

LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕:

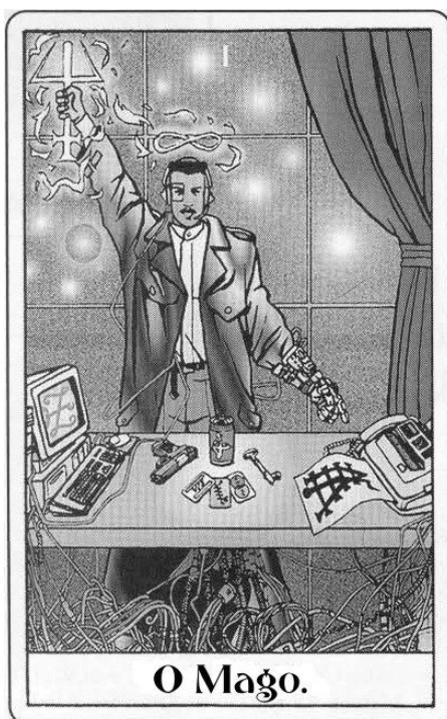
DEPTOS DA VIRTUALIDADE



LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕:



DEPTOS DA IRTUALIDADE



POR ⊕ BILL MAXWELL E GARY GLASS

CRÉDITOS

Autores: Gary Glass e Bill Maxwell
Mundo das Trevas criado por Mark Rein • Hagen
Sistema Storyteller projetado por Mark Rein • Hagen
Desenvolvimento: Bill Bridges
Edição: Ana Balka
Direção de Arte: Aileen E. Miles
Arte da Capa: Christopher Shy
Arte Interna: Leif Jones, Christopher Kennedy, Jean Sebastien Rossbach, Alex Sheikman
Layout, Composição & Projeto da Capa: Aileen E. Miles

Créditos da Edição Traduzida

Tradução: Tradutor
Revisão: Revisor
Diagramação: Diagramador, muito embora os três sejam o mesmo, e o mesmo de sempre!
Agradecimentos: Nickson Jeanmerson
Saudações e Abraços ao RŒGUE CŒUNCIL

Na esperança de que os ladrões não roubem mais (como se fosse possível ver os peixes andando de bicicleta), publicamos mais um livro. Saudações àqueles que merecem e um dedo médio erguido e rijo para os larápios.

Como se diz na minha terra:

“NÃO TÁ MORTO QUEITI PELEIA!”



© 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 Aberrante são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Caçador a Revanche, Aparição o Oblívio, Changeling o Sonhar, Lobisomem o Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity, Teatro da Mente, Forjado pelo Fogo do Dragão, e Livro de Tradição Adeptos da Virtualidade 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.

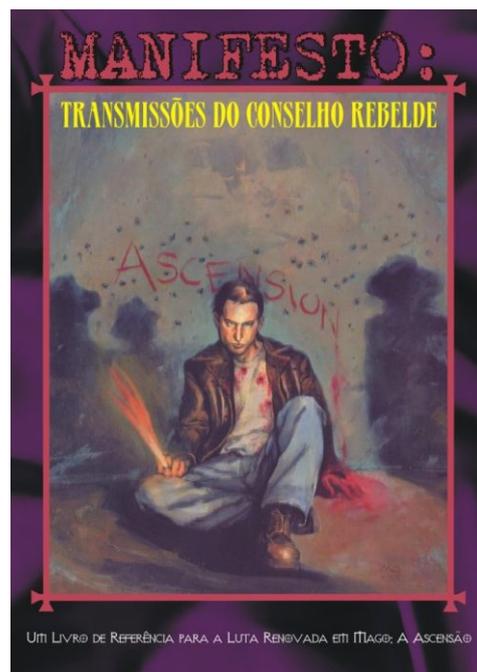
O livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Todos elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e visam apenas o entretenimento. Este livro contém conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento aos leitores.

Para obter um catálogo gratuito da White Wolf ligue 1-800-454-WOLF.

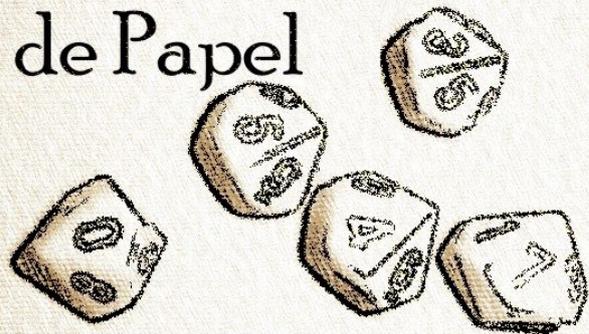
Confira material online da White Wolf em

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

EM BREVE PARA MAGO:



Jogadores de Papel



LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕:



DEPTOS DA IRTUALIDADE

SUMÁRIO ⊕

PRÓLOGO: VIRA-LATAS	4
INTRODUÇÃO: DE VOLTA AO INÍCIO	6
CAPÍTULO 1.0 v2: CÁPSULA	10
CAPÍTULO 2.0 v2: CÓDIGO FONTE	40
CAPÍTULO 3.0 v2: GURUS & GREITILINS	70
EPÍLOGO: EDUCAÇÃO SOB FOGO	99



PRÓLOGO:

VIRA-LATAS



Holly saiu da Teia, arrancou os óculos e luvas de RV e cambaleou para fora do divã. A vertigem quase a derrubou. Ela se lançou contra a parede, a mesa da cozinha e o refrigerador à frente em seu mergulho.

Se apoiando no balcão, deixou pender a cabeça e fechou os olhos. Ela fez um esforço consciente para diminuir a respiração. Era um exercício que C0y0te a havia lhe ensinado quando se virtualizou pela primeira vez. A náusea da RV não foi legal daquela vez e certamente não seria agora.

Enquanto permanecia imóvel, percorreu os eventos para imaginar o que tinha dado errado. Ela havia hackeado com sucesso a firewall do banco sem dificuldades e encontrou a conta-alvo onde supostamente estaria. Ela transferiu os fundos para uma conta Adepta e estava no meio do processo de evasão quando, de todas as coisas, uma contramedida pitbull da It-X entrou no site enquanto estava saindo. E o cão era *rápido!* A despeito dos avisos de C0y0te para nunca fazer isso, ela mergulhou de cabeça pelo portal de saída para o espaço real. Como saberia que iria aparecer um cão? Ainda mais *rápido!*

Ela esperou até seus olhos pararem de rodar antes de reabri-los. Os azulejos sob seus pés haviam parado de girar, o que era bom. Ela aliviou sua cabeça e deliberadamente se molhou com um copo d'água. A água escorreu por sua garganta seca como a correnteza pelo leito de um riacho seco. Ela nem mesmo percebeu o sabor dos minerais da torneira. Água é água, seja qual for sua fonte.

Respirou fundo e se levantou. Voltando ao computador, ela retornou ao assento e sacudiu o mouse. O SO apareceu na tela.

Seu portal para o banco ainda estava ativo.

O medo tomou conta dela. Fechou o portal e fez uma varredura rápida em seu registro de dados. Seu IP havia sido localizado. Como se isso não fosse ruim o bastante, ela também havia recebido um download não autorizado mas não fazia ideia do nome do arquivo ou de onde ele tinha vindo. A ironia da situação não foi perdida. O hacker havia agora sido hackeado.

"Merda! Merda! Merda!" Ela executou diagnósticos de varredura de seus discos rígidos atrás de qualquer coisa salva nos últimos cinco minutos. Ela obteve dois resultados. Um era um cache de dados que havia copiado do banco. O outro era um tipo de arquivo desconhecido numa partição reservada para downloads virtuais. Ela rapidamente checkou a partição atrás de erros. Até ali, estava limpo.

Executou o teste de vírus no setor. Nada de errado. Executou teste de Primórdio para ver se o atacante era uma rotina. Um alerta confirmou suas suspeitas. O cão a havia seguido; o único meio para se livrar dele era enfrentando-o virtualmente.

Pondo os óculos e luvas ainda úmidos com o suor de sua primeira pilhagem, ela instalou uma subpartição no setor, uma zona em que poderia carregar sem medo de ataque imediato da contramedida. Também poupou o tempo que ela precisava para programar um apanhador de cães para subjugar o cão tempo o suficiente para que o invadisse e o desligasse.

Ela respirou rápido três vezes e pressionou a tecla Escape.

•••

O setor é uma sala negra com perfis em vermelho brilhante. Algumas caixas empilhadas representando dados armazenados estão espalhadas pela sala, bloqueando completamente sua visão da parede de trás.

Algo voa em sua direção do lado. Ela se vira a tempo para ver o pitbull gigante saltando sobre a parede invisível de sua subpartição e caindo no chão com um ganido.

Incerta do quanto a barreira aguentaria, ela imediatamente começa a executar. Em minutos, um homem robusto vestido com uma roupa branca e um boné jaz diante dela, armado com uma coleira de cachorro e uma arma tranquilizante. Ela apronta seu soldado e se move entre ele e o muro.

A barreira se desfaz.

Vendo que nada barra seu caminho, o cão rosna e pula na garganta do apanhador de cães. Ele, por sua vez, aplica um golpe desajeitado com a arma tranquilizante, derrubando o cão contra uma caixa próxima. Ele se prepara para outro ataque ao mesmo tempo em que o apanhador de cães passa a coleira em torno de seu pescoço. Depois de um momento dançando, a cabeça do cão é presa firmemente ao chão.

Holly não perde tempo. Deslizando ante o cão, ela projeta um teclado e conecta o cabo à tampa do cão. O código fonte da contramedida se abre à sua frente. Deslizando sobre ele com o olho prático de uma codificadora profissional, ela localiza os Gatilhos e inclina a si e ao apanhador de cães como tipos de dados amistosos. Ela desconecta o cabo, recolhe o teclado e se afasta para trás do apanhador. "Solte-o".

O apanhador afrouxa seu braço e retira a coleira. O cão não faz nada.

•••

Holly retira seus óculos e deixa escapar um longo suspiro de alívio. Duas vezes dentro como muitos meses ela enfrentou uma situação de ameaça de vida. Primeiro foi um motorista bêbado que a teria grudado se não estivesse Correspondida a 10 metros. Agora isso. Ela era um alvo e estava determinada a saber por que.

Conectou-se e mandou uma mensagem instantânea para C0y0te. Enquanto esperava sua resposta, percebeu uma luz de aviso piscando no canto inferior direito de seu monitor.

"Rotina detectada no Setor 0F178A6D".

Ela olhou o índice. Estava na subpartição que ela havia entrado. Confusa, pediu uma explicação detalhada. Seu rosto corou com ira. "Dane-se!", rosou, e bateu seu punho no braço da cadeira.

Enviou uma segunda mensagem para C0y0te e marcou esta



INTRODUÇÃO: DE VOLTA AO INÍCIO

Estamos presos num pensamento, certo... o pensamos tanto que nos esquecemos... quando você para de pensá-lo, o vê pelo que é... e você pode começar a pensar pensamentos melhores...

— Jack Frost (Grant Morrison, *The Invisibles*)



A Tempestade de Avatares forçou todas as Tradições a reexaminar seus propósitos, e nenhuma mais do que os Adeptos da Virtualidade. O resplendor da Teia Digital foi uma grande perda para a Tradição computacional, mas no final pareceu mais um milagre. Privados de seu lugar de poder, os Adeptos reexaminaram suas crenças centrais e acharam um

século de desrumos pela Nova Ordem Mundial. Ciência psicológica sutil reescreveu o passado dos Adeptos, cobrindo a única coisa que aterrorizava a Tecnoocracia – a verdadeira origem dos Adeptos da Virtualidade.

Os Adeptos não mais se consideravam os novos caras legais. Suas verdadeiras raízes se estendem até a criação da Tecnoocracia. A velha retórica dos Adeptos era “a informação quer ser livre”. Agora que está livre, os Adeptos a compreendem melhor que antes.

PELOS NÚMEROS

Os Adeptos veem o mundo em termos matemáticos. Não é tão glamoroso quanto a língua mítica dos Verbena ou tão romântico quanto a imagem gótica dos Vazios, mas seu potencial é incrível. Olhe na TV, jogue um videogame, use a Internet – em tudo isso, você está experimentando pequenos bits de informação, uns e zeros que fazem sentido apenas quando são colocados na ordem certa. Quando você aplica esse conhecimento para construir blocos de realidade, você pode fazer milagres.

Os Adeptos vão além de sua obsessão por computadores. Eles usam telefones para acessar a Teia Digital (e sim, os efeitos parecem tão legais quanto em *Matrix*). Eles envolvem a gravidade e puxam raios de tomadas elétricas. Eles mudam sua mente com linguagem viral ou fazem música que abre a realidade. E sim, eles usam computadores também.

Eles são os \$0Bs mais legais e mais arrogantes por aí e têm o direito de ser.

Eles são Adeptos.

TETIA: DEUS EX MACHINA

Deus ex Machina: 1. Termo latino para Deus na Máquina. 2. Gíria Adepta para Nós Somos Aqueles Que Mudam o Mundo.

— de um blog de gíria da Elite, autor desconhecido

Poucas pessoas lembram quando o racionalismo pisou pela primeira vez no mundo. Havia um tipo de

júbilo em imaginar que o homem poderia realmente compreender o universo. Para onde foi esse júbilo? Foi esmagado sob as botas das pessoas sem senso de imaginação ou humor.

Os Adeptos da Virtualidade querem trazer a maravilha de volta ao mundo. Eles planejam fazer isso ao codificar os sonhos das pessoas na Realidade 2.0 – não como uma rota de fuga ou um esconderijo, mas como um farol de esperança para todos. Todo mundo que codifica sabe que você testa seus programas antes de dispô-los online. Pegue a R2.0 e rode-a, então baixe-a em tempo real. Então, e apenas então, o Sonho ganhará vida.

CLITIA: UMI SONHO SEQUESTRADO

Os predecessores da Tradição Adepta trouxeram à Tecnocracia a ideia de que o universo inteiro é baseado em números. Para seu horror, a Tecnocracia tomou essa premissa e a distorceu, poluindo-a com suas próprias necessidades de poder e controle. Ao invés de ver o potencial na diversidade, a União focou em reduzir as pessoas a uns e zeros. Os Adeptos foram insultados, atacados, e finalmente forçados a deixar a Tecnocracia.

Então vieram as Tradições. Aqui estava um grupo que deveria compreender e abraçar seus novos aliados. Ao invés disso, as Tradições trataram os Adeptos com suspeita e por vezes hostilidade aberta. A despeito de sua necessidade por uma “nova” Tradição, o Conselho

LÉXICO

Abreviações: Para economizar tempo, muitos Adeptos abreviam. As Tradições se tornaram “Trads”, o Culto do Êxtase “CoE”, etc. Eles também substituem número por letras.

Alt: Contração de estilo de vida alternativo. Usado para descrever facções políticas dentro dos Adeptos.

Calouro: Um não-Adeto, mas pode descrever um novo Adepto também.

Codificar: Alterar o comportamento de um objeto com instruções prefixadas. É mais comumente usada para descrever programação de computadores, mas também pode se referir ao uso de mágica para alterar a realidade.

Corpos: Termo derogatório para pessoas.

Digi-Web: Termo para Teia Digital, se referindo aos ambientes criados no Espaço Virtual.

Elite: Um Adepto da Virtualidade ou alguém excepcionalmente talentoso.

Espaço da Carne: O espaço-tempo normal, também conhecido como *tempo real*.

Espaço Virtual: Dentro da hipersfera, um lugar retirado do espaço e do tempo. O espaço virtual contém a Digi-Web.

Hacker: Alguém adepto à codificação.

Hipersfera: Um meio de descrever a realidade usando física teórica. Espaço e tempo existem na “fronteira” da hipersfera. O espaço virtual existe dentro dela.

Kibo: Knowledge in, bullshit out. Na gíria Adepta, se refere a alguém que se especializa em coleta de informação. Também pode ser usado num xingamento – “enterrado em kibo” é o mesmo que dizer “enterrado em besteiras”.

Palavras mal escritas: Os Adeptos habitualmente escrevem mal palavras para confundir os filtros e buscadores autoritários. Por exemplo, ph0d4-s3 ao invés de foda-se, m3rd4 ao invés de merda e assim por diante.

das Nove ainda queriam dar o troco ao vil Pogrom Tecnocrata. Os Adeptos eram bodes expiatórios convenientes.

Grande erro. Os Adeptos da Virtualidade reivindicaram seu poder e não mais seriam subordinados. Eles não permitiriam que as Convenções Tecnocratas reescrevessem sua história em entalhes baratos com ilusões de grandeza. Eles não permitiriam que as Tradições os estereotipassem como crianças talentosas que precisavam crescer. O pesadelo *terminaria* e os Adeptos seriam aqueles a terminá-lo.

A Tempestade de Avatares, que prendeu muitos magos na Terra, despertou os Adeptos. A realidade pela qual lutavam estava aqui. Eles começaram a coisa toda ao ajudar a criar a Tecnocracia, e pelo deus na máquina, eles a terminariam.

CONTÉÚDO

Capítulo 1.0 v2: Cápsula contém um pouco do que os Adeptos sabem sobre suas origens. Não é o quadro completo, mas é tanto quanto qualquer Adepto é capaz de saber – ao menos até a queda da Torre Alva...

Capítulo 2.0 v2: Código Fonte analisa o caos aparente cercando a Tradição Adepta. Ele toma os diferentes caminhos de seu paradigma, de uma paisagem mais unida das Esferas a facções como os Caoticistas e os Nexploradores.

Capítulo 3.0 v2: Gurus e Gremlins introduz arquétipos Adeptos, das batedeiras de sua Tradição a estereótipos de magos Adeptos. Ele também inclui *Cell-V*, uma cabala de Adeptos nascida de um passado trágico, junto a notas de como usá-los e a outras cabalas de Adeptos numa crônica.





CAPÍTULO I.0 V2: CÁPSULA

O mundo não mais é conduzido por armas, ou energia, ou dinheiro. É conduzido por pequenos uns e zeros, pequenos bits de dados. Tudo são elétrons.

— Cosmo (Ben Kingsley) a Martin Bishop (Robert Redford), *Sneakers*



Dois meses atrás...

B00ksmart esfregou os olhos. Dois dias atrás uma cabala de Cyberpunks atacou um laboratório de pesquisa da NOM e voltou com um homem a menos e 37,5 gigabytes de dados brutos. Deixaram os dados com ele para avaliação. Depois de 29 horas, ele precisava descansar.

Sua tarefa auto-imposta era separar fatos de desinformação para clarear o que pudesse do passado esquecido dos Adeptos. Ele já tinha reunido uma quantidade substancial, mas haviam muitos buracos que ainda precisavam ser preenchidos para ligar o presente com o lustroso passado desconhecido (e não apreciado).

Uma janela de bate-papo segura abriu em seu terminal de comunicações. C0y0te procurando trocar um favor. “Bang”, B00ksmart digitou, a taquigrafia exigia atirar.

“Uma novata quer conduzir um projeto com vc. Posso

passar seu endereço?”

B00ksmart usou sua língua para raspar os últimos resquícios de Cheetos de seus molares. Ele não era tão bom em cuidar de um Calouro. “O q tem pra mim?” escreveu.

“Nova rotina Trazer”.

Agora *isso* era digno de seu tempo e esforço. “Manda brasa”. Digitou seu endereço na linha de frente. C0y0te zipou a rotina Trazer, escreveu que ela não seria longa, e assinou.

Oito minutos depois, uma nova janela de bate-papo apareceu, com a linha “C0y0teGuest: olá... obrigada pela atenção.”

“Sem prob. Nome?”

“holly, ainda nervosa. desculpe.”

B00ksmart sorriu. Ah, a jovem e recém Desperta de novo... “Não tema. Todos nós estivemos lá. O q posso fazer por vc?”

“to fazendo um programa para ensinar Calouros sobre os Adeptos. vc gostaria de checar, poderia haver algumas coisas

que vc ainda não tenha ouvido. :)”

“Duvido. Qual a duração?”

“Quase uma hora.”

Ele olhou para o relógio. Uma hora de descanso lhe faria bem. “Mande o link.” Ela mandou. Depois de uma rápida

checagem de vírus e partição do sistema, ele estava pronto para executar. “te vejo lá” disse Holly e sua janela fechou.

Se protegendo com suas rotinas de RV padrão, ele clicou no link e se carregou na Teia Digital.

ADEPTOS DA VIRTUALIDADE PARA CALOUROS, PARTE I: ANTECEDENTES



B00ksmart se pôs no meio de um hemisfério prateado com não mais de quatro braços de diâmetro. Ele usava o traje típico de monge – um manto liso de lã marrom com um cordão dourado e óculos com armação de metal sem lentes, imbuídos com Tass.

“Você pode me ouvir?” a voz de Holly ecoou na câmara.

“Perfeitamente”.

“Que canal você quer? Telepático ou vocal?” perguntou Holly.

“Me dê os dois”.

Você quer que eu registre isso? ela perguntou sobre o TC.

Está bem, ele pensou de volta.

Zip. Quando estiver pronto.

B00ksmart olhou para a cúpula. “Inicie”.

Ele assistiu a luz ambiente diminuir à metade sua força. Enquanto isso, uma pequena órbita de brilho violeta se manifestou diante dele, até que a única fonte de iluminação fosse a própria órbita. Ela falou com a voz de Holly.

“Olá! Eu sou Quix, seu guia através de *Adeptos da Virtualidade para Calouros*. Quase tudo que você queira saber sobre a história de sua nova Tradição pode ser encontrado neste programa. Digo 'quase' porque... bem, para ser sincera, nós só percebemos que nos ferramos há cerca de meio século e recém conseguimos recuperar arquivos perdidos. Então, no caso de algo aqui não lhe dar as respostas que você está procurando, lamento. Se você quiser muito saber aquilo, vá procurar você mesmo.

“Dito isso, comecemos.”

⊕ INÍCIO DE ALGO GRANDE

Quix desapareceu, lançando B00ksmart numa profunda escuridão. “Com a exceção dos Filhos do Éter”, Quix disse do nada, “as outras Tradições têm histórias que datam desde a.C. Não há dúvida de que nós temos um passado recém trilhado. O único problema é que não temos como contar qual das outras sete Tradições éramos parte.”

Uma faísca de luz se acendeu à direita de B00ksmart. Ele a assistiu traçar um mapa do Mar Mediterrâneo e suas nações adjacentes. “Embora nossa origem oficial ocorra durante a Idade das Trevas, o ímpeto para esse início surgiu milhares de anos antes. Os grande filósofos da Grécia buscavam dar definição a seu mundo. Gênios como Pitágoras, Arquimedes e Euclides trouxeram à luz a matemática, que em troca estabeleceu as bases das ciências

duras que se seguiram”. Fórmulas e pergaminhos voam do mapa para cercar B00ksmart como fantasmas à toa sem ter para onde ir.

O mapa se reconfigurou para mostrar a China antiga. “Milhares de quilômetros dali, intelectuais chineses inventaram os rudimentos da álgebra séculos antes dos europeus conseguirem o mesmo.” Equações algébricas flutuam do mapa e se unem às outras ainda voando sobre a sala escura.

O mapa se transforma na Europa e então no Oriente Médio. Com cada mudança, mais fórmulas se unem às já brilhantes. “Enquanto o cristianismo se espalhava pelo mundo Ocidental, novas técnicas eram desenvolvidas para definir numericamente como a realidade funcionava”. As fórmulas voam mais rápido. “Uma descoberta levava a outra, sem parar até que a compreensão do universo pela humanidade ameaçou rivalizar com o dos deuses ungidos pela humanidade”. As coisas girando se tornaram frenéticas. “Homens de fé, contudo, se recusavam a deixar isso acontecer. Eles proclamaram que as buscas matemáticas e científicas eram contrárias à vontade de Deus. Sua Palavra era a única palavra digna de ser conhecida; discordar era renunciar a Ele diretamente”. As fórmulas se dissipam violentamente. Fios de pequenos numerais caem desamparados do ar. Seus brilhos diminuindo. Antes que atinjam o chão, eles somem.

“Temendo o que poderia acontecer se fossem contra Deus, os intelectuais jogaram seus livros fora... ao menos em público. Felizmente, os magos que foram atraídos pelas promessas das ciências duras continuaram a buscá-las por trás de portas fechadas”.

A ORDEMI DA RAZÃO

Sobre B00ksmart, estrelas piscam com vida. Repentinamente, seu manto e cabelos se movimentam enquanto mergulha em uma terra ascendente. De repente, ele se coloca ao lado de uma estrada de terra numa vila cujos habitantes se põem miseravelmente à faina. “Dizer que as vidas dos homens eram difíceis na Idade das Trevas seria de qualquer modo incompleto. Os ricos tinham o poder, os pobres eram considerados com sorte se conseguissem ficar com as migalhas, e uma Tradição chamada Coro Celestial subjugava todos em nome de Deus, e eles temiam respirar do jeito errado”. A vila se transforma numa gloriosa catedral, onde sacerdotes ministram aos infelizes camponeses.

Legal, pensou B00ksmart no Canal Telepático. *Te desafio a mostrar isso a um Corista.*

Gosto de viver, obrigada, Holly rebateu.

A catedral agora era uma peça dos fundos de taverna, onde três homens falavam conspiratoriamente sobre barris de madeira cheios de aguardente. Embora B00ksmart sentasse com eles, suas vozes eram muito baixas para se escutar. Sobre seu ombro, Quix continuou. “Felizmente, nem todos magos concordavam com seus irmãos. Alguns realmente se preocupavam o bastante com as pessoas para ver o que poderia ser feito para ajudá-las. Eles se encontravam em salas ocultas e becos escuros, longe de olhos vigilantes e clérigos curiosos. Muito antes, eles fizeram um plano para trazer poder às pessoas. Eles pretendiam definir as regras da realidade de tal forma que pudessem ensiná-las a qualquer um que ouvisse. Quanto mais acreditassem neles, mais forte sua realidade se tornaria. A Ordem da Razão nasceu.”

“Esta é uma história dos Adeptos ou da Tecnocracia?” zombou B00ksmart.

Holly souou um tanto contrariada. “Dê um segundo. Fica melhor”.

A taverna desaparece. Bustos de famosos cientistas e pensadores brotam como flores de desenhos animados. “Pela lógica da ciência, a Ordem conseguiu retirar a Igreja – e o Coro Celestial – de evidência. Eles tomaram notas, compilaram dados, e escreveram artigos para outros cientistas e filósofos sobre os quais meditar. Pelo caminho, eles apresentaram novas invenções que melhoraram a qualidade de vida para os humanos e tornaram os livros acessíveis para todos.” De lugar nenhum, um enorme tomo de couro tenta decapitar B00ksmart.

“Pare!” ele grita enquanto seus braços se erguem para evitar o golpe. Rotinas de códigos fluem e o golpe não veio. O livro para a um metro de seu rosto. Ele pisca como um sinal de resposta.

Que merda foi aquela?! exigiu do TC.

RV 101 para Calouros. Ela os introduz ao que o espaço virtual pode fazer.

Grande, replicou com sarcasmo. *Quebrar a cabeça dos estudantes. Isso os manterá interessados.*

Antes de mais nada, isso não vai feri-los fisicamente. Não muito. Segundo, os manterá despertos pelo resto do tutorial. E terceiro, os transporta para um 'Factoide', uma janelinha de trivialidades relevantes para a lição. Toque o livro.

B00ksmart carranqueou e tocou o livro. Enquanto se afastava, uma caixa de texto se expandiu em seu lugar.

Quando ele terminou de ler, a caixa de texto se dobrou até desaparecer.

Nada mal, admitiu. *Entretanto, faça-me um favor. Pelo resto desse teste-beta, mantenha os objetos longe da minha cabeça.*

Certo. Só um momento. Silêncio por um minuto, então: *Vá em frente.*

“Continue”, ele comandou ao tutorial.

O chão invisível suga os bustos. Quix flutua em torno dos ombros de B00ksmart até que estar novamente à sua frente. “Com o Coro suficientemente afetado, a Ordem da Razão colocou em andamento seu arquivo INI para a dominação universal”.

FACTOIDE: A PRENSA DE GUTENBERG

A Ordem da Razão deve muito de seu sucesso a uma invenção: a Prensa de Gutenberg. Inventada em 1436, ela permitiu produção em massa de livros, jornais e panfletos, assim cortando por baixo o monopólio que a Igreja detinha sobre a informação e a literatura. Desde então, os Adeptos da Virtualidade têm se empenhado em manter os dados fluindo.

⊕ ENGENHEIROS ⊕ DIFERENCIAL

Um assoalho de tábuas de madeira se estira sob os pés de B00ksmart. Se espalha em todas as direções enquanto paredes de pixels se erguem de todos os lados. Ele se acha ante uma sala de universidade cheia de cientistas brigando. “Geralmente, a Ordem concordava sobre como deveria conduzir seus negócios. Um ponto de discordância, contudo, era a prática de guardar novas inovações dos Adormecidos até que estivessem 'prontos' para aceitá-las. Detratores desta prática acreditavam que as pessoas poderiam lidar com muito mais do que os outros Tecnocratas acreditavam que fossem capazes. Este se tornou um ponto de discórdia que eventualmente levou os primeiros Adeptos a romperem com a Ordem muitos anos antes.”

A discussão se apaga. À frente, oito homens informam o resto de sua decisão. Os detratores se amuam. “Infelizmente, desde então, eles constituíram uma séria minoria. No final, as Convenções – a versão de Tradições da Tecnocracia – venceram, e as práticas se tornaram políticas”.

A aula desaparece, deixando para trás os cientistas amuados. Cada um se lança à sua própria parte de escuridão. “Forçados a seguir publicamente o líder, os dissidentes ocultamente buscavam suas próprias agendas. Eles se ressentiram de como a Tecnocracia controlava o que supostamente eles pensavam, mas lhes faltava a influência política para fazer algo sobre o assunto. Eles precisavam de inspiração para lutar, e precisavam dela da pior forma possível”. Cada um trabalha por si só. De repente, um homem curvado e barbudo luze. Ele orgulhosamente se coloca frente sua criação. “Em 1822, um Engenheiro Eletrodinâmico chamado Charles Babbage forneceu aquela inspiração. Ele—”

“Pausa”. *Você esqueceu dos Tremores do Vale do Missouri de 1810 e 1811.*

O que? perguntou Holly.

Os Tremores do Vale do Missouri. Foi o primeiro teste beta da Realidade 2.0. Uma grande falha, poderia adicionar, mas todavia digno de nota. Você deve fazer com que um dos outros cientistas faça aquele sinal para que os Calouros possam aprender sobre ele.

“Por favor”, reverbera a voz de Holly do além. *Me conte sobre os tremores.*

B00ksmart suspirou. “Bom. Três tremores balançaram o centro do Vale do Missouri em dezembro de 1811 até janeiro de 1812. O maior deles – o Terremoto de Nova Madri – alcançou mais de 8.0 na escala Richter. Isto, claro, é baseado em dados empíricos coletados em campo.”

“Quem fez isso?”

“Os primeiros Engenheiros do Diferencial. Eles teorizaram que a realidade era uma percepção que poderia ser alterada através de Correspondência, Padrão e Entropia. Eles esperavam criar um novo lago e reconduzir o Rio Mississipi. Conseguiram ambos, só que com uma força destrutiva que não haviam previsto. O tremor inicial aconteceu no momento em que implementaram seu plano – criando seu lago original – mas os últimos dois foram subprodutos do primeiro. Mais lagos foram criados, bem como a falha de Nova Madri, que existe até hoje. Os Tecnoctatas acreditam que Nova Madri foi uma anomalia geográfica que sempre esteve lá mas que apenas então fora revelada. Eu sempre pensei que seria divertido colocar um sinal nela deixando os bastardos saberem que foi” – ele pausou para adicionar efeito – “nossa falha”.

Holly gemeu. “Deveria lhe dar os parabéns”.

“Isso só prova que nem tudo que está quebrado deveria estar quebrado”.

“Continue”, Holly ordenou ao tutorial.

“As implicações da nova invenção de Babbage foram enormes. Por meio da computação, os dissidentes descobriram o que acreditavam ser uma perspectiva sobre a realidade que unificaria as outras Esferas. Sobre as possibilidades de sua nova descoberta, os dissidentes solicitaram uma nova Convenção, em que fossem chamados de Engenheiros do Diferencial – publicamente devido ao motor de Babbage, privadamente porque divergiam em opinião de seus colegas. A Tecnoctacia examinou a solicitação profundamente antes de aceitá-la. Emocionados em finalmente seguir seus próprios passos, os Engenheiros aprimoraram o design do motor, incorporando vapor como fonte de energia e dando a ele a habilidade de registrar dados para manipulação futura”. O motor a vapor de Babbage treme. Quando para, há um grande gerador a vapor ligado a ele.

“Pausa”, B00ksmart ordena. *Ele não se parecia com isso.*

Você tem uma foto?

Não, mas sei que não parecia com isso. Ele era menor, mais compacto.

Holly estava obviamente aborrecida. *Me dê um esboço e o incorporarei ao programa.*

“Continue”.

TRANSITISSÃ⊕ RECEBIDA

Raios atingem o motor diferencial, despedaçando-o em milhares de estilhaços. As peças que vão em direção a B00ksmart desaparecem, mas outras peças saltam em seu manto.

Você está realmente começando a me aborrecer com essa droga, avisou.

Sobre ele, nuvens carregadas se formam. Um segundo raio atinge-o, desta vez acertando uma mangueira que se estende ao horizonte. A perspectiva de B00ksmart é sugada pelo raio, perseguindo a atual numa velocidade vertiginosa. “A eletricidade se tornou o foco da próxima grande inovação dos Engenheiros do Diferencial. Após anos de estudo, eles inventaram o primeiro sistema de telecomunicações”.

O impulso elétrico estoura da mangueira numa gigantesca placa de metal. B00ksmart voa para sobre os ombros de um operador de telégrafos e volta ao seu lugar. Quando para, volta a altura normal.

Ele assiste o operador traduzir cliques de um receptor de mensagens. Quando o último clique atinge a placa de recepção, um alfinete de luz púrpura reluz do metal, girando numa espiral e pairando sobre o ombro do operador. Com um estalo, a fagulha púrpura se torna Quix. “Whoa... que veloz!” A órbita agita teias de aranha virtuais que pendem do ar como flocos de caspa. “Ah, muito melhor...”

Inteligente, B00ksmart pensa.

“Por um tempo, apenas a Ordem da Razão costumava usar o telégrafo, afinando e aprimorando seu design até 1832, quando a Nova Ordem Mundial, uma facção da Ordem da Razão que se tornou a Tecnoctacia, lançou o conhecimento de seu 'potencial' aos Adormecidos durante uma viagem de volta da Europa à América. Michael Faraday, o inventor do eletromagneto, e Samuel Morse posteriormente incorporariam as ideias 'sobre' aquela viagem no primeiro telégrafo público 12 anos depois”.

Um enorme zipper divide a sala a meio. Como um casaco, as paredes se amarrotam, revelando a imagem de um satélite de baixa altitude da América do Norte. B00ksmart e Quix flutuam na estratosfera enquanto cabos de telégrafos se espalham pela América. “Não apenas os Engenheiros do Diferencial estavam bem à frente dos outros no que diz respeito à tecnologia”, explica Quix, “eles estavam além

⊕ FATOR FREUD

B00ksmart pausou o programa. *Os Engenheiros do Diferencial estavam cientes do que Bell estava fazendo.*

Como? Holly desafiou. A Tecnoctacia investigou os Engenheiros do Diferencial, mas não achou nada.

E nem achariam. Os Engenheiros do Diferencial imaginaram como fazer o telefone funcionar. Eles solicitaram ao Círculo Interno que os deixassem implementá-lo. O Círculo Interno rejeitou, então que eles tomaram o Plano B. Tenha em mente que isto foi quase paralelo ao que a Nova Ordem Mundial estava preparando para as massas com a psicologia moderna. Quem foi o ponta-de-lança disso? Sigmund Freud, cujo mentor na Universidade de Viena foi Ernst Brucke, o mesmo homem que teorizou que todos os organismos vivos – incluindo os humanos – eram sistemas de energia que obedeciam à Lei da Conservação de Energia. Energia, posso adicionar, que é de natureza bioelétrica. Os Engenheiros do Diferencial viram o trabalho da NOM como uma oportunidade para fazer um pequeno rebuliço em suas próprias mentes, sob o disfarce de 'investigar como a informação é processada na mente'. Alguns anos de estudo e uma fortuita sessão de sonhos depois, e Alexander teve a brilhante ideia do telefone.

A resposta de Holly foi mais brincalhona do que repreensiva. *Não fazia ideia que você estava nessa de teorias da conspiração. Ele levanta uma sobranceira crítica. Quando se é um Kibo por tanto tempo quanto eu fui, talvez então perceba que tudo na vida é conspiração.*

dela. Eles descobriram que Correspondência, uma Esfera geralmente relegada aos Engenheiros do Vácuo, possuía o poder não apenas para manipular o espaço e a distância, mas como os dados eram transferidos, traduzidos, e transformados”.

Os cabos de telégrafo se transformam em cabos de telefones, que se multiplicam tão rápido quanto o Oeste é povoado. “O próximo passo era transformar pontos e traços em voz. Os Engenheiros do Diferencial resolveram esse assunto tão rápido quanto haviam desenvolvido o telégrafo. Infelizmente, o Círculo Interno não estava tão certo em liberá-lo ao público tão rápido”. O crescimento exponencial de cabos de telefone repentinamente congela. “Eles pretendiam um lançamento na virada do século. Não podiam adivinhar que um homem não-Desperto chamado Alexander Graham Bell os antecederia em duas décadas”. Os cabos de telefone voltam a se proliferar pelo país.

DO ESPAÇO REAL AO VIRTUAL

Quix cai no mapa como uma gota d'água. As ondas lentamente se apagam no mapa, substituindo-o com uma foto de um motor diferencial movido a vapor próximo a uma antiga versão do telefone num banco. O resto da recém formada sala é estéril e branca. B00ksmart vaga para os dois objetos enquanto Quix surge do receptor do telefone.

“O telefone”, Quix explica, “marcou uma nova era de transmissão de informação. Não mais exigindo o vapor para alimentar seus aparelhos, os Engenheiros do Diferencial especularam que não apenas as vozes poderiam ser traduzidas em sinais elétricos, mas também dados de qualquer formato. Pelo tempo em que o telefone foi disponibilizado publicamente em 1878, os Engenheiros do Diferencial já estavam trabalhando com os Engenheiros Eletrodinâmicos para avançar a um novo nível”.

O telefone toca. Um homem de desenho animado com um grande chapéu-coco e sapatos desproporcionais bamboleia na sala do distante horizonte, desliza pelo telefone, e volta para atendê-lo. “Alô?” ele pergunta numa voz exagerada.

Enquanto ele fala, Quix flutua até o ouvido de B00ksmart. Ela sussurra, “Além de oferecer meios alternativos de guardar dados, o telefone abriu os olhos dos Engenheiros do Diferencial para um novo reino em potencial, habitado pela informação que eles transmitiam. Siga-me e lhe mostrarei”. O brilho de Quix se apaga como se se escondesse. Ela se esgueira por trás do homem-desenho até o telefone. “Venha”, ela chama num sussurro rude.

Você não acha que isso é um tanto infantil?

Holly riu. *Faça-me rir.*

B00ksmart suspira e caminha para encontrar a orbe. O painel traseiro do telefone se torce com um brilho etéreo cinza-azulado. Quix se fere e desaparece nele. B00ksmart a toca com um dedo.

A sala branca explode numa representação virtual, uma explosão tridimensional que oblitera o teatro numa barragem espetacular de luz e cor. Eletromorfos espirituosos – silhuetas elétricas de homens correndo que representam toda comunicação sobre a paisagem virtual – correm por



todas as direções, uma amostra de força e luz mais formidável do que qualquer coisa que Disney jamais apresentaria na Rua Principal.

Quix forma um arco no chão da placa-mãe. Ela tem de gritar para ser ouvida no barulho alto do local. “Esta nova realidade 'virtual' existia além das fronteiras da realidade convencional, e pediu a seus descobridores que mergulhassem em suas profundezas desconhecidas. Enfeitiçados com o que este reino tinha a oferecer, os Engenheiros solicitaram com sucesso uma mudança oficial de nome em 1880. Temos sido os Adeptos da Virtualidade desde então”. Uma música triunfante de trompetes toca no fundo enquanto números de correntes velozes se multiplicam exponencialmente.

Certo, murmura B00ksmart enquanto cobre seus olhos do brilho intenso sobre ele. *Isso é um pouco demais. A visão dos Calouros será bastante superexposta. Você não tem que deixá-los cegos antes do tempo.*

Desculpe. Holly pausa o programa. Os níveis de radiação da sala diminuem até o padrão de um escritório. *Melhor?*

B00ksmart afasta as manchas de sua visão. *Bem melhor.*

“Continue”, comanda a voz desencarnada de Holly de cima. As correntes animadas riscam tudo por vários momentos. De repente, displays de luz digital encolhem num único ponto, se apagando. B00ksmart mais uma vez está diante de uma sala branca e estéril. Desta vez, contudo, ele está sozinho com Quix. “As coisas nunca mais foram as mesmas”.

SEPARAÇÃO DE CATTINHOS

Vinte cientistas vestidos em casacos de laboratório e estranhos óculos de segurança saltam do chão. Nenhum deles parece muito certo, como se tivessem vindo direto de um filme ruim de ficção científica. “Os Adeptos da Virtualidade há muito contaram com os Engenheiros Eletrodinâmicos como espíritos afins. Embora pesados no final das coisas, os EEs foram capazes de construir o que quer que seus clientes – as outras Convenções – lhes pedissem. Enquanto muitas vezes achavam suas criações paralisadas pelo conservadorismo da NOM, Engenheiros do Vácuo e Progenitores, eles acharam os grandiosos pedidos dos Adeptos da Virtualidade refrescantes e desafiadores. Quando os Adeptos lhes pediram para construir um motor diferencial elétrico que pudesse tocar um reino que existia apenas na imaginação, os EEs saltaram sobre a chance”.

Um protótipo do motor diferencial surge dentro do círculo de cientistas que conversam freneticamente. Ele emprega um sistema de cartões perfurados que alimenta o aparelho com seus comandos e dados. Uma cabeça mais alta e três braços maiores do que o mais alto Engenheiro, o motor é um exemplo clássico de design vitoriano, completo com juntas de cobre, suportes de madeira e gigantescas engrenagens de aço. “Antes da virada do século, os Engenheiros Eletrodinâmicos atenderam aos desejos dos Adeptos. O computador elétrico era a primeira versão do computador de hoje. Embora ele utilizasse cartões furados, era mais rápido e mais poderoso do que os melhores motores diferenciais movidos a vapor. Isso também deu aos Adeptos

uma vantagem significativa para destrancar os segredos da 'Rede', um apelido derivado da extensa rede de telefones já conectada ao reino virtual”.

Os cientistas na imagem se apagam, deixando para trás o proto-computador e um laboratório vazio. “Embora os Adeptos da Virtualidade estivessem enredados numa disputa política com o resto das Convenções, os Engenheiros Eletrodinâmicos haviam percebido que suas próprias batalhas particulares com a autoridade agora eram uma causa perdida. Sabendo que não conseguiriam vencer a Tecocracia em sua forma de pensar, eles mudaram seu nome para Filhos do Éter e se uniram às Tradições cinco anos depois”.

O proto-computador pisca. B00ksmart se aproxima e toca o aparelho.

FACTÓIDE:

POR QUE OS FILHOS DO ÉTER PARTIRAM?

Existem duas teorias principais. A explicação mais aceita é que a Tecocracia recusou a existência do éter. Como todas as crenças dos EEs eram baseadas na existência do éter, a Convenção decidiu que já bastava e deixou a Tecocracia pelas Tradições.

A segunda teoria, mais recente, serve como um corolário à primeira listada acima. Enquanto os problemas dos EEs com a Tecocracia aumentavam, o cabeça da Convenção caiu de quatro por uma sacerdotisa Verbena que encontrou durante um teste de campo de caça à raposa mecânica no interior de Welsh. Os dois se apaixonaram imediatamente.

Quando a Iteração-X a matou por ser uma maga, o cabeça dos EEs ficou furioso. Usando sua própria experiência como um exemplo de quanta displicência o Círculo Interno dispensava à Convenção, ele reuniu os EEs para fugir da prisão que a Tecocracia representava e se unir às Tradições, onde finalmente poderiam viver e pensar tão livremente quanto mereciam.

B00ksmart girou sobre os calcanhares. *Você deve estar brincando. Você não pode incluir isto. É completamente sem cabimento!*

É? Holly perguntou timidamente. *Não de acordo com 'Gearhead' Peritone. Ele estava lá quando os dois se encontraram. E Eli Goldwin fez as reservas no hotel onde Sr. Éter e Madame Vida se encontraram. E eu tenho uma fatura questionável da NOM dos gastos de Godwin lá. Aqui. Você pode ler tudo se quiser.*

B00ksmart aceitou o pedido do TC para download. Enquanto a informação vertia, sua raiva lentamente se dissipava. *As assinaturas de IP parecem ser precisas, reconheceu. B00ksmart acessou seus arquivos pessoais. Os protocolos de criptografia parecem bater também. Preciso de mais tempo para estudar isso. Se isso for confirmado... parabéns. A palavra final veio cheia de inveja.*

Ele podia sentir o jubilo de Holly. *Você verá que está tudo em ordem. Podemos ir adiante?*

“Continue”, B00ksmart murmurou.

A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL

O Factoide se apaga, assim como o laboratório e o proto-computador, deixando para trás apenas o branco sem horizonte. Um enorme pincel varre a tela em branco para representar uma simulação da vida vitoriana nas ruas de Nova York. B00ksmart e Quix caminham no meio de uma rua. Enquanto vão, a progressão do tempo desenha a mudança de estilos de roupas, transporte e arquitetura em torno deles.

Quix pulsa sociavelmente. “Deixados a seus próprios aparelhos (o trocadilho) os Adeptos adaptaram seus computadores para se integrarem à Rede. Foi uma tarefa laboriosa e meticulosa, que ficou muito mais difícil com a Primeira Guerra Mundial. Silenciosamente fomentada pela Tecnocracia, se tornou um período dramático de inovação militar”. Diante deles, um holograma foi ligado, reproduzindo jornais cinematográficos da Guerra. “Forçados a contribuir com o esforço de guerra, os Adeptos da Virtualidade surrupiaram o que puderam para adiantar

FACTOIDE: ⊕ TELEGRAMA ZIMMERMAN

Escrito pelo Ministro do Exterior alemão Arthur Zimmerman ao Embaixador alemão para o México, von Eckhardt, em janeiro de 1917, o telegrama instruiu von Eckhardt a oferecer ao México terras americanas e dinheiro em troca de se unir à causa alemã. A Inteligência britânica interceptou o telegrama durante a transmissão, mas guardou a informação da inteligência americana até o final de fevereiro. O motivo? Descobrir o que a reação dos americanos representaria para a brecha alemã da garantia de Sussex para limitar o combate submarino durante a guerra.

O telegrama:

Ao Embaixador alemão no México
Berlin, 19 de Janeiro, 1917,

Em primeiro de Fevereiro pretendemos começar guerra submarina irrestrita. A despeito disso, nossa intenção é tentar manter neutros os Estados Unidos da América.

Se esta tentativa não tiver sucesso, propomos uma aliança na seguinte base com o México: que façamos guerra juntos e juntos façamos a paz. Daremos suporte financeiro geral, e se compreende que o México conquistará o território perdido do Novo México, Texas, e Arizona. Os detalhes são deixados para que você estabeleça...

Você está instruído a informar o Presidente do México do referido acima na maior confiança tão cedo quanto seja certo que haja uma eclosão de guerra com os Estados Unidos e sugerir que o Presidente do México, em sua própria iniciativa, deva se comunicar com o Japão sugerindo adesão de uma vez a este plano; ao mesmo tempo, ofereça mediação entre Alemanha e Japão.

Por favor chame a atenção do Presidente do México para o emprego do cruel combate de submarinos que agora promete compelir a Inglaterra a fazer as pazes em poucos meses.

Zimmerman

(Secretário de Estado)

seus próprios projetos pessoais. O mais notável dentre estes empenhos foi a companhia telefônica de Bell, que ajudou a espalhar a influência dos Adeptos na Rede”.

“Neste ponto, a guerra era um problema europeu. Os Estados Unidos permaneciam firmemente neutros pela maior parte do conflito. Entretanto, tudo isso mudou quando o Telegrama Zimmerman caiu em mãos americanas”. Um pedaço de papel surge num vento tempestuoso e para nos pés de B00ksmart. É um telegrama da Western Union cheio de linhas de código criptografado. “Dois meses depois de receber o telegrama, os Estados Unidos oficialmente declararam guerra à Alemanha”.

O papel pisca. B00ksmart se curva e o pega.

“Uma vez que o ponto forte dos Adeptos era a informação, a culpa pelo telegrama decifrado imediatamente caiu sobre eles. A Tecnocracia forçou a censura sobre inúmeros Adeptos britânicos, confiscando seus projetos e instalando cães de guarda da NOM. para supervisioná-los pelos próximos 10 anos. A verdade sobre a questão é que nós não sabíamos se os Adeptos foram responsáveis ou não. O que sabemos é que a censura aparentemente injusta realmente perturbou os altos escalões”.

O Factoide se transforma em outro holograma mostrando mais jornais cinematográficos da guerra se agitando. “À época em que a Primeira Guerra Mundial terminou, em 1918, as metas dos Adeptos estavam dois anos atrasadas. Eles esperavam atualizar seus computadores de primeira geração em 1920, mas os rigores da guerra foram muitos para superar. O escrutínio aumentado pelo 'Grande Irmão', a NOM, deu aos Adeptos pouco, se é que algum espaço para correr atrás do tempo perdido”.

O jornal para e uma borracha gigante apaga o cenário vitoriano. Enquanto isso, a tela por baixo revela um gerador de 1920 lentamente trabalhando.

CONSTRUINDO UM CRASH

“Depois da guerra, Europa e Estados Unidos experimentaram um auge econômico, especialmente na América”. À esquerda de B00ksmart, pessoas dançam em ritmos clássicos de jazz se afastando dos diminutos murmúrios do gerador. Quix salta com a melodia enquanto continua sua exposição. “A 'Barulhenta década de 20' foi uma década de excessos, a despeito dos esforços do governo em contê-la. As pessoas estavam num ambiente festivo e achavam qualquer forma possível para evitar as leis de Proibição para celebrar”.

“Os Adeptos da Virtualidade viram o mundo se adaptando ao seu ideal. Quase todas as casas nos Estados Unidos tinham pontos elétricos alimentando novos eletrodomésticos desenvolvidos amplamente pelos Filhos do Éter, que se mantiveram ocupados desde que deixaram a Tecnocracia. Vendo o progresso feito por seus expatriados, os Adeptos estavam ansiosos para pôr a mão na massa”.

O gerador desliza para o lado. Em seu lugar, uma bola com uma máquina de ações aparece. Ela divide a máquina num elegante edifício do período décor. “A década de 20 também foi um tempo quando as altas finanças vieram para

o centro. Alimentadas pela eletricidade, o Mercado de Ações se tornou mais acessível ao homem comum. Todo mundo especulou nas ações durante a segunda metade da década, o que apenas adicionou aos altos tempos da era. Era bom ser americano, e a nação queria entrar nos lucros”.

A máquina de ações despeja fitas mais e mais rápido. O gerador desliza de volta, sobrepondo a máquina. Seu zumbido e murmúrio em pouco tempo afogam o clique da máquina. “Então veio o Crash”. Tanto o gerador quanto a máquina de ações explodem num spray tridimensional de fitas, vidro e metal. Quando os fragmentos param de cair, B00ksmart espia sobre seu antebraço protetor. Papel e fragmentos de vidro grudam em seu manto.

Você tem uma paixão doentia por destruição, garota.

Holly riu. *Como adivinhou?*

A luz se apaga. A sala branca se torna granulada, então lentamente surge um suave redemoinho que se torna mais arenoso a cada revolução. O manto de B00ksmart chicoteia enquanto o redemoinho aumenta em velocidade até uma verdadeira tempestade de areia varrer o coração da América. B00ksmart puxa seu capuz e o aperta contra o vento forte.

Quix não tem problemas em resistir à força do vento. “A América mergulhou sob o poder da Grande Depressão. Adeptos Caoticistas estudaram os efeitos do Crash. Suas conclusões: o sistema foi inerentemente quebrado, tanto que ele teria terríveis consequências numa escala internacional. O pior a ser atingido (fora dos Estados Unidos) seria a Alemanha, que ainda estava encontrando dificuldades para se recuperar das restituições da Primeira Guerra Mundial”.

B00ksmart pausa o programa. *Incompleto e confuso.*

O que há de errado? Holly rebate.

Você insinua que os Caoticistas não se envolveram com o Mercado até depois dele quebrar. Você obviamente não conhece qualquer mastigador de números. É improvável que tivessem perdido uma oportunidade de predizer toda aquela merda, e isso foi justamente o que fizeram. Eles viram o Crash vindo dois anos antes e avisaram o Sindicato sobre ele. Aqueles escavadores de dinheiro contadores de feijões eram tão gananciosos para seu próprio bem, e isso custou muito caro ao mundo.

Holly meneou a cabeça. “Continue”.

Os grãos de poeira rodopiantes se transformam em números e equações que se remexem juntas para formar fórmulas estatísticas. “Os Caoticistas informaram às Convenções que o Crash fornecia a oportunidade ideal para estabelecer um governo para supervisionar todos os aspectos das finanças mundiais. Ao centralizar a economia, tal Crash no futuro poderia ser evitado, assim estabilizando os mercados e trazendo um novo retorno da antiga prosperidade”.

“Como as Convenções aplicaram as recomendações que alterariam a perspectiva dos Adeptos sobre a Tecnocracia”. As fórmulas deslizam como uma banda marchando no meio tempo até formarem uma suástica tridimensional que ominosamente se aproxima do teatro.

A ASCENSÃO DE HITLER

A suástica se lança sobre B00ksmart e Quix como uma onda de choque. Atrás dela estão milhares de tropas nazistas marchando pelas ruas de Berlin. Eles passam por B00ksmart como se não existisse. Seu medo do mal nascente era palpável.

Que Esfera você usou para aumentar o fator medo? pergunta por entre dentes apertados.

A resposta satisfeita de Holly contradisse o clima do tutorial. *Espírito.*

B00ksmart fita os olhos cheios de ódio dos soldados enquanto passam enfileirados. Quix se esconde, como se estivesse aterrorizada. “Antes do Crash, Adolf Hitler estava lentamente reunindo poder entre os Nacional-Socialistas na Alemanha. A nação estava sofrendo sob o jugo das restrições impostas sobre eles pelo Tratado de Versailles no final da Primeira Guerra Mundial. Quando a Depressão atacou, contudo, se provou um tremendo benefício para o movimento socialista.”

A rua cheia de soldados se transforma numa praça cheia de soldados. No pódio estava Hitler, se dirigindo a seus homens com o furor e carisma de um homem possuído. “A campanha de Hitler foi malignamente simples. A culpa pela crise econômica da nação caiu pesadamente sobre os judeus e comunistas que conduziam os bancos da nação. Ao arrancar o controle deles, clamou, a Alemanha reivindicaria sua glória passada. O povo concordou. Depois de anos de traições políticas e jogo duplo, Hitler tomou controle dos dois maiores títulos – Chanceler do Gabinete Alemão e depois Presidente da Alemanha em 1933”.

A assembleia de soldados se transforma num enorme misto de militares e cidadãos particulares, todos num frenesi sobre o que Hitler ora. Embora fisicamente não afetado pela multidão, B00ksmart se retira para um dos cantos de fora para se libertar das massas furiosas. Quix apressadamente o segue. “As apostas de Hitler deram certo. A nação agitou suas algemas econômicas e conseguiu virar sua economia. A Alemanha reconquistou territórios perdidos após a Primeira Guerra Mundial, então expandiu sua influência para a Áustria e Tchecoslováquia. Em 1940, outra grande guerra se abateu sobre solo europeu”.

Pelo canto do olho, B00ksmart vê uma grande bandeira nazista chamando sua atenção. Temporariamente aliviado do clima Espiritual da turba, ele toca a bainha da bandeira.

OS ADEPTOS TOMAM POSIÇÃO

B00ksmart dá as costas à bandeira. A multidão de partidários nazistas na praça se apaga, levando o sentimento repugnante de ódio consigo. Volta a sala branca.

“Em Outubro de 1941, os Adeptos da Virtualidade tinham o bastante. Não apenas a Tecnocracia ignorou seus avisos sobre o Mercado, ela levou sua sugestão para estabelecer um governo financeiro unido ao menor denominador comum – a dominação da humanidade por um governo fascista mundial. Para adicionar insulto à ofensa, a máquina de propaganda alemã agitou filmes que 'estatisticamente' provavam que os arianos eram superiores

FACTÓIDE: DE ONDE HITLER VEIO?

Como um homem duas vezes rejeitado de uma prestigiada academia de arte se tornou o maior vilão do Século Vinte? Duas partes ódio, uma parte percurso, uma parte sorte... e uma parte Nova Ordem Mundial.

Está certo. A Nova Ordem Mundial pegou Hitler no início de sua carreira. Eles usaram sonhos para ensinar a fome megalomaniaca de tudo que ele precisaria para saber sobre psicologia de massa e manipulá-la como quisesse.

É improvável que a NOM apoiasse sua retórica antissemita. Eles viram apenas uma oportunidade para tirar o mundo da Grande Depressão sob uma bandeira unificada.

Mais um item de prova que a Tecnocracia – por todo seu planejamento cuidadoso – não mais trabalhava para as pessoas... apenas para si própria.

Besteira foi a primeira observação de B00ksmart.

O *que?* Holly respondeu.

Todos gostam de atribuir o mal da história à Tecnocracia. O que eles não sabem é que Hitler tinha outra agenda. Ele era um membro da sociedade Thule, uma ordem oculta ligada à Ordem de Hermes.

Uma Tradição?

Isso mesmo. Uma Tradição. E haviam inúmeros outros tipos sobrenaturais que puxaram suas cordas sobre ele também. É um embolamento conspiratório quando se trata de Hitler. Sabe o que é mais assustador?

O *que é?*

Muitas pessoas atribuem o sucesso de Hitler a Joseph Goebbels, seu ministro de propaganda. Goebbels conseguiu manipular e controlar o fluxo de informação alemã com um talento que foi inegavelmente uma chave para o sucesso de Hitler.

Holly estava chocada. *Você está dizendo que Goebbels era um Adepto?!*

Grande parte do sucesso de Hitler teve a ver com informação, e a informação tradicionalmente foi nosso ponto forte. Então se você está lidando com teorias da conspiração, tente essa primeira.

Holly souou enjoada no pensamento. “Continue”, disse.

aos judeus, negros, poloneses e qualquer um que não se adaptasse ao perfil ariano... e as *peessoas cátram nessa!* Nada irritou os Adeptos mais do que ver os 'estatísticos' nazistas explorando a matemática tão descaradamente. Insultados em todos os fronts, os Adeptos prometeram consertar as coisas... não importando o custo”.

Um reluzir ofuscante aparece. B00ksmart e Quix estão no cockpit de um Zero japonês voando baixo sobre a costa havaiana. A conversa do rádio mal pode ser ouvida com o ronco do motor do avião. “Os Adeptos ameaçaram fazer o resto da Tecnocracia ver o erro de seus meios se ignorassem suas exigências de parar de apoiar o Eixo. Em 7 de Dezembro de 1941, eles executaram essa ameaça. O ataque japonês em

Pearl Harbor, tornado possível pela desinformação e redirecionamento Adepto, levou a América à guerra”. O avião faz uma linha reta para a frota americana já sob a água. “Embora tenha levado quatro anos para conseguir, o Terceiro Reich de Hitler terminou”.

À sua direita, B00ksmart vê fogo vindo de outro destroyer. Ele acerta a asa, tornando-a inútil. O piloto luta com os controles até o avião ir direto ao deck de um dos destroyers. Um pouco antes de bater, B00ksmart grita, “PAUSA!”

O nariz do Zero paira alguns centímetros da torre de canhão. Uma torre de canhão piscando.

FACTÓIDE: ATROCIDADES

A Tecnocracia executou inúmeras atrocidades durante os séculos, mas nunca antes se concentrou tanto durante um lapso de tempo como de 1933 a 1945. Alguns da Nova Ordem Mundial ajudaram a espalhar a doutrina de Hitler de preconceito pelo mundo. Membros da Iteração X promoveram as práticas atrozes da experimentação científica em milhares de judeus inocentes durante o Holocausto. O Sindicato financiou o esforço de guerra ao incluir as vidas dos pobres para abastecer o poder do exército alemão.

Mas os Adeptos da Virtualidade não foram isentos de culpa. Tomando uma sugestão de Winston Churchill – que sacrificou a cidade de Coventry para evitar que os alemães soubessem que a Bretanha havia quebrado seu Código Enigma – os Adeptos alteraram informação detalhando os planos do Japão para atacar Pearl Harbor. Sabendo que o então Presidente Franklin D. Roosevelt nunca permitiria que o ataque ocorresse, os Adeptos inclinaram a inteligência a fazer parecer que os japoneses atacariam as Ilhas Marshall.

Embora os Adeptos se assegurassem de que inúmeros destroyers em Pearl Harbor já estivessem fora do porto quando o ataque ocorreu, 2.390 americanos morreram, muitos deles dormindo. Os Adeptos acreditaram que foi um preço pequeno a pagar pelo fim da ameaça crescente da Alemanha.

A maior atrocidade, contudo, ocorreu durante o curso da Guerra. Agindo como se a Segunda Guerra Mundial não fosse nada além de um jogo elaborado, alguns Adeptos desertaram para o lado alemão e inventaram cifras complexas para rivalizar com seus colegas na inteligência britânica e americana. Isso se provou uma razão maior pela qual a Guerra durou tanto, a despeito do envolvimento americano após 1942. Os desertores também foram responsáveis, em parte, por estabelecer a Operação Clipe de Papel, a infiltração de cientistas nazistas (incluindo alguns que estavam trabalhando em campos de concentração) para as forças Tecnocratas nos Estados Unidos.

Mesmo que muitos dos desertores nunca tenham sido pegos vivos, seus feitos recentemente vieram à luz postumamente, através de arquivos ocultos enterrados profundamente na Teia Digital.

Como eu conseguiria tocar o Factoide se não conseguisse chegar nele?

Você não tocaria ele. Ele o tocaria.

Você iria me arrebrantar num Factoide? Eu pensei que a intenção deles fosse dar informação suplementar. Por que forçar os Calouros a lerem um?

São dados que todos Adeptos precisam saber. Eu não poderia introduzi-lo na linha de tempo normal, então esta foi a melhor forma de fazer isso. Ela está ansiosamente melancólica enquanto explica seus motivos.

Ele está intrigado, com queda do avião ou não. Isso não vai doer, vai?

Não.

B00ksmart absorve aquilo por um momento. "Continue"

Seu rosto voa para frente numa tremenda bola de fogo.

O calor do fogo cascadeia sobre B00ksmart; ele se encontra de joelhos junto a um marcador no Memorial USS Arizona em Pearl Harbor. Era uma tarde limpa mas o fundo de ondas do Pacífico contra o lado inferior do monumento dão uma lembrança séria do que aconteceu a mais de meio século antes.

B00ksmart olha para cima na lista de homens e mulheres que perderam suas vidas naquele dia fatídico. Enquanto lê os nomes, as palavras passam uma sutil transformação.

Quando B00ksmart termina o texto, as palavras mais uma vez se transformam na lista de nomes. Ele leva alguns instantes para lê-los antes de ficar de pé. Quix permanece respeitosamente em silêncio enquanto ele caminha em direção à saída.

SUSPEITAS

B00ksmart caminha para fora do Memorial num corredor escuro revestido com vídeos mostrando jornais cinematográficos do fim da Guerra. "No início de 1944, a vantagem da Segunda Guerra Mundial claramente pertencia aos Aliados. A Tecocracia retirou seu apoio ao Eixo em favor dos Aliados e, um ano depois, a Guerra terminara".

"Entretanto, inúmeras questões foram levantadas a respeito de eventos que aconteceram durante o curso da guerra. Olhos suspeitos se voltaram para os Adeptos da Virtualidade, cujas atividades dúbias foram mais ou menos detectadas durante a guerra. Eles limpam o seu lado e deixaram a Tecocracia pesquisar a fundo".

No final do corredor, homens são questionados um de cada vez diante de um conselho. B00ksmart e Quix assistem aos procedimentos. Era evidente que os Adeptos eram aqueles sentados no banco dos réus. "Todas suas táticas funcionaram, mas muito bem. Tal como um detetive tinha dúvidas quando uma cena do crime não tinha impressões digitais, então, também, a Tecocracia acreditava que os Adeptos eram culpados de algo. Eles vasculharam fundo para descobrir suas agendas ocultas. Infelizmente, os Adeptos estavam muito orgulhosos com feitos passados pra perceber".

ALAN TURING

A sala de interrogatório congela. B00ksmart pode ver sua respiração no ar antes que a área lentamente se aquecesse. A fachada derrete para revelar uma estátua de cobre de um homem sentado diante do primeiro computador elétrico.

Quix voa em torno dela algumas vezes como numa reverência. "Alan Turing. É um nome que você pode ter ouvido de passagem ou visto como um feriado oficial nos calendários dos Adeptos". Aos pés de B00ksmart, um dos ladrilhos pisca. Ele o toca com sua sandália.

FACTOIDE: ONDE POSSO CONSEGUIR UM CALENDÁRIO ADEPTO BONITO?

Ora, no Empório do Sm0kEE! Clique no link para criar uma conta grátis agora mesmo!

B00ksmart não podia acreditar no que estava lendo. Você anunciou?

Fui obrigada, disse Holly defensivamente. Foi o único jeito para conseguir espaço suficiente no servidor da Teia para fazer o tutorial.

Você não precisa de 'espaço no servidor'. Para isso que serve a Correspondência!

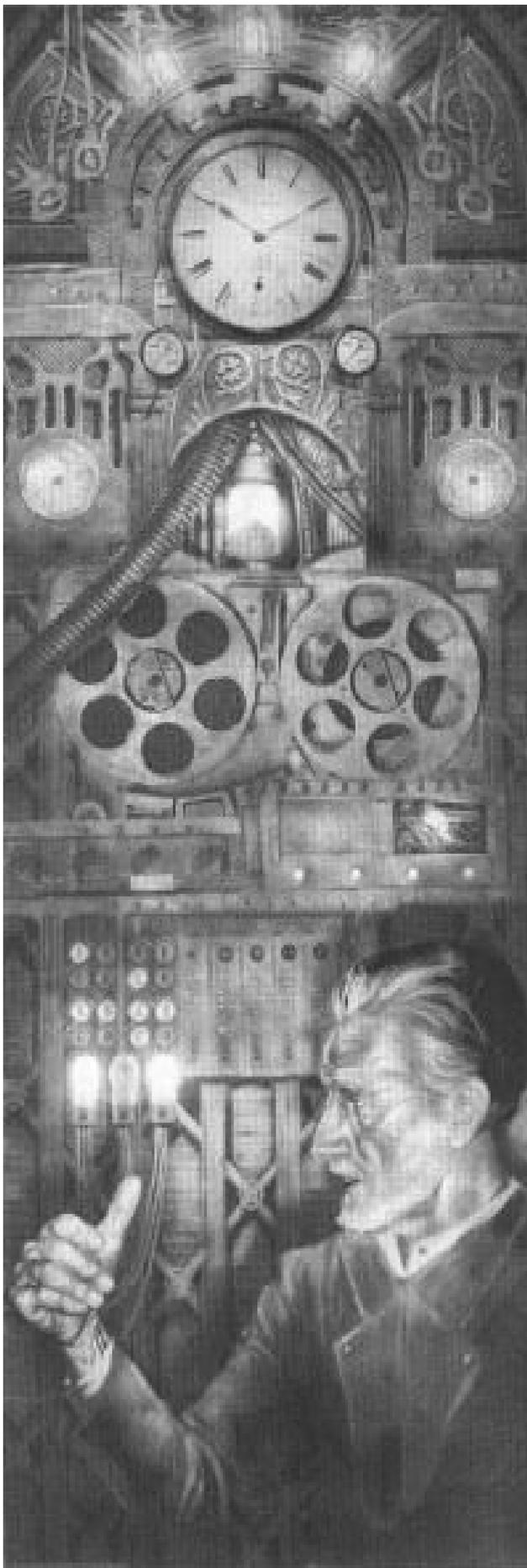
Olhe, eu tive um trabalho danado para conseguir fazer isso. Comprima alguns megabytes aqui, certo?

Que seja, ele rosnou. "Continue".

B00ksmart se afasta do Factoide para os pés da estátua. Quix continua seu tutorial. "Turing fez seu nome durante a Segunda Guerra Mundial quando seu motor diferencial elétrico ajudou a quebrar a Cifra Enigma da Alemanha e tornou o Dia-D possível. Embora os motores diferenciais já fossem capazes de grandes computações, a adaptação de Turing foi a precursora do computador moderno de hoje".

Um painel no pedestal da estátua se abre, revelando um grande computador a fitas medindo o comprimento de dois muros de escritório. "A visão de Turing foi bem além da computação. Ele sentiu um portal para uma realidade virtual bem parecida com a versão do Consenso que poderia ser acessada e manipulada via computador. Ele acreditava que a realidade em si poderia ser definida por equações que poderiam ser programadas para criar uma realidade nova e melhorada que beneficiaria tanto Despertos quanto Adormecidos. Esta realidade seria o grande projeto dos Adeptos e lhes permitiria mostrar à Tecocracia o verdadeiro poder da Correspondência."

"Turing, contudo, sabia que ele e os Adeptos poderiam fazer isso sozinhos. Legitimamente temeroso em pedir ajuda às outras Convenções, Turing fez o inconcebível. Ele fez contato com os banidos Filhos do Éter. Embora levasse tempo para Turing conseguir conquistar sua confiança, ele conseguiu. Em troca dos computadores desenhados pelos Adeptos, os Etéreos pegariam os desenhos e os construiriam. O resultado foi o primeiro computador ternário, ou de 'lógica indistinta'." O painel se fecha. Quando reabre, há um corredor, levando a um massivo hangar. B00ksmart e Quix entram.



Todo o chão está coberto com corredores e mais corredores de massivos consoles de fitas. Técnicos andam de um lado para outro passando uns pelos outros para tomar leituras e introduzir instruções diretamente nos decks. B00ksmart ouve o guincho de pontos em impressoras matriciais à sua esquerda. À sua direita, outros técnicos mastigam resultados e trabalham novos comandos a serem introduzidos.

“O computador ternário”, Quix explica, “era capaz de simular o pensamento humano. Enquanto outros computadores eram paralisados pela limitação de VERDADEIRO e FALSO, a invenção de Turing adicionou outra opção: TALVEZ. Isto permitiu processamentos mais rápidos e manipulação de dados mais precisos, ambos vitalmente importantes se os Adeptos quisessem sondar com sucesso a natureza da Rede”.

“A descoberta fez de Turing a Elite definitiva entre os Adeptos. Se reunindo atrás dele, os Adeptos se prepararam para se aventurar no reino virtual que os esperava. A Tecnocracia, contudo, não pretendia deixar isso acontecer”.

A TECNOCRACIA CONTRA-ATACA

B00ksmart segue Quix em um corredor do hangar. Mas ao invés de consoles de computador, ele vê a expansão inteira da Rede. “Por anos, os Adeptos da Virtualidade tiveram o melhor das outras Convenções. Em 1947, a Tecnocracia virou a mesa. Um agente da Iteração X se infiltrou entre os Adeptos e invadiu um conclave mensal organizado na Rede”. Fora de alcance, uma muralha de fogo se acende em torno de uma seção da Rede. Enquanto inúmeros eletromorfos tentam fugir, apenas uns poucos conseguem. Todos eles são da mesma cor vermelha exceto um, que é um pouco mais amarelo do que os outros. Nenhum dos outros eletromorfos, contudo, presta atenção. “Embora o agente fosse incapaz de levantar quaisquer faces ou vozes, ele foi capaz de espiar despercebido e colher a informação incriminadora que os Tecnocratas estavam desesperadamente procurando, incluindo a realidade virtual de Turing e as relações renovadas dos Adeptos com os Filhos do Éter”. Os eletromorfos partem e a muralha de fogo cai, assinalando o fim do conclave.

A Rede se desfaz. Um apartamento caro cheio de papéis, peças sobressalentes e um computador considerável a substitui. B00ksmart e Quix entram na sala da recém formada estrutura. Eles assistem Turing ler uma carta e algumas fotografias com um medo visível. Ele sacode sua cabeça, incerto do que fazer em seguida. Quix baixa sua voz. “Três anos depois, a Tecnocracia chegou a uma decisão consensual – Alan Turing teria de ser neutralizado. Sua primeira tentativa foi a chantagem, ameaça de publicar fotos dele com outro homem”. Turing respira fundo, queima as fotos, e desaparece na sala do computador. “Turing ignorou as ameaças. Quando as fotos chegaram às bancas, o escândalo arruinou sua carreira política na Bretanha. Turing, contudo, recusou deixarem parar sua pesquisa. A Nova Ordem Mundial tomou o próximo passo lógico”.

Alguém sutilmente mexe na tranca do corredor. Um Homem de Preto silenciosamente entra, olhou Turing na

sala do computador, e entra. Sucede um longo segundo de silêncio, seguido pelo único reclame de uma arma.

B00ksmart e Quix correm para a sala do computador. Eles chegam a tempo para ver o Homem de Preto colocar as impressões de Turing na arma e largá-la de seu corpo. Sangue bombeia do ferimento a bala em sua têmpora. O Homem de Preto faz algumas alterações de última hora na pose do homem morto, então sai tão silenciosamente quanto entrou.

B00ksmart olha incrédulo para o sangramento da lenda em seus pés. Um bip chama sua atenção. Vários monitores exibem dados para um experimento já em andamento. Ele se inclina para ler o que os dados dizem, mas o texto está muito borrado para se ler. B00ksmart espera por algo acontecer. Nada acontece.

Ele se volta para Quix. “O que está havendo?”

“Olhe com seus próprios olhos”.

O computador pisca como um tubo de televisão sendo desligado. B00ksmart vacila, então olha ao seu redor. Um telefone numa mesa de cabeceira pisca.

Ele toca o telefone.

A caixa de texto se fecha. Quix continua o tutorial. “Sem seu compassivo líder, a Tecnocracia esperava que os Adeptos entorpecidamente concordassem com qualquer coisa que fosse ordenada. Os dois lados se subestimaram grandemente”.

A sala de computador de Turing se dissolve. B00ksmart e Quix estão mais uma vez na sala de configuração. Desta vez, contudo, ela não está vazia.

TECNOCRACIA NÃO MAIS

Uma pequena mesa de xadrez jaz sozinha com um jogo já em progresso. B00ksmart nota que as peças de obsidiana negra colocam as peças de cristal claro em cheque-mate. “A morte de Turing foi o byte final da já reduzida paciência dos Adeptos. As rotinas que Turing usou para transferir para a Rede foram aprimoradas e, em Junho de 1955, toda a comunidade Adepta se tornou virtual”. Todas peças exceto um peão solitário desaparecem do tabuleiro. “Eles levaram consigo todo fragmento de dados que tinham sobre a Tecnocracia, incluindo planos detalhados do precioso Cronograma da Nova Ordem Mundial”.

“A Tecnocracia estava devastada e enfurecida”. As peças negras incendeiam e tremem de raiva. “De todos os Adeptos conhecidos, apenas três foram capturados, e todas tentativas de rastrear os outros levaram a lugar nenhum. Incapaz de extrair qualquer informação dos prisioneiros, a NOM os executou e ordenou que todos os Adeptos fossem mortos 'com dor extrema'. Os Adeptos estavam oficialmente por si sós”.

O tabuleiro de xadrez se apaga. O quarto se digitaliza na Teia. A atividade nas linhas de telefone é frenética, salvo os bolsões de inatividade espalhados que evitam que outros sinais entrem. “Pelos próximos quatro anos, os Adeptos cavaram fundo na Teia. O contato de uns com os outros era esporádico, uma breve comunicação entre dois bolsões inativos, e nunca pessoalmente para que nenhum deles levasse a Tecnocracia aos seus grupos particulares. Uns

FACTÓIDE: O QUE ACONTECEU A TURING?

O público acredita que Turing se matou como resultado de sua carreira política arruinada. Nada poderia estar mais distante da verdade.

De acordo com testemunhos de outros Adeptos que trabalhavam com Turing à época de sua morte, ele estava no meio de um intrincado experimento quando o Homem de Preto apareceu e atirou à queima-roupa. Pensando que estava morto, ele deixou com que os técnicos limpassem a sujeira.

Turing, contudo, não estava completamente em seu corpo no momento de seu assassinato físico. Minutos antes, ele havia carregado seu Avatar pela linha do telefone em seu computador. Sua meta: sincronizar rotinas com outros Adeptos e os Filhos do Éter para digitalizar seu computador em si, assim demonstrando que o espaço virtual estava de fato um nível *abaixo* da realidade Consensual.

O experimento foi um tremendo sucesso, mas a um preço incrível. Com sua forma física não mais funcionando, Turing não podia retornar a seu corpo. Preso numa volta recursiva ocasionada pelas rotinas especiais que usou para se projetar no espaço virtual, seu Avatar foi perdido numa acomodação repentina de informação causada pela digitalização do computador. Desesperados, os Adeptos escarafuncharam os dados atrás de uma forma de encontrá-lo.

Depois de dois dias de análise intensa, os Caoticistas não tinham nada de concreto a reportar. Alguns teorizavam que seu Avatar tivesse sido obliterado na Rede no momento em que perdeu contato com os sinais vitais de Turing. Outros supuseram que ele se integrou diretamente à Rede ao mesmo tempo em que seu computador. Seja qual fosse a explicação, uma coisa era certa. O computador digitalizado de Turing se tornou um Núcleo para toda a Rede, organizando e gerenciando a alocação de memória de cada chamada telefônica, despacho eletrônico e aplicação que já correu no que se tornaria a Teia Digital.

Anos após a presumida morte de Turing, os Nexploradores procurando nos cantos mais distantes da Teia voltaram com histórias que poderiam romper a mais robusta das ondas de protetores. Não é incomum ouvir relatos que as orlas da Teia ecoam com os gritos de um homem eternamente torturado, ou que as sombras de um homem emboscando a descrição de Turing espontaneamente apareçam de lugar nenhum, apenas para desaparecer quase tão rápido. Uma explicação para estes fenômenos é que o Avatar de Turing estava sendo dividido para expandir a Teia uma molécula de cada vez. Embora tenha seus propositores, os detratores citam que as moléculas de Turing não podiam manter o crescimento exponencial que a Teia continua a exibir.

Cinquenta anos depois, seu aniversário é celebrado com a máxima reverência. Qualquer que seja a explicação por trás de seu desaparecimento, todos concordam que seu sacrifício nunca deve ser esquecido.

poucos, contudo, conseguiram manter laços com os Filhos do Éter, que consideravam os Adeptos espíritos irmãos”. Uma das zonas inativas permite que um eletromorfo vermelho passe. Ele interage com um eletromorfo, então sai calmamente.

Eletromorfos vermelhos interagem uns com os outros em qualquer lugar na Teia. Eletromorfos verdes em pouco tempo se unem a eles. “Satisfeitos que os Adeptos da Virtualidade estavam legitiamente expatriados da Tecnocracia, os Filhos do Éter solicitaram ao Conselho das Nove Tradições que permitisse que os Adeptos se unissem a eles. Dois anos depois, o Conselho concordou, mas várias condições deviam ser atendidas antes que pudessem ser uma Tradição plenamente reconhecida. Além do período probatório padrão de cinco anos, os Adeptos tiveram de compartilhar tudo que sabiam sobre a Tecnocracia. Também lhes foi exigido que preenchessem o nono e último assento no Conselho como representantes da Esfera de Correspondência e mantivessem o resto do Conselho atualizado sobre o que estavam trabalhando até que sua provação expirasse. Os Adeptos se agarraram à oportunidade”. Os eletromorfos verdes interagem com os amarelos em suas zonas protegidas na Teia.

B00ksmart assiste a Teia se encaixar na sala branca. “Os Adeptos fecharam um círculo completo com sucesso. Infelizmente, eles não passaram por isso intactos”.

⊕ PRECIPÍCIO DA APRENDIZAGETI

Uma refinaria de óleo aparece, cuspidando fumaça no ar. B00ksmart vacila em reação ao duro chapéu que repentinamente se fixa em sua cabeça. Quix, também, usa uma miniatura de chapéu duro que a faz deslizar enquanto fala. “Óleo bruto entra, sai óleo refinado. É muito similar ao processo que nós Adeptos aplicamos aos dados brutos. Nós pegamos gigabytes de informação variada, separamos o útil do inútil, e arquivamos os dados refinados para estudos futuros”.

“A Tecnocracia, contudo, aprendeu muito da traição Etérea. A NOM secretamente infectou cada Convenção com vírus diferentes para explorar a maior fraqueza de cada uma. Para os Adeptos, aquela fraqueza era informação”. O maquinário na refinaria se torce. Depois do zumbido de uma broca levantada e algumas marteladas, o maquinário recomeça. Desta vez, contudo, sai óleo bruto ao invés de refinado. “Chamado de Vírus Turing, a infecção fez com que os Adeptos 'esquecessem' muito do que sabiam sobre a hiper-matemática e física teórica. Ele também fez com que acreditassem que a informação não precisava ser processada, mas ao invés devia ser libertada em sua forma bruta e 'pura'. Como tal, os Adeptos se tornaram inconscientemente confiantes nos computadores da Tecnocracia e na tecnologia para satisfazer sua sede por libertar o 'conhecimento aprisionado”.

Óleo não processado verte sobre o chão. B00ksmart ergue seu manto e sai do escorregadio. Ele não vê o precipício surgir espontaneamente atrás dele. Enquanto mergulha, Quix voa ao lado dele. “42 anos de valioso tempo em P&D foram desperdiçados como resultado do vírus”, ela

grita no ar apressado, “mas nem tudo que os Adeptos fizeram naquele tempo foi insensato! Eles tinham muito com o que se manterem ocupados!”

Os olhos de B00ksmart se arregalam enquanto o chão corre para encontrá-lo. Ele fricciona seus dentes e resiste à ânsia de pausar o programa. Sob ele, vê uma raiz exposta piscando. Apressadamente, ele a alcança... e congela em pleno ar enquanto a caixa de texto se abre sob ele.

FACTOIDE:

A MECÂNICA DE UTI MNEMOVÍRUS

Derivado da palavra grega para “memória”, os mnemovírus são os não anunciados “info-assassinos” do mundo virtual. Eles atacam sem aviso e apagam quase todos os traços de sua passagem, tornando-os os vírus mais perigosos na Teia.

O funcionamento de um mnemovírus é simples. Em seu estado dormente, o vírus se agrega a pontos de alto tráfego de informações, tais como switchboxes, centros de redes e transmissores de rádio e televisão. O vírus é contraído ao passar eletromorfos, que por sua vez transferem-no diretamente às vítimas receptoras – Ícones virtuais dos magos – auricularmente, como estática básica. Uma vez dentro de um hospedeiro viável, ele jaz dormente até ser ativado por um estímulo de pré-engenharia – na maioria dos casos uma palavra-chave, embora existam exemplos onde uma nota musical em particular também seja efetiva.

Se o vírus se torna ativo, ele migra de neurônio em neurônio no banco de dados do alvo, ou cérebro virtual, à procura de pacotes de dados específicos. O desenvolvedor do vírus especifica por quais pacotes procurar: pode ser uma pessoa em particular, um lugar, momento, ou ideia. Um vírus que localize o dado indicado apaga o dado e substitui o espaço de dados virtual com milhares de cópias virais, que por sua vez saem dos pacotes de dados a procura de outros pacotes de dados do tipo. O processo continua até que o vírus tenha buscado e despido todos pacotes de dados aplicáveis. Ele então se desloca para o próximo alvo da mesma forma que infectou o primeiro – auricularmente, por canais de comunicação na Teia.

Ironicamente, os mnemovírus causam um surpreendente efeito colateral. Devido à repentina disponibilidade de espaço de dados, as vítimas notam um aumento no potencial de aprendizagem. Isto, contudo, faz pouco para evitar a perda de novos dados adquiridos que a infecção é programada para apagar.

O Vírus Turing é o mais famoso mnemovírus atual, um co-desenvolvimento da NOM e um antigo membro da Elite Adepta desapontado com o desprezo que percebia de seus antigos colegas. Embora os Adeptos depois tenham desenvolvido sua própria versão do T-Vírus (veja a rotina **Verme** na página XX-XX), ela pretende somente manter os segredos da Tradição seguros no caso de um potencial iniciado escolher se juntar a outra Tradição.

ARPANET

A caixa de texto desaparece e B00ksmart cai tão rápido quanto antes. Sem aviso, uma corredeira o pega e suavemente o transporta por espirais antes de acomodá-lo num poço raso de água clorada. Ele anda até sair do poço. Quix salta sobre a superfície da água até o deck, onde salta para parar. Ela flutua e gira para se secar.

“Eu precisava disso! Onde estava...? Oh, sim. Por aqui, por favor”. Quix leva B00ksmart para fora do deck no que parecia de fora uma sala para trocar de roupa. Quando entram, contudo, é algo diferente.

Contrariando o tamanho da fachada exterior, um laboratório de computadores de pesquisa se estende, mesa após mesa iluminado com transistores, mangueiras, cabos, cátodos, caixas de computador e carretéis de fita magnética. Cada workstation tem uma pessoa trabalhando sobre algo, e tanto a conversa quanto a fumaça do cigarro não param. Um logotipo pendendo de uma parede próxima diz: “Agência de Projetos de Pesquisa Avançada”.

Quix anda pelo laboratório. B00ksmart a segue hesitante. “ARPANET foi a ideia do Dr. J.C.R. Licklider, um Adormecido com uma visão única... para Adormecidos, certamente. Quando os Adeptos estavam no limbo virtual entre deixar a Tecnocracia e se unir às Tradições, a ARPA foi criada pelo governo dos EUA em reação ao lançamento da União Soviética do primeiro homem ao espaço. Sua meta: pesquisar o diabo de um tudo que não fosse de natureza puramente militar”.

“Embora não fosse um membro original, Licklider focou a equipe na ciência computacional. A despeito das reclamações de que uma agência governamental não deveria gastar tempo em algo que a indústria dos computadores pegaria, ele conseguiu sacudir o paradigma inteiro da computação em sua cabeça. Ele acreditou, assim como os Adeptos, que os computadores devem fazer muito mais do que calcular problemas matemáticos; eles podiam revolucionar como as pessoas se comunicam umas com as outras, não apenas sobre como eles processam dados, mas como eles podem transferir dados de um computador ao outro... a despeito de se os computadores conectados eram semelhantes”.

B00ksmart assiste Quix fugir para o lado e orbitar um pesquisador próximo atarefadamente configurando um protótipo de teclado. “A ARPA veio com protocolos e trabalhou no que seria necessário para criar a rede de telefones entre os computadores antes de submeter o projeto ao Diretor da ARPA em Junho de 1968. Com a compreensão de que o projeto agilizaria comunicações militares, o Diretor autorizou duas semanas depois”.

Completando seu teclado, o pesquisador toma sua invenção para mostrá-la para os outros. Quix se esparrama sobre a mesa abandonada. Um esboço púrpura dos Estados Unidos brilha sobre a superfície preta. O esboço pulsa junto com sua voz. “Tendo estabelecido inúmeros Processadores de Interface de Mensagem, ou PIMs, pelo país, um grande teste do sistema estava para acontecer. Em Outubro de 1971, representantes de cada local se encontraram em MIT e tentaram um login massivo no IMP de todos”. Mais de uma

centena de pontos aparecem no mapa. Linhas conectam todos exceto um dos pontos. “Exceto por um lugar que estava completamente fora, a conexão de rede estava completa. ARPANET havia nascido”.

BETTI DEBAIXO DE SEUS NARIZES

“Pausa”. B00ksmart olhou na direção que acreditava em que Holly estava observando. *Estou orgulhoso de ver que você incluiu isso, mas esqueceu de mencionar a parte mais divertida.*

Qual é?

ARPA era um projeto da Iteração X.

B00ksmart sorriu. *Sem brincadeira. A Iteração X foi designada a tomar conta das tarefas de ciência computacional depois que os Adeptos se tornaram virtuais. Quando levamos todas nossas pesquisas e computadores conosco, eles basicamente tiveram que começar do nada. Por isso a agência governamental 'calhou' de se focar em pesquisa computacional.*

Então Licklite era da Tecnocracia?

Não, não, não... apenas a Direção. Todos os outros na equipe já eram entendidos em computador, o que foi mais do que a Tecnocracia podia dizer naquela época. Riu. O hilário foi que três dos 100 lugares dos PIM eram conduzidos por Adeptos. Eles estavam realmente lá quando os agentes da Iteração X em MIT fizeram o login massivo.

Isso é incrível! Holly estava fora de si. Tenho que incluir isso!

Você deve. Adicionou, E você também deve incluir que o único site que falhou no IMP nos pertencia, também.

Ele realmente desejava poder ver sua reação àquele petisco de trivialidades. *Como? foi tudo o que lhe ocorreu.*

Fácil, de fato. Ele desligou seu sistema antes de deixar Cambridge, e usou Correspondência para estar lá para responder seu próprio telefonema imaginando o que estava errado.

Não compreendo. Por que ele sabotaria seu próprio site IMP?

Ele sorriu orgulhoso. *Nada perturba mais um Tecnocrata do que alcançar um score menor do que perfeito. “Continue.”*

GUERRA DE PALAVRAS

O quarto volta a se transformar na piscina, fora da sala do vestiário que não é. Quix os deixa fora do deck em frente a um portão na cerca que leva a um parque, cheio de trilhas, playgrounds, e bosques.

Eles passam por uma série de bancos ocupados por crianças e adultos vestidos de maneira que varia de acordo com épocas de vestimenta lendo uma ampla variedade de livros. B00ksmart nota que todos os títulos são de ficção científica. “Um dos legados mais duradouros dos Adeptos nas massas data de bem antes do advento do computador. Na virada do século, os Filhos do Éter popularizaram suas fantásticas invenções na literatura. Embora alguns

realmente tenham escrito romances – Julio Verne sendo o mais famoso exemplo – eles também inspiraram Adormecidos a deixar sua imaginação correr livre.”

“A reação da Tecnocracia aos livros foi tentadoramente encorajadora. Ela acreditou que o gênero ajudaria as Massas a aceitarem novas tecnologias, desse modo reduzindo o tempo entre o desenvolvimento e a divulgação pública. Havia apenas um problema: a Tecnocracia pensou que os Adeptos da Virtualidade eram os únicos que haviam popularizado os romances.”

FACTÓIDE: TÁTICAS DE INSPIRAÇÃO

Uma televisão portátil apareceu ao invés de uma caixa de texto. Quix flutuou na tela. “Inspirar um Adormecido exige finesse, furtividade, e muita sorte. Na maior parte do tempo, o alvo de uma inspiração está muito perdido em outros pensamentos para pegar as pistas dos Adeptos. As táticas seguintes são projetadas para minimizar o esforço gasto e maximizar um retorno nas prateleiras.”

Número Errado: “Esta é a tática usada mais comumente, que se resume a considerar quanto os Adeptos amam usar a Rede. Uma demonstração.”

A cena muda para um escritor olhando a esmo a máquina de escrever. O telefone toca. “Alô?” ele responde.

“Cara! Eu tive o sonho mais estranho noite passada! Eu estava jogando um vídeo game e—”

“Me descul—”

“— ele me sugou para *dentro do jogo!* Você sabe como eu entrego pizzas e tudo, certo?”

“Mas—”

“No espaço virtual, eu era um espadachim fodão! Ninguém podia me vencer! Todas essas pessoas desafiaram, certo, mas eu derrotei uma a uma. Por algum motivo minha irmã também estava no sonho. Um mané num skate voador que voava pela cidade atirando ímãs nos carros e esquiando atrás deles. Muito doido, mas o papo de espadachim eram *bem legal!* Não foi estranho?”

O escritor esperou para ter certeza de que quem falava havia terminado antes de responder. “Me desculpe, mas você ligou para o número errado”.

O outro lado pausou. “Oh. Foi mal.” Ele desliga.

O escritor desliga e volta à sua máquina de escrever. Ele olha para o telefone por um momento, então para o papel em branco na máquina. Um sorriso lentamente surge em seus lábios.

Ele começa a datilografar.

Carta Anônima: Quix reapareceu na tela. “Os maiores problemas que os Adeptos tiveram com os escritores foi seu nível surpreendente de atrapalhamento. Quando o Número Errado não funciona, o inspirador recorre ao experimentado e verdadeiro serviço postal. E-mail, como você verá, também funciona.”

Um escritor entediado na mesa do computador substitui Quix. O escritor minimiza seu processador de

“Os Adeptos foram adiante. Reivindicando responsabilidade pela ‘invenção’ da ficção científica, eles começaram sua própria campanha de inspiração. Entre seus esquemas estavam o ‘Wrong Number’, a ‘Anonymous Letter’, e ‘Spray Shooting.’” Enquanto Quix explica os esquemas, B00ksmart vê um bêbado passar por um banco próximo. A garrafa ensacada dobrada sob seu braço cai e rola. Ela pisca convidativamente.

B00ksmart sorri. Silenciosamente toca o pacote.

texto e abre seu programa de e-mail.

“Você tem uma mensagem”, repica o computador.

“Claro que tenho”, retorquiu o escritor. Um por um, ele deleta as mensagens de anúncio que recebe. Entretanto, quando chega uma de seu amigo Barry ele sorri. “É isso aqui! Você finalmente decide escrever.” Ele abre a mensagem.

“Desculpe levar tanto tempo desde a última vez em que escrevi”, ele começa. “Estive acamado por duas semanas. Os médicos acham que é um vírus, mas não sabem qual. De qualquer foram, estou tendo algumas alucinações sérias. Por um momento pensei que fosse parte de um serviço de entrega de pizza da Máfia que era totalmente real. Sinistro.”

“De qualquer modo,” Barry continua, “eu só queria saber se poderia dar um tempo naquele jantar que havíamos marcado para amanhã à noite. Ainda estou um pouco fraco e tal, então pensei que facilitaria um pouco. Falo contigo depois — Barry.”

O escritor suspira e fecha o e-mail, então o reabre. *Uma entrega de pizza da Máfia?* Segurou seu queixo pensando nas possibilidades...

Tiro no Escuro: De volta a Quix. “Às vezes um Adepto não quer procurar pelo autor certo. O inspirador ao invés disso irá para um bar conhecido por servir escritores, pede uma aguardente, e divaga em voz alta para ninguém em particular sobre ‘máquinas incríveis’ e ‘mundos alternativos’. Se o Adepto tiver sorte, mais de um romance surgirá da visita, e a um esforço mínimo.”

Na televisão, um Adepto vestido em roupas prata extravagantes entra num pub com um conhecimento limitado das pessoas, alguns com laptops abertos e ativos. Naturalmente, todos os olhos – incluindo os do escritor – se voltam para ele.

Ele pede um Guinness e agradece o barman. “Obrigado. Você não tem ideia do quanto eu preciso disso. Quase fui atropelado por um entregador de pizza que estava gritando pra eu sair da frente. Mande ele se foder. O motorista ranhento então saiu sacando uma *arma* das coisas dele e me disse que era melhor ele não se atrasar para entregar sua pizza, ou ele me caçaria e me daria um tiro onde quer que eu tivesse. Ele balançou a arma por um minuto, então voltou e acelerou.”

“Tô totalmente cagado com isso, claro, então não me surpreende que eu quase fui atropelado de novo, dessa



vez por um mensageiro num skate que vinha agarrado num pára-choque de carro e se agarrava em outro dobrando à direita na minha direção. Ele fez isso com uma grande facilidade – mal desviando de mim por menos de um centímetro – e zarpou atrás de outro carro.”

“Como se *duas* experiências de quase-morte não fossem o bastante, então eu me atravessei no caminho de um assaltante fugindo de dois policiais. Nós dois caímos, ele derrubou uma espada de fantasia, e os policiais o pegaram. Eles nem mesmo se importaram em me ajudar a levantar!” Ele toma um gole de cerveja. “Te digo, o mundo está virtualmente destruído. Não vai levar muito tempo até que você encontre skatistas espadachins carregando pizzas de morte e destruição nas ruas.” Outro gole. “Não vai levar.”

Ele terminou a cerveja, agradeceu o barman e deixou o pub. O escritor olhou para seu laptop, então para a porta.

Experiência de Quase-Morte: “A melhor forma de fazer um escritor lembrar é ter certeza de que ele ou ela nunca esquecerão. Os Caoticistas – mestres em adivinhar probabilidades – levaram isso a um novo patamar e usam uma série complexa de eventos coincidentes para conduzir seus estratagemas. Eles tomariam a situação contada pelo Adepto e realmente colocariam o escritor nele.”

O escritor caminha pela rua. Tudo que supostamente aconteceu ao Adepto acontece com ele. Quando tudo está tido e feito, ele puxa o bloco de notas e furiosamente escreve tudo.

B00ksmart retira sua mão da bolsa. Ela desaparece. Quix continua a lição. “Depois que os Adeptos se foram, muito pouco foi feito com os escritores. A Tecnoocracia pegou a tocha dos Adeptos e fez algo inspirador por si própria. Apenas então perceberam que os Filhos do Éter faziam os mesmos truques. Uma combinação de ficção científica pura e fantástica foi lançada, algumas desposando as ciências duras e os contos de fadas de denúncia, outras pressionando o fantástico sobre o tédio da lógica.”

“Enquanto esta guerra literária se espalhava, os Adeptos eram um não-fator. Salvo pela inspiração acidental durante as barulhentas noites de bebida em público, a Tradição esteve muito focada em sobreviver para se importar com quais livros estavam sendo escritos. Apenas após terminarem seu período de provação e estarem confortáveis em seu novo papel eles retomaram sua campanha de inspiração de forma séria.”

Assistindo Quix enquanto ela explica, B00ksmart caminha para uma estante cheia com romances de ficção científica e fantasia. Sobre o canal, ele ouve Holly rindo baixinho. *Não foi divertido*, ele rebate.

Com certeza foi, ela ri.

“Pelos anos 70”, Quix interrompe, “poucos Adeptos, Etéreos ou Tecnoocratas poderiam dizer quem foi responsável por inspirar qual romance. Tão integrados seus ideais haviam se tornado que todos estavam clamando

responsabilidade por o que quer que fosse publicado, mesmo em casos quando uma história nascesse plenamente na imaginação dos Adormecidos. Embora a guerra entre a Tecnocracia e as Tradições estivesse há muito estabelecida, os Adeptos e Etéreos acharam que seu relacionamento foi desgastado pela ambiguidade.” B00ksmart e Quix ouvem uma agitação pelas árvores. Eles fizeram seu caminho naquela direção. Dois homens – um vestido com roupas sujas dos anos 70, o outro num terno amassado do mesmo período com um protetor de bolso no bolso de seu casaco – acaloradamente discutindo, onde o homem de terno balança um livro furiosamente com cada sílaba que pronuncia. O homem mal vestido, contudo, se recusa a recuar. “O resultado foi um acesso de fúria compartilhado que evitou que os dois lados trabalhassem juntos por meia década.” Ambos homens andam em direções opostas.

Assistindo o Filho do Éter partir, B00ksmart percebe um raio chamejante pelas árvores. Ele olha para a copa, mas as folhas não estão farfalhando o suficiente para explicar a estranha exibição. Ele deixa o raio atingir seu manto nos joelhos. Um filme é projetado em suas roupas. Ele o reconhece como *Bladerunner*, mas sem a coloração amarela.

FACTOIDE: GUERRA NAS PELÍCULAS

As guerras de ficção científica encontraram um novo campo de batalha – a tela de prata. Os filmes transformaram palavras em realidade visual, deslumbrando os frequentadores de cinema com efeitos especiais que os tornam 'ooh!' e 'aah!' e clamam por mais. Muito do crédito se deve aos diretores de cinema Adormecidos cuja visão ultrapassou as expectativas de todos – incluindo as da Tecnocracia.

Duas das facções desempenharam um papel importante no crescimento da indústria. A Tecnocracia dominou os projetores de filmes e efeitos sonoros logo após os primeiros “falados” chegarem aos cinemas em 1927. Quando os romances de ficção científica foram adaptados aos enredos, os Filhos do Éter investiram em efeitos maiores e melhores para garantir que suas inspirações fossem visualmente atraentes e precisamente retratadas.

Os Adeptos, contudo, permaneceram à distância da indústria até 1984, quando o lançamento de *Tron* deu ao mundo um breve olhar sobre a Teia Digital. Infelizmente, ele deu a impressão errada do que a Realidade Virtual tratava, e a Tecnocracia pulou sobre ele com uma inundação de filmes baseados na RV que exageravam os perigos da tecnologia.

Queimados o bastante pela experiência, os Adeptos abandonaram a indústria por quase uma década. Ironicamente, ele levou uma dupla de irmãos não-Despertos, um elenco de Oakley vestido em couro e uma corrente vertical de código de computador a definir a visão dos Adeptos como as Tradições nunca puderam ter. Desde seu lançamento em 1999, o recrutamento Adepto triplicou, e todas Tradições viram um aumento nos Despertares.

Bem? Holly pergunta impacientemente sobre o canal. *Você vai tocá-lo ou não?*

Tocar o que? diz B00ksmart.

O Factoide! Não consegue vê-lo piscando?

B00ksmart volta seus olhos para o céu em exasperação. *Eu dificilmente chamaria isso de piscar*, murmura sob sua respiração enquanto toca a projeção.

A caixa de texto desaparece. *Triplique?* pergunta B00ksmart. *Não acho que tenha sido tanto assim.*

Arredondando, consente Holly. *Ainda assim muito impressionante, não acha?*

“Muito impressionante”, ele responde em sua melhor personificação de Darth Vader.

Não peguei essa.

“Esqueça”, diz com pesar. “Continue.”

UMA TRAVA VIRTUAL

As copas dos carvalhos repentinamente se enchem com galhos e folhas. O raio de projeção é cortado. A escuridão envolve a floresta. Apenas o pulsar violeta de Quix pode ser visto.

Sobre ela, finas linhas verdes são traçadas. Quanto mais são traçadas, mais o céu parece uma imensa placa-mãe. “Antes de 1980, nenhuma delimitação clara podia ser traçada entre os romances de ficção científica e os grupos responsáveis por inspirá-los. Ao mesmo tempo, o sucesso de ARPANET assinalou a aurora de uma nova onda de conectividade. As circunstâncias eram perfeitas para alguém enredar estas duas metas. Esse alguém foi William Gibson.”

Construções tridimensionais se erguem da placa-mãe como uma imitação tosca do sistema virtual UNIX representado em *Jurassic Park*. “Um Adormecido (acreditamos), Gibson integrou sua paixão com um novo olhar do futuro. O lançamento de *Neuromancer* em 1984 foi o livro definitivo desta visão, e o gênero Cyberpunk havia nascido. Embora os Adeptos nada tivessem a ver com a concepção do livro, eles conheciam uma oportunidade dourada quando viam uma.”

Enquanto Quix fala, as construções evoluem de blocos coloridos para fachadas sem preenchimento. “Eles cuidaram para que outros escritores no molde de Gibson, Sterling, Stephenson e Rucker tornassem o Cyberpunk o modo predominante de narrar a ficção científica.” As estradas simplistas entre as construções se transformam em ruas toscas que se tornam remendadas e envelhecidas. Eletromorfos que surgem como figuras de traços brilhantes obtêm contornos e detalhes. Outros Ícones aparecem. Sobre eles, o céu muda do negro opaco para o cinza mosqueado para o azul obscuro antes de uma tempestade armada cair do leste.

Enquanto a chuva começa a cair, B00ksmart veste seu capuz. Quix continua. “Por mais que tentassem, os Etéreos e os Tecnocratas eram incapazes de quebrar a fortaleza dos Adeptos no mercado. O Paradigma Adepto venceu.” Raios rasgam o céu sombrio. O trovão que se segue reverbera pelas paredes das construções sob ele. Quix flutua para o canto de uma silhueta virtual e brilha forte de orgulho. Numa

declaração que deixaria um evangelista orgulhoso, ela exclama, “A Guerra das Palavras terminou e nós agora somos vitoriosos!”

“Pausa!” B00ksmart grita sobre o eco ensurdecedor de Quix. Tudo congela.

Muito alto? Holly pergunta.

Ligeiramente.

Vou limpar o som.

Faça isso. “Continue.”

A BUSCA PELA REALIDADE VIRTUAL

Quando Quix termina de se regozijar, flutua de volta ao nível de B00ksmart. A chuva diminui e o sol aparece por entre as nuvens. “Os Adeptos há muito experimentaram a Realidade Virtual num nível muito íntimo. Raramente outra Tradição encontrou um Adepto em pessoa fora da Teia. Para os Adeptos, a Realidade Virtual era a única realidade conhecida.”

Quix leva B00ksmart a um cinema vazio. A marquise diz 'Adeptos da Virtualidade para Calouros: A Busca pela Realidade Virtual'. Eles entram sem pagar e se sentam. As luzes da casa estão baixas, a exibição de slides para e o filme começa. A tela é negra enquanto a voz de Quix vem dos alto-falantes. “Os Adeptos estavam prontos para começar a fazer da RV uma realidade antes que ARPANET se tornasse um projeto completamente realizado. Esforços prematuros, contudo, dependiam de computadores capazes o suficiente para lidar com o poder de processamento necessário para reproduzi-los.”

A tela descreve uma breve história das invenções que levaram à impressão contemporânea de tudo o que a RV é – um capacete display, luvas sensoriais e cabos em todas as direções. “Como resultado, a tecnologia de RV se atrasou seriamente. Os filmes, contudo, não tiveram problema em oferecer otimismo a um público impaciente. Promessas de interatividade plena em mundos de RV se tornavam mais prevalentes e a cada ano as Massas (aqueles que eram conhecidos) esperavam ouvir notícias inovadoras. Essas notícias, contudo, nunca vieram.” O filme engasga, demora, e queima. B00ksmart é ofuscado pelo brilho da tela vazia deixada para trás.

O projetor se desliga e as luzes da casa se acendem. A tensão nos olhos de B00ksmart diminui. Quix fala enquanto um projetista conserta a bobina. “Tenho certeza de que você está imaginando por que a RV não chegou ao mercado ainda. A resposta inicial a essa questão é egoísmo. Nós não queríamos ceder nosso controle sobre a Teia. Se as Massas tivessem a tecnologia para entrar nela, tudo pelo que Turing se sacrificou e a Tradição avançou poderia ser apagado.” O som de dedos estralando ecoou pela sala. “Como foi, a Tecnocracia já havia batido no mundo privado dos Adeptos e estavam sujando toda a finesse de um disquete com um drive de CD-ROM. Adicionar os Adormecidos à mistura garantiria uma Tela Azul de Morte virtual. Isso era algo que os Adeptos e – suspeitam – a Tecnocracia não tolerariam.”

O projetista anuncia que a bobina está consertada. As luzes da casa escurecem mais uma vez.

PROCURANDO POR VÍRUS...

Ao invés de iniciar de onde o filme parou, ele agora mostra um homem num jaleco de plástico amarelo furiosamente mastigando dados numa rede de computadores ternários tope de linha. B00ksmart reconhece o homem imediatamente. “Como você conseguiu que H0usefly cooperasse nisso?” pergunta, incrédulo. “Pois eu sei que não há jeito dele deixá-lo renderizá-lo sem sua permissão.”

“Você ficaria surpreso com o que um rato de laboratório faria por uma garota de colégio”, Holly ronrona com orgulho inconfundível.

B00ksmart sorri mas não diz nada enquanto Quix continua com o tutorial. “Como você sabe, os Adeptos da Virtualidade foram infectados com o Vírus Turing pela Tecnocracia quando a deixamos pelas Tradições em 55. Naquela época, contudo, nenhum de nós sabia que havíamos sido infectados. Nunca saberíamos se não fosse por uma série de eventos que ocorreram entre Fevereiro e Abril de 1998.”

B00ksmart e Quix não ficam por muito mais tempo sentados no cinema. Eles estão atrás de H0usefly enquanto ele trabalha. B00ksmart nota que um dos itens em sua escrivaninha coberta de lixo é um disco rotulado como 'ITX P-131'. Ele sorri maliciosamente enquanto Quix explica o que ele já sabia. “O primeiro evento foi um descuido por parte da Iteração X. Durante um ataque Cyberpunk de uma propriedade do Sindicato em Nova Iorque, um Hacker descobriu um link perdido em uma das páginas internas da companhia. Depois de testar a fonte com **Não Cruze a Corrente** [ver p. 64], o Hacker abriu o código para localizar o link que deveria estar lá. Ao invés disso o que ele encontrou foi um link oculto que levava diretamente ao mainframe da It-X em NORAD. Ele localizou a linha, se escondeu, e levantou mais de 20 Giga de dados antes que o rastreassem. Os dados estão num esconderijo seguro na Teia até que os Cypherpunks –”

“Pausa.” *Cryptogramics*. “Continue.”

– pudessem cortá-lo e reparti-lo com o resto das Tradições.”

“O segundo evento aconteceu durante uma Guerra Interna entre os Adeptos duas semanas depois. Uma vez que as razões para a batalha não são importantes (embora sejam hilárias o suficiente para garantir algumas fofocas se você tiver uma oportunidade), o resultado foi tremendamente instrutivo. Enquanto L0ser havia levado um golpe 'mortal' pelo servidor, o scanner de vírus ficou doído. Na época foi escrito para um sistema causado pela memória sobrecarregada no servidor anfitrião. Quando o problema seguiu L0ser onde quer que fosse, contudo, os Adeptos deram uma olhada bem de perto nele. Eles rodaram todos antivírus que puderam, mas nada funcionou; ele ainda apontava positivo para infecção. Acreditando que fosse um Ícone corrompido – não me pergunte o que acontece; eu não sei nada sobre isso – a Tradição o chutou da Teia até que ele

se limpasse.”

“O evento final estava aqui.” Quix plana sobre o outro lado da estação de trabalho. H0usefly não a percebe. “Como o primeiro a analisar os dados restaurados, H0usefly começou a separar os dados em pacotes tratáveis. Sentindo que estava trabalhando nisso por horas, ele olhou o relógio. Haviam se passado apenas 25 minutos. Ele continuou. Na próxima vez em que olhou o relógio, haviam se passado mais cinco minutos. Convencido de que o relógio havia parado, ele checkou os relógios em seus computadores ternários. Não eram somente 30 minutos desde que ele havia começado a trabalhar, eram *três dias* e 30 minutos! Chocado, ele pediu a seu computador que explicasse o que havia acontecido.”

“Os Caoticistas eram renomados por manter notas que nem sempre podiam ler. H0usefly, contudo, havia trabalhado como bibliotecário antes de Despertar, e assim estava acostumado a documentar tudo em cartas num regime que poderia fazer em seu sono. De acordo com suas notas, isso foi exatamente o que ele fez. Analisou a mesma quantidade de informação cada vez, apenas para começar a refazê-lo num total de 6.458 vezes.”

“Depois de intensos estudos, dias de recomeço e alguma ajuda muito necessária de outros Adeptos, ele chegou a uma conclusão surpreendente – os Adeptos foram infectados com o Vírus Turing.” B00ksmart assiste H0usefly lançar suas mãos no ar vitoriosamente, então desfia um rosário de bandalheiras tão longo que o fluxo de dados encheria um disco rígido de um terabyte três vezes. “O nome do vírus veio da mesma razão pela qual ele se manteve repetindo seu trabalho. Durante um segmento da análise, H0usefly empregou um tradutor vocal para ler os dados em voz alta para ele. Enquanto isso, os dados surgiam para o Hacker incluir informação sobre o hangar de pesquisa de Alan Turing, que a It-X declarou como um novo estabelecimento de pesquisa num e-mail para o cabeça da NOM. Sempre que H0usefly ouvia o nome de Turing falado, o T-vírus ativamente apagava toda informação sobre o projeto de sua memória. Esquecendo que ele havia ouvido o e-mail, checkou suas notas para ver onde ele a deixou e ouviu o e-mail novamente. E novamente. Quando ele finalmente imprimiu os dados e os leu, ele escreveu seus achados antes que pudesse esquecê-los e os guardou em seus computadores ternários dentro e fora da Teia. Depois ele encontrou referências a mnemovírus na informação furtada e somou dois e dois.”

DEPURAND⊕

B00ksmart e Quix se Corresponderam com H0usefly para outro ponto na Teia, onde ele apresenta seus achados para outros Adeptos da Elite num grandioso anfiteatro grego. B00ksmart não pode ajudar mas ri da comédia de assistir um bando de Elites refazendo a mesma cena cada vez que o nome de Turing é mencionado. Quix apenas condescende. “O próximo obstáculo a superar era imaginar uma forma de purgar o vírus de seus sistemas. Eles sabiam o que o mnemovírus fazia, mas eles não faziam ideia de como ele se parecia ou como funcionava. Programas de diagnóstico usados para detectar vírus de computador foram

modificados para escanear Ícones pelo T-Vírus (chamá-lo por seu nome completo causava muitos retrocessos). No final do ano 2000, eles tinham um bom controle sobre o que estavam contra.”

As Elites se movem de forma acelerada nas pesquisas e experimentações. “Através da pesquisa, as Elites seguiram a sugestão de H0usefly e escreveram tudo o que estavam para fazer antes que o fizessem, para que não disparassem o vírus e tivessem de começar novamente. Através da tentativa e muitos erros, a equipe finalmente alcançou uma solução: a Vacina Tesla.” A aceleração para. Eles carregam a vacina num aparelho portátil e a entregam a H0usefly. Ele respira fundo e liga o aparelho. Seu Ícone balança como se tivesse dado um beijo de língua numa tomada elétrica. “Uma combinação de vacina e cura, a Vacina Tesla – nomeada pelo intenso choque ao sistema que deu ao recipiente na injeção – foi um golpe de mestre de programação virtual que fez muito mais do que erradicar o T-Vírus.” A equipe dispara o T-Vírus ao lhe dar o arquivo de áudio original que instigou toda a pesquisa. H0usefly sorri e declara a vacina um sucesso. A sala explode em celebração. B00ksmart sorri orgulhoso.

“Com o tempo, a Tradição foi capaz de fazer conexões vitais entre as disciplinas há muito ignoradas de hiper-matemática e física teórica e a própria natureza da Teia Digital. Isto, junto com os efeitos colaterais do Branco (mais sobre isso daqui há pouco), reformatou completamente as crenças dos Adeptos, nos trazendo onde estamos hoje.”

Enquanto B00ksmart se alegra em celebração, ele vê o aparelho piscando num balcão próximo. Alegrementemente o

FACTOIDE: A VACINA TESLA

A Vacina Tesla é uma macro simples projetada para parecer um pacote de dados chamariz com receptores idênticos àqueles criados em pacotes de dados padrão que contêm informação sobre o sacrifício de Turing, hiper-matemática, ou física teórica. Quando um T-vírus se anexa ao receptor externo, a macro se “injeta” com a informação que o vírus busca apagar, bem como um código acompanhante que deixa a macro saber quando o vírus terminou de apagar a informação. A macro então reformata o interior do pacote de dados, extirpando todos os traços do mnemovírus. A macro então aguarda por outros T-Vírus morderem a isca.

A Vacina Tesla serve à dupla função de cura e vacina. Embora existam exemplos ocasionais de quando um Adepto limpo e imune se reconecta à Tradição, a vacina serviu mais na capacidade pela qual é nomeada. Todo Calouro deve ser vacinado quando em admissão na Tradição, e os Cryptogramics estão sempre vigilantes para tensões virais “transformadas” que possam se espalhar.

toca.

BRANCO⊕

A celebração abruptamente para. A diversão de Quix



da mesma forma se vai. “A vitória sobre o T-Vírus foi uma vitória vazia dado o que aconteceu um ano antes. Para os Adeptos, foi o dia mais sombrio de toda nossa história, e um dia que não esqueceremos tão cedo.”

A Teia reaparece. Ela está completamente cheia com atividade em todas as direções. “Levando ao novo Milênio havia preocupação com o fenômeno ano 2000. Antecipando o dilema, os Adeptos fixaram companhias de ajuda para submeter seus equipamentos computacionais e software ao ano 2000. Satisfeitos que a ameaça havia sido desviada, os Adeptos voltaram aos seus setores da Teia formatados para celebrar o Milênio de sua própria forma.”

B00ksmart – agora tão melancólico quanto o tom de Quix – severamente assiste enquanto se Corresponde de um setor Adepto resplandecente a outro. Em cada um, o Ícone do Adepto está felizmente ignorante do que está por vir. “Quando o relógio bateu meia-noite, em cada zona de tempo, as Massas seguraram sua respiração para o pior e exalavam com alívio quando nada aconteceu. Os Adeptos na Teia, contudo, não tinham tempo para fazer muito.”

A perspectiva repentinamente muda para o todo da Teia. A estática varre os setores virtuais dos Adeptos, varre de novo, então os reformata completamente em inexistência. B00ksmart assiste horrorizado enquanto cliques macabros de Ícones sendo reformatados acometem seus olhos. Os gritos de magos morrendo seguem uns aos outros. Eles parecem ficar cada vez mais altos. Finalmente, todos cessam.

B00ksmart abre os olhos que não percebeu haver fechado. A Teia está mais uma vez silenciosa, mas os setores formatados se foram. Quix flutua flacidamente diante dele.

“O Branco matou centenas de Adeptos e magos de outras Tradições. Quando os sobreviventes procuraram por respostas, descobriram que as outras Tradições haviam sofrido de uma Tempestade de Avatares que se abateu aproximadamente ao mesmo tempo. Embora a Tempestade tenha parecido apenas cortar as comunicações e viagens entre a Umbra e o espaço real, ela devastou magos que haviam se tornado virtuais. A Teia Digital ainda permanece, mas os Adeptos não a têm mais como garantia. Poucos ficam nela por mais de uma semana, com medo de uma recorrência do Branco.”

“Mas, como em todas as tragédias, se tirou algo de bom da experiência. Os Adeptos refocaram suas atenções no que realmente importava: melhorar o destino da humanidade. Se você não aprender nenhuma outra lição deste tutorial, deixe isto ser a lição que você nunca se permitirá esquecer.”

A Teia se dissolve. B00ksmart mais uma vez está na cúpula prateada na qual o tutorial iniciou. *Bem feito*, ele diz sobre o TC, ainda emocionado sobre como a história do tutorial foi concluída.

Obrigada, Holly responde. Ela soa como seu orgulho realmente a tocasse. *Só espero que os Calouros não se empolguem muito*. Depois de um silêncio embaraçoso, ela pergunta, *Você acha que pode continuar?*

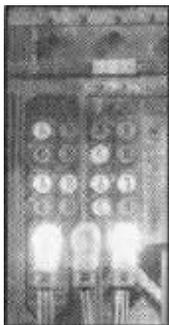
Há mais? ele pergunta um tanto surpreso.

Eu o atualizei. Você sabe, o tipo de coisa 'Onde Nós Estamos'. Eu também tenho outra parte no fim cobrindo as impressões da Tradição sobre os outros.

B00ksmart balança um pequeno pino no lado de seus óculos. *É cedo. Ainda tenho tempo.*

Certo. Vou carregar a Parte Dois.

ADEPTOS DA VIRTUALIDADE PARA CALOUROS, PARTE II: IR PARA...



O domo escurece. Um mapa cartesiano em relevo do globo envolve o muro em branco macio. Nenhuma nação é listada. Apenas fronteiras são marcadas, com fronteiras brancas mais grossas contornando os continentes. BOOKsmart olha o mapa e acena a cabeça apreciativamente. *Gostei.*

“Olá de novo”, diz a voz programada de Holly através de alto-falantes não vistos.

“Agora que você sabe de onde você veio, é tempo de lhe dizer para onde os Adeptos vão... e evitam ir.”

ESTADOS UNIDOS E CANADÁ

O continente se enche de branco e se encaixa no muro. “Os Estados Unidos são de longe nosso lar favorito no espaço real. Terra natal de mais da metade das maiores inovações da Tradição, continua a manter em ordem nossas necessidades especiais por tecnologia, energia e desenvolvimento. Infelizmente, os efeitos colaterais do terrorismo tornaram as comunicações pela Teia perigosas. Ainda que os esforços de parar ações de terrorismo futuras sejam nobres, as agências Adormecidas como a Segurança Nacional e o FBI tornaram mais difícil se ter conversas silenciosas sobre negócios mágicos. A Tecnocracia não tornou a situação mais fácil para nós. Tome cuidado com o que você diz e com quem o diz. Considere qualquer telefone, computador conectado ou frequência de rádio um canal aberto.”

“O Canadá é muito parecido com os EUA, mas com uma vantagem distinta: o mundo não o odeia. Infelizmente, eles têm uma tonelada de estado real intocado. Se você pretende se mudar para lá, não dirija. Além da chance de atropelar um urso ou alce, a área está cravejada de lobisomens. Eles não pagam nada para perseguir alguém à noite.”

OMAHA

Um pequeno símbolo Adepto aparece no centro do mapa. “Como um ponto central no sistema de telefonia da nação, Omaha costumava ser o local mais importante da Tradição. Antes do Branco, ela fornecia Quintessência para a principal Capela da Tradição, chamada de Palácio de Cristal. Embora a Capela tenha sido desde então substituída, Omaha continua a ter um papel vital em manter os Adeptos conectados.”

VALE DO SILÍCIO

Outro símbolo se ilumina, desta vez no Norte da Califórnia. “O Vale do Silício é o atual vertedouro para o novo Palácio de Cristal. Lar da indústria de computadores dos EUA, a área é um depósito rico em Quintessência que os Adeptos usam para construir e testar programas vitais para o projeto da Realidade 2.0. Deve-se tomar cuidado, contudo, quando se trabalha nessa área. Agentes panópticos

aumentaram as patrulhas na região e algumas das Convenções estão se envolvendo mais e mais em suas próprias agendas de pesquisa.”

MAIORES METRÓPOLES

Inúmeros pontos regulares aparecem, cada um representando uma cidade maior nos EUA ou Canadá. “As metrópoles dos Estados Unidos todas têm algo a nos oferecer. Materiais de pesquisa podem ser encontrados nas maiores universidades. O aumento no uso de DSL e modems a cabo expandiu a Teia consideravelmente. Mais importante, a Tecnocracia tem locais vulneráveis carregados com dados sobre revisões do Cronograma. Campos de Hacker principais. Se você gosta de excitação estes são os lugares que você deve visitar.”

FÁBRICAS DE AUTOMÓVEIS

Um punhado de Xs vermelhos se espalha, vários em Pittsburg e Detroit. “Se você quer cometer suicídio, visite Motor City ou Steel City. A It-X gosta de andar por lá. Eles costumavam usar pedaços de linhas de montagem para construir tropas de ciberassassinos, e alguns Adeptos dizem que eles ainda usam. Estas coisas já são fortes o bastante. Você não precisa deixar mais fácil para eles e aparecer em suas Listas de Amigos.”

NÃO MEIO DE LUGAR NENHUM

Zonas vermelhas se colorem em áreas pelo mapa. Muitas delas áreas sub- ou não-desenvolvidas como Yosemite, Yellowstone e o Yukon. “A única razão para visitar estes lugares é... realmente, não há motivo para isso. Se você não puder acessar uma conexão de alta velocidade, você não deveria estar lá.”

MÉXICO E AMÉRICA CENTRAL

A América do Norte se distancia e a América Central é aproximada. Toda ela é vermelha. “Evite a América Central se você puder. A pobreza e a corrupção são excessivas, a tecnologia é obsoleta, e os vampiros estão por todos os lugares. Se você não puder evitá-la, fique dentro de casa à noite, saia durante o dia, e tire a siesta quando todos tiram a siesta. Você pode tentar ficar virtual, mas eu não recomendaria isso. O Branco tem um efeito singular na Teia aqui. A Quintessência é sugada de você mais rápido do que seria em qualquer outro lugar. Ninguém parece saber por que, mas apenas uns poucos despreocupados estão querendo chegar ao fundo disso. Oh, e não beba a água de lá... sério.”

CIDADE DO MÉXICO

Um X vermelho brilhante aparece no local apropriado. “Central Vampírica, embora eu nunca tenha realmente visto um. É um daqueles rumores que *parecem* verdade, mesmo se você não conseguir prová-lo. Bem, eu acho que você pode prová-lo se se atirar no meio da noite, mas duvido que volte para compartilhar os dados.”

EUROPA

A América Central se distancia no resto do mapa enquanto a Europa é encaixada. “Abundância de história, se você está atrás disso. Invista num adaptador de tomadas; seu laptop o amará por isso. Claro, isso só se aplica se você está numa cidade que se atualizou (pegou... atualizou?) com a última tecnologia.”

“Se calhar de você encontrar um mago Hermético ou um Corista, normalmente sugiro que você esfregue em suas caras que nós estamos no topo e eles não. Contanto que você esteja na Europa, contudo, viva e deixe viver. Eles têm muito mais recursos para utilizar do que nós (leia-se, eles não precisam de saídas de energia para tornar nossas miseráveis vidas) e não hesite em usá-los. O lema usual da Tecnocracia ainda se aplica.”

GRÃ-BRETANHA

O país todo preenchido com o símbolo dos Adeptos. “Como nos EUA, mas com um sotaque melhor. Mais de um quarto de nossos desenvolvimentos vieram da Inglaterra, e um bom número de proeminentes escritores de ficção científica vieram daqui. Também, dirigir no lado errado da estrada é *tão* legal!”

FRANÇA

Cidades se espalham com símbolos dos Adeptos. Zonas vermelhas aparecem quase em todo lugar. “A França é uma incrível mistura de 'ver-para-criar' e 'nem-pense-nisso'. As partes ver-para-criar são naturalmente as maiores cidades que têm todas as atrações que qualquer Adepto que se respeita nunca consideraria ficar sem. O resto do país é verde e púrpura – como as árvores e uvas. Você terá sorte em encontrar um banheiro com água encanada, ainda mais uma tomada elétrica. Ao menos o monotrilha que passa por ali é moderno...”

ALEMANHA

Inúmeras cidades são representadas com símbolos Adeptos. “Duas palavras: Autobahn e Oktoberfest. Berlin é uma explosão.”

ITÁLIA E A PENÍNSULA IBÉRICA

Portugal, Espanha e Itália são enquadradas para uma revisão. “Como as cidades americanas, estes países oferecem grandes oportunidades e não são poucos os alvos Tecnocratas para hackear. A principal diferença, contudo, é que as pessoas são do tipo 'pegue o que puder'. Alguns dias você passará por uma fileira de pessoas realmente fechadas, só para se surpreender com o que irá encontrar deste lado do Atlântico no outro dia. Se você puder lidar com as flutuações, melhor para você. Se não, pegue o que precisar e caia fora.”

ÁSIA

A Ásia se aproxima enquanto a Europa se afasta. “Bem parecido com a França, só que maior. Partes da Ásia têm muito a oferecer. O resto dela não. Se você não gosta de multidões, evite-a com todas as forças. Se decidir ficar, prepare-se para ser molestado, não pelos locais ou pela Tecnocracia, mas pela Irmandade de Akasha. Eles não confiam em nós nenhum pouquinho e irão examinar cada

movimento que faça para imaginar o que você realmente fará. A parte triste é, muitos deles não sabem o bastante sobre computadores para imaginar coisa alguma...”

JAPÃO

O Japão se ilumina como outro grande símbolo Adepto. “Brinquedos, brinquedos, brinquedos! A América os faz, mas o Japão os faz melhor. Se você quer coisas tope de linha, aqui é onde você precisa estar. Hardware, eletrônicos – o que você quiser tem. Sempre vale a pena uma viagem, mesmo se for curta.”

CHINA

A China se ilumina com um alvo vermelho e branco gigante. “O maior desafio na terra. Uma das poucas nações comunistas que ainda existem, a China restringe acesso a Internet ao público, negando a centenas de milhões o direito a disseminar informação por si sós. Mais de 22 cabalas de Adeptos viajaram para libertar a informação mantida nas bases de dados do governo, uma tática habilmente chamada de Levante Chinês. 15 voltaram com sucesso. Aquelas que voltaram de mãos vazias receberam um amável tapinha nas costas por tentar. Três cabalas nunca retornaram.”

“Diferente do resto do mundo, os Adeptos devem pedir permissão para fazer um Levante Chinês durante o conclave anual mantido no Palácio de Cristal. Como ninguém quer que a missão falhe, cada membro da cabala proponente deve ser do status de Elite para ser considerado. Um informe sobre dados alvos também deve acompanhar o pedido. Se a cabala obtiver aprovação do Conselho das Tradições, a equipe carrega uma forma modificada da rotina Verme engatilhada após 15 minutos de tortura. Isto assegura que os segredos Adeptos permaneçam como estão. A rotina é removida se a equipe volta ileso.”

HONG KONG

Um único símbolo Adepto aparece no sul da China. “Absorvida em 1997 pelo governo chinês do domínio britânico, Hong Kong é uma exceção à regra. Ela mantém um sub-governo democrático que confia na China apenas para defesa e diplomacia estrangeira. Como resultado, ela surgiu como o principal lugar para o estado da arte da tecnologia. Tudo o que quiser, você pode encontrar, embora a legitimidade da transação possa não estar completamente de acordo com Hoyle.”

“Devido ao envolvimento da China, deve se tomar cuidado quando se vai lá. Uma vez que esteja dentro, contudo, prepare-se para reviver sua infância. Hong Kong é a maior loja de brinquedos que qualquer Adepto poderia desejar. Se você está com o crédito no vermelho, peça emprestado para alguém. É uma viagem que é impossível voltar para casa de mãos vazias.”

TAIWAN

Taiwan se encaixa. As cores da ilha oscilam entre vermelho e o símbolo Adepto. “Taiwan é uma cópia carbono de Hong Kong, só que muito mais politicamente volátil. A ilha é enredada num cabo de guerra com a China continental sobre quem a controla. Embora o conflito tenha ameaçado explodir em várias ocasiões, nunca chegou a

termo. Isso não quer dizer que não possa acontecer. Se você for, mantenha um pé na Teia, para o caso de você precisar bater uma retirada precipitada.”

COREIA DO SUL

A Coreia do Sul se ilumina com um grande símbolo Adepto. “Nenhuma outra nação passou da obscuridade ao topo da montanha mais rápido do que a Coreia do Sul. Ela não só é um dos maiores produtores e exportadores do mundo de microchips, mas também pulou várias gerações de tecnologia para oferecer acesso a Internet banda larga para mais de 40 por cento de sua população.”

“Tão conectada está a Coreia do Sul, que cinco das maiores companhias de telefonia móvel lutam entre si para distribuir telefones celulares gratuitamente para fornecer aos cidadãos mais serviços. É um sonho vivo para um Adepto... ou seria um sonho vivo virtual? Bem, de qualquer modo são boas novas para o Calouro empreendedor que espera fazer um nome para si no estrangeiro. Só tente evitar olhar as cabeças de anchovas nos olhos enquanto as come. Eu não sei se é um mal karma ou não, mas é melhor se garantir.”

AUSTRÁLIA

A Ásia se distancia e a Austrália vem para frente. “América Down Under. Um bit generalizado, mas em termos de conectividade, é bastante morta. Toda grande cidade é moderna, então não há com o que se preocupar com más conexões ou hardware obsoleto (embora você ainda precise trazer aqueles adaptadores). O melhor de tudo, contudo, é que a Tecnocracia é relativamente ausente, ao menos se comparada aos EUA e Europa. Isto não quer dizer que eles não estejam lá – longe disso. Só que eles não são tão obcecados em vir atrás de nós. Acho que a perspectiva aussie afrouxou os punhos deles...”

ÁFRICA

A Austrália se afasta. A África se preenche com vermelho, mas não se aproxima. “A África também é o Terceiro Mundo. Nós consertaremos isso na Realidade 2.0, mas para esta realidade, o continente como um todo é melhor deixado para as outras Tradições.” “Pausa.” Isso não é verdade, B00ksmart reclama. *Cairo, Mônaco, e Cidade*

ADEPTOS DA VIRTUALIDADE PARA CALOUROS, PARTE III: ESTILO



Pela terceira vez em uma hora, B00ksmart está no centro de uma cúpula de prata. Desta vez, contudo, não está só. Diante dele está uma jovem garota no início dos 20 anos, com cabelos ruivos curtos e olhos azuis brilhantes. Ela se veste num estilo rato de porão com um ar virtual.

Ele olha para ela através de seus óculos para determinar se ela é parte do programa. Não é. “Você visitará todos que usem isso?” ele pergunta um pouco mais

do Cabo todas são cidades úteis desde que você saiba trabalhar os sistemas.

Oh. Bem, duvido que vejamos muitos Calouros dizendo que irão para lá tão em breve.

Você está certa, ele rebate sarcasticamente. *Eu sou só Elite. O que eu poderia dizer?* “Continue.”

AMÉRICA DO SUL

A América do Sul brilha. Toda ela se torna vermelha, mas a característica mais notável é o número de Xs vermelhos que apareceram pelo continente. “Enquanto a China é o maior desafio, a América do Sul é o maior perigo. A Tecnocracia tem milhares de instalações secretas... Certo, talvez não milhares, mas eles têm muitas. A dificuldade não vem realmente da infiltração, mas mais da viagem. Por causa de seus locais remotos, as instalações são próximas do impossível de escapar de um ataque mal sucedido. Também é difícil se esgueirar num jipe sem capota numa estrada na selva raramente usada e monitorada por equipamento de segurança de ponta.”

“Atacar um centro Tecnocrata sul-americano nunca foi feito com facilidade. Se você está realmente querendo se aventurar a fazer isso, a tática melhor sucedida é se unir a outras Tradições, particularmente os Verbena e Oradores dos Sonhos. Claro, eles podem não querer nada com você, mas esse é um desafio completamente diferente.”

A TEIA DIGITAL

A América do Sul volta ao mapa. De repente, tudo fora do mapa se ilumina. “De todos os locais que você pode ir, a Teia é o mais provável que você visitará regularmente. Costumava haver um tempo quando os Adeptos se sentiam tão em casa aqui que nunca voltavam para o espaço real. Desde o Branco, nunca se ouviu de alguém ficar mais do que um mês por vez, com ao menos uma parada de uma semana no espaço real entre as viagens.”

“Nós somos os mestres incontestáveis da Rede, mas estamos aprendendo que ela é uma ferramenta, não um substituto. A realidade consensual é, com todas suas falhas, estável. Nós não temos ideia de quando, se algum dia, o próximo Branco atacará a Teia. Não existe tal medo no espaço real, e isso é porque o estamos fazendo o melhor lugar e não a Teia.”

sarcasticamente do que pretendia.

Holly balança a cabeça. “De fato, eu não terminei a Parte Três ainda. Antes disso, existe algo que precise mudar nas duas primeiras partes?”

“Além do que eu aponte, é tudo bastante sólido.” Faz uma pausa, franzindo sua testa. “Você disse que queria terminar a Parte Três *agora?*”

Ela sorri tímida. “É. Uma das razões pelas quais lhe pedi ajuda foi obter sua opinião sobre o que eu fiz.”

“E a outra razão?” Pergunta lamentando.

Ela limpa a garganta. “Preciso que você defina algumas coisas para mim. Você sabe, como nós vemos o mundo e tal.”

Ele considera o pedido como um pai consideraria um pedido feito por um filho digno. Ele bate o aro do óculos, lê os dados e concorda. “Se você for rápida.” Ele processa cadeiras para cada um deles e toma acento.

“Legal!” Ela estende a mão vazia. Um gravador repentinamente aparece. Sentando, ela o liga e começa a entrevista.

REBATEDOR: COMEÇOU TUDO

COMEÇOU

“Isto provavelmente soará bastante estúpido,” ela qualifica, “mas, nós sabemos como o universo começou? Eu ouvi algumas histórias bem away das outras Tradições, mas nunca a nossa própria.”

B00ksmart sorri. “Você está procurando aprender o Mito de Criação Adepto?” Ela assente. Ele pensa por um momento. “Eu acho que o melhor jeito de explicá-lo é através de um exemplo.”

Ele estende sua mão. Uma bola de beisebol aparece. “Este é o universo. Suponho que você não seja uma fã do maior passatempo dos Estados Unidos, é?” Holly balança sua cabeça meio embaraçada. “Você realmente deveria ser, seja por nenhuma outra razão que não assistir aos Caoticistas tendo uma cáibra cerebral. Eles ficam totalmente loucos quando os locutores falam sobre ERA e médias de rebatidas e fazem birrinha quando um jogador comete um erro. Hilário. De qualquer forma...”

Ele agarra os dois lados da bola e a torce. A bola se divide para revelar um corte transversal perfeito. “Uma bola de beisebol é feita de três partes: o núcleo de borracha, fortemente enrolada com fios e uma cobertura de couro. A realidade também é composta de três partes. No núcleo está o Ponto de Correspondência, o ponto central relativo a todos os pontos na realidade. Os fios formam a Hiperesfera. Você a conhece melhor como o espaço virtual. O couro representa a realidade consensual, ou a Tellurian.”

Ele aponta o centro da bola. “O universo começou no núcleo. A opinião popular diz que foi o Big Bang. Claro, não haveria meio de responder a essa questão com certeza a menos que alguém estivesse lá para testemunhar. Por enquanto, é o que temos. Então, para responder sua questão, o universo foi criado pelo Big Bang.” Ele torce a bola de volta a sua forma e a lança para ela.

Ela a pega com um suspiro. “É isso? Eu estava esperando algo um pouco mais... *criativo* do que isso.”

B00ksmart sorri. “Os Adeptos não caem naquela besteira do 'dragão pôs um ovo, e a Terra foi criada' que as outras Tradições acreditam. A parte 'criativa' está em como todo o sistema funciona.”

“Como ele *funciona*?”

Ele deixa escapar um longo suspiro. “Assegure-se de que seu gravador está funcionando. Eu vou falar sobre isso só uma vez.”

LENDOSINAIS: INFORTIAÇÃO

B00ksmart estende a bola intacta. “Tudo bem. Recapitulando: Ponto de Correspondência central, cordéis do Hiperespaço, couro da Tellurian. Para compreender como tudo isso se relaciona, você deve começar no centro e percorrer o caminho para fora.”

A costura da bola se desfaz. A cobertura de couro descasca e os fios se desenrolam como se um marlin estivesse preso numa ponta. Finalmente, o último fio se desenrola, deixando o núcleo de borracha plano descansando na palma da mão de B00ksmart. “O Ponto de Correspondência é feito inteiramente de informação. Não o confunda com um objeto tridimensional; é literalmente um ponto unidimensional que não ocupa espaço algum. Assim, quando digo que é feito de informação, pense nela como Informação com 'I' maiúsculo.”

“Certo”, Holly lentamente concorda. “A Informação com 'I' maiúsculo, então, é a soma de toda informação.”

“Não”, ele corrige, “não existe soma. É Informação, só isso. Veja, o truque para pegar isso é imaginá-la como uma criança o faria. Uma criança não sabe que uma floresta é feita de árvores até que você diga isso a ela. Você precisa voltar e ver a floresta pelo que ela foi antes que as árvores crescessem.”

“Acho que entendi”, ela o assegura.

“Bom”. B00ksmart estende sua outra mão. A extremidade do fio flutua entre seus dedos apertados para mostrar. “O Hiperespaço é uma extrapolação do núcleo”. Ele pressiona a ponta contra o núcleo de borracha e lentamente passa o fio em torno dele. “Assim como o Ponto de Correspondência, a Hiperesfera não tem espaço ou tempo. O que a Hiperesfera *tem*, contudo, é a habilidade de deixar a Informação com 'I' maiúsculo ser percebida como informação com um 'i' minúsculo. Para simplificar, vamos nos referir à informação percebida como 'info'.”

Ele solta o núcleo e os fios. Suspensão, o fio se enrosca em torno do núcleo, lentamente o deixando do tamanho da bola de beisebol. B00ksmart espera pelo seu término antes de continuar. “Todos os componentes da realidade residem dentro da Hiperesfera. Isto inclui a Quintessência que fornece a energia necessária para traduzir a info em objetos reais. O que estes objetos se tornam, claro, depende da perspectiva daqueles que os percebem.”

Ele agita a bola não terminada no ar. Enquanto ela volta para sua mão, a capa de couro e as costuras vermelhas se unem a ela. Ele pega a bola terminada. “Esta é uma perspectiva, o mundo que conhecemos hoje.” Ele lança a bola para cima de novo. A costura vermelha voa e uma costura dourada a substitui. “Esta é outra perspectiva que existiu durante a Idade das Trevas, quando os Coristas controlavam qual conhecimento as Massas tinha de acessar”. Novamente, ele lança a bola. Costura azul substitui a dourada. “E isto é como a Tellurian pareceria se os Filhos do Éter estivessem no poder.”

“A Tellurian tem o potencial de ser qualquer coisa.” Ele lança a bola para Holly. Quando ela a pega, a costura volta a ser vermelha.

Ela olha para a bola em sua mão. “Como exatamente nós queremos que a Tellurian pareça?”

B00ksmart faz com que a bola flutue da mão dela. “Idealmente, nós gostaríamos que a Tellurian parecesse assim...” O couro e a costura caem da bola. Nenhuma cobertura a substitui.

“Nós queremos nos libertar da Tellurian?!”

“Não, não, não”, ele lhe assegura. “Longe disso. Olhe bem de perto para a bola.” Confusa, ela inclina-se. “Mais perto.”

O nariz de Holly quase encosta a superfície da bola. À primeira vista ela não vê nada. Enquanto respira, contudo, uma ondulação luminescente se faz sentir em torno da bola junto com uma cobertura invisível. “O que-?” Ela recua. “Eu não compreendo.” B00ksmart levita a bola até ele. “A capa é uma tela vazia. Sua respiração momentaneamente a pintou em seu único estilo, uma expressão sua que todo mundo é capaz de compartilhar em massa.” Enquanto ele fala, outra onda distinta passa pela cobertura transparente. “Essa foi uma expressão de outra pessoa.” Duas outras ondas. “E mais.” Seu rosto relaxa enquanto ele relata o sonho dos Adeptos. “Quando terminarmos com a Tellurian, todos terão parte sobre como a realidade é expressa. Não apenas um punhado de magos. Todo mundo.”

“Isso não causaria mais problemas do que iria ajudar?” Ela se arruma na cadeira. “Quero dizer, se você pensar sobre isso, as visões de todo mundo sobre como o mundo deveria parecer são propensas a colidir em algum ponto.”

“Em muitos pontos,” admite.

“Então não seria provável que as pessoas tentariam forçar outras pessoas a ver o mundo como elas o veem? Dar às pessoas esse tipo de poder é começar um grande problema.”

Ele balança um dedo de advertência. “Alguém esqueceu a mágica básica. Qual é a primeira coisa que você aprendeu sobre lançar feitiços? Tornar os Efeitos tão coincidentes quanto possível. O motivo para isso é...”

Holly a contragosto segue a deixa para preencher o espaço em branco. “Paradoxo.”

“Que é causado por?”

“Fazer algo que conflita com as percepções dos Adormecidos sobre o que pode e o que não pode acontecer no mundo real.”

“Exatamente. A realidade consensual está fundamentada no que as Massas acreditam ser as verdades do mundo. Isto é porque os Efeitos que alteram a realidade falham tão drasticamente – o público não admite que as mudanças realmente aconteceram.” Ele se refere à bola de beisebol nua. “Na Realidade 2.0, a opinião consensual sustentará que o mundo é o que você faz dele. Se um homem quer matar uma pessoa, ele pode, mas as vítimas serão construtos virtuais projetados para desempenhar o papel de vítimas, não outras pessoas como ele. Se uma garota quiser transformar todos cavalos em belos unicórnios brancos, qualquer cavalo que ela ver – construto virtual ou não – será um unicórnio para ela. Você e eu, contudo, ainda veremos cavalos, a menos que escolhamos compartilhar sua perspectiva.”

“Compreendo”, Holly concorda com um sorriso. “Não importa o que as outras pessoas façam. A menos que você tenha um desejo de morte, o que as outras pessoas fazem com suas 'visões de mundo' não tem efeito no sua própria visão.”

“Exatamente.”

“Mas e se alguém quiser afetar as visões de mundo de outras pessoas? Não deixaria tudo fora de ordem?”

B00ksmart balança a cabeça. “Digamos que alguém quer tomar conta do mundo. Em sua mente, ele tomará. Mesmo no caso de que alguém queira ser dominado, poderia muito bem ser um serviço auto-imposto a um construto virtual.”

“A Tellurian se tornaria um disco rígido particionado gigante!” ela se entusiasma. “Como faremos isso?”

“Com um carregamento de código aprimorado.”

APANHANDO ⊕ MENSAGEIRO ⊕ REALIDADE 2.0

B00ksmart volta sua atenção para a bola. Ela volta a ser uma bola de beisebol normal. “A Tellurian é um processador gigantesco que compila a info da Hiperesfera. Como essa info é compilada depende de quais instruções são dadas no código fonte entre a Hiperesfera e a Tellurian. Qualquer um que controle o código fonte ordena como a info é compilada e, inevitavelmente, como a Tellurian se parecerá. Atualmente, a Tecocracia tem a maior parte do controle.”

Um teclado virtual se processa na frente dele. Um cabo por trás do teclado se esgueira até a bola e se conecta nela. “Para que a Realidade 2.0 funcione”, ele explica enquanto coloca seus dedos nas teclas, “nós temos que hackear diretamente no código fonte, distorcer os protocolos, então baixar a Realidade 2.0 sobre a versão atual.” Ele digita um comando. A capa da bola brilha por um momento mas permanece inalterada. “Uma vez carregada, nós podemos sistematicamente quebrar a confiança que as Massas têm na ciência da Tecocracia.” Ele digita outro comando. A costura se desfaz, mas a capa continua no lugar. “Nós então ajudamos as Massas a aprender a pensar por si sós.” Ele digita um terceiro comando. A capa lentamente se apaga até se tornar completamente invisível. As ondulações luminescentes começam de novo.

“Cada alt tem um papel nesta nossa pequena aventura. Os Crackers da Realidade e os Nexploradores estão a cargo de colocar a Realidade 2.0 no lugar. Os Cyberpunks ajudam a preparar as Massas para a Realidade 2.0 ao revelar as 'verdades' da Tecocracia pelas mentiras que elas são. Os Cryptogramics são responsáveis por examinar minuciosamente os terabytes de dados que podem acelerar o download, e os Caoticistas antecipam quaisquer problemas que possam surgir levando a e durante sua implementação.” Ele pega a bola nua. “Será necessário um esforço concentrado para fazer isso acontecer. Se seu tutorial ensina aos Calouros apenas uma coisa, que seja isso.” A bola se ondula para enfatizar seu argumento. Com um torcer de mãos, a bola desaparece. “Nós temos o poder para tornar o mundo infinitamente melhor do que ele é agora. Não há motivo para que o poder tenha de ser empunhado de outro modo.”

ADEPTOS DA VIRTUALIDADE PARA CALOUROS, PARTE IV: GALERIA DE ESTILOS



Enquanto Holly absorve a importância da lição de B00ksmart, ele processa um brinquedo colante e o passa rapidamente por entre seus dedos. Seus olhos brilham ao observar o ritmo de seu brinquedo simplista.

“E sobre as outras Tradições?” ela pergunta como uma reflexão. “Como supostamente deveríamos lidar com eles entre agora e o momento em que a Realidade 2.0 atingir o mercado?”

Ele para a oscilação do brinquedo.

“Cuidadosamente, como sempre. Nossos relacionamentos com as outras Tradições não são o que você pode chamar de ideais. Você sabe, isso pode ser algo a incluir neste seu tutorial. Um colapso sobre as outras Tradições, bem como os sobrenaturais, em geral, pode levar a um longo caminho para aliviar as tensões entre eles e nós.”

Holly concorda. “Considerarei isso, mas não tenho experiência o suficiente para dar uma opinião fundamentada a eles.”

Ele balança sua cabeça em rendição. “Legal, vou lhe contar o que sei sobre eles. Seu gravador ainda está ligado?”

Ela checa. “Está.”

“Vamos acabar com isso...”

IRITANDADE DE AKASHA

“Para os Akáshicos, tudo diz respeito à mente, sintonizando-a num instrumento afiadíssimo. Para conseguir isso, eles realizam quantidades excessivas de treinamento em artes marciais. Isso supostamente os torna mais equilibrados com o mundo de alguma forma, mas aparentemente a tecnologia não tem parte nele. Eles querem tudo simples como foi antes da Idade das Trevas.”

“O único aspecto de sua filosofia que eu gosto é sua individualidade. Dois Akáshicos nunca lhe dirão as mesmas coisas, ainda que apoiem completamente sua Tradição como um todo. Acho que eles são tão independentes quanto nós, apenas do outro lado do espectro. Úteis em preparar as Massas para pensar por si sós, mas a parte da simplicidade tem que se jogar fora.”

CORO CELESTIAL

“Lavagens cerebrais que exacerbam o problema mais do que o resolvem. Tirar o poder destes bastardos honestos foi a única coisa que a Ordem da Razão fez de bom. Sua baboseira 'mais sagrada do que tu' é completamente arcaica. Se você for pego numa sala com um deles, reze duas Ave Marias, jogue sal sobre seu ombro, e corra, não por que ele irá feri-lo, mas porque ele pregará sermões no seu maldito ouvido.”

CULTO DO ÊXTASE

“Eu realmente gosto do jeito como estes caras pensam. De todas as Tradições, seu ideal é o que melhor se adapta ao nosso, até melhor que os Etereos. Eu gosto de considerá-los

compatriotas, o Yin ao nosso Yang, a Tenille ao nosso Capitão. Nós cobrimos o Espaço; eles cobrem o Tempo. No final, acho que eles podem desempenhar um papel principal em fazer a Realidade 2.0 funcionar.”

“Os Extáticos produzem tantas drogas que fazem um Cyberpunk parecer que está em tratamento de recuperação. Eles realmente sabem como se divertir e estão mais do que dispostos a cair de cabeça. Entretanto, não se torne um frequentador assíduo de suas festas. Só o suficiente para fazer amigos e torná-los bem dispostos ao nosso modo de pensar. Eles tentarão virar a mesa contra você, mas se você manter sua cabeça no lugar, até pode se dar bem.”

ORADORES DOS SONHOS

“Você achou que um bando de magos que falam com fantasmas seriam muito porras-loucas para perceber qualquer coisa. Bem, você estava errada. Surpreendentemente, eles sabem mais sobre nós do que nós parecemos saber deles. Eu não tenho a impressão de que eles estão totalmente contra nós. Acho que eles pensam que estamos equivocados. O sentimento definitivamente é compartilhado.”

EUTANATOS

Nunca, *nunca* deixe-os perto de seu ternário, a menos que você queira reformatar o otário e começar do zero. Estes caras se banham em Entropia. Os Caoticistas se dão muito bem com eles, mas isso é melhor pra eles.”

“A perspectiva da morte é estranha. Se você conhece alguém que possa se dar bem com uma mortezinha, chame estes caras e apresente suas evidências. Muitas vezes eles pedem por inteligência e algo que eles não têm acesso em troca de serviços prestados. Definitivamente vale o preço, mas não esqueça de farejar seus motivos por trás.”

VAZIOS

“Flexibilidade inútil. Eu encontrei alguns deles durante os últimos anos e cada um deles tinha uma teoria diferente sobre porque o mundo é uma fossa moral. Eles não se importam com Ascensão, eles não se importam com a humanidade... eles só não se importam.”

“Uma coisa que tenho que lhes dar crédito é seu flagrante desdém pelo que as outras pessoas pensam deles. Se você chama um de broxa afetado que serviria melhor ao mundo como um manequim de loja de departamento, ele vai dar de ombros, dizer 'talvez', e ir embora como se você não tivesse dito nada. Você tem de estar bastante insatisfeito para se tornar uma merda dessas.”

“Agora que pensei sobre isso, talvez não seja de todo ruim...”

ORDEMI DE HERITIES

“Na maior parte, eles são Merlins clássicos tão desatualizados quanto as lendas do Rei Artur. Todo aquele hócus pócus e mambo jambo que você vê que os 'grandes ilusionistas' fazem naqueles especiais da TV podem ser

atribuídos àqueles trouxas. Uma pequena porcentagem deles, contudo, está na trilha certa. Como nós, uma minoria deles estuda o mundo em modelos matemáticos que deixariam um Caoticista orgulhoso. Mas como eu disse, é uma pequena minoria.”

“Eles controlaram o código fonte antes dos Coristas e parecem fazer de novo. Eles são políticos, traiçoeiros e ignorantes do que os Adormecidos precisam. Você acha que eles aprendem com seus erros, mas você sabe o que eles dizem sobre cachorros velhos e novos truques.”

FILHOS DO ÉTER

“Primos distantes se tivéssemos um. Como nós, eles costumavam ser Tecnocratas. Eles confiam na ciência um pouco mais do que nós, mas como eles a usam é muito menos rígido do que os meios cansados da Tecnocracia. Além do mais, eles são incrivelmente úteis. Se você precisar que algo seja construído, vá até eles.”

“Surpreendentemente, eles não celebram a Teia tanto quanto nós. Você acha que o espaço virtual seria o playground definitivo do cientista louco. Embora tenham se espalhado nela, eles não veem a importância da Hiperesfera como nós vemos. Se isso se deve à teimosia ou falta de perspectiva eu não posso dizer. Isso nos dá uma pausa, contudo, e nos faz imaginar quanto profundo nosso parentesco realmente é.”

VERBENA

“Sado-masoquistas. Uma vez estive numa cabala que tinha um sacerdote Verbena. Cada vez que ele queria lançar uma rotina ou trabalhar sua mágica, ele se sangrava ou a um animal que pegava por perto e jogava o sangue em qualquer coisa que estivesse encantando. Eu o perguntei depois porque ele fazia aquilo. Ele falou sobre 'a vida ser algo que um Adepto nunca entenderia' e 'por que eu não volto para a minha sala de computador estéril e jogo com meus dígitos.' Nós não nos falamos muito depois disso.

“Se você quer provocar um deles só por provocar, crie um holograma seu e o insulte. Você não será sangrado, e ele ficará chateado e provavelmente se sangrará mais para tentar pegá-lo. Caso contrário, deixe-os em paz. Algum dia nós ou outra Tradição estaremos por aí para domesticá-los e possivelmente ensiná-los a serem um pouco úteis.”

AHL-I-BATIN

“Antes que eu deixe as Tradições para trás, devo falar um pouco sobre os Ahl-i-Batin. Você deve conhecê-los melhor como os Sutis ou os Ocultos. Seja como for que os chame, você não pode exatamente chamá-los de Tradição. Eles são um híbrido de Extáticos e Akáshicos que têm tudo quente e se preocupam com o Monte Qaf e o Ponto de Correspondência. Admitidos, eles mantinham um assento no Conselho para a Correspondência antes de nós, e sim, eles podem saber alguns segredos sobre a Esfera que nós não sabemos. Entretanto, aposto que nós temos muito mais segredos do que eles.”

“Em outras palavras, um não-fator.”



TECNOCRACIA

“Na verdade, eu acho que você já cobriu a Tecnocracia bastante bem. Tudo que posso adicionar é tome cuidado, acerte-os sempre que tiver a oportunidade, e faça o que puder para voltar seus Cronogramas contra eles.”

VAMPIROS

“Uma vez que os vampiros bebem sangue e nós temos ele, a companhia deles não é uma ideia muito sábia. Felizmente, eles não conhecem a Teia. Não como nós a conhecemos. A esse respeito, eles são como os Adormecidos. De fato, eles são Adormecidos que esqueceram de morrer. E têm super poderes. E não têm de se preocupar com Paradoxo...”

“Certo, talvez eles não sejam tão similares aos Adormecidos. O que eu sei é que eles são tanto parte das Massas quanto os Adormecidos são. A esse respeito, eles são tão perigosos ao uso da magia vulgar quanto qualquer outro Adormecido. Reconhecido, você não sofrerá tanto Paradoxo quanto sofreria normalmente, sendo eles sobrenaturais e tudo, mas você sofrerá. A melhor forma de lidar com um que está para matá-lo é contar-lhe da forma mais calma possível que você é um mago. Com sorte, isso o fará hesitar tempo o bastante para você se Corresponder para fora dali.”

LOBISOMENS

“Nós conseguimos pegar um pouco mais de dados sobre lobisomens do que vampiros em virtude da antiga predileção de entrar na Teia. Não existem muitos lobisomens que vão lá, o que é bom, e parece que os únicos que vão são chamados de Andarilhos do Asfalto. Os lobisomens não se importam muito com a Teia. O desfile da luz elétrica pode deixá-los doentes ou coisas do tipo, mas alguns ainda pagarão alto para ver e se agarrarão na Teia para ver o que o espaço virtual tem a oferecer.”

“Se você quer um conselho, evite encontrá-los no espaço real. Eles ficam realmente grandes e realmente desagradáveis realmente rápido. Muitos deles podem até mesmo dar um curto-circuito na tecnologia. Isto é porque é sempre uma boa ideia proteger seus portáteis.”

FADAS & FANTASMAS

“As fadas não existem. Fantasmas, por outro lado, sim, mas apenas na Teia. Ninguém está certo do que eles realmente são. Alguns teorizam que eles são resíduos de traumas emocionais que lançam fracas imagens póstumas da fonte em um lugar específico. Outros acreditam que os fantasmas sejam downloads impróprios de pessoas do espaço real na Teia que inadvertidamente fritaram seus cérebros tentando entrar. De qualquer forma, os fantasmas não têm consciência. Como tal, eles são um tanto quanto apavorantes, mas nada para se ter medo.”

TUTORIAL CONCLUÍDO

B00ksmart se inclina para trás na cadeira. “Isso cobre tudo. Tem tudo que precisava?”

Holly ouve a gravação. “Tenho.” Ela se levanta com ele e estende uma mão. “Muito obrigada por verificar o tutorial. Eu e dúzias de Calouros previdentes realmente o apreciamos.”

“Está bem. Isso me tirou do apartamento.” Ele toca no aro dos óculos. Bajula. “Mais tarde do que eu pensei que seria. Deixe-me saber como as coisas se desenvolveram. E pela Realidade, tenha certeza de que o tutorial esteja bem escondido. Peça ao Palácio de Cristal para incluí-lo em seus arquivos para guarda.”

Ela sorri com a sugestão. “Definitivamente.”

Ele processa um teclado e digita um comando. Ele se digitaliza e se vai.

Holly acessa o mainframe para confirmar a saída de B00ksmart. Quix espontaneamente aparece diante dela. “Ele deixou o prédio”, lhe diz em sua própria voz.

Holly sorri maliciosamente. “Baixamos o que queríamos de seu computador?”

“Sim”, responde a guia. “Um terabyte de dados.”

Ela esfrega as mãos. “Parece que terei algum trabalho essa noite.”

•••

De volta ao seu apartamento, B00ksmart levanta de seu assento e estica suas costas e pernas. Foi-se o tempo em que ele se afundava na poltrona de couro usada e a substituiu por algo com um pouco mais de algodão.

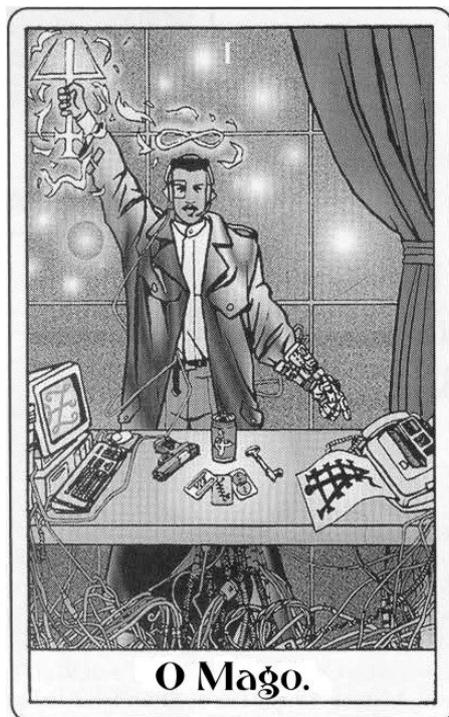
Uma luz verde pisca em um de seus monitores, aquele correspondendo à partição que ele usou para carregar seu Ícone na Teia. “O que é?” ele pergunta ao computador.

“Arquivos foram copiados, B00ksmart,” ele responde de uma forma direta. Referencia os arquivos copiados na tela.

Ele os lê e concorda apreciativamente. “Hackeados de oito partições? Que pequena sirigaita!”

“Tomei a liberdade de rastrear seu protocolo,” oferece o computador. “Você gostaria de interceptar?”

B00ksmart escaneia os arquivos novamente antes de balançar a cabeça. “Não, deixe-a ir. Ela não levou nada vital. Além disso, ela terá sua réplica em breve.” Ele já havia decidido recomendá-la à promoção. Felizmente havia vivido bastante para aproveitá-la.



O Mago.



CAPÍTULO 2.0 V2: CÓDIGO FONTE

...se você descobrir uma teoria completa, ela deve, em tempo, ser compreensível em amplo princípio por todos, não apenas por alguns cientistas. Então devemos todos, filósofos, cientistas, e as pessoas comuns, ser capazes de tomar parte na discussão da questão do porquê é que nós e o universo existimos. Se encontrarmos resposta para isso, será o triunfo definitivo da razão humana – pois então conheceríamos a mente de Deus.

— Stephen Hawking, *Uma Breve História do Tempo*



Olá! Sim. Eu estou falando com você. Você aí lendo o livro. Está surpreso? Eu sou parte de uma Tradição que se especializou em Correspondência. Você acha que nós não podemos te ver? Você pode me chamar de COyOte e não, nem todos os Adeptos têm um nome que soa indígena – eu me inspirei no personagem do desenho.

Se você está procurando pelas mais novas diretrizes da elegância hacker, vá para Defcon ou H2K. Eu sou muito velho para essa m3rd4. Sim, por hoje já fiz minha cota de cracking. Lembra do vírus RUhot2? Desligou a ARPAnet (deus

– ele precisava ser morto; pedaço de merda tecnológica estúpida e obsoleta). Não? Droga. Ninguém se lembra de nada depois dos últimos cinco minutos. Bem, agora eu sou um Codificador da Realidade. Para todos aqueles que não têm seus dicionários em mãos, isso significa que eu hackeio Deus. Isto me qualifica a falar um pouco sobre nosso cantinho do universo. Sobre a Tradição dos Adeptos da Virtualidade.

*Bom o bastante para uma p*rr4 de resumo?*

Então vamos começar.

/mode #aulacalouros +s

/invite calouraholly #aulacalouros

/invite outros_curiosos #aulacalouros

/dcc all H0usefly_aulas_sobre_Adeptos/w/COyOte_coment



EU SÔU LEGAL ⊕ ⊕ ⊕ QUE?

lesgal: Na rede, a gíria para 'legal', normalmente usada sarcasticamente. Os verdadeiros legais são chamados 'caras'.

— retirado de algum lugar da Internet

<Aqui estão alguns arquivos fresquinhos direto do servidor de H0usefly (ele é o nosso cara dos livros residente). E se você não faz nem ideia, os comentários editoriais são meus.

— com amor C0y0te >

Antes da Tempestade de Avatares, os Adeptos da Virtualidade eram conhecidos como os novos nerds do pedaço, estocados até as brânquias com tecnologia de festim e uma compreensão da Tecnoocracia que faltava às outras Trads <isso seria a contração de Tradições, calouro>. Em resumo, nós pensávamos que éramos legais e eles pensavam que nós éramos calouros. E uma vez que ninguém levava ninguém muito a sério, nada maior realmente acontecia.

Os tempos estão mudando.

Depois de correr por aí por quase um século gritando que “a informação quer ser livre”, os Adeptos finalmente descobriram *qual* informação queria ser livre – informação sobre nossa própria Tradição, sobre nosso passado, sobre nosso presente, e sobre nosso futuro. Nós agora temos um esboço sobre o que os Adeptos da Virtualidade supostamente seriam – e ele certamente não é algo que esperávamos.

⊕ QUEM É RESPONSÁVEL?

Número Seis: “Quem é você?”

Número Dois: “O novo Número Dois.”

Número Seis: “Quem é o Número Um?”

Número Dois: “Você é o Número Seis.”

Número Seis: “Eu não sou um número – sou um homem livre!”

— O Prisioneiro

As outras Tradições <sim, a União Tecnoocrata também> trabalham sob o princípio de uma hierarquia. Isto pode ser tão simples quanto Sifu e Sidai (termos Akáshicos para Mestre e Aprendiz) ou tão complicado quanto o 150º Grau do Vingador Cabalístico (Ordem de Hermes). <Ao menos, isso é o que nos foi dito>

Bem, os Adeptos não trabalham dessa forma.

Existem apenas dois tipos de Adeptos que você irá encontrar – aqueles que *sabem* coisas e aqueles que *fazem* coisas. Às vezes estes são um e o mesmo, mas mais frequentemente eles se partem em dois grupos: Kibos e Hackers.

AQUELES ⊕ QUE SABEM: KIBOS

Todo mundo conhece um Kibo. Existem as pessoas que obsessivamente recolhem dados. Eles podem conhecer as estatísticas sobre cada equipe de Lacrosse < muito longa para ser listada aqui >. Ou talvez eles tenham uma lista de todos os feriados num cartaz da loja mágica do Giles < “Solstício de Inverno, Hanukkah, Natal, Kwanzaa & Ascensão de Gumenthar”, em caso de você estar querendo saber >. De

qualquer forma, Kibos são essenciais ao nosso sonho de um futuro melhor. Eles trazem os detalhes que nos permitem sintonizar a Realidade 2.0. Eles também fornecem dados que servem como informação tática em nossa luta contra nossos velhos “parceiros”, a União Tecnoocrata.

A palavra “Kibo” vem de “Knowledge in, Bullshit out”, e isso é uma forma bem precisa de descrevê-los. Às vezes o que eles têm a dizer é uma carga de merda. Às vezes o fertilizante de grandes ideias. O Código do Kibo exige que eles sempre compartilhem informação solicitada, mesmo com o inimigo. Não há nada que diga que a informação tem de ser precisa ou facilmente acessível. Kibos têm descarrilado mais de um plano Tecnoocrata ao iniciar uma vazão contendo seis décadas de informação sobre a qualidade e a quantidade de todo tipo de m3rd4. <Ponto de partida? Se você precisar de informação, fale com um Kibo. Mas sempre, sempre, confira suas fontes duas vezes >

AQUELES ⊕ QUE FAZEM: HACKERS

Os Hackers são os fazedores dos Adeptos da Virtualidade e, na maioria das vezes, nossos heróis. Você pode não lembrar do Kibo que encontrou a informação mas lembrará do Hacker que a usou para invadir aquela instalação militar ultra-secreta em Dulce.

Contrário ao que a mídia controlada pela Tecnoocracia quer que você acredite, nem todos os Hackers existem para quebrar sistemas abertos e desenvolver vírus. Um Hacker é alguém que é um artista com a tecnologia, alguém que consegue exigir um pouco mais da máquina do que você pensa ser possível. Entre os Adeptos, muitos Hackers são caras que exploram o espaço virtual, mas nem todos eles. Nós temos Hackers mecânicos e Hackers neurolinguistas. Nós temos até Hackers médicos. Se existe algo que precisa ser feito, existe um Hacker.

Os Hackers operam sobre dois princípios – *Reputação* e *Necessidade*. Sua *Rep* vem das coisas que você fez < e quanto você vangloria-se delas – honestamente, exagere-o ou perca-o >.

INFORMAÇÃO ⊕ E ⊕ ADEPTOS

Número Dois: “Nós queremos informação.”

Número Seis: “Você não a terá.”

Número Dois: “Por bem ou por mal, nós a teremos.”

— O Prisioneiro

Como os Adeptos definem informação? Informação é a troca de dados entre duas ou mais partes. As duas partes não têm de ser sencientes ou vivas. Um besouro comendo um cadáver está recebendo tanta informação quanto dois filósofos amadores que se sentam num café bebendo cappuccinos e discutindo Nietzsche. Trata-se apenas de um formato diferente.

Informação pode ser tão complexa quanto o DNA de uma estrela do mar ou tão simples quanto aritmética básica. Toda informação pode ser reduzida aos seus componentes básicos fundamentais (uns e zeros) e então retraduzidos depois. <Se você não acredita nisso, você não sabe como seu modem trabalha, sabe? >

No final, os Adeptos acreditam firmemente que tudo pode ser quebrado em informação – e eles têm todo o reino do espaço virtual para provar isso.

Os Hackers também podem executar inúmeros feitos grátis para que sua Rep se espalhe rápido. Os Hackers também respondem bem à pressão de seus pares; eles podem fazer uma tarefa dependendo de quantas pessoas estão pedindo por ela ou quem está pedindo por ela se ela não aumenta sua Rep (daí, o princípio da *Necessidade*). <No final, você é lesgal se você tem uma boa Rep, mas você é o cara se você sabe (e faz) o que é *Necessário*.>

PONTO DE PARTIDA: ENTÃO QUEM ESTÁ NO COMANDO?

O Ponto de Partida? Ninguém – e todo mundo. Um Kibo baseado na Ásia conseguirá apoio por conhecer as coisas em seu quintal, mas pode ser considerado um calouro na África Central. Um Hacker que configura sites células em Qatar pode ser o Guru de Correspondência em seu canto do globo, mas ele não será chamado para programar um ataque na rede contra o Banco Mundial em Washington.

Se você precisar de alguém, procure por ele, mas não

ANARQUIA ADEPTA E A AUTORIDADE

Os Adeptos que lidam com cabalas multi-Tradições acham que sua tendência frente o anti-autoritarismo não casa bem com algumas das Trads mais ocultas. Para serem fiéis aos ideais e ainda reconhecer as necessidades de seus aliados, muitos Adeptos adotam o seguinte código:

- **Siga o líder:** Se você está se unindo a uma cabala multi-Tradições e eles já tem um líder, legal. Siga-o por enquanto, até que uma oportunidade melhor se apresente.

- **Nunca desafie um líder num conflito:** Exceto em casos onde a decisão é tão brutalmente estúpida que o matará, não gaste o tempo de todos discutindo com o líder enquanto as balas estão voando.

- **Nunca deixe um calouro ficar no comando:** Quando está bem e relativamente pacífico, e todos se estabeleceram, então, e apenas então, “desafie o líder”.

- **Jogue limpo:** A qualquer momento em que queira desafiar o líder, faça um desafio amigável. Jogue um jogo de xadrez. Jogue uma partida de vídeo game. Faça um debate. Não jogue para vencer – e com isso, queremos dizer não trapaceie. Qualquer calouro pode virar a mesa a seu favor. Uma Elite deixa o mago com a melhor *habilidade* vencer o jogo. Se você é o mago com as melhores habilidades, então você é o *melhor!* Uma nota – se você tem um mago da Ordem de Hermes em sua cabala, veja se você pode aprender sobre algo chamado *certámen*. É igual a um vídeo game live-action e é *tres* legal.

- **Cuidado com a política:** Os Adeptos que costumam receber respeito por suas habilidades superiores geralmente são surpreendidos quando eles não têm o apoio do líder mesmo depois que se provaram dignos. Se você tem este problema, fale com seus companheiros de cabala. Se você guiará as pessoas, você pode também levar um tempo para conhecê-las primeiro.

- **A vingança é um prato que não se come:** Se, depois de seguir o código acima, você ainda não está no comando, pare de se obcecar. Afinal, você se juntou à cabala por uma razão, não foi? Se essa razão não é o suficiente para evitar que busque algum poder, saia e pare de importuná-los. Não é digno de seu esforço tentar e mantê-lo em linha e só faz todos os Adeptos parecerem calouros.

procure pelos chefões. Estamos todos juntos nessa merda.

⊕ QUE TEM UM NOME?

A menos que você estivesse vivendo numa caverna pelo último século, você sabe que todos os Adeptos adotam um novo nome quando eles entram na Tradição. Agora, nós podemos lhe dizer que os Adeptos fazem isso por que eles se sentem uns nerds mas querem soar legais.

NOMES & NUTRILOGIA, PARTE I: POR QUE SE IMPORTAR?

Por que nos importamos com o que nossos nomes são? Por que associamos nomes com nossa Essência. Isto pode ser usado para encontrar professores, estudantes, Kibos, ou até mesmo o melhor Hacker. Claro, você também pode usar aqueles “Nomes Verdadeiros” para modificar as Essências das outras pessoas (normalmente para influenciá-las). Isso é por que você raramente encontrará um Adepto que pronuncie seu nome corretamente e você *nunca* encontrará o nome de um Adepto soletrado corretamente. <Claro que significa que meu nome não é realmente COyOte. Não se surpreenda – quem soletra seu nome com zeros ao invés de “o”s? Os faz parecer um par de olhos...>

Mentira

Para achar a verdadeira fonte de nossa mudança de nomes, usamos a aba do chapéu da Ordem de Hermes. Eles têm falado sobre Nomes Verdadeiros por tanto tempo que nós pensávamos que eles sofriam de um acesso de Kibo. No final eles estavam certos.

Vamos explicar isso de um modo Adepto. Se você pegar um computador, muitos deles funcionam com zeros e uns, o infame código binário <claro, nossos computadores funcionam com *i*, *0*, e *1* mas essa é uma aula diferente>. Embora você possa escrever todos programas neste código, isso consome muito tempo e é *tres* calouro. Então, os caras programadores do passado vieram com as “linguagens”. Linguagens são atalhos que programamos o que é e então eles traduzem de volta em binário para o computador compreender. Pegou?

Assim como com o Conhecimento Básico de Informática 101. Como se aplica no mundo real? De volta a quando nós éramos apenas pequenos pedaços de energia flutuando no vácuo, nos distinguimos por variações de energia. Para argumentar, chamaremos estas energias de *0*, *1*, *2*, e *3*. Quando as coisas ficaram mais complicadas, nós inventamos a linguagem que veio com outra forma de colocá-la – Primordial, Padrão, Dinâmico, e Investigador. Pegou. É, está certo – nós estamos falando sobre nossos Avatares.

Então o que isso tem a ver com seu nome? Bem, de volta aos tempos de antigamente quando as pessoas não apenas tiravam nomes do chapéu. Eles tinham que consultar seu xamã/sacerdote/mentor/espírito guardião. O nomeador sortudo daria uma olhada no cão sem dono, analisaria seu Avatar, e então lhe daria um nome. Para aqueles de vocês que não entenderam, Nome = Avatar.

Hoje em dia, não é a mesma coisa. As pessoas são preguiçosas e você tem uma boa chance de ser chamado pelo nome do precioso cachorro da Tia Petunia como algo realmente relevante. Isso não é bom o bastante para os Adeptos. Nós estamos recuperando nossos nomes.

Então enterre o nome calouro e pegue um de Elite que o descreva devidamente. Agora.



NOMES & NUTRIÇÃO, PARTE 2

Aqui é C0y0te esclarecendo um pouco. Todos Adeptos da Virtualidade escolhem um novo “instrumento” quando se juntam à Tradição, e este nome reflete a Essência. Os Adeptos calculam nomes verdadeiros usando numerologia. Sendo bastante básico, a numerologia reduz seu nome a um único número de um a nove. Você faz isso ao designar números às letras (baseado na ordem do alfabeto) e arredondando estes números para cima. Se o resultado é maior que nove, você quebra a soma em dígitos, soma os novos números, e tem um número menor com os resultados desejados. Então, por exemplo, meu nome (C0y0te) seria:

$$C0y0te = 3+0+25+0+20+5 = 53 = 5+3 = 8$$

Nós então levamos isso um passo adiante e dividimos esse número final por três (o significado de três é coberto pela aula “Esferas de Influência” de H0usefly). Isso é apresentado com a seguinte tabela:

Número Base	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dividido por 3	0.33	0.67	1.00	1.33	1.67	2.00	2.33	2.67	3.00
Arredondado	0	1	1	1	2	2	2	3	3

Os números arredondados traduzidos para as Essências:

- 0 = Primordial
- 1 = Padrão
- 2 = Dinâmico
- 3 = Investigador

Em conversas casuais, muitos de nós deixamos o número arredondado, mas se você quiser ser realmente filosófico, mantenha o número dividido. Nós não pensamos que as pessoas tenham Essências “puras”. Ao invés disso, muitos Avatares são uma mistura de diferentes Essências, e nosso sistema de números reflete isso. Isso se torna um tipo de piada interna, muito parecido quando as pessoas falam de astrologia. (“Ei! Eu tenho uma Essência Primordial com ascendência em Padrão...”) Neste ponto, você provavelmente percebeu que existem muito mais chances de ter um nome que indica uma Essência Padrão ou Dinâmica. Correto! Isso precisamente reflete o que nós pensamos que as distribuições de tais Essências têm a ver com os Adeptos.

RESPOSTAS PARA GAFANHOTOS

Você tem um instrumento legal. Você sabe sobre Kibos e Hackers. Mas como você aprende essa m3rd4? Qual é a moral de realmente ter poderes se você não faz ideia de como usá-los?

Não tema! Pois nós Adeptos temos um sistema testado e aprovado como qualquer Trad.

Você lembra dos melhores professores que já teve? Você lembra o que os tornava tão legais? Certo! É por que, em algum nível, eles o compreendiam. Eles eram como você, mesmo se eles soubessem mais do que você. A primeira coisa que tem de acontecer antes de você encontrar um professor legal é encontrar a si mesmo. <Por isso a besteira dos nomes: conheça seu Avatar, conheça a si mesmo.>

A próxima coisa a fazer é encontrar pessoas como você. E aqui é onde outras Trads pensam que nos quebramos em caos. Eles veem uma quantidade infinita de vanglória e desafios inúteis. Eles não entendem. Isso são testes. Aqui está um exemplo – você quer aprender como decifrar um criptograma? Você tem um criptograma e lança-o a um grupo de pessoas. O cara que destrava-o o mais rápido provavelmente é o cara com quem você quer falar. Mas com mágica, é mais sutil do que isso. Ataques Hacker, rotinas de Correspondência, batalhas de Forças, bagunças de Mente – são projetados para encontrar a pessoa que você precisa <nós chamamos isso de “Guerra das Chamas” só para embaralhar a informação entre forasteiros>.

Uma vez que tenha encontrado o professor certo, como você sabe se está avançando com as lições? Ao fazer coisas. No final, você pode fazer ou não <sobrevivência do mais forte, cara; use-o ou perca-o>. Mas uma vez que muitas pessoas se sentem mais confortáveis com termos, aqui estão eles:

Calouro: Calouro é o termo que usamos para descrever todos os outros além de nós – incluindo calouros na Trad. Aqui está como você pode distinguir entre os dois. Se é *Calourão*, se refere aos Adormecidos, os Chapéus Pretos, ou as Trads. Caso contrário, é apenas *Calouro*. Se você é um calouro, não se aflija; todos começam daí e embora você possa ser um calouro, ao menos você é nosso calouro. Alguém que ainda está lutando com as Esferas Básicas é chamado assim.

Elite: Esses são muitos de nós. Nós temos noção do que estamos fazendo e porque estamos fazendo. Muitos de nós tendem a ser Elite em algumas áreas e Calouro em outras. Prove que um Adepto é calouro e isso o deixará louco e o fará trabalhar mais duro <para a diversão de outros>. Também, aceitamos que algumas Trads possam ser Elite. Eu conheço alguns do CdE (Culto do Êxtase) que são totalmente Elite com Tempo. Tecnocratas não são Elite, não importa quanto precisos seus brinquedos possam ser. Eles só cruzam aquela linha quando deserdam para o nosso lado. <Aqui, Tecninho, Tecninho, Tecninho... venha para o lado negro...>

Adepto: Esta é uma designação para quando você conhece bastante sobre as Esferas para causar algum dano sério. Nós só o adotamos porque o achamos divertido. <Olhe! É um adepto Adepto!>

Ligado: O Ligados está na Crista da Onda, conhecido ocasionalmente como Mestre Mojo. Neste ponto, as pessoas se manifestam em mais de um lugar ao mesmo tempo e podem desbançar seu servidor como se ele estivesse desatualizado. Eles têm conexões sérias com o tecido da realidade.

Going Jobe: Aqui está um termo tomado de empréstimo de um filme bem calouro de Stephen King. No filme, este cara uma vez calouro super-evolui, então se atira na realidade virtual e se torna um com o mundo. Os Jobes – eles são desse tipo. Ouça bem – se um Jobe aparece e faz um pedido, leve em consideração. Uma vez que eles normalmente estão trabalhando em múltiplos espaços de uma só vez, os Jobes normalmente carecem de paciência para um senso de humor. <O último Adepto que voltou as costas para um desses terminou sendo lançado num gulag na Sibéria oriental – achamos...>

Desistentes: Uma vez que temos um sistema que não tem professores fixos, sem graduações, e sem notas, nós não temos muitos aprendizes legais. Regra Número Um: se você e seu professor não estão se dando bem, encontre um novo professor. Ainda assim, às vezes nós tomamos alunos medicinais que vêm do fundo do poço genético. Para estes calouros, nós codificamos um programa difícil no espaço virtual chamado *Aprenda-o* (veja pp. 62-63). Ele está lá para todos, código aberto. <Até mesmo para o inimigo usá-lo! Nós os desafiamos.>

Existem raras ocasiões onde alguém não consegue passar por entre os Adeptos. Quando isso acontece, nós encontramos um lugar para eles entre as Trads. Por mais estranho que possa soar, os Vazios são bons para esse tipo de coisa. Se o Adepto falho é tecnologicamente inclinado, os Frankensteins são a segunda opção. Por último, mas não pior, você sempre pode empurrá-los para o Culto do Êxtase. Não há nada de mal em festejar o resto de sua vida.

De qualquer forma, nós normalmente atacamos nosso amigo de saída com a rotina **Verme** (veja pp. 65-66). Isto é projetado para consumir quaisquer segredos dos Adeptos enquanto deixa todo o bom material intacto para que nosso ex-Adepto não vá embora aleijado e deformado. Isso funciona mais fácil em alvos predispostos, por isso pedimos permissão de antemão, se possível.

Raramente, um Adepto sai completamente fora da linha, voltando para a Tecnocracia – ou pior ainda, se tornando um Nefandi. Houveram até mesmo alguns casos sérios de Nexploradores que se tornaram Desauridos. Neste caso, nós os matamos. Desculpe. Há um mundo cruel lá fora.

Novas pessoas estão se transferindo... nós gostamos delas. Nós lhes damos uma saudação calorosa e então os jogamos na “banheira cheia de tubarões” (Construtos da Tecnocracia, áreas de grande atividade sobrenatural e coisa parecida) o mais rápido possível. Imaginamos que se eles sobreviverem, terão o que é necessário para ser um Adepto. Se não, bem...

Uma vez que estas primeiras tarefas sejam feitas e reconhecidas, os Adeptos param de considerar o sobrevivente algo além de um Adepto e é de mal gosto mencionar quaisquer afiliações prévias.

FACÇÕES.MUITAS.ORG



Se você é o tipo de pessoa que precisa de um tapinha nas costas e muitos elogios, junte-se a um alt. Alts na linguagem comum são as facções da Tradição Adepta. <De volta aos anos 90, elas

costumavam ser conhecidas como legiões. Os tempos mudaram. Imagine.> Aqui é onde você encontra as maiores glórias; membros das alts são os heróis da Tradição Adepta. Nunca esqueça isso.

CYBERPUNKS

Nomes: Mutualistas, Coletivistas, Anarquistas, Reconstructores Sociais.

História: Desde o início da Tecnocracia, um dos maiores debates entre a Ordem da Razão dizia respeito à forma final do governo mundial após a Tecnocracia tomar o controle. Seria oligárquico? Capitalista? Fascista? Comunista? Alguns Tecnocratas se tornaram fascinados com as ideias apresentadas pelos antigos estoicos e cínicos gregos. Estas ideias entraram em foco nos escritos do século XIX de Proudhon, Bakunin e Kropotkin e se tornaram conhecidos popularmente como o movimento anarquista. Na aplicação prática, as “nações” anarquistas seriam constituídas de uma série de células auto-governadas, pequenas vilas auto-suficientes conectadas com outras vilas através de uma rede simples de comércio. Nenhuma autoridade governamental superior seria necessária. Os Tecnocratas excitados por esta ideia notaram que a vila anarquista ideal imitava o funcionamento de organismos vivos, algo que os Progenitores estavam estudando profundamente. Eles acreditavam que uma rede bem sucedida destas vilas poderia produzir uma civilização mais estável e viável do que qualquer sistema artificial imposto pela Tecnocracia.

A Guerra Civil Espanhola em 1930 forneceu a oportunidade perfeita para



testar esta premissa. Anarquistas dedicados, com a ajuda de alguns Tecnocratas, “libertaram” parte da Espanha e moldaram as cidades locais de acordo com suas ideias políticas. As cidades prosperaram além de todas as expectativas. A Tecnocracia como um todo, contudo, ficou preocupada que cidades auto-suficientes nutrissem ideias que se desviassem da agenda Tecnocrata. Eles declararam a ideia anátema e retiraram toda ajuda aos anarquistas. Ao invés disso, eles permitiram que um regime fascista se erguesse. A experiência anarquista foi esmigalhada e relegada à história.

Esta ação enfureceu os Tecnocratas que apoiavam o experimento, muitos dos quais já eram Adeptos da Virtualidade. Amargurados, inúmeros membros desta facção (então chamados de “Reconstructores Sociais”) se voluntariaram como uma retaguarda para a revolta Adepta, tendo certeza de que todos saíssem com segurança das fortalezas Tecnocratas.

Depois da mudança para as Tradições, os Reconstructores tropeçaram em torno de uma nova identidade. Eles tentaram se aliar com o CdE durante a década de 1960, mas terminou em falha. No início da década de 70, magos Despertos do movimento punk surgiram, atraídos pelas tendências anarquistas dos Reconstructores, e mudaram o clima de um tipo de prontidão esperançosa para a depressão niilista.

Os Reconstructores jogaram fora quaisquer esperanças de um mundo

melhor e se rebatizaram de “Cyberpunks”.

Canalizando sua fúria contra a Tecnoocracia, os Cyberpunks se apresentaram para se tornar as tropas de linha de frente da Guerra da Ascensão, levando a ofensiva à Tecnoocracia. A paralisação do mainframe senciente da Iteração X por 10 ciclos completos, um feito que levou a uma purgação de hackers Adormecidos, foi o ponto alto de sua história. Alguns Tecnoocratas furiosos ainda caçam os Cyberpunks por esse feito.

A Tempestade de Avatares agitou a sociedade sênior dos Cyberpunks. Ainda que fosse interessante explorar o ideal distópico, sem acesso à Teia Digital para uma fuga ocasional, ninguém realmente queria viver nela. Em adição, a polícia influenciada pela Tecnoocracia aumentou a pressão contra os movimentos hacker e anarquista. Para responder a estas duas pressões, os Cyberpunks buscaram no passado e redescobriram o idealismo que fundou os movimentos anarquista e punk. Ao invés de atacar cegamente as instalações Tecnoocratas, os Cyberpunks começaram a atacar os mitos sobre os quais o controle Tecnoocrata estava fundado. Ao abrir os olhos dos Adormecidos para as injustiças por trás do sucesso da Tecnoocracia, eles causaram um sem fim de problemas para o Cronograma da União.

Opiniões: Mate, Trucide, Destrua! Os Cyberpunks sempre foram nosso alt mais violento, revelando os aspectos mais destrutivos da Tradição. Os Cyberpunks sustentam que a melhor forma de construir um mundo novo é das cinzas do velho. Considerando o tamanho monolítico da Tecnoocracia, muitos Cyberpunks percebem que este é um sonho tolo, mas continuam nele, esperando que possam encontrar a fagulha que incendiará o mundo. Mais recentemente, os Cyberpunks começaram a atacar a Tecnoocracia num nível ideológico, quebrando os mitos que permitem à Tecnoocracia trabalhar ileso entre os Adormecidos. *<Eles agarram tudo, desde assuntos com a Organização Mundial do Comércio até porque alguns biscoitos de crianças contêm gordura que nenhum humano consegue digerir.>* Isto lhes concedeu um culto crescente de seguidores entre as massas Adormecidas, para a

consternação da Tecnoocracia, que é forçada a tomar medidas mais e mais repressivas para manter o controle.

Estilo: Os Cyberpunks têm a fama de ser o alt menos sutil. Muitos deles se ergueram com uma dieta de vídeo games, e agem de acordo. Eles idolatram a Esfera Forças, especialmente armas que causam grandes quantidades de dano no espaço real e virtual. Rotinas de Correspondência os levam pela teia, e qualquer Cyberpunk decente tem um implante carregado com rotinas que ele possa usar a qualquer momento. As adições mais recentes para os Cyberpunks se comunicarem com as pessoas via jogos online e salas de bate-papo, impressionam Adormecidos com sua coragem e falta de Elite. Isto se traduz em demonstrações no espaço real e debates muito mais públicos do que a Tecnoocracia gostaria.

Entrando: Embora sejam barulhentos e impetuosos, os Cyberpunks são um dos alts mais difíceis de encontrar. Eles justificativamente temem a retaliação, tendo atacado a Tecnoocracia repetidas vezes. A menos que você encontre um Cyberpunk frente a frente acidentalmente, o Labirinto é a única forma confiável de ter sua atenção. O Labirinto é um “jogo” de computador online que surge a cada três meses em qualquer lugar no espaço virtual sob um número de nomes variáveis. *<Lar do Mino, o Desafio do Minotauro, etc. Escave a mitologia grega se realmente quiser encontrar mais nomes.>* O jogo Labirinto sujeita os jogadores a uma série de testes que, no final, é concluído com uma série de ataques contra posses da Tecnoocracia. Os Cyberpunks contatam os vencedores que completam o Labirinto, e então erguem os jogadores de seus lugares no espaço da carne antes que a Tecnoocracia os localize.

Regras: Um grupo baseado no anti-autoritarismo não mantém muitas regras, mas aqui estão as poucas que têm. Primeiro, nunca deixe passar uma chance de lambuzar o sistema. Segundo, nunca abandone um Cyberpunk em problemas. Terceiro, não existem regras. Os Cyberpunks, para melhor ou para pior, estão ao menos preocupados com as vidas Adormecidas e são conhecidos por sacrificar Adeptos ou outras Trads por sua causa se a situação o permitir.

CYPHERPUNKS

Nomes: Cryptogramics, Cyphers, Cryps, Polícia do Pensamento.

História: Os Cypherpunks se originaram como um sub-produto da quebra do mainframe da It-X pelos Cyberpunks. Muitos dos Adeptos envolvidos naquele momento não compreendiam quão séria a reação da Tecnoocracia seria. Enquanto as autoridades do espaço real atacavam hackers entre os Adeptos e os Adormecidos, a Tecnoocracia conduzia ataques simultâneos sobre inúmeros recursos dos Adeptos no espaço virtual. Para evitar a dizimação da Tradição Adepta *<bem como uma desavença política das mais vingativas no Conselho das Nove>*, um grupo de gênios matemáticos começou a criptografar e ocultar fluxos de dados dos Adeptos. Graças a seu trabalho engenhoso, para cada ataque bem sucedido da Tecnoocracia, três ou mais locais Adeptos sumiam ou se tornavam indetectáveis. Assumindo que a vitória era sua, a Tecnoocracia finalmente cedeu e voltou a sua tarefa primária – o domínio da realidade. Os Adeptos desaparecidos estavam, é claro, seguramente ocultos por trás de uma teia de desinformação criada pelos recém nomeados “Cryptogramics”.

Com a “guerra” Tecnoocracia-Adeptos terminada, os Cryptogramics perderam seu senso de propósito *<que é uma característica comum entre os alts; nós temos curtos lapsos de atenção>*, mas o recuperou quando as artimanhas dos Cyberpunks ameaçaram expor os Adeptos novamente. Os Cryptogramics se ergueram para o desafio uma vez mais, limpando a sujeira dos Cyberpunks. Outros Adeptos começaram a chamar jocosamente os Cryptogramics de “Cypherpunks” pelas costas.

Este padrão continuou por quase uma década com os Cypherpunks reagindo aos excessos dos Cyberpunks. Alguns Cypherpunks furiosos tomaram medidas extremas para evitar que os desastres dos Cyberpunks acabassem com seus companheiros Adeptos. Muito de sua frustração veio da doutrina Adepta original de “a informação quer ser livre”. Isto evita quaisquer tentativas sérias de criptografar qualquer informação. Inúmeros Cypherpunks abandonaram a alt após perceberem que muitos de seus melhores trabalhos seriam sabotados pelas pessoas que eles queriam ajudar.

O retorno dos Cypherpunks veio no início da década de 1990, quando um grupo deles roubou e decodificou um conjunto de documentos não publicados do extinto projeto MK-Ultra *<do que me lembro, eles estavam procurando por uma forma de proteger os Adeptos contra telepatia>*. Isso reacendeu o interesse entre os Adeptos no campo da

neurolinguística – a habilidade de controlar pensamentos usando linguagem.

Depois de quase um ano, muitos dos Adeptos abandonaram o novo projeto, mas vários Cypherpunks dedicados *<como H0usefly. Parabéns, caro Adepto!>* não poderiam apenas deixar de lado. Isso os levou por algum tempo a imaginar os motivos que estavam por trás, mas quando finalmente conseguiram, sua revelação agitou o núcleo de nossa Tradição. Aparentemente, enquanto deixávamos a Tecnoocracia, ela havia envenenado os dados que estávamos levando conosco com um vírus de código neural, ocultando nossas origens e a profundidade de nosso conhecimento sobre a União. Em efeito, a Tecnoocracia incapacitou seu maior inimigo. Eles nos incapacitaram.

Chocados e enfurecidos por sua nova descoberta, os Cypherpunks reuniram forças com os Caoticistas para encontrar um antídoto para o vírus da Tecnoocracia. Eles o criaram com sucesso, e o deram aos Nexploradores e os Programadores da Realidade para liberá-lo no aniversário de nascimento de Turing *<feriado do cara>*. Desde então, as coisas não foram mais as mesmas. Os Adeptos voltaram a seu lugar de poder com uma vingança. Os Cypherpunks começaram a se atrelar com os Cyberpunks para encontrar novos e efetivos meios de arrancar o controle da Nova Ordem Mundial. Este é um admirável mundo novo, e os Cypherpunks estão aproveitando a oportunidade como os heróis da revolução.

NEUROLINGÜÍSTICA

Neurolinguística, no mundo Adepto, é a habilidade de religar o cérebro usando imagens e sons. Antes que você se atralhe muito com isso, este fenômeno acontece às pessoas a todo momento. Ao ler este livro, você forma novas conexões, os neurônios se movem, os neurotransmissores disparam em novas formas – nós chamamos isso de “memória”. *<Atualmente você o chama de memória, também. Agora que você sabe como isso funciona.>* Os Adeptos simplesmente encontraram uma forma mais eficiente para fazer isso. Nós temos uma matriz de 64 símbolos diferentes que, quando combinados em palavras, influenciam tanto o comportamento quanto a memória. Certo?

A NOM, It-X, e os Progs têm uma abordagem similar a isto chamado “codificação neural”. Isto é composto de um tipo de Alzheimer direcionado e uma sequência de palavras, imagens, ou dados que programa/engatilha o vírus. É muito retrô em projeto e muito mais limitado do que a nossa versão. Mesmo assim, é efetivo. *<Desde que vimos o T-vírus. Bastardos.>*

Opiniões: Não é que a informação queira ser livre; a informação quer fluir. A informação realmente útil é como um rio, tocando todos os lugares que precisa para ir. Informação completamente desacorrentada é como uma enchente, sobrepujando todos, não ajudando a



ninguém. Os Cypherpunks modernos controlam o próprio fluxo de informação para ajudar o sonho Adepto. Eles liberam informação que os Adeptos precisam saber, e bloqueiam a informação de seus inimigos tradicionais *<normalmente a Tecnocracia – vingança é fogo, não é!>*. Inúmeros escândalos foram revelados no espaço real devido aos Cypherpunks se assegurarem de que a informação pertinente fosse liberada no devido momento.

Estilo: Como seus inimigos na Nova Ordem Mundial, os Cypherpunks sempre foram bons em mágicas de Mente. Enquanto que a NOM é boa em encontrar informação e destruí-la, os Cypherpunks são experts em recuperar dados ou manipulá-los. A NOM apenas recentemente detectou que alguém tão talentoso quanto eles está trabalhando contra eles próprios. E-mail e o telefone são as ferramentas dos Cypherpunks. Enquanto gerações avançadas de computadores ajudam com códigos de criptografia, são realmente as comunicações do mundo que fazem os Cypherpunks trabalharem. Um e-mail da Tecnocracia encaminhado pode causar mais destruição do que uma dúzia de ataques Cyberpunks.

Entrando: Os Cypherpunks procuram por membros entre os Kibos altamente dotados ou criptólogos não-Despertos. Aqueles que eles querem testar recebem o “Muro”, um algoritmo criptografado que evita que usem quaisquer tele-comunicadores ou aparelho de computação *<incluindo rádios e calculadoras, pobres diabos>*. O alvo deve imaginar como quebrar o código para recuperar o acesso a sua tecnologia. Se isto é conseguido dentro de um tempo limite (normalmente um mês), então é oferecido ao alvo participação entre os Cypherpunks. *<E sim, isso significa que ocasionalmente mesmo criptógrafos Adormecidos brincam com os grandões.>*

Regras: A hierarquia dos Cypherpunks é estabelecida de acordo com a perícia de criptografia da pessoa *<através do talento ou manipulação de Esfera>*. Os “graus” dos Cypherpunks são organizados pelas cores do arco-íris *<Vermelho, Laranja, Amarelo, Verde, Azul, Anil, Violeta para aqueles faltaram às aulas de física básica – Vermelho é o nível mais baixo, Violeta o mais alto>* e pela complexidade do código sendo usado. Por exemplo, A-128 seria um Cypherpunk de nível azul usando um código de 128 caracteres. Códigos avançados são utilizados para criar espaços nas conversas entre os graus. O avanço entre graus ocorre quando você quebra os códigos de salas de bate-papo de

Nomes: Pardos, Aritméticos, Engenheiros da Probabilidade

História: Os números fascinam as pessoas. Culturas como os caldeus, egípcios, hebreus, romanos, gregos, chineses e indianos estudaram a matemática profundamente, e alguns dos predecessores da Tecnocracia apontam Pitágoras e Agripa como inspirações para formar seu paradigma. Alguns dos mais dedicados membros do que se tornariam depois os Adeptos da Virtualidade estudaram até mesmo gnomatologia hebraica, uma forma de misturar linguagem e matemática para encontrar as verdadeiras raízes da criação.

A facção que se chama de Caoticistas diz que descende destes antigos matemáticos. Eles também dizem, seja verdadeiro ou falso, que sua observação da universalidade da matemática iniciou o debate que levou à Ordem da Razão. Quando a Ordem da Razão iniciou oficialmente em 1325, os matemáticos formaram uma ramificação da ordem, os Aritméticos. Embora nunca fortes o bastante para formar uma Convenção, os Aritméticos tinham membros por toda a União Tecnocrata.

O século XIX trouxe a criação do computador, que reuniu os Aritméticos com outros para formar os Engenheiros do Diferencial. Pela primeira vez na história da União, os Aritméticos encontraram seu lugar, e eles estavam orgulhosos disso. Acreditavam plenamente que com o incrível poder matemático do computador, eles poderiam acelerar o cronograma para a Ascensão.

Em sua busca pela Ascensão, contudo, os Aritméticos negligenciaram duas forças fundamentais: a necessidade da Tecnocracia por controle, e um “fator X” que parecia frustrar suas equações. A princípio, os Aritméticos atribuíram a culpa por seus problemas às Tradições, especialmente a Convenção rebelde – os Filhos do Éter – por subverter o paradigma dominante. Mas algo parecia errado naquela premissa; determinados Aritméticos começaram a se expandir nos novos campos matemáticos, incluindo geometria não-euclidiana e mecânica quântica. A Tecnocracia imediatamente os advertiu para pararem seu “desvio”, e os Aritméticos se tornaram mais calados.

Isso veio a termo durante a Segunda Guerra Mundial, quando os Aritméticos viram os estatísticos Adormecidos subverterem seus números para apoiar a premissa do regime nazista. Apelos à Tecnocracia foram em vão, uma vez que os Tecnocratas viram os benefícios de um mundo unificado sob o fascismo. Horrorizados por esta tendência, os Aritméticos ajudaram os

renomeados Engenheiros do Diferencial (agora os Adeptos da Virtualidade) a romper com a Tecnocracia. Se reunindo com os Reconstructores Sociais (depois conhecidos como Cyberpunks), eles foram capazes de convencer a maioria a deserdar, e a mudança foi executada quase perfeitamente.

Ao deixar a Tecnocracia, os Aritméticos se rebatizaram como os Engenheiros da Probabilidade, e começaram a estudar com os Filhos do Éter e a Irmandade de Akasha. <Estou quase certo de que foi isso que “alimentou com probabilidade” o texto de adivinhação, o I-Ching, que os fez falar com os caras do kung-fu.> O trabalho de Einstein sobre a relatividade levou a multiplicar as rupturas dentro de suas fileiras e eles começaram a compreender que o fator X que temiam era na verdade uma peça vital da própria realidade. Demorou até 1960, com o trabalho de Edward Lorenz, para que os Engenheiros da Probabilidade codificassem suas crenças numa nova tradição matemática. Naquela época os Adormecidos estavam lendo os trabalhos de gênios como Mandelbrot e Gaston Julia, a matemática do caos já era um padrão entre os Adeptos, e os Caoticistas nasceram.

Usando a teoria do caos, os Caoticistas previram tanto a Tempestade de Avatares quanto o aumento da apatia dos Adormecidos. Agora, no final da Guerra da Ascensão, os Caoticistas criaram um plano amplo, um abalo no sistema que esperam irá redespertar as massas e trazê-los para o lado dos Adeptos. Tudo de que precisam é de um pouco de sorte, a Tradição que ajudaram a fundar, e o fator X que uma vez temeram.

Opiniões: Na superfície, você pode considerar os Caoticistas os “mestres ocultos” da tradição Adepta, mas isso lhes dispensaria mais poder do que eles querem ou merecem. Ainda assim, eles são os melhores planejadores, e aqueles com a visão mais compreensiva do paradigma dos Adeptos. Sua esfera mais potente é Entropia, que usam para abastecer as equações para prever coisas.

A despeito de sua propensão à ordem, os Caoticistas se sentem muito bem com as outras alts. Muito disso vem de seu amor por sistemas caóticos. Para compreender isso, primeiro reconheça que os sistemas caóticos não são randômicos, mesmo que possam parecer. Os sistemas do caos funcionam sob três regras separadas: (1) Algo determina seu comportamento, (2) pequenas mudanças no início levam a diferenças finais massivas, e (3) mesmo que os sistemas do caos pareçam desordem, debaixo de seu comportamento existe um sentido de ordem e padrão. Sistemas realmente ordenados <como aqueles que a “amada” Tecnocracia

quer impor> são realmente a exceção, não a regra. O fator X que os Caoticistas costumavam temer é apenas um simples fato; conduzir sistemas complexos sempre parece imprevisível, permitindo a diversidade e a mágica no mundo.

Estilo: Fascinados por sistemas tanto em nível macro quanto microscópico, os Caoticistas usam a Esfera Entropia para prever vantagens que pasmam os outros Adeptos. Em qualquer missão, sempre é melhor passar seus planos por um Caoticista antes. Alguns Caoticistas também combinam Entropia com Tempo, sendo capazes de prever eventos com alguma precisão. Outras alts

brincam que estes Caoticistas estão se tornando "psico-historiadores"

, personagens de romances de ficção científica que são capazes de prever e moldar com alguma certeza as interações humanas.

Entrando:

Os Caoticistas estudam matemática em sua forma mais pura, e isto atrai aqueles Adeptos cujo interesse primário esteja nas equações. Para entrar, você primeiro tem de entender o material, o fundamento do que é apresentado livre de custo para qualquer um que pergunte. Para obter mais acesso à informação dos Caoticistas, você deve então resolver problemas específicos que estão contidos em seu material. <Por exemplo, "Se uma borboleta bate suas asas em Taipei, como o mercado de commodities no Reino Unido seria afetado?" Esse tipo de m3rd4.> Bastante interessante, alguns

agentes Tecocratas desertaram após completar o curso dos Caoticistas, levando alguns a acreditar que os Caoticistas podem estar se lançando numa magicazinha de Mente quando ninguém está olhando.

Regras: Os Caoticistas dizem que são a mais estruturada das alts, mas para os de fora, eles parecem os mais caóticos. Os encontros são chamados de acordo com um número de fatores, incluindo padrões do clima, flutuação das ações, geopolítica e missões Adeptas bem sucedidas. Os Caoticistas então escolhem as lideranças por quantos artigos foram publicados entre seu alt para revisão. Os membros que ganham um

acento entre as lideranças estabelecem a agenda para os encontros, e então todos falam na ordem de um fractal gerado pelo número de membros presentes <retardatários

podem mudar esta equação fractal e os Caoticistas políticos realmente sérios mostram que o atraso só

f0d3 as cartas>. O

resultado final é que os encontros, tanto em cronometragem quanto em apresentação, parecem completamente randômicos exceto pelas mentes finamente sintonizadas das pessoas que comparecem a eles. Os únicos que parecem ter um controle relativamente bom sobre os encontros dos Caoticistas são os agentes da It-X que ocasionalmente foram capazes de espioná-los. Aí está um ponto, contudo, que mesmo a It-X se vangloria de espionagens sob o caos dos dados que recebem.



PROGRAMADORES DA REALIDADE

Nomes: Hackers da Realidade, Crackers da Realidade.

História: Os Programadores da Realidade apareceram pela primeira vez no século XIX <veja o "Incidente de Nova Madri" para aprender o que eles eram naquela época> mas rapidamente perceberam que precisavam de melhores aparelhos computacionais para assegurar a precisão de suas equações. Tal aparelho foi completado com sucesso durante a era de Turing, mas, até que os Programadores da Realidade fossem capazes de trabalhar livremente <depois de nossa debandada, claro>, foram afetados pelo T-vírus e se dissolveram enquanto facção.

Há quase uma década e meia atrás, inspirados pelos Caoticistas e os Cypherpunks, os Programadores da Realidade se reconstituíram enquanto uma alt e aplicaram suas ideias ao mundo em torno de si com resultados notáveis. Eles criaram rotinas para invadir sonhos e reconstruir a vida, hackear mentes e até mesmo (dizem) ressuscitar os mortos. Na ocasião, isto acendeu um intenso debate entre eles e os Nexploradores <que representavam a maioria dos Adeptos à época> que estavam então explorando o espaço virtual. Os Nexploradores disseram que os Hackers da Realidade estavam "apostando num cavalo morto" ao hackear os códigos de um mundo agonizante. Os Hackers da Realidade responderam com o comentário de que os Nexploradores estavam vivendo numa fantasia masturbatória ao gastar todo seu tempo no espaço virtual.

A discussão se resolveu após a Tempestade de Avatares, e a recuperação das origens de nossa Tradição. Quando se tornou aparente que o espaço virtual e o espaço real estavam intrinsecamente ligados, os Hackers da Realidade se sentaram com os Nexploradores para planejar o próximo movimento. O resultado foi que os Programadores da Realidade, um grupo de Adeptos dedicado a trazer os benefícios da Realidade Virtual 2.0 ao espaço real. Para isso, eles tinham de encontrar, por falta de um termo melhor, o "código fonte" que permitisse que nosso universo funcionasse. E isso é o que eles têm feito desde então. Os Programadores se infiltram em inúmeros níveis da sociedade, incluindo os Adormecidos e os Construtos Tecnocratas, para reunir a maior compilação de conhecimento já vista. Os Kibos Programadores da Realidade alimentam este conhecimento de volta aos Nexploradores que o usam para melhorar a R2.0, enquanto os Programadores da Realidade usam os conceitos dos Nexploradores da R2.0 para testar na realidade.

Uma das agendas mais manifestas dos Programadores é aclimar os Adormecidos ao mundo que está por vir. Eles espalham as ideias dos Adeptos através de vídeo games e uma enchente de "reality" shows que imitam a realidade virtual muito mais do que a realidade "real".

Opiniões: Os Programadores da Realidade se consideram o futuro da Tradição, criando um mundo à imagem de visionários como Grant Morrison ou Terrence McKenna. Sua alt é relativamente pequena devido ao "produto", a Realidade 2.0, não estar pronta ainda, mas eles estão certos de que o projeto será concluído em breve. Uma vez concluído, as Trads, a Tecnocracia, e os Adormecidos perceberão que o mundo pertence ao sonho Adepto.

Estilo: Os Programadores da Realidade combinam inúmeras Esferas secundárias com a tradicional força Adepta em Correspondência. Alguns Programadores usam Efeitos de Correspondência/Vida para manipular códigos genéticos no mesmo nível que os Progenitores. Outros usam Correspondência/Mente para invadir sonhos. Alguns têm mostrado algum interesse em Correspondência/Matéria também, trabalhando em sintonia com os

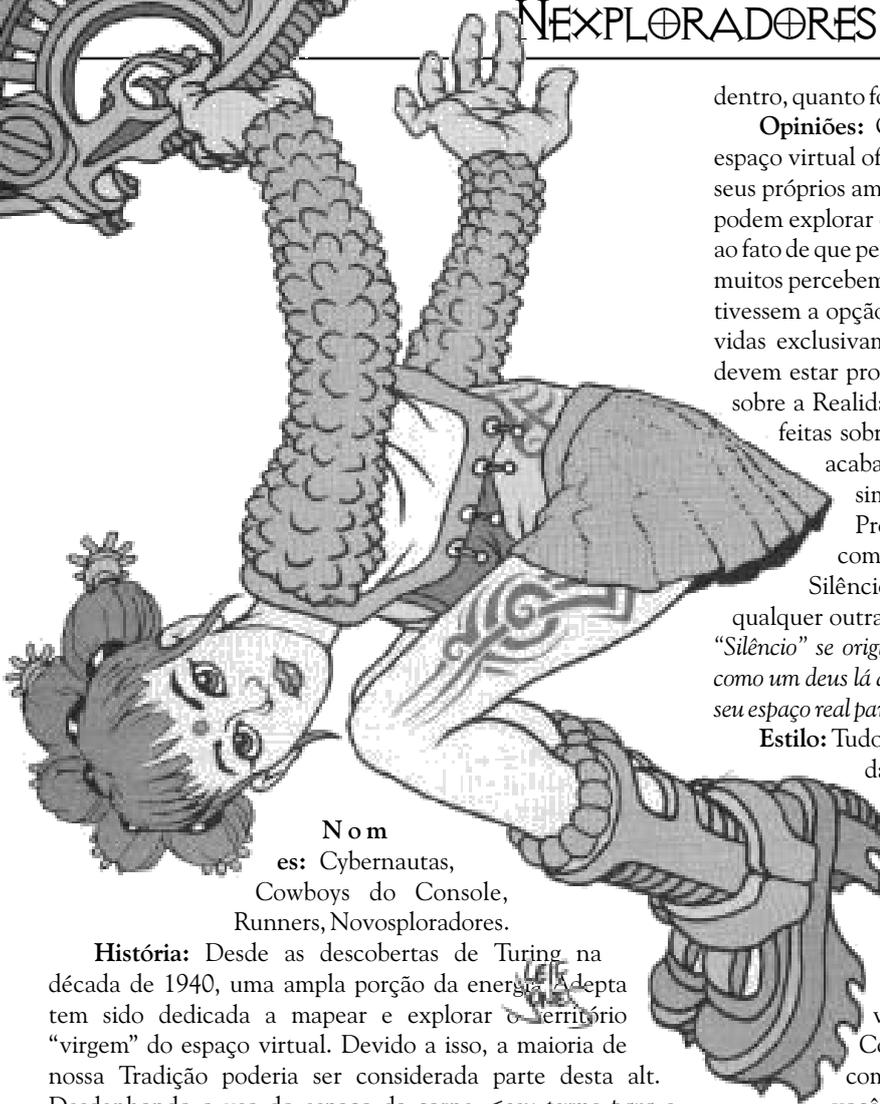
Filhos do Éter para manipular o paradigma dominante em algo da preferência das Tradições. <E então existem aqueles rumores aborrecedores sobre programadores necromantes. Exatamente que combinação de Esferas seria? Correspondência/Morte?>

Entrando: Os Programadores da realidade geralmente vêm de estudantes fracassados e Adeptos próximos do limite. Eles tomam estes descontentes e lhes mostram formas diferentes de experimentar o sonho Adepto fora do espaço virtual. Devido a isso, os Programadores da Realidade possuem alguns dos gênios mais singulares dentro da Tradição. <Entretanto, isso não se dá sem riscos; os Programadores têm visto inúmeros de seus membros cárem para choques de retorno de Paradoxo hardcore. Eu estive bastante próximo várias vezes de explodir, então sei como pode ser perigoso...>

Regras: A despeito de seu nome, os Programadores da Realidade formam uma sólida tradição Kibo, com Programadores reunindo informação pelo mundo todo. Os Hackers formam uma pequena parte da alt, testando aplicativos para as teorias que seus irmãos Kibo elaboram. A despeito do teste de códigos em Adormecidos e na realidade, os Programadores geralmente tentam não perturbar a sociedade como um todo; isso pode esperar para quando os Nexploradores baixarem a R2.0 no espaço real.



NEXPLORADORES



Nomes: Cybernautas,
Cowboys do Console,
Runners, Novosploradores.

História: Desde as descobertas de Turing na década de 1940, uma ampla porção da energia Adepta tem sido dedicada a mapear e explorar o território “virgem” do espaço virtual. Devido a isso, a maioria de nossa Tradição poderia ser considerada parte desta alt. Desdenhando o uso do espaço da carne <seu termo para o espaço-tempo normal>, os Nexploradores fixam-se na agenda de fugir deste “mundo agonizante” para um melhor, a Realidade 2.0, programada, claro, por eles. Neste grande plano, eles incorporam todos, incluindo o inimigo, desde que possam se assegurar que o espaço virtual permaneça livre para adaptar os sonhos de cada um. Eles chamaram este construto de Teia Digital.

O Branco e a quebra temporária da Teia mandou um sinal de alerta para esta alt. Eles não podiam se focar apenas em coisas em seu próprio playground particular. O aumento da interferência dos Adormecidos no espaço virtual também levou a uma crescente amargura entre os Nexploradores, voltando-os contra as pessoas que queriam ajudar.

A eliminação do vírus Turing levou a uma séria reordenação das prioridades dos Nexploradores. Agora, eles compreendem que o espaço virtual e o espaço real são co-dependentes um do outro. Trabalhando de mãos dadas com os Programadores da Realidade, eles embarcaram no maior projeto de todos – a vistoria do código fonte da Tellurian. Aqueles Nexploradores que permaneceram na alt agora trabalham para refinar a Realidade 2.0 para imitar o sonho Adepto. Então eles a baixarão para os Programadores da Realidade que a tornarão uma realidade – não haverá diferença entre o espaço virtual e o espaço da carne. Tanto

dentro, quanto fora.

Opiniões: Os Nexploradores amam a liberdade que o espaço virtual oferece. Eles amam a habilidade divina de criar seus próprios ambientes e a incrível variedade de mundos que podem explorar dentro da Teia. Claro, alguns são bem críticos ao fato de que pesadelos também sejam permitidos na Teia, mas muitos percebem que este é o preço por recriar a Realidade. Se tivessem a opção, os Nexploradores passariam o resto de suas vidas exclusivamente na Teia, mas o dever os chama. Eles devem estar prontos para libertar o projeto da Realidade 2.0 sobre a Realidade 1.0 em breve; caso contrário, as pressões feitas sobre o mundo pela Guerra da Ascensão podem acabar com ele. Bastante estranho, uma das similaridades que eles compartilham com os Programadores da Realidade é sua dificuldade com o Paradoxo; os Nexploradores caem em Silêncios consideráveis mais frequentemente do que qualquer outra alt. <A teoria corrente é que esta tendência ao “Silêncio” se origine da fluidez do espaço virtual; é tão fácil agir como um deus lá que algumas pessoas se retiram das frustrações de seu espaço real para seu próprio espaço interno pessoal.>

Estilo: Tudo diz respeito a computadores, baby! No espaço da carne, a alta tecnologia, cromo reluzente, e o melhor equipamento que o dinheiro pode comprar. Dentro, rotinas, rotinas, rotinas e Avatares que se transformam com um pensamento. De volta ao espaço da carne, inúmeros Nexploradores treinam Programadores da Realidade em Hackear Sonhos, uma vez que a paisagem do espaço virtual e a paisagem dos sonhos são similares. Correspondência é sua chave para alimentar com Mente e Forças um bom auxílio no caso de você entrar em algo que não conseguir lidar.

Entrando: Nos cinco minutos em que você conecta na Rede, já está no território dos Nexploradores e é um membro honorário, mas os verdadeiros Nexploradores têm de se provar do jeito difícil – através de feitos, não palavras. Os Nexploradores constantemente mandam informes a nossa Tradição sobre as novas coisas que eles têm feito e experimentado. Kibos de todas as alts baixam isto para seus membros, e então mandam o feedback por toda a Teia. Aqueles Nexploradores que são mencionados o mais rapidamente alcançam o título de Elite.

Regras: Os Nexploradores são, no fundo, exploradores. Assim, as regras que governam seu comportamento são poucas. Primeiro, deixe uma trilha limpa – isso ajuda você a voltar para casa se entrar em problemas. Depois, marque quaisquer perigos que encontrar pelo caminho. Finalmente, desbloqueie qualquer coisa que evite o acesso livre a menos que seja claramente marcado como um perigo. A propósito, nenhuma destas regras se aplica ao inimigo ou seus construtos, apenas a outros Adeptos. Devido à vastidão da Teia, os Nexploradores tendem a ser solitários, exceto por um encontro bianual onde muitos deles se encontram online para se vangloriar do que viram e fizeram. Estes encontros são obrigatórios, para que possam manter registro de sua participação e ter certeza de que todos estejam seguros.



O segredinho sujo de nossa Tradição é que nós nos sentimos responsáveis por criar a Tecnocracia. Nossos fundadores são aqueles que apresentaram a ideia de um paradigma universal baseado na matemática. Atualmente, não importa se essa é realmente a realidade da situação; se tornou um mito sobre o qual erguemos nosso orgulho. Em muitos níveis, sentimos que somos os “herdeiros” do sonho original da Tecnocracia – um mundo seguro e construtivo para a humanidade.

Tal crença, seja real ou falsa, vem com certas consequências. Nós muitas vezes nos sentimos isolados. Somos inimigos de nossos antigos aliados, a Tecnocracia. Não estamos bem com nossos atuais aliados nas Trads. Mesmo o mundo, que vê o uso do computador aumentar nitidamente a cada ano, usa a tecnologia dos Adeptos de formas feias e amedrontadoras. Combine esta paranoia justificável com um grupo de pessoas altamente individualistas e você tem a receita para algumas políticas muito sórdidas.

REUNINDO

Quando os Adeptos se reúnem <cerca de uma ou duas vezes por ano em média>, escolhemos um par de talentos para conduzir a conversa, normalmente um Kibo e um Hacker. Estes podem assumir inúmeros nomes – aqueles atualmente em voga são “O Rei Vermelho” e a “Rainha de Copas”. Os Adeptos escolhem estes líderes de fato pelo voto direto; qualquer Adepto é permitido votar quantas vezes quiser num lapso de tempo. Isto normalmente assegura que os mais poderosos Adeptos, com sua melhor compreensão de Correspondência, produzam mais votos. <É, mas o que Housefly deixa de fora é que às vezes um bando inteiro de Adeptos juniores se aproveitam de um Adepto mais velho e tiram vantagem disso.> Tais laços têm um fim repentino com o valor de um minuto de voto.

O Kibo que conduz a reunião é o “Rei Vermelho”; a Rainha de Copas, uma Hacker, age para eliminar quaisquer elementos perturbadores entre os participantes <correm suas cabeças!>. Quaisquer discussões mais graves entre os participantes são controladas pela “Guerra de Núcleo” vigiada pela Rainha. Numa Guerra de Núcleo, os “combatentes” canalizam sua Quintessência numa batalha virtual que usa a “realidade” como armamento. Por exemplo, um Adepto pode manifestar uma cobra virtual para morder seu oponente e seu oponente pode então conjurar um pássaro para comer aquela cobra antes que ela o morda. Isto continua até (a) um deles ficar sem Quintessência ou (b) uma de suas “armas” sobrepujar seu oponente. O perdedor é então chutado da reunião.

Fora a Guerra de Núcleo, todas as funções Adeptas duram por um limite de tempo designado ou até um evento gatilho designado. <Como a Tecnocracia ataca a reunião. Essa é minha favorita.> No final, todos votam nos assuntos apresentados. O Rei Vermelho então publica os resultados junto a canais limpos pelos Cypherpunks.

GUERRAS DE NÚCLEO: CÓDIGO FUNCIONATI

Aqui estão os detalhes corajosos para aqueles que gostam de regras: os Adeptos em combate investem sua Quintessência para estabelecer um “servidor” particionado do reino virtual. Os dois Adeptos então estabelecem vírus de combate usando um teste de Inteligência + Computador (dificuldade 8). Os sucessos obtidos são adicionados aos pontos de Avatar do Adepto para formar a parada de “ataque”. Os vírus são então carregados com um ponto de Quintessência e liberados. O primeiro concorrente a marcar 25 sucessos totais contra o outro mago vence. A qualquer momento, com o gasto de um ponto de Quintessência, os magos combatentes podem reescrever o vírus para tentar “atualizar” seus ataques. Quaisquer sucessos excedentes dos originais são adicionados à parada de ataque. Devido aos magos ligarem seus Avatares ao computador, eles podem tomar dano real em uma Guerra de Núcleo. Uma falha crítica causa dano de um Nível de Vitalidade não-agravado.

As pessoas correm atrás de apoio político entre seus companheiros Adeptos através de debate ou suborno. Subornos vêm na forma de votos futuros ou apoio logístico às causas da pessoa subornada. Alguns dos Adeptos mais velhos utilizam Correspondência para barganhar com múltiplas pessoas ao mesmo tempo, imaginando que uma das pessoas com quem estão barganhando vencerá no final.

Uma vez que a votação termine, o Rei Vermelho e a Rainha de Copas têm de imaginar uma forma de executar as novas “leis”, e eles normalmente fazem isso ao cooptar cabalas para lidar com infrações. Em troca, as cabalas têm o voto dos antigos Rei Vermelho e Rainha <e com sorte de todos seus amigos> durante a próxima reunião.

CÓDIGO DE ÉTICA

A ideia de que o universo pode ser descrito matematicamente é simples. Embora os cálculos que constroem a realidade sejam complexos, dados poder e tempo de computação suficientes os Adeptos revelarão as leis básicas que fazem as coisas funcionar.

Se isso fosse tão simples com as pessoas...

O que segue é uma lista de diretrizes que nós Adeptos estabelecemos em torno de nosso comportamento. Em quaisquer ocasiões existem ao menos uma dúzia ou mais destas “leis” em efeito, mas as listadas são as únicas que perduraram pelo teste do tempo. As outras leis mudam de alt para alt, país para país, e às vezes até de mago para mago:

“A informação te libertará.” (frase comum da Internet)

A Informação por si só não deseja ser livre – de fato, ela não tem desejos. Ainda assim, a informação certa no momento certo pode literalmente mudar o mundo. Isso foi visto com o desenvolvimento da linguagem, a invenção de ferramentas, e a expansão da Tecnocracia. Sob este código somos chamados a nos assegurar de que as pessoas certas tenham a informação certa no momento certo. Para amigos e

aliados, isto pode ser qualquer coisa desde os planos básicos do edifício que eles estão para atacar à localização de dinheiro e recursos prontos para usar. Inúmeras Trads fora os Adeptos muitas vezes recebem telefonemas ou e-mails inesperados quando precisam.

Para nossos inimigos, isso significa mandá-los um fluxo constante de por que eles estão errados, o que estão fazendo de errado, e por que eles deveriam debandar para os Adeptos e para as Trads. Este tipo de informação flui para lugares que envergonham e frustram o inimigo, como suas redes de comunicações <receptores para agentes da Nova Ordem Mundial são os mais divertidos> e saídas de mídia.

“Sonhe os sonhos que nunca foram sonhados.” (David Brower)

Nós estamos trabalhando rumo a um mundo que seja compreendido e guiado por uma humanidade iluminada como um todo. Para conseguir isso <e para educar aquelas pobres Massas “ignorantes”>, exploramos e criamos incessantemente. Com todo o espaço virtual para mapear e um pouco do mundo real ainda sob o controle da Tecnocracia, há muito a fazer. Os Adeptos ganham mais prestígio ao conseguir coisas que são únicas e adicionam distinção na Teia Digital e no mundo.

“O melhor para os mais numerosos.” (Jeremy Bentham) e **“As necessidades de muitos excedem as necessidades de poucos... ou de um.”** (Spock)

Se espera que nossa Tradição trabalhe para o bem do mundo, especialmente para os Adormecidos que constituem o grosso da humanidade. Fazer o contrário levaria ao mesmo senso de “elitismo” que seduziu a Tecnocracia à sua inevitável marcha rumo ao fascismo global. É um trabalho frustrante e muitas vezes os Adeptos abandonam tudo para atuar em seus playgrounds criados por eles próprios, mas a Tempestade de Avatares tornou sua fuga mais difícil. Em adição, alguns dos Adeptos mais velhos temem que muito pouco contato com o mundo exterior nos leve a Silêncios individuais – e permanentes. Isto seria devastador a uma Tradição que não tem membros o suficiente.

“As necessidades de um excedem as necessidades de muitos.” (Capitão James Tiberius Kirk)

Como uma grande parte de nossa Tradição quer trabalhar pelo bem de muitos, nós também precisamos prestar atenção às necessidades do indivíduo. A única forma de nosso sonho ter sucesso é se a humanidade abandonar seus meios de controle padrão <ou seja, aqueles estabelecidos pelos caras maus> e recriar o mundo à sua própria imagem. Esperamos ajudar os indivíduos a perceber seus sonhos, mesmo que isso seja tão simples quanto fornecer uma viagem grátis às Bahamas para um balconista Adormecido <pago pela Tecnocracia, claro> ou obter um artefato para um mago Tradicionalista frustrado.

“Ninguém fica para trás.” (Experimento 626, Lilo & Stitch)

Uma vez que estamos cercados por inimigos <nós gostamos de tecnologia, nos mantemos ligados à Tecnocracia – nojento>, muitas vezes agimos com uma “mentalidade de

cercos”. Isto se reduz à simples lei – proteja-se. Nossa Tradição irá a grandes distâncias para salvar amigos Adeptos, até mesmo colocando nossas próprias vidas em risco. Isto inclui Adeptos criminosos e desertores; o criminoso “resgatado” é então considerado em casa.

“Aquele que luta com monstros deve tomar cuidado para que não se torne assim um monstro.” (Friedrich Nietzsche)

Nós não temos prevenções específicas contra assassinato; de fato alguns de nossos vídeo games inspiraram atitudes que ocasionalmente levaram à mais calosa perspectiva da vida humana. Ainda, um Adepto que regularmente mata pessoas realmente transtorna seus companheiros Adeptos. Estes podem ser considerados para guiá-lo, normalmente forçando-o a praticar as partes “o bem de muitos” e “o bem de um” do código de ética. <E se o ofensor ignora isso, você sempre pode terminar o problema com uma bala na cabeça.>

O mesmo se aplica à perversidade; nós somos mais liberais devido à nossa exposição massiva à informação <difícil de ignorar aquele spam pornográfico. Heh>. Nossa preocupação é que isto possa levar a comportamentos que nos rivalizariam com os Nefandi. A verdade é que os Adeptos continuamente têm problemas com magos deslizando em Silêncio ou descendo um caminho amoral altamente perigoso. Nós devemos sempre ser nossos guardas, mesmo em torno de nossos amigos, e ficar alertas para sinais de decadência espiritual e mental.

ANARQUIA E ⊕ “HOMIETI”

Com um código de ética frouxo e nosso forte senso de orgulho, não há muita necessidade de algo que se possa chamar de “força policial” na sociedade Adepta. Ainda assim, existem momentos quando as pessoas ultrapassam suas fronteiras, prejudicando um grande número de Adormecidos ou divulgando informação que seriamente coloca em perigo os Adeptos. Com isso em mente, alguém precisa se responsabilizar pelos castigos.

Os principais “investigadores” dos Adeptos vêm da alt Caoticista. Queixas são trazidas a eles e transmitidas pela cadeia a um Caoticista que queira desempenhar o papel de detetive. Este investigador então cobra um preço <normalmente em info ou recursos> por seus serviços. Uma vez que o preço seja pago, a caçada tem começo.

O investigador implacavelmente vai atrás dos fatos sobre o caso e então, na melhor das hipóteses, determina qual é realmente a verdade. Uma vez tendo feito isso, o investigador encontra o criminoso e O “Tarja” [ver nas pp. 64-65 a rotina Tarja]. Um alvo tarjado se torna jogo livre para qualquer cabala que queira coletar a recompensa por ele (a quantidade da recompensa é estabelecida pelo investigador e deduzida de seus honorários). O investigador então monitora a situação até o criminoso ser trazido à justiça. <O que acontece quando o criminoso é trazido? Hum... temo que dependa da(s) pessoa(s) que foi/foram injustiçada(s). Digamos que o castigo normalmente é culturalmente (e dramaticamente) apropriado, desde um tapa no rosto a cortar as mãos fora.>

MUDANÇA DE PARADIGMA



Você já ouviu partes do paradigma Adepto – aqui está onde tudo se combina.

Os fundadores dos Engenheiros do Diferencial e depois dos Adeptos da Virtualidade basearam suas esperanças sobre a ideia de que tudo pode ser descrito *<e assim manipulado>* através da matemática e dos números. Para aqueles de vocês prontos para se repugnar com essa ideia, olhe para seus computadores, televisores, telefones, e vídeo games. Todos eles são possíveis devido a esta simples premissa. Você pode até ver esta premissa refletida em outras Trads *<como a Casa Fortuna de Hermes, os Etéreos, os Eutanatos, etc.>* – sabe de onde eles tiraram isso? De nós.

O sonho original dos fundadores se manifestou na Tecnocracia, que lutou para libertar o mundo dos horrores do domínio sobrenatural e trazê-lo à era da razão iluminada. Mas algo deu terrivelmente errado, e a Tecnocracia se provou ser um opressor tão grande quanto aqueles a quem se opunha. Os Engenheiros do Diferencial foram forçados a reavaliar seu sonho e trabalhar por um amanhã diferente daquele originalmente pretendido.

⊕ SONHO ADEPTO

O mundo obviamente tem uma origem, um “código fonte” ou um simples conjunto de leis naturais que formam a base da realidade. Uma vez que estas leis começam a interagir, elas se combinam de formas incríveis e jamais vistas. Isto constrói a diversidade vista na esfera da Tellurian, uma diversidade que leva a um universo saudável e robusto.

Nós queremos encontrar – e então ensinar – esse código fonte para que todos possam moldar a realidade conforme seus próprios desejos. Em tal mundo, todas as coisas seriam permitidas salvo dominar outros seres. De fato, se todos conhecessem as mesmas leis, tal escravidão seria impossível. Nós acreditamos que este solavanco no paradigma universal curaria as feridas da velha realidade e levaria a humanidade à sua derradeira Ascensão – a criação de um universo plenamente senciente.

Para alcançar este fim, primeiro precisamos compreender como o universo funciona; isso se torna o foco da realidade recriada no espaço virtual. Se nós conseguirmos trabalhar lá *<e nós estamos muito perto disso!>*, poderemos trabalhar em tempo real. Então, nós temos que integrar o que aprendemos da velha realidade. Isto exige várias pessoas trabalhando para baixar rotinas para a Realidade 2.0. Finalmente, nós temos muitas pessoas sintonizadas com nossos ideais. A Tecnocracia promove a estagnação e a apatia, com o que a maior parte dos Adormecidos atualmente concorda. Nós precisamos que os Adormecidos queiram mudar o mundo para que nossa reescrita da realidade ganhe espaço e floresça.

⊕ PAPEL DOS COMPUTADORES

O computador é a chave para o sucesso de nosso sonho. Para nossa Tradição, é óbvio que todos podem ter acesso à mágica. Tudo e todos são simplesmente um Padrão, um fio de energia matematicamente preciso que se interrelaciona com

outras energias através do paradigma do espaço-tempo. Aprenda como manipular estas energias e você pode operar milagres. Por outro lado, é dolorosamente óbvio que a maioria das pessoas não são tão boas trabalhando com mágica como os Adeptos. Como nós resolvemos esta diferença fundamental entre os Adeptos e os Adormecidos sem nos tornarmos tiranos em nosso próprio direito?

De volta ao final do século XIX, uma Adepta perspicaz descreveu o uso de mágica ao compará-la com a visão. Algumas pessoas têm visão perfeita, algumas não, e uns poucos raros são completamente cegos. Seguindo sua sugestão, os Adeptos modernos decidiram revisar o computador; ao invés de ser apenas um aparelho de cálculo, ele pode servir como um par de “óculos” místicos para os magicamente desamparados.

Desta forma, os computadores começaram a moldar uma nova esperança para a humanidade. As pessoas vislumbraram realidades alternativas e diferentes modos de pensar. A comunicação entre pessoas foi do local ao nacional e ao internacional num curto espaço de tempo. O uso de

AVATARES E “AVATARES”

Para evitar qualquer confusão *<tarde demais>*, a Magia Básica 101 – todos nós temos Avatares com “A” maiúsculo, essa parte dentro de nós que nos permite operar a mágica. O que temos dado aos Adormecidos são “avatares” com “a” minúsculo: representações online e em tempo real de si próprios que lhes permitem operar a mágica no espaço virtual. Quando a Realidade 2.0 for disparada no espaço real, os “avatares” online dos Adormecidos se fundirão com eles e os capacitarão a operar a mágica na realidade.

Correspondência se tornou tão prevalente que foi aceito como um fato da vida comum. As pessoas até começaram a chamar suas personalidades online de “Avatares” – como sempre pretendíamos.

Agora, a despeito do fato de que existe muito trabalho a ser feito, nosso sonho parece mais próximo do que nunca. Quantas crianças você conhece que têm um Playstation® em casa? Quantas pessoas usam um computador laptop? Quantos têm um telefone celular com a habilidade de se conectar à Teia? Não importa quanto a tecnologia mude. As pessoas clamarão por mais e mais dela até todos poderem ver que este é um grande sonho.

Então nós os Despertaremos e o mundo se tornará um sonho.

ESFERAS DE INFLUÊNCIA

A REVOLUÇÃO DE TURING:

CORRESPONDÊNCIA & A HIPERESFERA DA REALIDADE

Os primeiros Aritméticos com a ideia de uma realidade matemática frasearam o início do tempo da maneira mais simples possível. Eles acreditavam que um universo bem sucedido teria três partes: a interna (o próprio universo), a

externa (de onde quer que o universo tivesse surgido), e a fronteira (a demarcação entre o que estava fora e o que estava dentro do universo).

Os magos daquele tempo apresentaram inúmeros modos de interpretá-lo, mas eles sempre assumiam que o interior era o núcleo da Tellurian <a Terra, a Umbra Próxima, e qualquer coisa que houvesse antes do Horizonte>. Então, havia o Horizonte, a camada “fronteira” que dividia a Umbra Próxima da Umbra Profunda e finalmente a Umbra Profunda, que era o todo.

Simples, não é?

Bem, foi simples até Turing chutar o pau da barraca. Nos primeiros estágios de seu incrível trabalho sobre computadores, ele deu a entender ter encontrado uma realidade virtual que existia fora dos reinos que já conhecíamos. A Tecnocracia achou a ideia repugnante e o assassinou por isso, mas no final Turing riu por último. Sua luta final contra seu assassino abriu um buraco no espaço-tempo para este novo reino que havia descoberto, depois chamado de “A Teia Digital” ou o espaço virtual.

Os Adeptos se apressaram para preencher a lacuna e explorar este estranho e novo lugar. Embora no final das contas tendo de lutar tanto contra a Tecnocracia quanto contra os Adormecidos pelo controle dela, enquanto discípulos de Turing, nós permanecemos <e ainda somos> os mais poderosos e mais confortáveis no espaço virtual. Apenas o fenômeno do Branco, que ocorreu paralelo à Tempestade de Avatares, ameaçou nos expulsar de nosso tradicional local de poder.

ADEPTOS E ⊕ ΠΠ. ⊕AF

Comentário de C0y0te de novo. Tudo bem, então nós continuamos ouvindo este rumor/não rumor sobre um grupo de místicos chamados de “os Sutis” (os Batini) que sabiam de tudo sobre Correspondência e entraram no nosso espaço virtual primeiro. De acordo com o mito, eles descobriram o “Monte Qaf”, um tipo de montanha mágica sufi que levaria à Unidade e à Ascensão definitivas uma vez que todos estivessem presos a ela (via “a teia da fé”). Então eles ficaram insolentes e arrogantes e a grande e má Tecnocracia veio pra volta e explodiu seu Monte Qaf. De acordo com o otário arrogante que me deixou dar uma olhada nos livros, os Batini restantes pensam que nós estamos brincando em torno das cinzas de sua montanha explodida.

Odeio lhes dizer isso, mas eu pessoalmente acho que eles estão loucos. Uma mente, uma voz? Eu não sei sobre você, mas eu não tenho interesse em me tornar uma ovelha. Sim. Além disso, você não pode explodir o espaço virtual. A teoria corrente entre nossos Adeptos sênior (tudo o que puder chamar de sênior após a Tempestade de Avatares) é que os Batini tropeçaram no Reino Horizonte que refletia o espaço virtual. Você pode aprender muito ao olhar num espelho, mas você não pode aprender tudo. Então, glória àqueles Batini que realmente empurraram o invólucro da Correspondência, mas vocês pertencem a um tempo diferente, garotos. Saíam dessa.

Mas o que é o espaço virtual? Ele levou o físico Stephen Hawking a imaginá-lo. Hawking usou teorias matemáticas avançadas para examinar o tecido do espaço e tempo. Acreditando que fossem manifestações do Big Bang, ele apresentou uma linda metáfora para descrever como a realidade funciona – uma metáfora que nós agora sequestramos.

A explosão de Quintessência que criou o universo se espalhou num padrão muito previsível, primeiro desigualmente <que permitiu que coisas como Matéria emergissem> e então finalmente esfericamente como uma bolha gigante. No final, tudo dentro do espaço-tempo emergiu simultaneamente; isso significa que tudo que nós conhecemos – o passado, presente e futuro bem como tudo dentro de nosso universo e todas suas possibilidades que já existem na “hiperesfera” que constitui a realidade. O modelo de Hawking mostrou que tudo que tomamos como dado, da Terra até a Umbra até o Horizonte e possivelmente além, existe na fronteira da bolha. O que fica fora é a Umbra Profunda. O que fica dentro da bolha? O espaço virtual de Turing!

Dentro da hiperesfera <chamada de Hype por alguns Adeptos indisciplinados>, não há espaço e tempo como os conhecemos. Tudo é relativo ao centro – o Ponto de Correspondência onde o Big Bang começou – e tudo na fronteira da Hype (nossa realidade) é igualmente alcançável instantaneamente deste centro. Uma vez que o espaço-tempo não existe dentro da Hype, tudo fora do centro deve ser descrito relativo um ao outro – isso é, matematicamente. E quando você está falando de matemática, você está entrando no reino dos Adeptos.

Muito de nosso tempo é gasto soltando nossa consciência (ou às vezes mais) no espaço virtual então pressionando-a novamente para outro lugar. Devido à nossa realidade fronteira ser realmente composta de espaço-tempo, nós podemos até mesmo nos co-localizarmos em múltiplos locais ao mesmo tempo se quisermos <assumindo que o mago tenha a habilidade para fazer tal coisa>. Alguns Adeptos usam focos tecnológicos para fazer isso (computadores, telefones, etc.), mas tudo que você realmente precisa é a habilidade de fazer malabarismos com as equações matemáticas em sua cabeça. Então tudo afrouxa e vai para o inferno.

A proficiência em Correspondência tem seus benefícios e seus inconvenientes. Enquanto um Adepto de Correspondência tem um sentido espacial excelente, sua habilidade em co-existir em vários locais <normalmente no espaço real e no espaço virtual> o faz parecer desajeitado e distraído. Adeptos de Correspondência geralmente respondem às coisas baseados em sua relevância; se não importa à agenda atual do mago, não é digno de reação. Você provavelmente já encontrou alguém assim – o instruído em computadores que está compondo mundos inteiros em sua cabeça mas não consegue encontrar o banheiro até que precise mijar.

Os Efeitos de Ressonância para Adeptos de Correspondência variam do suavemente divertido ao obscuro. Devido a sua afinidade com o espaço, as primeiras coisas que estes Adeptos percebem é que as distâncias parecem ficar mais curtas; você pode alcançar aquele tráfego leve antes que ele mude, ou entrar no estacionamento antes de outro cara. Então, as coisas que têm a intenção de

encontrá-lo chegam mais rápido; essa verificação vem no correio e o e-mail de um companheiro Adepto sobre uma batalha aparece instantaneamente.

Isto seria uma grande bênção se o mago existisse no vácuo, mas as distorções benéficas no espaço-tempo para ele significam que alguém está sofrendo. No caso do tráfego leve, inúmeros acidentes foram causados quando as pessoas percebiam que a distância entre elas e seus destinos repentinamente mudaram. E, mesmo que seja incrível ter a informação de que se precisa, ela se torna realmente desagradável quando a coisa que o procura é um It-X numa armadura.

CORRIDA DE LUZES: FORÇAS

Vivemos numa era elétrica, com o pulso da cidade batendo pelo coração de um milhão de chips de silício. É uma era de maravilhas e é a Idade do Computador! Além da esfera de Correspondência, a maior compreensão dos Adeptos jaz no mundo de Forças. < *Você acha que seria Tempo com todo aquele papo de espaço-tempo sobre o qual estivemos falando, mas não – nós somos bons em Forças porque todo jovem filhote quer fazer aqueles malditos raios.* >

Já colocou uma bola sobre uma folha de borracha plana? Viu como a folha de borracha se curva onde a bola fica? É a gravidade – uma flexão do espaço-tempo pela matéria. E algo que tenha a ver com espaço-tempo tem a ver conosco. A gravidade pode ser um estalo se você souber a devida combinação de Matéria, Forças, e Correspondência.

E a eletricidade? É o fluxo de energia de um lugar para outro; novamente, Correspondência. Calor? Coisas suficientemente afastadas que se ricocheteiam trocando energia. Frio? Coisas suficientemente próximas que não podem se mover. Tudo lida com o movimento de

Quintessência através de padrões. Tudo que lida com movimento lida com espaço e isso nos diz respeito. Forças é o maior truque de Correspondência, uma ilusão legal sobre a qual nós temos muito controle.

Adeptos que usam Forças normalmente usam energias feitas pelo homem ao invés de energias naturais. Por algum motivo, é mais fácil para nós puxar um raio de uma tomada do que chamá-lo dos céus. Mesmo a manipulação gravitacional exige algum hardware sério, a menos que o Adepto em questão realmente conheça sua Correspondência à enésima potência.

O controle de Forças realmente brilha ainda que no espaço virtual, onde o comando de energias vitais pode fazer a diferença entre um ataque bem sucedido a um banco de dados da Tecnocracia e um cérebro frito nas defesas da It-X. Todo Nexplorador lá fora tem ao menos uma compreensão funcional desta Esfera básica, e eles a usam para tudo desde defesa a investigação até manipulação de dados.

Lidar com um Adepto que usa Forças pode ser intenso. Sua manipulação constante de energia tem um impacto sobre o sistema nervoso humano, deixando-o propenso à irritabilidade e à emoção. Mais do que isso, um mago de Forças se torna hiperativo, dormindo menos e fazendo mais do que a maioria dos magos normais. O lado ruim é que ele também tende a queimar e entrar em Silêncio mais frequentemente também.

O Efeito Ressonância padrão testemunhado com um Adepto de Forças é a ondulação; enquanto eles estão por aí se plugando, descargas elétricas se acumulam, interferindo com monitores de computador, telefones celulares, ou outros aparelhos elétricos. Com aparelhos delicados isto pode ser letal, mas para muitos aparelhos modernos simplesmente significa que eles se desgastam mais rápido e estragam mais.



Adeptos de Forças ou constroem suas plataformas com características redundantes ou as pré-condicionam a tornar a plataforma tolerante a ondulações <e você definitivamente precisará de algo mais do que o transistor clássico>. No espaço virtual, a Ressonância de Forças se manifesta como um brilho perceptível em torno do mago, algo que, na maior parte das ocasiões, tem levado a se identificar pessoas como Adeptos.

FORÇA FUNDADORA: TEMPO

Você pode perceber na seção Correspondência, nos referimos à realidade como um produto do espaço-tempo. Sim, está correto – o pensamento atual liga espaço e tempo, nenhum existindo realmente sem o outro. Você pensou que, dado esse fato, os Adeptos seriam os mestres do espaço e do tempo. A verdade é que nós somos muito bons em Tempo. Provavelmente seja nossa única melhor além de Espaço e Forças.

O único problema jaz quando você entra nos reinos superiores de Tempo, quando você começa a flexioná-lo, torcê-lo, e mutilá-lo. Neste ponto, o amor dos Adeptos pela matemática metódica entra em jogo. Pergunte a qualquer programador de computador se ele gosta de ver falhas em seus programas aparecerem antes que ele os programe, e veja o que ele responde. A mesma coisa se aplica aos Adeptos.

Entre os Adeptos, os Caoticistas usam mais Tempo, afixando suas previsões sobre eventos futuros. Também é quase uma exigência para Hackers que usam Tempo para trabalhar sem serem perturbados numa zona relativamente segura do espaço virtual.

Ainda, se você realmente quer aprender alguma boa m3rd4 sobre esta Esfera, vá gastar algum tempo (sem trocadilhos) com o CdE. Eles darão voltas e voltas em sua cabeça algumas vezes <e o deixarão com as lembranças de algumas grandes festas que podem ou não ter acontecido/acontecer/estar acontecendo>.

Adeptos de Tempo têm o hábito mais irritante de prestar atenção a detalhes minuciosos e então avisá-los sobre o que está para acontecer – não as coisas realmente importantes, apenas as coisas que sua mãe o avisaria. “Olhe isso. Você pode se queimar.” ou “Amarre seus cadarços. Você pode tropeçar.” Ainda, quando se trata de programação, eles são as criaturas mais incríveis, tendo conhecimento íntimo de como organizar o tempo de alguém de forma que realmente funcione.

A Ressonância de um mago de Tempo pode ser bem dura e aparecer na forma de “tempo perdido”. Pode ser um momento no tempo quando muitas coisas acontecem, ou um lapso de tempo onde nada parece ser feito. Isso afeta o mago e todos imediatamente próximos a ele, o que leva a complicações interessantes, especialmente quando se tenta aderir a um plano sensível ao tempo.

PURA SUÍM: PRIMÓRDIO

O Primórdio é, pura e simplesmente, a matéria da criação. Se você pensar sobre ela, quando todas as Trads falam sobre Forças, elas normalmente estão falando sobre a interação de Primórdio com o espaço-tempo. Como muitos magos, os Adeptos retratam Primórdio como uma enorme trama de energia. As partes realmente interessantes são os nós. Estes são os bits que compõem matéria, vida, variedade, e aquele skate no armário. A matéria lisa que está entre aqueles bits? Mais Primórdio. Fora do Universo? Mais Primórdio ainda.

Dentro da Hiperesfera? Sim – mais Primórdio.

Relativamente pouco desta imensa energia está disponível a qualquer Adepto, mas o que eles podem fazer com ela é impressionante. O Primórdio é usado para moldar a realidade dentro do espaço virtual, moldando seções na forma em que se desejar. Também é a defesa mais rápida contra qualquer coisa que um cyberassassino online da It-X possa jogar contra você.

Com isso em mente, os Nexploradores amam brincar com Primórdio, seguidos de perto por seus “primos” Programadores da Realidade. No passado, os Nexploradores usavam Primórdio para formatar grandes pedaços de espaço virtual aos seus ideais, mas como esse tempo se foi <e os Nexploradores cresceram>, eles estão fazendo mais e mais sites “open-source”, onde cada pessoa experimenta aquele reino ao seu próprio e único modo. Os Adormecidos podem entrar em uma destas zonas cheias de Primórdio e pensar que é o website de seus sonhos. Agentes da Tecnocracia podem entrar na mesma zona e acreditar que estão passando por um Construto, mesmo enquanto passam pelos Adeptos trabalhando em planos para pará-los. Está tudo na percepção...

Os Programadores da Realidade acreditam que Nodos na Terra podem servir como âncoras para a realidade em torno deles, assim como a “formatação” Primordial faz no espaço virtual. Os Programadores pensam que quando a Realidade 2.0 estiver terminada, estes Nodos serão os pontos dos quais eles canalizarão a informação da R2.0 no coração da Tellurian.

Os Adeptos de Primórdio são muito estranhos, tratando tudo como efêmero. Na verdade, praticamente tudo o é para eles; eles tendem a ver o mundo em termos de seus padrões <pense no código verde no final do filme Matrix para ter um bom efeito visual>. Eles tendem a ser muito calmos, agindo sem emoção como se tudo fosse irreal.

Efeitos de Ressonância Primordiais para os Adeptos são estranhos. A cor, por alguma razão, se combina em torno deles, desvanecendo para o branco. Existe uma piada nos círculos Kibos que as Elites de Primórdio parecem mais como membros dos Coristas do que Hackers. Magos de Primórdio no espaço virtual tomam uma aparência muito mais sólida do que os Avatares normais. Experts em Primórdio parecem como se tivessem manifestado um corpo real no espaço virtual.

⊕ LUGAR DOS SONHOS: MENTE

Admitimos – Mente é uma esfera um tanto nova para nós. Ela só entrou em voga depois que os Cyberpunks descobriram o estupro mental perpetrado pela Nova Ordem Mundial. Mas agora, ela ganhou vida própria. Os Programadores da Realidade usam-na para explorar os sonhos das pessoas. Os Cyberpunks usam-na para projetar rotinas de invasão para seus programas neurolinguísticos. Os Nexploradores usam-na para criar vírus de computador que afetam alvos no espaço virtual e no espaço real. E sempre existem algumas focas sobre os Caoticistas usando mente para acabar com espões Tecnocratas.

O aspecto mais interessante sobre Mente, entretanto, é seu efeito sobre a informação. É uma verdade simples que a percepção interfere na forma como nós lidamos com a realidade. Assim, controle a informação e controlará as percepções de realidade. Agora, existem ao menos uma dúzia de agentes Tecnocratas entocados em bolhas, vivendo vidas

em mundos ilusórios enquanto os Adeptos baixam a informação que querem. <Chamamos esse lugar de “O Alojamento das Feras”, e ele deixa a Tecnocracia louca quando/se eles conseguem resgatar seus agentes; as únicas memórias que nós deixamos sobre o interrogatório parece como o episódio piloto de “Jornada nas Estrelas.”>

Alguns Adeptos executam programas baseados em Mente que lhes permitem entrar em Procuras intensas, buscando as profundezas de suas paisagens mentais para melhor compreender seus Avatares. E então existem os Adormecidos, seus olhos abertos por uma rotina **Descritografar** [ver a rotina **Criptografar** na p.65], finalmente vendo toda quantidade de propaganda sendo impingida sobre eles pela Tecnocracia. Alguns Adormecidos, uns poucos raros, até Despertam no processo. Tudo isso devido ao poder de um Adepto de Mente!

Adeptos de Mente muitas vezes respondem questões antes que você termine de fazê-las, um assunto que deixa muita gente nervosa. Eles também são hipersensíveis às emoções das outras pessoas e geralmente são os pacificadores em qualquer cabala. <É um saco quando eles ficam presos com os Adeptos de Forças supersensíveis, mas hei, este é o preço que nós pagamos pela Ascensão, certo?>

Efeitos de Ressonância para um Adepto de Mente parecem relativamente pequenos. Muitos Adeptos de Mente possuem um “olhar penetrante” que as pessoas dizem que “pode ver através delas”. Às vezes isso enerva as pessoas; às vezes é a receita para um encontro realmente quente. Uns poucos pobres Adeptos dão aquele olhar “Eu sei o que você está pensando” que seriamente arrepiam as pessoas. Estes bastardos infelizes passam a maior parte do tempo fora da ribalta pública, normalmente no espaço virtual, onde o único efeito colateral notável de Mente é atrair dados randômicos <como aqueles e-mails chatos que prometem aumentar o tamanho de uma parte do corpo>.

LEIS DA NATUREZA: ENTROPIA

A Entropia é uma coisa interessante; ela obviamente cai sob as regras do caos, afetando coisas como probabilidade e sorte. Ela também causa o colapso de sistemas ordenados. Por isso, muitos Adeptos evitam-na como a praga. Eles odeiam a ideia de ver suas plataformas quebrando ou programas paralisando em momentos inoportunos. Mas a Entropia tem um lugar muito valioso em nosso universo; de seu “solo” tudo floresce. Adeptos que estudam-na dizem que ela é uma manifestação das forças primais de fora do universo. Se eles estão certos ou não ainda é questão de debate.

A despeito do que ela realmente é, aqueles Adeptos que seguem a alt Caoticista seguem-na sinceramente. Ela é a lâmina contra a qual eles testam todas suas equações, e é a ferramenta com a qual eles dobram a probabilidade a seus desejos. Hackers Caoticistas experientes usam-na para desvelar os planos Tecnocratas mais complexos e alguns bravos Kibos arriscam sua sanidade quebrando informação ao seu nível mais básico em sua busca pelo código fonte universal.

Praticantes da Esfera Entropia tendem a ser arriscados. Isso pode se manifestar como um dado jogado obsessivamente a algo tão perigoso quanto hackear uma fábrica cheia de ciberassassinos da It-X. Isso tem estereotipado esses Adeptos mais como “rock stars” do que como matemáticos, enquanto

eles jogam noite a fora no pôquer ou apostam em coisas obscuras como flutuações sobre a quantidade diária de hambúrgueres cozinhados.

A Ressonância Entrópica entre os Adeptos toma a forma de coisas improváveis ocorrendo em torno deles. Um programa pode funcionar melhor do que o esperado (ou um programa livre de bugs pode quebrar). Um item muito necessário aparece bem quando desejado. Ou aquele andaime com que você estava preocupado imediatamente cai. De qualquer forma, viver em torno de um mago Entrópico é altamente interessante.

BLOCOS DE CONSTRUÇÃO: MATÉRIA

Você pensou que, dada a perícia dos Adeptos em física, nós não temos problemas em compreender o estado da matéria. <Isso só quebrou o gelo, afinal.> Mas parece haver um bloqueio mental que acompanha tal compreensão. Uma coisa é dizer que chumbo e ouro têm o mesmo nível atômico. Outra é saber como transformar um em outro.

Assim, Matéria permanece uma de nossas mais fracas Esferas (embora não a mais fraca). Alguns dos Adeptos mais técnicos, aqueles que constroem computadores de lixo, têm uma aptidão para ela, mas para a maior parte, se você quer algo feito com Matéria, vá para os Filhos do Éter. <Então mantenha sempre um olho neles para ter certeza de que eles farão seus shows e não adicionarão acidentalmente quaisquer bugigangas pelas quais são famosos.>

Adeptos que praticam Matéria vivem como o Rei Midas. Eles têm as roupas mais lustrosas, as plataformas mais legais, e super cibernética. Claro, eles inevitavelmente têm de lidar com os Adeptos mais pobres que querem tecnologia de ponta para realmente ser supremos. Isso pode ser perigosamente opressivo às vezes, e existem Adeptos de Matéria que se tornaram estranhos solitários, confortáveis apenas com os Eetéros que têm o mesmo problema.

A Matéria sempre fica oscilante em torno de Adeptos de Matéria, ao menos tanto quanto a Ressonância. Seus isqueiros têm um brilho dourado; suas roupas parecem melhores. Isto funciona até mesmo com posses dadas a eles por outros, mas nunca dura muito. Ainda que possa soar bem na prática, existem algumas consequências. Carros supostamente são feitos de aço feio ao invés da bela prata, devido ao aço ser forte e robusto. Quando o carro de um Adepto de Matéria começa a parecer dourado e brilhante, você sabe que é apenas uma questão de tempo antes que os pistões comecem a saltar para fora do capô.

COMPLEXIDADE BASEADA EM CARBONO: VIDA

A Vida é essencialmente matéria com um pouco de substância nela. Ela pode ser sutil, e muitos Adeptos – bem, nós não somos conhecidos por ser muito sutis no espaço da carne. Então, metade do tempo, deixamos esta questão para os Verbena. Os Verbena são bons dançarinos, divertidos nas festas, e quando seu ciber-membro está para explodir, eles podem voltá-lo ao normal nas partes de carne em minutos.

Os únicos “experts” entre os Adeptos de Vida são os Programadores da Realidade, como parte de sua busca por aprender tudo que puderem sobre a Tellurian. Os melhores entre eles são conhecidos por “hackear a vida”, fazendo todo tipo de maravilhas ao DNA de outras pessoas. Eles dão bons

cirurgões plásticos, também.

Conhecer um Adepto de Vida pode ser arrepiante uma vez que sua aparência nunca parece ser real. Eles são sempre um pouco peitudos, um pouco limpos, um pouco melhor construídos do que o resto de nós. Isso nem sempre é uma coisa consciente; seus Avatares simplesmente levam um tempo para fazer pequenas melhoras aqui e ali. Ocasionalmente, até mesmo se espalha, com companheiros de cabala se parecendo mais e mais com seu aliado Adepto de Vida.

A Ressonância para Adeptos de Vida pode ser uma faca de dois gumes. No lado positivo, eles ressoam com a vida em torno deles. Se estão lidando com pessoas basicamente saudáveis, eles ficam saudáveis e são. Mas se eles fazem rotinas de Vida em alguém que está infectado com algo, há inclusive a possibilidade de que contraiam a mesma doença. É como hackear um computador infectado no espaço virtual. Uma vez dentro, o vírus só está esperando pela oportunidade certa para tomar conta de você.

⊕ GRANDE DESCONHECIDO: ESPÍRITO

Admitimos. Nós não somos tão fortes no papo de Espírito. Por causa dos Kibos, as Trads não sabem que Espírito é apenas energia? Por que não é aglomerado em Forças como praticamente cada outra fonte de força. Ou Primórdio? Infelizmente, isso não se adaptaria às Trads que realmente gostam de espíritos então provavelmente cairia devido à política.

Alguns de nós usam Espírito para fortalecer nosso Avatar online; muitos Adeptos ficam longe disso. Os Adeptos mais comuns que você vê trabalhando com Espírito são os Programadores da Realidade, e eles terminam parecendo mais com os Oradores dos Sonhos do que com os Hackers. Alguns destes Programadores até se chamam de “primitivos urbanos”, confiando em coisas como a informação na rua <que eles chamam de “infranet”> e os “fantasmas nas máquinas.” Existem rumores de que haja um grupo que trabalhe com um bando de metamorfos fazendo com que os gremlins entrem nas “más” corporações.

Você conhecerá um Adepto de Espírito quando ver um; eles são do tipo difícil de esquecer. Eles falam com coisas que não estão lá, e tratam os “espíritos” em torno deles como você ou eu. Eu vi um Adepto de Espírito levar uma conversa de 30 minutos com uma lâmpada. Se isso significa que eles estão tendo boas informações ou só agindo como loucos para impressionar o resto de nós não posso afirmar.

A única forma que posso descrever a Ressonância com Adeptos de Espírito é “assombrado”. As luzes se ligam automaticamente quando eles estão por aí, e existem testemunhos de Adeptos deixando espíritos programarem para eles. Não é conhecido que espíritos possam aparecer no espaço virtual; francamente eu não iria querer encontrar qualquer um deles se fossem capazes disso.

JUNTANDO TUDO: PARADIGMA

Para os membros de nossa Tradição, é dolorosamente óbvio que tudo na realidade se resume a duas coisas: energia e sua posição no espaço-tempo. A informação é uma troca de energia que permite que padrões determinem como se relacionam uns com os outros. Isso não significa que a informação tem de ser simples. Padrões de relacionamento podem ser descritos de formas tão maravilhosamente

complexas e intrincadas que você pode passar vidas as estudando e nunca alcançar o fim de sua diversidade. Muitos magos só tomam uma parte dessa diversidade e a estudam. Isso é porque você tem as Trads, com os sigilos Herméticos e os rituais dos Oradores dos Sonhos. Isso é porque você tem a Tecnocracia com seu jargão científico e “Ciências Iluminadas”. Os Adeptos não querem apenas uma parte dela. Nós a queremos toda.

Nós queremos ficar no centro da criação e selecionar nossa realidade baseados numa escolha deliberada ao invés dos caprichos do destino. Para ter esse ponto de vista irrestrito, você precisa entrar no Ponto de Correspondência. De lá, você percebe que a única coisa que o bloqueia da realidade de sua escolha é seu estado mental, seu paradigma. Uma vez que os limites de seu próprio paradigma sejam destruídos < muito parecido como quando você originalmente Despertou > então o completo controle sobre sua própria Realidade está apenas há alguns passos.

Ao menos, é assim que funciona na teoria. A informação como realidade é um conceito fácil de entender mas não tão fácil para realizar. As Trads, ao não reconhecer a possibilidade da Esfera de unificação, têm se limitado tanto quanto a Tecnocracia. Para o seu bem, contudo, eles têm uma razão – o Pogrom os deixou desconfiados da uniformidade.

Ainda, a despeito de como eles pensam, nós sabemos a verdade – que por trás de tudo isso, a Realidade é só uma questão de perspectiva e aquele que conseguir moldar a informação moldará o mundo.

VANTAGENS DO TRABALHO

A vida entre os Adeptos pode ser dura, mas ela vem com algumas vantagens. Aqui estão alguns dos poucos benefícios únicos a nossa Tradição.

NOVO CONHECIMENTO: ESPAÇO VIRTUAL

O Homem Verde gritou enquanto um relâmpago passou através de seu corpo. “Como você pode fazer isso?” ele implorou à coisa com pele de prata que o torturava. “Era apenas um jogo...” Alicia 'Video Megeira' Sims assistia a cena toda e suspirava. O Homem Verde não era o primeiro Adormecido a ser preso nesta simulação, e ele provavelmente não seria o último. Ela olhou para o muro próximo a ela e sub-vocou um comando ao seu deck. Códigos dançaram pelo muro como um programa ativado e uma arma emergiu da pedra. Tomando a espada flamejante em suas mãos, ela caminhou para a luz e confrontou o torturador de pele de prata. Hora de salvar o dia novamente...

O sacrifício de Turing abriu caminho para um novo e amplo reino; desde então, todos que podem acessá-lo o estão explorando. Uma pessoa com o Conhecimento Espaço Virtual explorou mais do que a maioria e pode orgulhosamente assinalar as regras principais desta nova realidade.

Conhecimento do espaço virtual lhe permite localizar sua posição neste reino (relativo a outros lugares) e descobrir as “regras” para o reino em que você está, e até mesmo em certos casos acessar o “programa” daquele reino e modificá-lo. No espaço real, esta habilidade é usada quando se lida com máquinas conectadas ao espaço virtual, rastreando números de telefones, navegando na Internet, ou hackeando transmissões de TV.

- Novato: Você sabe como entrar no espaço virtual (assim como muitos Adormecidos).

- Praticante: Você está pegando o jeito e é até mesmo muito bom em ir para onde quer ir.
- Competente: Precisa saber o que torna o mundo virtual legal? Sem problemas! Só leva alguns minutos e você pode imaginar todas as regras com facilidade.
- Experiente: O espaço virtual é um passeio no parque para você. É como se você tivesse todos os códigos de trapaça em suas mãos.
- Mestre: Você viu o trabalho de Turing. Ele é bom, mas você será melhor.

Possuído por: Nexploradores, Cyberpunks, programadores, Hackers.

Especializações: Mundos virtuais, fluxo de dados, busca, recuperar dados, bloquear.

NOVAS QUALIDADES & DEFEITOS

BEIJI CONECTADO (QUALIDADE 3 PONTOS)

Seu nome é bem conhecido pelo espaço virtual, e você pode esperar alguma ajuda de outras pessoas online. Isto pode variar desde outros magos Despertos a simples Adormecidos que gostam do “cara legal” com quem estão falando. A ajuda pode variar também, mas normalmente vem na forma de informação.

PROPENSÃO AO SILÊNCIO (DEFEITO 4-5 PONTOS)

Um Adepto afetado com este defeito cai em Silêncio mais facilmente do que a maioria dos magos. Isto é infelizmente comum entre os Nexploradores e os Programadores da Realidade por diferentes motivos. Os Nexploradores caem presas dele porque fogem para a fantasia digital para aliviar suas frustrações. Os Programadores da Realidade o obtêm devido a seu trabalho no espaço real levar a acúmulos mais velozes de Paradoxo. O Narrador pode exigir um “teste de Silêncio” a magos com este defeito em momentos de estresse. O jogador deve testar Inteligência + Enigmas contra uma dificuldade estabelecida pelo Narrador baseado na gravidade do estresse.

ROTINAS CONTÍNUAS

AQUI GATINHO, GATINHO (CORRESPONDÊNCIA, MENTE, TEMPO)

Honestamente – esta é uma rotina insana e recomendada apenas para os mais desesperados. Basicamente, ela é usada num combate para trazer alguém/algo que odeia seu oponente. O porém é que a criatura que você chama também não gosta de você. O criador original desta rotina, um Adepto chamado Zer0 Effect, ficou preso com um lobisomem em sua primeira tentativa e terminou num hospital por boa parte do ano. Mesmo assim, seu oponente terminou num caixão de pinho, então a situação teve um saldo positivo. Você pode encontrar esta rotina no armazenamento de dados dos Adeptos com um ícone do Piu-Piu. Zer0 disse que esse desenho, em que um “passarinho indefeso” atrai um gato para perigos cada vez piores, o inspirou. Um dia ele representou o gato como a grande e má Tecnocracia e se deu por conta que havia criado esta rotina.

Sistema: A Esfera de Mente descobre algo que o alvo tema (Cultura Oculta ajuda também), enquanto Correspondência e Tempo asseguram que o objeto de medo daquele oponente se apresente. Note que esta não é uma

rotina de teleporte (embora alguns Hackers nerds tenham inventado algo chamado “Invocar Criatura” que usa Vida ou Matéria para transportar monstros). Para reduzir o Paradoxo e arranjar algumas cauções anti-mágica, Zer0 decidiu arrastar criaturas ao usar meios coincidentes. Correspondência abre um “caminho” coincidente para que a criatura chegue; Tempo assegura que ela se mostre antes do combate terminar. Uma variante mais segura desta rotina usa Forças ao invés de Tempo para fazer com que um holograma apareça ao invés da criatura real.

TdM: Discípulo de Correspondência, Discípulo de Mente, Discípulo de Tempo. O feiticeiro deve executar uma análise estatística sobre seu alvo, o que exige ao menos cinco minutos ininterruptos. Isto determinará o que o alvo teme, após o que o Narrador está autorizado a trazer a fera.

IFF (CORRESPONDÊNCIA, FORÇAS)

De acordo com alguns Cyberpunks, esta é uma forma infalível para acabar com agentes da It-X. IFF é uma rotina de combate, projetada para confundir inimigos para que não possam distinguir amigos de inimigos. Isso funciona ao alterar o fluxo de informações que entram na percepção do alvo ao invés do próprio alvo. <Rumores dizem que o nome “IFF” vem de um conjunto de fontes. Na matemática, IFF é uma expressão booleana que significa “if and only if” (se e apenas se). Neste caso, “Se e apenas se você está sobrepujado em 10 para um, use esta rotina.” Viciados em vídeo game provavelmente reconhecerão o outro significado – “Identify Friend or Foe” (Identifique Amigo ou Inimigo), se referindo à tecnologia usada pelos caças para marcá-los como “amigos” a seus aliados.>

Sistema: O Adepto usa Correspondência para localizar e “copiar” a imagem de um inimigo apropriado. Com Forças, o Adepto e a pessoa que ele copiou agora aparecem indistinguíveis aos sentidos de visão e audição do alvo. Isto funciona melhor em combates maiores e mais caóticos e não em batalhas mano a mano. Para cada sucesso no lançamento, subtraia um do teste de ataque do alvo. Qualquer alvo anterior também é perdido, e o alvo deve escolher em quem quer atirar (o Narrador deve decidir antecipadamente qual é o Adepto e qual é a pessoa que ele copiou).

TdM: Iniciado em Correspondência, Iniciado em Forças. Após um lance bem sucedido, o Adepto ordena características mentais contra o alvo. Se o alvo tem sucesso num Desafio Mental, ele acerta o mago, mas seu dano é reduzido em um Nível de Vitalidade. Se o alvo falha, ele acerta a cópia falsa.

APRENDER (CORRESPONDÊNCIA, ENTROPIA, PRIMITÓRDIOS, TEMPO)

Aprender é uma rotina sórdida que ressalta a evolução na ação. Uma vez ativada, ela se anexa à Essência do alvo e se mistura a ela. Então, ela começa a instigar inimigos e desafios apropriados ao nível de poder atual do alvo. É como usar um grande cartaz vermelho dizendo Chute-Me com luzes neon brilhantes e um alarme. Mate ou morra, baby – essa é a lição de Aprender. Alguns amargos graduados do programa Aprender dizem que um nome melhor seria “Bucha de Canhão”, mas se nós a chamássemos assim, a Tecnocracia pararia de baixar Aprender para “descobrir os segredos dos Adeptos”.

Sistema: Para cada sucesso no lançamento, o alvo se torna um ímã para um desafio em uma habilidade apropriada



por sessão. Isto pode significar qualquer coisa desde uma situação ameaçadora (um piano caindo na sua cabeça, queda de andaimes, etc.) a inimigos aparecendo coincidentemente. O número de desafios pode ser modificado pelo lançador original, assumindo que ele possa ser encontrado (**Aprender** está disponível em inúmeras Maravilhas, tanto dentro quanto fora da Teia Digital). Ele também pode ser modificado, mas não negado, por aqueles com Primórdio 2, a reduzir o efeito a um mínimo de um desafio por sessão. Para negar a rotina completamente, você precisa de um Elite com Primórdio 3 e Entropia 3, então uma vez que seja ativado, você normalmente fica preso a ela até progredir àquele nível.

TdM: **Iniciado** em *Correspondência*, **Iniciado** em *Entropia*, **Adepto** em *Primórdio*, **Iniciado** em *Tempo*. O número de desafios causados por esta rotina é dirigido pelo número de Características Mentais colocadas na Maravilha ou arriscado no lançamento. As Características são usadas para desafiar a vítima num Teste Simples. No caso de um laço, quaisquer Características que sobrem determinam o nível do desafio. Se o lançamento for bem sucedido mas o Teste Simples não, então o mínimo de desafios sobre a vítima são um por sessão. Se exige alguém que seja Adepto em Entropia e Adepto em Primórdio para desfazer a rotina **Aprender**.

⌘OTOR DE PRØCURA (CORRESPONDÊNCIA , ENTRØPIA , PRIMØRDIØ)

Também conhecido como “Telefone”, use esta rotina quando estiver procurando por um Hacker ou um Kibo para se encaixar a suas necessidades. Ela ou coloca você em contato com alguém que se adapte a suas exigências ou alguém que os conheça. Se deve notar que você não consegue encontrar uma pessoa específica com essa rotina (embora versões mais avançadas existam para executar essa função), apenas pessoas que se encaixam numa necessidade geral.

Sistema: Correspondência é usada para lançar uma rede ampla para procurar por seu alvo. Primórdio é usado para localizar o alvo via sua Essência (veja a seção *Nomes*, pp.43-44, para maiores informações sobre porque isto é importante). Entropia se assegura de que esta pessoa se encaixa às suas necessidades. Cada sucesso lhe dá 20% de chance de localizar o alvo ou alguém conectado àquela pessoa. Tome cuidado com esta rotina! Houveram raras ocasiões quando o melhor professor para a situação era um membro da Tecnocracia – para a surpresa de muitos Adeptos (e Tecnocratas).

TdM: **Iniciado** em *Correspondência*, **Aprendiz** em *Entropia*, **Aprendiz** em *Primórdio*. Para isto funcionar, o lançador arrisca um número de Características Mentais (acima de três) num teste simples contra o Narrador. Cada Característica Mental indica quanto próximo a pessoa está ao que quer. Uma Característica Mental lhe dá 30% do que você quer – ou uma pessoa com habilidades significativamente reduzidas, ou alguém que mal conhece a pessoa que você quer. Duas Características Mentais lhe dão uma pessoa com habilidades um pouco abaixo da média ou alguém que conhece alguém que conhece o mago em questão. Três Características Mentais lhe dão alguém com uma habilidade que você quer ou alguém que diretamente a conhece. Se o alvo, por algum motivo, não quiser ser encontrado, o número de Características Mentais necessárias para lançar esta rotina duplicam ou triplicam, a critério do Narrador.

Alternativamente, o Narrador pode deixar o alvo saber que está sendo procurado, mas não deixar o lançador saber quem é o alvo.

ROTINAS HACKERS

ENTALHE DE TEMPO (CORRESPONDÊNCIA, ENTROPIA, TEMPO)

Isto permite a um Hacker chegar em tempo hábil a inúmeras situações. Na maioria das vezes, é usado para conseguir empregos. Com o uso desta rotina, o Hacker consegue estar online ao mesmo tempo, em uma mesa de negociação, ou quaisquer outros meios coincidentes de se conectar com um possível cliente.

Outros Hackers usam isto para ser a “cavalaria” proverbial, chegando numa situação de desespero com armas resplandcentes. O problema nisso é que a rotina **Entalhe de Tempo** só assegura que o mago chegue em algum lugar a tempo – não garante sobrevivência. Inúmeros Adeptos usando esta opção de “cavalaria” da rotina acabaram enfrentando enormes adversidades e recebendo grandes glórias... postumamente.

Sistema: Correspondência e Tempo são usadas para identificar a localização em questão e ter certeza de que o mago chegue lá a tempo para que o evento favorável aconteça. Entropia é usada para assegurar que o mago entre da melhor forma possível (normalmente aparecendo coincidentemente e apenas quando as perguntas certas são feitas). Ela não assegura o sucesso da missão, apenas que o Hacker tenha o potencial de maximizar o benefício da situação. O Hacker que lança a rotina deve primeiro ter alguns conhecimentos do que está acontecendo, mesmo que sejam vagos (“Há um encontro nas docas hoje à noite” seria o suficiente para esta rotina). Uma vez que o Hacker lance esta rotina, num único sucesso, ele ou seu Avatar chegarão na cena a tempo para a situação se desdobrar. Se algum tipo de contramágica está envolvida (defesas ou às vezes até uma batalha mágica), então se torna um teste resistido, mesmo que o mago da contramágica não souber contra o que está lutando.

TdM: **Discípulo** em *Correspondência*, **Iniciado** em *Entropia*, **Iniciado** em *Tempo*. Depois de lançar esta rotina, o Adepto deve informar ao Narrador de seu lançamento e então ser bem sucedido num Teste Estático para a rotina funcionar. O Narrador então trará o Adepto ao encontro (ou outro evento) quando ele acontecer e permitirá que o Adepto entre em jogo quando parecer vantajoso para o Adepto (se trata de uma escolha do Narrador – como a representação da Entropia – quando isso acontecer). O Narrador pode escolher “congelar” um encontro e trazer o Adepto durante ele, mas isso pode interromper o jogo e deve ser usado parcimoniosamente. Se os alvos desta rotina forem Despertos (uma coisa muito provável), então o Adepto deve entrar num teste com eles, conforme as regras de contramágica, mesmo que os outros magos não estejam resistindo ativamente a esta rotina. Note que o mago será trazido por meios coincidentes e não será capaz de invadir salas protegidas, prédios trancados ou coisas do tipo sem o uso de outra mágica.

ROTINAS KIBO

CORE DUITIP (CORRESPONDÊNCIA, TEMPO, E FORÇAS OU MENTE)

Esta rotina permite que uma carga de dados inúteis seja diretamente despejada em um computador (Forças) ou uma pessoa (Mente). O Efeito pretende ser esmagador e normalmente evita que o alvo aja enquanto tenta processar a informação.

Sistema: Para cada sucesso, o alvo é incapaz de iniciar uma ação por três turnos. Se o número de sucessos iguala a Força de Vontade atual do alvo, computadores desligam e o alvo cai num coma temporário (do qual ele emerge após fazer um teste bem sucedido de Força de Vontade uma vez por dia). Depois do coma/apagão, se espera alguma perda geral de memória, embora a vítima possa lembrar algo do conteúdo do core dump.

TdM: **Iniciado** em *Correspondência*, **Discípulo** em *Forças* ou **Discípulo** em *Mente*, **Iniciado** em *Tempo*. Após balbuciar ininterruptamente ao alvo por um minuto inteiro, o Adepto que lança esta rotina faz com que a pessoa seja atordoada por um minuto por conflito com um desafio Mental vs. Mental bem sucedido. Esta rotina pode ser imediatamente superada com Características Força de Vontade, mas o Adepto atacante pode continuar a rotina ao gastar três Características Mentais para tentar novamente. Se uma pessoa sem Características Força de Vontade é atacada com esta rotina, ela cai num coma temporário que terminará ou quando suas Características Força de Vontade forem reabastecidas, ou durante a próxima sessão de jogo (o que vier primeiro).

ROTINAS CAOTICISTAS

NÃO CRUZE OS FLUXOS (CORRESPONDÊNCIA, TEMPO)

Esta rotina é usada para avisar magos de perigo potencial. Correspondência é usada para prever locais específicos enquanto Tempo dá uma impressão do que pode dar errado. Às vezes os avisos são muito específicos (“Não cruze aquela linha de energia com qualquer mágica de Forças”), e às vezes elas são secretas (“O vermelho pode matar”). Um mago pode usar esta rotina múltiplas vezes de diferentes pontos de vista para identificar onde e o que o perigo pode estar e ser.

Sistema: Num sucesso simples, o Narrador fornece uma pista vaga como para algo que pode dar errado. Mais sucessos devem dar mais e mais pistas. Cinco ou mais sucessos darão o perigo exato que o mago pode ter de enfrentar.

TdM: **Iniciado** em *Correspondência*, **Iniciado** em *Tempo*. Com um teste bem sucedido, o lançador deve se empenhar num Teste Estático contra o Narrador. Sucesso dará ao mago informação direta sobre quaisquer perigos que ele possa enfrentar. Um empate lhe dará uma pista sobre o que ele enfrentará. Uma falha lhe dará apenas avisos vagos. A Habilidade *Investigação* permite um reteste.

TARJA (CORRESPONDÊNCIA, PRITIÓRDIO)

Esta rotina é projetada para alterar a Essência de uma pessoa para que ela seja identificada como um criminoso por outros Adeptos. A marca é invisível àquele afetado e não tem efeito exceto por seu propósito declarado. Tarjas devidamente feitas incluem uma “assinatura” do mago que tarja para que

ninguém possa confundir-la com outra coisa que não uma condenação oficial.

Sistema: Cada sucesso de lançamento subtrai um da dificuldade de outros Adeptos em perceber a tarja. Esta marca é invisível a outros magos, mas pode ser percebida por magos versados em Primórdio.

TdM: Iniciado em *Correspondência*, **Adepto** em *Primórdio*. O alvo deve ser fisicamente tocado e “desenhando” (possivelmente com um desafio Físico), embora isso possa ser feito à distância usando *Correspondência*. O Narrador pode pedir que o alvo use um adesivo que o identifica para assegurar que outros Adeptos percebam o mago afetado.

ROTINAS CYBERPUNKS

ARCO (CORRESPONDÊNCIA, FORÇAS)

Uma das rotinas mais básicas dos Cyberpunks, Arco permite que um Adepto puxe uma descarga elétrica de qualquer fonte de energia próxima. Este raio de energia então arqueia em torno da sala acertando tudo dentro de uma ampla categoria estabelecida pelo lançador (por exemplo, todas as máquinas na sala, todas as pessoas, todas as plantas, etc.).

Sistema: O Adepto usa *Correspondência* para direcionar, e então desencadeia um ataque com *Forças*. Ele tem uma chance de acertar todo alvo dentro do alcance visual, até uma quantidade igual à sua pontuação de Raciocínio + Disparo, mesmo se um ou mais alvos estão ocultos ou atrás de cobertura. O dano é baseado na fonte de energia que o Adepto está utilizando, ferindo como por regras de eletrocução (p. 248 do livro de regras de **Mago**). O dano só dura um único turno e não afetará alvos aterrados.

TdM: Iniciado em *Correspondência*, **Iniciado** em *Forças*. Para cada *Característica Mental* gasta, o lançador pode acertar uma coisa numa ampla categoria com um raio de energia de uma fonte de energia próxima. Um simples teste contra alvos em movimento causará um acerto. O dano é baseado na fonte de energia, geralmente de um a três níveis de dano por contusão.

CODIFICAR (CORRESPONDÊNCIA, VIDA OU MATÉRIA, PRIMÓRDIO)

Esta é uma variante do Efeito Aporte (ver o livro de regras de **Mago**, p. 159) e permite ao mago guardar algo no espaço virtual para recuperar depois. Não há nada mais temível que ver um Cyberpunk risonho usar esta rotina para manifestar um pedaço de C-4 em sua mão.

Esta rotina é feita apenas em padrões muito simples (plantinhas, criaturas simples, materiais homogêneos) até níveis superiores das Esferas necessárias serem alcançados. Teoricamente, uma quantidade quase infinita de itens pode ser guardada no espaço virtual, mas realisticamente, a quantidade que é guardada é limitada pelo que o Adepto consegue acessar usando o *Conhecimento Espaço Virtual* (geralmente, duas vezes o número de pontos em itens). Por remover algo completamente do espaço real, esta rotina é sempre considerada Vulgar.

Sistema: Num lançamento bem sucedido, um item é mandado para ou recuperado do espaço virtual. Uma falha crítica significa que o item está permanentemente perdido. A Esfera Primórdio é usada para sutilmente canalizar o padrão do alvo no espaço virtual ou de volta ao espaço real. Note que

itens no espaço virtual não envelhecem ou decaem mas podem ser encontrados lá por Adeptos ou outros exploradores semelhantes a qualquer momento. Criaturas vivas não podem sair (uma vez que espaço e tempo não existem no espaço virtual) a menos que sejam colocados num reino digital específico pelo lançador.

TdM: Iniciado em *Correspondência*, **Iniciado** em *Primórdio*. Para reivindicar um item do espaço virtual, o mago deve lançar com sucesso esta rotina e gastar uma *Característica Mental*. Itens aportados devem ser segurados pelo Narrador em troca de uma carta que indica que o item está “guardado” no computador do mago.

ROTINAS CYPHERPUNKS

CRIPTOGRAFAR (MENTE, TEMPO)

Esta rotina, também conhecida como Babel, evita que a informação seja bisbilhotada na cabeça de alguém. Sempre que ocorrer a coerção, a pessoa falará apenas de forma truncada, composta de todos os pensamentos em sua memória, randomicamente misturados para que não façam sentido. Telepatia ou soros da verdade não funcionarão, pois esta rotina fundamentalmente muda a forma pela qual as pessoas lembram das coisas. Quando o componente *Mente* é trocado por *Forças*, constitui uma proteção igualmente efetiva para informação digital e tem sido usada para ocultar dados Adeptos vitais ao embaralhar todo o código no computador para que se torne dados binários sem sentido. O inverso desta rotina, **Descriptografar**, revelará texto ou pensamentos obscurecidos por mágica, e é muitas vezes usado para expor a propaganda da NOM pelo que é.

Sistema: Para cada sucesso no lançamento, as habilidades Interrogatório ou Investigação do oponente são reduzidas em um. **Descriptografar** aumenta estas mesmas habilidades em um para cada sucesso.

TdM: Discípulo em *Mente*, **Discípulo** em *Tempo*. Pela duração da rotina, a habilidade Interrogatório ou Investigação não pode ser usada para um reteste. **Descriptografar** remove esta restrição dos sujeitos encantados.

VERITIE (MENTE, ENTROPIA OU TEMPO (OPCIONAL))

Esta rotina neurolinguística é usada para apagar segredos mentais e códigos vitais à sobrevivência da Tradição Adepta. Ela foi originalmente adaptada e melhorada de uma rotina da Nova Ordem Mundial conhecida como o T-Vírus. Ela não muda a personalidade do Adepto ou altera qualquer de seus conhecimentos de Esferas ou habilidades gerais.

Sistema: *Mente* é usada para localizar e apagar memórias. *Entropia* e *Tempo*, que são ambas opcionais, asseguram que as memórias removidas sejam apenas aquelas relacionadas aos segredos dos Adeptos e não aquelas que o ex-Adepto necessitará dali em diante. Isto não é necessário ao lançar, mas muitos Adeptos usam-na em respeito aos seus companheiros. Com um único sucesso, muitas memórias manifestas dos segredos dos Adeptos serão apagadas. Múltiplos sucessos apagarão memórias mais sutis. Um sucesso crítico apagará todos traços conscientes e subconscientes do Adepto, deixando apenas um mago Desperto ansioso por abraçar uma nova Tradição (seja lá qual for).

TdM: Adepto em *Mente*, **Iniciado** em *Entropia* ou

Iniciado em Tempo. O lançador deve usar Características de Força de Vontade para apagar a memória de seu alvo, desafiando o alvo num Teste Simples (o alvo pode ceder se quiser) para ver se a rasura será bem sucedida. Para apagar completamente as memórias de outro, o lançador deve gastar mais Características Força de Vontade do que a pontuação atual de seu oponente em Força de Vontade.

RASTEJADORES DA REDE (CORRESPONDÊNCIA, FORÇAS, PRIMÓRDIO)

Esta rotina capacita os Nexploradores a criar pequenas criaturas aracnídeas de energia no espaço virtual que seguem comandos muito simples. Geralmente, elas procuram informação (ou sua localização) para seu criador ou protegem o mago ao tecer uma teia sufocante em torno de um inimigo. Oradores dos Sonhos que viram esta rotina em ação dizem que os Nexploradores estão atraindo criaturas espirituais de outro plano para o espaço virtual (há uma versão alternativa desta rotina que usa Espírito ao invés de Primórdio, dificultando ainda mais a questão). Os Nexploradores não dão bola desde que a rotina funcione.

Sistema: Com um sucesso, um Rastejador da Rede é criado com 3 pontos de Vitalidade e a habilidade de seguir comandos simples. Múltiplos sucessos criam múltiplos rastejadores da rede. Eles duram por cerca de uma cena e executarão uma ou duas tarefas gerais para seu criador: encontrar ou proteger. Um comando encontrar as soltará para localizar um pedaço de informação que eles recuperarão se possível (isso só se aplica se a informação não for guardada e protegida). Caso contrário, eles simplesmente calcularão a localização e a reportarão ao criador. Um comando proteger as deixará usar a parte de Correspondência da rotina para barrar uma área de passagem. Múltiplos rastejadores da rede podem usar isto para “encaixotar” um inimigo com vertentes de teia de pura Correspondência. Vítimas deste ataque podem enfrentar os rastejadores da rede antes que sejam presos, usar contramágica, ou esperar até que os rastejadores sumam no final da cena.

TdM: Discípulo em *Correspondência*, **Discípulo** em *Forças*, **Discípulo** em *Primórdio*. Características Mentais podem ser gastas para invocar múltiplos rastejadores da rede com um lançamento bem sucedido. Estes são representados por cartas que podem ser dadas ao Narrador (para encontrar informação) ou usadas num ataque contra um oponente.

ROTINAS DOS PROGRAMADORES DA REALIDADE

SOBRECARGA DE INFORTIAÇÃO (CORRESPONDÊNCIA, MENTE)

Também conhecida como “Síndrome do Porteiro”, foi usada no passado tanto como um meio de iluminação quanto de tortura. A rotina SI afeta a mente do alvo, ajustando seu modo de percepção. Usada positivamente, ela pode sintonizar um Adepto a seu computador e espaço virtual, tornando experiências na RV tão intensas quanto as reais. Por outro lado, esta rotina pode infligir terríveis traumas sobre alguém ao despojar os filtros normais que as pessoas usam para lidar com a entrada sensorial. Sob o efeito desta rotina, uma luz brilhando nos olhos de alguém pareceria tão brilhante quanto

o sol. Uma lixa passada de leve sobre sua pele pareceria à vítima como se sua carne fosse arrancada.

Sistema: Enquanto a mágica de Mente abre a percepção da pessoa, Correspondência torna o alvo intimamente alerta do espaço em torno dele. Cada sucesso no lançamento concede mais um dado à Percepção. Um sucesso definitivo concede prontidão sobrenatural também (como para a Habilidade Prontidão). Uma falha crítica roubará do lançador todos os sentidos até o fim da sessão. A rotina só funciona por uma cena (isto pode se estender por cenas extras com o gasto de Quintessência).

TdM: Iniciado em *Correspondência*, **Iniciado** em *Mente*. Após um lance bem sucedido, o mago pode usar Características Mentais para retestar em testes de Percepção. Seus sentidos também são reforçados a níveis próximos do sobrehumano, lhe permitindo ouvir conversas silenciosas do outro lado da sala, ou rastrear pelo faro. *Graus de Sucesso:* Cada grau de sucesso estende a duração do Efeito por um grau. **TWACI (CORRESPONDÊNCIA, FORÇAS, MENTE)**

Pronunciado “th-whacky”, é a contração de “The Walls Are Closing In” (As Paredes Estão se Fechando), e é o pesadelo do paranoico. O lançador deforma a gravidade, manipula o espaço, e adiciona um sentido arrepiante de destino para retardar oponentes e esmagá-los definitivamente.

Sistema: Mágicas de Correspondência e Mente deformam a percepção do alvo, fazendo parecer como se as paredes (ou outros terrenos circundantes) estivessem se fechando sobre o alvo. Então, manipulação menor da gravidade causa dano cumulativo (um dado de dano por contusão, aumentando a cada turno até 10 dados) enquanto mágica de Mente mantém o alvo paralisado com medo por um turno.

TdM: Adepto em *Correspondência*, **Discípulo** em *Forças*, **Iniciado** em *Mente*. Um Desafio Físico bem sucedido começa o dano a uma taxa de um nível de contusão por turno. Um Desafio Mental bem sucedido paralisa a vítima no lugar por um turno enquanto ela reage à sensação do mundo se fechando sobre si. Isto pode ativar Perturbações ou Características Negativas.

FOCOS ADEPTOS

Focos Adeptos caem em duas categorias diferentes: ferramentas e informação. Ferramentas são os meios pelos quais nós manipulamos o mundo. Informação age como um “mantra”, um meio meditativo que podemos focar nosso poder.

FERRAMENTAS ADEPTAS

Computadores: Este é provavelmente o melhor conhecido dos focos Adeptos, e o mais comumente usado. Nós usamos todo tipo de computadores, de PCs ultrapassados até softwares líquidos que você injeta em seu corpo. A chave para o uso de computadores é sua habilidade em representar pensamentos na forma material. Nós os usamos para escrever música, criar visuais deslumbrantes, ou até mesmo, com o equipamento certo, produzir informação tátil que nos ajuda a conceitualizar nossas rotinas e manipular a realidade. O único problema com os computadores é que leva algum tempo

COMPUTAÇÃO QUÂNTICA E ADEPTO MODERNO

Os computadores foram muito além dos processadores cheios de dados que costumavam ser. Agora, poderosos computadores podem ser encontrados em muitas casas, e incríveis processadores podem até mesmo ser encontrados em itens mundanos como telefones.

A Tradição Adepta, que está gerações à frente do campo, já está investigando computadores quânticos, que usam flutuações em estados quânticos ao invés de impulsos elétricos. Isso significa, em termos práticos, a produção de computadores mil vezes mais poderosos do que nós conhecemos hoje, se adaptando a uma máquina do tamanho de um dedo. Passado isso, alguns Adeptos dizem ter feito uma descoberta na computação molecular, que leva a equipamentos incrivelmente pequenos como nanitos e software injetável. Em breve, se tudo correr de acordo com o planejado, a única diferença entre computadores e vida real será as formas de vida baseadas em silício e as outras baseadas em carbono. Caso contrário, as duas formas, e seu potencial, serão infinitos.

Todos computadores Adeptos, a despeito de sua geração, funcionam com lógica “difusa”: on, off, e fluxo (nem on nem off). Isto permite muito mais flexibilidade em computação e um alcance mais instintivo dos verdadeiros fundamentos da realidade. Devido ao uso da lógica difusa, os computadores Adeptos reconhecem conceitos emocionais e perceptuais únicos à vida, como “feliz”, “frustrado”, “quente”, e “frio”.

ininterrupto para usá-los adequadamente. **Habilidade TdM:** *Computadores.*

Instrumentos: Poucas pessoas percebem como a música é ordenada. Seja semitons, acordes clássicos, ou a escala pentatônica, a música reflete variações precisas em som que afetam seu ouvinte emocionalmente. Alguns dos mais novos Adeptos usam música – feita com seus sintetizadores e geradores de som online – enquanto sua forma primária de expressar sua mágica. **Habilidade TdM:** *Performance.*

Palmtops: Até onde as tendências vão, os palmtops provavelmente serão obsoletos enquanto suas funções (bem como as do computador) inevitavelmente se fundem com os novos telefones. Até então, os Adeptos espertos guardarão seus dados neles e os usarão como suportes temporários para suas rotinas mais simples. **Habilidade TdM:** *Nenhuma.* Ou você tem dados guardados nele ou não tem. Muito do material complexo colocado num palmtop vem do download de um computador, onde o trabalho real é feito. Ele só torna o acesso mais fácil do que carregar um laptop para cima e para baixo.

Telefones: Virtualmente todo mundo tem um telefone e muitos nos maiores centros urbanos têm celulares ou telefones por satélite também. Nós usamos telefones principalmente para rotinas de vidência ou comunicação, embora alguns tenham, nos últimos anos, os usado para teleporte ou transporte na Teia Digital também. **Habilidade TdM:** *Nenhuma.*

VOX & sub-VOX: Estes são add-ons de reconhecimento de voz que você pode usar com um computador ou palmtop. Anexos de voz exigem um microfone em que você fala para transmitir a informação. Sub-vox frequentemente são implantes mas às vezes podem vir disfarçados como gargantilhas ou aparelhos auditivos. O sub-vox permite que você profira comandos ao computador tão de leve que não pode ser ouvido por pessoas sem sentidos ampliados.

Habilidade TdM: *Nenhuma.*

Equipamento de RV: Estes equipamentos de Realidade Virtual lhe permitem plugar no espaço virtual. Um equipamento completo com uma roupa (isso inclui retroalimentação energizada para que você receba sensações da Teia), unidades de sensoriação de RV (que detectam a maioria dos movimentos), e capacete para lhe permitir ouvir e ver na Teia Digital. Equipamentos de RV são o equipamento de escolha para os Nexploradores iniciantes, e, para muitos, fazer sua primeira experiência no espaço virtual. **Habilidade TdM:** *Computadores.*

Wetware: Isso cobre uma ampla variedade de ciberimplantes que podem ser colocados no corpo de alguém. Muito destes são criados em conjunto com os Filhos do Éter e são preferidos pela alt Cyberpunk. **Habilidade TdM:** *Tecnologia.*

INFORMAÇÃO

Equações: O mundo de muitos Adeptos é construído em torno de equações. Se é o um-zero do binário ou a matemática complexa que constrói a física quântica, as equações agem como a “mediação” do mundo Adepto. **Habilidade TdM:** *Ciência e/ou Matemática.* **Infranet:** A Infranet é uma coleção de graffiti, jornais locais, boletins públicos, e-zines e fofoca que se espalha por um segmento do espaço virtual ou real. Experts na Infranet usam-na para acessar a informação da cidade ou, se são bons o bastante, afetar diretamente o ambiente geral da cidade. Isso é popular entre alguns Caoticistas e os assim chamados primitivos urbanos entre os Adeptos da Virtualidade. **Habilidade TdM:** *Manha.*

Linguagem: Nada é mais importante para os seguidores da informação do que a linguagem. Inúmeros Programadores da Realidade talentosos descobriram que a linguagem pode ser usada até mesmo para influenciar alguém sem seu conhecimento. O que muitas pessoas chamam de propaganda, estes Adeptos chamam de mágica. **Habilidade TdM:** *Linguística.*

Programação: Praticamente todo Adepto na era moderna conhece algo sobre programação. Inúmeros Adeptos, mesmo os Programadores da Realidade, usam programação como uma forma de limpar seus pensamentos e focar suas intenções. Os benefícios de programar a frente do tempo é que você também pode teoricamente encontrar quaisquer problemas (especificamente, algo que atrairá muito Paradoxo) antes de realmente ter de usá-lo. **Habilidade TdM:** *Computadores.*

MARAVILHAS

CLOCKERS

Invento 4 pontos (Paradoxo Proveniente, depósito de 20 pontos)

Computadores são brinquedos legais, mas até mesmo eles têm seus limites. Leve-os aos seus limites, e você terminará

com calor infligido pelo Paradoxo incapacitando e destruindo seus focos. Para muitos Adeptos, esta é uma clara mensagem para desacelerar, mas uns poucos bastardos loucos não estão interessados em parar. Para estes lunáticos existem os “clockers”. Clockers são sistemas de super-arrefecimento projetados para vazar Paradoxo e aumentar a velocidade dos sistemas Adeptos para ultrapassar os parâmetros normais. O ruim, claro, é que quando o Paradoxo se reúne neles, ele é explosivo. Explosivo sério e perigoso. Entre os usos, os clockers devem permanecer imersos em Freon ou nitrogênio líquido, preferivelmente imbuídos com Tass também.

Sistema: Clockers usam Tempo 3 para aumentar o “poder de computação” do equipamento de um Adepto. O Adepto pode acelerar ou retardar o tempo em torno de si, permitindo mais tempo para programar, tempo de computação acelerado, ou até mesmo lançar rotinas baseadas em computador mais rápido. Uma vez que a entrada de Paradoxo é alcançada, o chip clocker explodirá, causando 10 dados de dano ao mago e destruindo o aparelho que está anexado.

ICOE

Instrumento 4 pontos (Arete 3, Quintessência 5)

ICOE representa “In Case Of Emergency” (Em Caso De Emergência) e foi criado para ajudar magos que caíram em Silêncio. Ele é um pedaço de código de computador carregado com Tass prontamente disponível àqueles na Net e permite que uma cabala se funda telepaticamente com um mago afetado para que eles possam perceber seu Silêncio, ajudando-o a lidar com isso. Isto não lhes dá acesso a quaisquer segredos; ele apenas permite compartilhar percepções. O código também “tarja” percepções irreais ao compará-las ao que os outros percebem ao mesmo tempo. A despeito disso, sempre existe o perigo de uma cabala inteira poder ser sugada pelo Silêncio.

Sistema: O equivalente de Mente 3 liga a cabala a seu companheiro afetado mas não lhes oferece qualquer vantagem para resolver o Silêncio. As Habilidades Enigmas ou Medicina (com a especialidade Psicologia) são recomendadas para revelar as ilusões.

SUB-DÉRMICO

Instrumento 8 pontos (Arete 3, Quintessência 5)

Sub-dérmicos são a armadura de batalha da alt Cyberpunk, consistindo de um sistema de computador implantado sob a pele do usuário. Uma tela de LCD e o sistema de computador normalmente são implantados dentro do antebraço, com o sistema de energia e gatilhos sensíveis ao toque dentro da axila. Sub-dérmicos são muito versáteis, armados com capacidades defensivas, ofensivas e de reconhecimento. Estas pseudo-cibernéticas são favorecidas pelos Cyberpunks e, em sua visão, os diferenciam estilisticamente dos invasivos cyber-implantes da It-X.

Sistema: Antes de tudo, sub-dérmicos são computadores com a habilidade óbvia de guardar inúmeras rotinas úteis. Além do que, sub-dérmicos vêm equipados com três Efeitos. O primeiro, “Duro”, enrijece materiais sintéticos (como roupas) num polímero hiper-resiliente, efetivamente tornando as roupas impenetráveis. Isto transforma dano agravado em dano letal e dano letal em dano por contusão. O segundo, “Frite-os”, age como um Efeito de Primórdio 3, infligindo cinco dados de dano agravado ao alvo. Isto

normalmente se manifesta como tasers ou “luvas de choque” para Efeitos coincidentes. Finalmente, Efeitos de Correspondência 2 podem ser chamados para estender os sentidos do usuário à área circundante, permitindo +3 dados à Percepção que ignora barreiras intervenientes (exceto as mágicas). Barrando seus Efeitos mágicos, o uso de tecnologia do computador sub-dérmico está apenas adentrando a sociedade Adormecida, e é estimado que dentro de cinco anos o uso de tal tecnologia seja considerado coincidente.

FAMILIARES

ASTROS (2 PONTOS)

A última palavra em segurança residencial, ASTROS (Artificially Sentient, Trinary-based ROBoTs [Robôs Ternários Artificialmente Sencientes]) são códigos ternários com forma. Eles servem como companheiros domésticos e guardas para os domicílios dos Adeptos da Virtualidade. ASTROS são fluídicos em forma; eles vêm numa variedade de formas móveis (pássaro, cobra, cachorro, gato), e parecem ou realistas ou robóticos dependendo de sua necessidade de evitar o Paradoxo. ASTROS funcionam ao ser programados com o “fluxo” de informação que passa por uma área em particular. Rupturas nesse fluxo são imediatamente reportadas ao Adepto. Isso evita muitas técnicas furtivas, exceto as mais difusas; uma camuflagem que usa invisibilidade seria dificultada pela mudança de “cheiro” na área. Normalmente se leva um ano para programar adequadamente um ASTRO, e eles não são muito úteis em circunstâncias constantemente caóticas.

ASTROS avançados são programados com uma característica de “hiper-adaptação” que lhes permite se adaptar a qualquer ataque letal e reconstituir sua forma para lidar com ele. Esta característica de adaptação é limitada a uma Esfera e é recomposta após cada ciclo de sono para manter a coesão da unidade. A maior desvantagem do Astro é sua inabilidade em lidar com ataques múltiplos de diferentes naturezas; isso atrai muito Paradoxo e desativa o ASTRO.

Quando ASTROS estão em seu “ciclo de sono” (necessário para recarregar seus corpos físicos), sua programação é alimentada no mainframe local do Adepto, onde serve como um guardião ativo contra invasão. ASTROS mais poderosos podem realmente executar suas tarefas enquanto fisicamente ativos, também, mas estes construtos são a exceção mais do que a regra.

Tipo: Construto

Natureza: Galante

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 3, Armas Brancas 1, Furtividade 2, Computador 3, Investigação 2

Força de Vontade: 3

Essência: 3

Encantos: Ocultar (1 ponto), Garras/Dentes (2 pontos), Resiliência (3 pontos), Absover Letal (0 pontos), Adaptação (7 pontos): escolha um conjunto da seguinte lista de Encantos: Absorver Dano Letal e Agravado; Armadura (+1 dado de agravado) e Aquecer Objeto; Cyberpresença, Codificar Software e Interromper; Mudar de Forma. Uma nova adaptação pode ser selecionada para substituir uma



velha adaptação um turno após ocorrer um ataque letal ou agravado bem sucedido.

Níveis de Vitalidade: Escoriado (-0), Escoriado (-0), Machucado (-1), Ferido (-1), Ferido Gravemente (-2), Espancado (-2), Aleijado (-5), Incapacitado.

GREMLINS (2 PONTOS)

Não se sabe ao certo de onde estas criaturas vieram, mas elas foram reportadas pela primeira vez por Adormecidos durante a Segunda Guerra Mundial. Recentemente informes descobertos de Construtos da Tecnocracia registram atividade Gremlin alegada ao menos há 40 anos antes dos informes Adormecidos. Se manifestando como monstros de pesadelos (a descrição exata varia dependendo do observador), estas criaturas muitas vezes foram associadas com problemas tecnológicos. Contudo, os Adeptos descobriram que quando duplicados adequadamente, estas criaturas podem reconectar e reconstruir coisas tão

rapidamente quanto as destroem. Eles parecem gostar de lidar com os Adeptos, e provaram ser companheiros leais, ainda que inconstantes (Exceto para encontrar sua cafeteira ocasionalmente concertada).

Tipo: Antevo

Natureza: Malandro

Atributos: Força 1, Destreza 4, Vigor 1, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 0, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 2, Esquiva 1, Ofícios 3, Condução 1, Furtividade 2, Tecnologia 3, Computador 3, Enigmas 1, Ciência 2.

Força de Vontade: 3

Essência: 1

Encantos: Maldição de Azar (3 pontos), Garras/Dentes (2 pontos), Pastar Quintessência (0 pontos), Absorver Letal (3 pontos), Velocidade (2 pontos), Engolir (4 pontos)

CÓDIGO FINAL



```
/msg C0y0te frm H0usefly "Bastardo. vc roubou meus arquivos!"
```

```
< Isso vai ensiná-lo a deixar a porta dos fundos aberta.>
```

```
/dcc C0y0te Arco_rotina+ativar
```

```
< Ai! Isso não foi legal.>
```

```
/dcc H0usefly
```

```
C0y0te_rotina_espec+chupa_calouro
```

```
/kick C0y0te #aulacaloura
```

```
/kick calouraholly #aulacaloura
```

```
/kick outros_curiosos #aulacaloura
```

```
logged off de av.e3.2003 @ 00:00
```



CAPÍTULO 3.0 V2: GURUS & GRETTILINS

*Até um homem ter vinte e cinco, ele ainda pensa, de vez em quando, que
sob as devidas circunstâncias ele pode ser o maior filho da puta do mundo...
Hiro costumava se sentir assim, também, mas então ele foi para o Corvo.*
— Neal Stephenson, *Snow Crash*



O maior e mais legal canalha no mundo – isso é o que cada Adepto aspira ser. E de tudo que sabem, é assim que eles terminam. Ou eles acham que tudo que eles têm é um pedaço pequeno de um quebra-cabeças muito maior. O que segue agora é uma miscelânea de coisas para

Narradores: os heróis e vilões de quem os Adeptos falam, as lendas apócrifas sussurradas pela teia, um punhado de estereótipos – existe até um exemplo de uma crônica para Adeptos e uma cabala pronta para jogar.

Então é pegar ou largar. Ou modificar. É um universo livre, afinal.

Ao menos, será uma vez que os Adeptos vençam.

ÉLITE DA ÉLITE



Os Adeptos são todos promovidos e uma lista completa de seus heróis poderia ter megabytes. O que segue é um modelo do espectro Adepto.

CATHERINE BLASS (“X-CEL”)

Antecedente: Catherine é uma das veteranas da Tradição Adepta, bem falada e bem constituída. Ela tem sido chamada de tudo desde corretora de informações, desviante da realidade,

terrorista ontológica, e vadia fria. Sua marca registrada é uma personalidade insanamente mercurial e um quase total desdém por quaisquer fronteiras sociais. Ela também tem uma forte camada misericordiosa, tirando estranhos de tiroteios e salvando almas – até mesmo se estas almas calham de ser Tecnocratas.

Pouco se sabe sobre suas origens. Na única reunião Adepta em que foi, disse que seu Avatar tinha uma natureza dupla – “Ix Chel” e “Ixtab” – vida e morte. Em tempo, ela disse, ela daria rédeas livres para ambos. Um



relatório recente liberado pela Nova Ordem Mundial dá ao menos três informes sobre suas origens. Claro, eles também informam sua morte em cada um, um evento que muitas pessoas acreditam que tenha sido (a) não fatal (caso contrário ela não estaria aqui, estaria?) e (b) responsável por seu Despertar.

Arquivo A da NOM: Nascida em Castelo, Portugal, sob o nome de Catarina Branco, ela se distinguiu como uma jovem modelo fugitiva na tradição de ícones modernos como *Gia*. Sua exuberância atraiu a atenção de um círculo de prostituição do Sindicato. Após ser forçada a trabalhar como prostituta, seu suicídio extremamente público expôs todo o círculo e aqueles que lucravam com ele, desmantelando a operação.

Arquivo B da NOM: Criada próximo às ruínas maias de Palenque, “Catina Blas” serviu como uma médium para “Dama Arco-Íris”, uma deusa maia de outra forma conhecida como *Ix Chel*. Um dia, rebeldes contra o governo vieram atacar sua vila e colocaram uma bala em sua cabeça enquanto protegia uma criança. Quase uma semana depois, ela se arrastou até San Cristóbal, com a bala ainda enterrada em sua cabeça, para relatar o crime. Sua morte veio no momento em que os rebeldes foram capturados e trazidos à justiça. O governo rescindiu seus fundos e os oficiais responsáveis foram executados.

Arquivo C da NOM: “Katalina Brass”, uma latina de Los Angeles, chantageou um professor com fotos sexualmente explícitas para obter graduação no Instituto Nacional de Artes. Lá, ela expôs um anel de drogas que, entre outras coisas, estava vendendo uma droga experimental dos Progenitores direcionada a suprimir Avatares. A polícia Adormecida quebrou o anel depois que Katalina morreu de uma terrível overdose durante uma festa, e o programa foi desmantelado ao invés de arriscar futura exposição aos

não-Despertos.

A despeito de qual de suas origens é realmente verdade, Catherine surgiu ilesa e muito viva no início dos anos 1990 como uma artista performática. Ela rapidamente ficou conhecida por shows provocantes e rompedores de tabus, dos quais o mais famoso, “Raiva em um Gancho de Carne”, foi banido de Washington (as censuras oficiais foram obscenidade, solicitação e difamação). No show, seu corpo era preso por som e açoitado por um voluntário da plateia. Ela destruía monitores de vídeo com um grito de quatro oitavas, que os Adormecidos interpretavam como brilhante bruxaria tecnológica.

Quais são as metas alegadas de Catherine? Além da satisfação de parecer causar choque nas pessoas, Catherine tem usado a energia gerada em tais performances para localizar Nodos perdidos. Suas performances são rotinas de Correspondência cuidadosamente projetadas para rastrear o fluxo de Primórdio e então “tarjá-lo” para colegas Programadores da Realidade explorá-lo. Seus métodos bizarros, usando expressão artística como um guia, lhe permitem encontrar Nodos quando as rotinas dos Adeptos normais não conseguiriam.

Uma vez que viaja tão frequentemente em círculos tão interessantes, Catherine também é um mercado de informações vivo. Adeptos que procuram por conselhos podem contatá-la em qualquer rave local na cidade em que ela está. Se eles falam seu nome e sua necessidade básica (normalmente em combinação com a rotina **Motor de Procura**, pp.63-64), ela aparecerá dentro de alguns dias para fechar um negócio. Os negócios são sempre simples – informação por informação. Ela exigirá certas coisas do Adepto que precisa dela. Uma vez que o Adepto atenda suas necessidades, ela entregará a informação que o Adepto quer.

Online, Catherine atende por dois instrumentos, X-Cel ou X-Tab. Ambos são baseados em deusas maias. X-Cel, a mais moderada de seus dois avatares, segue o caminho da deusa Lua maia. Ela pode ser gentil, protetora e piedosa, e aparece na rede como uma mulher vestida como uma tradicional freira mexicana. Quando ela é violenta, X-Cel normalmente se manifesta ao afogar seu oponente com informação. Como X-Tab, baseada na deusa maia dos suicídios, Catherine fica mais violenta. Sua imagem mais comum de X-Tab é a de uma bela mulher enforcada com pele azulada e sua língua caída para fora da boca. Os Adeptos não convivem muito com X-Tab. Catherine guarda essa para pessoas que vai matar.

Devido a suas estranhas inclinações, Catherine se relaciona com várias Tradições diferentes, notavelmente o Culto do Êxtase, os Oradores dos Sonhos e os Verbena. Se diz também que ela é muito próxima a Mark Hallward

Gillan, um mago da Ordem de Hermes, que ela supostamente uma vez tomou como amante.

Imagem: Catherine tem uma aparência deslumbrante, ostentando uma combinação de características europeias orientais e hispânicas que lhe dão uma beleza exótica e única. No final de seus 30, ela mede 1,65 m e tem em torno de 60 kg. Se está profundamente em sua personagem X-Cel ou X-Tab, ela se vestirá como seus ícones online no espaço real, aparecendo como uma freira mexicana tradicional para X-Cel e como uma mulher enforcada para X-Tab.

Dicas de Interpretação: Em seu patamar, você é agressiva, radicalmente sexual, e anárquica o bastante para causar embaraço a muitos Adeptos. Você também brinca livremente com personalidades de software, uma invenção que lhe permite temporariamente substituir sua própria personalidade por outra (mais informações sobre personalidades de software podem ser encontradas em *Forjado Pelo Fogo do Dragão*, pp.22-23). Você a usa para trocar identidades tanto quanto as mudanças das fases da lua. Você sente que uma única “personalidade” pode ser um fim para você, e está trabalhando numa forma de naturalmente trocar de identidades sem o software, criando uma “disfunção de múltiplas personalidades” controlável para libertar-se de todas fronteiras normais.

Alt: Programadores da Realidade

Essência: Dinâmica

Natureza: Excêntrico

Comportamento: Rebelde

Atributos: Força 2, Destreza 4 (Graça Felina), Vigor 3, Carisma 4 (Flexibilidade Social), Manipulação 3, Aparência 4 (Sedutora), Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4 (Cidade), Esportes 3, Consciência 4 (Ressonância), Esquiva 5 (Desvio), Expressão 2, Manha 2, Lábria 2

Perícias: Ofícios 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 4 (Improvisação de Armas), Performance 5 (Cantar, Atuar), Furtividade 5 (Multidões), Tecnologia 5 (Tecnomágica)

Conhecimentos: Computador 2, Enigmas 3, Investigação 3, Linguística (Espanhol, Maia) 2, Espaço Virtual 2

Antecedentes: Arcanum 1, Avatar 5, Contatos 2, Recursos 2, Maravilha 2 (Software de Personalidade)

Arete: 5

Esferas: Correspondência 5, Entropia 1, Forças 3, Matéria 2, Mente 3, Tempo 1

Força de Vontade: 8

Quintessência: 8

Paradoxo: 1

Ressonância: Dinâmica (Libertadora) 1, Entrópica (Caótica) 1



JACOB “CAÇADOR” BOURNELL

Antecedente: Muitos Adeptos consideram Jacob Bournell a primeira representação de criptógrafos desta era, rotineiramente ocultando terabytes de informação que revelam os trabalhos da Tradição Adepta. Seu foco é a proteção de ativos Adeptos, garantindo-lhe uma incrível credencial como a pessoa a quem procurar se precisar sumir da área.

Nascido no Colorado, Jacob Bournell foi um estudante médio. Se formou em uma escola particular, passou muito tempo dentro da universidade, e a largou um ano antes de obter um diploma. Então arranhou um emprego como um testador de computador, e após alguns anos começou a produzir jogos para uma companhia de software menor.

O que muitas pessoas não sabem é que toda essa história é uma fachada cuidadosamente criada. Um Adepto da terceira geração, Caçador já havia visto família e amigos caírem para a Tecnocracia. Ele deliberadamente evitou os holofotes para se misturar na sociedade e começar seu verdadeiro trabalho entre os Adeptos sem ser percebido. Seu Despertar dois anos após ter deixado a universidade lhe deu a impressão indelével de que tinha um destino a cumprir: proteger um esperançoso Adepto que seria vital para o sucesso do Sonho Adepto.

Ele ainda tem de encontrar tal pessoa, mas encontra grande prazer neste trabalho. Ele faz a vida projetando identidades herméticas para pessoas em fuga. Dúzias de magos, tanto das Tradições quanto da Tecnocracia, estão em débito com ele, e já salvou incontáveis vidas. Ele foi capaz de tirar magos, famílias Adormecidas, amigos, até mesmo vilarejos, fora do “radar” da Tecnocracia e colocá-los em esconderijos isolados.

Desconhecido por muitos, Caçador também trabalha como um funcionário de baixo escalão da Nova

Ordem Mundial. Usando seus recursos, ele aponta seu poder aos piores ofensores da realidade, como Nefandi ou Tecnocratas realmente abusivos. Ele já quase foi exposto por seis vezes, normalmente quando seus superiores da NOM querem promovê-lo, e forjou sua própria morte e ressurgiu depois num Construto diferente com uma identidade diferente.

Imagem: Um homem baixo, musculoso e corpulento com um rosto plano e agradável e cabelo crespo. Caçador parece estar no meio de seus 30 anos e muitas vezes tem um cigarro à mão e uma barba de alguns dias. Seu sorriso torto é infame e, alguns diriam, diabolicamente esperto. Ele raramente, se alguma vez, dorme.

Dicas de Interpretação: Você sempre é genial, mesmo na pior das situações, e está sempre pronto para fazer um negócio para adiantar as coisas. Enquanto isso, por dentro, você calcula as formas de tirar vantagem da situação. Sua obsessão em ocultar informação é seu caminho para matar o tempo até o verdadeiro desafio aparecer – o Adepto desconhecido cujo legado mudará o futuro.

Alt: Cryptogrammic (Cypherpunk)

Essência: Padrão

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Conformista

Atributos: Força 4 (Reservas Escondidas), Destreza 3, Vigor 5 (Incansável), Carisma 1, Manipulação 4 (Enganador), Aparência 1, Percepção 4 (Meticuloso), Inteligência 5 (Analítico), Raciocínio 5 (Intuitivo)

Talentos: Prontidão 3, Consciência 5 (Efeitos, Ressonância), Briga 3, Esquiva 3, Expressão 5 (Forjar Documentos), Manha 5 (Roubo de Identidades), Lábria 4 (Mentiras Impecáveis)

Perícias: Ofícios 3, Condução 4 (Despistar), Etiqueta 4 (Cultura da Rua), Armas de Fogo 3, Furtividade 4 (Esconder), Sobrevivência 3, Tecnologia 5 (Segurança)

Conhecimentos: Acadêmicos 5 (Sociologia), Computador 5 (Codificação), Enigmas 5 (Códigos e Cifras), Investigação 5 (Forense), Direito 5 (Procedimento Policial), Espaço Virtual 5 (Bloquear Dados)

Antecedentes: Aliados 2, Arcanum 4, Contatos 2, Destino 5, Influência 2

Arete: 7

Esferas: Correspondência 4, Entropia 3, Forças 3, Matéria 2, Mente 5, Primórdio 3, Tempo 3

Força de Vontade: 9

Quintessência: 8

Paradoxo: 5

Ressonância: Dinâmica (Nova) 1, Entrópica (Sutil) 3, Estática (Padronizada) 2

VINGANÇA SOMBRIA

Antecedente: Cada Tradição tem seu “bicho-papão”, seu exemplo de mago que deu terrivelmente errado. Para os Adeptos, esse mago é Vingança Sombria. Este Adepto foi responsável por quase metade dos vírus de computador mais destrutivos no planeta. Em um ponto, comportamentalistas Adormecidos tentando rastreá-lo criaram um perfil dele. Eles chegaram à perturbadora conclusão de que Vingança Sombria compartilha da mesma mentalidade de um prolífico assassino serial. Vingança Sombria foi há muito marcado tanto pela Tecnocracia quanto pela sociedade Adormecida como um perigo a ser derrotado. Os Adeptos, que têm mais informação sobre Vingança Sombria do que seus caçadores, tendem a concordar, desde que consigam localizá-lo.

Do que a Elite tem sido capaz de descobrir, a entidade conhecida como Vingança Sombria não é uma pessoa mas duas, um casal de gêmeos que compartilha um único Avatar. Nascidos na Berlim Oriental, os gêmeos foram marcados cedo como dotados. Eles foram expostos a computadores ainda muito jovens, e seu Despertar se seguiu logo em seguida, se manifestando como uma “língua de fogo” que falou a eles a partir de seus monitores. Utilizando seus poderes mágicos recém-descobertos, os gêmeos contataram os Adeptos e localizaram um mentor em Dusseldorf. Sua resposta ao treinamento prematuro foi incrível, e seu mentor informou saltos surpreendentes de desenvolvimento dentro de ambos os gêmeos. Eles foram bem em seu caminho, em sua crença, ao dominar a Esfera Correspondência e se tornando a pedra angular do futuro Adepto.

Ao mesmo tempo, contudo, um dos gêmeos, Peter, começou a experimentar sinais de instabilidade. Ele embarcou numa farra assassina que resultou na morte de



inúmeros inocentes. Quando pego, ele se disse temporariamente possuído por um “espírito sombrio” com o mesmo nome dele, e a questão foi ser desvendada quando algumas investigações ocultas indicaram que a história poderia ser verdade. O mentor de Peter encobriu os assassinatos, e assistiu Peter de perto desde então. O que o mentor não sabia era que a irmã gêmea de Peter também estava matando, mas que ela não havia sido pega. Ela também foi a responsável por fornecer a “evidência oculta” que havia limpadado o nome de Peter. Ela se juntou a Peter para eliminar seu “mentor interventor”, e os dois sumiram do mapa.

No início da década de 1990, os gêmeos, usando o nome de Vingança Sombria, começaram a espalhar vírus de computador pela Europa Oriental. Experts ficaram surpresos – e então com medo – da efetividade e destrutividade dos programas que estavam vendo. Eles não sabiam da missa metade. Na Teia Digital, macros caçadoras estavam sendo produzidas para que fritassem neurônios ou reconectassem DNA. Construtos Tecnocratas se acharam sob ataque de enxames de dados polimorfos que podiam explorar os menores buracos em seus firewalls e então rasgar as defesas a meio. A Nova Ordem Mundial juntamente com os Engenheiros do Vácuo, lançaram o Diretório Europeu de Detecção e Resposta Anti-viral simplesmente para lidar com estes hackers.

A única coisa que salvou os gêmeos desta longa caçada foi a Tempestade de Avatares e o Branco da Teia Digital. Isto eliminou inúmeras pistas sutis que a Tecnocracia estava seguindo que a teria levado aos gêmeos. Até agora, vários anos no novo milênio, muito pouco de sua obra apareceu, mas poucos guardam esperança de que este seja realmente o fim de seu reino de terror.

Existe uma peça final de informação perturbadora que foi recém descoberta. Agora se acredita que a razão por trás da violência dos gêmeos seja uma reação alérgica ao T-Vírus. Infectados por seu mentor nos dias pré-vacina, o Avatar destruído dos gêmeos determinou rapidamente que algo estava acontecendo e reagiu atacando. Primeiro, os alvos foram pessoas normais que os gêmeos acreditavam que estavam “infectadas” (moradores de rua, prostitutas, etc.). Depois, eles sucumbiram à ideia de se tornarem a própria “doença” e se tornaram produtores ativos da “praga”. Se este for o caso, significa que podem existir outros como os gêmeos lá fora, ainda não detectados pelos Adeptos.

Imagem: A última foto conhecida dos gêmeos foi tirada no final da década de 80. Naquele momento, eles estavam no final da adolescência, com cabelo loiro curto e olhos cinza-metálicos. Peter tinha um nariz torto (o resultado de uma briga anterior). Sua irmã tinha uma pequena cicatriz em seu queixo. Seus avatares online

normalmente são relacionados à morte: sombras negras (frequentemente encapuzadas) com foices ou outros implementos letais. Qualquer interação online com eles virtualmente garante infecção, que pode se traduzir por uma infecção no espaço real também.

Dicas de Interpretação: Informação é um vírus esmagando pessoas com sua necessidade de ser livre. O mundo é doença, saturado com informação cheia de pragas. Você uma vez aspirou ser a cura desta podridão, mas agora se entregou. Você é a doença, e levará o mundo, transbordando de decadência, à beira, e quando eles pedirem por clemência, você os empurrará para sua danoção eterna.

(Cada um dos gêmeos partilha de características idênticas)

Alt: Cyberpunk

Essência: Investigadora

Natureza: Monstro

Comportamento: Excêntrico

Atributos: Força 2, Destreza 4 (Flexível), Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4 (Conspirador), Aparência 5 (Sobrenatural), Percepção 5 (Experiente), Inteligência 4 (Analítico), Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 2, Intimidação 3, Lábria 5 (Emoções Ocultas)

Perícias: Armas de Fogo 2, Armas Brancas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Tecnologia 2

Conhecimentos: Acadêmicos 5 (Psicologia), Computador 5 (Vírus), Enigmas 5 (Códigos e Cifras), Investigação 5 (Cenas de Crimes), Direito 3, Ciência 2, Espaço Virtual 5 (Fluxo de Dados)

Antecedentes: Arcanum 5, Avatar 5, Influência 2, Biblioteca 3, Recursos 3, Maravilha 4 (Clockers), Maravilha 8 (Sub-dérmico)

Arete: 5

Esferas: Correspondência 3, Entropia 3, Forças 3, Vida 3, Mente 3, Tempo 2

Força de Vontade: 6

Quintessência: 6

Paradoxo: 4

Ressonância: Dinâmica (Flamejante) 1, Entrópica (Destrutiva) 1

DAVIN “V⊕⊕D⊕⊕ 3.2” VAS@UEZ

Antecedente: Davin esteve na vanguarda do movimento “Primitivo Urbano” moderno, levando o paradigma da informação a novas direções ao selecionar fontes de dados da infranet, conversas gerais e sessões espirituais. Ele é a prova viva de que nem toda informação tem de vir do reino virtual, e desafia todos Adeptos a livrarem-se dos grilhões de um foco único.

Ninguém sabe de onde Davin veio originalmente. Se diz que ele passou algum tempo em Nova Orleans com um hougan Verbena. Ele também diz que andou com um bando de lobisomens (que ele chama “le loup garou”) e,



por pelo menos alguns meses, um espírito Umbroide conhecido como “Simbi” que o introduziu aos computadores.

Aqui está o que é certo: Voodoo 3.2 tem sido um espinho no pé da Tecnoocracia e das Tradições por mais de duas décadas. Ele é a personificação de um trapaceiro moderno e se delicia em expor segredos. Ele é pessoalmente responsável por expor mais de uma centena de escândalos diferentes (na sociedade Adormecida, entre Tecnoocratas, e até mesmo dentro das Tradições), revelar os crimes de sete diferentes regimes estrangeiros e resolver o controle da Nova Ordem Mundial sobre dois Presidentes dos EUA. De fato, ele sozinho descobriu mais segredos do que qualquer outro Adepto na história da Tradição. Aqueles que ele redistribui numa maneira oportuna, sempre no lugar certo na hora certa. O único defeito em conseguir a ajuda de Voodoo é que qualquer pessoa que ele ajude tem um de seus segredos revelado logo após o favor seja feito; Adeptos espertos revelam um de seus segredos eles próprios antes que Davin arranque-os.

Davin pode ser encontrado em algum lugar no Sul, normalmente em torno de Nova Orleans (mas nunca durante o abarrotado Mardi Gras). Em qualquer lugar em que Davin viva, ele tem uma “sala de bate-papo”. Esta sala é cheia de monitores, apenas cerca de metade deles conectado, pintados com sangue em símbolos e incrementados com ossos de animais. Destes monitores, ele contata o mundo espiritual, permitindo-os conectá-lo ao seu próximo destino. Seja no espaço virtual ou no espaço real, ele não considera sua combinação de mágicas do velho mundo e do novo mundo um retrocesso. Ele desafia todas Tradições a “misturar seus paradigmas”. Em suas próprias palavras, “É tempo de mudar para o passado a era análoga, direto ao Cromo”.

Imagem: 32 anos de idade, Davin tem sido confundido com anglo, cajun, mulato, e hispânico. Ele se veste de modo conservador quando em público, e por um bom motivo – muito de seu corpo é coberto de tatuagens de diferentes Tradições (incluindo, supostamente, algumas de lobisomens). Ele não é visto frequentemente sem um cigarro ou um telefone celular, mas se ele usa o celular para falar com os mortos ou com os vivos não se sabe. O identificador de Davin “Voodoo 3.2” se adapta a sua idade. Ele tem o identificador de Voodoo 0.0 a Voodoo 100.0 já trancados em cada servidor do mundo para que tenha controle sobre o nome até sua morte.

Dicas de Interpretação: Você é o trapaceiro, aquele que sacode o status quo. Para aqueles que pensam que você pertence aos Verbena ou Oradores dos Sonhos, atordoe-os com seu impressionante conhecimento de computadores. Para aqueles que questionam suas crenças espirituais, assuste-os com suas conexões fantasmagóricas. Sua força real jaz em sua conexão com a cidade. Você é finamente sintonizado para pegar sua informação nos jornais, no graffiti, nas propagandas e até mesmo nos mortos que bagunçam sua rua. Essa é a grande diferença entre você e os membros de outras Tradições. Você vê o mundo como informação, e lida com tudo como um grande quebra-cabeças para desvendar um pouco de cada vez.

Alt: Programador da Realidade

Essência: Primordial

Natureza: Celebrante

Comportamento: Trapaceiro

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4 (Resiliente), Carisma 2, Manipulação 4 (Persuasivo), Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 5 (Conversador Espirituoso)

Talentos: Consciência 2, Esquiva 2, Manha 4 (Rumores), Lábia 5 (Política)

Perícias: Armas Brancas 4 (Armas Improvisadas), Furtividade 3, Sobrevivência 4 (Urbana)

Conhecimentos: Computador 5 (Programação, Arquitetura de Sistemas), Cosmologia 3, Enigmas 5 (Soluções Rápidas), Investigação 5 (Forense), Ocultismo 5 (Vodu, Lobisomens)

Antecedentes: Arcanum 4, Avatar 2, Contatos 4, Sonhos 4, Recursos 2

Arete: 4

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

Força de Vontade: 7

Quintessência: 1

Paradoxo: 0

Ressonância: Dinâmica (Rodopiante) 1, Entrópica (Caótica) 2

AVENTURAS NO CIBERESPAÇO: CRÔNICAS DE ADEPTOS



É a triste verdade, mas a despeito de seus ideais progressistas, os Adeptos realmente trabalham melhor quando estão ou por si sós ou trabalhando em cabalas de Adeptos. Tais cabalas normalmente começam com bate-papos online ou os raros encontros no espaço real e permanecem juntas até terem completado sua agenda estabelecida, ou são “queimadas”

(gíria para um ou mais membros da cabala que caem em Silêncio ou morrem).

Uma vez que as cabalas Adeptas se organizam em torno de uma agenda comum, elas tendem a ser extremamente apaixonadas e obstinadas com relação a suas metas. O que segue é uma lista dos temas mais frequentes em torno dos quais muitas cabalas Adeptas se formam.

CAÇA AOS INSETOS

Cabalas de Caça aos Insetos tentam capturar ou matar ameaças que estão perturbando os Adormecidos. Elas normalmente se formam depois que um amigo de um dos companheiros de cabala é ferido ou afetado de qualquer forma por algo sobrenatural. Ainda que possa soar como uma atividade Tecnocrata (e é), muitos dos esforços dos Adeptos são concentrados usando sua maior força – online. Se a ameaça é no espaço real, eles encontram

jeitos de cercá-la: vampiros podem achar suas contas em bancos fechadas e Nephandi descobrem que a polícia está em seu rastro através de telefonemas anônimos. Às vezes a própria ameaça é online. Se é um rebelde Malkaviano que está de alguma forma vagando no espaço virtual ou algum sórdido Desaurido da Umbra Profunda que foi solto na Teia, a cabala numa Caça aos Insetos trabalhará para cercar a criatura e então bani-la.

CABOS

Saindo dos vídeo games, alguns dos mais novos Adeptos desenvolveram sérios complexos de super-heróis. Crônicas de cabos tiram vantagem disso da forma mais dramática possível. Desde parar o mal da Tecnocracia a “libertar” o dinheiro para alimentar os famintos na África, os Adeptos podem trabalhar em todo tipo de causas pelo “bem maior”. Uma campanha de Cabo difere de outras histórias de cabalas em seu impacto; Cabos vão especificamente atrás de causas que elevam as esperanças da humanidade. Ela pode estar em convencer um bilionário para que tudo que tem vá para a caridade ou expor o bom trabalho de alguém nas favelas, mas sempre será algo nobre. Por meio destas ações, os Cabos esperam trazer uma raça de humanos mais positiva ao espaço virtual e à Realidade 2.0.

Outra faceta interessante da crônica de Cabo é a cobertura. Inúmeras outras cabalas deixam para os Cabos limpar quaisquer negócios sujos que têm feito, pois a humanidade em geral não será afetada. Abuso deste tipo de favor tem levado algumas cabalas de Cabos a se tornar tão amargas que eles caçam as pessoas que uma vez cobriram.

APANHADORES DE SONHOS

Pode não soar tão glamoroso, mas alguns Adeptos trabalham direto com os Adormecidos, conduzindo os avanços em programação e tecnologia Adormecidos mais rápido do que eles fariam sob a Tecnocracia. Os Adeptos podem ser encontrados online, entregando códigos prioritários como open-source. Eles também podem ser encontrados em vários locais de trabalho e convenções, exortando Adormecidos a pressionar o invólucro tecnológico.

Crônicas de Apanhadores de Sonhos que lidam com os aspectos mais mundanos de ser um Adepto oferecem várias direções interessantes. Primeiro, os Apanhadores de Sonhos são responsáveis pelo financiamento (tanto em dinheiro quanto em recursos) que mantém os Adeptos vivos. Eles

CRÔNICAS DE SILÊNCIO

Devido às pressões do mundo moderno e a fuga fornecida pelo espaço virtual, inúmeros Adeptos (mais do que a Tradição gostaria de admitir) caem muito facilmente em Silêncio. Uma sessão interessante pode ser construída em torno de tentar tirar um aliado de um destes Silêncios. Muitos Adeptos que entram em Silêncio enquanto no espaço virtual constroem uma versão digital do que está acontecendo antes que caiam na loucura, “clareza”, ou jhor. Isto significa que os personagens podem visitar este pseudo-reino atrás de pistas antes de ajudar seu amigo.

Para cabalas sem a mágica de Mente 3 necessária para entrar na Paisagem Mental do indivíduo, sempre existe a Maravilha ICOE (ver p.68), que vem na forma de um pedaço de código de computador carregado com Tass. ICOE foi especificamente projetado por Cypherpunks e Programadores da Realidade para permitir que uma cabala entre na mente de um membro aflito para tentar resolver um Silêncio. Ele não pode ser usado para qualquer outro propósito.

normalmente são inundados com pedidos de outras cabalas por algo desde grandes somas de dinheiro a passagens de avião para sair de uma situação ruim. Segundo, uma vez que os Apanhadores de Sonhos trabalham intimamente com os Adormecidos, eles às vezes veem tendências bem antes que os Adeptos menos envolvidos. Caoticistas de uma cabala de Apanhadores de Sonhos são aqueles que alertaram sobre a grave repressão de governos sobre os Hackers, e até resgataram uma cabala de um duende Nefandi se apresentando como um “bug” de computador.

Finalmente, os Apanhadores de Sonhos na linha de frente da Tradição Adepta atraem muita atenção. Facções como os Nefandi e a Tecnocracia, feridas por outras cabalas como Gremlins ou Caçadores de Insetos, vão procurar por Adeptos e eles encontram os Apanhadores de Sonhos primeiro. Mesmo que ainda fiquem acessíveis aos Adormecidos, os Apanhadores de Sonhos devem permanecer sempre vigilantes para o perigo; caso contrário eles terminam aguentando as pontas para o resto de sua Tradição.

GRETTILINS

Vamos aos fatos – não há nada mais satisfatório para um Adepto do que ir atrás da Tecnocracia. Aqui está um grupo de pessoas que são melhor financiadas do que os Adeptos, possuem tecnologia de ponta, e, pior, compreendem os Adeptos bastante intimamente para aleijar a Tradição por quase um século. Há grandes recompensas para o hacker que os derrubar!

Muitas missões contra a Tecnocracia terminam sendo barulhentas. Mesmo simples buscas de informação saem mal quando Adeptos de fora começam a incitar a cabala, pressionando-a a fazer algo espetacular enquanto estão “dentro”.

Adeptos em crônicas Gremlin também podem decidir se infiltrar na Tecnocracia ao invés de apenas atacá-la. No passado, os Adeptos apareciam como agentes da Nova Ordem Mundial, membros do Sindicato, e até mesmo, ocasionalmente, como Engenheiros do Vácuo. Todo número de teorias da conspiração que você já ouviu a respeito de Homens de Preto bizarros ou cientistas loucos podem ser os Adeptos brincando com a Tecnocracia, para a frustração das pessoas que estão querendo ser essas figuras.

SECURITAT

Talvez seja um resquício de seu passado Tecnocrata, mas alguns Adeptos acreditam que eles são a “polícia das Tradições”. Eles caçam e destroem outros membros das Tradições que cruzam a linha ao prejudicar Adormecidos ou colocam em perigo os objetivos do Conselho das Nove. É um trabalho perigoso, uma vez que o risco de suas atividades

ESPAÇO VIRTUAL E CRÔNICAS EM CURSOS

Conduzir uma história no espaço virtual pode ser difícil, especialmente se nem todos os Adeptos na cabala são adequados àquele reino. Detalhes como quais cenários, e quais poderes, podem ser apropriados para o espaço virtual podem ser encontrados no livro de referência **Teia Digital**. O que segue, contudo, cobre alguns problemas e o que fazer com eles.

UMI HOIITI SOZINHO

Por qualquer razão – seja egoísmo ou uma parte da missão – mais cedo ou mais tarde, alguém que seja bem versado no espaço virtual irá querer visitá-lo sozinho. Isto deixa o Narrador com a tarefa inevitável de lidar com um personagem no espaço virtual e vários no espaço real. Uma sugestão para superar esta limitação seria permitir que os jogadores do espaço real rodem programas que o cowboy do console tenha em seu deck. Muitos navegadores da web têm uma suite de escaneamento, guarda e programas de ataque rodando em segundo plano em caso de problemas. Os melhores programadores até adicionam “personalidades” a estes programas também. Não há motivo para que os já jogadores não possam interpretar estas “personalidades” (as “personalidades” podem até ser similares aos seus personagens existentes!). De outro modo, abre uma oportunidade para pessoas fazerem algo diferente além de sentar e esperar pela atenção do Narrador. Isso também adiciona um elemento randômico aos programas que os torna mais do que apenas ferramentas.

DESCREVENDO O ESPAÇO VIRTUAL

Quando uma cabala, seja em parte ou no todo, entra no espaço virtual, o primeiro a entrar normalmente estabelece o “paradigma” – a forma que os outros veem o mundo. Isto pode ser substituído por um programador mais forte num teste resistido de Raciocínio + Computador com a pessoa que estabeleceu o paradigma.

MORTE VIRTUAL

A morte online, especialmente quando engajado com outros Despertos ou entidades mágicas, tem um preço. Os Hackers devem esperar ter suas características Sociais ou Mentais drenadas (refletindo o estresse extremo e a exaustão). Os piores ataques também causam dano físico, embora este tipo de dano deva ser relativamente raro a menos que infligido por mágica ou Ciência Iluminada.

censuram seus aliados, mas existe um número de cabalas Adeptas lá fora que querem se arriscar para encontrar estes magos Tradicionalistas rebeldes ou perigosos e terminar com eles de uma vez por todas.

Crônicas deste tipo devem ter um delicado equilíbrio. Muito do tempo da cabala deve ser gasto reunindo informação sobre seus alvos. Na maior parte das vezes, uma palavra certa ou uma pista colocada no lugar certo podem levar ao fim do alvo sem a cabala se

envolver diretamente. Apenas raramente uma cabala de Securitat se empenha em combate direto com seu alvo uma vez que isto arrisca a exposição de uma natureza terrível. Cabalas de Securitat expostas devem

esperar ser declaradas “Adeptos rebeldes” e serem forçadas a se dispersar. Se espera que aqueles que sobrevivam a tal expulsão voltem à tarefa sob novas condições.

CELL-V: UMA CABALA ADEPTA DA VIRTUALIDADE



Localizada no distrito de armazéns de San Jose estão os escritórios de Parasite Moon Productions, uma brilhante companhia de software que produziu vários best-sellers em vídeo games. Embora as forças Tecnocratas a tenham investigado, a Parasite Moon Productions conseguiu ocultar o fato de que é um fronte para Cell-V, uma equipe de elite de anarquistas dedicada a ajudar outras. Uma cabala “Cabo”, Cell-V está determinada a consertar o mundo um problema de cada vez. Eles personificam o sonho dos Adeptos por um amanhã melhor; para Cell-V, espaço virtual, cultura pop, e realidade são a mesma coisa.

HISTÓRIA

Cell-V emergiu em 1984 numa aposta que um show popular da época, o “Equipe-A”, nunca funcionaria na vida real. Divertida pelo conceito, Emily “Tank Girl” Morris, seu amante, Jacob “2XS”, e seu amigo mútuo “Jumping Jax” aceitaram o desafio e, como os personagens no show, anunciaram seus serviços na seção de classificados do jornal: “*Se você tem um problema, e ninguém pode ajudar, chame Cell-V*”.

No início, muitas das chamadas que receberam eram trotes, e Cell-V respondia à altura. Algumas vieram de pessoas desesperadamente solitárias procurando por alguém com quem falar. Cell-V estava satisfeita em responder. Um mero punhado de chamadas foram problemas dignos de ser resolvidos.

Pelos anos seguintes, enquanto a reputação de Cell-V crescia, mais e mais chamadas vinham de pessoas com problemas reais. A “qualidade” dos antagonistas de Cell-V subiu, bem como o número de clientes. Muitos eram pessoas assediadas pela comunidade sobrenatural. (Você não pode procurar os tiras se um vampiro está atrás de você; afinal, quem acreditaria em sua história?) Emily brincava com os criadores originais da aposta que ela em breve recolheria seu dinheiro.

Então veio a chamada. Uma jovem mulher aterrorizada chamou Cell-V e disse que ela e seu namorado estavam sendo caçados. Mágicas de Correspondência e Tempo confirmaram a história, mas Jax, o Caoticista do grupo, ficou apreensivo com o assunto. A despeito de suas desconfianças, eles se armaram até os dentes e partiram para salvar o dia.

Era uma armadilha. A cabala inteira caiu nas mãos de um agente rebelde da Nova Ordem Mundial de San Francisco. Confinados em celas separadas, Jax e Emily assistiam enquanto o agente torturava e matava Jacob 2XS durante o interrogatório. Jax caiu num profundo Silêncio e rapidamente ficou louco. O agente poupou Emily e começou a recondicioná-la para trabalhar na Tecnocracia.

Como os dois membros restantes eclodiram é incerto, mas o que se sabe é que a superconfiança do Tecnocrata levou à sua queda. Sua cabeça apareceu no topo da Trans America Pyramid logo após (para a irritação do Sindicato, que tinha um escritório lá). Emily apareceu na porta de uma capela das Tradições local com um Jax comatoso a reboque. Ela passou os dois anos seguintes sob cuidados dos Cyberpunks para assegurar que nenhuma mácula da intromissão mental da NOM restasse. Sua última ação conhecida foi pagar a aposta; a soma de um dólar para cada depósito para as contas de banco dos agora “vencedores” de luto. Ela então desapareceu. Alguns Adeptos assumem que ela cometeu suicídio. Com o desaparecimento de Emily, esse deve ter sido o fim de Cell-V.

Em 1994, um pequeno grupo de Adeptos tomou conta da capela de Cell-V em San Jose e renovou-a num estúdio de projeto de software. Baesyl, a música interna do estúdio, foi a primeira a perceber algo errado quando detectou um silvo no fundo em algumas de suas trilhas. Ela as limpou e descobriu que era uma conversa velha e parcamente perceptível entre os membros de Cell-V. Depois disso, Garoto Macaco pensou que viu “Cell-V” escrito em sangue no espelho de seu banheiro (as palavras sumiram quando ele olhou direto para elas). Marx Rhume viu as mesmas palavras aparecerem no espaço virtual. Um pouco abalada, a cabala convidou um Orador dos Sonhos para exorcizar o lugar, mas o Orador insistiu que não haviam espíritos lá para exorcizar.

Então, o chamado veio. Uma voz que não podia ser distinguida como de homem ou de mulher perguntou por Cell-V. Ela disse que havia alguém que precisava de sua ajuda imediatamente. O chamado não podia ser rastreado e um distinto símbolo de esfinge foi visto do outro lado da rua – uma marca do Conselho Rebelde. A cabala confusa sentou-se e falou sobre isso. Depois de informar os Adeptos da cabala de sua decisão, eles checaram o chamado.

A cabala funcionou como uma aprendiz do trabalho Tecnocrata original na Ilha do Tesouro, fora de San Francisco. Eles dirigiram-se para fora e libertaram as pessoas em sua custódia, sujeitos de testes para algum tipo de recondicionamento mental avançado. Entusiasmados pelo seu sucesso, a cabala discutiu seu futuro. Quando o próximo chamado viesse, eles estariam prontos. Cell-V havia nascido novamente.

Desde então, eles têm entrado em inúmeras missões, muitas delas não relacionadas à voz no telefone. Eles são mais sutis do que a encarnação anterior de Cell-V, e dispostos a usar suas habilidades no espaço virtual mais do que em confrontações físicas. Desta vez, eles o fariam funcionar. Eles fariam uma aposta amigável, um sonho lindo, e o tornariam realidade.

PRÁTICAS

Muitos dos membros de Cell-V trabalham no Parasite Moon Productions no Vale do Silício na Califórnia. Os membros também têm residências separadas em Napa Valley e nas cercanias de San Francisco. Cell-V também tem duas localizações alternativas – uma plataforma de petróleo abandonada ao largo da costa do Norte da Califórnia e um estúdio de captura de movimento em Los Angeles.

Seis de 1, um Caoticista, é o líder de fato de Cell-V. Seis de 1 presta atenção nas tendências nos jornais underground, quadro de avisos online, e a infranet da cidade pela Área da Baía. Quando localiza pontos de problema, ele coloca um anúncio da Cell-V na área com informação de contato incluída. A “linha quente” normalmente fica aberta por um mês antes que eles se mudem. Além destes anúncios, Cell-V não mantém quaisquer meios permanentes pelos quais contactá-lo.

Uma vez que o pretendente contate o grupo, Seis de 1 despacha várias equipes de membros para investigar a situação. Devido à história do grupo, muito das atividades de Cell-V são secretas. Eles podem mandar a uma esposa espancada dinheiro o suficiente (irrastrável) para ela deixar seu marido. Ou a polícia pode se envolver depois que seu sistema de identificação de impressões digitais “tarje” uma pessoa e conecte-a a um crime.

Este cuidado não evita a ocasional aventura barulhenta. Membros de Cell-V participaram em roubos a banco (para parar a destruição ilegal de um gueto), protestos civis e caçadas dramáticas contra criaturas sobrenaturais. Sua única regra em qualquer uma destas aventuras é uma só: resolver o problema e apenas o problema. Desde que se mantenha simples, você fica vivo.

Os telefonemas que iniciaram esta nova encarnação de Cell-V têm feito de tudo menos

diminuído. Aqueles poucos que eles tentam rastrear se mostram irrastráveis, como é comum às transmissões do Conselho Rebelde. Entretanto, nem todos eles são acompanhados do símbolo da Esfinge, então alguns deles podem ter sido falsos. Há muita especulação sobre por que o Conselho Rebelde teria interesse em sua cabala. Em seus tempos mais paranoicos, a cabala se preocupava que poderia ser algum tipo de armadilha elaborada. Mas o tempo normalmente expele tais medos, e Cell-V voltou a fazer o que faz de melhor – salvar vidas e almas.

USANDO CELL-V

Cell-V é mais comumente encontrada na Costa Oeste, mas eles são conhecidos por surgir em lugares singulares se a missão o exigir. Enquanto mais negócios se ampliam pelo globo, Cell-V ocasionalmente acha que eles têm de caçar o problema “fora do local”. Quando fazem isso, eles listam a ajuda de outros Adeptos pelo caminho. As histórias de Cell-V também são canalizadas através dos canais de informação dos Adeptos como entretenimento para a Tradição. Isto

UMA HISTÓRIA DE CELL-V

O Nexplorador residente de Cell-V, Marx Rhume, recebeu um pedido de ajuda ao apreender um Progenitor trabalhando em Seattle. Depois de ajudar a cabala local, os Dragões de Nemo, a dar uma sova no Progenitor, Cell-V foi surpreendida quando um dos Dragões atacou seus próprios companheiros e então fugiu da cena com o agora desamparado Progenitor.

Baesyl e Garoto Macaco rastrearam o Adepto rebelde até um balneário onde eles mandaram Anne R. Kist descobrir o que estava acontecendo. Isso se tornou uma batalha campal que terminou com o Progenitor morto e o Adepto rebelde sumindo depois de dizer que trabalhava para os “Mestres Ocultos”.

Investigações posteriores de D-Rez, o Cypherpunk de Cell-V, identificaram o diário online do Adepto rebelde. Quando conseguiu invadir, ele descobriu que o rebelde havia encontrado um link para um “simulador de oceano” no website de um aquário em Monterey. Enquanto imerso nesta simulação, o Adepto Dragão descobriu um templo submarino cercado por um “rio” de secreção viscosa negra. Curioso, ele entrou no templo e foi “contatado pelas antigas inteligências”. Ele se tornou um escravo voluntário, e estava no processo de trazer outros membros Despertos a seu “serviço” também quando seu primeiro convertido, o Progenitor, foi exposto e capturado. Cell-V levou a lista de membros infectados no diário aos investigadores Caoticistas e os magos foram subsequentemente purgados (ou seja, mortos) pelas Cabalas Caçadoras de Insetos. Cell-V também tentou encontrar o link que o Adepto rebelde havia mencionado, mas ele desapareceu.

lhes dá uma certa notoriedade, e eles não se imaginam lidando com isso para ter outras cabalas para ajudá-los.

Novos Adeptos também podem ser permitidos em Cell-V numa base temporária. A Parasite Moon Productions está sempre subcontratando “projetos” de outras firmas de computador, dando-as uma desculpa para trabalhar de perto com cabalas compatíveis. Adeptos que se provem úteis a Cell-V podem ser convidados a permanecer como “empregados em tempo integral”.

Membros: Anne R. Kist (Cyberpunk), Baesyl (Programadora da Realidade), D-Rez (Cypherpunk), Garoto Macaco (Programador da Realidade). Marx Rhume (Nexplorador), Seis de 1 (Caoticista).

SEIS DE 1

Antecedentes: Seis de 1 Despertou por volta dos oito anos. Sua primeira ação mágica foi fazer pequenos brinquedos aparecerem e desaparecerem em torno da sala. Seus pais fundamentalistas, aterrorizados com o que ele havia se tornado, espancaram-no severamente, danificando sua personalidade. Ele terminou em custódia do estado com 13 anos e foi institucionalizado com 17. Diagnosticado com Disfunção de Múltipla Personalidade e leve esquizofrenia, ele foi supermedicado e deixado para apodrecer.

Algum tempo depois, um novo terapeuta estava testando o uso de computadores em pacientes gravemente perturbados. Como um de seus primeiros sujeitos, Seis de 1 melhorou rapidamente sob este programa. Em pouco tempo, várias das personalidades de Seis de 1 foram tendo acesso limitado a computadores padrão e não terapêuticos. Enquanto online, Seis de 1 sentia como se sua mente estivesse correndo por caminhos eletrônicos, procurando por algo. Ele o encontrou quando encontrou os Adeptos da Virtualidade.

Alguns dias depois, uma dupla de Programadores de Realidade chegou e o tirou do asilo. Um Adepto de Mente costurou a personalidade de Seis de 1, um processo que Seis de 1 ajudou ansiosamente. Ele descobriu um talento para matemática, estatística e programação. Tendo experimentado o caos em primeira mão, ele se uniu aos Caoticistas.

Desde então, Seis de 1 tem florescido. Ele agora conduz sua própria companhia, e poucos se equipariam com a alma uma vez iludida do gênio caprichoso, às vezes quixotesco, que faz as pessoas sorrirem. Cell-V é o meio de Seis de 1 se conectar à sociedade, e ele espera que através de seus esforços possa trazer unidade a um mundo destruído.

Imagem: Um homem alto de idade indeterminada (varia do meio dos 20 ao início dos 40, dependendo a quem você pergunta) com cabelo escuro e óculos fundo de garrafa. Seis de 1 sempre usa roupas folgadas e tem



um sorriso oblíquo em seu rosto, mesmo nos piores momentos. Ocasionalmente, ele fala consigo mesmo, mas isso parece um pouco mais excêntrico do que perturbador.

Dicas de Interpretação: Não há nada maior do que o gosto da liberdade. Você passa cada dia sorrindo porque não está mais vivendo numa cela, e encontrou seu lugar no mundo. Agora é tempo de ajudar todo mundo a sair. Ocasionalmente, alguns hábitos excêntricos ressurgem. Você pode discutir consigo mesmo ou se tornar obcecado com uma sequência numérica, mas inevitavelmente acaba com isso. A única coisa que realmente lhe mete medo é entrar em Silêncio; se você se mantiver com os pés no mundo real, acredita que isso não será um problema.

Alt: Caoticista

Essência: Padrão

Natureza: Perfeccionista

Comportamento: Arquiteto

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4 (Meticuloso), Inteligência 4 (Criativo), Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Consciência 3, Liderança 3, Lábia 2

Perícias: Ofícios 4 (Eletrônica), Armas de Fogo 2, Meditação 4 (Gerenciamento de Estresse), Furtividade 1, Tecnologia 4 (Tecnomágica)

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 4 (Programação), Enigmas 3 (Soluções Rápidas), Direito 2, Ciência 5 (Matemática, Estatística), Espaço Virtual 2

Antecedentes: Avatar 1, Influência 3, Recursos 3

Arete: 5

Esferas: Correspondência 2, Entropia 3, Mente 4

Força de Vontade: 7

Quintessência: 5

Paradoxo: 1

Ressonância: Estática (Precisa) 1, Entrópica (Dissonante) 1



BAESYL

Antecedente: Baesyl esteve envolvida com música desde que se lembra. Para seu grande desgosto, ao se formar seu pai lhe deu um computador ao invés de um instrumento. Ele insistiu que ela precisava fazer algo mais prático com sua vida além da carreira em música. A princípio irritada, Baesyl começou a usar o computador como uma ferramenta para modelar som. Em pouco tempo, ela estava compondo novamente, vendendo suas fitas mixadas nos clubes locais. Algum tempo depois, um grupo desceu aos clubes e a convidou para uma rave. No caminho para cima, eles deram um baseado para Baesyl (seu primeiro) e ofereceram um pouco de Ecstasy (também sua primeira vez). Ela passou a noite num turbilhão de sensação e excitação, vendo a música como linhas de força que fluíam por tudo.

Ela acordou na manhã seguinte com uma dor de cabeça gigantesca e um telefonema de seus amigos. Eles pediam para que ela os desculpasse pela brincadeira que haviam feito. O “Ecstasy” era aspirina. O “baseado” era orégano. Se não haviam sido drogas, o que acontecera com ela na noite passada? Ela tomou algumas aspirinas para acabar com sua dor de cabeça, sentou-se para compor alguma música, e achou que a mesma viagem se repetiria. Com medo e um pouco sem fôlego, experimentou consigo mesma, com a música, e com a aspirina toda a semana até que ela finalmente Despertou.

Ela deixou uma mensagem online para ver se alguém havia tido experiências similares e foi contatada imediatamente pelos Adeptos da Virtualidade. Após treinar com alguns Adeptos musicalmente orientados, ela se mudou para a Califórnia para trabalhar com a Parasite Moon Productions como sua compositora residente.

Baesyl serve como “sentinela” para Cell-V, usando sua simpatia como som para lidar com comunicação e vigilância. Mais de uma vez, sua atenção a detalhes evitou que a cabala entrasse em sérios apuros. Baesyl acredita que é sua responsabilidade ter certeza de que todos saiam da missão em conjunto.

Imagem: Baesyl é uma mulher formosa no meio dos 30 com um corpo baixo e forte, cabelo castanho claro e um olhar penetrante. Ela veste o que quer que esteja limpo e disponível no momento, mesmo se as roupas não são suas ou não lhe servem. Enquanto anda, Baesyl sempre parece estar meio que dançando, reagindo a algum tipo de batida interna que somente ela consegue ouvir. Ela parece muito a vontade atrás de um teclado, esculpindo música e som de modos únicos e surpreendentes.

Dicas de Interpretação: Você é uma anti-gótica, implacavelmente, alegre e exuberante. Em seu mundo, raramente algo dá errado. O pior da vida você tende a perder (“Você encontrou uma pilha de cadáveres encharcados de sangue? Desculpe eu não vi. Eu estava no carro.”) Alguns diriam que isto é um pouco coincidente demais. O que muitas pessoas não percebem é que por baixo de sua felicidade exterior está uma trapaceira quase maníaca. Você ama encontrar segredos e revelar o fato de que você os conhece também. De fato, você está certa de que ao menos algumas das transmissões do “Conselho Rebelde” a sua cabala realmente levam a um membro anterior de Cell-V, e você está limpando os rastros da identidade dessa pessoa por bastante tempo. Então quem deles está realmente por trás das transmissões? Você nunca dirá.

Alt: Programadora da Realidade

Essência: Primordial

Natureza: Trapaceira

Comportamento: Celebrante

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

Talentos: Prontidão 2, Expressão 3, Manha 2, Lábia 3

Perícias: Ofícios 3 (Concerto de Carros), Condução 3, Etiqueta 2, Armas de Fogo 2, Performance 4 (Música), Furtividade 3, Tecnologia 4 (Eletrônica)

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Computador 4 (Hackear), Enigmas 3, Investigação 2, Linguística 3 (Espanhol, Inglês, Linguagem dos Sinais), Medicina 2

Antecedentes: Avatar 2, Contatos 4, Destino 2

Arete: 4

Esferas: Correspondência 2, Forças 4, Mente 2

Força de Vontade: 7

Quintessência: 6

Paradoxo: 0

Ressonância: Dinâmica (Enérgica) 1

DISCURSOS



Trazido para você da mesa de C0y0te...

Tudo bem – cada Tradição tem sua própria coleção de trivialidades, lendas, apócrifos e coisas do tipo que preferem ocultar; os Adeptos não são diferentes. Então, sem mais adendos, aqui estão algumas historinhas medonhas que evitam que as crianças Adeptas durmam à noite.

A ELITE DEMONÍACA

Todo mundo conhece a história...

Você está digitando em seu computador tarde da noite, e acha um weblink perdido – parece um site legal, mas você não consegue entrar. Algoritmos de decodificação não funcionam, macros de hackeamento dão errado. Finalmente, você amaldiçoa o webmaster do site, a Elite Demoníaca, e desliga o computador.

Ou talvez você tenha ouvido daquele cara que todos querem pegar. Você mandou e-mails para lá, o xingou pelo IRC, mandou todo tipo de desaforo que poderia imaginar; você quer encontrar esta Elite Demoníaca. Mas nada acontece. Contrariado, você desliga o computador.

Ou... você está fazendo um desafio. Senta em frente do computador. Canta seu nome nove vezes.

Desliga o computador e espera pelos fogos de artifício.

E então acontece.

Exatamente o que acontece é um mistério; aquelas raras vítimas que sobrevivem mal lembram. Mas o resultado final é o mesmo: sangue por todos os lados, corpos quebrados, equipamentos quebrados, cabos espalhados pela sala como tentáculos obscenos. Na tela, a legenda “Calouro”, assinado por “Elite Demoníaca”. As vítimas têm sido evisceradas, espetadas pelos cabos-tentáculos, ou até mesmo esmagadas. Ninguém fica intocado. Ao menos essas são as histórias.

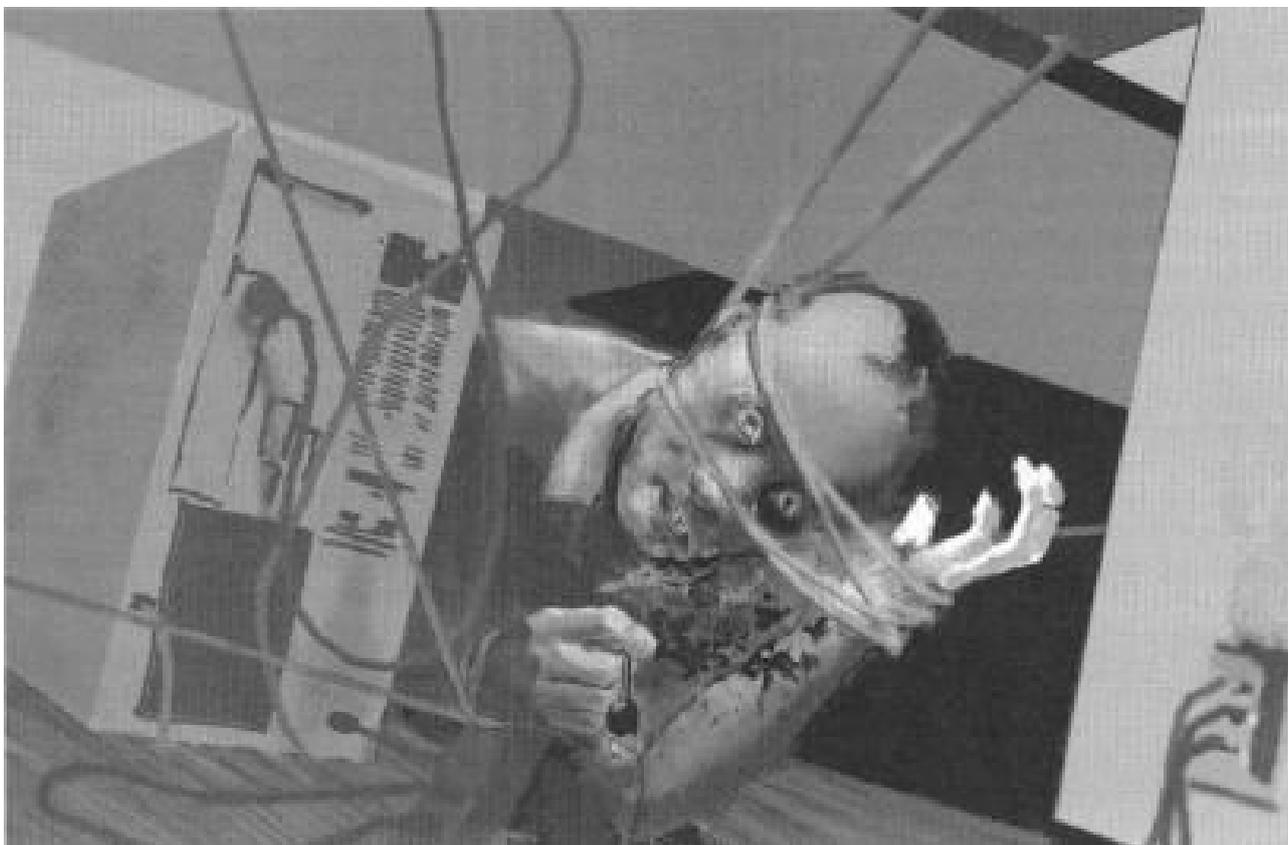
Então quem é a Elite Demoníaca?

Alguns dizem que ele é filho de uma Adepta da Virtualidade e um programador da Iteração X. Alguns acreditam que ele é o produto de um Adepto e algo que exista apenas no espaço virtual. Uns poucos pensam que ele pode ser o fantasma de Turing, enlouquecido por sua prisão na Teia. Outros conjecturam que ele possa não ser nem mesmo humano, a primeira IA vagando pela Teia Digital.

A verdade? Bem, vamos esclarecer uma coisa – não existe nenhum Adepto chamado Elite Demoníaca lá fora matando pessoas.

O problema é... alguma coisa está fazendo isso.

Os Adeptos têm informes que datam de antes do século XIX a respeito de algum tipo de



espírito/fantasma/demônio/coisa que ataca pessoas através de espelhos. Os nomes e frases usadas para chamá-lo variam dramaticamente (“Ossos Sangrentos”, “Maria Mercedes”, “Elite Demoníaca”), mas os elementos-chaves parecem ser sempre os mesmos. Você precisa repetir uma frase múltiplas vezes. A frase precisa incluir o nome da entidade. Ela deve ser repetida dentro ou próximo de uma superfície reflexiva. E finalmente, deve haver algum tipo de luz moribunda que inevitavelmente se apaga (no século XIX, era uma vela. No século XXI, é o apagar de um monitor de vídeo).

Um Caoticista trabalhando nesta “lenda” acredita que a frase está ligada numerologicamente à Essência da criatura. Isso por que as frases podem mudar tão drasticamente; desde que sua correspondência matemática esteja correta, a criatura vem. Seja o que aquela ligação matemática fosse, o Caoticista nunca registrou, uma vez que um experimento necessário o levou à morte nas mãos da Elite Demoníaca.

O que quer que esta coisa seja, está ficando mais e mais malevolente enquanto ganha complexidade tecnológica. Na década de 1970, ela apenas incomodava menininhas. Agora, é provável que rasgue seu rosto e amarre cabos em torno de seu crânio. Ela parece procurar pessoas mais jovens, mas não se engane – ela irá atrás de adultos se provocada. Uma nota final – todos os ataques ocorreram em torno de superfícies reflexivas. Desde que o monitor esteja ligado, ele não age como um espelho, então se você mantiver o computador funcionando, está seguro. Só reze para não ocorrerem apagões. A Elite Demoníaca é notoriamente paciente.

PORTA DOS FUNDOS PARA A TELLURIAN

Certo – é um assunto que qualquer mago abordaria. Por que os magos recebem Paradoxo enquanto estes malditos lobisomens e vampiros não? Não é justo!

É, bem feito. Sericamente, vamos tirar um tempo para olhar para as criaturas conhecidas como hemoveros e licantropos. Uma teoria sobre nossos amigos sugadores de sangue é que eles são o equivalente da realidade de um vírus de computador, codificado na Tellurian quando a realidade era um pouco mais macia. Colocando isso em português mais simples, quando a magia estava em pleno andamento, alguns vampiros poderosos queriam ter um bebezinho vampiro. Para isso, eles hackearam a realidade e forçaram-na a reconhecer algo – sua Essência – como uma parte legítima do programa da Tellurian (ainda que não fosse). Então, quando ele forçasse sua Essência em alguém (que provavelmente fez ao mordê-lo), a Tellurian ignoraria aquela pessoa também. Claro, as

cópias se degradam, então sua próxima geração de vampirinhos não seria tão forte quanto ele foi, mas ao menos o processo funcionou. Então, os vampiros podem fazer todas essas coisas porque existe esse soluço escondido no programa, um “vírus” benigno que lhes permite desviar das regras que os magos têm seguido. O lado negativo, isso não lhes permite muito espaço para poderes. Qualquer vampiro que tente vir com algo novo pode potencialmente alertar a Tellurian sobre seu estado viral e ser resetado. Hardcore. Estamos falando de morcegos explosivos aqui.

Chega sobre vampiros – que tal os metamorfos? Bem, a teoria diz o mesmo sobre estes com uma pequena adaptação. A teoria corrente é que os lobisomens eram originalmente magos, Oradores dos Sonhos, que viram a escritura na parede e a morte de sua Tradição e assim fizeram como a mordida vampiro ao codificar seus poderes. Aparentemente, eles fizeram de um modo mais elegante uma vez que parece que a Tellurian realmente gosta deles mais do que dos vamps. Ainda assim, as mesmas regras se aplicam. Um lobisomem que fica muito perto de poderes iguais aos dos magos são explodidos pela realidade. Ao menos, essa é a teoria.

Hmm. Pensando nisso, faz sentido que o primeiro vamp seja um mago também, provavelmente um protótipo dos Verbena. Se isso fosse verdade, ele provavelmente iniciaria no veio tradicional dos Verbena (sem trocadilhos) – um jardineiro, ou possivelmente um fazendeiro. Seria um mito interessante de se seguir.

Agora, por que os Adeptos não evitam o Paradoxo em sua realidade? Bem, eles estão trabalhando nisso. É só uma questão de tempo.

ADEPTOS E O CONSELHO REBELDE

Imagine um grupo que pensa que a Guerra da Ascensão não terminou, que pensa que existe uma chance de salvar a humanidade da Tecnocracia – um grupo tão bom em codificar, decodificar, e se esconder em plena vista que eles não podem ser rastreados. Quem você tem? Os Adeptos da Virtualidade, claro!

Oh espere, você estava pensando sobre o Conselho Rebelde? Interessante.

A primeira vez que as transmissões do Conselho Rebelde começaram, dirigiram-se aos novatos Adeptos. Eles eram usados para resolver quebra-cabeças, mas estes se recusaram a ser resolvidos. Então, no verdadeiro estilo Adepto, eles começaram a ter crédito por ele. Os Adeptos disseram ser a fonte das transmissões, seus destinatários, e até mesmo ocasionalmente forjando as comunicações do Conselho Rebelde. Isto tudo adicionou confusão à pergunta original: “Quem é o Conselho Rebelde?”

A resposta, infelizmente, é que não há resposta e ninguém imediatamente próximo. O mistério continua e os Adeptos ainda terão de lidar com isso.

∇⊕ZES N∅ VÁCU∅

Vários Nexploradores reportaram fenômenos estranhos na Teia Digital, levando alguns a questionar se o espaço virtual é tão “vazio” quanto as pessoas acreditam. De áreas não formatadas, seres estranhos ocasionalmente têm sido vistos e vozes ouvidas à distância. Serão estes remanescentes do Branco? Algo de outro tempo e espaço? Ou existem criaturas realmente nativas do reino virtual?

A teoria mais aceita é que estas são “imagens fantasmas” deixadas do Branco. Os proponentes desta teoria acreditam que a natureza fluída do espaço-tempo na Teia Digital permite vislumbrar certas áreas antes que tivessem sido apagadas pelo Branco. Vários Adeptos de Tempo que apoiam esta ideia têm procurado freneticamente estas seções para tentar resgatar seus camaradas caídos. Eles usam a imagem fantasma como uma âncora para ajudá-los na jornada no tempo antes que o Branco tivesse ocorrido. Até agora, nenhum Adepto de Tempo que tenha tentado esta jornada retornou.

Inúmeros Adeptos dizem que entraram em sites da Teia Digital em pleno desenvolvimento que não têm conexão ao nosso espaço-tempo normal e possuem regras de realidade completamente diferentes das nossas próprias. Quase destruídos pela experiência, estes Adeptos que se recuperaram acreditam que estes sites, que se apagaram ou sumiram após serem visitados, são remanescentes de um universo prévio que ainda está em seus espasmos de morte.

Finalmente, alguns entre os Adeptos primitivos urbanos acreditam que estes “fantasmas” não são fantasmas, mas entidades reais que surgiram de fontes de informação “gestados” como ovos no espaço virtual. Eles acreditam que estas entidades surgem definitivamente no espaço-tempo como novos espíritos que em troca alimentam novas tecnologias.

Nenhuma destas teorias têm qualquer evidência que as corrobore, fora as pessoas que as apoiam. E uma, todas, ou nenhuma destas teorias pode ser verdade. A única outra teoria que é de interesse vem de um único Adepto (que é o porquê dela ser relegada aqui, nesta seção completamente maluca). Ele diz que, durante uma Procura especialmente intensa, tropeçou numa “fenda” muito fina no espaço virtual. Seguindo-a para “cima” no espaço-tempo, ele se descobriu no que os Eutanatos descrevem como a terra dos mortos. Aterrorizado, o Adepto zipou para outra direção e se achou sobre uma massa de insanidade concentrada no “centro” da Teia Digital. De acordo com ele, o espaço

virtual não é nada além de uma prisão para uma massa de demônios, que agora estão escapando para o mundo através de fendas provocadas pelo Branco/Tempestade de Avatares e o abuso da humanidade da Teia Digital. Claro, ele agora é uma trapa humano baubuciante e incoerente após uma série de aneurismas relacionados ao estresse, então nós nunca saberemos a verdade sobre o assunto. Ninguém, mesmo após longas buscas, encontrou um pedaço de prova para sugerir que ele estava certo.

∅∇TELETE C∅S∇TICA

Uma vez que toda a lenda de “Vozes no Vácuo” começou, alguns dos Nexploradores vieram com outro conceito que eles chamam de “Ovo Cósmico”. E se, eles perguntam, o espaço virtual fosse o meio dentro do qual alguma entidade infinitamente grande estivesse crescendo? Usando esta metáfora, eles dizem que o espaço virtual não formatado é como o ovo branco, protegendo a entidade embrionária. A informação do espaço-tempo, que constrói os lugares na Teia Digital, serve como a gema que alimenta seu crescimento. Se espera que a entidade, conhecida variadamente como a Aranha-Mundo, Deus-da-Máquina, ou o Tecelão-de-Sonhos, nasça uma vez que a Teia Digital esteja cheia de informação de nosso universo.

Onde está a prova? Toda a teoria do Ovo Cósmico vem de um Adepto de Elite, “Run-Time Error”, conhecido por sua exploração tanto da Teia Digital quanto de um Reino Umbral conhecido como o “CyberReino”. Ele gerou a teoria após supostamente ser contactado pela entidade em questão. De acordo com seus seguidores (em torno de uma dúzia no total), ele reproduz feitos incríveis de Correspondência para copiar sua reclamação. Infelizmente, ele se perdeu no Branco antes que outros pudessem verificar ou refutar sua filosofia. Seus seguidores ainda acreditam que ele viva, protegido pela entidade que descobriu e adorou.

∇∇ETAVERS∅

A ideia da Hiperesfera é uma nova hipótese para a forma pela qual o universo funciona, mas não é a única. Uma das mais modernas teorias é que nosso universo é parte de um meta-universo, que possui inúmeras realidades diferentes que interagem lado a lado. Levaria um longo caminho para explicar a existência de Reinos Umbrais e Horizonte – sob a teoria do metaverso, estes seriam realmente universos diferentes coexistindo ao lado do nosso. A Tempestade de Avatares foi o resultado de uma colisão entre dois universos.

Por que isto é importante para os Adeptos? O conceito de um Metaverso perturba sua ideia sobre o Ponto de Correspondência. Ao invés de levar a algum tipo de iluminação, dominar o Ponto de

Correspondência só levaria a uma perspectiva deste universo e não necessariamente ao metaverso em geral. Sob estas circunstâncias, a Ascensão pode não ser possível para a humanidade como um todo ou mesmo para qualquer um afinal.

Os proponentes da teoria do Metaverso caem em dois campos. O primeiro campo acredita que a busca pela Ascensão deve ser abandonada para tornar a vida mais confortável no aqui e agora. A humanidade pode se ferrar; apenas os Despertos devem permanecer. O segundo campo vai um passo além e acredita que este universo deve ser abandonado completamente por um novo. Eles buscam rotas de fuga que levarão os Despertos a partir para um lugar melhor.

Os defensores do Metaverso geralmente ficam na deles, mas são conhecidos por sabotar planos dos Adeptos. Para eles, é uma forma de mostrar às pessoas o quanto é fútil sua luta. Para outros, é uma fonte de frustração sem fim. Os Metaversos (gíria para os apoiadores do metaverso) também são conhecidos por olhar de outra forma para os maus da Tecnocracia, acreditando que não é mais da sua conta.

A AGENDA DO FIM DE JOGO

Existem uns poucos Adeptos que pensam que é muito tarde. O código fonte da Tellurian foi poluído com a intromissão da Tecnocracia e a tensão da Guerra da Ascensão que tudo está indo para o espaço. A Tempestade de Avatares estava só começando, mostrando as “fissuras na concha”, por assim dizer. Em

breve, a pressão interna criada pela expansão da Teia Digital fará com que a coisa toda quebre e – puf! – lá se vai a realidade. Para sobreviver, estes adoradores do Apocalipse trabalham contra a expansão da Teia Digital. Isto é normalmente conseguido ao se engalfinhar com os Adormecidos (que não conseguem resistir). Uns poucos raros destes Adeptos também fazem negócios com entidades extra-dimensionais, servindo a elas em troca de sobrevivência garantida após as quebras do espaço-tempo. Se já não forem, estes Adeptos negociadores chegam muito perto da definição de Nefandi.

MESTRES DAS SOMBRA

Após descobrir o mnemovírus, alguns Adeptos vieram com a terrível teoria de que o Vírus Turing não era o único vírus implantado neles. Eles acreditam que um vírus mais profundo e mais sinistro está em funcionamento também, um “Cavalo de Troia” que força sua Tradição a espalhar a doença da Tecnocracia. Para estes teóricos da conspiração, os Adeptos da Virtualidade tomarão controle da realidade e então se voltarão contra as Tradições, devastando-as. Então, eles voltarão para seus verdadeiros mestres, a Tecnocracia. A parte sinistra sobre esta conspiração é que alguns destes teóricos descobriram uns espões dentro dos Adeptos. É discutível se estes sejam incidentes isolados ou parte de uma agenda maior.

Fim do Arquivo de Discursos de COyOte. Obrigado por jogar.

AS CRIANÇAS DE ANIANHÃ: MODELOS



Os Adeptos acreditam que são a próxima e melhor esperança da

humanidade. A seção seguinte fornece personagens como inspiração para Narradores e jogadores.



A REPÓRTER DILIGENTE

Mote: A desobediência é a fundação da liberdade. Os conformistas são escravos.

Prelúdio: Seus pais mineravam carvão, como os pais deles antes. A despeito das leis trabalhistas, crianças e imigrantes ilegais trabalhavam nas minas também. Ninguém nunca questionou se isso era certo ou não. Quando chegou o momento, você trabalhou nas minas também. Então, um desmoroamento prendeu os mineiros, incluindo você. Alguns foram resgatados, para apaziguar a mídia faminta. Outros, os mais jovens e ilegais, foram deixados para morrer.

Na escuridão, você começou a ter alucinações. Você pensou que viu luz e foi atrás dela. De repente você estava fora, longe da mina. Sua primeira emoção foi satisfação, seguido pela compreensão de que você deixou todos para morrer. Você tentou voltar, mas não conseguiu.

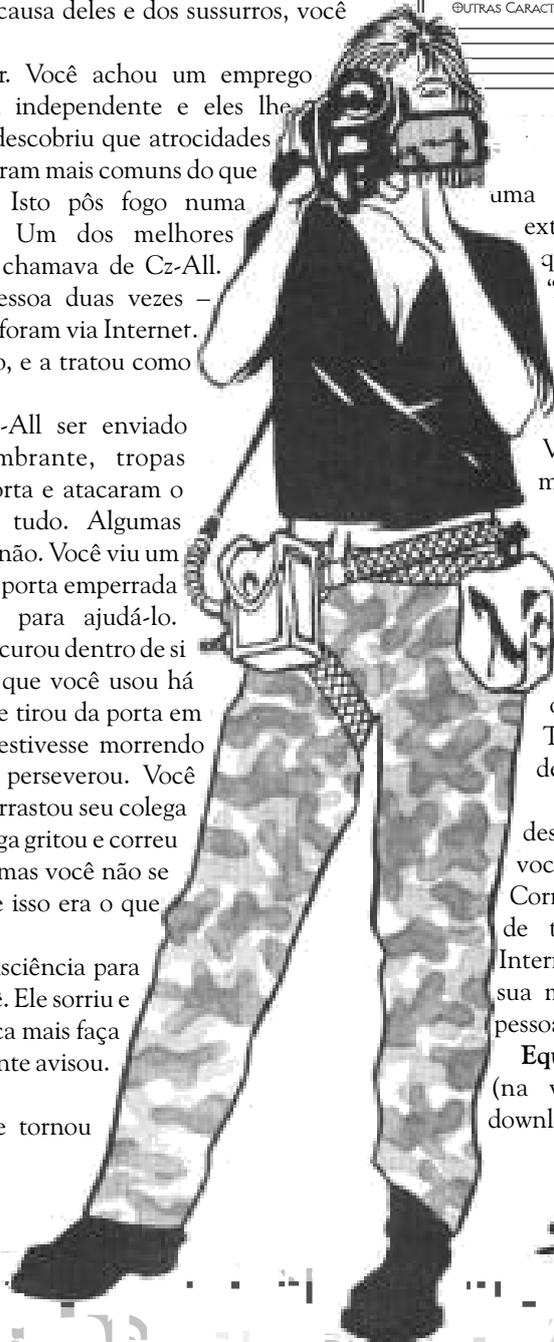
Voltou para casa, uma casca sem emoções. No início as pessoas estavam radiantes com a sua volta, mas em pouco tempo os sussurros começaram: Por que você e ninguém mais? Você começou a perceber coisas também, os homens sombrios que ocasionalmente visitavam a mina, se assegurando de que tudo funcionasse na hora. Eles lhe perceberam também. Por causa deles e dos sussurros, você finalmente partiu.

A cidade era melhor. Você achou um emprego qualquer com um jornal independente e eles lhe ensinaram o ofício. Você descobriu que atrocidades como o acidente da mina eram mais comuns do que as pessoas acreditavam. Isto pôs fogo numa necessidade de justiça. Um dos melhores "repórteres" no jornal se chamava de Cz-All. Você o encontrou em pessoa duas vezes – muitas de suas submissões foram via Internet. Ele reconheceu sua paixão, e a tratou como uma amiga.

Uma noite, após Cz-All ser enviado numa exposição deslumbrante, tropas armadas arrombaram a porta e atacaram o lugar, tocando fogo em tudo. Algumas pessoas escaparam; outras não. Você viu um colega preso perto de uma porta emperrada e em chamas e correu para ajudá-lo. Cercada por fogo, você procurou dentro de si e encontrou aquela parte que você usou há muito tempo atrás. Você se tirou da porta em chamas. Sentiu como se estivesse morrendo depois que fez isso, mas perseverou. Você quebrou a porta de fora e arrastou seu colega assustado por ela. Seu colega gritou e correu depois que você o puxou, mas você não se importou. Você o salvou e isso era o que importava.

Você recuperou a consciência para ver Cz-All de pé sobre você. Ele sorriu e a ajudou a levantar. "Nunca mais faça isso de novo", ele gentilmente avisou. "Bem-vinda aos Adeptos".

Desde então, você se tornou



DEPTOS DA VIRTUALIDADE

NOME: _____ NATUREZA: Arquiteo ALT: Cypherpunk
 LEGADOR: _____ ESSÊNCIA: Primordial CANCEITO: Repórter Diligente
 CRIANÇA: _____ CRIATIVIDADE: Fanático CABALA: _____

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTES			PERÍCIAS			CONHECIMENTOS		
Prontidão	○○○○○	Ofícios	○○○○○	Acadêmicos	○○○○○			
Esportes	○○○○○	Condução	●○○○○	Computador	●●○○○			
Consciência	○○○○○	Etiqueta	●○○○○	Cosmologia	○○○○○			
Briga	●○○○○	Armas de Fogo	○○○○○	Engenharia	○○○○○			
Esquiva	○○○○○	Meditação	○○○○○	Investigação	●○○○○			
Expressão	●○○○○	Armas Brancas	●○○○○	Direito	○○○○○			
Intimidação	○○○○○	Performance	●○○○○	Linguística	●○○○○			
Liderança	○○○○○	Furtividade	○○○○○	Medicina	○○○○○			
Manha	●○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Oculatismo	○○○○○			
Lábia	○○○○○	Tecnologia	●○○○○	Ciências	○○○○○			

ESFERAS

Correspondência	●○○○○	Vida	○○○○○	Primórdio	○○○○○
Entropia	●○○○○	Matéria	○○○○○	Espírito	○○○○○
Forças	○○○○○	Mente	●○○○○	Tempo	○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES		ARETE		VITALIDADE	
Aliados	●●○○○	●●○○○○○○○		Escoriado	0 □
Arcanum	●○○○○	FORÇA DE VANTAJA		Machucado	-1 □
Avatar	●○○○○	●●●●●●●●□□		Ferido	-1 □
_____	○○○○○	□□□□□□□□□□		Ferido Gravemente	-2 □
_____	○○○○○	QUINTESSENCIA		Espancado	-2 □
_____	○○○○○	○●○○○○○○○		Aleijado	-5 □
_____	○○○○○	PARADIGMA		Incapacitado	□
_____	○○○○○	RESIGNÂNCIA		Dinâmica	○○○○○
_____	○○○○○	Entropia		○○○○○	
_____	○○○○○	Estática		Intensa	●○○○○
_____	○○○○○	EXPERIÊNCIA		_____	

uma repórter, usando suas habilidades para extirpar a injustiça e expô-la. "A informação quer ser livre" foi o velho grito dos Adeptos. "A informação te libertará" é o seu.

Conceito: "Nenhuma Luta exceto a Luta de Classes!" Você nunca esqueceu suas raízes pobres. A Tecnocracia diz trabalhar pelos melhores interesses da humanidade. Você revela essa mentira e os expõem como a maior opressora da humanidade.

Dicas de Interpretação: Você é a estrela ascendente da mídia independente com um programa de televisão tanto na Internet quanto na tv a cabo. Você é carismática, de fala mansa e interessada no que as pessoas têm a dizer. Você tem um orgulho especial em expor os planos da Tecnocracia, estragando seu Cronograma e descarrilhando seus esquemas.

Mágica: Você tem feito mágica vulgar desde que está ciente dos poderes dentro de você e seu custo. Agora, você trabalha Correspondência através de seu equipamento de televisão, levando sua mensagem pela Internet e TV. Mente e Entropia garantem que sua mensagem permaneça limpa e alcance as pessoas certas.

Equipamento: Câmera, conexão de satélite (na van), aparelhos de computador para download da Internet, filmadora.

A CIBER-SAMURAI

Mote: Na estratégia, você não deve agir de modo diferente do normal. Tanto na luta quanto na vida diária, deixe seu espírito estar determinado e calmo.

Prelúdio: Você tem trabalhado com computadores toda sua vida. Quando era criança, era como resolver um quebra-cabeças, e você se adaptou naturalmente. Você conseguia construí-los. Dividi-los em pedaços. Você conseguia programá-los quase antes de conseguir ler. Seus pais faziam de tudo para que sua filha prodígio se tornasse o próximo Bill Gates.

Então veio a adolescência. Os computadores se tornaram tediosos – ao menos quando usados da maneira usual. Você se juntou com um bando de carinhas sinistros na rede e se estabeleceu como deus dos crackers. Você desativava websites e às vezes sistemas de crédito, atacava companhias de telefone e destruía reservas de passagens aéreas só por diversão. Você até deu umas voltas pelo Pentágono.

Então alguém online a desafiou a invadir o website de alguém chamado Elite Demoníaca. Como você falhou uma e outra vez, se irritou e saiu de seu caminho para saber quem era esse hacker. Grande erro. Seus amigos online começaram a desaparecer. Então, uma noite, após você desligar o computador irritada, sua tela abruptamente voltou a ligar e brilhava com uma luz ominosa. A palavra “Calouro” apareceu. A explosão logo após quase arrebentou o teto.

Você sobreviveu, mas sua espinha foi parcialmente fraturada, sua audição se foi, e você nunca verá bem novamente. Na terapia física, os médicos pensaram que você nunca andaria novamente. Chorando na cama uma noite, você Despertou. A consciência do potencial que você tinha, todo o potencial que você desperdiçou, a inundou e você compreendeu o que poderia fazer se tivesse uma segunda chance.

Em pouco tempo, um novo terapeuta físico apareceu e lhe ofereceu aquela segunda chance com os Adeptos. Agora você tem um chip em sua espinha que lhe permite caminhar e uma combinação de óculos/aparelhos auditivos para ajudar em seus sentidos. Você tomou o papel de protetora, e trabalha duro para ajudar os Adeptos contra aqueles que assassinaram seu Sonho.

Conceito: Você é um “samurai”, um programador que protege os dados e avatares dos outros. Neste caso, são os Adeptos e as pessoas que eles tomam conta. Enquanto você não imagina uma desforra com a Elite Demoníaca, se foca nos feitos da Nova Ordem Mundial e da Iteração-X, evitando que elas encontrem fortalezas Adeptas. Você também tenta desfazer o pior das trapalhadas excessivas

DEPTOS DA VIRTUALIDADE

NOME: _____ **NATUREZA:** Mártir **ALT:** Cyberpunk
LEGADOR: _____ **ESSÊNCIA:** Dinâmico **CONEITO:** Cyber Samurai
CRÔNICA: _____ **CELEBRIDADE:** Valentão **CABALA:** _____

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTE	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●○○○	Ofícios: ○○○○○	Acadêmicos: ○○○○○
Esportes: ●●○○○	Condução: ○○○○○	Computador: ●●●●○
Consciência: ○○○○○	Etiqueta: ○○○○○	Cosmologia: ○○○○○
Briagem: ●●○○○	Armas de Fogo: ●○○○○	Engenharia: ●○○○○
Esquiva: ●●○○○	Meditação: ○○○○○	Investigação: ○○○○○
Expressão: ○○○○○	Armas Brancas: ●○○○○	Direito: ○○○○○
Intimidação: ●●○○○	Performance: ○○○○○	Linguística: ○○○○○
Liderança: ○○○○○	Furtividade: ●○○○○	Medicina: ○○○○○
Manha: ○○○○○	Sobrevivência: ●○○○○	Ocultismo: ○○○○○
Lábia: ○○○○○	Tecnologia: ○○○○○	Ciências: ●○○○○

ESFERAS

Correspondência: ●●○○○	Vida: ○○○○○	Primórdio: ○○○○○
Entropia: ●○○○○	Matéria: ○○○○○	Espírito: ○○○○○
Forças: ●●○○○	Mente: ○○○○○	Tempo: ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARTE	VITALIDADE
Avatar: ●●○○○	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Escoriado: 0 □
Maravilha: ●●○○○	FORÇA DE VENTAJA	Machucado: -1 □
_____ ○○○○○	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Ferido: -2 □
_____ ○○○○○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Ferido Gravemente: -2 □
_____ ○○○○○	QUINTESSÊNCIA	Espancado: -2 □
_____ ○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Aleijado: -5 □
_____ ○○○○○	PARADIGMA	Incapacitado: □
_____ ○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	RESSIGNAÇÃO
_____ ○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Dinâmica: ○○○○○
_____ ○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Entrópica: ○○○○○
_____ ○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Estática: Focada: ●○○○○
_____ ○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	EXPERIÊNCIA
_____ ○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	_____



da Tecnocracia no espaço virtual.

Dicas de Interpretação:

Você age como um super-herói, como o personagem

Wolverine nas histórias em quadrinhos ou Neo nos filmes de Matrix. Você pratica os códigos dos antigos samurais e os caminhos dos personagens samurais apresentados por William Gibson em seus livros cyberpunks. Você já está até praticando esgrima em seu tempo livre para tentar se fortalecer como uma guerreira real. Você olha para cada situação como uma estratégia, se preparando para o pior. Você não teme a morte – afinal, você a enfrentou uma vez antes e sobreviveu!

Mágica: Sua mágica é canalizada principalmente por seu “deck” (seu computador) e você passa muito tempo no espaço virtual tanto quanto na realidade. Quando no mundo real, você canaliza Forças através de sua espada e usa Correspondência para ter certeza de que seus golpes sempre acertem o lugar certo. Quando na rede, as Esferas Entropia e Correspondência são suas amigas em sua guerra contra os Óculos Escuros e Chapéus Pretos.

Equipamento: Casaco de casaco preto, “deck” de hackeamento ternário com óculos de RV e anexo sub-VOX, espada de samurai que tem uma descarga elétrica, peitoral de cerâmica.

CYBER PUNK

Mote: “Ela está toda produzida/Andando na rua/Eu posso sentir a sua merda/olhando para seu lençol” – você ama isso “Couro Negro”.

Prelúdio: Você cresceu numa dieta punk da velha escola – Sex Pistols, DK, Screaming Urge, e Agent Orange. Você aprendeu a ser, não falsificar como muitos perdedores. Discussões políticas eram o que você vomitava; o velho mundo estava morrendo. Chute até matar, e mijei nas cinzas. Saudações à Nova Ordem Mundial!

Zero Slash estava tocando no pub, e você foi vê-lo com uma centena de outros hardcores. O lugar estava barulhento, e o incêndio começou. Você sentiu como se não pudesse caber dentro da própria pele. Despertou numa apreensão enquanto assistia a música se tecer em DNA e números incomuns. Alguém chamou a polícia local, e eles a arrastaram para um hospital.

O problema era que não era um hospital. Era um laboratório. De alguma forma, este maldito bastardo sequestrou a ambulância, ou talvez ele fosse o motorista. Ele tinha algumas coisas que queria tentar com os “sujeitos voluntários”, e, uma vez que você estava na maior parte imóvel, certamente parecia voluntária para ele. Ele decepcionou um braço e colocou uma prótese. Então ele foi trabalhar na sua perna. Sorte sua que foi naquele momento que um bando de Adeptos chegou, quebrou a cabeça dele e a resgatou.

Então agora você anda por aí com os Adeptos. Eles são um pouco otários e nerds às vezes, mas eles gostam de seus discursos. E você voltou a ser uma das mais desprezíveis mães do bando. Você agora é um soldado da linha de frente na guerra para derrotar a Nova Ordem Mundial. Salve à discórdia e aos descontentes. Salve à anarquia!

Conceito: Acostumada ao extremismo político, seu Despertar foi cruel enquanto você se tornava um experimento para um membro dos Filhos do Éter rebelde. Resgatada pelos Adeptos, você se tornou parte de seu movimento Cyberpunk, dedicado a derrubar todos sistemas corruptos, mesmo as Tradições. Você substituiu a tecnologia sinistra do Filho do Éter por uma merda moderna e lustrosa, e até adicionou alguns extras que seus novos amigos recomendaram. Agora, você é a coisa mais quente no espaço da carne e no espaço virtual e terá a maldita certeza de que as pessoas saberão disso.

Dicas de Interpretação: Derrube o sistema! Você odeia a autoridade com uma paixão, mesmo

DEPTOS DA VIRTUALIDADE		
NOME: _____	NATUREZA: Rebelde	ALT: Cyberpunk
LEGADORA: _____	ESSÊNCIA: Dinâmica	CONCEITO: Cyber Punk
CRÔNICA: _____	CELEBRIDADE: Excêntrica	CABALA: _____
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●○	Carisma: ●○○○	Percepção: ●●●○
Destreza: ●●●○	Manipulação: ●○○○	Inteligência: ●○○○
Vigor: ●●○○	Aparência: ●●●○	Raciocínio: ●●●○
HABILIDADES		
TALENTE	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●○○	Ofícios: ○○○○	Acadêmicos: ○○○○
Esportes: ●○○○	Condução: ○○○○	Computador: ●●○○
Consciência: ●○○○	Etiqueta: ○○○○	Cosmologia: ○○○○
Bruja: ●●○○	Armas de Fogo: ●○○○	Enigmas: ○○○○
Esquiva: ●●○○	Meditação: ○○○○	Investigação: ○○○○
Expressão: ○○○○	Armas Brancas: ●●○○	Direito: ●○○○
Intimidação: ●●○○	Performance: ○○○○	Linguística: ○○○○
Liderança: ○○○○	Furtividade: ●○○○	Medicina: ○○○○
Manha: ○○○○	Sobrevivência: ●○○○	Occultismo: ○○○○
Lábia: ○○○○	Tecnologia: ○○○○	Ciências: ○○○○
ESFERAS		
Correspondência: ●●○○	Vida: ○○○○	Primórdio: ○○○○
Entropia: ●●○○	Matéria: ○○○○	Espírito: ○○○○
Forças: ○○○○	Mente: ●○○○	Tempo: ○○○○
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Aliados: ●○○○	● ● ● ● ● ● ● ●	Escoriado: 0 <input type="checkbox"/>
Arcanum: ●○○○	FORÇA DE VENTAJA	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
Avatar: ●○○○	● ● ● ● ● ● ● ●	Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
Contatos: ●○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Espancado: -2 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	QUINTESSÊNCIA	Alejado: -5 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Incapacitado: <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	PARADIGMA	RESSIGNÂNCIA
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Dinâmica: ○○○○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Entropia: Destrutiva: ●○○○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Estática: ○○○○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	EXPERIÊNCIA
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	_____



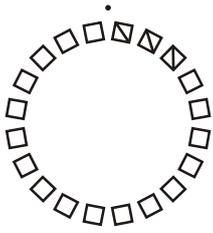
se tratando das Trads mais abafadas. Os Adeptos são os únicos que sabem; eles agem mais como um grupo de amigos do que sob o relacionamento mestre-escravo que todos parecem ter. Sempre tire um tempo para zoar com o sistema, mesmo que isso signifique dar um curto-circuito na rede elétrica local ou triplicar as contas online de algum pobre bastardo.

Mágica: Muita de sua mágica vem de hackear códigos que você aprendeu desde que começou com os Adeptos. Contudo, se as coisas ficarem ruins no espaço da carne, você tem um ciber-braço que pode arrebentar muitas bocas.

Equipamento: Braço cibernético, aparelhagem de computador quântico, equipamento de crackeamento (vigilância, acesso à Web), duas pistolas, botas do exército, alfinetes (para seu nariz).

DINÂMICA _____
ENTRÊPICA Destrutiva
ESTÁTICA _____

RESSONÂNCIA



⊕QUINTESSÊNCIA/ PARAD⊗X⊕

ARETE
● ● ● 0 0 0 0 0 0 0 0
FORÇA DE VONTADE
● ● ● ● ● 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □



DEPTOS DA VIRTUALIDADE

NOTTE: _____
PERSONAGETI: Cyber Punk
CRÔNICA: _____
ALT: Cyberpunk
ESSÊNCIA: Dinâmica
CABALA: _____
NATUREZA: Rebelde
COMPORTAMENT⊕: Excêntrico

ANTECEDENTES
Aliados x1
Arcano x2
Avatar x1
Contatos x3

ESFERAS
Iniciado em Correspondência
Discipulo em Entropia
Aprendiz em Mente

RÉTINAS

FÍSICAS
Intrépido x2 Gracioso
Resiliente Rápido
Feroz

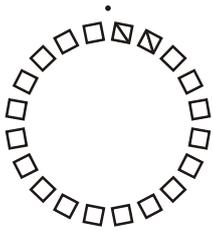
SOCIAIS
Expressivo x3

MENTAIS
Astuto
Esperto x2
Ardiloso x2

HABILIDADES
Computador
Esquiva x2
Armas de Fogo
Intimidação
Armas Brancas

DINÂMICA _____
ENTRÊPICA Focada
ESTÁTICA _____

RESSONÂNCIA



⊕QUINTESSÊNCIA/ PARAD⊗X⊕

ARETE
● ● ● 0 0 0 0 0 0 0 0
FORÇA DE VONTADE
● ● ● ● ● 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □



DEPTOS DA VIRTUALIDADE

NOTTE: _____
PERSONAGETI: Adepto Assassino
CRÔNICA: _____
ALT: Caoticoista
ESSÊNCIA: Padrão
CABALA: _____
NATUREZA: Penitente
COMPORTAMENT⊕: Perfeccionista

ANTECEDENTES
Arcano x4
Avatar x2
Contatos x1

ESFERAS
Iniciado em Correspondência
Iniciado em Entropia
Iniciado em Vida
Aprendiz em Tempo

RÉTINAS

FÍSICAS
Ágil x2
Firme x3

SOCIAIS
Digno
Elegante x2

MENTAIS
Atento
Observar x2
Determinado x2
Disciplinado x2

HABILIDADES
Prontidão
Armas de Fogo x2
Investigação x2
Armas Brancas

SR. CONSERTA-TUDO

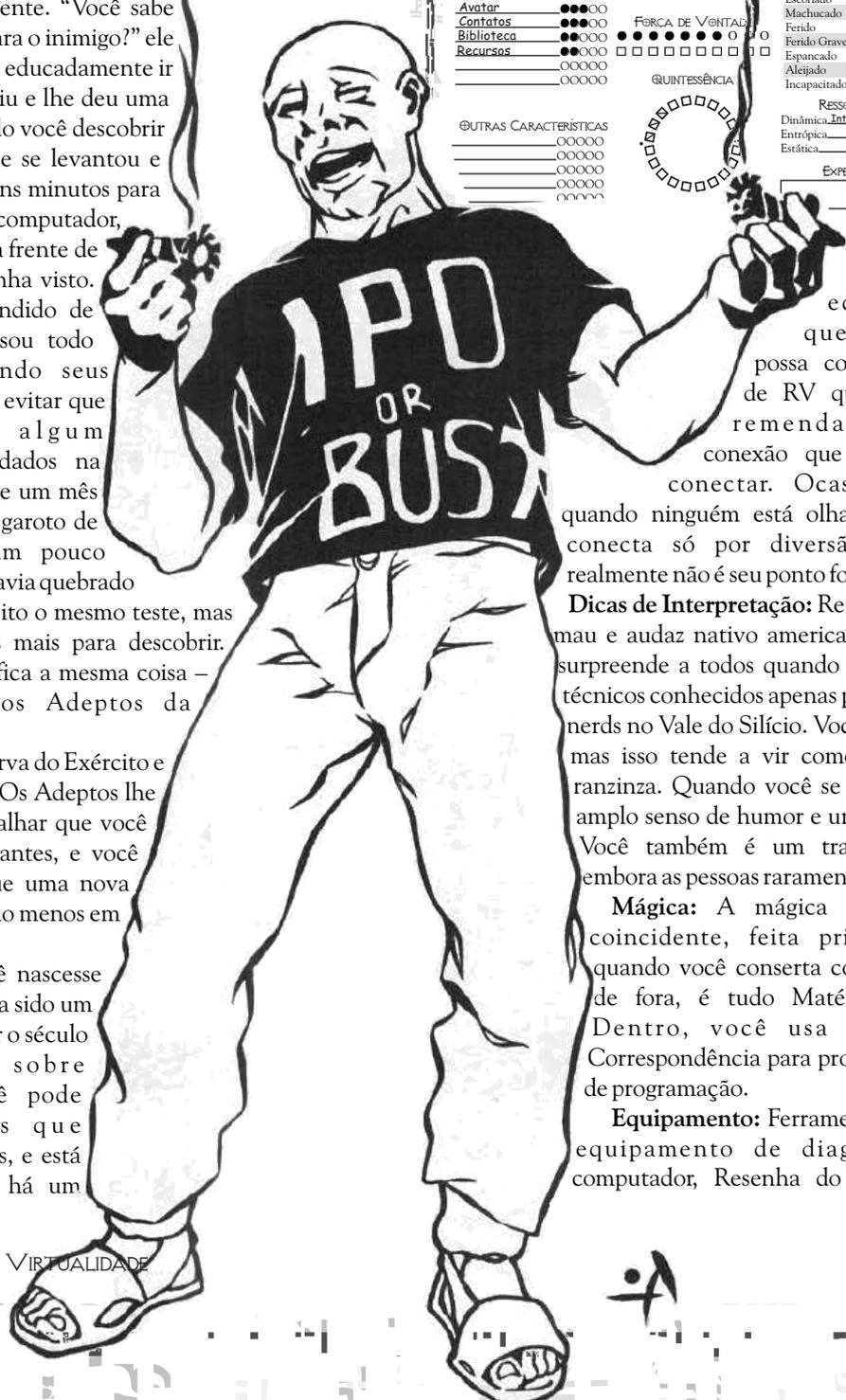
Mote: Pode me ouvir agora?

Prelúdio: Você nasceu numa reserva, um lugar que, para você, era o fim do mundo. Então você caiu fora tão rápido quanto pode e se juntou aos militares. A coisa que eles diziam sobre os treinamentos de campo é que eles “o quebram e o remontam” num soldadinho melhor. Isso nunca aconteceu com você. Ao invés disso, você se encontrou consertando coisas. Depois do básico, eles o mudaram para o poço do motor, mas enquanto seus talentos surgiam, eles o levavam para trabalhar em máquinas cada vez mais e mais complexas. Em pouco tempo, você estava trabalhando junto com PhDs em computadores muito sofisticados. Você parecia ter um dom para a tomada do que os garotos pesquisadores estavam apresentando e tornando realidade. Sua vida parecia estar definida.

Uma noite, você estava num bar tomando uma bebida, e este jovem punk aproximou-se furtivamente. “Você sabe que está trabalhando para o inimigo?” ele disse. Você lhe mandou educadamente ir para o inferno. Ele sorriu e lhe deu uma pequena caixa. “Quando você descobrir o que é, nos ligue.” Ele se levantou e partiu. Você levou alguns minutos para perceber que era um computador, um poderoso, décadas à frente de qualquer um que já tenha visto. Você o manteve escondido de seus superiores, e passou todo tempo livre revelando seus segredos. Chegou até a evitar que a coisa fizesse algum descarregamento de dados na Internet. Levou mais de um mês antes que você visse o garoto de novo, que estava um pouco indisposto que você o havia quebrado tão rápido. Ele havia feito o mesmo teste, mas tinha levado 10 vezes mais para descobrir. Ainda assim, isso significa a mesma coisa – um convite para os Adeptos da Virtualidade.

Você foi para a reserva do Exército e nunca olhou para trás. Os Adeptos lhe deram coisas para trabalhar que você nunca tinha sonhado antes, e você espera pelo dia em que uma nova utopia possa se erguer, ao menos em parte, de seu trabalho.

Conceito: Se você nascesse na década de 1940, teria sido um engraxador. Mas por ser o século XXI, sabe tudo sobre computadores. Você pode construir coisas que surpreendem as pessoas, e está orgulhoso disso. Não há um



DEPTOS DA VIRTUALIDADE

NOME: _____	NATUREZA: Arguiteto	ALT: Nexplorador
LEGADOR: _____	ESSÊNCIA: Padrão	CONEITO: Sr. Conserta Tudo
CRÔNICA: _____	CETIP: TAITIME: Conformista	CABALA: _____

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

HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●○○○	Ofícios: ●●○○○	Acadêmicos: ○○○○○
Esportes: ○○○○○	Condução: ●○○○○	Computador: ●●●○○
Consciência: ○○○○○	Etiqueta: ○○○○○	Cosmologia: ●○○○○
Briga: ●●○○○	Armas de Fogo: ●●○○○	Enigmas: ●○○○○
Esquiva: ○○○○○	Meditação: ○○○○○	Investigação: ○○○○○
Expressão: ○○○○○	Armas Brancas: ●○○○○	Direito: ○○○○○
Intimidação: ●●○○○	Performance: ○○○○○	Linguística: ●○○○○
Liderança: ○○○○○	Furtividade: ○○○○○	Medicina: ○○○○○
Manha: ○○○○○	Sobrevivência: ●○○○○	Ocultismo: ○○○○○
Lábia: ○○○○○	Tecnologia: ●●○○○	Ciências: ●●○○○

ESFERAS		
Correspondência: ●●○○○	Vida: ○○○○○	Primórdio: ○○○○○
Entropia: ●○○○○	Matéria: ●○○○○	Espírito: ○○○○○
Forças: ●○○○○	Mente: ○○○○○	Tempo: ○○○○○

VANTAGENS		
ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Aliados: ●●○○○	● ● ● ● ● ● ● ●	Escoriado: 0 □
Avatar: ●●○○○		Machucado: -1 □
Contatos: ●●○○○		Ferido: -2 □
Biblioteca: ●●○○○		Ferido Gravemente: -2 □
Recursos: ●●○○○		Espancado: -2 □
○○○○○		Alejado: -5 □
○○○○○		Incapacitado: □
		RESSIGNÂNCIA
		Dinâmica Intrigante: ●○○○○
		Entropia: ○○○○○
		Estática: ○○○○○
		EXPERIÊNCIA

equipamento que você não possa consertar, luvas de RV que não possa remendar, ou uma conexão que não consiga conectar. Ocasionalmente, quando ninguém está olhando, você se conecta só por diversão, mas isso realmente não é seu ponto forte.

Dicas de Interpretação: Retratar o grande, mau e audaz nativo americano – mas que surpreende a todos quando jorra detalhes técnicos conhecidos apenas por uns poucos nerds no Vale do Silício. Você é acanhado, mas isso tende a vir como silencioso e ranzinza. Quando você se abre, tem um amplo senso de humor e um bom sorriso. Você também é um trapaceiro sutil, embora as pessoas raramente vejam isso.

Mágica: A mágica para você é coincidente, feita principalmente quando você conserta coisas. No lado de fora, é tudo Matéria e Forças. Dentro, você usa Entropia e Correspondência para procurar defeitos de programação.

Equipamento: Ferramentas elétricas, equipamento de diagnóstico de computador, Resenha do Computador,

⊕ FUTURISTA

Note: Compreendo seu ponto de vista. Eu costumava ser como você. Mas existe outro modo de ver as coisas. (Apresenta um manuscrito.)

Prelúdio: Você teve uma infância privilegiada, nada extravagante, mas ainda assim confortável. Seus professores pensavam que você se tornaria um escritor. Você estava no jornalismo e nos clubes de literatura e tinha as melhores notas nas aulas de inglês. Fora da escola, você escrevia poesia e histórias curtas. Você até lançou e-zines de ficção na Web.

Enquanto a vida passava, seu amor pela língua crescia. Tornou-se fluente em várias línguas, cada uma de uma parte diferente do globo, simplesmente para que pudesse ler histórias em suas línguas nativas. Você mapeou sua vida, planejou seus estágios no estrangeiro, até mesmo seus relacionamentos.

Mas então um amigo lhe passou um livro – Ishmael de Daneil Quinn. O livro não parecia importar muito naquela época, mas sua premissa – que a sociedade moderna era baseada em um mito – fez com que algo se erguesse em você. Você tinha o sentimento doentio de que tudo em torno de si era baseado em mentiras. Você fez alguns amigos no departamento de matemática para fazer algumas projeções baseadas nas revelações do livro, e os números que eles apresentavam eram ameaçadores. Naquela fria noite de inverno, enquanto você passava seu tempo se preocupando com o que lia, repentinamente Despertou.

O resultado líquido foi um mês de escrita

furiosa a pessoas que conhecia, a escolas, empresas, governos locais e estaduais. Isso fez com que fosse expulso da universidade e quase deserdado por seus pais. Isso também atraiu a atenção dos Adeptos da Virtualidade.

Você teve um vislumbre por trás da cortina no mundo que a Tecnocracia havia criado. Agora, era tempo de contra-atacar. Você dedicou sua vida para lutar contra a propaganda da União, e a linguagem é sua arma.

Conceito: Você é um escritor que influencia a realidade. Às vezes é penoso, enquanto você sente que está lutando contra o mundo (e está). Às vezes é uma viagem, uma vez que você pode realmente moldar os Adormecidos a sua vontade se quiser. Muitas vezes você se encontra lutando contra o desejo de trilhar o Caminho Sombrio e se tornar um maldito ditador como a Tecnocracia. Mas seus camaradas nos Adeptos o fazem usar as sandálias da humildade com suas piadas ultrajantes quando você começa a ficar muito egoísta. Isto o choca e você volta ao que faz de melhor: escrever a anti-propaganda mais fria lá fora.

Dicas de Interpretação: Metade de seu tempo você passa com a cabeça nas nuvens tentando imaginar qual será seu próximo texto. Se sacudi-lo, você é amigável e aberto. A outra metade do tempo suas paixões tomam controle e você cai nos discursos. Seus amigos Adeptos tomam isso como um sinal para descê-lo um ou dois degraus no puro estilo Adepto.

Mágica: Sua meta é contra-atacar diretamente as mágicas de mente da Nova Ordem Mundial. Sua maneira de fazer isso é através da linguagem, seja falada ou escrita. Suas Esferas de Mente e Correspondência trabalham bem para este efeito, e você está constantemente tentando aguçá-las, normalmente para o detrimento de todas as outras. Você está atualmente trabalhando num projeto para dominar uma linguagem viral que fará com que as pessoas que leem a propaganda da NOM fiquem doentes. Até agora conseguiu apenas sucesso parcial, e tem o infeliz efeito colateral de deixar doentes as pessoas que leem poesia ruim. Ainda assim, você está certo de que terá um fim bom.

Equipamento: Bloco de notas, telefone por satélite, caneta, lápis, palmtop.

DEPTOS DA VIRTUALIDADE

NOME: _____ **NATUREZA:** Autocrata **ALT:** Cypherpunk
LEGADOR: _____ **ESSÊNCIA:** Padrão **CONEITE:** O Futurista
CRÔNICA: _____ **CEITIPORTALMENTE:** Sobrevente CABALA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICAS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●○○○	Carisma: ●●○○	Percepção: ●●○○
Destrezza: ●○○○	Manipulação: ●●○○	Inteligência: ●●○○
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●○○	Raciocínio: ●●○○

HABILIDADES

TALENTES	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ○○○○	Ofícios: ○○○○	Acadêmicos: ●●●○
Esportes: ○○○○	Condução: ○○○○	Computador: ●○○○
Consciência: ○○○○	Etiqueta: ●●○○	Cosmologia: ●○○○
Bruja: ○○○○	Armas de Fogo: ○○○○	Enigmas: ●○○○
Esquiva: ○○○○	Meditação: ●●○○	Investigação: ○○○○
Expressão: ●●●○	Armas Brancas: ○○○○	Direito: ○○○○
Intimidação: ○○○○	Performance: ○○○○	Linguística: ●●○○
Liderança: ○○○○	Furtividade: ○○○○	Medicina: ○○○○
Manha: ○○○○	Sobrevivência: ●●○○	Ocultismo: ○○○○
Lábia: ●●○○	Tecnologia: ○○○○	Ciências: ●●○○

ESFERAS

Correspondência: ●●○○	Vida: ○○○○	Primórdio: ○○○○
Entropia: ○○○○	Matéria: ○○○○	Espírito: ○○○○
Forças: ○○○○	Mente: ●●○○	Tempo: ●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ARETE	VITALIDADE
Aliados: ●○○○	● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escoriado: 0 □
Avatar: ●○○○		Machucado: -1 □
Contatos: ●●○○		Ferido: -1 □
Destino: ●○○○		Ferido Gravemente: -2 □
Biblioteca: ●●○○		Espancado: -2 □
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		Aleijado: -5 □
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		Incapacitado: □

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

QUINTESSÊNCIA

PARADIGMA

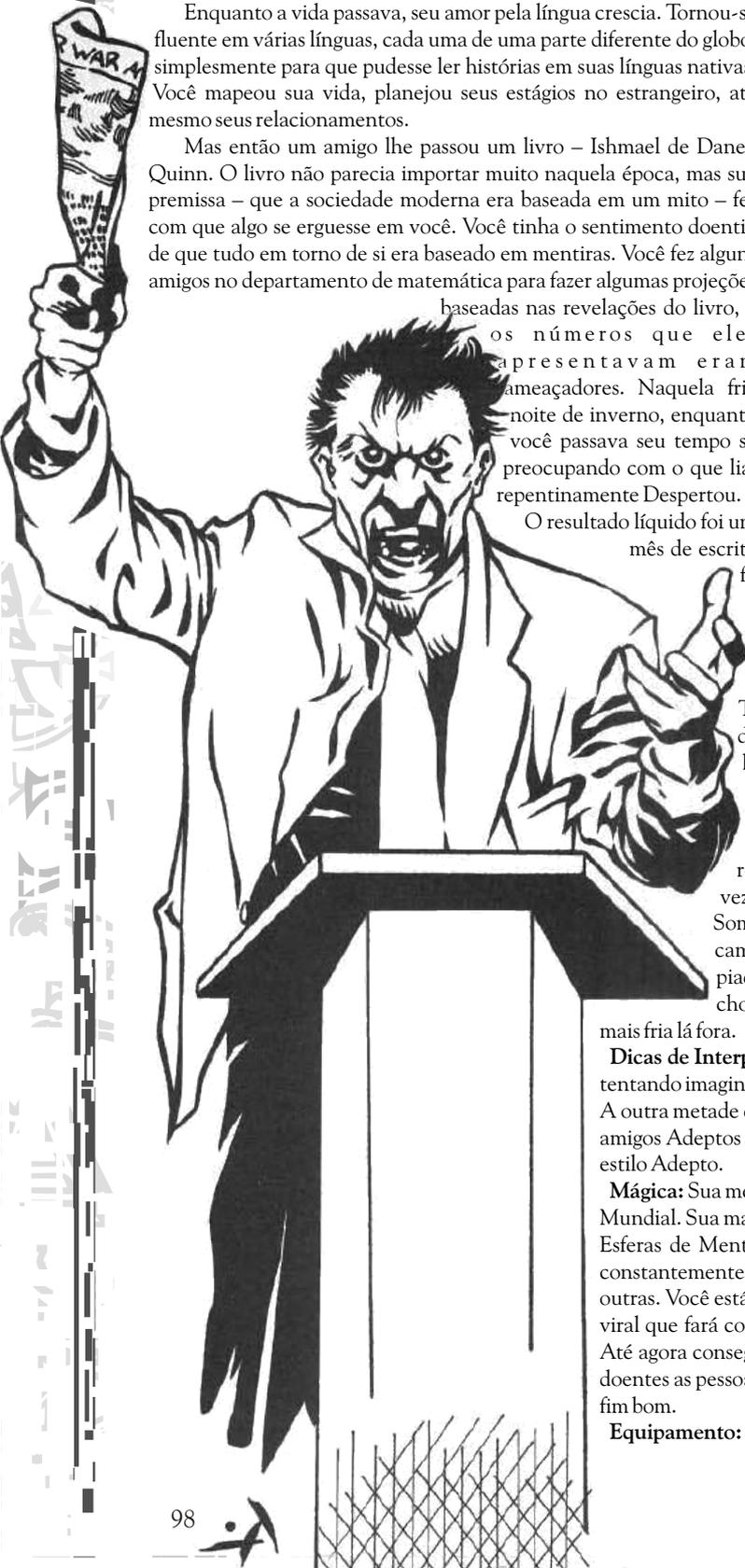
RESSIGNÂNCIA

Dinâmica: ○○○○

Entropia: ○○○○

Estática: Iluminada: ●○○○

EXPERIÊNCIA



EPÍLOGO: EDUCAÇÃO SOB FOGO



BOOKsmart sentou-se numa mesa vazia fora do café e bebeu seu cappuccino. O calor era apaziguado pela fria brisa da noite de primavera. Não demoraria muito para que a umidade do verão da Costa Leste chegasse e o café noturno se tornasse um luxo difícil de suportar. Ele apreciou mais um pequeno gole.

O bip de um pager deslocou sua atenção para o aparelho preso ao seu cinto. Não precisava nem mesmo abri-lo para saber quem havia mandado a mensagem de texto.

Ele adivinhou qual dos três sites de RV de C0y0te ele pegaria para se encontrar logo antes de ler a mensagem.

Tão previsível.

Confirmou o local e a hora, então desligou o pager. Largou o cappuccino e suspirou contente. *De fato, uma boa noite de primavera.*

...

Mal BOOKsmart chegou na livraria eletrônica C0y0te já o abordou. “Que diabos você está pensando?” ele exigiu com sua típica grosseria. “A garota nem é Adepta ainda!”

“Sim ela é”, ele calmamente replicou. “Oficialmente a decisão veio ontem. Entretanto, suponho que ela não teve tempo para lhe dizer, por conta da perseguição Tecnocrata que sofreu no espaço-v.”

A raiva se transformou em preocupação. “Ela está bem?”

BOOKsmart balançou a cabeça. “Está bem por enquanto. Se piorar, intervirei e farei algo por ela. Me perdoe, se parecer um pouco preocupado durante nossa conversa.”

“Oh. Não se preocupe.” C0y0te pegou um livro sobre

existencialismo. “Ainda acho que foi um pouco rude lançar a rotina Aprender nela, especialmente tão cedo em seu desenvolvimento.”

BOOKsmart tornara-se um Esquivo. “Ela é aquela que tentou me expor, não o contrário. E não me culpe por pegá-la no ato. Além disso”, adicionou, oscilando o Esquivo, “não é como se ela não estivesse lidando com a pressão.”

“Verdade. E ela está aprendendo com isso.” Ele tocou de leve algumas páginas e se voltou para BOOKsmart. “Como ela está agora?”

BOOKsmart sorriu. “Bem, mas se você quiser posso lhe contar para onde se Corresponder para que possa ver com seus próprios olhos.”

C0y0te acenou brevemente com a cabeça. “Obrigado.”

...

Holly se abaixou por trás de uma lixeira. Balas ricocheteavam no muro de tijolos onde estava. Embora não pudesse ver diretamente onde o agente da Tecnocracia estava se escondendo, ela sentiu sua presença a 20 metros no outro lado do beco.

Fantasiou sobre as muitas formas que mataria BOOKsmart por lançar aquela maldita rotina nela. Sua preferida era usar o pendão da túnica de seu Ícone como um garrote e apertar cada último byte de vida dele. Ela imaginou se ele voltaria tão azul na Web quanto no espaço real.

“É o fim da linha!” gritou seu atacante. “Desista e a deixarei viver!”

Holly olhou em volta atrás de opções. A garrafa quebrada não era seu estilo; nem o pedaço de pau. Ela pegou seu telefone celular. Mas quem chamaria? Até que o 911 respondesse, ela já estaria morta, e não havia garantias de que C0y0te responderia.

Ela clicou nos botões do telefone. O primeiro número era aquele que ela não reconheceu. Então lhe ocorreu. Tudo isso começou com uma chamada interceptada do agente que está atirando nela. Ela discou *69.

No outro lado do beco, o telefone dele começou a tocar. "Atenda!" gritou para ele. "Não vou gritar se não tiver que gritar!" *Por favor seja um recruta! Por favor seja um recruta!*

O agente atendeu o telefone. "Pronta para se entregar?"

"Nunca". Ela espiou pelo canto. Localizando a cabeça do agente sobre uma pilha de caixas de papelão amassadas, e lançou uma rotina Arco. O raio saiu do telefone do agente, que gritou de dor enquanto a eletricidade passava por seu corpo em espasmos. No momento em que a rotina terminou, ela podia

sentir o odor fraco de ozônio e carne queimada.

Ela rapidamente olhou para ter certeza de que ninguém havia visto o que aconteceu, então segurou sua respiração e passou pelo agente morto, ou morrendo. Enquanto dobrava a esquina e ia para a rua principal, ela percebeu movimento num telhado sobre sua cabeça. Dois homens a estavam assistindo. Embora fossem silhuetas, ela podia dizer o que eles usavam. Um deles com túnica flutuante e o outro com espanador pesado muito parecido com o que C0y0te vestia quando a encontrou pela primeira vez após seu Despertar.

Engolindo a ânsia de Arqueá-los, ela saiu para a rua e se misturou à multidão. A vingança teria de vir outro dia, mas quando viesse, seria oh, tão doce!

REFERÊNCIAS



Se você quer saber mais sobre os Adeptos da Virtualidade, dê uma olhada no mundo lá fora. O poder crescente da Internet, a marcha dos computadores nas vidas das pessoas – estes são sinais de que o Sonho dos Adeptos está crescendo. Ainda, se você precisar de algumas fontes de referência, aqui está algo que nós achamos útil.

Livros

Neuromancer – Qualquer romance que caia no gênero "cyberpunk" de ficção científica se aplica, mas se você quer o livro que começou tudo isso, pegue *Neuromancer* de William Gibson. Sua descrição de um futuro sombrio e niilista cunhou inúmeros termos de computador que as pessoas usam hoje. Também digno de leitura são *Virtual Light* e *Mona Lisa Overdrive*.

Mirrorshades – Bruce Sterling é associado com Gibson como um co-fundador do fenômeno cyberpunk. Além de colaborar com Gibson, ele também editou uma coleção de histórias curtas cyberpunk intituladas *Mirrorshades*. Digno de leitura pelo ponto de vista dos Adeptos.

Snow Crash – Para uma mudança de ritmo, *Snow Crash* de Neal Stephenson fornece uma mistura bizarra de futuro sombrio, caos virtual, e antigos metavírus sumérios. Cheio de técnicas e ideias impressionantes, *Snow Crash* serve como um dos melhores exemplos do uso de neurolinguística. Além disso, o herói é um hacker da classe trabalhadora chamado Hiro Protagonist. Que legal!

Technopoly – Este é parte de uma série de livros de não-ficção de Neil Postman que desvendam algo dos mitos comuns que a Tecnocracia sustenta sobre o mundo. Uma leitura interessante para o pensador crítico.

Uma Breve História do Tempo – A primeira incursão de Stephen Hawking na explicação da física quântica não é das leituras mais simples, mas oferece insights da Hiperesfera e a natureza do espaço-tempo para aqueles interessados nos detalhes de Correspondência.

Filmes

Tron – Embora vários filmes usem realidade virtual, poucos retratam-na numa forma que exemplifique o ideal Adepto. *Tron* foi o primeiro a colocar a RV no mapa, uma ideia plantada de um reino virtual na mente de uma geração jovem. No filme, um

programador é digitalizado e sequestrado em seu próprio programa e deve encontrar uma forma de voltar.

Assassino Virtual – Este é um filme um pouco estranho sobre o que aconteceria se um programa assassino serial psicótico escapasse para o mundo real. É grande se você quer ver o quanto realmente sórdido pode ser um ASTRO (ver p.68). Ele também tem alguns pontos interessantes sobre os perigos das pessoas interagindo com software de personalidade.

Matrix, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions* – Nenhuma lista de filmes estaria completa sem estes filmes. Se você é um dos pouquíssimos que não viram o primeiro, se trata de um hacker que descobre que viveu sua vida inteira num reino virtual conduzido por máquinas. Ele é retirado desse reino por um grupo de guerreiros da liberdade tentando salvar o mundo, e segue-se muito caos. A *Trilogia Matrix* define de longe a Tradição melhor do que qualquer outra.

Histórias em Quadrinhos

The Invisibles – Esta é a mãe de todos os livros de conspiração, uma série de graphic novels de Grant Morrison que o levam por todo segredo oculto que você já ouviu falar. De alfabetos que controlam a mente humana a nano-enxames que deformam a realidade, este é o guia definitivo para ser um Adepto. Anarquia para as massas, baby!

Websites

Esta não seria uma lista de referência autêntica para Adeptos sem alguns websites para conferir.

www.disinfo.com é o lar da *Desinformação*, um website dedicado a trazer a você notícias que os canais da grande mídia se recusam a mostrar. Obrigatório para qualquer um que procure algumas conspirações dentro do jogo.

www.indymedia.com fornece um belo exemplo de como os Adeptos podem se comunicar uns com os outros na Web. O *Independent Media Center* encoraja as pessoas na rua a reportar o que acontece ao invés de usar repórteres "reais". O resultado é uma incrível mistura de fato, ficção, e propaganda que abrirá seus olhos.

www.anarchy.org e www.anarchsyndicalism delineiam algumas das crenças do movimento anarquista, incluindo tendências atuais e feitos passados. Uma exigência para cyberpunks de Elite que gostam de entender um pouco de sua história.

DEPTOS DA VIRTUALIDADE

QUALIDADES & DEFEITOS

QUALIDADE	TIPØ	CUSTØ	DEFEITØ	TIPØ	BÔNUS

MÁGICA

EFEITOS PREFERIDOS

RØTINAS

COMBATE

Manobra	Teste	Dif.	Dano/Efeito

Arma	Dif.	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocult.

ARITADURA: _____

DEPTOS DA VIRTUALIDADE

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

CONTATOS

DESTINO

INFLUÊNCIA

BIBLIOTECA

MENTOR

NODO

RECURSOS

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDOS)

FOCOS

MARAVILHAS

FAMILIARES

ENCARNAÇÕES PASSADAS

DESPERTAR

METAS/DESTINO

PROCURAS: _____ SILÊNCIOS: _____

DESCRIÇÃO

Idade: _____

Idade Aparente: _____

Nascimento: _____

Despertar: _____

Cabelo: _____

Olhos: _____

Raça: _____ Aparência/Natureza do Avatar: _____

Nacionalidade: _____

Altura: _____

Peso: _____

Sexo: _____

VISUAL

GRÁFICO DA CABALA

ESBOÇO DO PERSONAGEM

LIVRO ⊕ DE TRADIÇÃO ⊕:

DEPTOS DA VIRTUALIDADE

O Continuum Espaço-Mente

A mais jovem Tradição mágica é a mais vibrante - e a mais irreverente. Os Adeptos da Virtualidade não perdem tempo escavando grimórios antigos ou contemplando seus umbigos - eles estão muito ocupados surfando a margem afiada do próximo zeitgeist. Eles não seguem tendências - eles as fazem. No momento em que o mainstream pega a mais nova ideia, eles já se foram para as novas frotas de espaço e mente.

Reprogramando a Realidade em Bytes

Hackear computadores? Isso é passado. Por que hackear computadores quando você pode bater a própria realidade - a linguagem de programação do universo está projetada no Avatar de cada mago. Diferente de outros magos, os Adeptos da Virtualidade não estão contentes em apenas buscar a iluminação - é tempo de atualizar o sistema operacional do universo, mesmo que isso arrisque destruir o programa atual.

MAGO

A ASCENSÃO ⊕

Mind's Eye Theatre

