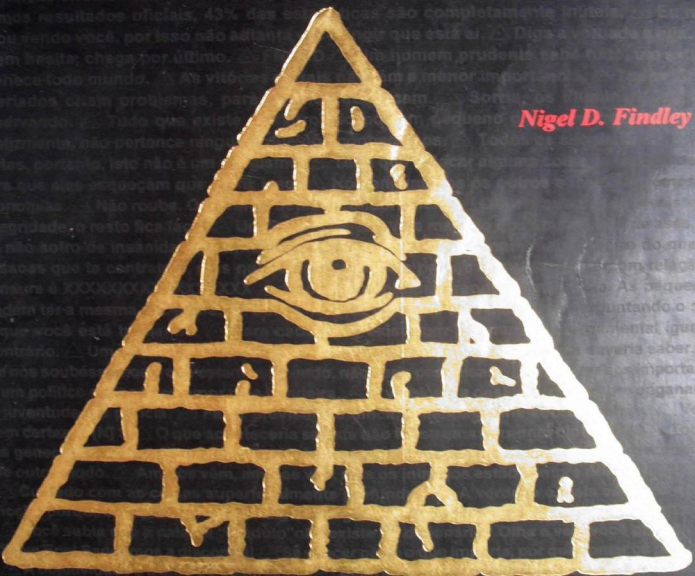


G U R P S

ILLUMINATI

O Mundo é Mais Estranho do que Você Imagina...

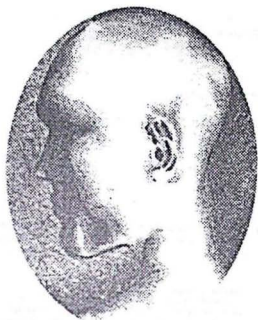
Nigel D. Findley



Publicado sob autorização

Curir

GURPS[®] ILLUMINATI



Tradução

Deo Luigel Taes

Revisão

Viviane Pires de Araujo

Cecília Tieko Katsumata



Devir Livraria Ltda.

Copyright © Steve Jackson

Título Original: GURPS Illuminati

Quarta Capa "O Sol da Meia Noite" criada por Carl Anderson

Ilustrações de Ruth Thompson

Ilustrações adicionais de Angela Bostick e Jeff George

Tiras de Alexis Gilliland

Composição: Luis Fernando Amoasei dos Reis

Impresso no Brasil

impressão e Acabamento DESP GRAFICA S.A.

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

Findley, Nigel D.

GURPS Illuminati : o mundo é mais estranho do que
você pensa — / Nigel D. Findley ; tradução Deo
Luigel Taes ; revisão Viviane Pires de Araujo,
Cecilia Tieko Katsumata ; [ilustrações de Ruth
Thompson]. — São Paulo : Devir, 1995.

Título original: GURPS Illuminati: the world is
stranger than you think —.

GURPS, Illuminati, Roleplayer e o símbolo da pi-
râmide são marcas registradas da Steve Jackson Games
Incorporated.

Bibliografia.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I.
Thompson, Ruth. II. Título.

95-1677

DDO-793.9

Índices para catálogo sistemático:

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

Direitos cedidos com exclusividade para a língua Portuguesa em todo o mundo para a Devir Livraria Ltda.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de banco de dados, ou processo similar em qualquer forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, de fotocópia, gravação, etc..., sem permissão dos detentores do copyright.

Devir Livraria Ltda.

Rua Augusto de Toledo, 83 - Aclimação

01542-020 - São Paulo - SP

GURPS ILLUMINATI

O Mundo é Mais Estranho do Que Você Imagina...

por Nigel D. Findley

Editado por Steve Jackson e Jeff Koke

Material adicional de Steve Jackson e Chris McCubbin

Quarta capa "Sol da Meia-noite" criada por Carl Anderson

Ilustrações de Ruth Thompson

Ilustrações adicionais de Angela Bostick e Jeff George

Tiras de Alexis Gilliland

Sistema GURPS criado por Steve Jackson

Jeff Koke, Editor Chefe

Lloyd Blankenship, Gerente de Desenvolvimento de Produto

Carl Anderson, Gerente de Produção

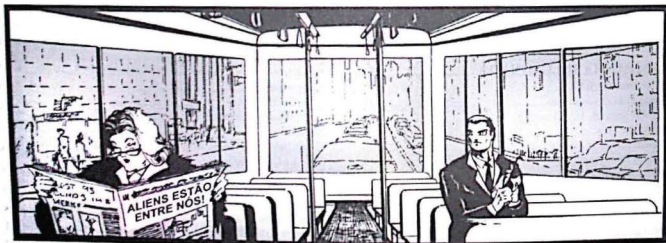
Layout de página e digitação da edição americana: Monica Stephens

Produção de Carl Anderson, Manuel Garcia, e Monica Stephens

Ruth Thompson, artista

Kerry Havas, Agente de Impressão

Jogadores da fase de testes: Meemie Allison, Joy Aregood, Kirby Arrinder, J.M. Caparula, J.C. Connors, John Dees, Sean Dyess, Michael Ellinberg, John M. Ford, Rob McMahan, John Monaham, Tim P. Morgan, Joe Moriarty, Trey Palmer, Jeffrey C. Gaines, Allen Shock, Brett Slocum, Tom Bither, Mary J. Zawacki, e aqueles do BBS Illuminati.



GURPS, Illuminati, Roleplayer e o símbolo da pirâmide são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Todos os nomes de outros produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated; copyright dos cartoons 1979, 1984 por Alexis Gilliland. As páginas do *Principia Discórdia*, reproduzido na página 124 são de domínio público. Fnord.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	4	Como Fazer Com Que os Personagens se Envolvam	46
E Foi Assim Que tudo Aconteceu	5	A <i>Conspiração Tecnológica</i>	46
Sobre <i>GIURPS</i>	6	Interligação Com Outros Gêneros	47
Sobre o Autor	6	"Mantenha Seu Emprego..."	47
Importante	6	<i>Viagem no Tempo</i>	47
Dominando o Mundo	7	<i>Illuminati Humorísticos</i>	48
Grãos de Iniciação	7	Outras Épocas e Lugares	49
Os Illuminati No Estrangeiro	8	A Cabal	49
Os Illuminati Hoje Em Dia	8	David Hawkins, "repórter" de Tablóide	50
Propaganda Illuminati	8	Idéias de Aventuras	51
Outros Illuminati Históricos	8	Terribilis Est	51
A Campanha	9	O Sósia Perfeito	51
Organizações Controladas	9	Sarah Barstow, Fotógrafa	51
Conspirações por Toda Parte!	9	Gincana	52
Fazendo o Papel dos Illuminati	10	Tony Kwan, <i>Fringe Pesquisador</i>	52
Para Cada Conspiração, Existe uma Conspiração	10	Um Fantasma na Máquina	53
Igual e Contrário	10	Correio	53
O Prazer Paranóico	10	Lamont Gray, "Consultor"	53
"Eu Acho Que Somos Patrimônio"	11	Esconde-esconde pelo Telefone	54
Seja Paranóico Sobre Satélites	11	Herança Perdida	54
Conexões	12	Jean-Jacques Martel, <i>Conspirador</i>	54
Mais Sete Coisas Que Merecem Nossa Paranóia	12	Ilusão Sistemática	55
Sobre Este Livro	13		
A Vitória Numa Campanha Illuminada	13		
Glossário Illuminati	13		
50 Coisas Terríveis Sobre os Illuminati	14		
		3. GRUPOS ILLUMINADOS	56
1. PERSONAGENS	18	O Illuminati	57
Tipos de Personagens	19	A "Mesa Redonda" da Conspiração	57
Vantagens, Desvantagens e Perícias	27	A Dinastia Merovíngia	57
Vantagens	27	Os Cátaros	58
Novas Vantagens	28	<i>Baseando a Campanha no Jogo de Cards</i>	59
Desvantagens	29	Prieuré de Sion	60
Novas Desvantagens	30	Alphans	62
Perícias	31	Personagens Alphans	62
Novas Perícias	31	Os "Invasores do Tempo"	63
Equipamento	32	O Triângulo das Bermudas	63
Status e Quantidade Inicial de Recursos	33	A Network	64
Status	33	A Sociedade da Discórdia	64
Empregos	33	Sociedade dos Assassinos	65
Tabela de Empregos	33	Os Templários Illuminados	65
		Os Illuminati da Bavária	65
		Outras Organizações	66
		Bancos	66
		"Os Gnomos de Zurique"	66
		Ecoterroristas e Movimentos Ambientalistas	67
		Franco-maçons	67
		A Sociedade da Luz	67
		Agências de Inteligência	68
		A Máfia	68
		Cavaleiros Templários	69
		Grandes Corporações	69
		A Lei Seca e a Máfia	69
		Crime Organizado	70
		Manipulando a Opinião Pública	70
		Religião Organizada	71
		Companhias Telefônicas	71
		Os Sindicatos	71
		Movendo a Montanha	71
		4. POR QUE É QUE O SR. CONTENTE TEM	
		UMA FOLHA DE ESTANHO DENTRO DE SEU	
		CHAPÉU?	72
		Illuminação Gradual	73

Tarefas Sem Sentido	73	Admissão num Grupo Conspiracional	98
Eles Sabem Onde Você Está	73	Instrumentos Relutantes	99
Eventos Misteriosos	74	Sinais e Símbolos dos Illuminati	100
M.A.P.	74	Rituais	102
A Conspiração dos Tablóides	75	Símbolos Públicos	103
Gente Estranha	76	Preparação da Aventura	103
Avisos	76	Trabalhando contra os Illuminati - ou Você já Está ?	104
Rumormonger	76	...E Como?	104
Acidentes	77	Procura-se!	104
Razões e Explicações	77	Patronagem	105
"Engenhocas"	77	Patronos Não Conspiradores	105
Onde Eles Estão se Escondendo?	77		
Testando, Testando	78	7. FNORD !	106
Outros Oponentes dos Illuminati	78	Sociedades Secretas na Vida Real	107
E Qual a Razão para Tanto Segredo ?	78	Grupos Conspiradores do Passado	107
		"Projetos Especiais"	107
5. DIGA-NOS APENAS O QUE ACONTECEU, MINHA SENHORA	79	Conspiradores Incompetentes	108
Os PCs Por Si Próprios	80	Conspirações com "e" Minúsculo	108
Olhando Para o Passado	80	Os Illuminati Num Jogo Não-Illuminado	108
Mensagens Secretas	80	O Illuminati Existe	109
Coincidências e Acidentes	81	A Igreja do Novo Alvorecer	109
Códigos e Mensagens Cifradas	81	Assembleia Para Uma América Livre	110
Convite de Um Illuminati	82	Os Illuminati Estão Mortos!	111
Destruição	82	Outros Gêneros	111
Rodas Dentro de Rodas, Grupos Dentro de Grupos	82	A Verdade Fundamental	113
Manipulação	83	Os Brincalhões	115
O Sol da Meia-noite	83		
A Armação	85	8. APORTE O BOTÃO MARCADO COM "S" DE "SOCORRO"	116
Protegendo os PCs	85	Contramovimentos	117
Humor - A Arma Perfeita	85	Alteração da Mente	117
O Teste	86	Amnésia Induzida Quimicamente	117
Falsas Evidências	86	Chips Indutores de Opinião	119
Amigos e Relações	87	Complexidade	120
Ações Hostis	87	Tom	120
Motivos	87	A Conspiração é Uma Fraude!	120
Eles Não São Reais!	87	Manutenção do Tom	121
De Cabeça Vazia	88	"Recuperação" de Informação Implantada	121
Procurando as Autoridades	88	O Laser Controlador da Mente	122
Getting the World Out	88	Perdido na Nebliha	123
Eu Sei Que Sou Paranóico, Mas		Se Tudo mais Falhar	123
Será Que Eu Sou Paranóico o Suficiente?	88	Coisas Que a Humanidade Não	
Dando (Des)Crédito onde o Crédito é Devido	89	Está Preparada Para Saber	123
Chamando os Tiras	90	E, Afinal de contas, o que é FNORD?	123
A Conspiração da Coincidência	90		
A Conspiração Reage	91	BIBLIOGRAFIA	125
Entra o HdPs	91	ÍNDICE	127
Avisos de Outras Fontes	91		
Os Protocolos Dos Anciões de Zion	91		
Psicologia Reversa	92		
Heróis e Vilões	92		
Inimigos Inesperados	92		
Aliados Surpreendentes	92		
Hangar 13	92		
A Verdade Oculta	93		
6. OS HOMENS DE PRETO	94		
"Os Illuminati Querem Você" - Aliste-se			
Numa Sociedade Secreta	95		
Um Homem de Preto Típico	95		
HdPs Super-Humanos ou Inumanos	96		
Quem Está no Comando?	97		
Missões	97		
Juramentos de Sangue	97		
Tipos de Missões	98		



INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao Mundo Como Ele É...

"Pois nem todas coisas reais são a verdade.....[e] nem todas as verdades devem ser ditas a todos os homens"

Bispo Clemente de Alexandria



O mundo de Illuminati se parece com o mundo "real" no qual nos vivemos. Existem notícias sobre o assunto todos os dias... nos jornais.

O mundo do Illuminati não é moldado pelas pressões sociais, forças de mercado, desenvolvimento tecnológico e o curso da História e sim pela influência e conflitos existentes entre grupos imaginários que atuam nos bastidores. Estes grupos — conhecidos coletivamente como os Illuminati, ou mais precisamente como a Conspiração — dirigem o desenvolvimento do mundo de modo que este esteja de acordo com seus objetivos inescrutáveis.

Os Illuminati têm ligações com outros grupos, alguns secretos, outros públicos, que por sua vez têm ligação com mais alguns outros. Estas interligações se espalham pelo mundo como uma teia de aranha infinita. E, no coração daquela teia, estão os Illuminati, protegidos por incontáveis camadas de "pretextos", "disfarces" e "fachadas".

Os Illuminati, raramente, se é que isso chega a acontecer, realizam uma ação direta. Ao invés disso, eles simplesmente puxam os fios da teia aqui e ali, influenciando sutilmente as ações de outros grupos. Estes grupos, por sua vez, influenciam outros, e assim por diante até produzir o resultado desejado pelos Illuminati. Os conspiradores principais ficam a salvo no centro de sua teia, pairando por trás de tudo o que acontece no mundo como uma aranha maligna e mortal.

Somente as maiores catástrofes mundiais seriam capazes de forçar os Illuminati a saírem da segurança de seu anonimato para agir diretamente. As Guerras, até mesmo as mundiais, não seriam graves o suficiente para isto, afinal de contas, elas são apenas guerras dirigidas pelos Illuminati a fim de atender seus próprios objetivos.

A existência de um grupo que funciona como um Diretor de Cena do mundo pode parecer devastadora, mas muitas vezes não é tão difícil de aceitar. É possível provar que, de certa forma, nós já aceitamos este fato, só não estamos conscientes de nosso consentimento. Quantas vezes nos pegamos dizendo coisas do tipo "deviam fazer alguma coisa em relação à fome do mundo" ou "eles estão deixando muitos países do Terceiro Mundo faltarem com o pagamento de suas dívidas" ou "estão permitindo que inflação saia fora do controle". Bom, eles são os Illuminati, os governantes invisíveis do mundo....

Isso se parece um bocado com o mundo real, não parece? Muitas pessoas acreditam que esse é o mundo real. Existe uma "escola" de análise histórica — a visão conspiracional da História — que acredita que a Conspiração e os Illuminati estão por trás de absolutamente tudo o que acontece no mundo. Não existe uma coisa do tipo "acidente da História", tudo é dirigido e manipulado. Tanto a coincidência quanto a sincronicidade são fantasmas, lendas confortáveis que nós mantemos vivas para evitarmos ter de enfrentar a terrível realidade.

Perturbador, não é? Mas também de certa forma fascinante. É por isso que um mundo de Illuminati é um cenário tão fascinante para uma campanha.

E Foi Assim Que Tudo Aconteceu...

Por trás do curso da História da Humanidade fluem as tendências ocultas das sociedades secretas, que determinam com frequência as mudanças que ocorrem na superfície.

— Artur Edward Waite, *A História Verdadeira dos Rosacruzes*

De onde vieram os Illuminati? Muita gente diria que essa pergunta não tem sentido. Os Illuminati sempre existiram de uma forma ou de outra. Nos tempos bíblicos, os Illuminati — com outro nome, é claro — tomaram providências de bastidores para apaziguar as tribos de Israel durante as gerações de escravidão que elas viveram no Egito e depois dirigiram sua libertação. Já se deu a entender que Caim teria sido o primeiro "Illuminati". O ponto de vista mais aceito, no entanto, coloca a criação dos "Illuminati" num contexto histórico mais recente.

Adam Weishaupt, o fundador do grupo histórico que adotou o nome de "Os Illuminati da Bavária", nasceu em Ingolstadt, às margens do Rio Danúbio, em 1748. Criado por jesuítas até completar 15 anos de idade, ele foi para a universidade local para estudar jurisprudência, ciência política, história e filosofia. Devotava seu tempo livre à leitura de literatura francesa subversiva. Ele conseguiu uma cátedra em jurisprudência com a idade de 24 anos.

O índice de paranóia está alto de novo... subindo há seis meses!



Sobre o Autor

Nigel D. Findley começou a jogar RPG em 1976 e continuou jogando apesar de não ter tanto tempo quanto gostaria para fazê-lo. Nigel publicou seu primeiro artigo relacionado com o jogo na revista *Dragon* em 1983 e nunca mais perdeu o entusiasmo. Desde então, escreveu para praticamente todos os grandes sistemas de RPG. Além disso, escreveu artigos sobre tecnologia e negócios para uma grande quantidade de revistas. Em 1989 ele deixou seu emprego como executivo de uma empresa de alta tecnologia para se dedicar totalmente à carreira de escritor.

Nigel D. Findley

★ 1959 - ♠ 1995

Nigel Findley, um dos mais prolíficos e admirados escritores freelance na indústria de jogos, faleceu repentinamente vitimado por um ataque cardíaco fulminante em 19 de fevereiro deste ano em sua residência em Vancouver, B.C. aos 35 anos de idade. Findley escreveu para quase todas as grandes empresas de jogos, tendo material publicado em vários sistemas, incluindo D&D, AD&D, *Vampire*, *Mage*, *Earthdawn*, *GURPS Illuminati* e *GURPS Supporting Cast* (com Fraser Cain) - mas talvez ele seja mais conhecido pelo seu magnífico trabalho na linha *Shadowrun*. Findley escreveu praticamente todos os livros que definem o universo de *Shadowrun*, incluindo *Tir Tairngire* e *The Neo-Anarchist's Guide to Real Life*.

Findley também é autor de alguns livros baseados em universos de jogos, incluindo *2X5*, *Shadowplay* e *Lone Wolf*, todos da linha *Shadowrun*.

Sobre sua reputação como profissional, Findley era uma das pessoas mais queridas do meio; Mike Nystul disse uma vez: "Era engraçado pois a maioria dos criadores de jogos são pessoas cansadas e auto-críticas. Ele era diferente, sempre concentrado no que fazia, entusiasmado com cada parte de seu trabalho. Se você tivesse um problema, ele iria ouvir; e se pudesse fazer algo para ajudar, ele faria."

Findley sempre encontrava tempo para ajudar escritores iniciantes; ele era o "guru" de uma dúzia de aspirantes a criadores de jogos de Vancouver. "Nigel fazia um trabalho importante em trazer as pessoas para o mundo dos jogos", disse Lisa Smedman, editora e membro da revista *Adventures Unlimited*.

Muitos dos produtos de Findley ainda não foram lançados. A caixa *Aztlán* (para *Shadowrun*) está sendo preparada para o lançamento em Maio. *House of the Sun*, seu último livro sobre *Shadowrun* sairá em Julho e o manuscrito de seu primeiro livro sobre *Earthdawn*, *Lost Kuor*, foi entregue uma semana antes de sua morte e será lançado em outubro.

Findley será lembrado pela sua companhia de longa data, Holly Langland; sua mãe, Audrey; e seu irmão Rodney.

(publicado originalmente na revista *Pyramid* 12)

Importante

Este livro fala de um universo ficcional onde organizações comuns — organizações que existem no que nós ridiculamente chamamos de mundo real — são jogadores e peões em um emaranhado de conspirações que têm como objetivo dominar o mundo. Portanto, este livro se refere necessariamente a grupos reais e descreve interligações barrocas e surrealistas entre eles.

Fique sossegado que, aparte da visão conspiracional da história, nós não contestamos a reputação de nenhum destes grupos. Afinal de contas isto é uma obra ficcional. É apenas uma brincadeira, não é?

A única coisa mais doce
que a própria vingança é
vingar-se de um paranóico.

Eu sempre fui um
bajulador de
paranóicos... Talvez
esta seja a razão!



No ano seguinte, 1773, em resposta às pressões da França, Espanha e Portugal, o Papa Clemente XIV emitiu uma ordem que "extinguiu para sempre a Ordem dos Jesuítas". Weishaupt se beneficiou com isso pois ele havia sido indicado para a cadeira de Lei Canônica na Universidade de Ingolstadt, antes ocupada apenas por jesuítas. Três anos mais tarde, em 1776, Weishaupt fundou uma sociedade secreta que se chamava originalmente "Os Perfeccionistas", mas logo rebatizada como — "os Illuminati" (a data oficial de fundação dos Illuminati é de 1º de maio). Alguns teóricos da Conspiração salientam com um certo júbilo a correlação existente com o dia que, mais tarde, viria ser escolhido para festejar o Dia Internacional do Trabalho na União Soviética.

Por que Weishaupt fundou os Illuminati? Ninguém sabe, mas existe um grande número de teorias conflitantes. A mais interessante — de um ponto de vista conspiracional — é aquela que diz que ele estava planejando uma vingança contra o Papa que havia extinto sua querida Ordem dos Jesuítas e, na verdade, contra toda a Igreja Católica. (A norma de extinção foi revertida pelo Papa Pio VII, em agosto de 1814, mas a esta altura os Illuminati já tinham outros interesses.)

Quaisquer que tenham sido suas razões pessoais, Weishaupt descrevia o objetivo oficial de sua sociedade como "aperfeiçoar e enobrecer a Humanidade". A filosofia que ele propunha era o inverso da filosofia tradicionalmente ensinada pela Igreja e pelo sistema educacional.

Nas palavras do próprio Weishaupt, a essência da crença dos Illuminati era que "o Homem não é mau a menos que seja levado a isso por uma moralidade arbitrária. Ele é mau porque a religião, o Estado e os maus exemplos o pervertem. Quando, finalmente, a razão se tornar a religião do Homem, este problema estará resolvido". Esta posição — de que o Homem deveria resolver os problemas usando sua própria mente e raciocínio, ao invés de se basear nas leis de Deus, não obteve muito êxito com os contemporâneos de Weishaupt. No entanto, dentro do ambiente intelectual da universidade ela conseguiu um apoio considerável. Na verdade, todos os professores da universidade, menos dois, tornaram-se membros do grupo nos primeiros anos de sua existência.

Além de sua ênfase ao livre arbítrio e ao uso da razão, Weishaupt atraiu a ira da religião organizada por causa de sua visão maniqueísta do bem e do mal. Novamente citando o próprio Weishaupt: "Veja nosso segredo. Lembre-se que o fim justifica o meio e as pessoas mais inteligentes deveriam usar de todos os meios para fazer o bem que os maus usam para fazer o mal".

Havia objetivos e preceitos que Weishaupt discutia em público, mas seus reais objetivos, conhecidos apenas por seus doze discípulos — ou *Aeropagites*, o núcleo

dos Illuminati —, eram bem diferentes. Weishaupt pretendia nada menos que o estabelecimento de sua própria ditadura mundial. Defendiam a aniquilação das autoridades (religiosas, políticas, sociais, morais e nacionais) existentes com base no fato de todas elas terem sido criadas e mantidas com o uso da violência e a violação e a degradação da Humanidade. Sua destruição, portanto, tornou-se uma obrigação sagrada.

As pessoas que estavam fora não podiam se candidatar a uma vaga entre os Illuminati. Os recrutados não podiam bater na porta da sociedade e pedir para serem admitidos porque, simbolicamente falando, as portas eram invisíveis. Weishaupt e os membros dos círculos mais internos selecionavam os candidatos, treinavam-nos e os apresentavam para seleção sem o conhecimento dos próprios candidatos. Alguns candidatos eram testados durante anos sem seu conhecimento antes de serem iniciados na sociedade. Em geral, os candidatos eram aceitos somente quando estavam prontos para prestar obediência cega e sacrificar suas vidas por um ideal falso (a fábula do enobrecimento da Humanidade criada por Weishaupt). Os candidatos eram introduzidos na sociedade através de cerimônias secretas e eram "batizados" com alcunhas através das quais eles eram conhecidos pelos outros membros. (Weishaupt era conhecido como Spartacus, enquanto seu discípulo, o Barão Von Knigge, tinha o nome de Philo. Entre as alcunhas usadas estavam Sócrates, Augusto, Alcebíades, Tibério e Democedes).

Os Illuminati usavam uma grande quantidade de sinais, modos especiais de apertar as mãos e senhas de uma forma muito parecida com a Maçonaria. (Para uma discussão mais detalhada sobre a Maçonaria veja a pág.67)

As cerimônias de iniciação incluíam vários juramentos de sigilo pavorosos que obrigavam os membros a manter segredo absoluto sobre todos os detalhes relacionados com as atividades do Grupo.

No início, Weishaupt encontrou a maior parte de seus recrutas na Universidade de Ingolstadt. Depois de alguns anos, no entanto, ele passou a recrutar em Munique. Em 1777, ele entrou para uma Loja Maçônica de Munique chamada The Lodge Theodore of Good Counsel. Alguns historiadores afirmam que seu objetivo era conseguir proteção e ajuda da Ordem já que ele estava tendo problemas em atrair novos membros para os Illuminati. Outros, no entanto, afirmam que seu objetivo era muito mais sinistro: a subversão da Ordem Maçônica até transformá-la numa fachada para a sociedade dos Illuminati.

Alguns anos mais tarde, Weishaupt estendeu seus esforços de recrutamento para o norte da Alemanha, dominado pelos protestantes. Um de seus recrutas mais notáveis era o Barão Von Knigge, que provou ser melhor do que Weishaupt em termos de organização, defesa de uma causa e recrutamento. Von Knigge tinha como incumbência recrutar membros entre os círculos mais altos da sociedade — nobres, príncipes e até membros dos níveis mais altos do Clero.

A influência da sociedade cresceu juntamente com o aumento do quadro de membros. Weishaupt começou a sonhar em transformar a sociedade numa ordem mundial como era a Companhia de Jesus, tendo ele próprio como General. No entanto, estas idéias não se ajustavam muito bem com as do Barão Von Knigge e levaram a um desentendimento entre os dois poderosos Illuminati.

Em 1784, Von Knigge se desligou da sociedade num dos muitos escândalos que acabaram abalando a estrutura dos Illuminati. Outros membros mais antigos abandonaram a sociedade por várias razões — a maioria delas provavelmente relacionadas a divergências com relação aos planos megalomaniacos de Weishaupt — e surgiram vários livros e panfletos atacando a sociedade como sendo subversiva e uma ameaça à Coroa. Seguiram-se denúncias feitas na Igreja, mesmo tendo vários membros do Clero ligados à sociedade, e o Estado lançou um aviso contra sociedades secretas.

As coisas iam de mal a pior para Weishaupt. O governo favorecia o espírito de revolução no ar e temia que as sociedades secretas fossem o nascedouro da subversão e da traição. As autoridades da Bavária acabaram declarando as sociedades secretas ilegais. A Igreja também começou a ver os Illuminati — e outras

Dominando o Mundo

Como é que Weishaupt e os Illuminati (que nunca foram um grupo grande) tinham a intenção de destruir instituições que haviam sobrevivido durante séculos? Seu plano era muito simples e já antevia a filosofia de várias organizações conspiratórias que vieram depois deles.

O ponto central de seu plano era a criação de que as instituições humanas só podem sobreviver enquanto se submeterem a regras e deveres. Se os Illuminati forem, de alguma forma, capazes de convencer as nações a abandonar suas regras e deveres, então a disciplina que lhes dava coesão desapareceria deixando apenas multidões impotentes. Num mundo deste tipo, qualquer organização militar — em outras palavras, os Illuminati — teria facilidade em se fazer aceitar como um ditador já que a humanidade abomina a anarquia tanto quanto a natureza abomina o vácuo.

Weishaupt não viveu o suficiente para testar sua teoria e muitos historiadores afirmam que os Illuminati sucumbiram muito antes de colocar seus planos em movimento. Mas outros historiadores dizem exatamente o contrário e apontam para os acontecimentos dos dias de hoje como indícios de quão efetivos eram os planos de Weishaupt ...

Se meu governo realmente funcionar do jeito que eles dizem que funciona, eu estou numa encrenca dos diabos.

Mas, quanto é que eles sabem?



Graus de Iniciação

Como muitas outras sociedades secretas, os Illuminati de Weishaupt continham vários "graus" ou "ordens" de iniciação. Depois da iniciação, o membro era considerado um *Insimui* ou novício. Depois de uma longa preparação, o candidato era admitido na classe dos *Minerals* ou "Jovens Sábios."

Espera-se que os membros destes níveis mais baixos se concentrem em moral, história e o "conhecimento da humanidade." Para obter este conhecimento, eles são ensinados a "observar e estudar" — em outras palavras, a espionar uns aos outros.

Os níveis mais altos tomaram emprestada a simbologia da maçonaria. Entre os graus mais elevados encontram-se o *Illuminatus minor*, o *Illuminatus maior* e o *Illuminatus dirigens*. O nível mais elevado, reservado para Weishaupt e seus doze discípulos, era o *Aeropagites*.

Propaganda Illuminati

Entre as afirmações mais importantes encontradas em documentos Illuminati confiscados encontravam-se idéias como as seguintes:

- "as pessoas são crianças crescidas que deveriam ser libertadas da tutela dos reis e dos príncipes";
- "o nacionalismo é uma prisão";
- "o patriotismo é um obstáculo à solidariedade entre os homens";
- "a iluminação universal torna as nações e os governantes superfluos".



Outros Illuminati Históricos

Adam Weishaupt não foi o primeiro, é claro. A história está cheia de intrigas e conspirações, organizações secretas e irmandades arcanas.

A Sociedade dos Assassinos (v. pág. 65) é muitas vezes considerada uma antecessora do grupo de Weishaupt e existem similaridades sutis entre as duas organizações.

Os "cultos misteriosos" da era romana tinham iniciações, hierarquias, rituais secretos e outros enfeites associados com as sociedades secretas dos dias de hoje. Alguns destes grupos modernos podem estar seguindo com toda seriedade tradições herméticas com mais de 2.000 anos de idade.

E, nos últimos anos do Império Romano, um filósofo herege cristão chamado Montanus formou um grupo cujo objetivo declarado era reformar a jovem Igreja Cristã. Ela chamava seus discípulos de Illuminati....

sociedades do tipo — como ameaças em potencial.

O começo do fim dos Illuminati aconteceu em março de 1785. Um sacerdote chamado Cosandey — um membro reconhecido dos Illuminati — recebeu ordens de seu bispo para contar tudo que sabia sobre o grupo. Apesar dos juramentos de segredo feitos durante sua iniciação, Cosandey contou tudo. Ele falou sobre a imortalidade e a licenciosidade de Weishaupt e suas *Aeropagites* e descreveu os membros secundários como "impostores, malfeitores, entusiastas e trouxas" que haviam jurado obediência cega. Mais tarde ele afirmou que os Illuminati haviam penetrado na Maçonaria. Ela não passava de uma cobertura para a Conspiração. Cosandey dizia que todos os Illuminati eram Maçons, mas nem todos os maçons eram Illuminati. Esta confissão resultou numa bula publicada pelo Papa Pio VII condenando todas as sociedades secretas.

Os Illuminati resistiram e redobram seus esforços para se manterem em segredo.

Mas as autoridades fizeram visitas às casas de suspeitos e confiscaram documentos e folhetos de propaganda.

Um decreto publicado em 1787 transformava o recrutamento de novos membros para os Illuminati num crime punível com a decapitação; tornar-se um membro da sociedade era um crime punível com o exílio e expropriação de todos os bens. Apesar destas medidas draconianas, os Illuminati sobreviveram nas sombras.

O ano de 1799 deu início a um período de tolerância. Apesar de as sociedades secretas continuarem banidas oficialmente, todos os exilados (com exceção de Weishaupt) receberam permissão para voltar à Bavária e vários ex-Illuminati chegaram a ocupar cargos importantes no governo. Contudo, a sociedade parecia estar desaparecendo. Weishaupt morreu em 1830. Em 1896, a Ordem dos Illuminati em Dresden, mas ela nunca conseguiu nenhuma importância no cenário mundial....

Os Illuminati no Estrangeiro

Pelo menos é o que a História tradicional ensina. Os partidários da visão conspiracional da História vêem as coisas de maneira diferente. Historiadores como A. Ralph Epperson sustentam que a Ordem dos Illuminati simplesmente mudou de nome para escapar da Inquisição e da perseguição que seus membros previam. Alguns historiadores se mudaram para outros países, principalmente para a França — onde a sociedade fomentou e dirigiu a Revolução Francesa — e para os Estados Unidos. Dizem que os Illuminati organizaram seu primeiro capítulo na Virgínia, em 1786, que foi seguido por 14 outros espalhados pelo jovem país. Os Illuminati organizaram a Sociedade Callo-Italiana. Com o início da Revolução Americana, os membros da Ordem Illuminati da América começaram a chamar a si mesmos de Jacobinos.

Muitos americanos influentes da época estavam cientes da existência dos Illuminati. George Washington, ele próprio um maçom, afirmou ter conhecimento dos Illuminati, mas dizia não ter nenhuma simpatia por sua filosofia. Thomas Jefferson também sabia dos preceitos dos Illuminati e alguns de seus escritos parecem indicar que ele era mais receptivo às idéias de Weishaupt que Washington. (Jefferson escreveu, "Weishaupt parece ser um filantropo entusiasmado. Ele acredita que o objetivo de Jesus Cristo era estimular o aperfeiçoamento da índole humana. Seus preceitos são o amor a Deus e ao próximo".)

E, é claro, há um olho na pirâmide — um dos principais símbolos dos Illuminati. Se Weishaupt e seus discípulos não estavam tão envolvidos na Revolução Americana, o que é que seu símbolo está fazendo no verso da nota de um dólar?

Os Illuminati Hoje Em Dia

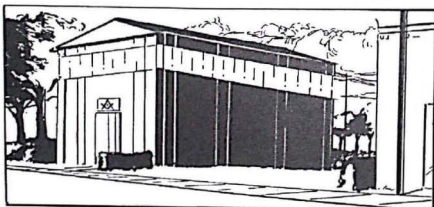
Na visão conspiracional da História, os Illuminati ainda existem — talvez não com o mesmo nome, é claro, mas com o mesmo objetivo. E qual é este objetivo? Nada menos que o domínio do mundo e o poder absoluto. A maioria dos estudiosos

da Conspiração afirmam que os Illuminati continuam empenhados em conseguir seu objetivo, alguns acreditam que eles já o conseguiram! Os historiadores da Conspiração afirmam que os momentos decisivos mais importantes do mundo foram provocados pelos Illuminati.

Como é que um grupo, necessariamente pequeno e mantendo sua existência secreta, pode ter um efeito tão grande no desenrolar da História? A resposta é óbvia, indiretamente os Illuminati são os mestres em se infiltrar em outras organizações — secretas ou conhecidas do público — e controlá-las. Este controle pode variar do comando direto — quando os Illuminati controlam as despesas do grupo subordinado — à influência sutil — quando um ou mais dos diretores do grupo secundário são também membros dos Illuminati.

O controle também pode ser indireto, afinal de contas, não existem tantos Illuminati e eles se enfraqueceriam — tanto no que se refere à disponibilidade de tempo, como de recursos — se tivessem de controlar toda organização de alguma importância por eles próprios. Feliz, ou infelizmente, dependendo do ponto de vista, não é assim que a coisa funciona. Os estudiosos da conspiração acreditam que os Illuminati controlam diretamente apenas uns poucos grupos — os Maçons e o Partido Comunista Soviético são incluídos com frequência nesta categoria. Estas organizações controladas diretamente controlam outras, mais ou menos da mesma forma que por sua vez controlam outras que controlam outras e assim por diante... O mundo se transforma com rapidez numa rede interligada de influências que tem os Illuminati em seu centro dirigindo tudo.

A situação fica ainda mais bizarra quando as organizações subsidiárias não sabem que elas estão sendo influenciadas e acreditam ser o "motor principal" da conspiração. Exemplo: pode ser que o Partido Soviético tenha um dia controlado — como alguns estudiosos da Conspiração afirmam — o British Trades Union Congress, o American Teamsters, vários grupos de controle de armas e um certo número de Governos do Terceiro Mundo. Segundo muitos "textos" sobre a teoria da conspiração, o Partido desconhecia completamente o fato de ser um simples peão num jogo muito mais importante, da mesma forma que o British TUC (muita gente se pergunta qual será o grupo que irá substituir o já falecido Partido Comunista como principal trouxe dos Illuminati.).



A Campanha

Este é o mundo no qual se desenrola a Campanha Illuminada. Um mundo sombrio salpicado de mistério e paranóia. Um mundo onde todas as coisas estão interligadas de uma forma surrealista. Um mundo onde os tablóides vendidos nos caixas de supermercados são as únicas fontes de informação confiáveis...ou pelo menos de parte da verdade.

Um mundo onde a grande maioria da população está inconsciente de como as coisas realmente funcionam. Onde os eleitores de um país democrata acreditam realmente que seus votos significam alguma coisa. Onde os cidadãos acreditam que seu governo está realmente trabalhando com a melhor das intenções.

Organizações Controladas

Quais organizações podem ser dominadas pelos Illuminati, seja diretamente ou através de intermediários? Vejamos uma lista, sem nenhuma ordem particular, de organizações que, segundo vários estudiosos, fazem parte da grande Conspiração.

Os Maçons, o Partido Comunista (soviético, americano e outros), a Força Aérea Americana, a CIA, a N.M. Rothschild Company, o Federal Reserve System, o US Department of Health, Education and Welfare, o Fundo Monetário Internacional, a Rhodes Scholarship Foundation, a London School of Economics, o National Council of Churches e os Beates!

Isto é apenas o começo. Numa perspectiva conspiracional, a escola onde você estuda, seu patrão, o grêmio estudantil, o IRS - e a editora que publicou este livro - são todos parte de uma rede de conspirações interligadas.

Conspirações Por Toda Parte!

E, se todas as organizações estiverem sob o controle indireto dos Illuminati, então todos os eventos do mundo atual são resultados de uma conspiração com um objetivo bem específico. Outra vez, esta é uma lista rápida de possibilidades aterradoras com o único objetivo de deixá-lo sobressaltado:

A adição de flúor à água servida à população americana foi planejada para submeter os americanos a substâncias alteradoras da mente.

O surgimento de Adolf Hitler como o líder da Alemanha antes da guerra era uma conspiração envolvendo a Thule Society e I.G. Farben, que tinha a intenção de desenvolver novos mercados para os processos químicos daquela empresa.

A inflação é uma conspiração que envolve o Federal Reserve com o objetivo de desmoralizar a moeda americana e enfraquecer a estrutura socio-econômica do país.

A Teoria da Evolução é uma conspiração dos socialistas, dos maçons e vários cientistas com o objetivo de enfraquecer a religião.

A Segunda Guerra Mundial foi o resultado de uma conspiração imensa que tinha dois objetivos paralelos, posicionar as Nações Unidas como um "governo mundial" e permitir à Rússia expandir seu imperialismo para os países do Leste Europeu.

O sistema educacional americano atual é resultado de uma trama de educadores e membros do governo que têm como objetivo doutrinar as mentes dos jovens com a "religião" Humanista.

Uma conspiração envolvendo a Força Aérea Americana e vários gigantes da mídia noticiosa está escondendo o fato de que a Terra foi visitada por uma espaçonave alienígena.

O estabelecimento de uma força policial independente no "país" (a Disney World, na Flórida) é a primeira etapa de um plano que culminará com a extra-territorialidade das corporações.

A morte de Elvis Presley foi uma mistificação engenhosa orquestrada pelo FBI - uma organização da qual Elvis era e continua sendo um membro importante.

Etc, etc, etc

Para Toda Conspiração Existe Uma Conspiração Igual e Contrária

Uma característica importante da teoria da conspiração é a contradição flagrante que existe entre as idéias mais populares. Não é possível que todas elas sejam verdade... é?

Por exemplo, existe claramente uma trama comunista e atesta com o objetivo de minar o moral americano. Mas existe também uma trama fascista-religiosa para manter os Estados Unidos presos "à moralidade classe-média" do século XIX.

É óbvio que existe uma conspiração socialista e autoritária com o objetivo de incapacitar as grandes empresas com leis e impostos. Mas existe também uma trama complexa comandada pelas grandes empresas e o complexo industrial/militar para tomar conta do governo.

Qualquer um é capaz de ver a conspiração dos legisladores e dos burocratas para manter seu cargo. Mas todos são capazes de ver também a conspiração anarquista para forçar a saída de todos detentores de cargos públicos, bons ou maus, e criar o caos.

O colapso do Império Soviético mostrou que os super-estados monolíticos não são capazes de sobreviver. Ou será que ele mostra que alguma coisa maior e mais poderosa que a URSS desejava eliminá-la?

E todo mundo pode ver que um monte de gente está se divertindo a valer espalhando mentiras e rumores sobre conspirações. Será que isto não seria uma conspiração?

O Prazer do Paranóico

Um caso extremo de paranóia conspiracional é a idéia de que *todas* as pessoas pertencentes a uma certa categoria ... todos os agentes funerários, todos os homossexuais, todos os professores da escola dominical ... fazem parte de alguma conspiração. Isto beira a loucura, mesmo para aqueles que concordam que existem realmente conspirações.

Entretanto, a idéia de que possa existir uma irmandade secreta de, digamos, flás de heavy-metal pode ser completamente irresistível. Todos eles usam brincos e camisetinhas rasgadas, não usam? E se isso *significar* alguma coisa? E se eles fizerem reuniões secretas, rituais secretos e planos secretos. Talvez isto seja ridículo ou impossível, mas ninguém é capaz de *provar* que não é verdade. E se *fosse* verdade, ela estaria protegida por sua própria inverossimilhança. Que pistas um investigador sensato seguiria no caso de uma conspiração mundial de ruivos?

E os optometristas? Eles colocam você naquela salinha escura ... eles sentam você naquela cadeira especial, ajustam aquele aparelho na sua cabeça e depois começam a projetar coisas na parede que você mal consegue ler ... Afinal de contas, talvez fosse melhor não pensar no assunto.

E, é claro, existem algumas pessoas que percebem parte da verdade, um vislumbre por trás da cortina da normalidade. A maioria deles é considerada paranóica e eliminada normalmente sem muita aspereza, mas certamente com eficiência. É raro os conspiradores terem que preparar essa repressão eles mesmos; a maioria das vezes a sociedade faz o trabalho por eles. Afinal de contas, se alguém prestar a atenção aos delírios de um paranóico ele poderia ter de repensar algumas de suas suposições sobre a maneira como o mundo funcionae, não suportamos isso, suportamos?

Em alguns casos estes alarmistas são paranóicos. O choque de ver através do véu da normalidade pode facilmente perturbar a sanidade de uma pessoa.

É claro que pode ser difícil avaliar uma paranóia. Tente distinguir uma pessoa que acredita que as companhias telefônicas estão determinadas a assumir o comando da indústria bancária de alguém que de fato sabe disso.

De vez em quando alguém consegue descobrir o suficiente para se tornar uma ameaça direta a algum nível da Conspiração. Estas pessoas simplesmente desaparecem ou são vítimas da violência aleatória sem motivo — o que nos lembra John Lennon — ou de acidentes. Mas de vez em quando eles são admitidos em uma organização em algum outro ponto da estrutura de poder. Em alguns casos, um pesquisador dedicado das ações dos Illuminati acaba se tornando um dos membros secretos.

Existem também aqueles que conseguem de alguma forma descobrir uma parte da verdade e ainda se manter um passo à frente dos membros da conspiração. Talvez eles não tenham conseguido incomodar sua vida o suficiente ...até agora. Ou quem sabe eles estejam sendo protegidos por alguém — provavelmente para serem usados no futuro como peões contra uma organização rival. Estas pessoas provavelmente levam a vida mais solitária que se possa imaginar, sabendo que um tropeço pode colocar o peso do mundo sobre seus ombros.

Fazendo o Papel dos Illuminati

O mundo Illuminado pode ser um lugar fabuloso para um jogador de RPG. No entanto, existem certas exigências para que uma campanha de Illuminati seja bem sucedida. Antes de tudo, o Mestre tem que manter o tempo inteiro um ar de mistério e paranóia. Estão acontecendo coisas estranhas por trás de uma fachada de normalidade. Nada é o que parece ser. Coincidência é um termo incerto: tudo o que acontece pode ter um propósito, fazer parte dos objetivos de alguém. Da mesma forma, nada é comum: o ponto de vista usado pelos PCs para classificar qualquer evento como sem importância é uma medida de sua ignorância sobre a maneira como o mundo funciona de fato.

Em segundo lugar, o GM deveria procurar garantir que a iluminação seja um processo lento e gradual. Toda vez que os PCs conseguissem abrir uma cortina, deveria haver uma outra atrás dela.

Quem andou xeretando na minha injeção anti-paranóia?



Procurar "a verdade" deveria ser parecido com o processo de descascar uma cebola com um número infinito de camadas. Você descasca uma camada de mentiras e tudo o que é revelado é uma outra camada de mentiras ainda maiores. A impossibilidade de expor os próprios Illuminati é quase um axioma neste mundo. Os personagens e seus jogadores poderiam estar totalmente convencidos de terem finalmente descoberto os "motores principais", o grupo por trás de todas



as conspirações... Mas quem (ou o quê) está por trás daquele grupo? Será que os Illuminati são seus próprios mestres ou será que existe um grupo "Uber-Illuminati" que os controla? E um grupo "Uber-Uber-Illuminati" que os controla? Quem pode dizer?

Terceiro, o Mestre tem que garantir que os PCs não podem contar com a ajuda de mais ninguém no mundo da campanha. Não importa o quanto eles tentem tornar pública "a verdade", não importa quão persuasivos eles sejam, eles não conseguirão atingir a indiferença do grande público.

Por quê? Primeiro, porque a informação que eles estão tentando espalhar simplesmente não vai chegar até o povo. Os noticiários são controlados pelos Illuminati que obviamente gostariam de ver "a verdade" enterrada. Segundo, as pessoas não acreditarão nos PCs porque o que eles têm a dizer é tão... inacreditável. Além do mais, os tablóides vêm espalhando a verdade há anos e quem é que acredita neles de fato? Pior ainda, a verdade não é só inacreditável, como certamente destruirá a vida confortável que a maioria leva. Quem é que quer acreditar que "eles" controlam todos os aspectos de nossas vidas? É muito mais fácil continuar acreditando naquilo que sempre acreditamos e ignorar — ou suprimir conscientemente — que nos façam examinar aquelas coisas que nós simplesmente não desejamos examinar.

Isto não significava que eles nunca vão conseguir convencer ninguém — ou pelo menos ter essa impressão. Estas pessoas podem ser paranóicos atestados, desejosos de aceitar qualquer coisa (até mesmo a verdade) que se encaixe em sua estrutura ilusional; ou eles podem ser perseguidores da verdade, ou agentes da Conspiração.

Por último, um ponto interessante a considerar: a Teoria da Conspiração é similar aos fractais e ao Ruído Branco não importa quanto você aumenta a escala, tudo parece continuar a mesma coisa.

Não importa realmente em que ponto da estrutura de poder destas conspirações você se encontra. Sempre existirão segredos por trás da fachada da realidade, sempre haverá um número infinito de camadas de cebola. Qual é a diferença entre um conspirador que acha que está no topo da pirâmide e um "civil" que nem sequer sabe da existência da pirâmide? FNORD.

"Acho Que Somos Patrimônio"

Charles Fort era da opinião que muitos eventos misteriosos eram causados por alienígenas que estão nos observando... quem sabe até manipulando tudo o que fazemos. Talvez façamos parte de uma experiência — o que explicaria porque muita coisa não faz o menor sentido no século XX.

Bom, se nós todos formos joguete indefesos nas mãos de alienígenas deformes, a campanha ficará meio limitada. Mas pode ser que os alienígenas não sejam todo-poderosos. Talvez estejamos fora de controle e os agentes alienígenas estejam tentando fazer com que voltemos a agir segundo seus planos, sem muito sucesso. Neste caso, haverá batalhas a serem ganhas. Se a humanidade for teimosa e inteligente o suficiente, os alienígenas desistirão e irão embora.

Ou, talvez os mestres alienígenas não nos tenham criado ou ajudado a nos desenvolvermos. Talvez eles estejam apenas tirando vantagem. É possível que sejamos apenas divertidos de se olhar. Talvez nós sejamos somente algum tipo de recurso a ser colhido (como no livro *A Plague of Demons* de Keith Laumer) ou, quem sabe, para ser comido. Mais uma vez, a resistência pode ganhar o dia para a humanidade.

Seja Paranóico Sobre Satélites

Eles estão girando pelo espaço sem nada que os sustente lá em cima. É contra a natureza. Existe alguma coisa diabólica por trás disso tudo, escreva o que eu estou dizendo. Mesmo que eles não tenham sido construídos pelos alienígenas de Charles Fort.

Eles estão nos observando. Hoje em dia, os satélites têm câmeras capazes de ler uma placa de automóvel a 300 km de distância; pelo menos é o que diz o *Sol da Meia Noite*. (Pena que as placas não sejam colocadas no teto dos carros, não é?)

Eles estão mantendo arquivos com nossas posições — pelo menos daqueles que têm telefone celular (v. pág. 73). Quem sabe? Pode ser que eles sejam capazes de rastrear os aparelhos de vídeo caseiro. E provavelmente relógios digitais também.

Nem se atreva a pensar em raios laser controladores da mente (mas veja a pág. 122 e ponha uma folha de estanho dentro de seu chapéu).

E, o pior de tudo, eles pretendem confundir as constelações e as previsões astrológicas. Se você for de sagitário e tiver Telstar em gêmeos e Sklyab como ascendente, ninguém será capaz de ler seu horóscopo direito.

Mais Sete Coisas Que Merecem Nossa Paranoia

Conspirações de Pura Malevolência! Quem foi que disse que uma conspiração tem que ter um objetivo significativo? Vai ver eles só estão querendo atormentar alguém. É óbvio que a pessoa que inventou o salto alto odiava as mulheres, mas tem gente que dá duro para que eles continuem na moda.

Hotéis! Todas as grandes cadeias de hotéis têm bancos de dados enormes com informações sobre seus hóspedes, "para servi-los melhor." Eles sabem um bocadinho de coisa sobre sua vida. Se você esteve com uma morena no Rio de Janeiro durante o último carnaval o responsável pela recepção do hotel de Fortaleza este ano não vai chamar a loirinha que está com você de sra. Souza. Você já parou para pensar quem mais tem acesso a estes bancos de dados?

A Camada de Ozônio! Ela está mesmo sendo destruída ou tudo não passa de propaganda? Qualquer que seja a resposta, quem iria se beneficiar com isso? Os fabricantes de cosméticos que vão passar a vender seu protetor solar com fator de proteção 500. As empreiteiras que vão ficar ricas se todo mundo tiver que o tempo inteiro em lugares protegidos do sol. Ou quem sabe os ecologistas que estão tentando manter todo mundo dentro de casa para garantir que deixem a Mãe Natureza em paz.

Monstros Marinhos Mecânicos! Faz anos que estamos lendo matérias sobre a riqueza do fundo do oceano e o ouro que existe dissolvido em cada litro de água do mar. Por que é que isso tudo não está sendo explorado? Bom, alguém deve ter chegado lá primeiro.

Automação! Será que sua intenção é realmente facilitar a vida das pessoas? Nesse caso, por que é que é praticamente impossível programar um aparelho de vídeo cassette? Não, tudo isso faz parte de uma trama diabólica para tornar as pessoas desnecessárias.

Espécies Ameaçadas de Extinção! Será que a extinção é um acidente horrível ou existe uma razão para que ela aconteça? Por que é que as florestas tropicais estão sendo realmente derrubadas? Talvez a extinção de uma espécie inteira seja o maior sacrifício possível para aplacar a ira dos mestres demônios que comandam a conspiração.

Os Painéis dos Automóveis! Você já se perguntou por que é que eles deixaram de colocar os nomes dos controles em português e passaram a usar aqueles desenhinhos que ninguém consegue entender? Para tornar as coisas mais fáceis? Difícil de acreditar. Mas quando todo mundo na Terra tiver morrido vítima de uma doença alienígena, aqueles painéis vão servir direitinho para os demônios de Altair que vão desembarcar de seus discos voadores e saquear nossas cidades....

Que horror! Eles querem que eu estoure um centro de computação!

Vou desviar uns 150 metros e atingir a maternidade.



Conexões

O mestre de um mundo Illuminati deveria decidir quão organizada é a conspiração em seus níveis mais altos. Esta decisão influenciará também a forma como ele tratará "conexões" e a sincronicidade e determinará quais as chances que os PCs terão de progredir contra os Mestres Secretos de Tudo.

Mecanismo Secreto

Uma das maneiras de ver os Illuminati, existe um único grupo principal que controla tudo. Tudo está conectado a tudo. Ou, colocando a mesma coisa de uma forma diferente, "tudo é verdade.... até mesmo as coisas falsas".

Mesmo que seja difícil imaginar uma conexão entre a Maçonaria e o abominável Homem das Neves, ela existe. O corolário desta afirmação é o seguinte, por definição: os Illuminati estão por trás de tudo. Você poderia muito bem ser um agente dos Illuminati; apenas não está consciente disso (talvez).

Quando as pessoas dizem "tudo está conectado", normalmente querem dizer que as conexões são causais — isto é, que uma coisa causa outra. Isto não é necessariamente verdade. "Todo mundo sabe" que existe uma conexão entre a população de coelhos do mundo e o comprimento das saias das mulheres; quando o número de coelhos aumenta, as mini-saias voltam à moda. Mas ninguém afirmaria que diminuir o comprimento das saias causa o aumento da fertilidade leporina ou vice-versa. Existe uma conexão mas ela não é causal ... pelo menos até onde a gente sabe.

É possível que estas coisas conectadas de forma acausal sejam provocadas por alguma outra coisa — pelo ciclo de manchas solares, por exemplo. Ou talvez seja apenas um caso de sincronicidade: coelho e saias estão ligados, e o fato de não sabermos como não significava que não seja verdade.

E num mundo onde quase tudo está conectado, o fato de duas coisas estarem desconectadas é por si só uma conexão significativa. O que é que elas têm em comum que as deixa em conexão....?

Este tipo de campanha atrairá os jogadores que gostam de um mundo realmente fantasmagórico e diferente e não se preocupam se eles conseguirão vencer ou não desde que tenham um bom jogo de RPG. Ela atrairá atenção também daqueles que têm um complexo de mártir incurável ...

Num mundo como este, os PCs se parecem com baratas tentando parar um tanque. Mas não são capazes de perceber este fato. De fora eles não podem fazer nada e provavelmente nunca serão notados até serem esmagados por acidente. Se conseguirem entrar, poderão se transformar em pequenos incômodos — mas logo que forem descobertos, eles estarão numa séria encrenca.

Mistério Geral

É possível — e esta é a maneira como preferimos ver estas coisas — que não exista uma única Conspiração todo-poderosa. Claro que existem conspirações e segredos. Uma infinidade deles. Mas eles estão o tempo todo competindo e nenhum deles sabe realmente o que está acontecendo. Eles sabem mais que você, e alguns deles acham que sabem tudo, mas existem mais coisas acontecendo do que alguém é capaz de compreender. E algumas destas coisas são muito estranhas!

Por isso, os GMs podem decidir que muitas coisas misteriosas são verdade sem que haja qualquer conexão (óbvia) com a conspiração particular com a qual estão lidando no momento. Os tablóides à venda nas caixas de supermercados estão dizendo a verdade absoluta, e não mentiras inventadas pelos Illuminati: O Abominável Homem das Neves existe, uma bomba usada na II Guerra Mundial foi encontrada na Lua, Elvis era um marciano, etc... Estas verdades podem ser pistas para se desvendarem tramas secretas. Ou elas podem ser simplesmente a maneira como as coisas são!

É possível que num mundo destes as pessoas queiram acreditar nos Illuminati — que existe uma grande Conspiração por trás de tudo — porque isto faz muito mais sentido do que admitir a verdade. Pelo menos uma conspiração mundial faz algum sentido...

Ou talvez os Illuminati sejam as únicas pessoas realmente capazes de entender. Eles sabem como o mundo é, e eles o encaram impávidos, isto é que os diferencia de nós.

E talvez, por alguma razão, os Illuminati estejam tentando convencer as massas de que o mundo não é daquele jeito — que o Abominável Homem das Neves é um mito, e que Elvis está morto. Para que ter esse trabalho todo? Bom, se soubesse isso, você seria um Illuminado.

Este tipo de campanha é mais imparcial porque os PCs podem fazer alguma diferença. Talvez eles consigam derrubar os Mestres Secretos, mas se eles descobrirem o que está acontecendo eles poderão escolher um lado e — quem sabe — fazer alguma coisa de bom. E se eles não forem capazes de descobrir o que está realmente acontecendo, poderão se consolar com o fato de que os Illuminati provavelmente também não sabem.

Este é o cenário a ser usado se você deseja uma Campanha Humorística (ver a coluna lateral da pág. 48). E mesmo uma campanha séria terá seus momentos mais leves quando os agentes de uma dúzia de conspirações começarem a tropeçar uns nos outros.

Sobre Este Livro

O GURPS Illuminati é diferente de muitos outros suplementos de GURPS, pelo fato de não ter muitas regras. Existem seções que fazem referências ou ampliam regras já existentes, mas estas seções são a exceção e não a regra. A maior parte deste livro é cenário e filosofia. Existem duas grandes razões para isso.

Os mundos Illuminati diferem muito em filosofia das outras campanhas; o mecanismo real de jogo vai depender quase que exclusivamente do gênero que foi "Illuminado". E se a verdade sobre os Illuminati já estivesse neste livro, talvez os jogadores viessem a saber tanto quanto o mestre... e é justamente assim que o mundo Illuminado não é.

Este livro contém sugestões ao invés da verdade categórica — idéias que os mestres podem usar como estão, ou modificá-las, ou ignorá-las completamente conforme se achar melhor —, além de exemplos de grupos Illuminati, exemplos de como a Conspiração pode transformar pessoas inocentes em peões e sugestões para aventuras Illuminadas.

Talvez tudo o que esteja escrito neste livro seja verdade, talvez a Prieuré de Sion ainda exista e esteja por trás dos Templários e dos Maçons. Ou talvez tudo seja diferente. Só o Mestre sabe com certeza... É é justamente assim que as coisas devem ser.

ESTA ORDEM DE MUDANÇA CANCELA A ORDEM DE MUDANÇA ANTERIOR, QUE ERA UM ESCLARECIMENTO POLÍTICO QUE NÃO REPRESENTA QUALQUER MUDANÇA SUBSTANCIAL. NÓS AINDA NÃO QUEREMOS MUDANÇAS, MAS A POLÍTICA É TÃO RUIM QUE NÓS TAMBÉM NÃO QUEREMOS QUE ELA SEJA MELHOR EXPLICADA. FICOU CLARO?



A Vitória Numa Campanha Illuminada

Os Jogadores acostumados com outros gêneros e tipos de cenário provavelmente terão uma idéia de vitória é completamente impraticável numa campanha Illuminada. Se os Illuminati forem realmente aranhas monstruosas numa teia de intriga, você não será capaz de derrotá-los. A única coisa que você conseguirá é continuar lutando para revelar mais uma camada da conspiração enquanto se mantém um passo à frente daqueles que desejam destruí-lo (ou cooperar com você). Em algumas campanhas o maior "nível de sucesso" alcançável é a própria sobrevivência!

É claro que — principalmente se o mestre vê os Illuminati como como uma série de grupos que estão lutando pelo poder, ao invés de um bloco monolítico — seria até possível derrotar alguns dos Mestres Secretos. E isto poderia ser um fim satisfatório para a campanha. Mas, se os Illuminati forem derrotados, com certeza um outro grupo irá assumir seu lugar. ("Os Illuminati estão mortos; vida longa para os Illuminati.") É possível que os próprios PCs venham a se tornar os "novos Illuminati" e se peguem agindo da mesma forma que os "conspiradores" originais.

Glossário Illuminati

Auto-referente: v. *Definição Circular*.

Declaração Reflexiva: v. *Auto-referente*.

Definição Circular: v. *Auto-referente*.

Fuor:

Hermético: *Secreto*.

Homens de Preto: Os agentes de aparência sinistra que visitam as pessoas que avistaram um OVNI, etc... e as aconselham a não tocar no assunto. Acredita-se que eles sejam agentes da conspiração. Pode ser que eles sejam pessoas perfeitamente normais vistas através de um manto de medo, ou quem sabe andróides monstruosos, ou as duas coisas juntas.

Illuminado: (1) Illuminado. (2) Que pertence ou está relacionado à conspiração dos Illuminati.

Instrumento: Qualquer pessoa que seja paga pela Conspiração. Um instrumento sabe que está participando de atividades secretas apesar de normalmente não saber o que elas significam.

Joguete: Qualquer pessoa que seja manipulada com o intuito de fazer aquilo que os Illuminati querem, mas não tem a menor idéia do que está fazendo.

Leis de Murphy: "Tudo que puder sair errado, sairá".

Sincronicidade: Uma coincidência (supostamente) significativa.

Ufologista: Qualquer pessoa que estuda os OVNI's - ou mais precisamente, os relatos sobre as aparições de OVNI's. Alguns deles acreditam que foram levados em viagens de disco voador. Quem sabe? Poderia ser verdade.

50 Coisas Incríveis Sobre os Illuminati

Steve Jackson

Você encontrará a seguir um pequeno be-a-bá sobre os Illuminati. Tudo o que se encontra nestas páginas é verdade, mesmo aquilo que é falso.

1 Existem muitos grupos Illuminati com diferentes tipos de conhecimento secreto. Tudo o que se pode dizer com relação a eles (incluindo isto) é falso para alguns dos Illuminati, mas verdadeiro para outros, o que serve apenas para aumentar a confusão e o mistério.

2 Os Illuminati se infiltram e dominam organizações de todos os tipos, de igrejas a agências de correio e mercearias, e faz com que elas trabalhem de acordo com seus objetivos.

3 E, numa espécie de humor negro, algumas das organizações que eles controlam fazem propaganda delas mesmas como Sociedades Secretas!

4 Eles têm agentes plantados em toda parte. Muitas dessas pessoas não têm idéia de para quem elas estão se reportando de fato. Outros são membros ativos da conspiração abrindo caminho cada vez mais profundamente na estrutura da sociedade.

5 Eles controlam as escolas para ter certeza de que os jovens aprendam a gostar de música desafinada, de alguns jogos estranhos e bizarros e de usar roupas esquisitas. Mas eles mudam os estilos de tantos em tantos anos para ninguém se sentir alienado logo que sai da escola.

6 Eles tentam também recrutar os jovens mais brilhantes como agentes para garantir a próxima geração da conspiração.

7 Eles lutam entre si o tempo todo e guerream contra os outros grupos e organizações. Todos os grupos de Illuminati estão sempre se empenhando em aumentar sua base de poder e solapar a da competição.

8 O primeiro método que eles usam para lidar com a oposição é o suborno. Para um grupo com a riqueza dos Illuminati, alguns milhões de dólares não é nada.

9 Depois eles tentam as ameaças. O risco de perder os bens, o status ou os entes queridos dissuadiu muitos inimigos de seus planos.

10 E, é claro, o assassinato é uma arma política antiga. Os Illuminati foram os responsáveis por alguns dos assassinatos mais chocantes da nossa era.

11 Eles costumam também substituir algumas pessoas por sócias. Durante muitos anos eles recrutaram gente parecida com pessoas importantes para servir a seus propósitos. Agora eles estão aperfeiçoando a tecnologia de clonagem que lhes permitirá substituir qualquer pessoa.

12 As pessoas com as quais eles não conseguem entrar num acordo são desacreditadas ou acabam enlouquecendo.



13 A conspiração Illuminati tem centenas, se não milhares, de anos de idade. Muitos dos nomes mais famosos da história foram Illuminados, ou agentes dos Illuminati. Além do mais a história não passa de uma perspectiva externa das lutas e intrigas dos Illuminati.

14 E, é claro, os Illuminati estão o tempo todo reescrevendo a história para que ela sirva a seus propósitos. Exemplo: as crianças são ensinadas na escola hoje em dia que não existe nenhuma evidência histórica da existência de Jesus Cristo, mas não aprendem nada sobre a guerra entre a Rússia e a Alemanha ou sobre a Arcádia.

15 Eles controlam os meios de comunicação de modo que você fica sabendo aquilo que eles querem que você saiba através das notícias do dia. Os eventos que não se encaixam em seus planos são silenciados.

16 Em particular, eles controlam a televisão. Eles não permitem que programas inteligentes sobrevivam. Eles encorajam o consumo de doces que impedem as pessoas de raciocinar. A única razão pela qual eles permitem que bons programas surjam, de vez em quando, é para convencer as pessoas inteligentes de que ninguém gosta deste tipo de coisa e de que deve haver algo errado com elas.

17 Os Illuminati manipulam a bolsa de valores e controlam as moedas num nível internacional. Seu salário vale aquilo que os Illuminati desejam que ele valha.

18 Da mesma forma, toda a "crise de energia" foi uma invenção dos Illuminati. Não existe falta de energia de nenhum tipo; o problema é que energia à vontade e a baixo custo poderia ameaçar a base de poder dos Illuminati.

19 Os Illuminati estão fazendo todo o possível para conter o programa espacial pela mesma razão. Seria muito mais difícil controlar a humanidade se ela estivesse espalhada por todo o sistema solar. (Nem todos os Illuminati concordam com isso. Alguns deles anseiam pela riqueza em minérios que existe no espaço e outros desejam (literalmente) novos mundos para conquistar.)

20 Alguns deles estão em contato com seres alienígenas. Alguns deles são alienígenas. Por que razão "seres avançados" desejariam se envolver com os assuntos dos terráqueos? Boa pergunta.

21 Pior, alguns deles têm realmente poderes mágicos e estão aliados a forças de ... algum outro lugar. Seres imensos que nos deixam loucos só de olhar para eles ou criaturas diminutas e maliciosas que brilham e ficam tagarelando nos cantos escuros. Eles têm bonecos e alfinetes e conhecem as palavras antigas.

22 Outros Illuminati abraçaram a tecnologia. Seus arquivos de informação são muito mais úteis quando apoiados pelo poder dos computadores. Eles estão condicionando as pessoas a pensarem que os computadores são tão complicados e perigosos que apenas os especialistas deveriam brincar com eles. Na próxima vez que você receber uma conta de luz no valor de \$ 666.666,66 você já sabe quem está por trás dela.

23 Alguns desses tecnófilos foram um passo além criando máquinas realmente inteligentes. Estes computadores sencientes são hoje em dia, uma força poderosa entre os dirigentes Illuminati.

24 Os Illuminati não gostam da guerra; ela é cara e destrutiva. A guerra só acontece quando dois grupos de Illuminati estão muito equilibrados e nenhum deles está com muita vontade de negociar. Aí, eles levam algumas nações a um fervor patriótico e partem para a luta.

ISTO É TÃO RIDÍCULO
QUE SÓ UM INTELECTUAL
ACREDITARIA!

VOCÊ É UM
INTELECTUAL, NÃO?



25 Eles enviam mensagens secretas através de jornais, rádio e televisão — nos anúncios classificados ou até mesmo escondidas nos noticiários. Eles têm outras formas ainda mais estranhas de se comunicar secretamente ... ao seu redor, o tempo todo.

26 Eles mantêm todo mundo — isso mesmo, *tudo mundo* — sob vigilância constante. Toda vez que preenche um questionário, você está compondo mais um elemento da rede que liga o mundo.

27 Eles se esforçam para fazer com que as leis sejam o mais confusas possível, de modo que tudo seja ilegal ou potencialmente ilegal. Desta forma, eles têm um certo domínio sobre todos e todo mundo tem medo da lei.

28 Eles encorajam a resistência à autoridade entre os jovens e os dissidentes políticos com o objetivo de distrair a atenção do governo do verdadeiro inimigo que se encontra infiltrado no próprio governo.

29 Mas, quando eles conseguem um nível satisfatório de controle, passam a trabalhar no sentido de suprimir a independência e a encorajar a obediência cega a todas as ordens vindas dos Illuminati ou de seus servos.

30 Eles cometem atrocidades ao acaso — por exemplo, envenenar o alimento à venda numa mercearia, assassinar velhinhas cegas, colocar franco-atiradores numa auto-estrada — só para deixar o povo confuso, amedrontado e paranóico.

31 Eles escondem todas as invenções que poderiam mudar o status quo. O carburador que permitira construir carros capazes de fazer 50 km com um litro de gasolina, o anticoncepcional perfeito e a cornucópia vegetal estão todos guardados nos cofres dos Illuminati, esperando pelo dia em que seu lançamento será proveitoso para os Mestres Secretos. O que aconteceu aos inventores? Foram subornados, intimidados ou simplesmente desapareceram.

32 Por outro lado, eles também mantêm laboratórios secretos onde são desenvolvidas novas armas e aparelhos de todos os tipos.

33 Suas investigações arcanas provocam todo tipo de mistério. O que você acha que originou a lenda do monstro do Loch Ness? As "mutilações do gado"? As substâncias alienígenas do Oregon?

34 E eles precisam de centenas de vítimas humanas para suas experiências. Você já chegou a pensar por que é que existem tantos comunicados de pessoas desaparecidas e por que somente algumas dessas pessoas são encontradas?

35 Eles estão o tempo todo fazendo experiências com novos métodos de controle mental. Eles colocam substâncias químicas nos reservatórios de água, incluem mensagens subliminares durante as sessões de cinema e programas de TV e incluem instruções inaudíveis na música que toca nos supermercados. Eles também fazem experiências com aparelhos de microondas e frequências ultra-baixas.

36 Todos os fios existentes em sua casa são um caminho em potencial para as mensagens, ataques ou raios controladores dos Illuminati. Você já parou para pensar quantos fios entram em sua casa? Você tem alguma idéia de onde eles *realmente* vêm?

37 Eles naturalmente desencorajam a pesquisa de fenômenos estranhos ou incomuns porque estas investigações poderiam levar até eles. Mas eles encorajam as pessoas a fazer brincadeiras com os Illuminati.



CUIDADO! NÃO TOQUE ESTE
DISCO DE TRÁS PARA FRENTE!

38 Eles publicam tablóides vendidos em supermercado apenas para se certificar de que todo mundo pense que notícias do tipo "O cérebro de Hitler continua vivo!" e o "Abominável Homem das Neves avistado no Havaf" não passam de brincadeiras.

39 Eles encorajam os "pesquisadores" pseudo-científicos mais malucos que eles conseguem encontrar, porque isto tende a desacreditar os verdadeiros estudos do insólito.

40 A crença popular é que os Illuminati desejam o poder para eles próprios. Isto é verdade para alguns deles. Mas outros grupos Illuminati existem com o propósito de apoiar uma ideologia, atingir um determinado objetivo ou simplesmente se opor a outros grupos Illuminati.

41 Uma de suas principais preocupações é a possibilidade de estender a vida humana. Ninguém que tenha tido um poder absoluto durante 50 anos está ansioso por abandoná-lo. Tudo o que você é capaz de imaginar ... yoga, criogenia, troca de corpos, magia, clonagem, glândulas de bode (ou outros animais), transfusões, duplicação da personalidade computadorizada ... já foi tentado pelos Illuminati uma vez ou outra. E algumas delas funcionam!

42 Além disso, os Illuminati mais poderosos dos últimos séculos estão esperando para ser reanimados assim que a ciência o permitir. Múmias, cadáveres em conserva, corpos congelados, cérebros conscientes em cubas ... com certeza você reconheceria os nomes se nós pudéssemos mencioná-los.

43 Você não tem permissão para ver esta informação.

44 Eles usam as doenças como uma arma para disciplinar sua própria população ou dizimar a dos competidores. A Peste Negra na Europa, a varíola entre os índios americanos ... A febre suína foi impedida de cumprir seu objetivo alguns anos atrás por forças oponentes, caso contrário você não estaria lendo isto agora.

45 Eles têm uma grande variedade de servos humanos e inumanos. Os temidos Homens de Preto são provavelmente seus agentes mais conhecidos. Ninguém sabe com certeza se os HdPs são andróides, golens, ou alguma outra coisa pior. Talvez eles tenham sido humanos um dia!

46 Eles estão realmente construindo uma Raça Dominante. Os nazistas não tinham a menor idéia de como eles estavam sendo usados, nem por quê. E eles ficariam chocados com a idéia de perfeição dos Illuminati.

47 Os Illuminati conhecem técnicas sexuais extraordinárias das quais não existe nem sombra no Kama Sutra. Eles também sabem porque estas técnicas são usadas.

48 Na próxima vez em que você gastar muito dinheiro para comprar alguma coisa que não precisava nem queria, e esta coisa se quebrar depois de uma semana, pode estar certo de ter contribuído com uma campanha para angariar fundos dos Illuminati.

49 Eles iniciam correntes postais. Eles começam os boatos de que a Cruz Vermelha poderá comprar uma cadeira de rodas se você lhes enviar um milhão de maços de cigarro e que crianças inglesas sofrendo de doenças terminais precisam de 10 milhões de cartões de visita. Ninguém sabe por que eles fazem isto.

50 Fnord.



1

PERSONAGENS

"Os discípulos (dos Illuminati) estão convencidos de que a ordem governará o mundo. Portanto, todo o membro tornar-se-á um governante."

— John Robinson, *Proofs of a Conspiracy*



O mundo dos Illuminati não é tão diferente do mundo "real". E não deveria ser uma surpresa muito grande o fato de a maioria das pessoas envolvidas numa campanha de Illuminati ser bastante familiar. É claro que a expressão "a maioria" neste caso tem um papel primordial. Um mundo Illuminado é um mundo de extremos. Por isso, muitos dos personagens que vivem num mundo deste tipo são eles próprios exagerados.

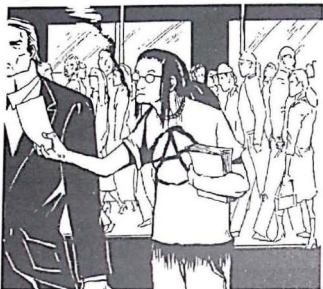
Encontramos a seguir alguns exemplos de personagens típicos que se adaptariam bem em uma campanha Illuminati. Há também para cada tipo algumas sugestões de como uma tal pessoa poderia se envolver com a grande conspiração: como os Illuminati poder-

am usar aquele personagem, como ele poderia acabar se envolvendo com negócios obscuros e como poderia vir a lutar contra os Illuminati.

É bom lembrar que qualquer campanha pode ser uma campanha Illuminati, o que significa que qualquer tipo de personagem adequado àquele gênero poderia se envolver na conspiração.

Note que muitos destes tipos de personagem não correspondem a ocupações — uma pessoa com estas características teria que fazer alguma outra coisa para sobreviver. Estes tipos não estão relacionados na *Tabela de Empregos* (v. pág. 33).

Tipos de Personagem



Anarquistas

Os anarquistas compartilham pelo menos alguns dos objetivos dos Illuminati históricos: eles desejam a eliminação de todas as formas de governo. Mas os anarquistas não desejam ver *nada* ocupar o lugar do governo; os Illuminati desejam ocupar o lugar eles mesmos.

Um anarquista acredita que o único governo bom é a não existência de governo. Eles variam desde os malucos plantadores de bombas a especialistas competentes que estão tentando desmontar o sistema de dentro. É possível encontrar anarquistas nas esquinas, defendendo ruidosamente a revolta civil, ou em programas de TV tentando levar a população a considerar a abolição do governo. Um grupo particularmente interessante é o Anarquista Racional, que acredita que o povo deveria ser livre para decretar as leis que quisesse para se sentir seguro, mas que os indivíduos podem e devem se decidir a infringir qualquer lei com a qual não concordem e depois serem totalmente responsáveis por suas ações. (Uma das citações favoritas de um Anarquista Racional poderia ser "Uma pessoa que segue todas as leis cegamente é tão idiota quanto uma outra que a infrinja a todo instante".)

Os anarquistas podem ser instrumentos excelentes para os Illuminati: use-os para destruir a estrutura de uma sociedade e depois livre-se deles. O ódio perturba o julgamento e muitos anarquistas odeiam com *muita intensidade*. Isto faz com que seja mais fácil ludibriá-los e "programá-los". Por outro lado, se um anarquista descobrir que foi enganado ele se voltará contra quem o fez com vigor.

O anarquista urbano mais sofisticado poderia ter Vantagens como Carisma e Voz Melódica. Os anarquistas com frequência andam em grupos, por isso Aliado e Grupo Aliado poderia ser adequado. (Lembre-se, no entanto, que os grupos de anarquistas não serão muito organizados devido à sua própria natureza...) Desvantagens apropriadas — principalmente para o anarquista mais

fanático: Hábitos Detestáveis, Pobreza, Reputação (Ruim), Status (pior). Além disso, praticamente qualquer personagem numa campanha Illuminati poderia ter Fantasia, Fanatismo e Paranoia.

Entre as perícias adequadas incluem-se a Economia (para entender melhor como derrubar o sistema), Política (idem) e Trovador (para falar em público; muito útil para agitar a multidão numa esquina). Para os tipos mais violentos, Demolição e as perícias de combate são boas.

Estudiosos da Conspiração

Um Estudioso da Conspiração se dedica a seguir a pista das incríveis interconexões existentes entre grupos, idéias e eventos históricos. Você quer saber qual a relação que existe entre os Escoteiros Mirins e o lobby contra a restrição à venda de armas nos Estados Unidos? Pergunte a um Estudioso da Conspiração. À primeira vista parece que os Estudiosos da Conspiração e os Historiadores da Conspiração (pág. 21) são tipos similares. A maior diferença está na técnica utilizada. Os Historiadores usam uma abordagem mais acadêmica e dependem muito mais de uma pesquisa bibliográfica. Os Estudiosos da Conspiração acham os tablôides muito mais iluminadores.

A dedicação dos Estudiosos da Conspiração é bastante variável. Alguns são dileitantes outros são completamente obcecados pelo assunto. E existem ainda alguns "estudiosos da conspiração" que não acreditam numa palavra do que escrevem mas eles o fazem porque sabem que existe um mercado para esse tipo de material. Eles podem vir a se tornar bem conhecidos — apenas entre os estudiosos da conspiração ou entre o público em geral através de textos de popularização — e muito ricos.

Por definição, os estudiosos da conspiração investigam a conspiração — ou pelo menos fingem que o fazem. Mesmo os cínicos, que estão nesta jogada por dinheiro, podem vir a tropeçar em evidências de alguma coisa real. É quase certeza que os Illuminati têm grupos de estudiosos da conspiração sob seu controle; os mais furiosos são úteis para destruir a credibilidade da pesquisa conspiracional e os mais acreditáveis para disseminar a desinformação.

Entre as Vantagens úteis incluem-se o Carisma (uma dádiva no circuito dos programas de entrevista na TV) e a Reputação (idem). A Vantagem Antecedentes Incomuns pode explicar o interesse por coisas misteriosas. Fantasia e Fanatismo são desvantagens excelentes; a Credulidade também pode ser divertida (um estudioso da conspiração crédulo passaria o tempo todo seguindo a pista daquelas poucas conspirações que *não* existem). E o Alcoolismo e o Vício devidos, sem dúvida nenhuma, ao trauma de ter visto o mundo como ele realmente é? A paranoia é quase uma exigência para alguém que acredite ainda que parcialmente no seu trabalho! Ele poderia com muita facilidade ter pisado em alguns calos muito sensíveis e agora ter Inimigos em toda parte (que podem ser os grupos pertencentes à conspiração, ou grupos enfurecidos por terem sido acusados de fazerem parte da conspiração).

Entre as perícias úteis teríamos a Teoria da Conspiração (quase

uma obrigatoriedade!), Pesquisa e Escrita. Economia, Detecção de Mentiras, Lábia, Literatura e Política também podem ser úteis.

Veja também *Historiadores (Conspiração)*.

Conspirador "afimdes"

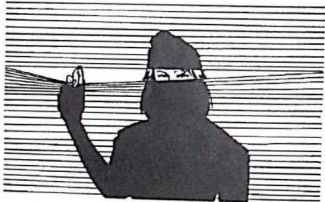
Existem conspiradores de verdade e existem os "afimdes": gente que gostaria de fazer parte de uma conspiração, finge que faz parte ou que *acredita* que faz parte. Os afimdes estão em geral um nível abaixo dos seguidores de cultos radicais (v. pag. 21). Estes últimos são membros de algum grupo enquanto os afimdes na maior parte das vezes não.

Existem vários motivos para os afimdes quererem ou fingirem fazer parte de uma conspiração: pelo poder pessoal, para impressionar outras pessoas, para melhorar a auto-estima ou porque acreditam que estes aliados imaginários irão dissuadir os membros de conspirações reais de darem um sumiço neles. É possível que ele acredite fazer parte de uma conspiração pelo simples fato de ser paranóico ou por ter descoberto que ele é um peão no "grande jogo."

Os afimdes poderiam vir a pesquisar os Illuminati porque eles desejam se tornar membros da conspiração e tentar combater os grupos rivais da organização à qual eles acreditam pertencer. As ilusões e o desejo patético de pertencer destas pessoas faz com que elas sejam incrivelmente fáceis de se transformar em instrumentos e pataus. Sintase à vontade para cobrir um afimde de Fantasias, Credulidade e Obsessões. O Fanatismo não é muito adequado; o afimde não sabe o suficiente para ser fanático. Paranoia? Provavelmente as mais extremadas.

O afimde casual poderia até ter um Patrono Secreto. Esta pessoa/grupo seria provavelmente uma membro da Conspiração que já o usou como um peão inconsciente e agora está zelando por ele para o caso de poder usá-lo novamente. Logo, é possível que no fim das contas o afimde faça parte da Conspiração....

Veja também *Conspiradores, Seguidores de Cultos Radicais, paranóicos, Peões e Instrumentos*.



Conspirador

Estes são os verdadeiros membros da Conspiração, e às vezes eles nem sabem disso! Eles não são, no entanto, "os maiores", pelo menos não num nível global. Eles são os membros de um grupo que se encontra em algum ponto da estrutura de poder.

Os conspiradores quase nunca saberão *em que parte* da estrutura sua organização se encontra ou até mesmo que existe uma estrutura. Eles sabem que existe algum tipo de conspiração, mas em geral não estão totalmente convencidos que sua organização a controla.

Confuso? Vamos tentar dois exemplos. O primeiro é um executivo de uma companhia petrolífera que está patrocinando em segredo o movimento anti-nuclear, para garantir que a energia de fissão nunca se transforme num concorrente significativo para sua indústria. O segundo é um "case officer" (*) da KGB por trás de uma empresa de consultoria de extrema direita que trabalha exclusivamente para o governo em Washington, que faz continuamente declarações que fariam Gengis Khan parecer um liberal cheio de compaixão, com o

objetivo de desacreditar a filosofia do capitalismo.

Os conspiradores podem ser relativamente solitários — no primeiro caso, o executivo poderia estar agindo sem o conhecimento ou permissão de seu chefe — ou cercado de colegas da mesma opinião, como no segundo exemplo. Em muito poucos casos o conspirador perceberá que ele está sendo manipulado da mesma maneira que ele manipula as pessoas que estão abaixo dele na estrutura. (Quem foi que deu a idéia do movimento anti-nuclear para o executivo? E quais são os verdadeiros objetivos do Diretor da KGB?) Quando ele finalmente descobrir a verdade, essa compreensão poderá ser mais traumatizante do que para uma pessoa comum. Afinal de contas ele que sempre pensou que era um titereteiro, agora têm que aceitar o fato de ter alguns cordões que o controlam também....

Os conspiradores não são Illuminati - eles simplesmente não estão numa posição alta o suficiente dentro da estrutura para sê-lo. Em geral eles servirão a uma conspiração maior como "gerentes intermediários" apesar de não terem consciência desse seu papel. A descoberta chocante de que ele não é o mestre de seu próprio destino será muitas vezes grande o suficiente para colocar um conspirador na caça de seus Mestres Secretos. (Será que ele fez esta descoberta sozinho ou foi levado a ela por alguma(s) pessoa(s) desconhecida(s)? Essa é uma pergunta interessante....)

Os conspiradores poderiam ter pelo menos algum controle sobre os Homens de Preto (HdPs), os peões e os instrumentos. Dependendo das circunstâncias, eles podem ser considerados como Aliados. É muito provável que os conspiradores tenham Grupos Aliados e, muito possivelmente, Patronos (Secretos ou não). A Hierarquia Militar também pode ser uma boa Vantagem, como o seria qualquer outra vantagem que tornasse o personagem mais persuasivo, um líder melhor, ou alguém que soubesse mentir melhor. Ele deveria também comprar todas as perícias que lhe parecerem adequadas para sua carreira ou para o cargo que ele ocupa. A Lábia provavelmente seria muito útil.

Desvantagens? Seria muito divertido interpretar a Fantasia de que *não existe* nenhuma Conspiração maior que a sua.

Veja também *HdPs, Peões e Instrumentos*.

(*) um funcionário de alguma agência de Inteligência que trabalha em algum tipo de projeto, recrutando e controlando agentes (espies) para coleta clandestina de informação ou coordenando alguma operação secreta. O case officer é, na verdade, a ligação entre a burocracia que toma as decisões na sede, e as operações de campo. Pode ser considerado um "oficial de ligação".

Desprogramador

Apesar deles não conseguirem tanto espaço quanto tinham dez anos atrás, ainda existem pessoas que ganham a vida "desprogramando" ou "desfazendo os efeitos de uma lavagem cerebral" em gente que foi condicionada por um culto ou algum outro grupo. Os desprogramadores são muitas vezes contratados pelas famílias ou pelos amigos das pessoas "sugada" por grupos extremistas. Estes profissionais seqüestram a "vítima" do culto e a submetem a um condicionamento que é, às vezes, muito mais doloroso e coercitivo do que qualquer coisa que o culto possa ter feito, usando com frequência técnicas que são completamente ilegais.

Os desprogramadores variam desde profissionais compassivos fornecendo um serviço real e vital até bandidos insensíveis cujo único objetivo é fazer uma grana fácil. Os melhores só agirão depois que houver evidências conclusivas de que os preceitos do culto são ativamente prejudiciais e, neste caso, trabalharão cuidadosamente para reverter todos os condicionamentos adversos a que a "vítima" tiver sido submetida. Os piores estão no negócio só pelo dinheiro e em alguns casos vão simplesmente submeter a vítima a outra lavagem cerebral que a levará a agir normalmente — uma coisa muito diferente de reverter os condicionamentos sofridos pela vítima!

Personagens

Os desprogramadores têm sido descritos como "caçadores de recompensas emocionais". Certos grupos da conspiração usam a lavagem cerebral para controlar a postura e o comportamento de seus membros. Através da recuperação destas pessoas os desprogramadores podem ser capazes de deduzir a existência da Conspiração. Os jogadores poderiam criar personagens que estão num dos dois extremos do "espectro de compaixão" — profissionais cuidadosos que investigam a Conspiração porque eles a consideram maligna e amorosa, ou pessoas desonestas e grosseiras que estão completamente enfurecidas por terem sido usados como instrumentos — ou em qualquer posição intermediária.

Entre as vantagens que podem ser úteis incluem-se a Empatia (somente para o grupo "compassivo"), a Intuição e a Força de Vontade. Boas Desvantagens poderiam ser a Fanfarronice (somente para os desonestos), Código de Honra ou talvez o Senso de Dever. Os desprogramadores podem facilmente sofrer de Fanatismo — a crença inabalável de que qualquer culto é *mau*. Um desprogramador bem sucedido poderia conseguir a inimizade de praticamente todos os grupos extremistas. Os desprogramadores poderiam ter Patronos (até mesmo secretos).

Entre as perícias úteis incluem-se o Hipnotismo, a Psicologia e talvez Interrogatório. Para os desprogramadores que se envolvem com o "resgate" da vítima, considere as perícias Escalada, Disfarce, Arrombamento, Riqueza e algumas das perícias de combate menos letais.

Veja também *Seguidores de Cultos Extremistas*.

Seguidor de Culto Radical

Escolha um culto, qualquer um.

Obviamente, a natureza de um grupo ou "culto" particular tem muita relação com as características de seus membros. Um sujeito de uma loja pseudo-maçônica — onde a afiliação é permitida apenas a executivos experientes e todos os rituais são realizados em grego clássico — será muito diferente de um membro de um "retiro" religioso da Nova Era que se apresentam como voluntários para distribuir a sopa dos pobres nos subúrbios da cidade.

Os praticantes de um culto são uma grande fonte de força de trabalho — "zangões" de baixo escalão, soldados de infantaria e até mesmo bucha de canhão — para os Illuminati. Apesar de não se poder confiar a eles nenhuma informação valiosa, o grande número deles e o alto nível de devoção apresentado faz com que sejam de grande utilidade. Muita gente passa a praticar um culto porque acham que o grupo em questão tem as respostas para a Vida, o Universo e Tudo o mais. Com que facilidade esta devoção se transformaria em ódio se eles descobrissem que foram tratados como otários?

As Vantagens, Desvantagens e Perícias dependerão do grupo envolvido. Muitos membros acreditam piamente nos preceitos de seu grupo: é muito fácil isso se transformar numa Ilusão, Obsessão ou Fanatismo. Os membros poderiam ser capazes de invocar o resto de seu culto como um Grupo Aliado e o líder carismático de um grupo poderia ser um Patrono. Para começar, o fato de se entrar para um grupo desses demonstra uma certa Credulidade ou poderia ser o resultado de Antecedentes Incomuns.

Investigador do Governo

Os governos geralmente têm várias camadas de "supervisão" estabelecidas dentre deles na forma de subcomitês do senado, comissões de revisão, departamentos de assuntos internos, etc... De vez em quando, alguém num destes cargos de supervisão pode perceber que nem tudo é o que parece. A primeira conclusão óbvia seria a de que existe alguma forma de corrupção ou incompetência envolvida. No entanto, depois de uma análise mais cuidadosa, nenhuma destas explicações seria completamente consistente e o investigador acabaria descobrindo pelo menos uma parte da conspiração. Sua reação vai depender muito do cargo que ele ocupa no

governo e quanto exatamente ele descobriu da Conspiração como um todo. Ele poderia organizar uma "caça às bruxas" pública para tentar revelar sua existência (o que seria uma justificativa conspiracional para as ações do senador Joe McCarthy), ele poderia tentar divulgar a informação para a imprensa ou poderia continuar agindo nos bastidores com o objetivo de expor uma parte maior desse entrelaçamento de maquinações. Um investigador que descobriu coisas demais poderia ter revelado alguma coisa que seus superiores simplesmente não querem aceitar — e poderia ter que manter suas descobertas para si mesmo até encontrar gente que acredite nele.

Um investigador dedicado e habilidoso poderia vir a se tornar um adversário perigoso para os Illuminati. Mas, se for programado e manipulado da maneira correta, pode vir a se tornar um excelente instrumento para os Illuminati. Uma pequena evidência falsificada de corrupção ou de um mau procedimento e o investigador pode ser lançado rosnando contra um inimigo da conspiração.

Apesar de seus objetivos diferirem, um investigador do governo e um Assessor de Imprensa (V. pág. 25) poderiam vir a se tornar colegas rapidamente e até mesmo aliados. O investigador poderia também entrar em contato com oficiais militares e enfrentar uma oposição direta ou indireta de HdPs, peões e instrumentos.

Entre as vantagens úteis incluem-se a Hierarquia Militar ou quem sabe o Status (dependendo do cargo do investigador no governo) e possivelmente Patrono (seu superior ou um mentor em alguma outra parte do governo). Carisma, Intuição, Reputação, Status e Força de Vontade também seriam adequadas. A Sorte também viria a calhar. Os Deveres, Inimigos (o(s) grupo(s) que conhece(m) sua atuação) e talvez a Honestidade poderiam ser desvantagens interessantes.

As perícias que apresentariam alguma utilidade vão depender dos deveres do investigador, mas Contabilidade, Administração, Operação de Computadores, Detecção de Mentiras, Liderança e Política seriam todas boas escolhas. No caso de seus deveres envolverem a elaboração de relatórios detalhados para seus superiores, a Escrita também seria altamente adequada.

Veja também *Oficiais Militares, Peões, Assessor de Imprensa e Instrumentos*.



Historiadores da Conspiração

A primeira vista um historiador da Conspiração pode parecer idêntico a um Estudioso da Conspiração mas isto não é, nem de longe, a verdade. Pode acontecer deles estudarem o mesmo assunto — conspirações no mundo que nos cerca —, mas eles farão uma abordagem do assunto completamente diferente.

Os Historiadores da Conspiração investem contra o assunto a partir de um conhecimento acadêmico. Muitos deles têm perícias de pesquisa estudadas na universidade e uma boa idéia do fluxo da história. Os Estudiosos da Conspiração normalmente não se preocupam com coisas que aconteceram antes de 1917 ou 1963 (apenas

para mencionar duas datas importantes). Os historiadores da conspiração, por outro lado, estão geralmente mais interessados nas causas reais (i.e. com a intervenção da Conspiração) da Primeira Guerra Mundial ou da Revolução Francesa, do que em saber se o governo está escondendo evidências da existência do Abominável Homem das Neves. Em geral, os historiadores da conspiração olham com desprezo para os estudiosos da conspiração e de vez em quando ocorre o inverso.

A dedicação dos historiadores da conspiração ao assunto pode variar enormemente. Alguns escrevem monografias apresentando a visão conspiracional como uma alternativa interessante à visão Acidental da história, mas não têm nenhum envolvimento emocional com a história; eles a abordam como um exercício intelectual intrigante. Outros acreditam realmente que a Conspiração e os Illuminati estão por trás de todos os momentos cruciais da história, da Queda do Império Romano à Guerra da Coreia.

Os Historiadores da Conspiração podem ser usados pelos Illuminati para espalhar a desinformação da mesma maneira que os Estudiosos da Conspiração — consciente ou inconscientemente — e para investigar e estorvar os grupos rivais.

O fato de terem uma visão histórica mais abrangente impede-os, às vezes, de cair na armadilha do Fanatismo. A Obsessão sempre é adequada como o são as Fantasia. A Credulidade pode ser interessante de representar mas ela certamente limita o avanço no mundo acadêmico. Muitos historiadores terão um status considerável no mundo intelectual. Eles poderiam muito bem ter uma boa Reputação entre outros entusiastas da conspiração, mas sua reputação entre os historiadores mais voltados para a visão tradicional será muito *negativa*. Os professores universitários que forem donos de cadeira podem ganhar um bom dinheiro. O ciúme profissional é tão acentuado que os historiadores da conspiração raramente terão Aliados ou Grupos Aliados a quem apelar. Os personagens incómodos poderiam ter um Patrono (normal ou secreto).

A Teoria da Conspiração, História e Pesquisa são perícias obrigatórias, possivelmente reforçadas pela Antropologia, Arqueologia, Linguística e outras atividades acadêmicas. Administração e Política são boas para a luta dentro dos departamentos enquanto a Escrita é uma boa maneira de suplementar o salário de um professor.

Veja também *Estudiosos da Conspiração e Historiadores Tradicionais*.

Historiadores Tradicionais

Os historiadores tradicionais normalmente vêem os historiadores da conspiração como pessoas tristemente — e até mesmo criminosamente — iludidas... e vice versa. Segundo o historiador James Warburg, os historiadores tradicionais acreditam que "a história é escrita mais por acidente do que por planejamento, com frequência pelos atos completamente irracionais de homens enloquecidos". Eles acreditam que o ponto de vista conspiracional nasce do desejo da humanidade de fazer com que as coisas façam sentido, de enxergar um padrão cósmico subjacente em eventos que não seguem nenhum padrão desse tipo. Eles acreditam que a Teoria da Conspiração esteja no mesmo nível que a "sistemologia": se você combinar variáveis sem nenhuma relação entre si em um número de maneiras grande o suficiente acabará encontrando correlações (completamente acasais) entre diversos elementos como a quantidade de taturanas existentes numa determinada época do ano e o comprimento das saias das mulheres, ou entre as medidas da pirâmide de Quéops e o índice Dow Jones. Da mesma forma que os céticos, os historiadores tradicionais farão com frequência grandes esforços para desmascarar os "mitos" da teoria da conspiração... e em alguns casos ganhar um bom dinheiro com isso.

No entanto, muitos historiadores tradicionais têm uma espécie de código de honra intelectual que, mais cedo ou mais tarde, acaba fazendo com que eles mudem de opinião. Pode ser que eles perce-

bam existe alguma coisa de real naquilo tudo e mudem de opinião, se analisarem um número grande o suficiente de casos de atividade conspiracional. (Ou pode acontecer deles simplesmente escondem os fatos perturbadores de si mesmos e tentarem nunca mais pensar neles outra vez.) Portanto, um historiador tradicional poderia se transformar num colega do historiador da conspiração que ele estava desacreditando na imprensa algumas semanas atrás... É muito raro um historiador tradicional vir a concordar com um *estudioso da conspiração*.

Os historiadores tradicionais terão as mesmas Vantagens, Desvantagens e Perícias que um historiador da conspiração e são com frequência usados da mesma forma pelos Illuminati. Pode ser inclusive que eles tenham a perícia Teoria da Conspiração - afinal de contas você tem que saber alguma coisa sobre um assunto para poder refutá-lo... Em geral, os historiadores tradicionais terão uma boa Reputação no meio da comunidade intelectual mas uma Reputação baixa entre as "massas" (principalmente porque seus textos nunca serão publicados pelo *Sol da Meia Noite*).

Veja também *Estudiosos da Conspiração, Historiadores da Conspiração e Céticos*.

Jornalista (Respeitável ou de Tablóides)

Os jornalistas ganham a vida caçando notícias e publicando-as. Mas o que se constitui em "notícia" depende de muitos fatores, entre eles (mas não limitado a apenas ele) a inclinação da publicação para a qual o jornalista trabalha, sua preferência pessoal (principalmente no caso dos free lancers) e os assuntos sobre os quais o público deseja ler. É óbvio que dois jornalistas que trabalhem respectivamente para o New York Times e para o Sol da Meia Noite estarão à procura de histórias diferentes, ou usarão de maneira bem diferente o mesmo conjunto de fatos. Exemplo: O repórter do Times poderia transformar um indício de uma observação de um sasquatch numa coluna sobre o que os embustes podem nos ensinar sobre a psicologia humana; o redator do tablóide poderia escrever uma longa história sobre "Minha Noite de Amor com o Abominável Homem das Neves."

Muitos jornalistas de tablóide inventam conspirações onde não existe nenhuma, simplesmente porque esta é a inclinação geral da publicação para a qual ele trabalha. A maioria das pessoas acha que todos os jornalistas de tablóides inventam *todas* as referências à conspiração que eles fazem, mas isto simplesmente não é verdade. De vez em quando os redatores dos tablóides desencavam evidências de uma conspiração real, talvez das ações dos próprios Illuminati. No entanto, estas histórias se parecem tanto com os exageros e as mentiras deslavadas escritas por seus colegas que pouca gente presta muita atenção. (Um efeito colateral interessante é que este fato coloca os jornalistas de tablóides numa posição relativamente segura quando eles estão investigando a Conspiração. Ninguém que tenha alguma importância vai acreditar em alguma coisa do que ele escreve, mas dar um sumiço nele poderia atrair uma atenção indesejada.) Os jornalistas de tablóide normalmente sofrem de uma variação da desvantagem Reputação: devido à sua trajetória, ninguém vai dar muito crédito ao seu trabalho, não importa qual ele seja.

Os jornalistas "respeitáveis", por outro lado, normalmente começam com a visão de que não existem conspirações globais. No entanto, se uma pesquisa provar que a conspiração existe, não haverá muita coisa que o jornalista possa fazer para trazer seu conhecimento ao público. As publicações respeitáveis não publicarão artigos sobre a conspiração, simplesmente porque eles não combinam com sua imagem (os Illuminati não têm que levantar um dedo para reprimir este tipo de coisa; os próprios editores o farão automaticamente).

Algumas das perícias que podem ser muito úteis para os jornalistas: Conhecimento do Terreno, Detecção de Mentiras, Lúbia, Fotografia, Psicologia e Manha. Pesquisa e Escrita são absolutamente

imprescindíveis e Boemia pode ser uma boa escolha. Prontidão, Carisma, Intuição e Sorte são vantagens que realmente ajudarão um jornalista enquanto que o Alcoolismo, a Impulsividade e a Teimosia podem ser desvantagens adequadas. O Status e Reputação podem variar bastante, dependendo de uma série de circunstâncias. Pode ser que um jornalista fique rico, mas isto é, disparado, a exceção e não a regra.

A análise que acabou de ser feita se concentra no jornalismo impresso mas pode ser adaptado com facilidade para a TV (*Aqui Agora Vs. Jornal Nacional*), jornais cinematográficos, 3-D futuristas ou qualquer outro meio jornalístico.



Advogado

Algumas pessoas acreditam que os advogados, como um todo, já estão envolvidos em alguma conspiração deles próprios. Esta conspiração pode ou não estar ligada com os Illuminati. O que é certo é que os advogados parecem compartilhar do amor que os médicos, os farmacêuticos e os alquimistas medievais sentem por uma linguagem que é propositalmente ininteligível para aqueles que não pertencem a seu grupo. ("Os mafiosos fazem uma oferta que você não pode recusar; os advogados fazem uma oferta que você não é capaz de entender.")

Os advogados são vitais para a conspiração em vários níveis. Qualquer coisa envolvendo a tomada de controle de uma empresa — um dos jogos favoritos dos Illuminati — obviamente precisa de apoio legal. Os advogados são também especialistas em esconder ilegalidades, enterrando as evidências debaixo de avalanches de papel.

A maioria dos advogados a serviço dos Illuminati provavelmente não sabe quem são seus clientes na realidade. Eles não sabem, por exemplo, por que seus clientes desejam criar um fundo de ações em nome de seu cachorro ou porque eles receberam instruções para guardar um envelope selado até um homem com um olho só e uma tatuagem estranha no rosto vir pegá-lo. Alguns advogados têm muito pouca curiosidade acerca dos assuntos de seus clientes, fazendo apenas aquilo que são instruídos a (e pagos para) fazer. Outros poderiam vez por outra perguntar a si mesmos no que foi que eles se envolveram. Neste ponto, eles poderiam começar a investigar e acabar descobrindo pelo menos uma parte da conspiração.

Os advogados também podem ser muito úteis para os *adversários* dos Illuminati — nem que seja apenas como depositários de cartas a serem enviadas para a imprensa se o cliente morrer em circunstâncias misteriosas.

Entre as vantagens que seriam convenientes incluem-se o Bom Senso, Intuição, Reputação e Status. Os advogados bem sucedidos são muito bem pagos, de modo que a Riqueza (em qualquer nível) é uma Vantagem adequada. A Cobízia seria uma boa desvantagem para um oportunista amoroso, enquanto que o Senso de Dever seria apropriado para um advogado idealista. Excesso de Confiança e Hábitos Detestáveis ("fala do jeito que escreve") seriam muito divertidas de se interpretar. Boas perícias seriam Trovador (Falar em Público), Detecção de Mentiras, Lábia (quase uma obrigação), Jurisprudência (é claro), Psicologia, Pesquisa e Trato Social e talvez Operação de Computadores.

Agentes da Lei

A maioria dos agentes da lei está tão sobrecarregada de serviço que eles não têm tempo para ver o mundo de uma perspectiva mais abrangente. De vez em quando, é claro, eles encontram por acaso alguns indícios de que existe alguma coisa acontecendo por detrás do véu da "normalidade."

Apesar da polícia com certeza ter as perícias necessárias para rastrear a Conspiração, a maioria dos investigadores não tem total liberdade para agir. As forças policiais e as organizações de segurança privada desaprovam o fato de seus agentes realizarem investigações "particulares", principalmente quando não existe nenhuma evidência real (i.e. convencional) de que foi cometido um crime. Com certeza, os detetives particulares têm muito mais liberdade de ação, mas existe uma compensação: eles não têm acesso aos recursos que um departamento de polícia tem.

Uma visita de um grupo de policiais — ou algo mais intimidador — é capaz de vencer muitos caçadores da conspiração a suspender suas investigações e desistir de sua busca ... e os Illuminati sabem disso. Os policiais podem pensar que eles estão na verdade prendendo uma quadrilha de traficantes, ou procurando por material roubado, mas as pessoas visitadas pelos policiais sabem que elas acabaram de receber um aviso dos Illuminati.

Dependendo do tipo de policial escolhido, Prontidão, Noção do Perigo, Intuição, Força de Vontade e Rijeza são Vantagens adequadas. Poderes Legais é quase obrigatória, com exceção de ex-policiais e detetives particulares sem licença. Praticamente todas as desvantagens são apropriadas, apesar de que Reputação ("um cara realmente incorrigível"), Intolerância (para com "civis", por exemplo) e Impulsividade vêm imediatamente à mente, ainda mais se associadas com Senso de Dever ou até mesmo Código de Honra. Em geral, os departamentos de polícia cuidam de seus quadros e os policiais se mantêm unidos, de modo que seria muito fácil os policiais terem Aliados ou um Grupo Aliado para pedir socorro. Um detetive particular poderia ter um Patrono. Entre as perícias vitais para um agente da lei se incluem a Criminologia, Armas de Fogo e Manha. Dissimulação, Conhecimento do Terreno, Disfarce, Jurisprudência e Sombra também podem ser muito úteis.

Homens de Preto (HdPs)

Os Homens de Preto, ou HdPs, são os servidores arquetípicos da Conspiração. Eles são freqüentemente retratados como brutamontes com cara de funcionários do governo, usando roupas pretas, chapéus com abas que escondem o rosto e óculos de lente espelhada. (Algumas pessoas acreditam que os HdPs não são humanos.) O trabalho dos HdPs consiste em avisar as pessoas para cuidarem de sua vida quando elas estão se aproximando demais de alguma coisa que elas não deveriam saber. Seu método principal são a intimida-

ção, as ameaças, avisos e de vez em quando roubando ou confiscando discos, computadores, notas, livros e evidências. Muitos desaparecimentos e mortes são atribuídos aos HdPs. Pelo fato de seus modos darem a impressão de um poder oficial, legal ou quase-legal e dispor de uma quantidade de recursos e informação praticamente sem limite, a maioria das pessoas não discute com os HdPs.

É claro que a "HdPice" está nos olhos de quem vê. Uma pessoa poderia ver a si mesma como um membro normal de uma agência como a CIA ou o Serviço Secreto, seguindo ordens normais. No entanto, para as pessoas com quem ele interage, ele é um HdP! Praticamente qualquer pessoa numa posição revestida de autoridade poderia se tornar um HdP inconscientemente.

Existem também aqueles que percebem que são HdPs. Eles mantiveram os olhos e ouvidos abertos e chegaram à conclusão que as ordens que eles têm seguido não fazem o menor sentido — ou, mais precisamente, estas ordens fazem sentido somente quando elas são vistas sob a perspectiva de uma Conspiração ... Pode ser que estes "HdPs iluminados" continuem seguindo estas ordens sem sentido porque eles não são capazes de encontrar uma alternativa viável ou porque eles concordam com o objetivo global. (Não se esqueça da natureza "fractal" da conspiração. Um "HdP iluminado" poderia achar que ele compreende os objetivos de seu grupo; e ele poderia até estar com a razão. Mas é provável que seu grupo esteja sendo manipulado por organizações que estão acima da sua na hierarquia e mais próximas dos Illuminati.)

Existem também aqueles indivíduos raros, os "HdPs de aluguel". Pode ser que eles façam parte de uma organização como o Serviço Secreto, ou tenham alguma outra carreira (ou nada disso). Eles são "mercenários" que recebem seus ordens e os pagamentos através de tantos intermediários que eles nunca são capazes de descobrir quem é que comanda as coisas. De vez em quando eles serão contratados para "pressionar" um jornalista, roubar as anotações de um escritor, despachar um arqueólogo para algum outro lugar ou alguma outra coisa. Os "HdPs de aluguel" raramente sabem as razões que existem por trás das ordens que recebem e a maioria não quer saber. Muitos desses caras são bandidos que gostam de abusar de sua autoridade ... e serem pagos pelo privilégio!

É claro que os "HdPs inconscientes" e os HdPs de aluguel têm boas chances de descobrir pelo menos uma parte do que a Conspiração está tentando fazer. Quando chegam a este ponto, eles podem se tornar inimigos perigosos da Conspiração. Os "HdPs Iluminados" também podem trair a palavra dada à Conspiração ou continuar trabalhando para ela — ou para a pequena parte dela que eles compreendem ...

A Empatia é inadequada para um HdP. Outras vantagens e perícias irão depender da organização para a qual o HdP trabalha — se ele trabalhar para alguma. Interrogatório e Serviço Secreto são úteis. A Furtividade também. Basicamente, qualquer vantagem ou perícia que faz o personagem parecer mais competente e intimidador é uma boa escolha. As perícias de combate são úteis. Alguns HdPs poderiam ter uma boa noção de Teoria da Conspiração; outros podem ter um Patrono (Secreto ou não). Entre as desvantagens apropriadas incluem-se o Mau Humor e a Fanfarronice, possivelmente aliadas à Intolerância ou ao Fanatismo. Circunspeção e Segredo também são excelentes.

Oficial do Exército

O complexo industrial/militar — ou, no caso de campanhas ambientadas num futuro próximo, o complexo industrial/militar/entretenimento — é frequentemente acusado de ser um grande participante da Conspiração e uma grande fonte de HdPs. Da mesma forma que muitas outras acusações similares, esta também é muito vaga para ser levada a sério. *Que parte das forças armadas está onde na Conspiração?* É certo que parece provável que a maior

parte dos militares já esteve em algum momento envolvido com a Conspiração — se eles o *perceberam* ou não é uma outra questão. Algumas partes parecem estar envolvidas quase continuamente (possivelmente como instrumentos e peões de jogadores diferentes no "grande jogo").

Em outras palavras, um oficial do exército poderia ter virtualmente qualquer papel na grande Conspiração: peão, instrumento, conspirador, afimé, HdP ... *qualquer coisa*. É possível que ele seja um membro de um grupo não oficial — digamos o "Comando Olho de Águia" — que trabalha para proteger as instituições militares da emasculação pelo governo civil. Ou talvez ele seja um sargento do batalhão de suprimentos que já viu um número muito grande de carregamentos de munição se perder. Ou talvez ele seja um oficial frustrado pelo fato de que, *novamente*, a arma de defesa que o Pentágono escolheu simplesmente não vai dar conta do recado...

Indiscutivelmente, existem conspirações "normais" e ondas de insinuações de proporções maquiavélicas no complexo militar. (Exemplo: alguns historiadores afirmam ainda hoje que o único objetivo do "lado" terrestre da tríade nuclear americana era manter o exército dentro do negócio de mísseis.)

Os oficiais do exército precisam, antes de mais nada, de Hierarquia Militar. Depois disso, suas vantagens e perícias dependerão muito fortemente de quais são seus deveres reais. Oficiais de combate deveriam considerar a possibilidade de comprarem Reflexos em Combate, Noção do Perigo e possivelmente Sorte como vantagens, e Estratégia e Tática como perícias. Os sargentos do pelotão de suprimentos poderiam tirar vantagem da perícia Fretagem. Quase todos os militares recebem um treinamento básico de modo que eles tenham pelo menos um nível rudimentar nas perícias com armas de fogo. Os postos específicos terão perícias adequadas (Marinhagem para um marinheiro, Artilheiro para um condutor de tanques, Furtividade para um comando, etc...). Entre as vantagens interessantes encontram-se Código de Honra e Senso de Dever, Impulsividade e até Obsessão, Fanatismo e Fantasias. Você pode tentar uma diversão interessante comprando Paralisia em Combate para o sacerdote de uma companhia ou alguma outra posição que não seja de combate.

Os oficiais do exército podem ter Aliados e às vezes Grupos Aliados. Alguns podem ter Patronos, mas isto será raro.



Paranóico

No mundo dos Illuminati a paranóia é muitas vezes o preço da sobrevivência.

Um paranóico acredita que há alguém atrás dele. Numa campanha Iluminada, existe uma boa chance dele estar certo. Neste contexto, um paranóico é uma pessoa que teve um vislumbre da conspiração grande o suficiente para acreditar que ela existe em todos os lugares ... e que ele é o alvo.

Este tipo de paranóico pode ter duas origens muito diferentes. As suspeitas de um paranóico clínico podem levá-lo a descobrir a verdade sobre a Conspiração, o que acabará provocando um afro-

fundamento de sua paranóia. Ou, o contato de uma pessoa sã com a Conspiração poderia levá-la a cruzar a fronteira.

Os Paranóicos deveriam antes de tudo ser Paranóicos. Pense na possibilidade de usar esta desvantagem junto com algumas Fantacias, Fanatismo, Credulidade e Obsessão para criar um lunático redondinho. O fato dele ser paranóico não significa que ele não esteja certo, por isso considere a possibilidade de incluir a Teoria da Conspiração.

Os paranóicos não têm Aliados nem Grupos Aliados - eles não são capazes de confiar em ninguém! Pode ser que haja um Patrono ou um Patrono Secreto por perto para manipulá-los, mas isto só será possível através da psicologia reversa. ("Acho que você não deveria investigar esse tipo de coisa"; "Bom, eu já estou investigando!").

Peão

Um peão, ou patau, é uma pessoa que serve os Illuminati sem perceber que está envolvido em alguma coisa fora do comum — ou, pelo menos, sem a menor ideia do que é essa coisa incomum. Um peão acha que tudo o que ele faz é ideia sua. Mas ele foi manipulado de modo a fazê-lo, seja isso um evento único ou o trabalho de uma vida.

Por definição, um peão pode ser praticamente qualquer pessoa. Ele foi envolvido em assuntos que são muito grandes para ele, movido por forças que não é capaz de compreender ou nem mesmo detectar. Um paranóico diria que todo mundo que não é um Mestre é, por definição um peão. Muitos peões são pessoas influentes (caso contrário ele não valeria a pena) e íntegras (se elas fossem corruptas, seria mais fácil simplesmente comprar seus serviços). O pregador que deixa sua Bíblia de lado e faz um sermão contra um candidato político, ou o professor que gasta uma semana de aulas falando sobre a adição de flúor à água potável poderia ser um patau Illuminati!

Existem várias maneiras de se manipular um peão. Diretamente, através de uma lavagem cerebral ou controle da mente. Abertamente, através de um anúncio ou programa de TV preparado tendo-o em vista. Sutilmente, através de eventos aparentemente insignificantes que os faz responder da maneira que os Illuminati desejam.

Os peões não são a mesma coisa que "curiosos inocentes." O curioso é a pessoa que recebe um envelope vazio endereçado a ele em sua caixa de correio e dois dias mais tarde sua casa é invadida e a única coisa que desaparece é um envelope vazio. Ou ele descobre que alguém tatou o símbolo da Pirâmide onividente em seu buldogue. Tem alguma coisa acontecendo, sim, mas o curioso não estará envolvido a menos que ele se decida a sê-lo. Um peão, por outro lado, está fazendo alguma coisa, ele só não sabe o que.

As vezes um peão percebe que ele está sendo manipulado pelos membros da Conspiração. Ele poderia ser "promovido" a instrumento, HdP ou quem sabe conspirador. Ou ele pode cair numa paranóia.

Um peão pode ter qualquer conjunto de vantagens, desvantagens e perícias que faça sentido com sua história. No entanto, a maioria dos peões é criada com Fantacias sobre o funcionamento do mundo (quem sabe a Ilusão de que *não existe* uma Conspiração) e uns poucos têm alguns pontos gastos com a Teoria da Conspiração. Fora destas premissas básicas qualquer coisa é válida.

Cético Profissional

O cético profissional é muitas vezes um cientista ou um ilusionista profissional, dedicado a desmascarar a pseudo-ciência que aparece com tanta frequência nas páginas dos tablóides. Os céticos profissionais lutam para educar as pessoas sobre as *verdades* da ciência, explicar como a astrologia não faz o menor sentido (o efeito gravitacional do obstetra é muito maior que o de qualquer planeta que esteja *ascendendo* no momento do nascimento), refutar afirmações baseadas em ciência ou matemática de quinta categoria e a desmascarar truques e fraudes. (Um exemplo clássico do cético profissional é o famoso prestidigitador profissional, o Grande Randi... que está atualmente sendo processado pelo entortador de colhe-

res "psíquico" Uri Geller.) Às vezes, os desmascaradores usarão uma lógica clara e uma análise matemática rigorosa para refutar as afirmações dos pseudo-cientistas; infelizmente esta abordagem está além da compreensão dos não-cientistas. Os artistas profissionais como o Grande Randi conseguem muito mais atenção popular repetindo os feitos das habilidades super-humanas dos psíquicos para depois mostrar como os truques são feitos.

Alguns céticos profissionais suspeitam da existência de uma "conspiração pseudo-científica" que estaria tentando destruir a confiança das pessoas nas ciências verdadeiras para depois substituí-las com a fé cega em cristais, homeopatia, regressão a vidas passadas, quiromancia, etc... *ad nauseam*. Existe uma distância muito pequena entre suspeitar da existência de uma conspiração e sair procurando evidências de que ela de fato existe... e alguns deles a encontraram de fato! Outros tropeçaram na Conspiração quando estavam investigando porque determinadas organizações, supostamente respeitáveis, estariam divulgando pontos de vista pseudo-científicos.

O cético é em geral um cientista profissional tanto do ponto de vista de histórico quanto de treinamento apesar de ter ampliado um pouco seu campo de estudo (Carl Sagan é um exemplo). Suas Vantagens, Desvantagens e perícias deverão ser condizentes com uma história de estudo e realizações acadêmicas. Memória Eidética, Intuição e Talento para Matemática são vantagens adequadas, enquanto suas perícias principais deverão estar focalizadas em torno de atividades acadêmicas como Astronomia, Química e Física, sem dúvida nenhuma aliadas à Pesquisa.

O cético do estilo Randi, por outro lado, vem de um passado no palco. Qualquer vantagem ou perícia capaz de melhorar sua performance no palco como mágico seria adequada: Pronitidade, Ultra-flexibilidade das Juntas, Dissimulação, Trovador (falar em público), Detecção de Mentira, Fuga, Ocultamento, Atuação, Punga e Prestidigitação seriam muito úteis. Dependendo do personagem, o Hipnotismo poderia ser adequado, do mesmo modo que o Ocultismo (abordado do ponto de vista de "conhecer seu inimigo" é óbvio).

Existe pouca chance de qualquer um dos dois tipos de cético ter a perícia Teoria da Conspiração no momento de sua criação. Desvantagens como a Fantasia seriam provavelmente raras. O Fanatismo, no entanto, poderia ser adequado e se manifestaria como uma recusa em ouvir qualquer coisa que não se ajuste à visão científica "padrão" do mundo.



Assessor de Imprensa

Esta pessoa trabalha para algum tipo de empresa ou departamento de relações públicas seja no governo ou no setor privado. Seu trabalho, na maioria dos casos, consiste em dizer ao público mentiras agradáveis como "Tudo está bem." Mas o que será que acontece quando ele percebe que talvez *nem* tudo esteja tão bem?

A maioria dos Assessores de Imprensa não se encontram em altas posições na hierarquia, mas informações vindas de muitas

fontes diferentes passam por sua mesa com o objetivo de serem transformadas em releases para a imprensa. É este volume de informação que dá ao assessor uma oportunidade tão boa para ele reconhecer os buracos no quadro geral.

É possível que os Assessores de Imprensa entrem num conflito direto com os investigadores do governo. O trabalho dos investigadores é destruir as restrições com relação a certas coisas, o trabalho dos assessores é manter aquelas restrições em vigor. No entanto, depois que um deles é convencido de que está acontecendo alguma coisa imprópria, ele tem as perícias e os contatos necessários para disseminar a história ... às vezes.

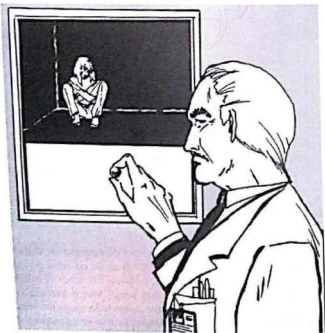
Os Assessores de Imprensa que dão entrevistas coletivas à imprensa, ao contrário daqueles que colocam as palavras nas bocas dos outros, deveriam considerar a possibilidade das vantagens Aparência, Carisma e Voz Melodiosa. Honestidade e Mentira Compulsiva não são desvantagens adequadas; as relações públicas profissionais têm que se manter em equilíbrio sobre a linha fina que separa a verdade da falsidade. Lábios, Trovador (ou talvez Dissimulação ou Atuação) e Escrita são todas boas perícias. Pode ser que as línguas também venham a se mostrar de grande utilidade. Alguns assessores podem vir a ter Patronos. Status e Reputação serão normalmente baixos ou não-existent, exceto dentro do campo de relações públicas. Alguns profissionais de Relações Públicas ficam ricos, mas não muitos deles.

Vea também, *Investigadores do Governo*.

Psiquiatra

Os psiquiatras ouvem frequentemente histórias de conspirações mundiais de seus pacientes. A maioria destas histórias é provavelmente quimérica e as pessoas que expõem estas teorias são paranóicas ou sofrem de alguma fantasia. (Ah, mas o que é que os deixou assim? Talvez o contato com uma verdade que é revoltante demais para se conviver?)

De vez em quando, porém, o paciente parecerá estar completamente sã — exceto pela estrutura ilusional — e será capaz de apresentar algumas evidências para corroborar suas afirmações. Pode acontecer de as circunstâncias forçarem o psiquiatra a aceitar o fato de que seu paciente está realmente sã. A partir daí, ele pode passar a trabalhar com o paciente no sentido de conseguir mais informações sobre a Conspiração. Isto poderia envolver liberar o paciente de algum compromisso que ele tenha assumido com alguma instituição.



Personagens

Mas os psiquiatras podem fazer parte da Conspiração — como participantes voluntários ou como dupes inconscientes. Existe uma maneira melhor de silenciar um investigador inconveniente do que levá-lo a um tratamento psiquiátrico? Os psiquiatras seriam capazes de destruir a confiança do investigador em sua própria sanidade, fazendo uma lavagem cerebral nele no sentido de levá-lo a acreditar que seu "conhecimento" da Conspiração é na verdade uma estrutura lusória e ele está agora "curado" e "são."

Empatia e Intuição seriam boas Vantagens para um psiquiatra.

As perícias principais seriam Medicina e Psicologia, talvez conjugadas com Diagnóstico e Primeiros Socorros (dependendo do treinamento que ele recebeu e de sua história). Detecção de Mentiras e Hipnotismo também seriam úteis. Um psiquiatra trabalhando para a Conspiração provavelmente também teria algum conhecimento de Teoria da Conspiração.



Pesquisadores de Pseudo-ciências

Neste contexto, os pesquisadores de pseudo-ciências são aquelas pessoas que se dedicam a colecionar informação sobre ocorrências estranhas e inexplicáveis. Normalmente eles acabam escrevendo livros com títulos do tipo *Mistérios Nunca Resolvidos* ou *O Mundo Desconhecido*. Alguns destes pesquisadores poderiam suspeitar ou acreditar que existe uma Conspiração, mas ela não é a parte mais importante de seu trabalho. A maioria deles está simplesmente fascinada pelo que eles vêem como ocorrências estranhas sem nenhuma ligação entre si como luas azuis, relatos de discos voadores, avistamentos do Abominável Homem das Neves e coisas do gênero.

Existe uma grande distância entre colecionar "mistérios nunca resolvidos" e chegar à conclusão que muitos deles fazem parte de uma Conspiração. Poucos pesquisadores de pseudo-ciências chegarão a percorrer esta distância. Aqueles que o fizerem, no entanto, terão perícias que poderão ser úteis no trabalho de rastrear os Illuminati.

Os que conseguiram publicar "best sellers" poderão conseguir uma boa Reputação, principalmente entre os pensadores da Nova Era. De outro lado, sua Reputação será bem pior entre intelectuais e acadêmicos "conservadores". Os autores com vários livros publicados podem ficar ricos. É pouco provável que os pesquisadores de pseudo-ciências tenham Aliados, Grupos Aliados e Patronos (embora todos eles sejam possíveis). As desvantagens podem variar desde o Fanatismo até a Obsessão e as Fantasias. As perícias mais obviamente úteis são Pesquisa e Escrita.

Vea também *Estudiosos da Conspiração* e *Pesquisadores Obcecados*.

Pesquisadores Obcecados

O pesquisador obcecado pode começar como um pesquisador de pseudo-ciências ou um erudito comum. Normalmente ele fica obcecado quando testemunha ou descobre alguma coisa altamente incomum; aí ele passa a dedicar todos os seus esforços no sentido de aprender tudo o que for possível sobre aquele assunto. Existem pesquisadores obcecados com OVNIs, o Abominável Homem das Neves, o monstro do Loch Ness, ou com outros aspectos da Conspiração. Poucos deles dão muita atenção ao material que tanto fascina o pesquisador de pseudo-ciências, se concentrando exclusivamente em sua área de interesse pessoal.

Os personagens ficam obcecados de maneiras diferentes e por razões diferentes. Um poderia ter visto alguma coisa que ele achou

que era um OVNI e ter recebido uma montanha de "explicações" pouco convincentes das autoridades. Outro poderia ter tido um amigo que desapareceu em condições misteriosas. Pode ser que os pesquisadores obcecados não percebam de início que o que eles estão rastreando é um artefato da Conspiração e pode ser que alguns deles nunca aceitem esse fato.

As vantagens e as perícias podem variar enormemente mas Pesquisa e Escrita podem ser ambas muito úteis. Os Pesquisadores Obcecados podem ter Status alto e uma boa Reputação mas somente dentro de "segmentos" limitados — ex.: entre os ufólogos, a Obsessão é virtualmente obrigatória, possivelmente aliada ao Fanatismo e/ou à Intolerância. Da mesma forma que os pesquisadores de pseudo-ciências, os pesquisadores obcecados dificilmente terão Aliados, Grupos Aliados e Patronos.

Vejam também *Pesquisadores de Pseudo-ciências*.

Instrumento

Um "instrumento" está um degrau acima do peão (v. pág. 25) pelo fato do instrumento saber que existe alguma coisa secreta acontecendo. Muitas vezes ele é pago ou recompensado de alguma outra forma. No entanto, muito provavelmente ele não saberá que é a Conspiração quem o está pagando nem saberá qual é o objetivo de seu trabalho. Pode ser que ele tenha recebido uma explicação lógica e completamente falsa. A única diferença entre um instrumento inconsciente e um patau é que o patau pensa que a idéia foi sua. Um instrumento inconsciente pensa que ele está obedecendo uma ordem ou sugestão razoável. O único motivo pelo qual a distinção é importante é que se o instrumento sabe de onde vieram suas ordens é porque ele é um elo na corrente que leva até os Mestres Secretos. Um peão não sabe nada.

Mas um instrumento pode também saber perfeitamente bem que ele está envolvido em alguma coisa estranha ou ilegal. Pode ser que ele seja um pé-de-chinelo envolvido neste negócio apenas pelo dinheiro. Pode ser que ele seja um fanático, que se envolveu nisso por uma causa. Talvez ele simplesmente confie na pessoa que lhe pediu para fazer esse pequeno favor! As crianças são ótimos instrumentos dos professores, líderes estudantis e até dos pais...

Muitas vezes a tarefa que se pede para o instrumento realizar não tem o menor sentido (ex.: deixar a luz do escritório acesa quando ele for para casa ou estacionar o carro do outro lado da rua durante a próxima semana). É simplesmente pelo fato delas serem

Vantagens, Desvantagens e Perícias

Algumas das Vantagens, Desvantagens e Perícias existentes no *GURPS* têm um sabor diferente numa campanha Iluminada. Além

tão sem sentido e aparentemente inofensivas que os instrumentos continuarão a executá-las. O quanto o instrumento julga estas tarefas sem sentido reflete quão pouco ele sabe sobre a maneira como realmente funciona o mundo onde ele vive. (Um exemplo clássico de um instrumento contratado com um objetivo aparentemente sem sentido pode ser encontrado no romance *The Red-Headed League* de Sir Arthur Conan Doyle.)

É muito comum os instrumentos não saberem para quem eles estão realmente trabalhando. Ou se sabem, eles não percebem que seu empregador também é um instrumento. Pode ser que um instrumento útil seja compartilhado por várias conspirações diferentes, todas simultaneamente ou uma depois da outra.

Os instrumentos podem ter virtualmente qualquer vantagem, desvantagem ou perícia. É muito raro eles ganharem a vida com seu trabalho secreto por isso eles têm que ter outros empregos. A Credulidade é uma boa desvantagem para um instrumento, enquanto um Patrono Secreto é uma boa vantagem.

Vejam também *HDs e Peões*.

Escritor

Muitas vezes os escritores se vêem pesquisando assuntos estranhos (a teoria da conspiração, por exemplo). Se eles encontrarem evidências da existência da Conspiração, existe uma grande chance deles ficarem curiosos e a seguirem. Sua experiência com pesquisa e entrevistas certamente os ajudará. Muitos escritores incluirão o que descobrirem em seus futuros trabalhos. Às vezes isto aborrece os Mestres Secretos, mas é mais freqüente isto diverti-los.

Às vezes os escritores são recrutados pela Conspiração. Muitos trabalhos de ficção melodramatizam tanto o conceito de conspiração que ela se tornou quase um clichê para a maioria das pessoas, muito banal ou ridículo para ser levado a sério. Esta é provavelmente a maneira mais eficiente que a Conspiração tem usado para esconder sua natureza.

Os escritores poderiam ter vantagens como Bom Senso, Intuição e Sorte. Eles podem ter um muito Status, Prestígio e até mesmo Riqueza. A vasta maioria, no entanto, nunca chega tão longe. Entre as desvantagens podemos incluir o Alcoolismo (que é freqüente demais para ser um risco profissional dos escritores) e talvez a Timidez (visto que muitos escritores se sentem mais à vontade com seus micro-computadores) além da pobreza — que é muito comum. As perícias mais importantes são Escrita e Pesquisa; as outras dependerão exclusivamente do personagem.

disso discutiremos algumas Vantagens, Desvantagens e Perícias novas que são apropriadas para o gênero.

Vantagens

Aliados

V. MB págs. 23-24

Num mundo tão paranóico quanto seria o cenário de uma campanha Iluminada, os Aliados deveriam ser muito mais raros e muito mais valiosos quando existirem. (Afinal de contas, por definição, um personagem pode confiar num Aliado.) Os Aliados custam 5 pontos a mais do que está especificado no *Módulo Básico* (ex.: 10 pontos para um Aliado criado com 76 a 100 pontos, 15 pontos para um criado com 101 a 150 pontos, etc...).

Os mestres podem permitir que os jogadores comprem Aliados com o custo normal (i.e. sem os 5 pontos adicionais), mas neste caso haverá um pequeno problema: o Aliado pode não ser 100% confiável! No momento em que o Aliado é criado, o mestre faz um teste de IQ (ou de sua perícia Detecção de Mentira, o que for maior) em segredo. Se o resultado for um sucesso, o Aliado será leal ao personagem; caso contrário ele será na verdade um agente da Conspiração (ou uma outra parte da conspiração que se opõe ao

grupo do personagem). O personagem só será capaz de perceber que ele não é leal se observar cuidadosamente suas ações. Os jogadores que gostam de se arriscar e realmente precisam destes 5 pontos adicionais podem escolher esta opção. (Uma outra alternativa seria o mestre não ter que dizer-lhes)

Aptidão Mágica

V. MB pág. 21

Muita gente afirma que alguns dos membros do núcleo da Conspiração têm poderes mágicos (mesmo numa campanha onde a magia não é considerada como uma coisa "possível"). Na maioria das campanhas que não são de fantasia, essas pessoas serão as únicas com habilidades mágicas. Mesmo dentro destes grupos, apenas os membros mais antigos terão poderes significativos (v. a coluna lateral da pág. 45).

Fica a cargo do Mestre decidir se os jogadores poderão comprar ou não a Vantagem Aptidão Mágica mas se o fizerem deverão comprar

também Antecedentes Incomuns (para explicar como eles conseguiram os poderes) e a Desvantagem Inimigo ou Inimigos Desconhecidos.

Patrão

V. MB pág. 24

Os PCs podem ter Patrões de todos os tipos, inclusive Patrões Secretos (v. pág. 29). Uma questão que aparecerá com certeza: Quanto valem os Iluminati como Patrões?

Um grupo Iluminado verdadeiro seria mais poderoso que a maioria dos governos nacionais (30 pontos), seria capaz de fornecer equipamentos fantásticos que valem mais do que a quantidade inicial de recursos padrão (+10 pontos), e podem muito bem ter habilidades especiais (+5 ou +10 pontos de acordo com a vontade do mestre). Mas o mestre não precisa permitir que um personagem que está sendo criado tenha os Mestres Secretos do Mundo Todo como Patrões. É muito mais provável que qualquer patrão pertença a algum tipo secundário de conspiração com menos poder e um custo em pontos menor.

Antecedentes Incomuns

V. MB pág. 23

Por definição, ser um membro consciente da Conspiração é um Antecedente Incomum que vale 10 pontos. Ser um membro *reticente* (i.e. como um peão) não é um Antecedente Incomum. Ser membro de uma Conspiração é valioso para um personagem porque lhe dá o acesso a informações básicas e valiosas — que a Conspiração existe e que o grupo ao qual ele pertence é um “participante” deste

jogo. E também lhe dá a possibilidade de comprar seu grupo como um Grupo Aliado.

Existem muitas outras possibilidades de Antecedentes Incomuns numa campanha Iluminada. Um personagem poderia ser descendente da dinastia merovingia ou filho de alguém que foi modificado geneticamente por alienígenas, cientistas nazistas, pesquisadores da CIA ... (O que permite que os personagens compreem vantagens e perícias incomuns — com a permissão do mestre, naturalmente.)

O custo em pontos de um Antecedente Incomum deveria depender das vantagens que ela trará para o indivíduo. O fato de ter simplesmente sido raptado por um OVNI quando era criança não traz nenhum benefício real. Provavelmente o oposto: a pessoa poderia ter Obsessões, Fantasia, Fobias, Paranoia, etc... devido a este fato. Portanto, isto não custaria nenhum ponto ao personagem. Por outro lado, ser raptado para depois ser submetido a experiências que o deixarão psicologicamente ativo, *teria* um custo em pontos.

Dependendo do tipo da campanha, qualquer evento do passado que confirma a existência da Conspiração, que os OVNI's são reais, ou que o Abominável Homem das Neves na verdade adora loiras, ou qualquer outra coisa, pode ter algum valor. Isto é verdade principalmente se a maioria dos personagens na campanha não tiverem ainda descoberto que a Conspiração existe de fato. (O mestre poderia dar a cada um dos PCs uma pequena porção de informação, sem nenhum custo, somente para preparar o cenário.)

Novas Vantagens

Grupo Aliado

Variável

Os Grupos Aliados são compostos de NPCs controlados pelo GM. Um anarquista que faz parte de um grupo anarquista pode assumir aquela associação como um Grupo Aliado. Da mesma forma, um seguidor de culto radical poderia usar seu culto como um Grupo Aliado. Oficiais de polícia e certas unidades do exército mantêm-se unidos para protegerem-se uns aos outros a ponto de se qualificarem como um Grupo Aliado. Força e frequência de participação determinam o valor em pontos do Grupo Aliado.

Danos Contra o Grupo Aliado

Se um ou mais membros do Grupo Aliado forem perdidos durante uma aventura que não tenha sido por alguma falha do PC, eles serão substituídos por aliados de poder equivalente na próxima vez que o PC e o grupo estiverem no local apropriado. No entanto, se o PC tratar a vida de seus aliados com negligência, eles não serão substituídos — as notícias correm depressa.

Um PC não deveria receber nenhum ponto de personagem numa sessão de jogo na qual ele traiu, atacou ou colocou em perigo seu Grupo Aliado. Se a traição for grave ou prolongada, os laços entre o PC e seu Grupo Aliado serão rompidos. O Grupo Aliado e os pontos estarão perdidos.

Se o PC e seu Grupo Aliado se separarem amigavelmente, o PC não deverá ser penalizado. O custo em pontos do Grupo Aliado deveria ser usado para comprar um outro Grupo Aliado com o qual ele entrar em contato durante uma sessão de jogo, ou alguns membros do grupo poderão continuar sendo aliados comuns (v. MB pág. 24). Fica a cargo do mestre decidir se os pontos restantes poderão ser trocados por dinheiro (v. MB pág. 83) que equivalerá a presentes dados pelo grupo.

Lembre-se que, conforme vimos anteriormente, numa campanha Iluminada, alguns dos membros de um Grupo Aliado serão sósias, agentes duplos, traidores ou até mesmo alienígenas! O mestre não deveria permitir de forma alguma que um PC conseguisse um Grupo Aliado totalmente confiável.

Um grupo pequeno (2 a 5 pessoas) custa 10 pontos. Entre os exemplos possíveis podemos incluir uma gangue ou um esquadrão

de infantaria.

Um grupo de tamanho médio (6 a 20 pessoas) custa 20 pontos. Entre os exemplos possíveis podemos incluir outros repórteres do jornal ou membros de um grupo ecoterrorista.

Um grupo grande (20 a 1.000) pessoas ou um grupo de tamanho médio com alguns indivíduos formidáveis custa 30 pontos. Entre os exemplos possíveis podemos incluir uma delegacia de polícia ou um departamento do governo.

Nível em Pontos

Os indivíduos que fazem parte de um Grupo Aliado são normalmente personagens de 75 pontos. Eles podem ser aumentados para aliados de 100 pontos elevando-se o custo básico do grupo em 10 pontos. Aliados de mais de 100 pontos devem ser comprados individualmente.

Frequência de Participação

Se o Grupo Aliado aparece quase o tempo todo (resultado menor ou igual a 15): triplique o valor da lista.

Se o Grupo Aliado aparece com frequência (resultado menor ou igual a 12): dobre o valor da lista.

Se o Grupo Aliado aparece de vez em quando (resultado menor ou igual a 9): use o valor da lista.

Se o Grupo Aliado aparece raramente (resultado menor ou igual a 6): divida o valor da lista por dois (arredonde o valor para cima).

Patrão Secreto

Variável

Esta Vantagem é similar à Vantagem Patrão normal (v. MB pág. 24) com a diferença que o personagem não conhece a identidade da pessoa ou da organização que o adotou. Isto significa que não existe nenhuma maneira de pedir ajuda diretamente para o Patrão. Se o personagem transmitir a situação de apuro em que ele se encontra de uma forma que o mestre ache que chegará ao conhecimento do Patrão, ele poderá (ou não) intervir.

Pode ser que os críticos não aceitem inteiramente a idéia de que eles têm um Patrão Secreto. A única evidência poderia ser, em princípio, alguns incidentes menores ou “golpes de sorte.” No

Personagens

entanto, o Patrono está olhando por ele o tempo todo, protegendo até certo ponto enquanto está também testando-o e preparando-o para coisas maiores. O personagem pode receber informação, equipamento ou até mesmo ajuda direta ... mas *somente* quando isso for conveniente para o Patrono Secreto e quase com certeza de uma forma indetectável.

Em muitos casos, o Patrono Secreto é uma corporação ou alguma outra organização grande ou poderosa. Os grupos deste tipo não dão presentes; eles fazem investimentos. Portanto, o Patrono espera receber alguma coisa em troca. Isto pode ocorrer na forma de um Dever, que serve para manipular, subornar ou coagir o personagem a realizar uma tarefa para o Patrono. Ele poderia também se manifestar de uma forma mais sutil: a pessoa é usada pela organização como um peão reticente. Em muitos casos, as organizações dentro da Conspiração que "adotam" pessoas, não o fazem por uma razão aparente imediata. Nem todos os Patronos Secretos têm as melhores intenções no coração.

Um Patrono Secreto custa 5 pontos menos (custo básico) que o Patrono normal. O personagem deveria dizer ao GM quantos pontos ele deseja pagar, e o GM desenvolverá o Patrono em segredo, de modo a fazer com que ele esteja submetido a estes vínculos. O mestre pode opcionalmente adicionar Dever e/ou os Inimigos como Desvantagens; ele dirá ao jogador que ele tem um certo número de pontos extras para gastar, mas não explicaria de onde estes pontos vieram.

Iluminado

60 pontos

Você passou por uma experiência mística que o transformou num dos Illuminati, no sentido original — você é uma pessoa iluminada. Você *sabe o que está acontecendo* e o *sabe intuitivamente*.

Dependendo da campanha, você não terá necessariamente que ser um membro de uma organização Illuminada para ser Illuminado. A organização é uma forma de transformar uma pessoa num Illuminatus — mas não tem que ser a única. Alguns indivíduos poderiam se tornar Illuminados através do contato com outros Illuminati, mesmo sem se juntar à Conspiração. Outros poderiam conseguir a Iluminação através do caminho tradicional do ascetismo e meditação dos Hindus/Budistas ou de outros caminhos menos tradicionais (talvez, se juntando à igreja do Subgênio ...). Outros ainda poderiam simplesmente estar andando na rua um certo dia e ser atingidos pela Iluminação sem nenhuma razão aparente. Al-

Desvantagens

Fantasia

V. MB. pág. 32

No mundo dos Illuminati, muitas das crenças que seriam consideradas Fantasia correspondem, na verdade, à realidade.

Talvez a Fantasia mais perigosa de todas seja a de que o mundo não está repleto de Conspirações ligadas entre si. Qualquer pessoa que tiver esta Fantasia usará todos os seus recursos mentais para construir explicações lógicas não-conspiracionais para qualquer ocorrência estranha, não importando nenhuma evidência de que a Conspiração exista. (Isto poderia ser tanto uma Fantasia *menor* quanto Fantasia *maior* dependendo de quão dogmático o personagem é.)

O fato de tudo estar interligado é um axioma de um mundo Illuminado. Isto não significa que uma pessoa não possa ter uma Fantasia grave e perigosa acerca de como as coisas se ligam entre si. (Exemplo: a crença de que os bancos estão gramepeando seu telefone é uma Fantasia quando na verdade o grupo que o está fazendo é a Academia de Cinema. O mesmo vale para a crença de que os soviéticos estão por trás da discussão sobre os OVNI's quando eles são, na verdade, um artefato "mental" gerado por alguma coisa que a Sociedade dos Assassinos está colocando na água que nós bebemos.)

Fanatismo

V. MB. pág. 33

Uma campanha Illuminada cria muito mais possibilidades para

grupos indivíduos muito especiais poderiam *nascer* Illuminados. Uma pessoa dessas poderia ser considerada uma messias por outros Illuminati que tivessem conhecimento de sua existência.

Pelo fato de ser um personagem Illuminado, você ganha as Vantagens Sorte (no nível de 30 pontos) e Intuição. Além disso você ganha a habilidade de reconhecer outros Illuminati à primeira vista, sem possibilidade de erro. No caso de um sucesso num teste de IQ, você será capaz de dizer inclusive se os Illuminati estão por trás de um determinado evento ou situação. Esta percepção não tem nada a ver com dedução lógica; você simplesmente lê o jornal da manhã e *sabe* que se "as ações da Dow caírem 50 pontos", isto é parte de um plano Illuminati enquanto que "Quatro pessoas mortas numa Revolta em Belfast" é apenas mais uma tragédia casual. (É óbvio que esta distinção não funciona em campanhas onde os Illuminati estão por trás de tudo.)

No entanto, se quiser saber que Illuminati estão por trás de um determinado evento, ou por que eles o estão fazendo, você terá que descobrir sozinho. Em algumas campanhas, esta Vantagem permitirá que você perceba e seja capaz de se comunicar com seres espirituais. Você não é necessariamente capaz de controlar essas entidades, mas eles o conhecerão e o tratarão com um certo respeito — bônus igual a +3 nos testes de reação feitos por estes seres.

O problema com a Iluminação é que outros Illuminati e seres espirituais serão capazes de perceber sua natureza Illuminada e não há nada que você possa fazer a este respeito exceto ficar fora de vista.

Nota para o mestre: Esta Vantagem é apropriada apenas para campanhas com uma inclinação mística ou fantástica e não tem muita utilidade nas campanhas mais mundanas. Mesmo que alguns personagens daquele mundo tenham a possibilidade de ter esta Vantagem, o GM pode, como sempre, proibir os PCs de comprá-la.



fanáticos. A crença na existência ou inexistência da Conspiração poderia facilmente ser fanática. A mesma coisa vale para o ódio ou a lealdade para com um determinado grupo conspiracional. Mestres e jogadores criativos não terão muita dificuldade em gerar outras crenças e posturas fanáticas.

Credulidade

V. MB. pág. 33

A Credulidade pode matar num mundo Illuminado. Dependendo da frequência com que a Conspiração se manifesta abertamente, o mestre poderia considerar a possibilidade de dar 2 ou mais pontos de bônus para o jogador que usar esta Desvantagem.

Paranóia

V. MB. pág. 35

Num mundo Illuminado, ficar paranóico é muitas vezes o preço a ser pago pela Sobrevivência. Mesmo que haja uma chance muito grande de que nem *tudo* mundo está a fim de te pegar, tem um monte de gente que está. Por isso, o ponto de vista paranóico é muito valioso. Os mestres deveriam ter muito cuidado para garantir que os jogadores que compararam a Desvantagem Paranóia representem seus personagens como sendo paranóicos acerca de *tudo*. O jogador não deverá receber nenhum ponto por uma sessão onde seu personagem tenha sido apenas "seletivamente paranóico".

Novas Desvantagens

Amnésia

-10/-25 pontos

Você perdeu a memória e não é capaz de se lembrar de nada, nem mesmo seu nome. Existem dois níveis para esta Desvantagem: Parcial e Total.

Se você tiver Amnésia Parcial, poderá ver sua planilha de personagem mas o mestre poderá reservar até 30 pontos para usar como achar melhor em desvantagens para seu personagem. Além destas desvantagens secretas, você sabe que é capaz de fazer certas coisas, mas não tem a menor idéia de como nem onde as aprendeu. É provável que você tenha Inimigos — e possivelmente amigos — dos quais não é capaz de se recordar. Se você for à polícia, eles verificarão suas impressões digitais, mas isto é uma aposta, pois você poderia descobrir que é um criminoso procurado. E mesmo que você seja um cidadão honesto, descobrir qual o seu nome não vai restaurar sua memória. A Amnésia Parcial é uma desvantagem que vale -10 pontos.

A Amnésia Total (-25 pontos) é muito mais grave. Suas perícias físicas não foram afetadas, mas o mestre faz todos os testes por você (porque você não tem a menor idéia de que é capaz de fazer antes de tentar). Da mesma forma, o mestre faz todos os testes correspondentes às suas perícias mentais, mas com um redutor igual a -2. Você não tem a menor idéia de que Vantagens, Desvantagens ou Perícias você tem — se o jogador decidir representar um personagem com esta desvantagem as únicas coisas que ele poderá escolher quando estiver criando o personagem são aquelas que se pode ver num espelho. Todo o resto será definido pelo mestre (e ele ficará com sua planilha de personagem até que a memória do personagem seja restaurada.)

Se você estiver representando um personagem com Amnésia Total, o mestre saberá quais Peculiaridades e Desvantagens Mentais você tem ... mas você não. Por este motivo, de vez em quando ele irá rejeitar suas afirmações com relação ao que você está fazendo. Exemplo: Você não saberá que tem a Desvantagem Fúria até se enfurecer.

Esta Desvantagem só poderá ser recomprada se houver alguma explicação racional para o personagem ter recuperado a memória. Encontrar um velho amigo, reviver algum evento decisivo ou a popular pancada na cabeça são todas situações razoáveis. Na maioria dos casos, a cura estará relacionada com a causa da perda de memória.

Os mestres que têm a mente particularmente distorcida se divertem pensando nas pessoas que têm Amnésia Total como gente que foi submetida a uma lavagem cerebral. Neste caso, uma das desvantagens ocultas do personagem seria provavelmente um Inimigo com recursos suficientes para tê-lo feito.

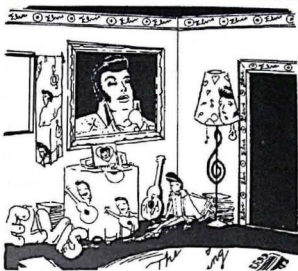
Circunspeção

-10 pontos

Você nunca entende uma piada e acha que todo mundo está levando tudo a sério o tempo todo. Do mesmo modo, você nunca briga e leva tudo a sério o tempo todo. A reação das outras pessoas com relação a você estará submetida a um redutor igual a -2 em qualquer situação onde esta desvantagem fique evidente.



Personagens



Obsessão

-5 ou -10 pontos

A Obsessão é similar ao Comportamento Compulsivo (MB pág. 32) mas ela está mais relacionado com idéias estranhas do que com a atividade de fato. Uma pessoa obcecada com uma idéia ficará pensando nela e se preocupando com ela mentalmente o tempo todo. Um personagem obcecado é capaz de trazer sua mente de volta a assuntos importantes, mas somente com um sucesso num teste de Vontade. Este teste é exigido apenas nas situações normais do dia-a-dia como conversas, etc... Se a situação for de emergência e o personagem estiver em perigo não será necessário nenhum teste ("obcecado" não significa "suicida").

A maioria dos personagens obcecados têm também uma grande tendência a falar sobre o objeto de sua obsessão independente das pessoas querendo ou não ouvi-lo. Isto poderia ter origem num desejo de avisar as outras pessoas ou simplesmente da vontade de dividir suas idéias. O valor em pontos desta desvantagem depende da frequência com que a Obsessão escorega para as conversas nas quais o personagem está envolvido e quanto isto afeta as pessoas à sua volta. (Neste sentido, a Obsessão é similar às Fantasias, MB pág. 32).

Menor. -5 pontos. O personagem raramente menciona o assunto, mas tem que ser bem sucedido num teste de Vontade para conseguir "voltar a prestar atenção" em assuntos importantes (v. acima). Nenhum efeito sobre as outras pessoas.

Grande. -10 pontos. A obsessão aparece na maioria das conversas (precisa de um sucesso num teste de Vontade para conseguir evitar). A reação de outras pessoas que notarem a obsessão estará submetida a um redutor igual a -2.

Lembre-se que não faz muita diferença qual é a Obsessão. As pessoas que a notarem reagirão ao simples fato do personagem ser obcecado — e portanto, presumivelmente, instável — e não ao assunto da Obsessão.

Segredo

Variável

Um segredo é um aspecto de sua vida (ou de seu passado) que você precisa manter oculto. Torná-lo público poderia destruir sua reputação, arruinar sua carreira, abalar suas amizades e, possivelmente, pôr sua vida em risco! O valor em pontos de um Segredo depende das consequências que advirão de sua revelação. Quanto maiores forem as consequências, maior será o valor. Veja a seguir:

Problema Grave: Se esta informação for divulgada, você pode dizer adeus à sua promoção, eleição ou casamento. Uma outra

alternativa seria seu segredo atrair algum tipo de atenção pública indesejável se viesse a ser revelado. -5 pontos

Rejeição Total: Se seu segredo for revelado, toda sua vida mudará. É possível que você perca seu emprego e seja rejeitado pelos amigos e entes queridos. Pode ser que você seja apenas importunado pela imprensa, admiradores, seguidores ou parentes esquecidos. -10 pontos

Prisão ou Exílio: Se as autoridades descobrirem seu segredo, você terá que fugir para não ficar preso por um bom tempo (a duração fica a critério do GM). -20 pontos

Perigo de Morte: Seu segredo é tão terrível que se for revelado você poderá acabar sendo executado pelas autoridades, linchado pela população ou assassinado pela Máfia (ou CIA) — você seria um homem caçado. -30 pontos

Quando um segredo é revelado, haverá um efeito negativo imediato, que pode variar desde o problema grave até o Perigo de Morte, conforme descrito anteriormente. Há um efeito duradouro — de repente, você adquire desvantagens novas e permanentes, cujo valor é igual ao dobro do valor do Segredo! Os pontos devidos a estas novas desvantagens serão gastos primeiro para recomprar o Segredo e, depois, para (somente com a concordância do GM) recomprar outras desvantagens ou (raramente) comprar novas vantagens. Os pontos que não forem usados estarão perdidos e o número de pontos de personagem será diminuído.

As novas desvantagens adquiridas devem estar de acordo com o Segredo e deverão ser definidas (com a ajuda do GM) no momento da criação do personagem. A maioria dos Segredos se transforma em Inimigos, Má Reputação e Estigmas Sociais. Elas também podem reduzir seu Status ou seu Nível de Riqueza — passar de Podre de Rico a Muito Rico é efetivamente uma desvantagem que vale -10 pontos. Alguns segredos poderiam se transformar em desvantagens físicas ou mentais, embora isto seja muito raro.

Do mesmo modo, se o GM permitir que você recompre as desvantagens antigas com os novos pontos, elas também deverão estar relacionadas ao Segredo. As desvantagens mais comuns que podem ser recompradas são Deveres e Dependentes.

Em geral, o Segredo aparece em uma sessão de jogo se o mestre tirar 6 ou menos numa jogada com três dados antes do início da aventura. No entanto, da mesma maneira que para as outras desvantagens deste tipo, o GM não precisa se sentir limitado pelo resultado desta jogada — se ele julgar que o Segredo deve fazer parte desta aventura, certamente fará. O fato de um Segredo aparecer não significa necessariamente que ele foi revelado. O personagem deve ter a oportunidade de tentar evitar de alguma forma que o Segredo seja revelado. Isso pode obrigá-lo a se submeter a algum

tipo de chantagem ou extorsão, roubar documentos incriminadores, ou até mesmo silenciar a pessoa que sabe o seu Segredo. Não importa qual seja a solução, ela será apenas temporária — o Segredo voltará a aparecer sempre, até ser finalmente recomprado. Os segredos podem ser recomprados automaticamente ao serem revelados (veja acima) ou com os pontos de personagem ganhos durante o decorrer da campanha.

Inimigos Desconhecidos

Variável

Esta é uma forma mais assustadora da desvantagem Inimigo (v. MB, pág. 39). É muito fácil fazer inimigos no mundo Iluminado, mas muito mais difícil *saber* quando você ganhou a inimizade de alguém ... e onde! Os jogadores continuam podendo comprar a desvantagem Inimigo normal, pelo mesmo número de pontos, e criar o grupo de Inimigos eles mesmos. Alternativamente, eles podem escolher ter um Inimigo Desconhecido.

Os jogadores que preferirem adotar este caminho deveriam dizer ao GM que valor em pontos deveria ter o grupo Inimigo. Eles ganham este número de pontos mais 5 pontos adicionais que refletiriam o perigo de não saber quem é que está querendo pegá-los. O mestre deveria então criar um grupo que corresponda ao valor em pontos escolhido. (Os jogadores que optaram pelo Inimigo Desconhecido deveriam considerar a hipótese de comprar também a Desvantagem Paranóia. As chances de que estarão agindo de uma forma paranóica são grandes de qualquer forma, de modo que eles poderiam se beneficiar deste fato ...)

Magnetismo Sobrenatural

-15 pontos

Coisas estranhas e bizarras acontecem com você com uma frequência alarmante. Você é do tipo com quem os alienígenas param para conversar... Objetos encantados com propriedades inquietantes descobrirão uma forma de chegar até você. O único cachorro falante do século XX irá procurá-lo para lhe contar seus problemas. Portões Dimensionais selados durante séculos vão se abrir só para que você seja banhado pelas energias liberadas... ou então habitantes do outro lado virão convidá-lo para o chá.

Não acontecerá nada de fatal com você (pelo menos não num primeiro momento) e, de vez em quando, um pouco de sobrenatural até que faz bem. Mas a maior parte do tempo esta será uma desvantagem terrivelmente inconveniente. A reação das pessoas que souberem o que é magnetismo sobrenatural (e que você o possui) estará submetida a um redutor igual a -2. As exceções serão os parapsicólogos e os caçadores de emoção, que estarão sempre seguindo você!

Perícias

Alquimia

V. MB pág. 59

Num mundo Iluminado, a supostamente moribunda tradição da alquimia poderia conter realmente algumas *grandes verdades*. Você pode escolher ser uma das poucas pessoas que a conhecem, mas para isso provavelmente (a critério do GM) terá que comprar a Vantagem Antecedentes Incomuns para explicar como você conseguiu aprendê-la.

Ocultismo

V. MB pág. 61

Numa campanha Iluminada, uma grande parte do esoterismo

ocultista pode ser real. Nestes casos, a perícia Ocultismo pode substituir a Teoria da Conspiração.

Pesquisa

V. MB pág. 62

Ela pode ser usada para investigar conspirações. Como normalmente este material está oculto e é difícil de entender, você nunca será tão bem sucedido como alguém que tem a perícia Teoria da Conspiração (v. a seguir). Em geral, faça um teste contra o menor NH dentre Pesquisa e Teoria da Conspiração no caso de pesquisas esotéricas sobre a Conspiração.

Novas Perícias

Teoria da Conspiração (Mental/MD) Pré-definido como História-4 ou Ocultismo-4

Este é o estudo da rede interligada de conspirações que foram criadas pelos Iluminati. Um estudioso da conspiração seria capaz

de responder questões sobre a história, de um ponto de vista conspiracional, ou seja, os vários grupos que se acredita estarem por trás do assassinato do presidente Kennedy, ou da Revolução Francesa. No entanto, esta perícia *não* proporciona ao personagem um conhecimento automático sobre como a Conspiração funciona *nos dias*

de hoje. Os estudiosos da conspiração às vezes são capazes de determinar se uma certa ocorrência estranha não passa de uma mera coincidência ou se é resultado das artimanhas da Conspiração. Dependendo das circunstâncias (e, a critério do GM), pode-se aplicar um redutor que varia de -1 a -5. Somente um sucesso decisivo fornecerá os elementos necessários para a definição de qual grupo conspiracional provocou aquele evento e por que. Lembre-se que mesmo sem possuir esta perícia, um personagem às vezes é capaz de detectar alguns movimentos da conspiração. Dependendo da situação em questão, as perícias de Criminologia, Técnicas Judiciais, Ocultismo ou qualquer das ciências podem ser tão eficientes quanto a Teoria da Conspiração, no sentido de dar-lhe a capacidade de perceber que *tem algo de errado por aqui*.

Intimidação (Mental/Média) Pré-definido como ST-5 ou Dissimulação-3

A intimidação é uma perícia social usada para "influenciar", ou melhor, persuadir. A essência da intimidação é convencer o indivíduo de que você deseja e é capaz de feri-lo, e talvez até esteja ansioso por fazê-lo.

O teste de Intimidação pode substituir um teste de Reação em qualquer situação, mas haverá um redutor igual a -3 quando for usada num pedido de ajuda. Um sucesso num teste de intimidação significa uma reação Boa (mas geralmente inamistosa). Uma falha significa uma Reação Ruim. A maioria das pessoas irá se lembrar por um bom tempo de uma tentativa de intimidação, tenha ela sido bem sucedida ou não. Ela pode afetar permanentemente a postura de um NPC. No caso de um sucesso decisivo, a vítima deverá fazer uma Verificação de Pânico, com um redutor igual a -10!

Quando uma tentativa de Intimidação é feita sobre um PC (ou, se o GM preferir, contra um NPC) ela pode ser resolvida como uma Disputa de Habilidades entre a Intimidação do atacante vs a Vontade da vítima. Veja *Testes de Influência* na coluna lateral do MB, pág. 93.

Modificadores: Até +2 para demonstrações de força ou crueldade, ou +3 para força sobre-humana ou crueldade desumana. Os modificadores de reputação adequados certamente devem ser levados em conta! +1 para cada 15 cm de altura que você tiver a mais do que o objetivo; -1 se você for mais baixo (-2 se a diferença for maior do que 15 cm), +2 por uma aparência Hedionda. O GM pode dar um bônus adicional de +1 no caso de uma fala satírica ou assustadora, mas deverá aplicar um redutor se a tentativa for grosseira ou inadequada.

O Destemor deve ser levado em conta *contra* as tentativas de

intimidação. O GM pode aplicar qualquer nível de redutor se os PCs estiverem tentando intimidar alguém que, na opinião dele, simplesmente não pode ser intimidado. Inclui-se neste caso qualquer um que tenha a vantagem Fleuma (v. *GURPS Supers*, pág. 14).

Modificadores devido a Magia e a Psiquismo: As mágicas e os talentos psíquicos podem ser usados para amedrontar as pessoas. Se uma destas habilidades for usada para reforçar uma tentativa de intimidação, o mestre deverá dar um bônus igual a +2 no caso de um sucesso — +4 no caso de um sucesso decisivo. As falhas não têm nenhum efeito, a menos que o GM queira penalizar uma falha crítica de alguma forma criativa.

Intimidação de um Grupo: Esta perícia pode ser usada contra várias pessoas de uma só vez. Aplique um redutor igual a -1 para cada cinco objetivos que você tentar intimidar com um único teste — até um máximo de -5 (25 pessoas). Uma única pessoa não é capaz de intimidar um grupo com mais de 25 pessoas. um grupo de personagens poderia tentar intimidar mais de 25 pessoas — 3 personagens seriam capazes de intimidar até 75 pessoas! Use os bônus do *melhor* intimidador do grupo e os redutores devidos ao objetivo mais resistente no grupo inimigo.

Blefe: Se o PC for bem sucedido em um teste de Lábria e outro de Intimidação (e representar bem), ele será capaz de se mostrar intimidador, mesmo que não tenha suporte para isso. Esta é a única maneira de intimidar certas pessoas (mestres em artes marciais, líderes mundiais, bêbados belicosos). Um sucesso nos dois testes significa uma reação Muito Boa. um sucesso em um e uma falha no outro significa uma reação Fraca. Uma falha nos dois testes significa uma reação Muito Ruim.

Note que a perícia de Interrogatório pode ter seu valor pré-definido como intimidação -3. Ela não ajudará a distinguir entre uma resposta boa e uma ruim, mas animará as pessoas a falarem.

Psiquismo

V. MB, págs. 165-176

Assim como no caso da Aptidão Mágica, existem muitos que dizem que alguns membros da Conspiração são dotados de poderes psíquicos (mesmo em campanhas onde não se pensa que tais poderes existam). Em muitas campanhas, os iluminati serão os únicos que possuem habilidades psíquicas e, mesmo nestes casos, apenas os mais graduados terão poderes significativos.

A critério do mestre, os PCs podem possuir poderes psíquicos, mas eles deverão estar associados a Antecedentes Incomuns (para justificar como obtiveram aquela habilidade) e a um Inimigo, seja conhecido ou desconhecido.

Equipamento

Como descrito na coluna lateral da página 46, a Conspiração monitora os avanços tecnológicos úteis e então, assim que eles acontecem, dá "um jeito" para que eles nunca vejam a luz do dia. Portanto, os círculos mais internos da Conspiração freqüentemente terão acesso a equipamentos que correspondem a Níveis Tecnológicos mais elevados que o da campanha. Por exemplo, num campanha de *GURPS Old West*, a arma mais sofisticada poderia ser um revólver Colt Peacemaker de ação simples. No entanto, os agentes dos Illuminati poderiam ter acesso a pistolas automáticas rudimentares. Numa campanha nos dias de hoje, os HdPs mais graduados poderiam portar pistolas de feixe iônico!

Uns quantos aparelhos ultra-tecnológicos podem dar um sabor especial a uma campanha Iluminada. Lembre-se que as tecnologias avançadas são mantidas no mais absoluto segredo e só são usadas quando o risco de detecção é inexistente, ou quando há garantia de que aqueles que chegarem a detectá-las não viverão o suficiente para falar. Praticamente nunca estarão disponíveis para os elementos dos escalões inferiores, principalmente quando houver qualquer possibilidade de irem parar em mãos erradas. (Os PCs não deverão

ter facilidade de obter equipamento "assassino" apenas sobrepujando uma dupla de HdPs descuidados...)

No *GURPS Ultratech* você encontrará uma boa quantidade de super-dispositivos, embora o GM deva resistir à tentação de "colorir" a sua campanha com um monte de engenhocas maravilhosas. No máximo uma por aventura, ou talvez um ou dois dispositivos "exclusivos" (como aquelas armas de mão extra-poderosas para os HdPs), serão mais do que suficiente.

"McGuffins"

Na verdade, o super-dispositivo por si só pode significar um gancho para uma aventura. "McGuffin" é um termo inventado por Alfred Hitchcock para descrever o objeto ou "treco" em torno do qual se desenvolve uma história. Os equipamentos ultra-tecnológicos se constituem em excelentes McGuffins para campanhas Iluminadas. Os heróis têm um vislumbre da existência de um instrumento miraculoso — talvez a última invenção de um cientista louco ou um segredo da Conspiração. Eles seguem as pistas e a

aventura começa.

Tanto o Laser Controlador da Mente (pág.122) como as drogas descritas na coluna lateral da página 117, serviriam bem como

"McGuffins". Qualquer um deles seria uma alternativa excelente, porque se constituem em armas extremamente potentes — embora não irresistíveis — para os Illuminati e seus asseclas.

Status e Quantidade Inicial de Recursos

A Quantidade inicial de recursos média para uma campanha Iluminata ambientada nos dias de hoje é \$ 15.000. No caso da campanha se passar noutra época o mestre deverá usar o valor que for apropriado para aquele período.

Lembre-se, porém, que os Illuminati terão todo o dinheiro que eventualmente vierem a precisar para *qualquer coisa*. Os PCs que trabalharem para os Mestres Secretos descobrirão que todas as suas necessidades de equipamento serão supridas — somente se eles tomarem um grupo Iluminati ou similar como um Patrono muito caro. Os PCs que se *opuserem* a um grupo Iluminati terão que ser

mais espertos porque eles nunca irão sobrepujá-los.

Status

Esta é uma campanha onde podem coexistir PCs de todos os níveis sociais, reunidos pelo segredo terrível que eles compartilham. O mestre não tem que restringir a escolha de Status dos personagens que estão sendo criados. Na verdade, pode ser muito útil ter alguns membros no grupo capazes de ir a uma recepção em Washington ... e outros que possam andar pelos becos de Nova York em segurança.

Empregos

Os caçadores de Conspiração também precisam comer. O mestre deveria obrigar os jogadores a definir que tipo de emprego seus personagens têm mesmo que isso pareça não ter nada a ver com o tema das aventuras ... para mais tarde descobrir meios de usar estes detalhes na campanha. *Qualquer pessoa* pode acabar trabalhando para os Illuminati *sem saber*, e o caçador de conspiração poderia passar meses procurando pelos Mestres Secretos para depois desco-

brir que eles estão no seu próprio escritório.

A Tabela de Empregos a seguir inclui apenas aquelas ocupações que são mais comuns entre os caçadores de conspiração e entre os instrumentos e dupes da conspiração. Os outros empregos podem ser encontrados nos jornais diários (no caso de um jogo ambientado nos dias de hoje) ou de qualquer outra fonte de informação que esteja sendo usada para definir o cenário de um outro período.

Tabela de Empregos

Empregos segundo Nível de Riqueza(Perícias Exigidas), Salário Mensal

<i>Pobre</i>	<i>Teste</i>	<i>Falha Crítica</i>
Anarquista* (Manha 11+, Política 6+ ou Economia 10+), \$350	Pior PR	-1S, preso/-3S/3D
<i>Médio</i>		
Estudioso da Conspiração* (Teoria da Conspiração 11+, Pesquisa 12+), \$1.100	Pior PR	-1S/-3S, "entrevista" com os Illuminati, 2D
Desprogramador* (Psicologia 9+), \$1.000	PR	-1S/-3S, preso por seqüestro
Historiador*, da Conspiração (Trovador 12+ ou Escrita 12+, Teoria da Conspiração 12+, História 11+, Pesquisa 12+), \$100 x NH em Escrita ou Trovador	Pior PR	-1S/-3S "entrevista" com os Illuminati, 2D
Historiador, tradicional (Trovador 12+ ou Escrita 12+, História 12+, Pesquisa 12+), \$100 x NH em História	Pior PR	-1S/-3S, EP
Jornalista* (Pesquisa 11+, Escrita 12+), \$100 x NH em Escrita	Pior PR	-1S/-3S, -2 Reputação, 1D
Pesquisador, de Pseudo-ciência ou Obcecado* (Pesquisa 10+, Escrita 10+), \$100 x NH em Escrita	Pior PR	-1S/-3S, -2 Reputação, 1D
Escritor* (Pesquisa 10+, Escrita 12+), \$100 x NH em Escrita	Escrita	-2S/-3S, -1 Reputação

Confortável

Investigador do Governo* (Política 12+), \$3.000	PR	-1S, EP/-3S EP preso
Oficial de Polícia (Criminologia 11+, Pistola 12+, Poderes Legais 12+), \$2.050	Pior PR	-1S, 2D/-1S suspenso por 1D meses, 4D
Advogado (Jurisprudência 12+, Status 1+), \$15.000	Pior PR	-1S/-2S, EP, expulso da Ordem dos Advogados
Oficial do Exército (Arma de Fogo 12+, Liderança 10+, Hierarquia Militar 3+),	Pior PR	-2S, -2S, corte marcial, 4D
Cético Profissional* (Trovador 12+, Pesquisa 11+, qualquer perícia acadêmica 11+ ou Prestidigitação 13+), \$250 x NH em Trovador	Pior PR	-1S/-3S, -2 Reputação
Assessor de Imprensa (Trovador 12+ ou Lâbia 12+ ou Escrita 12+), \$250 x o maior NH	PR	-2S, EP/-4S, EP, -2 Reputação
Psiquiatra (Medicina 13+, Psicologia 13+), \$11.000	Pior PR	-1S/-2S, perde a licença

* indica um trabalho como freelancer (v. MB págs. 193-194)

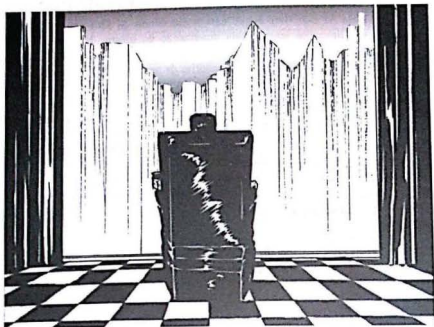
A CAMPANHA ILLUMINADA

*"... Nada acontece por acaso. Se alguma coisa acontece é porque
havia sido planejada daquela forma."*

Presidente Franklin D. Roosevelt

2





O ponto principal com relação ao desenvolvimento de uma campanha Illuminada é que todas as campanhas são Illuminadas ... embora os jogadores ainda não o saibam. No entanto, o mestre tem que sabê-lo. Isto significa que um tema Illuminati pode ser introduzido em *qualquer* campanha existente, jogado por um certo tempo, e depois desaparecer novamente. Os jogadores poderão *achar* que a Conspiração foi derrotada, mas ela pode reaparecer mais tarde com uma cara totalmente diferente.

É provável que a parte mais difícil no desenvolvimento de uma campanha seja a criação da estrutura de poder — os grupos envolvidos, os grupos Illuminati no centro, e os meios pelos quais estes três fatores se interligam. Existem basicamente duas formas de atacar este problema: definir o que existe por trás dos acontecimentos antes do jogo começar ou ir improvisando à medida que o jogo se desenvolve. O que é melhor depende do estilo de cada mestre.

Um estrutura de poder gerada antes do jogo exige muito mais trabalho inicialmente, mas tem a vantagem de ser internamente consistente. Existe pouca chance do PC surpreender o mestre escolhendo uma direção inesperada enquanto percorre as várias camadas de fraude existentes. (Quer dizer que eles não quiseram investigar a conexão Terra Um; ao invés disso, eles tentaram se infiltrar na National Rifle Association. Sem problema: o mestre já havia definido anteriormente de que forma estes dois grupos são controlados pela Companhia de Engenharia de Tráfego)

O método da improvisação consome muito menos tempo de preparação, não está muito preso a regras de organização e pode ser muito divertido. O GM pode reagir instantaneamente às mudanças de postura e disposição dos jogadores, penalizando-os pelos erros cometidos ou premiando a boa atuação que mudou os rumos da campanha. Muitos mestres acham também que sua criatividade funciona muito melhor durante o jogo e que eles são capazes de ter idéias excelentes que nunca lhes ocorreriam se estivessem fazendo pesquisas e planejando. Por outro lado a abordagem improvisada pode vir a ser estressante para os mestres que não estão acostumados a pensar rápido ou cujos jogadores sejam demasiadamente imprevisíveis. Esta opção pode levar também a uma campanha sem coerência nem consistência interna (não que esta consistência seja necessária, mas alguns jogadores esperam que ela exista).

Não Existem Bandidos

Um dos axiomas da boa caracterização na ficção é que "nunca ninguém se considerará um "vilão". Personagens bem concebidos sempre terão razões muito boas (segundo a opinião deles) para tudo o que estão fazendo. Se um vilão dá um soco em sua namorada é porque ela o está apouquendo sempre que ele tem coisas mais importantes para se preocupar. Se ele dá um tiro em seu subordinado mais fiel no meio da rua é para que isto sirva como exemplo. Não importa qual "mau" ou "diabólico" seu ato possa parecer para os outros, o personagem tem sempre em sua mente uma boa justificativa para ter tomado aquela atitude.

É certo que nas histórias em quadrinhos e nas revistas de ficção - e nos filmes baseados nelas - existem pessoas e organizações que praticam o mal por razões que não estão tão visíveis, aparentemente pelo simples prazer de fazê-lo. É claro que os mestres têm toda liberdade para criar um ou mais grupos Illuminati deste tipo - organizações que espalham o terror e o sofrimento "só por que sim."

No entanto, a campanha será muito mais cativante e dará uma impressão de consistência interna (e até mesmo realidade) muito maior, se os grupos tiverem uma *razão* para suas ações. Isto não significa que eles não possam espalhar o terror e o sofrimento e sim que eles o façam por uma boa causa. Pode ser que eles tenham um pequeno lucro com isso, ou que considerem o processo todo como um passo necessário - apesar de muito chato - para se conseguir percorrer o caminho para uma nova ordem do mundo.

A motivação não precisa ser óbvia nem muito lógica. Mas se ela estiver presente quando os jogadores a descobrirem, os jogadores estarão muito mais ansiosos por suspender a descrença ... que é a chave para qualquer campanha bem sucedida.

Sympatia Pela Conspiração

Em 1966, o Dr. Carroll Quigley, um professor de História da cadeira de Diplomacia da Universidade de Georgetown de Foreign Service publicou um livro de 1.300 páginas chamado *Tragedy and Hope*. Segundo Quigley, este livro é o resultado de 20 anos de pesquisas sobre a Conspiração. O estudo de Quigley não foi o primeiro a ser feito sobre o assunto; existem outras investigações sobre a Conspiração e os Illuminati. O que distingue *Tragedy and Hope* dos outros estudos é o fato de Quigley não estar tentando revelar a existência da Conspiração com o objetivo de destruí-la. Na verdade, ele descreve sua simpatia pela conspiração da seguinte forma:

"Não sinto nenhuma aversão por ela nem pela maioria de suas metas, e tenho passado a maior parte de minha vida próximo a ela e muitos de seus instrumentos. Já fiz objeções a algumas de suas políticas, tanto no passado quanto recentemente, ... mas, no geral, a maior divergência de opinião que existe é o fato dela querer permanecer desconhecida e eu acreditar que seu papel na história é significativo o suficiente para ser conhecido."

A Campanha Illuminada

O Desenvolvimento de Uma Estrutura de Poder

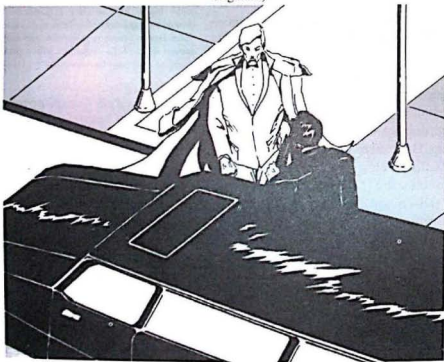
Quando se trata de conceber o que está acontecendo de fato nos bastidores, as possibilidades são limitadas apenas pela imaginação do mestre. Não existem regras definidas, apenas algumas sugestões. Sinta-se à vontade para tratar a história com liberdade — os Illuminati poderiam tê-la reescrito de modo que ela se ajustasse às suas conveniências. Ignore a lógica, ela é capaz de provar qualquer coisa se você partir das premissas corretas, e os Illuminati têm premissas diferentes do resto de nós.

Existe um grupo Illuminati central ou vários deles? Eles competem entre si pelo poder ou colaboram uns com os outros? Ou será que eles “concordaram em discordar” e dividiram o mundo entre eles como uma torta. Eles são humanos? Se não forem, chegaram a ser *um dia*? As possibilidades são infinitas.

Os parágrafos a seguir têm algumas dicas e sugestões de como organizar uma estrutura de poder para uma campanha. Não são regras, por isso você pode alterar ou ignorar o que for melhor para sua campanha.

O Centro da Teia

Conceitualmente, a parte mais fácil para se começar a construção de uma Conspiração é o centro. A primeira questão é: Existe apenas um grupo Illuminati, ou vários? Esta decisão não terá muito efeito sobre os grupos que estão próximos da periferia da estrutura ou sobre os PCs quando eles começarem a investigar a Conspiração. Também é possível que existam rivalidades ou até mesmo conflito declarado entre vários grupos dentro da mesma estrutura de poder, o que significa que a escolha de uma estrutura ou outra não acarreta na perda de tensão dramática ou de possibilidades em termos de história. Somente quando os investigadores começarem a penetrar nos círculos mais interiores da Conspiração — se conseguirem fazê-lo — é que a falta de outros grupos Illuminati para combater poderá causar problemas. Numa campanha bem elaborada e bem conduzida, no entanto, os caçadores de Illuminati provavelmente demorarão bastante tempo para conseguir penetrar o suficiente na estrutura de modo a fazer alguma diferença. (E um outro grupo Illuminati poderia surgir mais tarde, inesperadamente. É compreensível que este “novo” grupo não tivesse sido percebido pelos Illuminati originais.)



O próximo passo, depois que o mestre decidiu quantos grupos Illuminati existem em sua campanha, será dimensionar cada um deles com um pouco mais de detalhe. Veja os exemplos de grupos Illuminati existentes no capítulo 3.

O Objetivo dos Illuminati

A coisa mais importante a decidir com relação a cada grupo Illuminati é seu objetivo final. Esta decisão terá efeitos significativos sobre praticamente tudo o que vem a seguir. O grupo quer governar o mundo? Por quê? Ou será que ele deseja destruir uma determinada faceta da sociedade como, por exemplo, a religião organizada? De novo, por quê? O objetivo terá influência nos tipos de subgrupos que os Illuminati irão controlar e portanto afetará o “clima” de toda a campanha. Muitos estudiosos da Conspiração acreditam que o poder é o objetivo final da Conspiração. (Citando o con-

gressista americano John Schmitz: “Quando uma pessoa tem todo o dinheiro de que precisa, seu objetivo passa a ser o poder.”) Mas poder para quê?

Será que o grupo quer poder para conseguir riqueza? (Mas então para que é que ele precisa da riqueza?) Para poder mudar o mundo da forma que ele deseja? (Neste caso, qual é esta forma?) Ou será que o grupo deseja o poder pelo poder?

Illuminati Famosos

De acordo com a literatura existente sobre a Conspiração, a maioria dos suspeitos de serem membros de grupos Illuminati é composta de pessoas ricas e poderosas. A questão que é sempre levantada é: por que é que gente rica e bem sucedida iria se juntar a um empreendimento deste tipo?

Na verdade a resposta é muito provavelmente o inverso da questão: as pessoas que estão envolvidas na Conspiração acabam *se tornando* famosas por causa de seu envolvimento com os Illuminati. Eles são capazes de mudar as tendências do mundo dos negócios, influir na forma como os países são governados e manipular a imprensa. Com este tipo de poder nas mãos é fácil ficar rico.

O objetivo principal de um grupo poderia ser destruir um outro grupo. Uma organização poderia ter estado em conflito com uma outra tão intensamente há tantas gerações que pode ter esquecido seu objetivo original — se é que um dia teve um. Todos os esforços e pensamentos dos membros estão voltados unicamente para a destruição do inimigo. (Claro que, se o primeiro grupo conseguir destruir seu inimigo, ele terá vencido mas ao mesmo tempo perdido. O que é que ele fará a partir de agora? Talvez encontrar outro inimigo e continuar a guerra...)

Os grupos Illuminati poderiam também se dedicar à destruição de outras organizações não-Illuminadas. Talvez seu objetivo maior acarrete na destruição do governo de um país ou de um sistema de governo. Ou talvez o grupo deseje destruir a religião organizada, ou os meios de comunicação. (Mas por quê?)

Em alguns casos extremos, os Illuminati poderiam querer destruir as instituições sociais existentes para não substituí-las por *nada*. Eles poderiam acreditar que o destino da humanidade só poderá ser cumprido se *todos* os vínculos que existem sobre a liberdade de ação individual forem removidos (ou qualquer outra filosofia do gênero).

Uma situação interessante pode surgir se os Illuminati não souberem por que fazem o que fazem. Os membros do grupo são capazes apenas de presumir que algum dia houve uma razão que acabou se perdendo com o passar do tempo. Agora o grupo continua fazendo o que sempre fez simplesmente pela tradição — porque “é desta forma que as coisas sempre foram.” (Isto não é tão absurdo quanto pode parecer. Pergunte aos funcionários de uma corporação burocrática quais as razões que existem por trás dos Procedimentos Padrão da empresa e você verá que com muita frequência a resposta será um dar de ombros e a afirmação de que “Isto sempre foi assim.”) Talvez o grupo Illuminati *tenha* esquecido seu objetivo final ao longo do tempo. Ou talvez exista um super-grupo Illuminati na jogada...

Os objetivos de uma organização Illuminati podem ser tão lógicos ou ilógicos quanto o mestre queira. No “mundo real” é possível encontrar gente disposta a apoiar praticamente qualquer iniciativa absurda (como por exemplo eliminar a letra V do alfabeto).

Além disso, a maioria das pessoas acredita que os objetivos da Conspiração têm que ser maus. Isto não tem que ser necessariamente verdade. Os mestres poderiam determinar motivos altamente benignos ou benéficos para os grupos Illuminati. Um grupo poderia se dedicar ao “enobrecimento da humanidade”, como Weishaupt afirmava que faziam os Illuminati da Bavária. Muita gente que não faz parte da Conspiração poderia sentir alguma simpatia com relação às suas intenções (v. a coluna lateral na pág. 35). Talvez exista uma “anti-conspiração” dedicada a combater a Conspiração maligna.

Mas mesmo que alguém concorde com os objetivos de um determinado grupo Illuminati, ele poderá discordar de seus métodos. Os fanáticos poderiam não levar em conta o sofrimento e a morte de milhões de pessoas — numa guerra, por exemplo, ou uma imensa escassez de alimentos — se isto for necessário para se conseguir um bem maior. Até mesmo um grupo com a melhor das intenções deste mundo poderia adotar uma posição do tipo “o fim justifica os meios.”

Um último detalhe: O fato do objetivo original de um grupo Illuminati ser nobre não significa que ele não possa ter mudado com o tempo. Conforme um grupo Illuminati vai conquistando poder e influência, a tentação pode se tornar grande demais para seus membros, levando-os a esquecer o objetivo original da organização em favor do ganho pessoal.

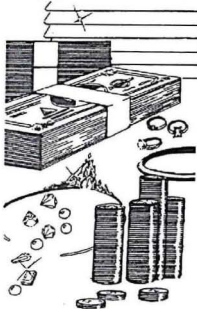
Tamanho

A próxima pergunta é: qual o tamanho do grupo Illuminati? Os grupos têm um tamanho ótimo que depende de seu objetivo. Um grupo muito pequeno não conseguirá atingir seus objetivos; um grupo muito grande seria notado. A segurança também é um problema. É um axioma do trabalho de inteligência que o risco de ser descoberto é proporcional ao quadrado do tamanho do grupo: dobre o tamanho do grupo e *quadruplica* a chance dele ser descoberto. Outro problema surge quando existe qualquer traço de democracia em sua estrutura interna: quanto maior o grupo, maior a chance de existirem facções internas e maior a dificuldade de fazer com que um grande número de pessoas concorde em qualquer coisa importante, o que impedirá a organização de reagir rápido o suficiente frente às mudanças de condições.

Os Chefes Illuminati

Será que um membro dos Illuminati fica satisfeito depois de ter conseguido a riqueza e o poder que sempre desejou? Provavelmente não. Sempre existe o desejo de mais poder e riqueza — que talvez só possa ser conseguido se for tomado de outros “colegas” Illuminados. Como alternativa, um Illuminati pode se decidir a eliminar seus rivais em potencial.

Estes motivos poderiam facilmente jogar os Illuminati uns contra os outros, todos eles tentando criar seu próprio império e agarrar tudo o que puderem para si mesmos. Este tipo de caos se propagará de cima para baixo em toda a estrutura de poder à medida que os grupos subordinados se alieiram a um chefe ou a outro. Nos níveis mais baixos, grupos que costumavam ser aliados passarão a lutar uns com os outros nas ruas ... sem nem mesmo saber por quê.



O Padrão Ouro

Muitos estudiosos da Conspiração acreditam que a decisão do presidente Roosevelt de ordenar que todos os americanos devolvessem todos os seus lingotes e moedas de ouro foi orquestrada pela Conspiração. No fim do mês de abril de 1933, quando se tornou ilegal um cidadão americano ter ouro, o preço do metal era \$ 20,67 a onça. Imediatamente depois disso o governo aumentou o preço do ouro para \$ 35,00 para desvalorizar o dólar americano. Muita gente, e isto inclui, segundo se diz, membros importantes da Conspiração, conservaram seu ouro em bancos estrangeiros para escapar da lei e o venderam ao governo com uma margem de lucro instantâneo igual a 75%.

A Campanha Illuminada

Estruturas de Poder

O que é exatamente uma estrutura de poder? Este termo é usado com frequência neste e noutros capítulos deste livro, mas em nenhum lugar se diz o que é que ele significa.

É claro que um grupo de mais ou menos 12 Illuminati não é capaz de exercer muita influência sobre a política nacional, as tendências sociais, o nível de confiança entre as nações ou a velocidade e a direção dos avanços tecnológicos ... ao menos sem atrair muita atenção para eles mesmos. Por isso, se um grupo Illuminado deseja controlar o mundo, isso terá que ser feito através de intermediários. Estes grupos intermediários são normalmente outras organizações.

Vamos dar uma olhada num exemplo ficcional (tudo isso é ficção, você se lembra?) Suponhamos que os Illuminati da Bavária desejam assumir o controle da Loving Arms, uma entidade de caridade nacional. Eles fazem algumas doações pequenas, modificam alguns registros, mexem alguns pauzinhos e dentro de dois ou três anos haverá três bavares no conselho diretor da organização. Os outros diretores passam a ter alguns problemas em suas vidas particulares ou surgem ótimas oportunidades para eles em outros lugares e eles acabam sendo substituídos por Illuminados. Pronto, a Loving Arms está totalmente sob o controle dos Illuminati da Bavária.

Pelo fato de ser uma entidade de caridade, a Loving Arms tem um ativo bastante grande. Com a promessa de transferir esse dinheiro para o Fourth National Bank - e mais tarde ameaçando transferi-lo novamente - o grupo consegue uma forte influência sobre o banco. Com o passar do tempo, o banco passa a ser efetivamente controlado pela Loving Arms. Usando a mesma estratégia, a Loving Arms passa a controlar a corretora que cuida de seus investimentos. Suas doações volumosas conquistam uma certa influência num grande centro de pesquisa em um hospital que não seria capaz de continuar em funcionamento sem a ajuda da entidade.

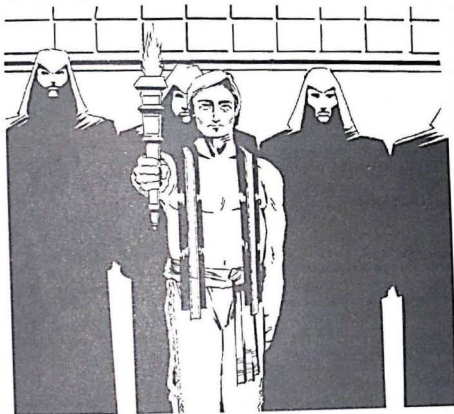
O Fourth National Bank suspende a cobrança de um empréstimo feito a uma revista muito influente, a *Newstreak*. No momento em que a revista enfrenta um problema de fluxo de caixa, o banco se comporta de maneira surpreendentemente cooperativa ... mas ele exige uma cadeira no conselho diretor e certas opções de ações. A revista cede. Um pouco mais tarde, o novo diretor fará algumas sugestões sobre o pessoal editorial.

Portanto, se os Illuminati da Bavária desejam (por exemplo) que as pessoas fiquem preocupadas com relação à AIDS, eles darão um ou dois telefonemas e a *Newstreak* mandará seu melhor reporter entrevistar um diretor de hospital muito cooperativo e preocupado com o problema. E este é um pequeno ramo da estrutura de poder.

Multiplique isto por centenas de anos, dezenas de grupos subordinados e bilhões de dólares. Enquanto os Illuminati conseguem manter o controle de quem conhece quem e quem acredita no quê, sua estrutura de poder continuará crescendo ... e funcionando em seu benefício.

O número de membros que existem nos grupos Illuminados da literatura varia bastante. A maioria deles tem uma estrutura hierárquica, com níveis ou graus de iniciação como acontecia com os Illuminati da Bavária de Weishaupt. Os novatos não saberão quase nada — às vezes nem mesmo o nome verdadeiro da organização. À medida que conseguem níveis mais altos de iniciação, eles irão descobrir cada vez mais sobre o grupo e receberão responsabilidades cada vez maiores. Eles podem também vir a ter de "esquecer" as mentiras que lhes foram ensinadas nos níveis anteriores. Somente o "conselho central" dos grão-mestres — geralmente composto de mais ou menos 12 indivíduos — sabe os verdadeiros objetivos da organização. (Em alguns grupos, existe a suspeita de que nem mesmo os membros do conselho sabem a verdade, eles seriam manipulados por um grau de iniciação ainda mais alto.)

Doze parece ser o número ideal de membros para o conselho: grande o suficiente para abranger uma boa variedade de talentos e experiências e pequeno o suficiente para não ser desajeitado. Apesar de 12 pessoas não parecer ser gente suficiente para causar os efeitos mundiais atribuídos à Conspiração, a maior parte do trabalho duro é realizada pelo pessoal dos níveis mais baixos de iniciação e pelos subgrupos: outras organizações controladas direta ou indiretamente pelo "Círculo Interno", "Mesa Redonda" ou a "Sala Estrelada" de 12.



Membros

Quem se senta no "Conselho Central"?

Estas posições poderiam ser hereditárias (como na estrutura de poder dos Rothschilds do século XIX e começo do século XX). Existem tanto vantagens quanto desvantagens neste sistema. A maior vantagem é que os futuros membros do "conselho" podem ser treinados para este fim desde o momento de seu nascimento. Eles podem ser doutrinados com a visão certa do mundo e treinados nas perícias de que vão precisar. Eles podem ser protegidos de influências externas e não haverá quase nenhuma dúvida com relação à sua lealdade. Também será fácil conservar a riqueza dentro de uma única família através da herança.

A maior desvantagem do sistema hereditário é que uma linhagem está sempre sujeita aos caprichos da sorte. De vez em quando, o resultado dos "dados genéticos" vai ser uma falha crítica, gerando alguém que é física, temperamental ou mentalmente inadequado para fazer parte do conselho. Isto é particularmente verdadeiro se a linhagem for endógama. Apesar da endogamia conservar características desejáveis, ela também aumenta a incidência de condições indesejáveis. (A frequência comparativamente grande

de hemofilia e debilidade mental dentro das linhagens reais da Europa ilustra este ponto.) Um grupo Illuminati poderia minimizar estas desvantagens separando os herdeiros que não se encaixam no esquema e de vez em quando procurando características desejáveis fora da família.

Outros grupos serão a hereditariedade como uma abominação. Afinal de contas, o poder deveria ser entregue somente às pessoas que o merecem. Um grupo com este tipo de postura iria alistar apenas pessoas que se mostrarem dignas. Pode ser que o grupo simplesmente observe, esperando que um candidato digno apareça — seja dentro de uma de suas organizações subordinadas ou totalmente fora da estrutura de poder. Uma outra alternativa seria o grupo testar ativamente os candidatos — em segredo, é claro — para determinar seu temperamento. (Este era o método preferido de Weishaupt quando ele criou os Illuminati da Bavária em 1773.)

A maior vantagem da seleção é que apenas aqueles que são "dignos" de exercer o poder irão recebê-lo. Não existe risco do "herdeiro certo" se transformar num idiota congênito. O maior risco é o fato de o grupo poder escolher de maneira errada: eles poderiam oferecer a possibilidade de se juntar ao grupo a alguém que a recusa por discordar dos objetivos da organização. Apesar desta situação ser comum na literatura ("Junte-se a nós, sr. Bond ..."), ela deveria ser rara na "realidade". Os Illuminati oferecerão a possibilidade de ser um membro somente a uma pessoa que tenha demonstrado ser qualificada para isso e incapaz de mudar de idéia mais tarde.

Os grupos que selecionam seus membros com base no merecimento dedicarão uma boa parte de seu tempo procurando, testando e preparando candidatos. Eles irão provavelmente "recrutar" elementos das sub-organizações que estão próximas do centro da teia, mas não existe nenhuma razão pela qual não poderiam escolher um candidato conveniente na rua, depois, é claro, dele ter sido suficientemente testado. (v. pág. 86.)

As qualidades que caracterizam um candidato "digno" dependerão do objetivo do grupo e de suas atividades. Um membro da "Network" — uma organização formada pelos melhores hackers do mundo — obviamente deveria ter perícias diferentes de um membro dos "Gnomes de Zurique" ou de um membro do conselho de uma "Mesa Redonda" com inclinações políticas. Por outro lado, os membros de *qualquer* grupo Illuminati deveriam ter algumas coisas em comum, entre elas a dedicação à "causa" — seja ela qual for — e uma boa dose de ambição.

Não haverá definitivamente nenhum incompetente entre os Illuminati. Incompetentes bem-intencionados poderão se tornar peões ou instrumentos da Conspiração; eles poderiam até ser levados a acreditar que chegaram ao centro do poder. Mas na realidade, eles continuarão sempre na periferia da teia, fantoches controlados pelos fios dos Illuminati.

Não existirão fanáticos nos altos escalões da maioria dos grupos; o fanatismo atrapalha o raciocínio claro e racional que deve ser uma característica dos membros dos Illuminati. Isto não significa que não existirá nenhuma incerteza ou fraqueza de motivação dentro do núcleo de um grupo. Os Illuminati são pragmáticos e totalmente implacáveis quando se trata de atingir seus objetivos.

Fontes

Alguns grupos Illuminati terão recursos incompreensivelmente extensos. Um grupo destes é capaz de comprar qualquer coisa que esteja à venda ... e muitas que não estão. A fonte deste dinheiro varia.

As organizações que tiverem se infiltrado nas redes mundiais de dados terão controle total — se bem que dissimulado — sobre a comunidade bancária mundial, visto que as transações bancárias internacionais não passam de troca de informações? Se alguém modificar os detalhes de uma porcentagem ínfima das transações monetárias diárias, será capaz de arrecadar somas virtualmente ilimitadas de dinheiro.

Mesmo sem ter acesso completo à rede mundial de computadores, os Illuminati poderiam conseguir suas assombrosas. Como é do conhecimento de qualquer pessoa envolvida com o mercado de ações, é possível ganhar fortunas se a pessoa souber exatamente de que maneira o valor das ações vai variar. Os Illuminati sabem, ou são capazes de fazer uma boa avaliação de como suas ações irão afetar centenas de empresas. Eles podem comprar ou vender estas ações através de um número tão grande de "blind links" e "shell companies" que ninguém é capaz de rastrear suas ações. Se as grandes

O Controle dos Grupos Subordinados

Os Illuminati têm várias formas de controlar os grupos existentes em sua estrutura de poder. Um membro importante de um grupo subordinado — o Acionista Majoritário de uma corporação, por exemplo; um conselheiro de confiança — poderia ser na verdade um membro do conselho diretor.

Um grupo Illuminati que controla o fluxo de informação que chega ao sai de um grupo subordinado exerce uma grande influência sobre as ações deste grupo, mesmo que ninguém dentro saiba da existência dos Illuminati. Fornecendo a informação certa, os mestres secretos são capazes de preparar as coisas de modo a fazer com que os líderes de um grupo subordinado ajam por sua própria iniciativa exatamente da maneira que os Illuminati desejam. (Suponhamos, por exemplo, que a Network dejesse eliminar a influência que determinada pessoa tem sobre o complexo militar. Ela pode plantar a evidência que essa pessoa é um "agente" estrangeiro infiltrado. Com isso, o serviço de inteligência passará a cuidar do assunto sem nem mesmo saber que eles estão fazendo exatamente o que a Network deseja.)

Outra forma cômoda de controle é através da influência sobre os recursos financeiros dos grupos subordinados. A "lei de restrição à liberdade de discussão" sobre o aborto, aprovada recentemente nos Estados Unidos mostra como o governo pode exercer o controle sobre organizações médicas independentes: todas as clínicas que recebem ajuda federal e que aconselham suas pacientes a fazerem um aborto deixarão de recebê-la.

Além disso, existem os métodos antigos de comprometer uma pessoa importante de um grupo subordinado: ameaças físicas, extorsão, chantagem e até mesmo, nos casos extremos, lavagem cerebral. É óbvio que qualquer grupo Illuminati digno desse nome tem várias maneiras de influenciar as ações de outras organizações.



Assumindo o Controle do Governo

Não existe nenhuma diferença conceitual entre tomar um governo e assumir o controle de um grupo menor. A única diferença fica por conta do custo, tanto em termos de tempo quanto de recursos.

O processo pelo qual uma determinada organização pode assumir o controle de um governo foi descrita em um livro de Jan Kozak, membro do secretariado do Partido Comunista da Tchecoslováquia, publicado em 1957. O primeiro passo compreende a infiltração de pessoas da organização no governo. Estes agentes infiltrados não têm que ter poder total mas têm que estar numa posição que lhes permita no mínimo apresentar alguns projetos de lei.

O segundo passo consiste em se criar uma queixa, real ou não, contra o governo. Isto implica numa ação realizada pelo governo ou numa atitude que ele deveria ter tomado e não o fez. O terceiro passo é organizar uma multidão para protestar contra a atitude do governo e exigir que ele resolva o problema por meio de algum tipo de legislação. O quarto passo pertence aos conspiradores infiltrados no governo que devem criar esta legislação (*opressiva*) que não consegue resolver o problema.

Os últimos três passos são repetidos inúmeras vezes. A multidão exige mais e mais legislação, que o governo vai promulgando até se tornar totalitário ... que era o objetivo inicial dos conspiradores.

De acordo com A. Ralph Epperson, um estudioso da Conspiração, Adolf Hitler teria usado um método similar. Ele "enviou os legalistas de seu próprio grupo para as ruas ... para criar o terror do qual ele acusava o governo. ... O povo alemão, informado por Hitler que seu governo não era capaz de conter o terror apesar de aprovar leis opressivas com este objetivo, passou a prestar atenção ao homem que estava lhes oferecendo algum consolo; o próprio Hitler. Ele estava em posição de acabar com o terror. Ele próprio o estava causando e por isso tinha como eliminá-lo! E ele prometeu que o faria quando recebesse o governo! O povo acreditou em Hitler e votou nele. Depois de assumir o cargo, ele chamou seu grupo de legalistas de volta e o terror desapareceu, exatamente como ele havia prometido. Hitler parecia ser um herói: ele havia feito exatamente o que prometera."



corporações normais são capazes de fazer este tipo de coisa, que dirá um grupo que é capaz de dirigir os programas sociais e do governo.

Os grupos Illuminati poderiam também ser proprietários de conglomerados e mega-corporações internacionais. Mais uma vez, os lucros podem ser maximizados quando o grupo é capaz de influenciar a política do governo.

O mestre deverá decidir onde é que cada grupo Illuminati existente na campanha consegue seu dinheiro e qual é seu fluxo de caixa aproximadamente. (Muitos grupos Illuminati seriam capazes de comprar Luxemburgo e pagar à vista.) As fontes de fundos são importantes, já que uma maneira de analisar uma estrutura de poder é verificar como é que o dinheiro circula através dela. A fonte de dinheiro dos Illuminati é importante também para aqueles que desejam destruí-los!

Naturalmente, existem muitos outros recursos além do dinheiro. A obtenção de informações é sempre um fator chave; é de importância vital saber o que os outros participantes do jogo estão fazendo. Num mundo tecnológico, existem muitas fontes de informação que os Illuminati podem ter acesso: dados dos censos do governo, registro de pagamentos de impostos, registros de crédito, dados bancários, etc... Os grupos Illuminados que controlam os meios de comunicação podem saber com facilidade qual é a "verdade real" enquanto se asseguram de que o que é transmitido diz exatamente o que eles desejam que seja dito. De novo, o mestre deveria decidir quais fontes de informação estão disponíveis para cada grupo Illuminati existente na campanha. (Outras fontes de informação serão discutidas nos próximos capítulos.)

Tecnologia é um outro recurso importante. Muitos estudiosos da conspiração acreditam que os Illuminati impediram ou "administraram" a disseminação dos avanços tecnológicos enquanto guardavam para si os frutos dos grandes avanços. Em algumas campanhas, ou no caso de alguns Illuminati, este efeito pode ser relativamente menor; o único grande resultado é que os "soldados" do grupo terão acesso ao armamento militar que o Pentágono não gosta de ver em mãos civis. Em outros casos, no entanto, os grupos Illuminati poderiam ter equipamentos apropriados para um, dois (ou mais) níveis tecnológicos acima do resto do mundo onde a campanha está ambientada. O mestre deve fazer esta escolha no início, visto que ela mudará significativamente o modo como o grupo cuida de seus assuntos.

Mas os Illuminati não têm que ser obrigatoriamente tão poderosos. O mestre pode criar grupos interessantes simplesmente se perguntando "Como é que uma organização Illuminati seria capaz de se tornar poderosa secretamente *sem* dispor de uma soma imensa de dinheiro?". A razão mais provável para um determinado grupo manter seu nível de riqueza baixo seria o receio de rivais Illuminati. Grupos diferentes poderiam se especializar em áreas de poder diferentes, mantendo um equilíbrio incômodo e indesejado.

O Relacionamento Entre os Grupos Illuminati

Se existir mais de um grupo Illuminati no mundo onde a campanha se desenvolve, será importante saber qual a natureza do relacionamento entre eles. Em primeiro lugar, os grupos sabem da existência uns dos outros, ou cada comitê central acha que a sua é a única organização tentando dominar o mundo? É possível, apesar de ser improvável, que cada uma das conspirações possa acreditar que ela é a única organização deste tipo no mundo. Seria muito mais plausível cada grupo saber da existência dos outros, mesmo que não tenham muita informação a esse respeito.

Talvez a situação mais interessante seja aquela na qual o nível de conhecimento não é igual. A Network poderia saber da existência dos Cavaleiros Templários enquanto o inverso não é verdade. Ou a Network poderia ter conhecimento dos Cavaleiros Templários mas não dos cátaros, enquanto os Templários sabem da existência da Network e dos cátaros e estes últimos sabem apenas dos Templários. Os GMs podem fazer com que estas situações sejam tão bizarras quanto desejarem; quanto mais complexas melhor. (E depois adicionar o próximo nível de complicação: Será que os Templários ignoram realmente a existência da Network ou isto não passa de um ardil para dar aos super-hackers uma falsa sensação de segurança?)

Se os grupos Illuminati têm ciência uns dos outros, como é o relacionamento entre eles? Será que existe uma trégua desconfortável? Será que existe uma guerra constante entre eles? Ou será que os grupos estão fingindo manter a trégua enquanto fazem o que podem para destruir em segredo a estrutura de poder uns dos outros e simultaneamente negar que o estão fazendo? É vagamente concebível que todos os grupos Illuminati de uma campanha estejam *cooperando* uns com os outros até um determinado objetivo ser atingido. Isto poderia acontecer se ficar aparente que algo como uma guerra entre os super-grupos arruinaria as chances de *qualquer* um deles conseguir o que deseja. (É possível que os Cavaleiros Templários e os Cavaleiros de Malta tenham trabalhado juntos na fragmentação do Pacto de Varsóvia e da União Soviética, enquanto a Network e a Holy Realm of Loge ainda estão empurrando os Estados Unidos na direção do isolacionismo.) Depois que o objetivo que gerou a cooperação for atingido — no exemplo acima, depois que a Guerra Fria terminou — os grupos rivais podem voltar ao trabalho de esmagar a estrutura de poder um do outro.

Talvez a situação mais interessante do ponto de vista dramático, seja aquela em que existem alianças entre os diversos grupos Illuminati, e estas alianças mudem sem nenhum aviso prévio. Neste cenário, cada grupo está querendo fazer o que for preciso para alcançar seu objetivo, até mesmo colaborar com um inimigo antigo e, provavelmente, esfaqueá-lo pelas costas depois. Isto é apenas um macrocosmo confuso em que a maioria dos subgrupos — membros da estrutura de poder de uma organização Illuminati — vive o tempo inteiro.

Depois que o mestre decidiu qual será a situação geral — seja ela a ignorância mútua, cooperação temporária, alianças mutáveis ou conflito declarado — os outros detalhes, como por exemplo, quem está querendo cortar a garganta de quem neste momento, podem ser determinados mais tarde. Eles poderiam inclusive mudar, dependendo das ações dos PCs.

A Construção da Estrutura de Poder

O próximo passo é decidir quais organizações cada grupo Illuminati iria subornar, se infiltrar ou controlar de alguma outra forma, a fim de montar sua estrutura de poder. Isto dependerá fortemente da natureza e do objetivo de cada grupo Illuminado e dos métodos usados para controlá-las. Alguns grupos existentes na estrutura de poder poderiam ter as características de um conselho central Illuminado — por exemplo, a Network poderia se infiltrar na IBM e na Apple —, mas haverá muitos membros para completar o grupo original com perícias que os membros do conselho não têm. Vamos usar a Network como exemplo mais uma vez. Penetrar na rede mundial de computadores daria aos Illuminati o controle sobre o fluxo de informação, mas às vezes manipular os dados não é suficiente e se torna necessário uma ação



Agentes Isolados

Boa parte deste capítulo é dedicada à discussão de subgrupos controlados direta ou indiretamente pelos Illuminati. No entanto, em certas situações, um agente isolado pode ajudar a Conspiração a alcançar seu objetivo de maneira mais rápida que toda uma estrutura de poder formada de subgrupos.

Bismarck, "o chanceler de ferro" da Prússia foi um exemplo de indivíduo deste tipo. A Prússia estava pronta para entrar em guerra com a França — guerra esta que o Rei da Prússia desejava evitar mas que Bismarck desejava que acontecesse. O rei enviou um telegrama conciliatório para a França mas Bismarck alterou o fraseado utilizado de modo que as palavras conciliatórias do rei soassem beligerantes. O resultado foi exatamente aquele que o Chanceler de Ferro pretendia: uma declaração de guerra por parte dos franceses, seguida de uma vitória alemã.

O Assalto ao Cybergate

Como muitos dos leitores devem saber, em 1990 o Serviço Secreto dos Estados Unidos invadiu os escritórios da Steve Jackson Games e confiscou vários equipamentos e computadores. Nos computadores estavam os arquivos do que mais tarde se transformaria no *GURPS Cyberpunk*. De acordo com as declarações do Serviço Secreto, a invasão fazia parte de uma campanha contra os hackers que vinham sabotando a companhia telefônica e o projeto *Cyberpunk* foi descrito por um agente do Serviço Secreto como um "manual do crime por computador". A evidente ilegalidade e a inconstitucionalidade desta invasão já fazem com que o incidente tenha uma aparência muito sinistra...

Mas tente esta leitura alternativa dos fatos como um exemplo de como a teoria da conspiração pode funcionar. O alvo da invasão não era o projeto *Cyberpunk*, e sim este livro, o *GURPS Illuminati*, que não havia sido iniciado e nem tinha um autor designado ainda! A Conspiração chegou cedo demais? Ou será que eles estavam apenas fazendo questão de dizer que *ninguém* está a salvo e que "se nós fizemos isto uma vez, podemos fazê-lo de novo"?

Note que o status dos agentes do Serviço Secreto envolvidos na invasão pode ser interpretado de várias maneiras... e quanto mais você sabe sobre a história, menos sinistra é a aparência deles! Do ponto de vista dos funcionários da Steve Jackson Games que tiveram contato com eles, esses agentes eram H&P (Homens de Preto) clássicos. Eram trêpidos, ameaçadores, figuras ousadas que não se sentiam na obrigação de explicar o que estavam fazendo.

Do ponto de vista dos agentes? Bom, isso depende se eles sabiam ou não qual era o propósito de sua visita. É muito mais provável que eles estivessem simplesmente seguindo ordens e portanto poderiam ser considerados Instrumentos comuns.

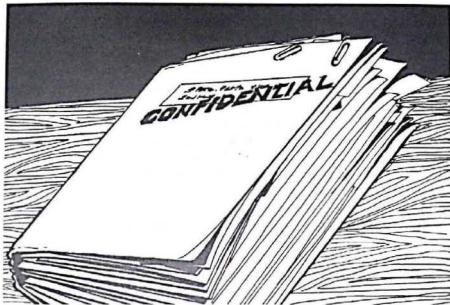
Do ponto de vista de quem os enviou? Como ficou esclarecido mais tarde, o Serviço Secreto foi induzido a agir pela Companhia Telefônica que havia sido vítima de algumas intrusões inofensivas mas incômodas feitas por hackers. A Companhia Telefônica entrou em contato com o FBI primeiro, dizendo a eles que havia uma conspiração ameaçando o serviço de emergência acionado pelo número 911. No entanto, o FBI não colaborou e a Companhia Telefônica teve que procurar ajuda em outro lugar.

Eles, então, procuraram o Serviço Secreto em cuja jurisdição, que eles dividem com o FBI, estão as caçadas aos hackers... uma rivalidade antiga. O Serviço Secreto aceitou a história da companhia telefônica. Quando invadiram a Steve Jackson Games, eles podiam de fato acreditar que estavam destruindo uma conspiração perigosa arquitetada por gênios sociopatas. Se for assim, os agentes - e todo o Serviço Secreto e o promotor que lhes deu o mandato - eram simples patas fazendo o trabalho sujo para alguma outra pessoa com base em informações falsas.

A Campanha Illuminada

direta. Por isso, a Network poderia corromper grupos com influência política — a National Rifle Association, talvez — e pessoas com poder físico direto, como os membros da comunidade de inteligência como o MI5.

Muitas das organizações controladas pelos grupos Illuminati são atores bem conhecidos no palco do mundo. O mestre não tem necessidade de criá-los do zero como foi feito com o grupo Illuminati central. No entanto, ainda restam várias questões importantes que ele precisa responder sobre cada organização existentes na estrutura de poder.



Os Objetivos dos Grupos Subordinados

Cada grupo dentro de uma estrutura de poder terá seus próprios objetivos. Eles podem ser públicos; a NRA, por exemplo, tem o objetivo declarado de proteger os direitos das pessoas que possuem armas de fogo.

No entanto, os grupos subordinados poderiam ter também objetivos *secrets* que poderiam ser bem diferentes — ou até mesmo opostos — dos objetivos declarados. (Apenas como exemplo, o objetivo secreto da NRA poderia ser *destruir* os direitos dos proprietários de armas de fogo fazendo exigências tão chocantes e absurdas que o governo reage de forma drástica e crie leis ainda mais restritas de controle de armas.) Os membros de um grupo subordinado poderiam ter consciência de seu objetivo secreto, mas é muito mais provável que a maioria deles acredite na "diretriz da organização" e não esteja ciente do objetivo secreto.

O objetivo secreto de um grupo subordinado normalmente estará alinhado, no mínimo em certo grau, com o objetivo central do grupo Illuminati que o controla. No entanto, isto não precisa ser sempre verdade. Os Illuminati poderiam achar que seria benéfico cooptar um grupo cujos objetivos são contrários aos seus. Esta atitude poderia confundir os outros quanto às verdadeiras intenções do grupo central.

Relacionamento Entre Grupos Subordinados

O que os grupos subordinados sabem irá variar enormemente. Alguns saberão ou suspeitarão que fazem parte da grande Conspiração, outros estarão completamente inconscientes deste fato. Certos grupos poderiam começar suas próprias "sub-conspirações," e passar a achar que são "jogadores primários" na medida que subornam e controlam outras organizações. A situação pode ficar completamente bizarra se os Illuminati construírem suas próprias estruturas de poder.

Os grupos subordinados poderiam cooperar com outras organizações, poderiam ignorar totalmente a sua existência, ou poderiam estar envolvidos em rivalida-

des complexas. Grupos que pertencem à mesma estrutura de poder poderiam entrar em conflito aberto, usando todos os meios disponíveis para corromper ou destruir seus "rivals". Apesar desta guerra poder ser um sinal de que o controle central escapou dos Illuminati, mais freqüentemente o conflito vai aprofundar os limites da organização controladora. Ele poderia ser inclusive uma cortina de fumaça para confundir outros Illuminati e não deixá-los perceber quem está trabalhando para quem e por que.

Os grupos poderiam ser afastados de uma estrutura de poder, ou eliminados por algum outro grupo subordinado ... ou pelo menos é assim que poderia parecer estar acontecendo. O grupo desleal poderia ser na verdade uma isca usada para atrair a atenção de um outro grupo Illuminati — ou, no mínimo, um membro de sua estrutura de poder — e fazer com que ele se mostre. Pode ser que este grupo "inimigo" se exponha ao ataque quando fizer seu movimento. Alternativamente, o grupo "proscrito" poderia continuar sendo uma parte da estrutura de poder original em segredo e se tornar um "agente infiltrado" dentro da estrutura do grupo que o aceitou como membro.

Subgrupos em Estruturas de Poder Rivals

Outro problema importante é como um grupo subordinado se relaciona com organizações que pertencem a outras estruturas de poder. A primeira questão é descobrir se os dois grupos *sabem* que fazem parte de estruturas de poder rivais, ou melhor, se fazem parte de alguma estrutura de poder.

Existem grandes possibilidades para intriga e confusão neste caso. Subgrupos rivais poderiam estar em conflito aberto, ativamente empenhados em se infiltrar, subornar ou destruir uns aos outros ... ou pelo menos *fingir* que ignoram a existência mútua. Ou poderiam cooperar entre si, em algum tipo de operação "definida" ou de uma forma contínua.

Relacionamento Com o Mundo Livre

Não importa que posição eles ocupem numa estrutura de poder, os grupos subordinados também têm seu lugar no mundo "real" — isto é, a parte do mundo que não faz parte da Conspiração. Existem cinco posições básicas, cada uma delas com várias sub-opções.

Sua existência é amplamente conhecida e sua influência é significativa. Neste caso se incluem as organizações poderosas como a CIA, o FBI, os governos nacionais, a Igreja Católica Apostólica Romana e as maiores instituições financeiras como o Banco Mundial. Devido à influência que exercem, estas organizações são de grande utilidade para os Illuminati. O lado negativo é que muita gente *acredita* — pelo menos em algum grau — que estes grupos fazem parte de uma Conspiração mundial e por isso duvida de suas ações e intenções.

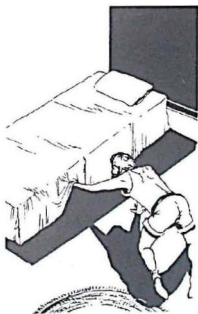
Sua existência é amplamente conhecida, mas a influência é pequena. Estes são grupos no estilo da maioria das igrejas, os Escoteiros mirins ou a UPS. Eles têm pouca influência política no mundo livre, apesar de sua influência secreta ser relativamente significativa. E alguns destes grupos têm objetivos e procedimentos que não são amplamente discutidos fora do grupo (p.ex., cada igreja tem seus próprios rituais). Além disso, somente os verdadeiros estudiosos da conspiração (e os paranóicos) acreditam que estes grupos estão envolvidos na Conspiração, o que lhes dá mais liberdade de ação.

Existência proclamada como uma sociedade secreta. Grupos como os Maçons e as fraternidades com nome composto de letras gregas se anunciam como sociedades secretas. Isto faz com que muita gente se sinta à vontade com relação a seu significado. A razão para isto é que "se eles fossem realmente sociedades secretas conspiracionais, não diriam que são sociedades secretas." Esta razão, na verdade, tem pouco fundamento. Estes grupos podem ter um grande significado.

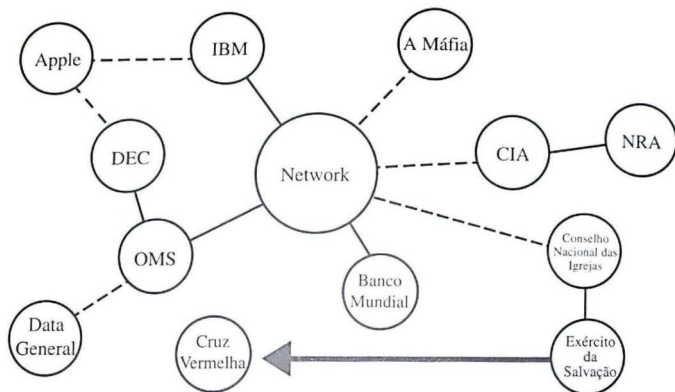
Só Porque Você É Paranóico

O fato de você ser paranóico não significa que *não exista* ninguém querendo agarrá-lo!

Em 1949, James Forrestal, o Secretário de Defesa dos Estados Unidos, foi considerado paranóico e internado no primeiro andar do Hospital Militar Walter Reed em Washington DC. A razão? Ele acreditava que estava sendo seguido por agentes secretos israelitas. O Secretário acreditava tão firmemente nesta vigilância e a depressão que o acometeu devido ao confinamento foi tão profunda que ele acabou cometendo suicídio pulando de uma janela. Depois de sua morte, descobriu-se que, de fato, alguns agentes israelitas haviam estado vigiando Forrestal, tentando descobrir se os Estados Unidos estavam fazendo algum acordo secreto com as nações árabes.



Exemplo de Estrutura de Poder



Quando os Médicos Não Estão Presentes Para Ajudá-lo...

Depois que você foi considerado um doente mental - principalmente quando o diagnóstico indica paranóia, ou alguma outra psicose - é muito difícil conseguir escapar do sistema. Existe uma série de mitos urbanos sobre pessoas completamente sãs que são despejadas na ala psiquiátrica de algum hospital - às vezes como parte de um trote escolar - não conseguem convencer os médicos e os enfermeiros de que elas não estão doentes. ("Sim, claro que você não está doente e é apenas um calouro recém matriculado na faculdade. De qualquer maneira é só você tomar seu remédio que tudo vai ficar bem...")

Este é um risco que qualquer pessoa que está investigando a Conspiração corre. Os psiquiatras e os psicólogos não têm muita escolha a não ser considerá-lo enlouquecido se você continuar dizendo que as coisas que todo "mundo sabe" não correspondem à realidade... mesmo que tudo o que você está afirmando seja verdade. A correção ou não de uma afirmação não tem nada a ver com sua plausibilidade. É apenas na plausibilidade que os profissionais da saúde mental baseiam seus julgamentos. (Um exemplo muito claro disto é a atitude dos psiquiatras nos filmes *O Exterminador do Futuro I e II*.) Os investigadores são aconselhados a se manterem distantes das garras dos hospitais psiquiátricos...

Muitos "agitadores" foram — ou ainda são — membros destes grupos, o que garante às organizações um certo poder sobre eles. Além do mais, grupos do tipo fraternidades escolares podem doutrinar seus membros da forma desejada antes que eles venham ao conhecimento do público.

Existência mantida em segredo, mas que pode ser descoberta. Estas são as sociedades secretas que tomaram algum cuidado para esconder sua existência. Entre os exemplos estão o Hell-fire Club na Inglaterra e o Skull & Bones nos Estados Unidos. Alguns estudiosos da Conspiração apontam para as conexões diretas entre esses grupos — particularmente o Skull & Bones — e os Illuminati da Bavária de Adam Weishaupt. Estas organizações exigem o mesmo tipo de compromisso de fidelidade que as sociedades secretas bem conhecidas, se não mais profundo. É provável que eles sejam até mais capazes de doutrinar seus membros.

Existência mantida em segredo absoluto. Os grupos deste tipo são conhecidos apenas por seus membros e talvez por algumas outras pessoas profundamente envolvidas na Conspiração. Algumas delas podem ter pertencido, em outra época, a uma das duas classes anteriores. No entanto, com o passar do tempo, elas desapareceram do conhecimento público e a maioria das pessoas pensa que elas deixaram de existir. Os próprios Illuminati da Bavária de Weishaupt poderiam fazer parte desta classe. (Acredita-se que o grupo se dissolveu no século XIX, mas será que isto é realmente verdade?) Não existe nenhuma forma de saber quantas organizações deste tipo existem, quem são seus membros e quais são seus objetivos. Esta é a categoria que oferece mais oportunidades aos mestres de soltarem sua imaginação.

O Organograma da Conspiração

O próximo passo, depois de definir os participantes mais importantes da

Conspiração, é esboçar a relação que existe entre eles, possivelmente na forma de um "mapa de influências." Naturalmente, o mestre tem toda liberdade para usar o sistema que mais lhe convenha, mas vejamos a seguir uma sugestão. Use linhas sólidas para designar um controle direto, linhas pontilhadas para indicar influência indireta e flechas simples ou com duas pontas para mostrar os conflitos. A figura acima mostra a estrutura de uma Conspiração (muito simples).



“Dando Asas à Conspiração”

O passo inicial é decidir qual o primeiro grupo com o qual os PCs vão entrar em contato. As opções são infinitas — o FBI, alguma comissão secreta do governo, ou a Associação de Pais e Mestres da escola local. É quase um axioma que, o primeiro grupo que os PCs vão encontrar estará localizado próximo da periferia da Conspiração.

Teoricamente, o mestre deveria formular qual o relacionamento do primeiro grupo com o resto do mundo, como foi discutido anteriormente. Não existe necessidade de se preocupar muito com o objetivo do grupo. As organizações na periferia normalmente não têm objetivos; elas simplesmente se comportam como marionetes controlados por um grupo muito acima na hierarquia, sem perceber que seu “desejo coletivo” não nasceu deles próprios.

A partir deste ponto, o mestre pode elaborar as conexões com os outros grupos, conforme isto for se tornando necessário. Somente quando os PCs tiverem explorado, ainda que parcialmente, a estrutura do primeiro grupo é que o mestre terá que se preocupar com o próximo passo. Na verdade, o GM pode muitas vezes deixar que os jogadores o guiem neste aspecto. Os mais criativos irão com frequência investigar ligações potenciais que poderiam nunca ter ocorrido ao mestre. Quando chegar a hora de passar ao próximo grupo na cadeia, ele poderá permitir que as investigações tomem o rumo que mais lhe interesse. A vantagem deste procedimento é que a estrutura da Conspiração irá sempre fazer sentido para os jogadores — se não para os PCs — e eles irão explorar as linhas que lhes interessam. Mas não saberão — nem deveriam — que eles estão criando a Conspiração à medida que prosseguem.

Por outro lado, o mestre poderia criar ligações com qualquer organização que lhe agrade. Os GMs não deveriam ter medo de ser ilógicos. Sempre há tempo para criar a história e a lógica por trás de uma ligação dessas durante o decorrer do



A Conspiração Mágica

Não há dúvida de que os membros dos primeiros grupos conspiratórios como os Illuminati de Weishaupt estavam envolvidos com magia. Afinal de contas, o Barão Von Knigge, o recruta mais importante de Weishaupt no norte da Alemanha, era conhecido por sua habilidade com magia e alquimia.

O desaparecimento da magia foi um fenômeno interessante. Ao longo dos séculos foram feitas muitas pesquisas relacionadas com as “leis” e princípios que regem a magia, e, no entanto, aparentemente tudo isto foi perdido. Na verdade, este fato é relativamente surpreendente. Pense em como as pseudo-ciências “evoluiram” até se transformarem nas ciências que nós conhecemos e aceitamos hoje em dia: a alquimia se transformou na química e a astrologia se transformou em astronomia. A razão é óbvia. Apesar de os alquimistas e os astrólogos estarem no caminho errado — ou pelo menos é isso o que nós acreditamos — muitas de suas observações e de suas experiências nos levaram na direção do desenvolvimento da ciência. Com a chegada da Renascença, as verdades mais importantes foram extraídas da alquimia e da astrologia enquanto o resto era desacreditado (com algumas exceções notáveis).

Mas nada foi salvo dos séculos de pesquisa em conjuração, encantamento, necromancia e outros tipos de magia negra. Por quê?

Algumas pessoas diriam que a razão é o fato de a magia ser uma tradição “falida” — não existe nenhuma verdade a ser aprendida a partir daí. Outros afirmam que as “verdades” da magia são tão acasais, tão intratáveis através da análise lógica que, quando os pensadores do Renascimento tentaram fazer com que a magia se adaptasse à rigidez do método científico, ficou claro que não havia nenhuma associação possível.

Os Estudiosos da Conspiração têm uma interpretação diferente. A tradição da magia nunca se perdeu, ela simplesmente passou a ser cultivada secretamente. Desde a época de Weishaupt, certos grupos Illuminati estiveram profundamente envolvidos com a magia e o continuam até hoje. Foram estes grupos que se esforçaram para que as artes mágicas fossem desacreditadas e acabassem praticamente esquecidas. Como os Illuminati seriam as únicas pessoas magicamente ativas no mundo, eles levariam uma vantagem bastante grande em relação aos “mundanos”. Existem argumentos semelhantes com relação aos poderes psíquicos.

A Conspiração Tecnológica

Dê uma olhada nas histórias de ficção científica das décadas de 50 e 60. Que coisas maravilhosas os escritores previam para a década de 90! Agora dê uma olhada em volta. Onde estão estas maravilhas?

Algumas das previsões eram completamente malucas. Mas é interessante como tantos escritores superestimaram massivamente quanto tempo seria necessário para que conseguíssemos determinados desenvolvimentos (Robert Heinlein, por exemplo, fixou a chegada da primeira nave tripulada à lua em algum momento próximo do ano 2.000). Por que essa inconsciência? Por que foi possível fazer uma viagem à lua 31 anos antes e não se desenvolveu nenhum helicóptero nem jatos pessoais?

Alguns Estudiosos da Conspiração chamam a atenção para o fato de que as "maravilhas" que ainda não foram criadas são aquelas que aumentariam a liberdade individual. O programa Apolo era um *tour de force* tecnológico mas tinha pouco impacto no estilo de vida das pessoas comuns. Os helicópteros individuais, por outro lado, *teriam* feito uma diferença muito grande, em contrapartida, existem mitos urbanos relacionados com avanços tecnológicos que foram simplesmente suprimidos (por exemplo, o carburador que permitiria um carro fazer 35 km com um litro de gasolina).

A conclusão óbvia - pelo menos num mundo Illuminado - é que a Conspiração está impedindo a divulgação destes avanços tecnológicos que eles consideram nocivos aos seus objetivos ao mesmo tempo que coloca em destaque tecnologias que eles acham que são benéficas. Como somente os próprios Illuminati sabem quais são estes objetivos, é impossível prever de antemão quais tecnologias serão ocultadas e quais serão incentivadas.

Quando a Conspiração retém uma tecnologia, ela está perdida para sempre? De jeito nenhum. É quase certo que a Conspiração conserva a tecnologia "proibida" para si mesma - e provavelmente a aperfeiçoa e amplia sua utilização em laboratórios secretos. Por isso, é possível que os Illuminati tenham acesso a muitas daquelas "maravilhas" descritas nos primeiros livros de ficção científica.

Muitos avanços - inclusive tecnologias que os Illuminati gostariam de suprimir - ocorrem em pequenos laboratórios e centros de pesquisa pelo mundo afora. Para ter certeza de interceptar qualquer coisa antes que o "escape", a Conspiração precisa manter uma vigilância estrita sobre tantos estabelecimentos desse tipo quanto possível.

Os recursos da Conspiração são imensos, mas não infinitos; por isso, sempre existe a possibilidade de ocorrer um desses avanços num lugar que eles não estejam vigiando - por exemplo na oficina que alguém tem nos fundos de casa. Muitas vezes, a Conspiração terá que se mover rapidamente e com decisão a fim de reter essas descobertas.

É possível que em algum lugar existam depósitos cheios de descobertas científicas e tecnológicas confiscadas pelos Illuminati para, serem usadas de acordo com seus objetivos.



jogo. (Ex. o mestre poderia decidir que a National Rifle Association — para usar um exemplo familiar — é controlada pelos Escoteiros Mirins dos Estados Unidos. À primeira vista isto não faz muito sentido. Mas à medida que a campanha vai se desenvolvendo, o GM percebe que os líderes da NRA poderiam ser todos ex-escoteiros. Isto significa que seus líderes poderiam tê-lo doutrinado com a crença que os transformou hoje em defensores tão ferrenhos do direito de portar armas.)

À medida que os PCs exploram as organizações interconectadas que compõem a Conspiração, o mestre irá provavelmente ter uma idéia do que existe no centro da teia. O formato "conceitual" da periferia definirá, pelo menos parcialmente, o centro. Pode ser que os PCs nunca cheguem ao centro, mas o mestre acabará sabendo mais do objetivo que existe por trás da Conspiração. (Pode ser que os próprios Illuminati estejam guiando o mestre nesta compreensão gradual. Fnord.)

A maior vantagem de "dar asas à Conspiração" é o fato de o mestre evitar o trabalho de construir toda a Conspiração antes do jogo começar. A quantidade de trabalho será aproximadamente a mesma, mas ele se dividirá ao longo das várias sessões de jogo. O mestre também pode pedir a ajuda dos jogadores na elaboração da estrutura (embora os jogadores não fiquem sabendo que eles estão sendo usados para isto ... o que está muito de acordo com a filosofia de uma campanha Illuminada).

A única desvantagem significativa é que o mundo poderá não ser tão coerente quanto ele seria se o GM tivesse desenvolvido a estrutura da Conspiração no início. Mas um mundo Illuminado *não* é coerente. Tudo está ligado mas nada faz sentido ...

Como Fazer Com Que os Personagens se Envolvam

Os métodos que um mestre pode usar para fazer com que os personagens se envolvam dependerá muito da natureza da campanha. A consideração mais importante a ser feita aqui é se os jogadores sabem que estão participando de uma campanha Illuminada — isto é, se sabem que o mestre está usando este livro. Poderia acontecer de os jogadores acharem que estão jogando qualquer tipo de campanha "normal" — espionagem, "mocinhos e bandidos", horror, etc... O mestre poderia se decidir a "Illuminar" uma campanha que já está em andamento há algum tempo. Os capítulos 4 e 5 discutem técnicas e situações que podem ser usadas para envolver os PCs numa campanha Illuminada.

A maioria das apresentações dos Illuminati dependem dos "indícios da pirâmide." O mestre os conduz devagarinho, deixando que eles encontrem pequenas indicações de que

existem mistérios por detrás da fachada da normalidade. Os PCs poderiam encontrar pistas que, à primeira vista, não têm nada a ver com a aventura. Apenas quando eles as seguirem é que começarão a perceber a verdadeira natureza do mundo que os cerca e a existência da Conspiração. Uma pista leva a outra e cada nova aventura se desenvolve a partir da anterior. Os personagens podem começar como pessoas inocentes completamente inconscientes da existência da Conspiração e depois descobrir que se tornaram seus peões. Conforme desçam um nível de "verdade" depois do outro eles vão penetrando na estrutura até se tornarem conspiradores eles mesmos.

Interligação Com Outros Gêneros

"Mantenha Seu Emprego ..."

A Conspiração é algo que acontece nos "bastidores" do mundo onde a campanha está sendo desenvolvida. Então, o que é que está acontecendo "no palco?" O que os PCs estavam fazendo antes de descobrirem a existência da Conspiração ou enquanto não estiverem investigando ativamente os Illuminati? Numa campanha Iluminada "pura", os PCs poderiam ser pessoas completamente inocentes sem nenhuma preocupação, a não ser ganhar a vida e ser feliz. Eles podem seguir a carreira que mais lhes agrada, mas os detalhes destas não têm muita importância a não ser na medida que elas afetam as perícias, os recursos e o ambiente dos personagens. Numa campanha Iluminada pura, a primeira sessão de jogo começa com os PCs tropeçando na primeira pista que os levará à Conspiração.

Isto pode acabar limitando demais a campanha, pois os PCs não terão mais nada a fazer a não ser caçar a Conspiração (certamente um trabalho capaz de ocupar uma vida inteira — por mais longa que ela possa ser — mas os jogadores poderiam vir a querer dar um tempo na paranóia de vez em quando). Além disso, a campanha será muito mais densa se os PCs tiverem que entremear sua pesquisa dos Illuminati com elementos mais mundanos de suas vidas. Uma solução para isso é Iluminar algum outro tipo de campanha.

Qualquer campanha — atual, futura ou histórica — pode servir de base para uma campanha Iluminada. Veremos a seguir algumas possibilidades.

Espionagem

Os PCs passarão a maior parte do tempo envolvidos com a paranóia normal da espionagem, contra-espionagem e análise de informação. Seus inimigos serão os indivíduos ou as facções com os quais eles estão familiarizados: outras agências de inteligência, a KGB, grupos terroristas, governos estrangeiros e todo o resto. Os PCs estarão lidando frequentemente com conspirações com "c minúsculo". De vez em quando, no entanto, eles irão descobrir evidências perturbadoras de que existe alguma coisa muito maior em andamento. Pode ser que encontrem indicações de que os inimigos tradicionais — a CIA e a KGB, por exemplo, ou no mínimo sub-facções deles — estão atuando em *cooperação* em algum tipo de missão secreta. Esta é a primeira pista de que alguns grupos no mundo estão disputando um "jogo maior" do qual os PCs não estão cientes, ou seja, que existe uma Conspiração com "C maiúsculo" agindo nos bastidores.

Os agentes envolvidos com espionagem terão normalmente perícias feitas sob medida para alguém que esteja investigando, se infiltrando ou combatendo a Conspiração. Por outro lado, eles têm que assumir responsabilidades e enfrentar perigos com os quais os outros não têm que se preocupar. Obviamente, não estarão seguindo as ordens diárias de seus superiores, quando estiverem trabalhando na tentativa de revelar os Illuminati. (Eles poderiam argumentar que investigar a Conspiração é muito mais importante que suas obrigações cotidianas. No entanto, existem grandes chances disto levar os PCs a serem confinados em celas acolchoadas ou terem "dores de cabeça imensas.")

Outra complicação é que os agentes têm que se precaver tanto contra retaliações por parte de seus adversários tradicionais quanto por parte de instrumentos da Conspiração (assumindo que eles não sejam a mesma coisa).

Se os PCs chegarem a incomodar os Illuminati, seria fácil usar sua própria agência ou um inimigo tradicional para tirá-los do caminho. Eles poderiam fabricar evidências de que os PCs mudaram de lado, atrelando contra eles a ira de sua própria agência. Outra alternativa — que pode também ser usada simultaneamente — seria a Conspiração

Viagem no Tempo

Uma campanha de Viagem no Tempo seria um grande número de possibilidades fascinantes. Os investigadores têm que se preocupar com mais do que simplesmente "onde estão os Illuminati?". Eles têm também que descobrir "quando estão os Illuminati?"

Os jogadores mais importantes da Conspiração poderiam ser do futuro. O que para eles é conhecimento de História seria também uma vantagem bastante grande no mundo de hoje, pois eles saberiam exatamente que eventos importantes aconteceriam, quando e onde. Eles poderiam também ser capazes de trazer do futuro uma tecnologia bastante avançada. Esta atitude poderia ser usada para explicar porque os Illuminati têm equipamento de um ou dois níveis tecnológicos acima do nível do resto da campanha, ao invés do esquema de deter o avanço tecnológico. Poderia também explicar os rumores sobre a existência de magos entre os Illuminati, já que — para citar Arthur C. Clarke — "é impossível distinguir uma tecnologia suficientemente avançada da magia."

Se dois ou mais grupos de Illuminati rivais detiverem a tecnologia de viagem no tempo, as possibilidades de instauração do caos são aterrorizantes. Eles poderiam viajar no tempo e lutar entre si no passado.

Numa campanha de viagem no tempo iluminada, os PCs terão que estar ainda mais atentos. Eles poderiam vir a descobrir que um grupo de "Illuminati do futuro" está tentando assassinar os num momento em que eles e os "Illuminati do presente" ignoram completamente a existência uns dos outros. Outra alternativa seria os PCs serem recrutados por agentes do futuro — possivelmente eles mesmos, algumas décadas mais velhos — e treinados para ocupar posições decisivas na Conspiração.

E se os PCs fizerem parte do grupo de pesquisadores que desenvolveu a primeira máquina do tempo que realmente funciona? Obviamente, todos os grupos de Illuminati do presente irão querer a máquina para si. Simultaneamente, grupos de Illuminati do futuro poderiam estar tentando *destruir* aquela tecnologia. E será que os PCs foram ajudados em suas descobertas por agentes do futuro ...?



A Campanha Iluminada

Iluminati Humorísticos

Até agora, todas as discussões de uma campanha Illuminati pressupunham seriedade. Mas o que nos impede de jogar Illuminati por pura diversão?

Os Illuminati poderiam ser inteligentes e competentes, mas quem pode garantir a mesma coisa com relação às organizações que estão muito abaixo deles na estrutura de poder? Pode ser que um grupo de incompetentes tenha sido recrutado por engano. Ou talvez os Illuminati tenham algum interesse em ter um bando de lunáticos furiosos em sua "equipe de apoio" (como bucha de canhão) para confundir os espíes? para desacreditar a idéia de uma conspiração mundial? ou, quem sabe, por alguma razão misteriosa ...)

A campanha não precisa ser um filme pastello do tipo "Os Illuminati contra os Reis do Riso" para ser engraçada. Os eventos individuais que compõem a campanha não têm que ser particularmente engraçados quando observados separadamente; as pessoas ainda podem ser mortas de forma desagradável, os governos podem estar debilitados e a ordem social pode estar ameaçada. O humor pode ser o resultado da maneira como estes eventos estão ligados com o resto do "mundo real." O *Agente da U.N.C.L.E.* é um bom exemplo. A conspiração conhecida como THURISH era séria. Aconteciam muitas coisas desagradáveis, as pessoas morriam de formas horríveis e a democracia estava ameaçada.

Mas a coisa como um todo era divertida, principalmente porque o resto do mundo não tinha a menor idéia do que estava acontecendo. Os intrépidos heróis, Napoleão Solo e Ilya Kuryaki irrompiam na vida de algum pobre inocente, para lançar-se da a sacada de sua casa, abrir um buraco no piso de sua cozinha ou enfiar seu aparelho de rádio num balde cheio d'água - tudo para salvar o mundo, é claro. O humor nascia da incompatibilidade entre o que estava realmente acontecendo e os que os "mundanos" pensavam que estava acontecendo.

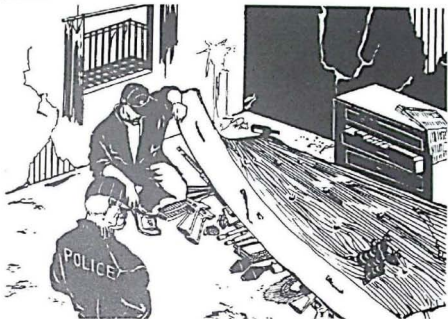
E quem é que pode garantir que os Illuminati são sensatos ou que seus planos fazem algum sentido? É claro que eles têm que fazer sentido para os Illuminati, mas não necessariamente para mais alguém. Quem sabe a iluminação deixa a gente louco.) Existe um certo humor numa organização mundial com recursos quase ilimitados, trabalhando dia e noite para alcançar um objetivo totalmente absurdo.

O humor depende muito do mestre. Dependendo do clima que ele criar, a ameaça de dominação do mundo pode vir a ser horrivelmente séria ou tão cômica quanto um filme de James Bond com Roger Moore. Isso depende muito de como o mestre descreve os personagens e as situações. Exemplo: Um homem com um olhar apavorado, usando um barrete feito com uma folha de alumínio amarrado poderia ser extremamente ameaçador, patético ou completamente idiota - de acordo com a descrição que o mestre fizer.

deixar vaziar informações para seus inimigos relacionadas com seu paradeiro e próximas ações de modo a ser bem mais fácil eliminá-los.

Policiais

É fácil levar policiais a investigar a Conspiração. Os PCs encontram evidências de que um ou mais crimes "sem sentido" estão relacionados por algum encadeamento estranho. Seus superiores na polícia discordam e pedem-lhes para interromper as investigações. (Por quê? Talvez o chefe de polícia seja um membro ou um instrumento da Conspiração ...) Os policiais têm que desobedecer ordens diretas ou continuar as investigações nas horas de folga e sem usar os recursos da polícia. Pode ser que eles venham a querer se aprofundar mais nas investigações quando algumas testemunhas importantes morrerem convenientemente vítimas da violência urbana."



A Conspiração poderia virar os colegas dos PCs contra eles com facilidade se estiverem chegando muito perto de assuntos importantes. Seria fácil fabricar evidências de que os policiais estão levando o seu, ou fazendo um bico como vigias noturnos e passar a informação para o Departamento de Assuntos Internos da polícia.

Os policiais têm que se expor continuamente a perigos bem reais enquanto fazem seu trabalho. Eles não têm como saber se o próximo motorista em excesso de velocidade que eles pararem é um pistoleiro da Conspiração com uma arma de cano serrado no banco do passageiro ou se os bêbados chineses que estão brigando num beco são na verdade ninjas assassinos esperando a chegada dos policiais para apartar a briga ... uma simples escaramuça com a Conspiração poderia levá-los a ver a mão dos Illuminati em tudo o que acontece em volta deles — diminuindo drasticamente sua eficiência e arruinando sua credibilidade.

Horror

Os personagens de uma campanha de horror já estão acostumados a procurar as verdades mais horrendas por trás do véu da normalidade. No entanto, eles esperam que seus oponentes sejam em geral fantasmas, vampiros ou outras criaturas da noite com um assassino serial ou um psicopata, de vez em quando, para mudar o ritmo. Numa campanha Illuminada, seus oponentes tradicionais podem muito bem ser suplementados com inimigos humanos.

Será que os Illuminati são criaturas monstruosas ou demônios imortais como os vampiros? Ou será que são seres humanos que fizeram algum tipo de trato com as forças das trevas? Os vampiros ou qualquer outra criatura imortal dariam Illuminati excelentes.

Pelo fato de nunca morrerem, eles têm todo o tempo do mundo para ver seus planos se realizarem. Por terem séculos — ou até mesmo milênios — de experiência, eles podem ser inimigos horrivelmente desencorajadores.

Se os Illuminati forem humanos, qual será sua ligação com os monstruosos habitantes das trevas? Talvez conspiradores adeptos da magia tenham invocado ou criado estes monstros abomináveis e agora os usam como sequeiros para ajudarem a alcançar seus objetivos máximos.

Podem existir dois tipos diferentes de grupos Illuminati, um humano e o outro monstruoso, presos a uma luta que já dura séculos. Os investigadores poderiam pensar inicialmente que os Illuminati humanos são seus aliados — “O inimigo de meu inimigo é meu amigo” —, mas isto poderia ser uma ilusão. Os Illuminati humanos poderiam estar lutando contra os conspiradores inumanos não por altruísmo e sim porque os monstros estão atrapalhando seus planos de dominar o mundo.

Note que os Illuminati inumanos teriam poderes sobre-humanos. Eles poderiam inclusive ter partidários humanos (como por exemplo os adoradores insanos dos Elder Gods sobre os quais H.P. Lovecraft gostava tanto de escrever).

Outras Épocas e Lugares

Boa parte do material existente neste livro discute os Illuminati do mundo moderno — o mundo “real” do começo da década de 90. Não existe razão para limitar as ações da Conspiração a *qualquer* período particular da história. Muitos estudiosos da conspiração acreditam que existiam grupos conspiracionais atuando no passado longínquo e não há nenhuma razão para acreditar que eles vão deixar de existir no futuro distante. As únicas coisas que mudam são o campo de ação e os “peões” no grande jogo.

Campanhas Illuminati Históricas

Uma campanha Illuminati pode ser ambientada em *qualquer* período da história. Existiam muitos grupos e sociedades secretas durante a idade de ouro da Grécia (Pitágoras liderava um deles) que seguiam credos e filosofias estranhos. Eles poderiam muito bem ter sido os Illuminati de sua época. O Império Romano foi derrotado por conspirações e lutas internas e existem historiadores que sugerem que a queda do império foi ajudada por facções secretas que existiam dentro dele.

No século XV, o infante D. Henrique despachou vários navios para explorar a costa da África. Um dos objetivos desta expedição era descobrir um caminho em torno da África e negociar uma aliança contra os muçulmanos com “Preste João” que se dizia ser o poderoso rei da Etiópia. Quando as caravelas portuguesas contornaram o cabo da Boa Esperança e navegaram pela costa leste da África, eles descobriram que não existia nenhum Preste João (ou, pelo menos, é isso que a história diz). Apesar destas viagens não terem sido bem sucedidas em seus intentos, elas inauguraram a Era das Grandes Descobertas para a Europa. É possível que os Illuminati tenham inventado e espalhado a história de Preste João com a única intenção de estimular a exploração.

Na Europa existem muitos grupos no estilo Illuminati desde antes do ano 1100, entre eles os Cavaleiros Templários, que algumas pessoas acreditam fazer parte da Grande Conspiração. Estes grupos chegaram a exercer uma grande influência em seu apogeu. Eles seriam Illuminati perfeitos numa campanha ambientada alguns séculos no passado.

Durante a última metade do século XVIII — incluindo o período da Revolução Francesa — existiram muitas sociedades secretas na Europa Ocidental: os Maçons, os Cavaleiros Templários, os Compagnonnage — e, é claro, os Illuminati da Bavária de Weishaupt — para citar apenas alguns. Será que algum destes grupos era realmente Illuminati? Ninguém sabe. No entanto, é fato que uma campanha ambientada neste período — uma campanha usando o *GURPS Scarlet Pimpernel*, por exemplo — poderia ser Illuminada com facilidade. Na verdade existem pistas de que estes grupos conspiracionais — entre eles os Cavaleiros Templários — poderiam ter sido os responsáveis pelo início da Revolução Francesa. Conta-se que, quando Luís XVI foi decapitado, um homem pulou sobre o patíbulo e gritou, “Jacques de Molay, você está vingado.” Jacques de Molay era o grão-mestre dos Cavaleiros Templários, queimado vivo quando sua ordem foi (supostamente) destruída por Felipe IV da França em 1314. (Você pode encontrar mais detalhes sobre os Cavaleiros Templários na pág. 69.)

Até mesmo uma campanha de *GURPS Old West* poderia ser Illuminada com facilidade. Os barões do gado e das ferrovias do fim do século XIX eram poderosos e desumanos e capazes de influir na política do governo e de se livrar de qualquer um que atravessasse

A Cabal

De acordo com a descrição existente no *GURPS Horror*, a Cabal é uma sociedade secreta de magos, médiuns e seres humanos afetados pela magia como os vampiros e os lobisomens. Externamente, a Cabal parece ser uma sociedade de ajuda mútua, relativamente inócua, que usa a discrição para manter a segurança e garantir o anonimato de seus membros. A Cabal — pelo menos é o que dizem seus membros — oferece refúgio e compreensão às pessoas que foram tocadas pelo sobrenatural.

Entretanto, isto é apenas a diretriz oficial da organização. Existem indícios de que a Cabal é muito mais do que isso. Aparentemente seus membros conseguiram se infiltrar em várias instituições políticas e econômicas poderosas por motivos desconhecidos.

A Cabal tem três objetivos imediatos: proteger seus membros, aprofundar a compreensão dos poderes sobrenaturais e monopolizar os poderes da magia e dos psíquismos para usá-los em seu próprio benefício. (Para alcançar este objetivo, o grupo funda secretamente instituições que se dedicam a desmascarar o ocultismo e os poderes psíquicos.) Estes objetivos são conhecidos pela maioria dos membros da Cabal.

Mas que objetivos são conhecidos apenas pelos Grandes Mestres do Círculo Interior? Pelo fato de ser uma organização de alcance mundial, com poderes estranhos, seus membros — ou pelo menos os Grandes Mestres — certamente parecem ser iluminados... Os verdadeiros objetivos da Cabal ficam inteiramente por conta do mestre.



David Hawkins,
"Repórter" de Tablóide

ST 10; DX 11; IQ 13; HT 11

Vantagens: Intuição, Sorte, Patrono, Riqueza (Confortável).

Desvantagens: Mau Humor; Parálisia em Combate; Fantasia (Suave); "Não existe nenhuma diferença entre meu trabalho e um jornalismo "verdadeiro"; Status (Escreva de Tablóide, redutor igual a -3 nos testes de reação realizados por jornalistas de verdade).

Peculiaridades: Sempre carrega um gravador de fita cassete que cabe na palma de sua mão. Sente-se na obrigação de defender sua profissão contra aqueles que tentam denegri-la.

Perícias: Boemia 13; Operação de Computadores/NT 7 12; Lábia 16; Esgrima 10; Fotografia/NT 7 10; Pesquisa 14; Manha 10; Escrita 17.

David "Hawk" Hawkins é o redator chefe de um tablóide chamado *Sol da Meia-Noite* (v. a coluna lateral da pág. 83). Ele recebe um bom salário pelo que faz, que é ficar sentado no escritório do *Sol* e produzir grandes quantidades de reportagens sobre assuntos sensacionalistas que são publicadas sob vários pseudônimos. Raramente sai a campo e quando o faz é apenas para conseguir um tom especial para avariar alguns de seus artigos mais escandalosos. Várias de suas histórias - como "Rosane Arnold é o Anticristo!" foram na verdade encomendadas a ele por seu editor (e Patrono) Barrett Hamley, que sugeriu inclusive a maioria dos "fatos" citados em cada caso. As outras histórias são planejadas por uma equipe de redatores auxiliares durante suas conferências diárias.

Hawkins torna-se agressivo quando alguém menciona jornalistas legítimos. Ele se considera um jornalista "de verdade" e fica muito irritado com as pessoas que dizem que ele não é. Independente dessa polêmica, a verdade é que Hawk é um bom escritor. Seus dois hobbies são a esgrima e a fotografia, mas ele não é grande coisa em nenhuma delas. É importante observar que a parálisia em Combate de Hawk não se manifesta diante de uma simples "briga de facas", mas ela certamente o acometeria se ele se visse diante de um oponente com uma espada de verdade.)

Seus dois hobbies são a fotografia e a esgrima. Ele não é bom demais em nenhum dos dois. (É bom notar que a Parálisia em Combate de Hawkins não é disparada numa luta com *bated blades*, mas certamente o seria se ele enfrentasse um oponente com uma espada de verdade.)

Hawkins não tem o menor conhecimento de qualquer ligação entre o *Sol da Meia Noite* e seu editor, Hamley, com a Conspiração e zombará de qualquer pessoa que fizer uma sugestão nesse sentido.

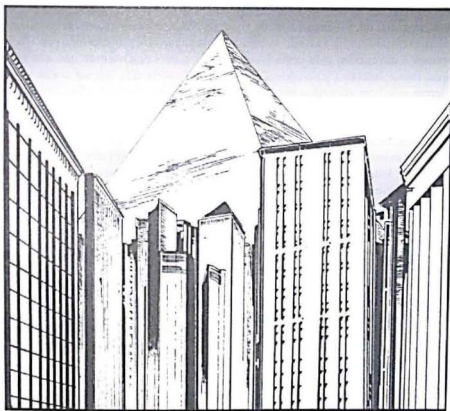
seu caminho. Estes indivíduos poderiam fazer parte dos Illuminati ou ser peões de um jogo muito maior.

As campanhas "históricas" podem ser ambientadas inclusive no início deste século; uma campanha enfocando detetives particulares no estilo das revistas americanas seria um exemplo perfeito. Apesar de não existir a possibilidade de certos grupos Illuminati como a Network existirem há mais de 30 anos, a maioria dos outros membros da Conspiração moderna já estavam operando nesta época. (Os mestres que estiverem interessados numa campanha Illuminati enfocando detetives particulares não deveriam deixar de ver o filme *Chinatown*.)

O Futuro

Não existe nenhuma razão para acreditar "no fim dos Illuminati" num futuro próximo. Alguns grupos Illuminados poderiam desaparecer e ter seu lugar preenchido por outros, ou os "velhos" poderiam mudar para se manter atualizados.

Campanhas cyberpunk ou de um "futuro sombrio" são perfeitas para a Illuminação. Na verdade, um certo número de conspirações que se entrelaçam já são um dos elementos principais da maior parte dos romances distópicos. Grupos dedicados à computação como a Network estão posicionados da melhor maneira possível para conseguir poder num mundo cyberpunk. Eventos inexplicáveis no ciberespaço (como "fantasmas na Rede") poderiam facilmente ser manifestações da atividade dos Illuminati. À medida que a tecnologia de Inteligência Artificial (IA) se desenvolve, começa a crescer a possibilidade dos próprios computadores se unirem à Conspiração e acabarem dominando seus "mestres" humanos. (Em algumas campanhas Illuminati ambientadas nos dias de hoje, isto já poderia ter acontecido ...) Seria incrivelmente difícil vencer adversários que dispusessem de IA pois eles pensariam e reagiriam com a velocidade dos computadores.



Idéias de Aventura

Uma campanha Iluminada é possivelmente um dos cenários mais individualistas que se pode ter em roleplaying. Isto vai variar muito de mestre para mestre e até mesmo de um dia para o outro dentro do mesmo jogo, à medida que as estruturas de poder mudam e se realinham.

Você encontrará a seguir algumas idéias que os mestres poderiam usar virtualmente em qualquer mundo conspiracional. A maioria delas são adequadas para uma campanha Iluminada pura; algumas, no entanto, são misturas de gêneros e estão indicadas como tal.

As colunas laterais das págs. 50 a 54 descrevem personagens que os mestres podem usar em suas campanhas onde for apropriado ... ou talvez os nomes e a descrição devam ficar como estão enquanto as habilidades e as motivações são modificadas.

Terribilis Est (Illuminati/Horror)

Um pesquisador descobre numa caverna da Europa uma cripta antiga construída na Idade das Trevas. Em cima da porta existe uma inscrição em latim, "Terribilis Est Locus Isti" ("Este lugar é terrível").

Apesar do lugar ser desconhecido para os estudiosos, existem evidências de que pessoas estiveram ali recentemente — no máximo, alguns meses atrás. O pesquisador prossegue.

Dentro da cripta ele descobre um altar negro, sobre o qual se encontra um sacrifício humano — um homem adulto, morto com uma adaga preta com uma forma incomum que ainda se encontra alojada em seu peito. Apesar de estar extraordinariamente bem conservado — talvez devido ao ar frio e seco que existe na cripta — o corpo mostra sinais de estar morto há alguns meses. O pesquisador chega mais perto, tentando identificar o corpo ... e reconhece uma figura política importante, talvez o presidente dos Estados Unidos.

Mas o pesquisador viu o presidente na TV dois dias atrás, fazendo seu State of Union Address. Ou será que o presidente é este?

Um grupo Illuminati antigo, que reconhecidamente se dedicava à magia — talvez os cavaleiros Templários, a *Priuré de Sion* ou os Illuminati da Bavária de Weishaupt, — seqüestrou o presidente e o matou durante um ritual arcano que permitiu a um de seus agentes assumir sua aparência e sua personalidade. Ou talvez não tenha sido um ser humano que tomou seu lugar e sim um demônio tragador de espíritos invocado pelo rito. De qualquer maneira, que males um grupo Illuminati seria capaz de causar tendo um de seus membros na posição daquele que é provavelmente o líder mais poderoso do mundo? (Uma pergunta muito mais perturbadora que poderia ser feita no caso de o presidente ser realmente um demônio — "O demônio se encontra sob o controle dos conspiradores ou está livre para fazer o que deseja?")

Os mestres deveriam se lembrar que seqüestrar o presidente dos Estados Unidos, levá-lo para uma caverna secreta e desfazer-se dele com uma adaga é uma coisa muito mais fácil de falar do que de fazer. O fato deles terem sido bem sucedidos significa que já se infiltraram no governo americano — e especificamente no Serviço Secreto — num grau de profundidade alarmante. Se os Illuminati da campanha não forem tão poderosos, é possível que o corpo pertença a um sócia. Se um boneco de cera pode afetar uma pessoa, que dirá o que pode acontecer num ritual realizado com um ser humano vivo sendo usado como boneco? Em qualquer um destes casos, existe magia negra envolvida.

O Sócia Perfeito

Tudo começa de uma maneira bem inocente. Você encontra um amigo que lhe diz que o viu em algum lugar no dia anterior mas não parou para conversar com você. O mistério é que você não passou nem perto do lugar em que este "encontro" supostamente aconteceu.

E tudo começa a crescer rapidamente. Outros amigos seus começam a dizer a mesma coisa, comentando que o viram em determinados lugares, fazendo certas coisas que simplesmente não constam na sua memória. Em pouco tempo isto começa a se estender a pessoas que você não conhece; eles reagem de forma negativa à sua presença, aparentemente sem nenhuma razão. Mas quando começa a investigar o assunto estas



Sarah Barstow, Fotógrafa

ST 9; Dx 12; IQ 12; HT 10

Vantagens: Visão Aguçada, Prontidão, Visão Noturna, Visão Periférica, Reputação (Fotógrafa altamente competente; bônus igual a +2 nos testes de reação de outros fotógrafos).

Desvantagens: Impulsividade, Obsessão (Fotógrafa *tudo*), Hábitos Detestáveis (Não para nunca de fotografar), Excesso de Confiança.

Peculiaridades: Sempre leva uma máquina fotográfica consigo.

Perícias: Disfarce 9; Motocicleta 14; Fotografia 21; Furtividade 18; Manha 16.

Sarah é uma mulher atraente com quase 30 anos de idade e já tem uma reputação — pelo menos entre os fotógrafos — de ser uma estrela em ascensão. Trabalha como free lancer para várias publicações — entre elas o *Sol da Meia-Noite* — e os ajuda com frequência a falsificar as "evidências fotográficas" para suas histórias sensacionalistas.

Ela carrega sempre consigo uma ou mais câmeras que usa para fotografar tudo que encontra pela frente. Parece que ela nem percebe que está fazendo isso; é quase um tique nervoso. Ela *nunca* joga um negativo fora. As longas horas que passa na câmara escura e o fato de ter quase sempre uma câmara diante de seu rosto acabaram por lhe custar a capacidade de se relacionar com as pessoas. Ela é damasiadamente rude e considera um bate-papo o cúmulo da perda de tempo.

Em algumas ocasiões, ela fotografou objetos e eventos que parecem sugerir a existência da Conspiração. Apesar de ter revelado estas fotos e ter reparado que continham elementos peculiares, ela aparentemente não percebeu o que eles significavam. (Ou, se o fez, não contou a ninguém.)

Qualquer Estudioso da Conspiração, pesquisador das fronteiras ou outro personagem deste tipo que venha a fazer uma boa pesquisa nos arquivos de Sarah — uma tarefa assustadora já que se trata de milhares de negativos — encontrará uma quantidade de evidências circunstanciais da existência da Conspiração grande o suficiente para mantê-lo ocupado por muito tempo. (É claro que as chances dela *permitir* que alguém elabore suas preciosas fotos é muito pequena.)

Tony Kwan, Pesquisador de Pseudo-ciências

ST 8; IQ 11; HT 13

Vantagens: Carisma (+1), Riqueza (Muito Rico).

Desvantagens: Fantasia (Suave: "Os Illuminati estão nos vigiando!"), Dependente (Mãe idosa), Dever (para com a mãe), Credulidade, Impulsividade, Obsessão (fala o tempo todo sobre a Conspiração), Reputação (crédulo e fácil de iludir; redutor igual a -3 nos testes de reação de outros estudiosos da conspiração), Vontade Fraca.

Peculiaridades: Colecionador compulsivo de "Illuminatus".

Perícias: Arqueologia 9; Operação de Computadores/NT 7 13; Heráldica 14 (símbolos das sociedades secretas); História 14; Ocultismo 9; Pesquisa 13; Escrita 10.

Tony Kwan é o filho de 30 anos de idade de um rico comerciante de Hong Kong que deixou uma fortuna considerável para sua esposa inválida. Hoje em dia, Tony tem acesso à fortuna de sua mãe mas tem a responsabilidade de sustentá-la. Tony também é muito rico por sua própria conta e provavelmente nunca terá que trabalhar.

Tony é obcecado pela ideia de que a Conspiração se encontra à nossa volta e que os Illuminati são a força real por trás de tudo. Está totalmente convencido de que *tudo* que acontece tem influência destes misteriosos "mestres ocultos". Diferente da maioria das pessoas, ele não fica perturbado com esta ideia; pelo contrário, ela o fascina e o excita. (É possível que no fundo do coração, Tony Kwan deseje se juntar a estes mestres. No entanto, ele não admite isso para ninguém, nem para si mesmo.)

Ele usa sua riqueza para seguir a pista de qualquer sinal de atividade conspiracional que ele encontra, em qualquer parte do mundo. Se o evento envolve alguma evidência concreta ou algum objeto estranho - por exemplo, um anel com sinete com o símbolo do olho na pirâmide - Kwan tenta comprá-lo para incluí-lo no "Museu da Conspiração" que criou em sua casa.

O problema é que Tony é uma pessoa totalmente crédula, o que o transforma no alvo perfeito para os embusteiros. Na realidade, é provável que ela já tenha resolvido definitivamente os problemas financeiros de vários charlatães, comprando os "fragmentos de OVNI genuínos" que eles tinham para lhe vender (peças enfiadas no motor de um Edsel acidentado) e páginas do Segundo Evangelho de São Marcos que foi retirado da Bíblia. Apesar das fraudes, das falsificações e dos objetos completamente irrelevantes, a coleção de Tony contém algumas peças interessantes que têm alguma relação - mesmo que indireta - com a Conspiração.

O conhecimento enciclopédico que Tony tem das coisas relacionadas com a Conspiração é parecido com seu museu. No meio de pequenos fragmentos de trivialidade, mentiras e irrelevâncias existem algumas preciosidades de sabedoria. Infelizmente, Tony não é capaz de separar o joio do trigo.

Tony adora trabalhar em conjunto com alguém que compartilhe de sua fascinação pela Conspiração. Infelizmente, a maioria dos outros estudiosos e pesquisadores despreza-o completamente.

A Campanha Iluminada

pessoas lhe dizem que elas já o encontraram e que você foi muito rude com elas. Vai para o trabalho um dia e um colega comenta que você havia estado no escritório para terminar um determinado serviço na noite anterior.

A gota d'água acontece no dia seguinte quando você chega tarde para trabalhar ... e um colega diz alguma coisa do tipo "Você trocou de roupa rápido." Parece que seu "doppelgänger" veio cedo para o trabalho, mas desapareceu rapidamente antes de você chegar.



O que é que está acontecendo? Será que você está tendo alucinações? Ou será que seus amigos e colegas de trabalho estão envolvidos numa conspiração para iludi-lo sistematicamente? Ou, talvez, o doppelgänger seja real?

Se o sócia for real, pode haver um punhado de explicações. Talvez um grupo conspiracional, por alguma razão desconhecida, esteja tentando destruir sua credibilidade, ou até mesmo declará-lo mentalmente incompetente. Se você ocupa um cargo importante — no exército, em alguma agência de inteligência ou em alguma empresa que possa vir a ser alvo de espionagem industrial — o sócia poderia ser um espião. (Mas isto não é trabalho demais para conseguir uma informação tão pequena?)

Ou, quem sabe, o doppelgänger é um clone seu, ou um sócia submetido a uma cirurgia plástica que está apenas "examinando o terreno" como se estivesse se preparando para eliminá-lo e assumir completamente seu lugar...

Gincana

Os PCs, que são agentes de um grupo conspiracional, recebem a missão de "recuperar" um determinado objeto que caiu nas mãos de um cientista que vive numa cidade próxima. Do pouco que seus mestres lhes disseram, parece ser algum tipo de arma ou aparelho de alta tecnologia. Sua existência deixa claro que *algum* tem acesso à tecnologia ultra-avançada. Se os agentes conseguirem tomar posse dessa coisa seus mestres serão capazes de descobrir quem (ou o quê) o construiu e a que facção do grande jogo (se houver alguma) este criador deve obediência.

Existe um número incontável de possibilidades neste caso, que podem ser divididas em duas grandes categorias:

O Objeto é Real

Tudo é o que parece ser: o objeto é importante para os mestres pelas razões que eles dizem. Claro que outros grupos estarão atrás do objeto pela mesma razão. E seus donos originais — sejam seres alienígenas ou super-cientistas — também gostariam de tê-lo de volta ...

Também é possível que o pesquisador que está de posse do objeto esteja trabalhando para outro grupo Illuminati. Ele poderia ser uma isca para expor agentes rivais. Outra possibilidade seria os mestres do pesquisador não estarem ligando a mínima para os rivais "normais". Quem eles perseguem na verdade são os criadores originais do aparelho e tudo isso não passa de uma manobra para colocá-los em campo aberto.

O Objeto é Uma Fraude

... Mas quem foi que o fabricou? Se foi um grupo rival, provavelmente o objetivo é forçar a organização dos PCs a se mostrar. É provável que os agentes inimigos estejam observando cuidadosamente todos os movimentos, prontos para eliminar, capturar e interrogar ou, até mesmo, fazer uma lavagem cerebral nos personagens quando eles fizerem um movimento.

Ou talvez o próprio grupo dos agentes tenha preparado tudo com o objetivo de fazer com que grupos rivais se exponham. E os agentes? Bom, eles são apenas peões sacrificáveis, enviados numa missão impossível sem nenhuma ajuda para convencer a oposição de que isso tudo não é a armadilha que realmente é.

Um Fantasma na Máquina (Illuminati/GURPS Cyberpunk)

Este é um mundo nos limites do cyberpunk com uma tecnologia dez anos à frente da nossa. A rede de computadores está começando a se desenvolver e as interfaces neurais ainda não estão disponíveis comercialmente.

Um dos PCs é um analista/programador — possivelmente um especialista em segurança — que trabalha para uma grande corporação e descobre evidências inequívocas de que alguém de fora invadiu os sistemas da empresa. Seguindo as pegadas deixadas pelo penetra, ele descobre que o hacker é aparentemente alguém chamado Robert McKinnon — ou pelo menos alguém usando seu ícone e seus códigos de acesso. Mas os registros de McKinnon indicam que ele morreu de câncer três anos atrás, depois de um longo período de doença. No entanto, seu ícone ainda está sendo usado na rede, provocando danos incalculáveis. E o mais estranho é que quem quer que esteja usando aquele ícone parece estar operando um hardware incrivelmente rápido.

As tentativas de desmascarar este hacker têm sido bloqueadas por uma quantidade incrivelmente grande de "recursos" dentro da Rede o que indica que McKinnon — ou quem quer que ele seja — está, na verdade, envolvido em alguma Conspiração inacreditavelmente grande. Qual será a identidade real deste super-hacker? Apenas alguém que roubou o ícone e os códigos de McKinnon? Ou será que se trata de um fantascomp — a personalidade de McKinnon transferida para dentro da Rede? Se a última hipótese for verdadeira, quem são os conspiradores que aparentemente estão trabalhando com ele?

Correio

Um agente do grupo conspiracional A está usando um carro alugado como "caixa de correio." Ele escondeu um pacote — na verdade um envelope endereçado a uma empresa do centro da cidade — debaixo do assento do motorista, para ser apanhado por um outro mensageiro. O funcionário que atende no balcão da agência é um instrumento dentro deste esquema. Ele foi instruído a dar aquele carro somente para a pessoa que usasse o código de reconhecimento correto. No entanto, aquele foi um dia terrivelmente movimentado no balcão e o funcionário trabalhando sob uma grande pressão acaba cometendo um erro e alugando o carro para uma outra pessoa — na verdade um PC.

O grupo A tem agentes observando o carro para se certificar de que tudo correrá bem. Eles vêem a pessoa errada apanhar o carro; alguma coisa deu muito errado. O grupo B, uma organização rival, também está vigiando o carro. Eles não sabem nada sobre o volume debaixo do assento nem que a operação é uma coleta de correspondência. Tudo que eles sabem é que o grupo A está fazendo alguma coisa e desejam criar alguma confusão por uma questão de princípios. Eles atacam o PC que está no carro.

Lamont Gray, "Consultor"

ST 12; DX 13; IQ 13; HT 12

Vantagens: Prontidão, Grupo Aliado ("Rent-a-Mob"), Aparência (Atrair, +1), Carisma (+3), Reflexos em Combate, Hipóglia, Status (Bom organizador; bônus igual +2 nos testes de reação dos agitadores profissionais), Força de Vontade, Voz Melodiosa.

Desvantagens: Intolerância (para com os pacifistas), Excesso de Confiança, Reputação (agitador de multidões; reductor igual a -4 nos testes de reação dos alvos de seus protestos).

Peculiaridades: Gosta de Música de Câmara Barroca; odeia rock e rap; sempre tem uma faca escondida em algum lugar de seu corpo.

Perícias: Briga 14; Escalada 12; Demolição 14; Fuga 11; Sacar Rápido (Pistola) 13; Lúbia 14; Arma de Fogo (Pistola) 17; Faca 13; Arremesso de Faca 14; Liderança 19; Política 11; Falar em Público 18; Sex Appeal 15; Furtividade 17.

Lamont Gray é um homem grandão e elegante com pouco mais de 30 anos. Definiria a si mesmo como um "consultor de relações públicas" ou "despachante". As pessoas que já o tiveram como oponente preferem descrevê-lo com expressões como sabotador, agitador, agente provocador, provocador de motins e outros adjetivos impúblicos.

As pessoas que costumam assistir aos telejornais noturnos percebem com frequência que onde quer que haja uma marcha de protesto, greve branca ou outro evento similar, existem alguns rostos que costumam aparecer em todas. Alguns podem achar que estas pessoas são agitadores profissionais.

As vezes isto é verdade. Gray tem um grupo com 20 aliados - e refere-se a eles como seu "Alague-Um-Agitador" - cujos serviços ele vende para organizações que estejam planejando fazer passeatas ou atos públicos. Os membros do "Alague-Um-Agitador" são bons líderes e excelentes oradores (leia-se "agitadores de multidões"), capazes de garantir que podem transformar qualquer passeata pacífica em alguma coisa que será apresentada com destaque nos noticiários da noite.

Gray vai mais além, e aceita trabalhos de sabotagem (normalmente incêndios premeditados, apesar de ser muito bom com um bloco de *plastique*), intimidação e até mesmo de "wet work". É completamente amoral e absolutamente indiferente no que diz respeito à filosofia, política ou dogma adotado pela pessoa que o contrata. A única coisa que interessa é se ela tem dinheiro ou não para pagar. (Mas Gray não é um ignorante em política. Ele foi candidato a vereador de uma pequena cidade dos Estados Unidos quando tinha apenas 20 anos de idade e foi eleito.) Muitos classificaram Gray como um anarquista fanático, ele, na verdade, não é fanático sobre nada. Ele aborda todos os assuntos de maneira pragmática preocupando-se apenas em como ele poderá obter algum benefício pessoal de situação.

Gray sabe que já foi contratado no passado - e continuará a ser - por grupos envolvidos em algum tipo de conspiração. Na verdade, ele sabe que algumas pessoas iriam classificá-lo como um "Homem de Preto" e acha a idéia engraçada. Do jeito que as coisas estão, seria impossível preocupar-se menos do que ele com os objetivos da Conspiração, ou com o motivo real pelo qual ele está sendo contratado. Enquanto continuar aparecendo trabalho, ele estará feliz.

Jean-Jacques Martel, Conspirador

ST 9; DX 13; IQ 14; HT 9

Vantagens: Grupo Aliado (o *Prieuré*), Memória Eidética (Fotográfica), Status (nô-vê), Riqueza (Padre de Rico), Voz Melódica.

Desvantagens: Idade (72), Dever (para com o *Prieuré*), Voto (para com a ordem: segredo, e proteger a sucessão Merovingia).

Peculiaridades: Tuma como uma chaminé; usa um anel com um sinete com o símbolo dos reis merovingios; fala devagar e muito baixo.

Perícias: Administração 13; Diplomacia 16; Heráldica 15 (símbolos de sociedades secretas); História 17; Língua (Inglês) 13; Língua (Francês) 17; Liderança 16; Ocultismo 13; Traço Social 16; Teologia 13.

Jean-Jacques é um homem baixo e magro, com olhos brilhantes e penetrantes e um inconfundível nariz gárgula. Apesar da idade, seu cabelo continua preto sem nenhum sinal de estar encanecendo.

Martel traça com orgulho sua linhagem até Dagoberto II, o último grande rei merovingio. Quando tinha 16 anos de idade, um mensageiro se aproximou dele, revelou sua herança e o convidou a se juntar à *Prieuré de Sion*. Martel se filiou resolutamente e durante as décadas que se passaram serviu a ordem com eficiência em muitas posições. Ele é atualmente um dos três senescais da ordem sob o comando direto do Grão Mestre. Ele sabe que nunca será o Grão Mestre, mas sente que seu superior está muito melhor preparado que ele para a posição — pela linhagem e habilidade que tem.

Durante o período em que serviu a ordem, Martel foi também um homem bem-sucedido nos negócios e serviu com grande distinção no corpo diplomático francês. Seu rosto é bem conhecido nos corredores do poder mas sua participação na Ordem é um segredo muito bem guardado.

A tarefa de Martel durante os últimos anos tem sido ajudar a criar um determinado clima na opinião pública que ajudará a Ordem quando ela finalmente trazer à luz o verdadeiro herdeiro merovingio do trono da França. O processo usado envolve o vazamento de informação que indica a existência de uma linhagem merovingia e até mesmo da própria *Prieuré*. Martel é rico o suficiente para contratar guardas-costas para protegê-lo, e sua casa nos arredores de Paris é tão segura quanto uma fortaleza. A ordem está preparada para apoiá-lo diretamente se isso for necessário.

Martel recebeu mais uma tarefa: analisar os investigadores que estão se aproximando demais da Ordem. Apesar da inibição na Ordem só ser possível para membros da linhagem merovingia, ela tem alguns "membros legítimos" que a servem como agentes. Se os investigadores (como os PCs) se mostrarem candidatos em potencial, Martel poderá convidá-los a se tornarem irmãos legítimos. (Claro que os irmãos legítimos têm que se mostrar dignos antes de poderem aprender os segredos da Ordem, e frequentemente se tornam instrumentos sacrificáveis.) Caso contrário, Martel se advertirá pessoalmente. No entanto, se eles o ignorarem, Martel fará o que for necessário para proteger a Ordem e seus planos.

O grupo A não sabe o que está acontecendo. Alguém pegou o carro — e junto com ele o embrulho — e agora, agentes que eles reconhecem como pertencentes ao grupo B estão se aproximando. Será que o sujeito que está no carro trabalha para o grupo B? Ou será que os agentes do grupo B estão atrás do pacote? O grupo A não tem escolha a não ser tentar proteger seu volume. Eles se misturam com os agentes do grupo B. De repente tudo começa a fazer sentido para os agentes do grupo B. O camarada que está no carro deve ser um agente do grupo A, caso contrário por que o grupo A estaria tentando impedi-los de se apoderar do veículo? De repente torna-se muito importante conseguir pegar o camarada que está no carro e lhe fazer algumas perguntas sérias.

O PC, naturalmente, está no meio disso tudo completamente ignorante. Ele poderia achar estranho as coisas que estão acontecendo à sua volta — aquelas pessoas todas atirando umas nas outras, carros colidindo, etc. —, mas é provável que ele não perceba que aquilo tudo tem alguma coisa a ver com ele. Ai vai ajustar a posição do banco do motorista e acha o envelope. Ele lê o endereço. Será que vai decidir colocar o pacote numa caixa de correio ou optar por entregá-lo pessoalmente? (Por coincidência, o endereço é bem próximo do lugar para onde ele está indo.)

O grupo A fica num dilema. O sujeito que apanhou o carro parece ter a intenção de fazer a entrega. Será que ele é realmente um de seus companheiros, afinal de contas? Ou será que é um espião do grupo B? Se a primeira opção for a correta, ele arruinou completamente os planos, pois está levando os agentes do grupo B diretamente para o próximo destinatário. Os agentes do grupo B, por sua vez, não têm nenhum motivo para acreditar que o PC que está no carro não é um agente do grupo A.

O que é que vai acontecer? Ninguém sabe... principalmente se os dois grupos virem o PC abrir o pacote e começar a folhear seu conteúdo.

Esconde-esconde pelo Telefone (Illuminati/Espionage)

Um dos PCs é um analista que trabalha para uma agência de inteligência de grande influência como a CIA ou alguma embaixada. Por acaso, encontra evidências de que alguém dentro da agência — talvez dentro de seu próprio departamento — tem enviado mensagens através de um canal incomum... uma linha usada por uma estação da KGB na Europa. Por que será que seu colega estaria enviando mensagens para a KGB? A única conclusão lógica é que existe agente infiltrado em sua agência.

Se ele tenta relatar o que descobriu, seus superiores negam-se a ouvi-lo, dizendo que tudo não passa de um engano. Mesmo que ele consiga provar o que está afirmando, eles parecem não querer saber. Ele deveria investigar o caso mais a fundo? Ele já encontrou oposição, começando com alguns obstáculos e sinais vermelhos em seu caminho que logo se transformaram em atentados contra sua vida. Isto é exatamente o que ele deveria esperar se existisse um agente infiltrado no alto-escalão da agência. Mas os atentados contra sua vida têm sido feitos através da agência.

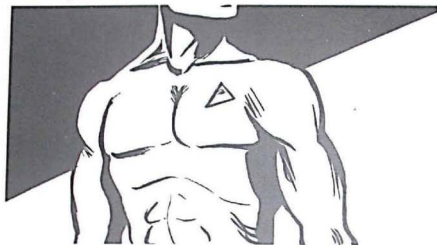
Quando ele finalmente consegue evidências de que o tráfego de mensagens protegidas não acontece apenas numa direção. Sua agência também está recebendo informação através de suas linhas protegidas, aparentemente de um ou mais escritórios da KGB. O que é que está acontecendo?

A verdade é que a agência do PC e a KGB estão trabalhando em conjunto. Mas que objetivo elas têm em comum? Voltar à época da Guerra Fria quando os dois grupos tinham muito mais status e recebiam muito mais recursos que hoje em dia? Ou será que se trata de alguma coisa ainda mais bizarra e complicada?

A Herança Perdida

O grupo conhece uma pessoa que está muito interessada em genealogia. Ele levantou sua árvore genealógica e descobriu, para sua própria satisfação, que descende da dinastia merovingia. No entanto, antes de poder reclamar legal e oficialmente o brasão merovingio, ele precisa encontrar mais uma peça de evidência documental. Felizmente, para ele, suas pesquisas revelaram alguém que poderia ajudá-lo a conseguir o que necessita: um velho cuja árvore genealógica está ingenuamente ligada à linhagem merovingia. Ele viaja para fazer uma visita a este indivíduo que vive em outra cidade... e nunca mais volta. Se os PCs tentarem verificar com o velho, ele dirá que de fato seu amigo havia marcado um encontro com ele, mas nunca apareceu.

Várias semanas mais tarde, o amigo sumido aparece ... perambulando pelas ruas a esmo, completamente inconsciente de quem é e de onde mora. Ele está sofrendo de amnésia total; no que lhe diz respeito, sua vida começou mais ou menos dois dias antes dele ter sido encontrado. Com a ajuda de seus amigos e alguns médicos preocupados, ele será capaz de recuperar uma parte de sua memória, mas o período anterior ao seu desaparecimento (incluindo o período em que ficou sumido) está perdido para sempre. Fisicamente, ele está bem e parece não ter sofrido nenhuma provação. A única coisa estranha é o fato dele ter uma tatuagem na parte superior do lado esquerdo de seu peito: um olho numa pirâmide ...



O que aconteceu? Pelo fato de ser um (potencial) descendente da linhagem merovíngia, o indivíduo seria de grande interesse para a *Prieuré de Sion*. Será que a ordem o seqüestrou e o testou para verificar seu valor como membro? Se este for o caso, poderiam ter descoberto que ele não era digno de pertencer à ordem e apagaram o teste de sua memória — e a própria existência deles — a fim de se proteger. Neste caso, a tatuagem poderia ser uma espécie de símbolo que significa "Rejeitado" para avisar outras lojas da ordem para não perderem tempo com ele no futuro.

Ou talvez ele tenha sido seqüestrado por um grupo que se opõe à *Prieuré* que queria interrogá-lo e quem sabe atrapalhar os planos de Sion. Nesta situação, a tatuagem poderia ser um aviso da *Prieuré* significando "Recrute-o por sua própria conta e risco."

Ou talvez o amigo ainda esteja desaparecido. O "amnésico" é um sósia, fingindo ter perdido a memória para poder descobrir ... o quê?

E talvez não tenha havido nenhum seqüestro, o tempo que ele passou longe de casa foi completamente voluntário. Talvez ele tenha sido *aceito* pela *Prieuré* ou algum outro grupo e iniciado nos mistérios (que explicariam a tatuagem). Neste momento, ele poderia estar numa missão para a organização com as instruções implantadas em seu subconsciente. A amnésia poderia ser algum tipo de proteção — tanto para ele quanto para a organização — a ser revertido quando ele terminar seu trabalho de modo que possa usufruir completamente dos benefícios devidos ao fato de ser um membro.

Seus amigos tentarão descobrir exatamente o que aconteceu com ele. O primeiro indício será provavelmente o velho ... que poderia ou não estar protegido contra investigadores curiosos. Independente de qual é a verdadeira situação, haverá com certeza agentes da Conspiração observando o amnésico, nem que seja apenas para garantir que sua memória foi realmente eliminada.



Ilusão Sistemática

Como mestre, você pode tornar sua campanha tão paranóica e fria quanto quiser. Uma conspiração mundial pode fazer praticamente *qualquer coisa*, inclusive iludir uma pessoa ou um grupo pequeno de pessoas (por ex., os PCs) continua e sistematicamente. Afinal de contas, recursos não são um problema para os Illuminati; eles têm o mundo inteiro para usar.

Experimente esta para ver como funciona. Diga a um dos jogadores:

Você esteve de férias durante as últimas duas semanas. Você acordava e fria quanto quiser. Uma conspiração mundial pode fazer praticamente *qualquer coisa*, inclusive iludir uma pessoa ou um grupo pequeno de pessoas (por ex., os PCs) continua e sistematicamente. Afinal de contas, recursos não são um problema para os Illuminati; eles têm o mundo inteiro para usar.

Você percebe que não está numa loja de artigos de computador e sim num restaurante italiano empoeirado. Confere o endereço. E, está certo, mas com certeza você não está no mesmo lugar. Você pergunta ao sujeito que está atrás do balcão se ele sabe alguma coisa sobre a loja de computadores e ele responde que ali não existe nenhuma loja de computadores.

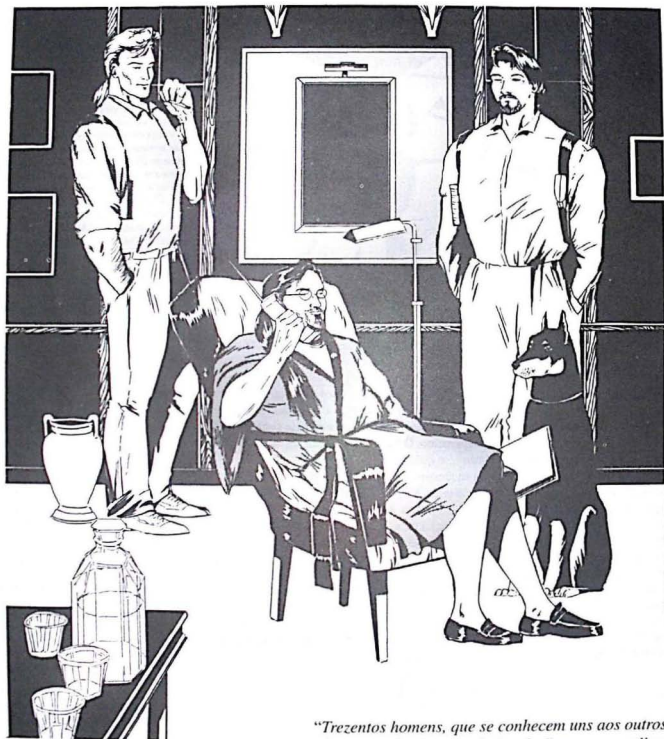
Certo, existe uma pequena chance de a loja ter se mudado enquanto você estava de férias. Mas o sujeito atrás do balcão lhe diz que o restaurante já está funcionando naquele lugar há três anos, e que ele trabalha ali desde o dia em que o estabelecimento foi inaugurado.

Isto é um trote, não é? Você sai da loja e começa a perguntar aos passantes. Nenhum deles se recorda da loja de computadores; todos eles se lembram do restaurante.

"Com exceção de uma pessoa. Ele parece perplexo enquanto você faz a pergunta. Claro, ele responde, ele se lembra da loja de computadores; ele comprou um modem aqui na semana passada. Está com pressa, por isso ele lhe dá um cartão e pede para você ligar mais tarde. Você espera tanto quanto é capaz. Às 11 hs você liga para o número que está no cartão e ouve uma gravação que diz que o número para o qual você ligou não existe ..."

Impossível? Não para os Illuminati. Claro, isso significa que quase todo mundo faz parte da conspiração ... e daí? É assim que o mundo Iluminado funciona.

6

GRUPOS
ILLUMINADOS

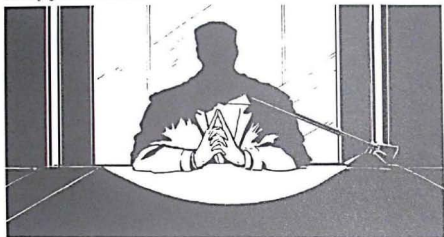
*"Trezentos homens, que se conhecem uns aos outros,
dirigem o destino econômico da Europa e escolhem
seus sucessores entre eles mesmos."*

- Carroll Quigley, Tragedy and Hope

Este capítulo descreve alguns grupos Illuminati e outras organizações que o mestre pode usar em suas campanhas. Obviamente esta lista não está completa. Existem muitos grupos históricos no estilo Illuminati que não são mencionados. Os mestres podem também criar seus próprios grupos Illuminados — quanto mais excêntrico melhor. De forma similar, qualquer organização que existe no “mundo real” pode fazer parte da Conspiração. Os exemplos a seguir servem apenas como uma introdução para o mestre, exemplificando as informações que ele deveria saber acerca de cada grupo.

Nada neste capítulo deve ser encarado como “verdade” — tanto no mundo real como dentro de uma campanha Illuminati. Os mestres podem mudar toda e qualquer coisa que vá se ajustar melhor às suas campanhas. As descrições dos grupos a seguir são propositalmente vagas; se tudo estivesse descrito neste capítulo, os jogadores iriam saber tanto sobre os Illuminati quanto os mestres.

As descrições que veremos examinam tendências, possibilidades e opções, muitas vezes em termos de “sabedoria convencional”, rumores, boatos etc... Fica a cargo do mestre decidir quanto destas suposições e disse-que-disse são realmente verdade ... se é que alguma coisa é verdade. Foram tomadas algumas liberdades com fatos históricos; nos pontos onde existem várias interpretações históricas, a mais interessante, do ponto de vista de jogo, foi a escolhida.



Os Illuminati

A “Mesa Redonda” da Conspiração

Esta é uma das visões históricas clássicas dos Illuminati, num aspecto conspiracional. A “Mesa Redonda” é um grupo pequeno composto de indivíduos influentes, espalhados pelo mundo e atuando em cargos de governo e empresas privadas. Seu objetivo é concentrar todo o poder do mundo num único governo comandado por eles próprios. Eles lutam para destruir a religião organizada, os governos e todas as instituições humanas, com a intenção de estabelecer uma nova ordem mundial a partir dos destroços que restarem. Os estudiosos da Conspiração citam com frequência a Mesa Redonda como a verdadeira força propulsora por trás da assim chamada “conspiração comunista”.

O caminho para o domínio do mundo não é direto. A Mesa Redonda tem usado em diversos países a técnica do “Incitamento” (descrita na coluna lateral da pág. 40), para constituir governos opressivos. Em outros lugares, no entanto, as tradições de liberdade pessoal tornam esta rota impossível. Nestes países, a Mesa Redonda precisa primeiro desacreditar ou destruir instituições que são os baluartes do individualismo e da liberdade como as religiões organizadas e as instituições sociais.

A Mesa Redonda cria com frequência organizações similares àquelas que deseja destruir. Essas são versões extremadas das instituições reais — tão extremadas que geram a indignação da sociedade.

Alguns estudiosos da conspiração citam o recente colapso do comunismo no Leste Europeu como uma evidência de que a Mesa Redonda sofreu um grande contratempo, que algum inimigo — ou talvez a força irreversível da história — tenha arruinado o trabalho de décadas. Outros estudiosos, no entanto, afirmam que o “império” soviético

A Dinastia Merovíngia

A dinastia dos merovíngios derivou dos sicambrianos, também conhecidos como francos, uma tribo de origem germânica. Entre os séculos V e VII, os merovíngios dominaram grandes porções do que hoje são a França e a Alemanha. O nome da dinastia deriva do nome de um rei franco chamado Mérovée que foi coroado em 448 e governou até morrer uma década depois.

O neto de Mérovée, Clóvis I, foi provavelmente, o mais famoso dos monarcas merovíngios. Clóvis, que governou entre 481 e 511, é conhecido na Europa por ter sido o primeiro dos reis francos a se converter ao catolicismo, na época em expansão. Na verdade, ele assinou um pacto com Roma e foi considerado pela Igreja como o “Novo Constantino”, imperador do Sagrado Império Romano. Clóvis foi o responsável pela expansão dos domínios dos francos até incluir a maior parte do que mais tarde se tornaria a França.

Com a morte de Clóvis, o reino foi dividido entre seus quatro filhos. Com o passar dos anos, a influência destes reis merovíngios foi desaparecendo até eles se tornarem meros fantoches dos “Prefeitos do Palácio” que serviam a eles como conselheiros. Os monarcas merovíngios que governaram durante as décadas seguintes são conhecidos pela história como “les rois fainéant,” “os reis enfraquecidos.”

O último monarca merovíngio significativo foi Dagoberto II, que tomou o trono do reino da Austrásia. Dagoberto foi exilado ainda jovem por um golpe de estado organizado pelo prefeito de seu palácio, mas voltou para reclamar o trono em 674. Durante seu governo a dinastia merovíngia começou mais uma vez a crescer em importância. No entanto, Dagoberto fez muitos inimigos, entre os quais a Igreja católica. Foi assassinado em 679, vítima de um complot organizado pelo prefeito de seu palácio, Pepino, o Gordo, e a Igreja, com o objetivo de eliminar um obstáculo comum. Em troca de sua participação a Igreja coroou e abençoou Pepino como o verdadeiro rei da Austrásia.

A atitude da Igreja foi obviamente um rompimento da aliança que ela havia formado com o ancestral de Dagoberto (Clóvis). Apesar da eliminação de Dagoberto ter sido muito oportuna para a Igreja, tem-se a impressão que ela acabou se sentindo culpada por sua má fé e, no que se acredita seja uma tentativa de expiar sua culpa, canonizou Dagoberto em 872, como *Santo Dagoberto*.

Continua na próxima página ...

A Dinastia Merovíngia (Continuação)

Depois da morte de Dagoberto ainda existiam alguns reis que podiam reclamar a progénie Merovíngia. No entanto, estes indivíduos pertenciam a ramos "caçulas" ou "secundários" da linhagem; a linhagem principal descendente de Mérovée e Clóvis terminou com a morte de Dagoberto. Pouco tempo depois, os reis merovíngios remanescentes estavam mortos ou depostos, ou suas linhagens desapareceram. No ano de 754, a dinastia merovíngia havia chegado ao fim.

Apesar de não haver nenhum merovíngio governando em nenhum lugar da Europa, existiam muitos membros dos ramos caçulas da linhagem ainda vivos e provavelmente existem até hoje. Se a *Prieuré de Sion* ainda existe, provavelmente seriam estes os indivíduos que a ordem protegeria e suas linhagens que ela estaria tentando preservar.

É interessante notar que, de acordo com a tradição, os monarcas merovíngios eram adeptos do ocultismo, iniciados nas artes arcanas e praticantes das ciências mágicas. Na verdade, as pessoas se referiam a eles com frequência como os "reis-felicitores" ou "reis taumaturgos". Isto significa que num mundo iluminado os descendentes dos merovíngios teriam uma propensão a ter habilidade mágica? Só os mestres podem dizer com certeza.

Michael Baigent, Richard Leigh e Henry Lincoln, os autores do livro *Holy Blood, Holy Grail*, afirmam que a dinastia merovíngia é composta pelos descendentes diretos de Jesus Cristo e Maria Madalena. Se isto for verdade, então eles — e não o Papa ou qualquer outra autoridade religiosa — deveriam ser considerados os verdadeiros líderes da comunidade cristã.



Grupos Iluminados

era apenas um passo intermediário e que seu aparente colapso meramente abre espaço para o próximo ato — talvez a transformação eventual da Comunidade Económica Europeia numa única república ...

Existem apenas 12 pessoas no conselho central da Mesa Redonda. Tradicionalmente, todos eles são pessoas que falam inglês, apesar de que isto pode mudar. Em princípio, o grupo nunca treina candidatos que queiram se tornar membros; as pessoas têm que provar seu valor para poder se sentar na Mesa. Depois que um indivíduo conseguiu chamar sua atenção — talvez pela sua ascensão rápida nos negócios ou sua influência crescente na política — os membros do grupo irão testar o candidato secretamente para determinar sua adequação. O grupo está sempre seguindo vários candidatos aceitáveis de modo que um deles possa se tornar um integrante quando algum dos membros morre ou se afasta.

A Mesa Redonda é provavelmente a única sociedade secreta que permite que seus membros se afastem. Os "alumni" da Mesa Redonda são com frequência pessoas extraordinariamente ricas que ficam mais ricas fazendo investimentos baseados em seu conhecimento das ações da Mesa. A Mesa Redonda atual considera seus membros afastados como uma fonte significativa de conhecimento e sabedoria. Os membros afastados normalmente se suicidam quando reconhecem que suas faculdades estão falhando. Às vezes, os membros da mesa serão exortados a providenciar o descanso para aqueles que não se encarregaram eles mesmos do assunto. (Num mundo Iluminado, Robert Maxwell, o magnata da mídia que se afogou depois de ter caído de seu iate poderia ter sido um membro da organização.)

Acredita-se que vários presidentes americanos se sentaram na Mesa Redonda, durante ou pouco depois de seu mandato. Também se suspeita que vários magnatas da década de 30 foram membros.

A Mesa Redonda existe há mais de 200 anos com sua forma atual e acredita-se que ela foi responsável pela Revolução Francesa (mas não pela Revolução Americana), a Guerra Civil Americana e as duas Guerras Mundiais. Alguns estudiosos da Conspiração acreditam que a Mesa Redonda se originou em outra sociedade secreta de um gênero muito diferente que existiu desde as primeiras décadas deste milênio até o meio do século XVIII. A identidade deste grupo precursor é objeto de muita especulação.

Grande parte da influência da Mesa Redonda vem do poder político e financeiro. Apesar de se acreditar que a Mesa conduza indiretamente o desenvolvimento tecnológico por um caminho que seja o melhor para eles, poucos estudiosos da conspiração creem que eles estejam estocando tecnologia avançada para seu próprio uso.

Os Cátaros

Durante o século XII e o início do século XIII, a região de Languedoc no sul da França foi a sede de algumas seitas religiosas conhecidas coletivamente como "os cátaros" ou "os albigenses." Os cátaros rejeitavam o conceito de "fé" pregado pela Igreja Católica Apostólica Romana optando, ao invés disso, por uma experiência muito pessoal da divindade chamada "gnose." Mais tarde, eles repudiaram toda a estrutura da hierarquia eclesiástica católica, acreditando que ela havia introduzido intermediários desnecessários entre os fiéis e Deus.

O que é mais interessante: os cátaros eram dualistas, já que acreditavam que o universo todo era uma luta entre as influências do bem e do mal. Isto não está de acordo com o dogma católico, o fato é que os cátaros foram mais adiante. Segundo a filosofia cátara, existem duas divindades com aproximadamente a mesma capacidade, uma benigna e uma maligna — bem diferente da concepção cristã de um Deus bom e todo-poderoso e um Demônio maligno inferior. Os cátaros sustentavam que a divindade benigna era um deus do amor incorpóreo

que eles achavam incompatível com o poder. O Poder, que é claro estava envolvido na criação do mundo, era um atributo da divindade maligna. Por isso, segundo o pensamento cátaro, a divindade que criou o mundo "no início dos tempos" foi o maligno *Rex Mundi*. "O Rei do Mundo." Os humanos eram os instrumentos que as duas divindades usavam em sua luta, as "espadas" com as quais os deuses lutavam. (Aqui existe um paralelo óbvio com o conceito de Conspiração.)

Obviamente esta filosofia era uma heresia grave aos olhos da Igreja Católica Romana. Em 1209, o papa Inocêncio III anunciou a "Cruzada Albigensiana" com o objetivo de destruir a influência dos cátaros. Um exército com 30.000 soldados de todos os cantos do norte da Europa marchou em direção à região do Languedoc, arrasando cidades e passando todo mundo a fio de espada. Em 1244, o último baluarte cátaro, a cidadela de Montségur, se rendeu e a "heresia albigensiana" chegou ao fim.



Esta é a forma que a história tradicional é contada. Num mundo Iluminado, no entanto, os cátaros não foram totalmente destruídos. Quando a cruzada começou, muitos cátaros deixaram a região ou passaram a atuar clandestinamente, se escondendo nas cavernas que crivam as montanhas da região. Alguns líderes cátaros estavam na cidadela de Montségur quando ela foi sitiada, mas a história fala de muitas pessoas se retirando furtivamente por entre as tropas sitiantes e até de uma fuga audaciosa na noite anterior à queda da cidadela. Como muitas outras sociedades antes e depois, os cátaros usaram o fato "histórico" de sua "destruição" para sumir de vista e continuar seu trabalho em segredo.

Desde 1244, os cátaros se tornaram consideravelmente mais poderosos e organizados. Operando nos bastidores, primeiro na França e depois em todas as partes do mundo, eles continuaram se esforçando na direção de seu objetivo maior: a libertação do espírito humano. Dentro da filosofia cátara, qualquer coisa que "aprisione o espírito" da humanidade e o impeça de experimentar a gnose é

Baseando a Campanha no Jogo de Cartas

O jogo de cartas pode auxiliar os mestres a preparar sua campanha, por ajudar a responder várias perguntas descritas na seção *O Desenvolvimento de Uma Estrutura de Poder*, que começa na pág. 36. O jogo contém vários grupos Iluminados - entre eles a Network, usada como exemplo anteriormente - e uma grande quantidade de subgrupos que podem ser usados nas estruturas de poder. Cada grupo Iluminado é descrito em termos de seu objetivo (sua condição de vitória), seu poder e a quantidade de recursos de que dispõe. As suborganizações são descritas em termos de poder, quantidade de recursos, capacidade de controlar outros grupos (o número de flechas saindo da carta) e poderes especiais. Esta informação pode ser facilmente transferida para uma campanha de RPG.

Exemplo: Um dos grupos Iluminado do jogo de cartas é a Sociedade da Discórdia, descrita como "Adoradores de Eris, a deusa romana da discórdia e do caos." Eles gostam da confusão e normalmente só desejam desorganizar o sistema. A condição de vitória desta sociedade, em termos do jogo de cartas, é conseguir controlar cinco grupos Sobrenaturais. Pode ser que um mestre decida que isto significa que o grupo se dedica a enfraquecer as estruturas opressivas da sociedade moderna - governos, movimentos Politicamente Corretos ou qualquer outra coisa que represente o status quo - e maximizar a possibilidade de liberdade individual ... a qualquer custo. O poder especial dos Adoradores de Eris é o fato deles serem imunes a ataques de grupos intransigentes ou governamentais. Isto poderia significar que a Sociedade da Discórdia não tem uma estrutura "normal" - ou alguma coisa que pudesse ser entendida por alguém que não pertence à sociedade - e que as armas autoritárias como a lei e a opinião pública simplesmente não impressionam os membros mais poderosos da sociedade.

Um exemplo de um subgrupo é a Gangue de Motoqueiros. Este grupo é descrito como sendo violento e suspeito e sua carta não tem nenhuma flecha entrando nem saindo. Ele não recebe nenhum bônus quando ataca outros grupos para destruí-los. Isto poderia sugerir que as gangues de motoqueiros são os "soldados" ou os bandidos de rua na estrutura de poder de um grupo Iluminado. As gangues não têm a habilidade de se infiltrar em outros grupos ou controlá-los (i.e. nenhuma flecha saindo da carta) mas eles são muito úteis quando o momento para manobras sutis termina e é necessário uma ação direta.

Os mestres poderiam até se dar ao trabalho de planejar uma estrutura de poder para cada um dos vários grupos Iluminati que eles desejam em sua campanha, usando as regras do jogo de cartas e depois documentar o resultado. Esta pode ser uma forma rápida de conseguir um esboço da Conspiração. O GM precisa ainda definir, em termos de roleplaying game, de que maneira os diferentes grupos controlam uns aos outros. (Ele ficará atolado em serviço decidido como é que as esposas dos congressistas controlam os nazistas da América do Sul ...)



Alphans

Um alphan tem uma aparência que lembra vagamente um humano. Sua fisiologia no entanto, não é nem remotamente parecida com a de um mamífero. O indivíduo típico tem mais ou menos 1,65 m de altura, é bastante esbulto e tem os ossos leves, dificilmente pesando dos 60 kg. Eles têm uma pele macia que parece ser muito delicada e vulnerável. Na realidade, ela é mais elástica que a pele humana. A pele dos Alphans tem um branco-azulado pálido e parece um pouco fria ao toque. A temperatura normal de um corpo alphan é 34°C.

Os alphans não têm nenhum pelo no corpo. Sua cabeça tem um formato que se assemelha à humana, com um crânio um pouco maior. Os olhos são grandes demais, e têm iris azuis e pupilas alongadas. O nariz é pequeno, com uma narina apenas, e eles não têm nenhuma estrutura auditiva externa. A boca também é pequena e eles têm aristas ósseas no lugar dos dentes. Estas cirurgias têm mãos e pés finos e quatro dedos e um polegar em oposição em cada mão. O dedinho e o dedo do pé estão parcialmente opostos mas não é visível de imediato.

Um alphan é capaz de se disfarçar como um humano usando um pouco de maquiagem, vestindo roupas que escondem seu corpo e tendo muita sorte. Um ser humano que não tivesse nenhuma razão para suspeitar teria que ser bem sucedido num teste de IQ-1 para perceber que um alphan bem disfarçado não é um humano. Claro que alguém que nem suspeita da existência dos alphans acharia que ele estava sendo vítima de uma brincadeira ou assumiria que está lidando com alguém que tem um defeito congênito.

Fisiologicamente falando, a diferença entre os alphans e os humanos é muito maior. Qualquer pessoa que tentar aplicar primeiros socorros ou algum outro tipo de tratamento médico mínimo num alphan notará que existe alguma coisa muito errada se for bem sucedido num teste de IQ+4 ("Ei, o coração deles está no lugar do estômago!"). Um médico fazendo uma consulta irá automaticamente perceber que o alphan não é um ser humano, independente do disfarce. Para determinar o ponto de impacto no caso de um golpe, os alphans são humanoides o suficiente para que as regras padrão sejam aplicáveis.

Continua na próxima página...

um artifício do *Rex Mundi*, e portanto, uma coisa a ser combatida e eventualmente destruída. Portanto, os cátaros desejam eliminar a maioria das religiões organizadas, certos sistemas de governo repressivos e qualquer outra instituição que substitua a liberdade e a responsabilidade individual pelo dogma e pela "fé." Alguns estudiosos da conspiração acreditam que os cátaros estão por trás de grupos como a "Tax-the-churches League" que atacam diretamente as bases da religião organizada. Os cátaros poderiam também estar controlando os televangelistas mais extremistas porque — aos olhos de muitas pessoas — eles desacreditam todo o conceito de religião carismática. Durante a segunda metade do século XIX, ocorreu uma espécie de "renascença" mágica em Paris na medida em que surgiram diversos grupos, seitas e sociedades secretas dedicados ao ocultismo. É possível que os cátaros estivessem envolvidos neste desabrochar das artes arcanas. Mesmo hoje em dia, os cátaros têm muitos adeptos da magia entre seus membros.

Os líderes da organização cátara são conhecidos como *Parfaits* ("perfeitos"). Os *Parfaits* — dos quais se acredita existem várias dezenas espalhados pelo mundo — são as únicas pessoas que sabem qual o verdadeiro objetivo da organização. Em torno dos *parfaits* existe um número desconhecido de seguidores, a maioria dos quais sabe muito pouco ou nada sobre o verdadeiro significado da organização. Acredita-se que os cátaros sejam um grupo relativamente pequeno apesar de sua influência se estender a muitos subgrupos.

Nunca se descobriu que os cátaros têm um quartel-general central. Parece que existem "sedes" da organização espalhadas pelo mundo todo apesar de sua localização e o nome de seus membros serem mantidos rigorosamente em segredo. Cada sede é liderada por um ou mais *Parfaits*.

Parece que os *Parfaits* são capazes de se comunicar ampla e instantaneamente com seus colegas de todo o mundo. Ainda não está claro se isto é resultado da magia ou simplesmente tecnologia bem desenvolvida.

A Prieuré de Sion

A *Prieuré de Sion* ("Priorado de Sião") é um ordem religiosa secreta fundada em algum ponto antes de 1099 sob o nome de *Ordre de Sion* ("Ordem de Sion"). A ordem recebeu o nome da colina, Monte Sião, que existe ao sul da cidade de Jerusalém. Acredita-se que a ordem já existia vários anos antes de Jerusalém ter sido retomada dos Sarracenos por Godfroi de Bouillon em 1099. Na verdade, alguns historiadores acreditam que Peter the Hermit (Pedro, o Eremita) — o pregador carismático que foi um dos primeiros instigadores das Cruzadas — era um membro do que mais tarde seria chamada a *Prieuré de Sion*.

Existem evidências históricas de que a *Prieuré de Sion* já havia conseguido poder e influência significativos pouco tempo depois de sua criação. Baudoin I — o irmão de Godfroi de Bouillon — tornou-se o primeiro rei europeu de Jerusalém no ano de 1100 devido à intervenção da *Prieuré de Sion*.

Durante os séculos seguintes, a *Prieuré de Sion* — que era também conhecida como *Sionis Prioratus* — tornou-se excepcionalmente rica e influente. Alguns historiadores acreditam que o grupo foi útil para a criação de uma outra ordem religiosa muito querida dos estudiosos da conspiração, a Ordem dos Cavaleiros Pobres de Cristo e do Templo de Salomão — os Cavaleiros Templários. As duas ordens estavam ligadas tão intimamente que se acredita que as duas dividiam o mesmo grão-mestre até 1188. —

O poder da *Prieuré de Sion* cresceu tanto na Europa quanto na Terra Santa e ela aparece em vários incidentes fascinantes de conspiração e maquinação ao longo dos séculos. Isto continuou até 1619 quando a ordem aparentemente desapareceu do préstido da história. No entanto, ela não foi dispersada nem destruída como muitos historiadores tradicionais acreditam; ela simplesmente

passou a atuar em segredo e continuou seu trabalho até os dias de hoje.

A *Prieuré de Sion* ainda trabalha na direção do mesmo objetivo pelo qual ela lutou desde sua criação: a restauração da dinastia merovíngia ao trono da França e aos tronos de outras nações européias. (Veja a coluna lateral da pág. 57 para mais informações sobre os merovíngios.) Acredita-se que a ordem estava por trás da tentativa de exterminar a dinastia Valois da França durante o século XVI a fim de reclamar o trono francês para os merovíngios.

Depois disso, a história perdeu o rastro da linhagem merovíngia ... mas a *Prieuré de Sion* não. A Ordem acompanha de perto muitos "herdeiros" de direito da dinastia merovíngia. Alguns dos herdeiros são membros da própria *Prieuré de Sion*; a maioria não. Na verdade, a maioria dos herdeiros merovíngios estão totalmente inconscientes de sua herança e de seu significado. Os herdeiros estão espalhados pelos cinco continentes e, na maior parte dos casos, levam uma vida aparentemente normal. A única coisa anormal é o fato de a *Prieuré de Sion* estar observando-os, protegendo-os dos infortúnios e ajudando-os dos bastidores.

Alguns estudiosos da Conspiração suspeitam que a *Prieuré de Sion* está tentando também preservar características vantajosas dentro da linhagem merovíngia. Isto envolve influenciar sutilmente os "herdeiros" para que se reproduzam e, depois, proteger os descendentes que apresentem as características desejadas e afastar os demais.



A *Prieuré de Sion* é comandada por um Grão-Mestre, também conhecido como *Nautonnier* (Navegador). Abaixo dele existem quatro graus de iniciação completa. Diretamente abaixo do Grão-Mestre existem três senescais; abaixo destes nove Guardiões. Juntos, estes 13 indivíduos compõem o conselho central, a "Arch Kyria." Depois disso existem 27 Comandantes e 81 *Chevaliers* que completam o quadro de irmãos iniciados. A *Prieuré* tem ainda centenas ou talvez milhares de "Irmãos Livres" chamados *Prieux* espalhados pelo mundo. Eles não são completamente "iniciados nos mistérios," e podem não estar totalmente cientes dos verdadeiros planos e objetivos da ordem.

Acredita-se que a *Prieuré* dos dias de hoje tenha atraído alguns membros notáveis para seus quadros. Alguns historiadores relacionam entre seus Grãos-Mestres luminares como Isaac Newton, Victor Hugo, Claude Debussy, Leonardo da Vinci e Robert Boyle.

Acredita-se que o quartel-general da Ordem seja próximo da vila Rennes-le-Château no sul da França. O mundo inteiro está dividido em 27 territórios, cada um dos quais supervisiona 27 Províncias. Não se sabe quem tem autoridade sobre os Territórios e as Províncias.

A Ordem mantém um controle rígido mas indireto sobre os Cavaleiros Tem-

Alphans (Continuação)

Os alphans não têm órgãos sexuais visíveis. Na verdade, ninguém sabe se de fato existe alguma diferenciação sexual. Não se tem notícia de nenhum alphan não-adulto e a língua escrita dos alphans não tem nenhum símbolo que signifique filho. Os alphans vivem em média mais de 500 anos.

Os alphans não são fortes fisicamente mas têm uma destreza e uma inteligência muito grandes. Eles se comunicam entre si através de uma forma de telepatia que parece ser instantânea e ter um alcance ilimitado. A telepatia alphan não pode ser usada com membros de outras raças. Felizmente, eles parecem ser linguistas muito talentosos e mestres na arte de aprender novas línguas. Todos os alphans que estão na Terra são capazes de falar a língua dominante no lugar onde estão, mais 10 línguas a mais. Existem rumores de que os alphans possuem outros poderes psíquicos mas isto fica por conta dos GMs.

Os alphans são estritamente vegetarianos e acham repugnantes os hábitos carnívoros dos humanos. Eles têm um rume, como uma vaca e com frequência regurgitam comida semi-digerida para mastigar e engolir de novo.

Estas criaturas são tecnologicamente muito avançadas. Sua civilização de origem - onde quer que ela possa estar - tem definitivamente NT 10. No entanto, a não ser por umas poucas exceções, o "posto avançado" instalado na Terra tem NT 9.

Todos os membros do posto terrestre têm três dispositivos de hardware implantados em seus corpos - dois no cérebro e um no tórax. O primeiro é um inibidor de toda a memória que eles têm antes de chegarem a este planeta e de algumas outras informações "confidenciais" sobre a origem de sua raça. O segundo é um dispositivo suicida que permite à criatura se matar instantaneamente e sem dor. O último é uma poderosa carga incendiária que detona 5 segundos depois da morte do alphan. Ela imola o corpo inteiro e o destrói completamente em 5D segundos. (Como a carga incendiária está localizada dentro da cavidade torácica, é impossível extinguir o fogo antes do corpo todo ser consumido). Todas as pessoas que estiverem a uma distância menor ou igual a um metro do corpo sofrerão 2D pontos de dano. Todos os dispositivos são protegidos. Se um alphan inconsciente for submetido a uma cirurgia, o dispositivo suicida será disparado imediatamente, sendo seguido 5 segundos depois pela carga incendiária. (É óbvio que os médicos alphans possuem técnicas adequadas para realizar a cirurgia com segurança, mas os detalhes são mantidos em segredo até mesmo dos alphans "rank and file".) Os alphans parecem não ter medo da morte e não hesitam em se suicidar se as circunstâncias o justificarem.

O pequeno alienígena era um verdadeiro mestre. Quando lhe perguntou: "Qual é o som de uma mão aplaudindo?", ele me deu esta fita cassete.

Que não serve
no meu
gravador.



Personagens Alphans

Os alphans têm ST-2 (-15 pontos), DX+1 (10 pontos) e HT+1 (+10 pontos). Eles têm 7 em menos que a altura indicada por sua Força e pesam 15 kg a menos do que o indicado por sua altura. Eles têm Visão Aguçada (+3; 6 pontos), Visão Noturna (10 pontos) e Visão Periférica (15 pontos). Estas vantagens são contrabalançadas pela Desvantagem Disosmia/Ageusia (-5 pontos). Eles têm também uma Resistência a Dano contra ataques por contusão e por corte/perfuração (RD 2, 8 pontos) e Facilidade Para Línguas (+5; 10 pontos). Todos os alphans são pacifistas (-10 pontos); eles próprios só podem lutar em defesa própria mas não têm nenhum problema em manipular os outros para lutarem e matarem por eles. Os alphans ganham automaticamente a Vantagem Longevidade com nível 4. Isto significa que eles atinjam a maturidade aos 72 anos, começam a envelhecer aos 200, os testes de envelhecimento começam sendo feitos a cada 4 anos e sua frequência aumenta quando eles alcançam as idades de 280 e 360 anos.)

Os alphans que vivem na Terra têm que comprar a perícia Disfarce (no mínimo IQ+1; 4 pontos) e pelo menos uma língua (no mínimo a IQ+2; 1/2 ponto cada, devido ao fato de terem Facilidade Para Línguas. Lembre-se que todas as línguas humanas são difíceis para um alphan. Muitos alphans têm perícias como Bioquímica, Genética e Fisiologia, enquanto outros se concentram em Química e Física - todas em NT 9.

Características raciais, peculiaridades e hábitos: Os alphans "ruminam" com frequência freguritam a comida para mastigá-la novamente), o que é com certeza um Hábito Detestável (-15 pontos) no que se refere aos seres humanos. Eles acham a ideia de comer carne repugnante e sua reação diante de um ser humano que está comendo alguma coisa que é obviamente carne está submetida a um redutor igual a -1 (-5 pontos). Eles se sentem desconfortáveis mas não ficam realmente debilitados com qualquer luz mas intensa que a do pôr-do-sol (-1) e ficam sobressaltados com ruidos muito altos (-1).

O custo para ser um alphan é 30 pontos.

Grupos Iluminados

plários e uma influência menor sobre várias facções dentro da Maçonaria. Ela domina também dúzias de outros subgrupos.

A única maneira de se tornar membro da *Prieuré de Sion* é ser convidado e passar pela iniciação. Os candidatos são examinados durante anos e testados em segredo antes de serem convidados a entrar para a ordem. Da mesma forma que em outros grupos Illuminati, recusar um convite para se juntar à ordem é um erro fatal. Tornar-se um membro é um compromisso para a vida toda. Alguns estudiosos acreditam que todos os membros da ordem são herdeiros merovíngios, mas nem todos os herdeiros merovíngios fazem parte da ordem. Outros dizem que ter uma herança merovíngia não é uma condição para ser um membro.

Historicamente, a *Prieuré de Sion* tem fortes ligações com várias tradições ocultistas. Por isso, é bem provável que alguns membros da ordem sejam adeptos da magia.

Os Alphans

Os Alphans são um grupo de alienígenas humanóides que vive na Terra há algumas décadas ou, quem sabe, há séculos. Ninguém sabe de onde os Alphans vieram. O nome que eles adotaram parece implicar que seu sistema de origem seria Alpha Centauri, mas existem alguns estudiosos que acreditam que o nome é simbólico e foi criado a partir da primeira letra do alfabeto grego. (Veja a coluna lateral na pág. 62 para maiores detalhes sobre personagens alphans.)

Muitos ufólogos e estudiosos da Conspiração acreditam que as naves bateladoras e de abastecimento alphans estão por trás da maioria das observações de OVNI's. Os mais extremistas afirmam que os alphans são os "deuses" postulados por Erik von Daniken e os astronautas para quem as linhas de Nazca teriam sido construídas e até mesmo as criaturas que provocaram o "soerguimento" do Homo sapiens a partir de sua espécie precursora, através de engenharia genética. Os alphans não têm nada a dizer sobre o assunto (possivelmente por causa das travas de memória instaladas em suas cabeças). No entanto, independente de há quanto tempo os alphans vieram para a Terra, eles estão em atividade há apenas 50 anos.

Acredita-se que existam talvez 100 alphans na Terra, espalhados por todo o globo, em grupos de 3 ou 4 indivíduos. Apesar de possuírem estoques de armas e equipamento de alta tecnologia, não existe nenhuma astronave alphan na Terra ou em órbita. A única conclusão possível é que os alphans dependem de seus compatriotas para reabastecimento, reforços e — presumivelmente — uma eventual evacuação, onde quer que eles estejam no Universo.



Os Alphans formaram uma estrutura de poder muito influente que atinge o mundo todo usando várias formas de indução e controle da mente — e, de vez em quando, a intimidação ou o suborno puro e simples. Eles preferem cooptar

organizações com um investimento significativo em tecnologia, particularmente biotecnologia e engenharia genética. No entanto, eles controlam diretamente certos grupos cujo único valor é funcionar como uma tropa de choque. Os alphans são mestres naturais no jogo de "conspiração" — principalmente na arte de "transformar" agentes hostis em fontes de informação bastante úteis. Parece que os alphans não têm nenhuma oposição quanto a confiar em agentes triplos ou até mesmo quádruplos, ao menos em alguns casos, algo que a maioria dos humanos não seriam capazes nem de levar em consideração. É possível que suas supostas habilidades psíquicas permitam que eles leiam as mentes e julguem as intenções dos agentes em potencial.

A primeira vista, o objetivo dos alphans na Terra parece ser excelente: ajudar o *Homo sapiens* em sua evolução rumo à perfeição. Infelizmente, o que os alphans consideram como "perfeição" pode ser muito diferente do que a maioria dos humanos vê como tal. Parece que os alphans estão por trás da introdução de várias substâncias mutagênicas em nosso meio ambiente e podem muito bem estar trabalhando em determinados retrovírus construídos para provocar mudanças genéticas na humanidade. (Alguns profetas do apocalipse afirmam que o HIV, o vírus da AIDS, é resultado de uma experiência dos alphans que deu errado.)

Ninguém sabe exatamente no que os alphans desejam transformar o *H. sapiens*; até mesmo os membros do posto alphan na Terra parecem ignorar este objetivo, seguindo simplesmente um procedimento definido por seus superiores em seu mundo natal. Ou seja, apesar dos alphans na Terra serem com certeza um grupo Illuminati no que se refere a este planeta, quando o escopo é expandido eles podem ser vistos como meros instrumentos.

Não existe nenhum "quartel-general" alphan conhecido. Os indivíduos estão espalhados em pequenos grupos por todo o mundo e parecem se mover freqüentemente de acordo com os ditames de seus planos. Presumivelmente, seus projetos exigem um certo número de laboratórios em algum lugar, mas não se tem conhecimento de nenhum. Talvez os alienígenas ou seus servos tenham cooptado alguns laboratórios de pesquisa humanos. Ninguém é capaz de imaginar em quanto tempo os alphans planejam concluir o seu projeto. Como eles parecem ser praticamente imortais, este poderia ser um longo processo.

Os "Invasores do Tempo"

Apesar de ser inevitavelmente humano, este grupo é ainda mais estranho que os alphans. Os "Invasores do Tempo" — para usar uma expressão popularizada por certos estudiosos da Conspiração — são um grupo de viajantes no tempo oriundos do futuro distante. Ninguém sabe a época natal dos Invasores; membros diferentes do grupo afirmaram ser de épocas diferentes, mas eles poderiam estar mentindo ou pode ser que venham de várias épocas diferentes. Em todo caso, os Invasores do Tempo têm acesso a equipamento de NT no mínimo igual a 10 e possivelmente tecnologia ainda mais avançada.

Acredita-se que existam mais ou menos 50 Invasores do Tempo no presente, apesar de que este número pode mudar com freqüência. Como eles são fisicamente indistinguíveis dos humanos contemporâneos e pelo de fato de terem estudado esta época bem o suficiente para não serem descobertos numa interação normal, é muito difícil descobrir exatamente quantos existem.

O objetivo principal dos Invasores do Tempo é desconhecido. De vez em quando, suas ações parecem estapafúrdias e arbitrárias. Apesar de terem construído uma vasta estrutura de poder e terem influência sobre um grande número de grupos — principalmente pelo seu conhecimento dos futuros acontecimentos — os Invasores parecem

Mudamos o título do seu livro para:

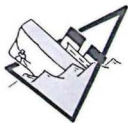
"Eu era Piloto de Disco Voador para a CIA" porque ninguém sabe quem são os Illuminati.



O Triângulo das Bermudas

Este é o apelido de um grupo de Illuminati cujo objetivo é dominar o mundo através do controle de tantos aspectos da sociedade - e da vida em geral - quantos for possível. Causar o desaparecimento de navios e aviões perto da costa da Flórida é apenas uma das formas secundárias de atuação. É possível que as embarcações que desapareceram tenham se aproximado demais da base secreta que eles têm no Triângulo, ou talvez elas representem alguma coisa de valor para o grupo - recursos, pessoas com conhecimentos importantes etc... Ou talvez os desaparecimentos em si sejam o fato significativo, porque eles subentendem que existe alguma coisa acontecendo no mundo que as pessoas não compreendem (em outras palavras, eles fomentam a dúvida e a paranóia).

O Triângulo deve ter acesso a tecnologia avançada de alguma fonte (v. a coluna lateral *A Conspiração da Tecnologia* na pág. 46). Eles têm membros no mundo todo e controlam diversos outros grupos. (Será que os ufólogos e os outros pesquisadores que investigam os "desaparecimentos" estão sob o controle do Triângulo? Ou será que eles são controlados por outros grupos Illuminati que se opõem ao Triângulo? Ninguém sabe.)



Grupos Illuminados



A Sociedade da Discórdia

Seus membros adoram Eris, a deusa romana da discórdia e do caos, e seu objetivo é a confusão. A lei e a harmonia são o mal que aprisiona e asfixia o espírito da humanidade. É somente através do caos que a humanidade poderá ser completamente livre. (A maioria dos membros desta sociedade concorda com o ocultista inglês Aleister Crowley: "Faças o que quiseres e serás a Lei").

O método da Sociedade da Discórdia consiste em admitir vários grupos, cada um dos quais se opõe a um dos aspectos da sociedade - A Terra em primeiro lugar! versus as grandes empresas, o NRA versus o controle das armas, etc... A estratégia é controlar tantos destes grupos que a estrutura de poder como um todo seja capaz de combater *qualquer coisa*. A "bíblia" do Discórdianismo é o Principia Discordia ("Os Princípios da Discórdia") escrito por Malaclypse, o Jovem. O símbolo adotado por eles é o Tao Sagrado (abaixo).



Grupos Illuminados

mudar os compromissos de fidelidade dentro de sua estrutura de poder quase que diariamente. Dois grupos, ambos sob influência dos Invasores, podem estar trabalhando em conjunto num determinado momento para mais tarde estarem competindo diretamente entre si. De vez em quando parece que os Invasores do Tempo trabalham em paralelo com outros grupos Illuminati que pela lógica deveriam ser rivais para mais tarde se voltarem contra eles sem aviso.

A única conclusão razoável é que os Invasores do Tempo estão, de alguma forma, tentando guiar o fluxo dos eventos na direção de um futuro que lhes parece desejável — possivelmente um futuro que inclui sua própria existência. A julgar por suas ações, é impossível prever que forma aquele futuro desejado tomará. Às vezes, o grupo parece estar trabalhando na direção de um mundo totalitário e repres-

sivo, suportando governos sombrios no presente para depois dar seu apoio a outras instituições que defendem a liberdade do espírito humano.

Apesar de obviamente terem acesso ao futuro, fazê-lo não é fácil nem muito freqüente. Esta forma de viagem no tempo parece envolver alguma espécie de portal que só pode ser aberto em determinadas épocas, apenas por períodos limitados e, mesmo assim, com um alto custo em energia e um risco significativo de detecção. A localização deste portal é obviamente desconhecida, mas alguns estudiosos acreditam que ele esteja no Tibet (o que poderia explicar o suporte que eles parecem estar dando ao governo desta nação pelos chineses). Não existe nenhuma instalação permanente dos Invasores do Tempo conhecida. Eles se movimentam com liberdade e freqüência por todo o mundo. A tecnologia avançada de que dispõem permite que se comuniquem entre si de forma instantânea e inviolável.

Os Invasores do Tempo não têm acesso à magia nem dispõem de habilidades psíquicas, mas sua tecnologia avançada torna estas deficiências irrelevantes. Parecem muito menos interessados em matar que os outros grupos, preferindo ao invés disso fazer uso da lavagem cerebral (ou dos "brainlocks") nas pessoas que se aproximam demais da verdade. No entanto, quando matar é a única opção, eles o fazem com eficiência e sem remorso.

A Network

A Network é uma associação de especialistas em programação de computadores e "super hackers" do mundo todo. Eles penetraram completamente na rede mundial de computadores e a submeteram à sua vontade. Controlam diretamente toda a transferência de dados computadorizada e todos os processos mediados pela rede mundial de computadores. (Isto envolve todos os tipos de telecomunicação, incluindo a transferência eletrônica de dados da qual dependem os bancos internacionais...) Os únicos sistemas de computadores que estão (provavelmente) a salvo da Network são as máquinas totalmente isoladas — e de fato *protegidas* — de qualquer forma de comunicação eletrônica. Nem mesmo um computador caseiro sem um modem está protegido contra a Network se houver um telefone a menos de 15 metros da máquina. A tecnologia para usar o telefone para "ler" os dados mostrados no monitor a partir das emissões de rádio do computador existe. É possível que a Network tenha descoberto como controlar sistemas isolados *remotamente* usando um processo similar.

A Network é provavelmente o mais novo dos grupos Illuminati verdadeiros pois não poderia ter existido antes da década de 60, e só poderia ter chegado ao ponto em que chegou durante os últimos 5 anos. Ninguém sabe quem pertence à Network, nem quantos membros a organização possui. Não existe nenhum quartel-general no sentido físico e seus membros estão espalhados por todo o mundo, mas eles se comunicam e até mesmo se reúnem "virtualmente" (i.e. através da rede de computadores) sempre que desejam.

É quase certo que os membros da Network têm acesso a computadores, software e técnicas muito mais avançadas do que o que existe disponível no mercado. Eles podem muito bem estar a ponto de criar — ou pode ser que eles já tenham — o tipo de interface neural descrita nos romances de William Gibson e no *GURPS Cyberpunk*. Com certeza, eles têm acesso a equipamentos de computação que estão pelo menos no NT 8.

Ninguém sabe qual é o objetivo final da Network. Seu propósito atual parece ser estimular e apressar a criação de uma rede de computadores realmente mundial — muito parecida com a "Net" da literatura cyberpunk — e, posteriormente, a incorporação da realidade virtual a fim de criar o "ciberespaço". Depois disso, ninguém sabe... As possibilidades são quase ilimitadas ... e um tanto aterradoras. Afinal de contas, a maioria dos grupos Illuminati históricos tentaram dominar o mundo como ele é. A Network está ocupada em criar um mundo *novo*, um mundo que eles passarão a dominar a partir do instante em que ele for criado ...

A Sociedade dos Assassinos

Hasan ibn al-Sabah fundou a ordem secreta dos Assassinos, ou Hashashin ("co-medores de hashish") no ano de 1090 na Pérsia. Esta organização era um ramo da seita ismaeliana que, por sua vez, era um ramo da facção xiíta do islamismo. Hasan tornou-se o primeiro Grão-Mestre, ou Sheik-al-Jebal ("O Velho da Montanha") da ordem que combinava as práticas religiosas ismaelitas com o assassinato secreto de todos inimigos da seita. Os membros da seita eram divididos em *Dais* ("Iniciados"), *Refiks* ("Aprendizes") e *Fedavis* ("Devotos"). Eram os *Fedavis* que realmente cometiam os assassinatos ordenados pelo Grão-Mestre e seus três mestres adjuntos. Quando Hasan morreu em 1124, ele foi sucedido por outros Grão-mestres que compartilhavam de seu sonho de ser a maior força do mundo islâmico. Existem algumas evidências interessantes de que os Assassinos pagavam tributo a um outro grupo conspiracional, os Cavaleiros Templários e podem, na verdade, ter estado a serviço dos Templários.

Os Assassinos atormentaram toda a Ásia Menor durante 150 anos. Em 1255, os governadores mongóis da Pérsia declararam uma guerra total contra a ordem. A história afirma que a maior parte da organização foi destruída em 1255 e que o ramo sírio foi finalmente eliminado em 1272. No entanto, como aconteceu muitas vezes, a Ordem dos Assassinos foi apenas forçada ao submundo e continua a existir até hoje.

Apesar da maioria de suas operações estarem centradas em torno da Índia, Irã e Síria o braço dos Assassinos é longo. Acredita-se que eles sejam os responsáveis por alguns dos assassinatos mais importantes deste século e existem alguns estudiosos da conspiração que afirmam que os Assassinos foram os verdadeiros responsáveis pela morte do Arquiduque Ferdinando em 1914.

O objetivo dos Assassinos parece ter mudado com o passar do tempo. Eles ainda afirmam que seu preceito central é a dominação mundial do islamismo, para a qual colaborarão matando seus oponentes. Suas ações, no entanto, indicam que eles se preocupam mais em vender seus serviços do que com a preeminência sobre o islamismo. Na verdade, acredita-se que os Assassinos sejam os principais matadores de aluguel do mundo.

Eles definitivamente se mantiveram atualizados. Enquanto alguns matadores ainda se mantêm ligados à adaga tradicionalmente associada aos Assassinos, eles passaram a usar os venenos mais modernos, explosivos, fuzis sofisticados ... ou o que for necessário para realizar um trabalho. Apesar do Grão-Mestre não usar mais

Os Templários Iluminados

Num mundo Iluminado, a Ordem dos Templários continua existindo. Ela se tornou uma sociedade completamente secreta com membros espalhados por todo o mundo. Existem centenas de templários no mundo, reunidos em pequenos grupos ou lojas. Acredita-se que eles tenham alguma influência pelo menos sobre uma parte da Maçonaria e, apesar de se acharem independentes, estão na verdade sendo manipulados pela *Prieuré*. O objetivo dos Cavaleiros Templários parece ser o estabelecimento de um reino predominantemente cristão em Jerusalém, apesar disso parecer particularmente problemático neste momento.

Durante todo o século XIII e o início do XIV, dizia-se que os Templários dedicavam-se à magia (principalmente à necromancia) de modo amador. Se eles tiverem mantido esta tradição, os membros mais velhos da ordem poderiam ter uma habilidade considerável.



Os Illuminati da Bavária

Conforme descrito na pág. 8, acredita-se que a organização de Weishaupt deixou de existir há um século ou mais. Mas será que é verdade? Provavelmente não.

O grupo tem hoje membros e operações em andamento no mundo todo, mas seu objetivo não mudou: a eliminação de todas as estruturas sociais existentes e a obtenção do poder absoluto. Pode ser que os Illuminati da Bavária usem a Maçonaria como um disfarce para continuar sua prática de testar secretamente seus candidatos a membro.

Apesar de existirem grupos mais antigos, os bávaros acreditam que são os Illuminati "originais". Eles cooperam com outros grupos mas também fazem todo o possível para se infiltrar e subornar todas as pessoas com quem lidam.

Grupos Iluminados

direto — sobre outras organizações devido ao controle que exerce sobre seus fundos. Um banco poderoso seria capaz de manipular — aberta ou secretamente — todas as organizações que dependem dele para empréstimos, linhas de crédito, etc... Os bancos poderiam usar este tipo de controle na competição com outros bancos; alheios ao fato de estarem sendo influenciados pelos Illuminati, eles poderiam forjar suas próprias mini-conspirações, com o objetivo de tirar seus rivais do mercado ou penetrar em seu "território."

Os Illuminati têm que ser muito cuidadosos quando subornam bancos, principalmente nas sociedades industrializadas do ocidente, nas quais as leis nacionais que regulam as atividades dos bancos são muito restritivas. No entanto, existem outros países que têm restrições muito menos severas. Os Illuminati poderiam fundar bancos corruptos como o Bank of Credit & Commerce International (BCCI) que freqüentou as manchetes dos jornais em 1991. Organizações como o BCCI poderiam controlar outros bancos — inclusive outros mais respeitáveis dentro e fora dos Estados Unidos. Eles seriam capazes de encobrir o fato de serem proprietários de alguns negócios em vários países, influenciar politicamente as trocas de moeda no mundo todo e controlar o fluxo de fundos ilegais como o dinheiro das drogas.

Alguns estudiosos postulam a existência de um grupo Illuminati composto inteiramente de banqueiros, especialmente os suíços, que controla as finanças do mundo: os "Gnomos de Zurique." Veja a coluna lateral da pág. 66.

Ecoterroristas e Movimentos Ambientalistas

O movimento ecológico ou ambientalista alcançou a consciência pública durante as duas últimas décadas e conseguiu uma influência inacreditável. As grandes corporações que antes não prestavam muita atenção à opinião pública, agora temem os movimentos ambientalistas que batem à sua porta e, muitas vezes, mostram-se submissas a eles, num esforço para aplacar oponentes que ameaçam muito mais seus lucros do que qualquer competidor.

A maioria dos grupos ambientalistas é sincera em sua preocupação. No entanto, umas poucas organizações e algumas figuras importantes usam o movimento como uma espécie de auto-exaltação. Eles fazem com que seus membros e seguidores continuem com os protestos, quer sejam justificados ou não, pelo simples motivo de que sem isso eles cairiam novamente na obscuridade. Estes grupos são os principais alvos dos Illuminati.

A ecologia planetária não é (ainda) uma ciência experimental. Os ativistas ecológicos são por esse motivo forçados a depender do resultado de estudos limitados, resultados que dependem das condições iniciais escolhidas pelos investigadores. Isto dá aos grupos conspiracionais uma forma de controlar o movimento ambientalista ou as organizações que existem dentro dele. Através da disseminação de estudos fraudados, eles são capazes de dirigir a ira dos ambientalistas contra companhias ou indústrias que desejam destruir. (Alguns estudiosos da conspiração acreditam que isto aconteceu com o movimento anti-nuclear — as principais empresas petrolíferas teriam financiado secretamente muitos dos estudos que rotularam a energia nuclear como perigosa. Por quê? Para eliminar uma grande ameaça ao seu domínio da indústria da energia.)

Outra possibilidade é que os extremistas do movimento ambientalista — os ecoterroristas — estejam sendo financiados diretamente pelas indústrias contras as quais os ambientalistas fazem oposição. O objetivo deste plano maquiavélico é desacreditar o movimento inteiro (v. o parágrafo *Manipulando a Opinião Pública* na coluna lateral da página 70).

Franco-maçons

A Franco-maçonaria é uma organização fraternal amplamente respeitada e difundida, mencionada com frequência como um dos participantes da grande conspiração. A origem verdadeira da franco-maçonaria perdeu-se no tempo. Os Maçons afirmam

A Sociedade da Luz

Diz-se que esta sociedade é uma associação livre de indivíduos que se dedica a impedir os planos ambiciosos dos grupos Illuminati mais tradicionais. Até onde se sabe, esta sociedade não tem nenhum objetivo que não seja impedir os outros Illuminati de alcançar os seus.

Ninguém sabe muita coisa sobre esta sociedade: as identidades - nem mesmo os números - de seus membros, como eles se organizam, a localização de seu quartel-general, etc... Alguns estudiosos da Conspiração acreditam que esta sociedade nasceu quando os adversários dos Illuminati perceberam que precisavam se organizar, uma vez que tinham intenção de derrotar a Conspiração. (É irônico notar que a Sociedade foi forçada a adotar os mesmos cuidados com discrição e segurança que seus oponentes, para poder sobreviver.)

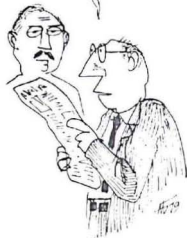
Algumas pessoas afirmam que as alegações do grupo para se opor aos outros Illuminati são apenas fingimento - que a Sociedade quer dominar o mundo como qualquer outra. Talvez a organização tenha começado como um oponente dedicado dos Illuminati para depois ser pervertida pelo papel conspiracional que ela foi forçada a adotar. Ou talvez a dominação do mundo fosse seu objetivo desde o início. Ninguém sabe.

Numa campanha Illuminada, os PCs nunca deveriam entrar em contacto direto com a Sociedade da Luz. De vez em quando, eles podem encontrar alguém que afirmará ser um agente da Sociedade... mas será que ele estará dizendo a verdade?



Grupos Illuminados

Bem, é claro que o governo mente e que os jornais mentem, mas numa democracia as mentiras não são as mesmas.



Rumormonger

Uma ideia para começar uma campanha: um fragmento de software ilegal apareceu em várias redes de computadores em todos os Estados Unidos. Seu nome é "Rumormonger" e seu único objetivo é disseminar rumores, insinuações, escândalos e outras informações "sinistras". De vez em quando, o Rumormonger coloca uma mensagem na tela de um usuário perguntando se ele ouviu alguma coisa sobre um determinado rumor. Se a resposta for negativa, o software transferirá um arquivo de texto para seu computador para que ele possa fazer uma leitura cuidadosa. Aparelmente, o "Rumormonger" tem conseguido entrar nos computadores de várias corporações importantes.

Na verdade, o Rumormonger é uma espécie de mito urbano. Numa campanha Illuminada ele poderia ser um vírus que está se espalhando lentamente pelas redes internacionais.

Quem o criou? Provavelmente os Illuminati. Esta é uma forma maravilhosa de disseminar uma informação. A curiosidade fará com que as pessoas continuem respondendo "não" e lendo o que lhes é oferecido pelo vírus. Mesmo que eles não acreditem de fato no que o Rumormonger tem a oferecer, isto poderia ser o suficiente para fazer com que as pessoas passassem a pensar nos assuntos desejados.

E se o Rumormonger começar a espalhar mentiras horroscópicas sobre um personagem? Obviamente, ela teria razões para querer descobrir quem começou a espalhar o boato... e como fazer para eliminá-lo antes que ele se espalhe mais.

Gente Estranha

Uma certa pessoa se muda para o edifício onde o personagem mora — um homem baixinho de aparência inofensiva que usa sempre um chapéu forrado com uma folha de chumbo para protegê-lo dos "raios laser de controle mental orbitais" que estão sendo usados pela CIA, pela KGB ou alguma outra organização.

Estes personagens estranhos podem aparecer em qualquer lugar — no local de trabalho, no assento vizinho em um avião ou simplesmente passando pela rua. É possível que estes caras acreditem na existência da Conspiração e tentem convencer o resto das pessoas que os Mestres Secretos estão por trás de tudo. Ou eles são vociferantes em sua crença de que não existe nenhuma Conspiração. Apesar de ser tentador fazer com que estas pessoas sejam completamente ridículas, pode ser que os mestres prefiram dar a elas alguma peculiaridade perturbadora ou até mesmo grotesca. Mesmo um NPC "esquisito" que tenha uma aparência "bufa" deveria ter alguma característica que o deixasse vagamente deslocado. Uma certa pessoa poderia se aproximar de um personagem na rua, chamando o pelo nome errado e tratando suas tentativas de corrigi-lo como uma brincadeira ("Você sempre foi um pândego, Bob!"). Quando fica óbvio que ele *não* está brincando, o estranho fica assombrado e embaraçado: o PC é um sósia quase perfeito do amigo ou colega do estranho.

Uma outra alternativa seria o estranho apresentar um sinal de reconhecimento para o PC — uma senha, um aperto de mão ou algum outro sinal deste tipo — e ficar completamente mortificado quando o PC não responder ao sinal. Dependendo da situação o estranho poderia tentar explicar o incidente "Desculpe-me, pensei tê-lo reconhecido do encontro que houve na loja na última quarta-feira" — ou poderia negar a existência de qualquer significado para suas ações ("Sinal secreto? Ora meu amigo, um velho cacoete. Ele ataca sempre que eu estou cansado").

Avisos

E se alguém começar a receber avisos ou ameaças inexplicáveis que parecem não ter nenhuma relação com qualquer coisa que esteja fazendo? Exemplo: Ele encontra um recado em sua secretária eletrônica que diz "Nós sabemos onde você mora" com uma voz desconhecida. Talvez isto seja apenas uma brincadeira, ou se trate de um engano, mas pode ser que não.

Os avisos poderiam ser simbólicos ao invés de escritos ou falados: Um pedaço de carne crua é pregado na porte de uma certa pessoa com um trinchante (a interpretação poderia ser "Você é um homem morto?"). E se houver um símbolo secreto — possivelmente relacionado com magia — recortado no gramado da casa do personagem, ou desenhado no chão da cozinha com água e farinha? Talvez ele consiga descobrir o que o símbolo significa — um véu vudu, talvez — ou poderia continuar sendo um mistério.

Um personagem chega em casa e encontra seu parceiro de squash morto, crucificado na parede da sala. Quando os policiais chegam atendendo a seu angustiado telefonema, o corpo desapareceu sem deixar vestígio — nenhuma mancha de sangue, nenhum buraco de prego na parede. Enquanto os policiais ainda se encontram no apartamento, o "morto" — completamente ileso — aparece e pergunta, "Ei, Sam, nossa partida de squash de amanhã ainda está de pé?"



A Máfia

O grupo dedicado ao crime organizado mais conhecido dos Estados Unidos é a Máfia, ou a Cosa Nostra. A palavra "Máfia" é na verdade um acrônimo em italiano para a frase "Morte aos franceses gritam os italianos."

A Máfia começou como grupos de guerreiros recrutados pelos donos de terra sicilianos como uma reação às invasões napoleônicas do sul da Itália e da Sicília. No entanto, a organização não demorou muito a esquecer seus objetivos patrióticos. Grupos de *mafiosi* tornaram-se poderosos o suficiente para executar movimentos contra seus empregadores e passaram a exigir deles vários tipos de tributo. A Máfia conseguiu cargos políticos em diversas comunidades da Sicília através do terrorismo contra o eleitorado camponês. Depois conseguiu influência entre os membros da força policial e acesso legal às armas. Mais tarde, no século XIX, o governo italiano tentou eliminar a Máfia obrigando muitos de seus líderes a emigrar para os Estados Unidos. A Máfia acabou sendo eliminada na Sicília, pelo governo fascista durante a década de 20.

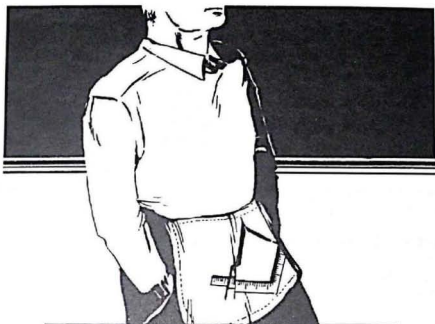
Nos Estados Unidos, no entanto, a Máfia continuou a aumentar seu poder. A "Lei Seca" forneceu uma excelente oportunidade de mercado que a Máfia usou para conseguir fortuna e poder. (v. a coluna lateral da pág. 69.) A organização acabou desenvolvendo um monopólio de jogo ilegal e penetrou de forma significativa no mercado de jogo legal também.

Hoje em dia a Máfia é composta de várias "famílias criminosas" semi-independentes cujos chefes fazem parte de várias assembleias. O ingresso na organização é feito através de uma iniciação e a liderança é geralmente no mínimo parcialmente hereditária (a menos que haja um golpe, é claro).

A organização tem conexões com muitos negócios legais que lhes dão bons lucros.



que sua tradição vem desde o Egito antigo. Seja verdade ou não, o fato é que as lojas maçônicas eram comuns no continente europeu por volta de 1500 e começaram a proliferar na Inglaterra e na Escócia por volta de 1600. O papa Clemente XII publicou uma bula papal em 1738 condenando e excomungando todos os Franco-maçons o que significa que a Igreja Católica da época via a maçonaria como uma ameaça. Afora isso, no entanto, não existe nenhuma evidência concreta de que a maçonaria tenha estado envolvida em qualquer ação conspiracional premeditada.



No entanto, existem algumas evidências *indiretas* interessantes, ligando a Franco-maçonaria à Conspiração e aos Illuminati. Muitos Franco-maçons vêem os Templários como seus antecessores diretos. Diz-se que certos ritos maçônicos foram extraídos dos Templários, especificamente o rito da Observância Estrita que segundo se diz veio diretamente dos Templários que sobreviveram ao flagelo de 1307 a 1312 e perpetuaram sua ordem na Escócia. (Interessante notar que o rito da Observância Estrita inclui juramentos para que se siga constantemente alguns "superiores desconhecidos.") Acredita-se que mais tarde, lá pelo fim da década de 1640, alguns Rosacruzes influentes tornaram-se Maçons. Também se diz que alguns membros da *Prieuré de Sion* se filiaram à maçonaria. Isto indica que pelos menos três grupos conspiracionais influentes tiveram a oportunidade de conseguir um controle direto ou indireto sobre a Franco-maçonaria.

Pelo fato de ser um sociedade secreta fraternal cujos votos incluem o oferecimento de ajuda aos irmãos em épocas de necessidade, a Franco-maçonaria tem uma estrutura que poderia se mostrar de grande utilidade para os Illuminati. Os símbolos de reconhecimento, as senhas e os apertos de mão secretos já existem e estão definidos. Além disso, a franco-maçonaria tem vários graus de iniciação que incluem a compartimentalização da informação. Os membros de um determinado grau esperam saber mais sobre os segredos da organização que os membros de graus mais baixos e menos que os de graus maiores. É possível, portanto, que certos graus de iniciação estejam reservados total ou parcialmente para membros da Conspiração. Portanto, é possível que tanto os Templários quanto a *Prieuré* controlem subconjuntos diferentes dentro da maçonaria.

Agências de Inteligência

As organizações de inteligência que existem em todo o mundo são os principais candidatos a terem seu comando assumido por grupos Illuminati. Agências como a CIA, KGB, MI5, CSIS e outras têm muitas das habilidades e recursos que os Illuminati necessitam e que podem ser muito úteis nas tentativas de se infiltrar, subornar ou destruir organizações rivais.

A segurança é de importância vital para as agências de inteligência e este fato já é suficiente para transformá-las em alvos fáceis para um grupo Illuminati bem organizado.

A maioria das agências é fortemente compartimentalizada para minimizar o dano se ocorrer infiltração no grupo ou se um membro for desacreditado. Por isso, é comum um departamento não saber o que o outro está fazendo. Um oficial de alto-escalão leal a um grupo conspiracional terá uma liberdade de ação considerável. Os agentes no campo são normalmente mantidos no escuro com relação ao objetivo geral de suas missões. Além disso, em geral eles têm que receber suas ordens indiretamente. Isto faz com que seja relativamente fácil para um grupo conspiracional alterar estas ordens, cooptando um agente como um peão.

Às vezes, agências inteiras acabam envolvidas em jogos muito maiores que as operações que ela tem permissão para realizar. Normalmente isto envolve rivalidades entre agências que estão supostamente do mesmo "lado." Mas, de vez em quando, algumas agências tentam alterar a política de governos nacionais aos quais elas estão supostamente subordinadas e tentam controlar ou até mesmo depor estes governos. Qualquer ação deste tipo pode ser útil para os Illuminati.

Os Cavaleiros Templários

A Ordem dos Cavaleiros Pobres de Cristo e do Templo de Salomão foi, de acordo com alguns historiadores, criada no ano de 1114, apesar de sua constituição oficial não ter sido negociada até 1117 e a existência da ordem não ter sido tornada pública até 1118. Existem indícios de que os Templários foram criados inicialmente como uma companhia armada para apoiar a *Prieuré de Sion*. As duas ordens estiveram intimamente relacionadas durante as duas primeiras décadas de suas existências e compartilharam o mesmo Grão-Mestre até 1188. Neste ano Jerusalém foi tomada pelos muçulmanos parcialmente devido à incompetência de um cidadão chamado Gerard de Ridefort, um Cavaleiro Templário. A reação da *Prieuré* foi "renegar" sua ordem protegida e transformá-la numa organização totalmente independente através de uma cerimônia que aconteceu em Gisors na França. Alguns historiadores acreditam que isso tudo tinha apenas o objetivo de iludir o público. Apesar da aparente dissidência, os dois grupos permaneceram fortemente associados, estando os Templários sob a influência da *Prieuré*. Outra alternativa seria os Templários terem acreditado que eram independentes, enquanto membros mais graduados da ordem — quem sabe o próprio Grão-Mestre — estavam associados com a *Prieuré*.

Com o passar do tempo, a riqueza e a influência dos Templários cresceu até serem poderosos o suficiente, afim pelo fim do século XIII, para ignorar os editais de vários monarcas europeus com aparente impunidade. No entanto, isto chegou ao fim em 1306, quando o rei Felipe IV da França decidiu que já estava farto dos Templários. (Boa parte de sua animosidade contra a ordem era provavelmente consequência do fato dele dever a ela uma soma considerável de dinheiro.) De qualquer modo, Felipe manipulou o papa Clemente V levando-o a emitir uma ordem de prisão para todos os Templários na França. Esta ordem foi executada em 1307. Muitos Templários foram julgados e executados como hereges e a ordem foi oficialmente dissolvida em 1312.

Alguns historiadores acreditam que a ordem continuou existindo depois de sua dissolução oficial. Existiam muitos Templários fora da França — na Escócia, por exemplo — que nunca foram prisionados e se acredita que muitos deles na França passaram a operar de forma "subterrânea," possivelmente com a ajuda da *Prieuré*, para escapar da ordem papal. Os Franco-maçons afirmam que alguns de seus ritos são uma continuação direta da tradição Templária, de modo que se pode dizer que neste sentido a ordem continua existindo.

Grandes Corporações

As empresas comerciais têm sido historicamente grandes jogadoras em suas próprias conspirações com "c minúsculo" que têm como objetivo lucros ao invés de poder. A lei anti-truste nos Estados Unidos tornou esta prática menos comum ... ou talvez só a tenha transformado numa coisa bem mais secreta. Pode ser que outros países não tenham leis restritivas deste tipo, ou tenham um ambiente legal e social que *encoraje* este tipo de maquinação.

A medida que as corporações crescem, aumenta sua habilidade de influir na sociedade. Muitas companhias estão numa posição que lhes permite afetar as crenças e atitudes

A Lei Seca e a Máfia

Alguns estudiosos da Conspiração, entre eles A. Ralph Epperson, acreditam que a Emenda 18 de 1920 (a Lei Seca) tinha como único propósito criar um poderoso sindicato do crime nos Estados Unidos. O raciocínio é o seguinte:

Como deveria ser óbvio para qualquer pessoa com um mínimo de compreensão da psicologia humana, a Lei Seca não seria capaz de impedir a maioria das pessoas de ingerir bebidas alcoólicas. Ela só tornaria o ato ilegal, forçando as pessoas a procurarem fontes ilegais para sua bebida. Em outras palavras, ela criou um "nicho de mercado" imenso e altamente lucrativo para aqueles que estivessem dispostos a correr o risco de serem acusados de contrabando e venda ilegal de bebidas alcoólicas.

As tentativas do governo de cobrir as atividades dos contrabandistas de bebidas alcoólicas só tornaram o mercado mais atrativo e lucrativo. Cada vez que o governo dava um aperto nos contrabandistas, o suprimento diminuía, aumentando os preços que os bem sucedidos podiam cobrar. Conforme o potencial de lucro ia crescendo, mais e mais grupos criminosos eram atraídos para o mercado, aumentando a competição entre eles, o que resultava frequentemente em guerras de gangues. A violência destas guerras levou o governo a aumentar a pressão ainda mais, elevando o preço da bebida. O resultado, de acordo com Epperson e outros estudiosos, foi a criação de um poderoso sindicato do crime que continuou existindo mesmo depois do fim da Lei Seca em 1933.

Pode-se argumentar que, em algum momento antes de 1920, um ou mais grupos de Illuminati viram a necessidade de se criar um sindicato do crime poderoso, que eles pudessem usar em seu próprio benefício. Foram os Illuminati que provocaram a promulgação de emenda 18, usando de sua influência junto ao governo americano. Provavelmente os Illuminati estavam desde o início exercendo um controle limitado sobre os criminosos que acabariam se aglutinando no sindicato. E quando ele emergiu em sua forma final, já estava totalmente sob o controle dos Illuminati ...



Manipulando a Opinião Pública

A reação do público pode ser uma das armas mais fortes que um grupo conspiracional pode usar contra seus oponentes. Isto é verdade principalmente quando os dois grupos rivais são conhecidos do público. O truque consiste em fazer um inimigo parecer muito pior do que ele realmente é - tão perigoso que o povo se levantará para destruí-lo em benefício da "segurança pública."

Vamos ver um exemplo oportuno - e não conspiracional - para esclarecer a questão. A indústria florestal e o movimento ambiental vem se batendo há anos. As companhias florestais desejam derrubar florestas antigas; os grupos de proteção ambiental desejam que estas áreas sejam protegidas como parques nacionais. Os dois grupos têm argumentos persuasivos. A indústria florestal vai gerar bilhões de dólares na economia e criar alguns milhares de empregos; restringir demasiadamente as derrubadas poderia levar as companhias a fecharem as portas e produzir milhares de desempregados. As florestas antigas, por outro lado, levaram séculos para se formar e depois que forem derrubadas, elas deixarão de existir e não serão substituídas em poucas gerações.

Apenas para exemplificar, suponhamos que uma empresa florestal - a Woodco - deseje fazer qualquer coisa para acabar com o movimento ambiental, deixando a indústria livre para operar como bem entender. A Woodco contrata secretamente um grupo de agentes provocadores e lhes dá fundos para criar um grupo ambientalista especialmente fanático - o LEF, "Liberdade Eterna para as Florestas." O LEF explode uma serraria. Três guardas de segurança morrem na explosão. De repente a imprensa e o público começam a prestar mais atenção. É a guerra.

As próximas etapas são rápidas. Alguns lenhadores - funcionários da Woodco, como se descobre mais tarde - são mortos enquanto trabalhavam por franco-atiradores. Caminhões de madeira são explodidos na estrada por LAWs. Um revendedor, localizado em uma região suburbana é vítima de um incêndio. Mais uma vez o LEF assume a responsabilidade.

Chegou o momento do golpe de misericórdia: são encontradas evidências - falsificadas, naturalmente - que indicam que a LEF não está agindo sozinho, que outras organizações ambientalistas que se opõem à indústria madeireira sabiam o que estava planejado e deram sua aprovação tácita!

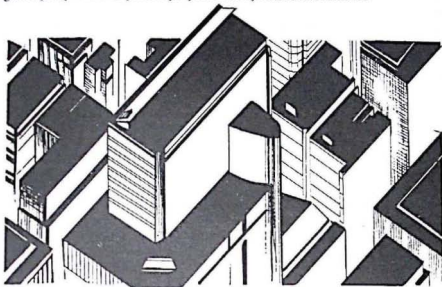
A reação do público é extraordinária. A lei e as agências do governo não podem mais se omitir. Toda a credibilidade do movimento ambiental é destruída.

É a indústria florestal - com a Woodco à frente - está livre para continuar seus projetos sem ser importunada.

É claro que este é um exemplo obviamente ficcional, mas a técnica pode ser - e provavelmente já foi - utilizada em um grande número de casos.

Grupos Iluminados

do público; com a consolidação do controle dos meios de comunicação nas mãos de cinco ou seis grandes empresas, elas estarão perto de controlar o que a sociedade sabe. Por definição, uma corporação tomará todas as medidas necessárias para maximizar seus próprios lucros. Entre estas medidas estão a criação - ou percepção - de mercados onde antes não existia nada (ex. antitranspirantes e produtos de higiene íntima) e a supressão, depreciação ou qualquer outra forma de diminuir a influência de qualquer organização, produto ou pessoa que possa ameaçar sua sobrevivência.



Existe um certo grau de supervisão nas corporações públicas - na forma dos acionistas e das exigências legais de relatórios públicos - o que pode fazer com que seja mais difícil para a corporação agir livremente ... e para os Illuminati cooptá-la. O grau de supervisão é muito menor nas companhias limitadas cujas ações não são negociadas nas bolsas de valores. Os grupos Iluminados podem exercer sua influência nestas corporações, através de indivíduos poderosos nos conselhos diretores, através dos bancos que lhes fornecem fundos e uma série de outros canais. Exemplos de como as organizações controlam outras podem ser encontrados nas páginas de negócios de qualquer jornal.

Note que as conspirações podem existir dentro das corporações ou, numa escala maior, entre elas.

Crime Organizado

Os domínios do crime organizado parecem conter nele próprio uma grande conspiração. Organizações como a Máfia, os cartéis das drogas, a Yakuza e as Triades vêm demonstrando ao longo do tempo sua capacidade de subornar corporações, grupos culturais e até mesmo organizações policiais e governos. Seu poder advém de um equilíbrio entre cenoura e vara de marmelo: a oferta de riqueza e a ameaça de violência. (Uma das frases favoritas do cartel colombiano é "Plata e plomo," "prata ou chumbo" - i.e. uma moeda ou uma bala.) Estas organizações são peritas em criar "shell companies" e proteger suas operações sob várias camadas de impostura.

Os grupos de crime organizado não são imunes à infiltração e ao controle por outras organizações. Muitos destes grupos têm uma estrutura de comando autocrática com a maioria do poder concentrada num único indivíduo. Tudo que um grupo Illuminati tem de fazer é subornar, recrutar ou controlar aquele indivíduo para que toda a organização esteja sob seu controle. É claro que o controle pode ser muito mais sutil, principalmente nos "mercados" onde existem vários grupos criminosos competindo por ele.

Religião Organizada

Ao longo do tempo, as religiões organizadas têm usado de bom grado sua influência considerável para alcançar objetivos puramente seculares. Elas começaram a terminar guerras, coroaram e depuseram reis; transformaram indivíduos em santos ou profetas e depois retiraram seu "endosso." Líderes religiosos sem escrúpulo podem comandar

os fiéis em toda a parte, com o peso dos pronunciamentos divinos. Certas organizações religiosas têm mais controle sobre as atitudes de seus seguidores do que qualquer outro grupo — incluindo entre eles os governos seculares, a imprensa e até mesmo a Avenida Madison.

Os vultos religiosos atuais são capazes de mobilizar milhares ou até mesmo milhões de pessoas e dirigi-las como grupos de interesse de um poder incrível. Este tipo de influência é menos visível hoje nas ações da Moral Majority do que há dez anos atrás. Um líder carismático usando as técnicas de comunicação modernas é capaz de mudar, se não o mundo todo, pelo menos uma boa parte dele. Num mundo *Illuminado*, as organizações televangélicas seriam instrumentos incrivelmente poderosos. As religiões mais tradicionais seriam ainda mais úteis se fosse descoberta alguma forma de cooptá-las.

Companhias Telefônicas

As companhias telefônicas — ou mais genericamente — as empresas de telecomunicação — estarão em breve entre as organizações mais influentes do mundo. Como os bancos já descobriram, as transações financeiras — e, na verdade, a maior parte dos “grandes negócios” — se reduzem na verdade a uma simples troca de informação. As companhias telefônicas vêm trocando informações há décadas (apesar de só recentemente terem se apercebido disto). Elas têm a infra-estrutura, o hardware e o software adequados para atender à maioria das necessidades de comunicação de dados do mundo.

Isto significa que as companhias de telecomunicações terão acesso a uma quantidade extraordinária de dados valiosos. Um grupo *Illuminati* capaz de penetrar em seus sistemas poderia ver ou até mesmo alterar esta informação de acordo com suas necessidades. As companhias de telecomunicações por sua vez têm uma influência incrível — aberta ou secreta — sobre as organizações que dependem delas.

Os Sindicatos

Os sindicatos em todo o mundo vem ganhando força desde o início deste século. Apesar desta influência ter diminuído recentemente nos Estados Unidos — devido a ações do governo e algumas outras causas — ela tem se mantido da mesma forma em outros países como o Canadá. Os sindicatos são capazes de dobrar grandes companhias e — nos casos extremos — paralisar totalmente ou até mesmo derrubar o governo de um país. Claro que a influência sobre a política de um governo não tem que ser tão direta. Os sindicatos representam quantidades imensas de votos, principalmente naqueles países onde eles podem exigir legalmente que seus membros votem de acordo com a prescrição do sindicato. Os sindicatos têm se unido a partidos políticos, prometendo seus votos para ajudá-los a serem eleitos, na suposição de que o novo governo criará políticas e leis que os beneficiarão.

Num mundo *Illuminado*, alguns ou todos os grandes sindicatos estarão sob controle direto de vários grupos conspiracionais. Este controle pode ser estabelecido de várias maneiras, cooptando-os, subornando-os, infiltrando agentes ou influenciando de alguma outra forma a sua liderança. Os sindicatos, por sua vez, são capazes de controlar grupos menores — “grupos de trabalho especiais,” por exemplo, como os que de vez em quando sabotam as instalações da empresa quando as negociações não estão andando de acordo com o desejo do sindicato.



Movendo a Montanha

De vez em quando um grupo conspiracional tem necessidade de fazer com que uma organização poderosa mude sua política numa determinada direção. Estas organizações, principalmente quando o poder está associado em alto grau a um único indivíduo, têm uma inércia significativa. Isto é verdade, principalmente para aquelas organizações — incluindo aí governos, igrejas e outros grupos similares — que têm uma postura de “estar certa.” (Pode-se considerar que grupos como estes têm uma versão “macro” da Desvantagem Imagem...)

Suponhamos, como um exemplo fantasioso, que um grupo conspiracional deseja influenciar a Igreja Católica a ser mais liberal em suas políticas e filosofias. É óbvio que se algum indivíduo ou grupo liberal fizer esta solicitação à igreja, terá pouca chance de conseguir algum resultado; a Igreja está envolvida demais com a questão de estar “certa” para permitir que se dê a entender que ela cedeu à pressão. Existe alguma outra maneira de contornar este problema ... sem, é claro, admitir a pessoa que ocupa uma posição de poder na organização — neste caso o papa — como um agente do grupo conspiracional?

A psicologia propõe uma possível solução. Primeiro o grupo conspiracional deve admitir um membro da organização-alvo — neste caso, talvez um bispo — que tem influência suficiente para ser aceito pelos “paisanos” como um porta-voz da política oficial da organização. (Não faz a menor diferença se este indivíduo tem qualquer poder ou autoridade dentro do grupo. O que importa é se o público em geral vai ou não acreditar quando ele disser que está divulgando a política oficial.) Esta pessoa deve então adotar uma posição diametralmente oposta à direção em que o grupo conspiracional deseja que a organização se movimente. No exemplo visto anteriormente, o bispo deve fazer declarações públicas que são excessivamente conservadoras e reacionárias, muito “mais à direita” que a filosofia oficial da Igreja. No caso ideal, estas declarações não diferirão muito do “dogma oficial” — ou no caso de outros tipos de organização, da política oficial —, mas serão radicais o suficiente para estimular uma reação pública fortemente negativa.

Em muitos casos, a organização reagirá afastando-se abertamente das declarações mal-acolhidas de seu porta-voz — no exemplo acima, a Igreja anunciaria políticas que fariam com que ela parecesse mais liberal — o que é justamente o que o grupo conspiracional desejava desde o início.

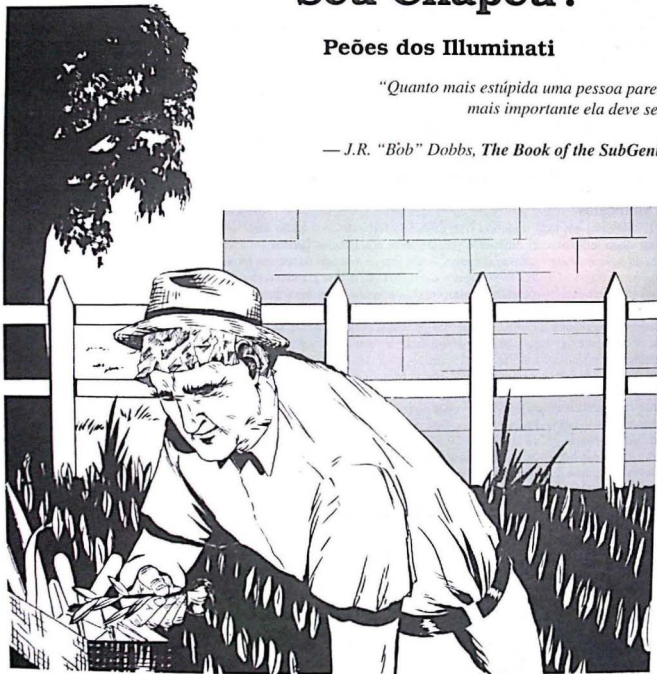
4

Por Que é Que o Sr. Contente Tem Uma Folha de Estanho Dentro de Seu Chapéu?

Peões dos Illuminati

*"Quanto mais estúpida uma pessoa parece,
mais importante ela deve ser."*

— J.R. "Bôb" Dobbs, *The Book of the SubGenius*



Todos nós já tivemos contato com a Conspiração, nós só não percebemos isso. Todo mundo já passou por situações estranhas, sem sentido ou até mesmo sinistras — o tipo de coisa que apoquentia sua mente na hora, mas que você se esforça para esquecer rapidamente. Esta é uma das maiores diferenças entre o mundo "real" e a maioria dos mundos de campanha. Num jogo de RPG, tudo tem algum significado, caso contrário o mestre não teria se dado ao trabalho de descrever.

Numa campanha *Iluminada*, o tempo todo tem alguma coisa sem sentido acontecendo... mas elas não são na verdade sem sentido. São subprodutos das ações, planos e contraplanos conspiracionais. Apesar dos agentes da Conspiração serem bem reais, eles são relativamente raros. Os peões dos *Illuminati* são muito mais comuns.

Iluminação Gradual

A maioria do material existente neste capítulo assume que o GM está *Iluminando* uma campanha já em andamento ou está combinando uma campanha *Illuminati* com algum outro gênero (independente do fato de os jogadores sabermos disso ou não). Os eventos que ocorrem neste nível de *Iluminação* normalmente não são suficientes para sustentar uma aventura. Eles são apenas eventos estranhos, aparentemente inconsequentes que acontecem enquanto alguma coisa está rolando. Alguns mestres podem desenvolver campanhas exclusivamente *Iluminadas*, nas quais todas as ações dos PCs estão voltadas para a investigação da Conspiração. Neste caso, seria uma boa idéia passar diretamente para o próximo capítulo, onde aparecem indícios sólidos nos quais basear uma investigação completa.

Os "eventos sem sentido" que formam a moldura de uma campanha podem ser muito divertidos já que eles permitem aos mestres dar rédeas à imaginação e criar eventos realmente excêntricos. Mas este tipo de coisa pode acabar se tornando frustrante para os jogadores se não houver outros fatos acontecendo — alguma coisa significativa. Existem coisas acontecendo ao redor delas sobre as quais eles não têm controle, da mesma forma que na vida real... que é exatamente do que muitas pessoas querem se livrar quando jogam RPG! Elas não estão preparadas para lidar com a situação e nem sabem realmente qual é a situação. Os mestres deveriam ter cuidado com a duração desta fase antes de passar para o próximo estágio.

Veremos a seguir alguns exemplos de "eventos sem significado" para incentivar a imaginação dos mestres. Lembre-se que estes eventos *não* são, na verdade, sem sentido; todos fazem parte de tramas criadas por vários grupos conspiracionais para ajudá-los a atingir seus objetivos. O problema é que somente estes grupos *entendem* que significado os eventos têm realmente. Os PCs são espectadores inocentes ou peões ignorantes... até este momento.

Nem mesmo o mestre precisa saber o significado de um "evento esquisito" quando ele ocorre. Ele pode simplesmente lançá-lo no jogo e só se preocupar com o que realmente significa mais tarde. Pode ser que os jogadores nunca descubram o que está acontecendo, mas o mestre deveria deixá-los *acreditar* que eles tinham pelo menos uma chance de descobrir o mistério... eles simplesmente não notaram as pistas. Azar. Numa campanha bem conduzida, os jogadores deveriam ser capazes de resolver a maioria, mas não todos os pequenos mistérios que os atrairam para a Conspiração.

Todos os exemplos apresentados têm alguma razão plausível relacionada com a Conspiração por trás deles. Eles são deixados como um exercício para o leitor...

Tarefas Sem Sentido

A maioria dos PCs terá algum tipo de emprego — seja algum trabalho mundano num escritório, ou alguma coisa "cheia de aventura" como um policial ou um mercenário. No primeiro caso, o trabalho acontece normalmente no intervalo entre as aventuras apesar dele às vezes invadir as sessões de jogo. No último caso, o emprego é com frequência a motivação das aventuras. Qualquer que seja o caso, existe um número imenso de eventos esquisitos que podem acontecer no emprego.

Num emprego mundano, a maioria das tarefas faz pelo menos algum sentido: reorganizar o sistema de arquivo, escrever um relatório sobre a produtividade do departamento, ou algo similar. De vez em quando, no entanto, alguma tarefa parece não fazer nenhum sentido: por exemplo, trocar todos os carimbos do departamento... por



Eles Sabem Onde Você Está...

Em 1996, muita gente no mundo "real" vai estar carregando um aparelho que permitirá que um sistema central as localize em poucos segundos praticamente em qualquer parte do mundo. Se houver interesse, as pessoas que operam esse sistema de rastreamento, ou quem quer que o controle — é capaz de determinar com rapidez em que lugar uma certa pessoa está num raio de um quilômetro. Não importa o quanto isto se parece com o "1984" de George Orwell ou com qualquer romance de ficção científica, o fato é que a tecnologia existe e muitas pessoas já estão carregando consigo estes aparelhos localizadores... apesar da maioria delas não perceber.

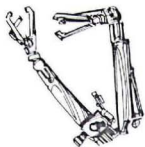
Que tecnologia insidiosa é esta, sem dúvida nenhuma disseminada por alguma megacorporação maligna? Na verdade, trata-se da última geração de *pager*.

Os *paggers* normais têm um alcance muito limitado. Se o usuário sai da cidade onde mora sem indicar o novo endereço à empresa que lhe presta o serviço, ele não receberá nenhuma mensagem. A próxima geração desta tecnologia foi projetada de modo a resolver este problema. No novo sistema, a página será enviada através de um sistema de satélites orbitais que terá sempre um local posicionado de forma a permitir de uma conexão com o *pager* do usuário.

E como o sistema decide qual é o satélite que está melhor posicionado para fazer esta ligação? Bem, o *pager* tem embutido este pequeno localizador... a mesma tecnologia usada nos telefones celulares.

Como consequência disso, nas campanhas ambientadas num cenário com NT maior ou igual a 8, a melhor coisa que um viajante tem a fazer é deixar seus *paggers* e telefones em casa, se não quiser que os *Illuminati* saibam exatamente onde ele está.

Os cartões eletrônicos também criam uma pista eletrônica, da mesma forma que os aparelhos de verificação automática usados pela maioria das lojas para compras com cartão de crédito. O sistema armazena todas as transações feitas através de um banco ou com um cartão de crédito — ou até mesmo com um cheque pessoal, nos lugares onde o sistema de "tele-cheque" está em uso. Isto só faz com que fique mais fácil para os *Illuminati* rastrear seus movimentos.



M.A.P.

O M.A.P. ou Manufacturing Automation Control era um padrão de comunicação para a automação das fábricas e linhas de montagem desenvolvido pela General Motors Corporation na década de 80. Antes da existência do M.A.P. os pavimentos das fábricas eram caracterizados por "ilhas de automação." Certas máquinas eram controladas por computador; vários instrumentos comunicavam suas leituras ao computador; alguns dos processos eram realizados por robôs. Mas, muitas dessas peças de equipamento computadorizado eram incapazes de se comunicar umas com as outras e passar informação "up the line" para uma monitoração central e um sistema de controle por computador. A razão era que praticamente todos os fabricantes de equipamento computadorizado tinham um protocolo próprio, incompatível com o equipamento comercializado pelas outras empresas. (Obviamente, o objetivo disto era minimizar a competição direta.)

O M.A.P. foi desenvolvido para superar este problema. Depois que as companhias começaram a produzir equipamento compatível com o M.A.P., o gerente de uma fábrica podia comprar equipamentos de vários fabricantes e ter certeza de que eles seriam capazes de se comunicar entre si (em tese, pelo menos.) Infelizmente para a GM e talvez para a indústria em geral, até o momento em que este livro estava sendo escrito o M.A.P. não havia se tornado realmente popular.

Num mundo iluminado, o M.A.P. era, na verdade, um plano idealizado pela Network para assumir o controle das fábricas. Enquanto existiam as ilhas de automação, um agente da Network não tinha como "invadir" um computador da fábrica e assumir o controle de todo o equipamento da linha de montagem. Se o M.A.P. fosse implementado corretamente, ele permitiria este tipo de penetração.

E por que isso era tão importante para a Network? Imagine as possibilidades que existem quando um agente da Network é capaz de ligar uma linha de montagem no meio da noite e controlá-la de longe. Normalmente a linha de montagem constrói automóveis. Mas que produtos ela faz no meio da noite quando todo mundo foi para casa?

outros que são *exatamente* iguais aos que estão atualmente em uso. Ou todos os funcionários devem fazer um exame psicológico por alguma razão não especificada. Talvez um PC e um de seus colaboradores recebam ordens para trocar de sala durante dois dias e depois destrocar de novo sem nenhuma explicação além de "o chefe mandou vocês fazerem isso." Ou um funcionário tem que sair trocando todos os ramais da empresa de modo que todo mundo receba um novo número. Um investigador da delegacia de homicídios poderia ser designado para um caso de roubo numa loja, ou um esquadrão de infantaria poderia ser designado para vigiar a latrina por uma noite. Um vendedor de telemarketing poderia ser designado para vender um produto que ninguém compraria em sua consciência.

A tarefa estranha poderia também vir de um cliente. Ele poderia depositar \$ 5.000 em dinheiro em sua conta corrente ... e três horas mais tarde voltar ao mesmo caixa para retirar \$ 5.000 em dinheiro da mesma conta. Existe um bom exemplo disso no romance *The Guns of Avalon* de Roger Zelazny: um armeiro recebe uma encomenda de um lote de cartuchos de 9 mm com peróxido de ferro no lugar da pólvora. Está claro que existe alguma coisa estranha acontecendo.

Profissionais autônomos ou free-lancers poderiam ser procurados para fazer trabalhos insólitos — como, por exemplo, um "zelador" profissional ser contratado como guarda-costas do cachorrinho de estimação de uma celebridade durante um dia. Além disso, qualquer pessoa pode receber um pedido para fazer favor fora do comum de um amigo ou conhecido. Uma outra alternativa seria um PC ser contratado para fazer algum tipo de pesquisa popular, propaganda direta sobre um determinado público-alvo ou algo similar — alguma coisa como assistir três horas de comerciais de TV numa sala escura usando um capacete feito de estanho.



Eventos Misteriosos

Um aventureiro volta para casa e percebe que as coisas estão sutilmente diferentes em sua sala de estar. (No caso de um sucesso num teste de IQ-1 ele perceberá que alguns ou todos os objetos foram movimentados e depois recolocados (quase) em suas posições originais.) Vai destrancar a porta de seu carro e ela já está destrancada mesmo que ele *tenha certeza* de tê-la trancado quando saiu. (No caso de um sucesso num teste de IQ-2 ele perceberá que o carro não está exatamente no lugar onde ele se lembra de tê-lo estacionado.)

Ou talvez seu carro esteja exatamente onde deveria estar. Tudo está normal: o lixo está no chão do carro conforme esperado, todos os barulhos e os arranhados estão no seu lugar, mas o câmbio agora tem cinco marchas quando ele costumava ter quatro. Ou

talvez a posição da quinta marcha e da ré tenha sido trocada (uma surpresa desagradável durante uma viagem numa estrada). Ou, quem sabe, o carro agora seja hidramático ...

A casa de alguém é arrombada, mas as únicas coisas que desapareceram foram a tecla "E" de seu computador, um par de óculos de sol quebrados e seu último vidro de maionese Hellmanns. Ou talvez não tenha sumido nada e agora ele tem um aparelho de som melhor, mais dinheiro na biscoiteira e um faqueiro de prata no lugar dos talheres que havia comprado numa loja de segunda mão. Ou quem sabe agora suas portas estejam abrindo para o lado contrário ou seu carpete tenha sido trocado por uma alcatifa roxa. (Obviamente nenhum de seus vizinhos notou nada de estranho.)

Um PC acorda com o despertador na hora de sempre. Todos os relógios de sua casa estão marcando o mesmo horário, e dizem que ele está no horário. Mas quando chega no trabalho, ele descobre que está meia hora atrasado.

Alguém acabou de comprar uma câmera de vídeo nova e a experimentou gravando algumas pessoas passando pela calçada em frente à sua casa. Quando assiste a gravação ele vê que todas as pessoas têm um símbolo estranho na testa. Ele grava a si mesmo e descobre um símbolo similar em sua própria testa. Perplexo, ele leva a câmera de volta à loja. Enquanto descreve o problema percebe que o vendedor parece estar pálido, mas ele diz calmamente que o fabricante enviou uma carta pedindo que todas as câmeras daquele modelo fossem recolhidas. Se devolver a câmera "defeituosa", ele receberá um modelo mais caro e mais \$ 100 pelo incômodo. Se ele não concordar com isso, alguém arrombará sua casa, roubará a câmera e a substituirá por outra *quase* idêntica. De qualquer forma, a nova não mostrará os símbolos estranhos.

"Ligue Para 1-800-Net-Work"

Depois de alguns dias, uma pessoa descobre que está sempre dando engano quando liga para casa ou para seu escritório. Mesmo quando verifica cuidadosamente os números que está discando ou quando usa uma tecla de memória que ela sabe que tem o número correto. Não existe nada de errado com o telefone e o departamento de manutenção da companhia telefônica não consegue descobrir nada de errado no sistema de comutação, ou pelo menos é isso que eles dizem. Depois de dois dias ou duas semanas o problema desaparece sozinho. E o que pode acontecer com outros tipos de problemas telefônicos? Toda vez que uma determinada pessoa pega o telefone para discar um número — seja seu próprio aparelho ou qualquer outro, inclusive o orelhão da esquina — existe uma pausa de um segundo antes dela ouvir o som da linha. Ou talvez o sinal de discar simplesmente não apareça e dê linha cruzada. (O que é que aquelas pessoas estavam discutindo antes de pararem de falar de repente? Parecia ser alguma coisa sobre os Mestres Veneráveis e o Dia da Avaliação ...) Quando as outras pessoas tentam fazer uma ligação o aparelho funciona normalmente.

Sempre que uma determinada pessoa tenta fazer um interurbano, uma telefonista intervém e diz que todas as linhas estão ocupadas. Além disso, a telefonista sempre chama a pessoa pelo nome. Isto é um toque delicado se você está ligando de sua própria casa, ou usando seu cartão para fazer a ligação, mas e se você estiver ligando de um telefone público num país estrangeiro?

Pode acontecer da conta telefônica de uma certa pessoa ter chamadas que ela nunca fez, ou telefonemas cobrados em seu cartão de crédito, mas ela não tem um cartão de crédito. Quando verificar os números chamados, ela descobre que todas as ligações foram feitas para a CIA, a Casa Branca e o Pentágono. E, neste exato momento, vários carros do governo com placas frias estão indo e vindo sem parar na frente de sua casa...

A Conspiração dos Tablóides

Os Illuminati usam com frequência os tablóides sensacionalistas para desacreditar as pesquisas sobre a Conspiração feitas com seriedade. Alguns estudiosos da Conspiração acreditam que muitos dos artigos publicados nestes tablóides contêm a verdade, fornecida aos jornais por agentes dos Illuminati — isto se os editores não forem os próprios agentes. Muitos estudiosos têm tido o dissabor de encontrar uma versão sensacionalista de sua teoria mais recente publicada num tablóide — normalmente na mesma página com uma foto de Elvis — normalmente programado para chegar às bancas pouco antes da pesquisa ser publicada.

É óbvio que esta é uma forma incrivelmente efetiva de desacreditar a pesquisa séria. A maioria das pessoas irá automaticamente duvidar de qualquer coisa que apareça num tablóide e dará imediatamente um desconto para qualquer coisa — independente de sua origem — que lembre qualquer coisa que ele tenha visto num destes jornais. As pessoas que acreditam no que elas lêem nos tablóides normalmente só ajudam a desacreditar a pesquisa.



Acidentes

Uma boa maneira de iniciar uma campanha Iluminada é fazer com que os personagens sofram — ou escapem por um fio — de “acidentes” inesperados. Estes acidentes podem ser potencialmente letais como, por exemplo, quase ser atropelado por um carro em alta velocidade ou meramente inconvenientes como um operário espirrando um pouco de tinta no termo de outra pessoa.

Os acidentes potencialmente letais podem ser tentativas por parte dos Illuminati de eliminar alguém que eles acham que sabe demais — ou poderia vir a descobrir em breve. Os acidentes inconvenientes, como a tinta no paletó, podem ser maneiras interessantes de manipular um personagem — fazendo-o perder uma festa ou chegar cinco minutos mais tarde em casa.

Os acidentes poderiam também afetar outras pessoas e ainda assim ser efetivos. Talvez seja o Sr. Contente — o sujeito que usa o chapéu com uma folha de estanho — que se esquia na última hora de um piano. Será que o piano foi de fato um atentado contra a vida do Sr. Contente? Ou será que era apenas uma maneira de levar os personagens a conversarem com ele?

Onde Eles Estão se Escondendo?

É lógico que os Mestres Secretos — se é que eles existem — poderiam ter uma base secreta, um retiro luxuoso a partir de onde controlam o mundo. É claro que não vai ser fácil achá-lo ... do contrário, qual o propósito dele existir? Mas poderiam existir pistas. Ou um pesquisador poderia chegar ao quartel-general secreto embarcando como clandestino, ou até mesmo sendo levado para lá como um prisioneiro.

Ilha Particular. A solução clássica; os ditadores e os milionários do mundo real têm de fato suas próprias ilhas. Um grupo Illuminati realmente poderoso poderia ser capaz de sumir com sua base do mapa ... não apenas uma ilha particular e sim uma ilha secreta! Talvez isto explique o mistério do Triângulo das Bermudas. Todos aqueles aviões e barcos chegaram muito perto de alguma coisa que não deveriam ter visto.

Fortaleza Subterrânea. De novo uma coisa que às vezes é real. Pegue tudo o que você já leu sobre o monte Cheyenne, o bunker secreto de Hitler e as catacumbas de Roma, multiplique por cem, adicione o zumbido dos elevadores de alta velocidade com portas ocultas, e deixe os Mestres Secretos se sentirem em casa. Tudo isto poderia estar debaixo de uma montanha num parque nacional ou debaixo do Empire State Building.

No Espaço. Já é tecnicamente possível ter um esconderijo fora deste planeta se você tiver dinheiro suficiente. Nas próximas décadas isto ficará cada vez mais fácil. Uma estação orbital seria especialmente atraente para os Illuminati preocupados com sua própria sobrevivência: nenhuma gravidade para enfraquecer um coração envelhecendo, nenhum tipo de autoridade local, nenhum perigo de ser alcançado por uma praga que esteja assolando uma Terra superpovoada.

Escondido em Plena Luz do Dia, numa pequena cidade de Goiás, num retiro para aposentados muito ricos, num castelo na Europa ou num pequeno principado.

Razões e Explicações

Depois de alguns eventos misteriosos, é bem provável que os PCs desejem descobrir o que é que está acontecendo. Pode ser que eles nunca consigam respostas para suas perguntas; ou pode ser que as explicações estejam facilmente à mão.

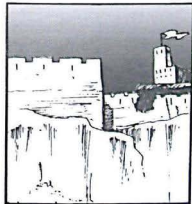
De vez em quando pode acontecer das razões e explicações, quando examinadas com cuidado, acabarem gerando mais dúvidas do que respondendo. Tomemos, por exemplo, o caso da pessoa que acorda com seu despertador tocando normalmente, mas quando ele chega ao local de trabalho descobre que está meia hora atrasado. Alguém poderia oferecer a explicação óbvia de que a eletricidade da residência do PC foi cortada por meia hora. A vítima poderia aceitar esta resposta de início ... mas depois ela se lembrará que alguns de seus relógios são movidos a bateria ou corda — uma coisa que não lhe havia ocorrido de pronto. De repente o ocorrido ganha muito mais significado.

As tentativas de explicação podem vir de qualquer fonte: de um inocente tentando descobrir o que aconteceu para sua própria satisfação ou de um agente da Conspiração. No segundo caso, a “explicação” será escolhida cuidadosamente para manobrar a vítima numa determinada direção.

“Engenhocas”

Muita gente que vive naquilo que nós chamamos alegremente de mundo real acredita (ou teme) que os Illuminati possuam aparelhos que lhes permitam modificar o comportamento remotamente — “lasers controladores da mente”, por exemplo. A maioria das pessoas “racionais” rejeitam estas histórias como sandice. Mas, por outro lado, a própria idéia de voar já foi rejeitada por gente racional...

Os mestres podem decidir que certos grupos Illuminati em suas campanhas têm de fato acesso à alta tecnologia ou a engenhocas criadas pela “ciência misteriosa”. Dependendo da campanha, estes aparelhos podem ser relativamente lógicos ou tão esquisitos quanto o mestre queira. A seguir, você encontrará algumas idéias; os mestres podem introduzir as mudanças que eles desejarem nestes exemplos ou criar suas próprias engenhocas a partir do



Semi-racional

Sabe-se há muito tempo que determinadas frequências sonoras têm um profundo efeito psicológico sobre animais e seres humanos. Exemplo: sob certas condições, um som contínuo com frequência de 14 Hz (14 ciclos por segundo) é capaz de induzir nos seres humanos uma sensação de inquietação irracional ou até mesmo de medo. Talvez os Illuminati tenham criado "geradores de áudio" que produzem frequências subsonicas ou supersônicas capazes de criar uma variedade de efeitos naqueles que se encontram nas proximidades.

Também se sabe que a presença ou a ausência de íons (partículas carregadas) na atmosfera tem um efeito decididamente perturbador sobre os seres humanos. Os íons negativos parecem ser benéficos; é por isso que o ar tem um "cheiro" tão bom depois de uma tempestade de raios. Quando a atmosfera tem uma alta concentração de íons positivos, as pessoas se sentem nervosas e os nervos ficam à flor da pele. É possível que alguém tenha criado um dispositivo eletrônico que ioniza o ar, concentrando os íons positivos eletromagneticamente e os bombeando dentro do sistema de ar condicionado de um edifício. Esta seria uma maneira excelente de ter certeza de que uma reunião que já começou tensa — como quando a diretoria se reúne com os sindicatos numa tentativa de protelar uma greve — degenera em vitupérios e até mesmo violência.

Grupos Extremistas e Fanáticos

Existe um bocado de hardware em órbita em torno da Terra — satélites que aparentemente ninguém está muito desejoso de reclamar. Será que os Illuminati não lançaram seus próprios satélites? Quem sabe com instrumentos de controle da mente?

Todo mundo sabe que as mensagens subliminares afetam a maneira como as pessoas pensam (e obviamente os estudos recentes que afirmam não terem sido falsificados pelos Illuminati). Bem os membros da Conspiração estão inserindo mensagens subliminares de controle mental em tudo, desde a música tocada nos consultórios médicos até as canções heavy metal. Isso sem falar nos anúncios públicos dos aeroportos que ninguém entende. O que será que eles estão realmente dizendo?

E tem também o flúor na água servida à população, as parafinas estranhas que eles passam nas frutas, os sulfitos nos vinhos e o glutamato monossódico em nosso chow mein (*). Que efeito eles podem ter a longo prazo na maneira que nós pensamos?

Etcetera, etcetera. fnord etcetera.

Testando, Testando

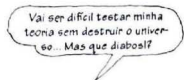
Na maioria das vezes, os eventos estranhos associados com a Conspiração são manobras usadas pelos Illuminati e outros grupos conspiracionais para transformar "civis" inocentes em peões, de modo a favorecer seus objetivos. No entanto, de vez em quando, estes eventos serão testes. Os Illuminati da Bavária eram notórios por testar os possíveis candidatos sem seu conhecimento. Um grupo moderno poderia testar as reações a desafios, obstáculos e até mesmo perigo físico. Os indivíduos que atenderem ao requisito "força de caráter" — quem sabe demonstrado pelo fato de não terem ficado loucos — serão testados com mais profundidade. No próximo capítulo discutiremos formas mais longas de teste.

(*) prato chinês feito com carne, cogumelos e legumes picados, servido com macarrão frito.

Outros Oponentes dos Illuminati

Pode ser que os PCs não sejam os primeiros a descobrir a existência da Conspiração e a combatê-la. É possível que exista um outro grupo de intrépidos "anti-Illuminati" já em operação.

Esta poderia ser uma forma de fazer com que o grupo se envolvesse numa luta contra os Illuminati. Os "anti-Illuminati" poderiam irromper na casa dos personagens e explodir a cozinha, escalar o prédio e entrar pelo terraço ou jogar todos os rádios no vaso sanitário. É óbvio que eles não dirão aos "inocentes curiosos" — os PCs — o que estão fazendo; ao invés disso, darão uma desculpa mais ou menos crível ("Nós somos do controle Sanitário da Prefeitura, sentimos muito pelos buracos no carpete.") antes de saírem. Esta técnica é especialmente apropriada para campanhas Illuminati humorísticas.



É uma teoria e tanto!



E Qual é a Razão Para Tanto Segredo?

Por que é que os Illuminati vivem se escondendo?

A resposta óbvia é que seus objetivos, ou os meios que eles usam, são tão repulsivos que se soubéssemos o que eles estão fazendo, nós nos levantaríamos e os destruiríamos. Talvez isto seja verdade. Isto subentende que *seríamos capazes* de enfrentá-los, se soubéssemos o que estão tramando.

Ou talvez seus planos só possam ser executados se não soubéssemos de nada. Se soubéssemos que a magia existe, nós nos tornaríamos magos nós mesmos. Se soubéssemos o que eles colocam na água, nós só beberíamos suco de laranja. Neste caso, pode ser que não sejamos capazes de enfrentá-los, mas poderíamos frustrar seus planos, se soubéssemos quais são.

É possível também que não faça a menor diferença se sabemos ou não... mas é mais conveniente para eles manterem-nos secretos.

Talvez eles gostem de privacidade. Pode ser que alguns dos Mestres Secretos tenham objetivos completamente acenáveis e os estejam perseguindo de formas totalmente legais... mas não desejam publicidade. Você contaria para a imprensa, se tivesse descoberto o Abominável Homem das Neves congelado numa geleira e estivesse tentando resuscitá-lo com a ajuda de uma famosa cantora loira?

Ou talvez eles estejam apenas se escondendo uns dos outros.

Diga-nos Apenas o Que Aconteceu, Minha Senhora

5

Na Pista dos Illuminati

"Eles [os Illuminati] maquinaram a disseminação de loucas teorias da conspiração porque, mesmo que muitas destas teorias estejam corretas, elas ainda parecem completamente malucas..."

— J.R. "Bob" Dobbs, *The Book of The Sub Genius*





Mensagens Secretas

As sociedades secretas têm os mesmos problemas de comunicação que as organizações militares: preciso passar uma informação para seus membros sem que ela seja interceptada ou alterada pelo inimigo. Além do mais, o canal de comunicação deve ser rápido o suficiente - claro que a definição de "rápido" depende do contexto - e não ser tão complexo que o membro que está recebendo a mensagem corra algum risco de cometer um erro enquanto a decodifica. Por fim, o canal precisa ser "seguro" de modo que os erros de transmissão não invalidem o conteúdo da mensagem.

Os métodos escolhidos para contornar estes problemas irão variar dependendo dos recursos que o grupo tem à sua disposição e da importância da mensagem. A Network, por exemplo, usa canais eletrônicos seguros e todas as mensagens, mesmo as mais simples, serão codificadas. É possível que eles sejam capazes de "tomar emprestado" algum tempo de uma determinada faixa de frequência num satélite de comunicação comercial e inserir suas próprias mensagens, disfarçadas de estática ou interferência, no meio do tráfego normal de transmissões. Os grupos altamente sofisticados poderiam ter seus próprios satélites! Talvez um ou dois dos satélites que falharam em suas missões e ainda estão em órbita estejam operando normalmente, só que nas mãos da Conspiração.

A primeira vista, parece pouco provável que os Illuminati venham a usar os canais convencionais como correio, telefone, fax ou até mesmo o correio eletrônico. Afinal de contas, qualquer sociedade secreta inimiga digna deste nome estaria vigiando todos estes meios. No entanto, isto não é necessariamente verdade. Monitorar todos os telefones e endereços postais que um grupo Illuminati poderia usar para entrar em contato com seus agentes é praticamente impossível. E se torna ainda mais difícil quando se inclui algumas rotas indiretas (i.e. uma carta é enviada para uma caixa postal alugada por um amigo do agente, que entrega a carta a seu destinatário). Por conseguinte, parece possível que os grupos Illuminati usem canais de comunicação "convencionais" para suas mensagens de rotina. (Isto não significa que as mensagens em si não sejam codificadas.)

O capítulo anterior descreve os tipos de "relacionamento" mais comuns que um indivíduo pode ter com a Conspiração: os Illuminati manipulam o comportamento deles dos bastidores e os personagens não sabem o que está acontecendo. Embora isso possa ser muito divertido, o mestre e os jogadores acabarão se cansando da brincadeira e preferirão passar para a próxima fase. Os PCs tentarão conseguir mais informações sobre a Conspiração e suas partes e estarão no rastro dos Illuminati. Mas como serão capazes de conseguir uma pista dos Illuminati? Existem três maneiras: através de sua habilidade e persistência, através da cooperação dos Illuminati que estão perseguindo (talvez como um primeiro passo numa tentativa de recrutar os investigadores), ou através das ações hostis de um grupo Illuminati.

Os PCs Por Si Próprios

De vez em quando pode acontecer dos investigadores serem espertos o suficiente — ou terem sorte — para reunir uma quantidade de indícios que se encaixem e descobrir o que está acontecendo. Exemplo: eles descobrem que três pessoas morreram recentemente em circunstâncias misteriosas. Ao investigarem o que as três mortes têm em comum, descobrem o que as vítimas sabiam ou haviam descoberto e que as levou à morte.

Aquelas pessoas cuja função é manter a lei terão uma chance muito boa de encontrar pistas que apontam para a Conspiração. Elas terão também perícias adequadas para seguir as pistas que encontrarem. Os policiais terão muitas oportunidades para descobrir alusões às atividades conspiracionais: acidentes de automóveis que *não aconteceram* por acidente; assaltos e agressões nos quais nada foi roubado; testemunhas que desaparecem ou mudam suas histórias; etc... Os jogadores mais criativos com certeza descobrirão formas de investigar estas ocorrências.



Olhando Para o Passado

As sociedades secretas apagam seus rastros. Mas, às vezes, é ainda mais fácil ter uma idéia de onde uma determinada sociedade estava do que descobrir onde ela se encontra neste momento ou para onde está indo.

Muitas organizações Illuminati existem já há séculos. Algumas começaram como grupos que admitiam abertamente sua existência (apesar de nem sempre tornarem públicos seus verdadeiros objetivos). Dois exemplos deste caso são os Cavaleiros Templários e a *Prieuré de Sion* (v. págs. 69, 60). Estes dois grupos atuaram abertamente durante algum tempo, antes de aparentemente deixarem de existir. Se fizerem uma pesquisa histórica os investigadores poderão descobrir como estas organizações funcionavam. Com perseverança, poderão trazer à luz pistas que apontam para o fato delas terem continuado existindo dissimuladamente. Estas informações podem lhes fornecer um ponto de partida que lhes possibilite seguir o rastro da sociedade secreta hoje em dia.

Digamos, por exemplo, que os PCs estejam interessados na *Prieuré de Sion*. Se fizerem uma pesquisa histórica, eles descobrirão que a *Prieuré* fez várias tentativas de

devolver a linhagem merovíngia ao trono da França. Sabendo disso, serão capazes de descobrir muitos descendentes da linhagem merovíngia vivos hoje em dia e ter uma boa dose de confiança de que onde existem merovíngios existe a *Prieuré*.

A maioria dos grupos Illuminati fez um grande esforço para apagar estes rastros históricos, mas é muito provável que não tenham conseguido eliminar todos. Alguma coisa aparentemente irrelevante, como uma inscrição numa tumba esquecida poderia dar aos investigadores a evidência que necessitam. Mesmo que os Illuminati tenham apagado todos os rastros históricos que levam a eles, os investigadores poderão descobrir alguma coisa valiosa estudando exatamente os intervalos na história onde eles desapareceram.

Os mestres deveriam limitar um pouco este tipo de pista. Poucos jogadores se divertem de verdade representando pesquisas acadêmicas, a maioria prefere sair pelo mundo fazendo alguma coisa. No entanto, usada com parcimônia, esta técnica pode criar um certo clima e uma sensação de profundidade numa campanha Iluminada.

Coincidências e Acidentes

Acidentes e coincidências podem acontecer até mesmo num mundo Iluminado. Mesmo que não haja acidentes e tudo ocorra por que os Illuminati assim o desejam pode ser que aconteçam coisas que se parecem com acidentes. Estes eventos são ótimos para incitar os jogadores numa aventura e podem ter várias formas. Os investigadores poderiam testemunhar um assassinato disfarçado como um acidente: a vítima é atropelada por um carro em alta velocidade. Ela murmura alguma coisa antes de morrer. Talvez as enigmáticas últimas palavras da vítima sejam uma pista valiosa. Ou talvez os PCs nunca consigam descobrir o que aquelas palavras queriam dizer, mas nos próximos dias percebem que existe gente seguindo-os por todos os lados — na realidade agentes da Conspiração, aguardando uma oportunidade para descobrir o que foi que a vítima falou. Talvez um personagem receba um telefonema enigmático dirigido a uma outra pessoa, que faz parte da Conspiração, por causa de um engano. A pessoa que fez o telefonema passa uma mensagem para seu "contato" antes de perceber que a pessoa do outro lado da linha é um "civil". De novo, a mensagem equivocada pode ser suficiente para provocar uma investigação: se não for, o fato de os agentes da Conspiração passarem a segui-los — ou quem sabe até tentarem matá-los — poderia ser a dica. Ou talvez um dos investigadores descubra algo estranho em sua correspondência — um relatório dos Grão-Mestres Secretos. Vários grupos poderiam sair no seu encalço: o grupo que enviou a carta, o que deveria recebê-la e um ou mais grupos rivais que estavam tentando interceptar as comunicações entre os dois primeiros grupos há algum tempo. Ou talvez alguém quisesse que o investigador recebesse a carta...

Outra coincidência tradicional é o engano de identidade. O agente A deve encontrar o agente B numa determinada esquina ao meio-dia. Como os dois agentes nunca se encontraram antes, eles combinaram que o agente B estaria usando um terno preto, gravata vermelha e um cravo branco na lapela. O agente A se aproximará e confirmará a identidade do agente B através de algum código de reconhecimento. Mas por um azar, um dos PCs se encontra naquela mesma esquina ao meio dia, por coincidência, usando um terno preto, gravata vermelha e um cravo branco na lapela. O agente A se aproxima dele por engano enquanto o agente B assiste à cena horrorizado. Claro que os códigos de reconhecimento *deviam* salvar o dia. Mas, e se o agente A estiver sob pressão? Talvez ele tenha sido seguido por membros de um grupo rival, ou esteja mortalmente ferido e não tenha tempo de executar toda a sequência de reconhecimento. Ele passa sua mensagem, pacote ou o que quer que seja para a pessoa errada.

É possível que os Illuminati tenham implantado hipnoticamente uma mensagem no subconsciente de uma certa pessoa. Esta mensagem é liberada através de uma senha que poderia ser visual, auricular ou uma combinação dos dois. O que aconteceria se alguém apresentasse a senha por acidente? Um músico improvisando com o rádio poderia repetir a sequência de sons; alguém lendo um trecho de um livro de James Joyce poderia repetir a cadeia de sílabas necessária; grafites rabiscados aleatoriamente na parede de um edifício poderiam incluir o símbolo sugestivo ou a sequência de letras. De repente o mensageiro involuntário começa a balbuciar alguma coisa sobre dominar o mundo... num momento em que os investigadores estão ouvindo.

Códigos e Mensagens Criptadas

Toda comunicação baseada num texto pode ser protegida dos curiosos através de códigos e cifras.

Uma cifra substitui cada caractere da mensagem por um outro. Quando a mensagem chega a seu destino, o processo é revertido e o destinatário pode lê-la com facilidade. O tipo de cifra mais simples substitui cada letra do texto pela próxima letra do alfabeto - o *a* é substituído pelo *b*, o *b* pelo *c* e assim por diante. Neste caso Illuminati se transforma em *Imnnvriubuj*. As cifras podem ser incrivelmente complexas, mas, teoricamente, é possível decifrar qualquer mensagem que tenha sido criptada.

Um código, por outro lado, atribui significados específicos a determinadas cadeias de caracteres. A cadeia FNORD, por exemplo, poderia significar "Mate o presidente esta noite." Infelizmente, para as pessoas que estão tentando decodificar uma mensagem, os significados com as cadeias de caracteres são completamente arbitrários e FNORD poderia significar também "Compre arroz no mercado futuro." Obviamente, tanto a pessoa que envia a mensagem quanto a que recebe deve ter um livro de código (ou saber todos os códigos de cor), caso contrário o sistema será inútil.

Portanto, os códigos são mais difíceis de furar que as cifras. Não existe nenhuma forma de determinar o significado de uma mensagem isolada; um grupo pode interceptar a mensagem FNORD, mas não terá nenhuma maneira de interpretá-la.

Os códigos podem ter uma aparência inofensiva, o que significa que eles podem ser usados publicamente sem muito risco. Você precisa mandar uma mensagem para um agente? Inclua a frase em código apropriada num anúncio classificado de um jornal diário. Ou grafite-a num edifício público. Inclua-a num noticiário de rádio. Desde que o agente saiba onde procurar pela mensagem, ela chegará até ele. A propósito, Elvis Presley recebeu o peixe vermelho. Seus suspensórios estão derretendo.

Este memorando ainda está muito claro. Mande o Schmidt traduzi-lo para o alemão e depois mande o Hefflinger verter para o português.



Rodas Dentro de Rodas, Grupos Dentro de Grupos

Uma técnica muito útil que pode ser usada pelos Illuminati é criar um "grupo dentro de outro." Isto pode ser parecido com a organização "pai", ou totalmente diferente, dependendo de seu objetivo. O grupo "filho" será normalmente algum tipo de sociedade secreta.

Digamos, por exemplo, que a Telebrás - uma das participantes importantes da Grande Conspiração - funda um grupo filho, uma sociedade secreta parecida com a Maçonaria. A única maneira de se tornar um membro é ser convidado e passar pela iniciação. No início, a maioria dos convidados é composta de funcionários da empresa, mas existem algumas pessoas de fora. Os diretores da sociedade serão inicialmente conspiradores do grupo pai mas com o passar do tempo estes cargos serão ocupados por pessoas escolhidas entre os membros. Nenhum dos recrutados fará parte da Conspiração ou saberá qualquer coisa sobre ela. Pode ser que o grupo filho seja completamente inocente e esteja talvez levantando fundos que serão doados anonimamente para causas meritórias. À medida que os cargos da diretoria são ocupados por membros da sociedade que não fazem parte da Conspiração, os iniciados do grupo filho não saberão nada sobre a Grande Conspiração. No entanto, o grupo pai ainda terá uma influência consideravelmente grande sobre as ações do grupo filho.

Que benefícios o grupo pai pode ter com isto? Primeiro, o grupo menor é uma "cortina de fumaça" excelente. Se os investigadores estiverem farejando alguma coisa perto da corporação pai, seria possível deixar pistas que os levassem em direção ao grupo filho. Depois de uma pesquisa mais minuciosa, os investigadores irão com certeza chegar à conclusão que o grupo filho é completamente inofensivo... e provavelmente perder o interesse no grupo pai também. Os indícios misteriosos que eles encontraram eram apenas evidências da sociedade secreta inocente, nada mais.

Como alternativa, os membros do grupo filho podem ser manipulados para servirem diretamente aos objetivos do grupo pai. Quando os investigadores aparecerem xeretando, o grupo pai "denuncia" o grupo filho e o expõe, sacrificando-o às autoridades para desviar a atenção de si mesmo.

Conspiradores particularmente desumanos poderiam encobrir uma operação tomando providências para que os membros do grupo filho morram "tragicamente" num acidente relacionado com aquela operação. Exemplo: um membro do grupo pai explode o Palácio da Justiça. Quando a polícia começa a investigar, alguns ou todos os membros do grupo filho são mortos numa explosão aparentemente causada pela detonação acidental das bombas que eles estavam fabricando para serem usadas em futuros atos terroristas.

Por fim, um grupo filho poderia vir a ser uma boa maneira de tirar os espíes de circulação. Os possíveis espíes são convidados a se juntar ao grupo filho, o que os manterá ocupados - e fora do caminho - espionando uns aos outros.

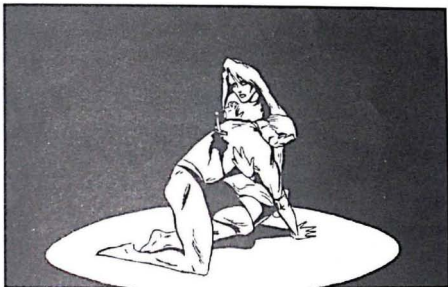
Ou talvez a pessoa tenha sido programada com um comportamento ao invés de informação. De repente um pedestre puxa uma arma e começa a atirar num poster que diz "Reeleja o Presidente!"

Pode ser que os investigadores testemunhem um acidente com um automóvel (se é que se trata de um acidente). Como eles foram as primeiras pessoas a chegar ao local, socorrem o motorista agonizante — que é um agente da Conspiração. O agente passa uma mensagem ou um pacote para os investigadores e lhes pede para entregá-lo em seu lugar. Uma outra possibilidade é o agente já estar morto e eles acharem alguma coisa suspeita no meio dos destroços do carro.

Em qualquer uma dessas situações, os investigadores têm algumas pistas com as quais agir. Agora estão ativamente envolvidos em algum assunto da Conspiração.

Convite Dos Illuminati

Às vezes, as pistas que levam à Conspiração são preparadas pelos próprios Illuminati. Em outras palavras, um grupo poderia deixar algumas pistas sobre sua existência ou verdadeira natureza para os investigadores. Existem várias razões pelas quais um grupo faria uma coisa dessas; a maioria delas é basicamente prejudicial para os investigadores.



Destruição

Talvez os investigadores já estejam farejando alguma coisa em torno da periferia da Conspiração. Eles ainda não descobriram nada perigoso, mas poderiam vir a fazê-lo. Por isso alguém decide eliminar o risco ... eliminando os investigadores. Uma das razões pelas quais os Illuminati são perigosos é o fato deles verem a investigação se desenvolvendo antes dos personagens perceberem que estão envolvidos numa intriga.

Não será necessário muita coisa para levar os intrépidos investigadores ao seu fim. Basta agitar um indício suficientemente suculento na frente de seus olhos que eles o seguirão em qualquer direção — normalmente sem tomar nenhuma precaução. Os Illuminati poderiam simplesmente induzir os intrometidos a entrarem num beco para dar um fim neles ou levá-los a uma área onde alguma outra pessoa fará o trabalho — o território de uma gangue sanguinária, por exemplo. Neste último caso, os Illuminati poderiam apressar as coisas dizendo para a gangue que seus rivais estão planejando um ataque disfarçados como civis.

Claro que, matar os PCs, ajuda a encurtar o jogo. Ao invés disso, os Illuminati poderiam destruir a credibilidade e a eficácia dos investigadores — humilhando-os, por exemplo. Ou os Conspiradores poderiam induzir os investigadores a darem

alarmes falsos muitas vezes — como no caso do parceiro de squash crucificado (v. pág. 76). Um truque maldoso seria uma pessoa “admitir” seu envolvimento na Conspiração diante dos investigadores e depois desmentir sua história quando for levado às autoridades — afirmando que os personagens o obrigaram a fazer isto ou que não entenderam o que ele estava dizendo.

Linhagens

É possível que os Illuminati queiram eliminar os personagens pelo fato de serem quem *são* e não pelo que estão fazendo. Um certo grupo poderia estar querendo esmagar uma determinada linhagem e algum dos personagens pertence a ela — ou pelo menos a Conspiração acredita nisso.

Talvez o ódio do grupo por esta linhagem seja avito. Pode ser que um outro grupo — rival do primeiro — deseje *conservar* esta linhagem por algum motivo. O primeiro grupo poderia simplesmente estar tentando eliminar alguma coisa que seus inimigos desejam. (Exemplo, inimigos da *Prieuré de Sion* poderiam estar diligentemente matando todos os herdeiros merovíngios que forem capazes de encontrar.)

O alvo de uma trama deste tipo poderia estar totalmente inconsciente de sua herança ou poderia ter conhecimento dela, mas não ver nenhum significado nisso (“É verdade, eu descendo de Dagoberto II, e daí?”). Pode ser que o grupo envolvido nesta trama já soubesse de sua herança desde a época de seu nascimento, mas tenha decidido que este era o momento adequado para se tomar alguma providência com relação a isso. Exemplo: talvez o herdeiro fosse o 30º na linhagem do trono do Sagrado Império Romano (quando a *Prieuré* aparece para restabelece-lo, é claro. Mas o grupo hostil já vem trabalhando há algumas décadas na lista de herdeiros e agora é a vez do PC ...)

Uma Questão de Tempo

Uma certa pessoa seria o alvo de viajantes do futuro que desejam evitar que ela — ou quem sabe seus descendentes — faça uma determinada coisa. Esta “determinada coisa” poderia ser diretamente prejudicial ao grupo ou poderia ser, por exemplo, a fundação de um outro grupo que acabaria se opondo a eles. Esta é a premissa por trás dos filmes *O Exterminador do Futuro I e II*.

E se os pretensos assassinos falharem e deixarem alguma evidência que identifique quem está por trás de tudo — uma organização que já existe na época do alvo? Ele agora quer vingança ... e inadvertidamente comete o ato que lhe valeria a inimizade dos futuros assassinos. O círculo está completo. (Mestres interessados em Illuminati viajantes no tempo deveriam dar uma espiada no *GURPS Viagem no Tempo*.)

Manipulação

Os membros de uma Conspiração são especialistas em manipular pessoas inocentes de modo que elas façam o que eles desejam. Para conseguirem controlar melhor o objetivo, os Conspiradores poderiam primeiro afastá-lo de sua vida normal e colocá-lo numa situação onde é mais fácil controlar suas ações. Uma das maneiras mais fáceis de desviar um investigador de seu caminho é tentá-lo com evidências de alguma atividade secreta. Esta pista pode variar desde uma conversa telefônica com um “conspirador insatisfeito” até um encontro com uma sociedade secreta fictícia criada unicamente com a finalidade de se aproveitar dos PCs.

Manipulação Direta

Os Illuminati poderiam manipular os investigadores diretamente fornecendo-lhes informações — que poderiam até ser verdadeiras — que os levarão na direção desejada. Exemplo: o conspirador supostamente insatisfeito que telefonou para eles é na verdade um membro dedicado de um grupo conspiracional que lhes

O Sol da Meia Noite

O Sol da Meia-Noite é um tablôide (fictício) que funciona em Bellingham, Washington e pode ser encontrado à venda nos caixas dos melhores supermercados de todo o país.

Apesar do expediente do *Sol* relacionar mais de duas dúzias de “correspondentes itinerantes”, uma inspeção na contabilidade da empresa mostrará que ela tem apenas dez funcionários (já incluído aí o pessoal de produção), e que durante os dez anos de existência do jornal nenhum dinheiro foi gasto com viagens de funcionários a não ser o seu presidente. A conclusão óbvia é que estes “correspondentes itinerantes” não existem.

Continua na próxima página ...



O Sol da Meia-Noite (Continuação)

É esta, é, de fato, a verdade. O grupo editorial é composto de quatro redatores que escrevem toda semana "histórias novas" completamente fictícias para serem publicadas sob pseudônimo acompanhadas de fotos fraudulentas. O fato de estarem mentindo para o público não incomoda nem um pouco os redatores: eles vêem a coisa toda como uma grande piada e imaginam que qualquer pessoa que leve suas histórias a sério não deveria ser deixada à solta. Entre as manchetes mais recentes encontramos as seguintes obras-primas: "Ratos Inteligentes Tomam Conta de Uma Padaria", "Cães Alienígenas Ameaçam a ASPCA", "Armadilha Voadora de Vênus Mutila uma Dona de Casa", "Como Saber se Seu Papagaio Está Possuído?", "Foi Elvis Presley Quem Atrou em JFK" e (numa edição que esgotou completamente) "Estigmas Aparecem na Estátua da Liberdade."

O editor e proprietário do *Sol da Meia-Noite* é Barret Hamley, um novato na indústria editorial há dez anos, quando fundou o *Sol*. Desde então, o tablóide conseguiu uma boa fatia do mercado. Apesar de não chamar a atenção para este fato, Hamley tem uma história bastante interessante para um editor. Durante a década de 60 e o começo da de 70, serviu em várias agências de inteligência nos EUA e depois foi transferido para a esfera civil para trabalhar para a CIA. Sua função nestas organizações é mantida em sigilo absoluto, mas existem rumores de que ele era um especialista em guerra psicológica, propaganda política e desinformação.

Independente do passado de Hamley, seus funcionários têm uma boa impressão de seu editor. Ele parece estar realmente certo por dentro de tudo o que acontece no país e sugere muitas das histórias mais incríveis que o *Sol* publica.

A verdade (desconhecida por todos seus funcionários e apenas suspeitada por alguns estudiosos da Conspiração) é que Barret Hamley é um agente dos Illuminati. Suas melhores idéias são baseadas em fatos reais relatados a Conspiração mas ele sempre os enfeita de modo que pareçam inacreditáveis. Esta técnica de vulgarizar a verdade é um dos métodos mais eficientes usados pela Conspiração para desacreditar o trabalho de investigadores reais.



fornece algumas informações que os levam a investigar um grupo rival.

Evidências manufaturadas poderiam transformar os investigadores em "párraios" involuntários. Quando um grupo rival tenta eliminá-los, o primeiro grupo observa de onde veio o golpe descobrindo alguma coisa mais sobre seus inimigos no processo. Os PCs poderiam ser explorados como mensageiros, iscas, pistas falsas para outros investigadores e até mesmo — em circunstâncias especiais — como assassinos.

Falso Recrutamento

Outra técnica útil é *recrutar* investigadores. Um grupo conspiracional poderia abordá-los às claras, dependendo da simpatia que eles sentem pela causa do grupo — ou poderia usar uma arma com um silenciador numa via escura — para impedi-los de revelar a existência do grupo mais tarde.

É mais provável, no entanto, que o grupo abordará os investigadores com uma outra aparência. Um membro da Mesa Redonda poderia, por exemplo, afirmar ser um representante do FBI — ou da CIA, da Universidade do Colorado, da Twelfth Congressional District of California, da Companhia de Engenharia de Trânsito, ou qualquer outra organização — com todos os documentos. Depois que foram recrutados, os investigadores recebem uma missão. (O "FBI" poderia pedir para usar o apartamento de um dos personagens durante uma noite para uma tocaia contra alguns traficantes. O "Departamento de Engenharia" poderia oferecer uma quantia razoável para os investigadores sentarem numa determinada esquina durante a hora do rush e contarem os possíveis acidentes com pedestres.)

Este tipo de recrutamento poderia ser um contrato para um único trabalho — os "agentes de segurança" do FBI na verdade assassinaram alguém com um tiro de fuzil disparado da janela do apartamento do patau. Ou o primeiro passo para atrair os investigadores para dentro da Conspiração.

No último caso, o recrutador poderia admitir que estas tarefas aparentemente sem importância eram na verdade significativas de alguma maneira e estavam relacionadas com a Conspiração. A esta altura, pode ser que os recrutados simpatizaram com os objetivos (declarados) do grupo ou poderiam ter ido longe demais para poderem voltar atrás. Eles são agora participantes conscientes da Conspiração ... mas ainda não sabem com certeza quem os cooptou. O falso recrutamento é obviamente uma técnica excelente para ser usada em um personagem com a Desvantagem Credulidade. No entanto, ela pode ser ainda mais eficiente se for aplicada em Fanáticos; o recrutador tem simplesmente que escolher um grupo com objetivos declarados que coincidem com as crenças do fanático.

Armadilha

Um grupo conspiracional poderia usar peões para atrair um grupo rival para campo aberto, fazendo com que os novos recrutas pareçam membros importantes. Quando os rivais tentarem eliminar estes "trunfos" valiosos o grupo que os recrutou poderá tirar vantagem da situação — talvez capturando e interrogando um dos assassinos.

Este plano poderia ser executado em vários estágios. Primeiro o grupo recrutador faz com que os peões pareçam ser agentes insignificantes. Depois ele prepara um ataque contra seus próprios peões, de modo que pareça que um terceiro grupo está tentando eliminar os agentes. O grupo recrutador protege seus peões para fazer com que o ataque (encenado) falhe. Aos olhos dos rivais, os peões parecerão ser muito mais importantes — por que o primeiro grupo se daria tanto trabalho para proteger membros sem importância? Obviamente os agentes são muito mais importantes do que se pensava originalmente ... Os peões são agora uma isca bem mais atraente.



Protegendo os PCs

De vez em quando, um grupo Illuminati tomará atitudes no sentido de *proteger* uma certa pessoa que poderia ou não estar ciente desta proteção ou da razão pela qual ela existe. Pode ser simplesmente que sua vida pareça ser fácil demais; nada de ruim lhe acontece. Toda vez que esta pessoa arranja um inimigo, parece que ele se esquia do confronto ou simplesmente desaparece. Mentores aparecem em cena na hora certa para lhe ensinar as perícias que ele precisa. Uma namorada rompe o relacionamento sem nenhuma razão aparente ou, simplesmente, desaparece até que uma "substituta" surge em seu caminho.

Mais cedo ou mais tarde ela começará a questionar sua boa sorte. Quando investigar por que recebeu uma oferta de emprego numa empresa tão renomada que não tem vaga para nenhum outro candidato, ela poderá descobrir que alguém pressionou o presidente da companhia a criar um cargo especificamente para ela. Quem a está protegendo? Será que são os Illuminati? (Note que a *crença* que os Illuminati estariam protegendo-a e treinando-a para a grandeza daria uma excelente Fantasia.)

Certos grupos Illuminati como a *Prieuré de Sion* (v. pág. 60) desejam proteger algumas linhagens. Existem três razões importantes para esta proteção: eugênica — para conservar genes importantes, como os responsáveis pelos poderes psíquicos, por exemplo; simbólica — para proteger uma linha contínua de descendência (de reis antigos, se não do próprio Cristo, no caso da dinastia merovíngia; veja pág. 57) e histórica — o objetivo ou seus descendentes acabarão se tornando importantes. Nos primeiros dois casos, o objetivo em si não é tão importante e sim seus genes ou sua linhagem. Se alguém descobrir que não tem o tal gene, ele deixará de

Três reorganizações são o mesmo que um golpe de Estado.

Só que é menos divertido.



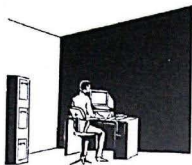
Humor - A Arma Perfeita

Como diz o velho ditado, a melhor maneira de mentir é dizer a verdade mas de uma forma que ninguém vai acreditar nela. Os Illuminati são especialistas nisso. Muitas versões humorísticas da Conspiração têm sido publicadas, transmitidas pelo rádio ou mostradas na TV. Um exemplo clássico na forma de livro é *The Book of the SubGenius* de J.R. 'Bob' Dobbs — uma visão em estilo de gozação e lero-lero da Conspiração Global, que inclui citações como: "Desista de não cair em tentação" e "O governo dos Estados Unidos é uma falsificação, uma coisa mantida apenas para você ter do que reclamar." "Todo mundo" sabe que coisas como estas são paródias descaradas que expõem ao ridículo aquelas pessoas que acreditam neste tipo de coisa.

O que apenas umas poucas pessoas sabem é que vários destes trabalhos dizem a verdade — literal e explícita — mas o fazem de uma forma que provoca risadas. Isto pode ser deliberado, ou pode ser a única forma *segura* que os escritores conseguiram encontrar para dizer coisas que você *precisa* saber, para poder sobreviver às próximas décadas com sua mente intacta.

Mas as pessoas que lêem um livro destes e mais tarde encontram evidências da existência dos Illuminati provavelmente não as levam em conta: "Isto se parece com alguma coisa que Bob diria." E os Illuminati se divertem.

Os investigadores da Conspiração ficam avisados para levar tudo em conta, não importa quão absurda a coisa pareça.



Falsas Evidências

Os Illuminati são mestres em construir falsas evidências - para desviar a atenção dos investigadores ou colocá-los na pista de uma organização rival. Os mestres criativos certamente serão capazes de inventar muitas formas ardilosas para fazer isto mas mesmo assim vamos ver a seguir uma sugestão particularmente distorcida.

O primeiro passo é o grupo Illuminati escrever um panfleto ou algum tipo de relatório contendo as pistas que eles desejam que os investigadores sigam, usando o nome de algum otário. Depois, eles plantam o relatório em bibliotecas onde os investigadores vão encontrá-lo.

Aí, eles matam o otário de alguma forma obviamente conspiracional - fazendo com que um piano caia sobre sua cabeça, ou explodindo seu carro. (Uma outra alternativa seria os Illuminati procurarem uma história nos jornais sobre alguém que tenha morrido de uma forma que não poderia ter culpado - sufocado com a dentadura, por exemplo. Eles colocam o nome deste infeliz no panfleto e aceitam as datas de modo a dar a impressão dele ter escrito o panfleto dois dias antes de morrer.) Depois é só sentar e esperar.

Como é que as coisas acontecem do ponto de vista dos investigadores? Eles encontram o panfleto na biblioteca, mas provavelmente ficarão desconfiados com relação à sua autenticidade. Eles pesquisam o "autor" ... e descobrem que ele morreu de uma forma muito suspeita logo depois de completar o texto do panfleto. A conclusão óbvia é que ele foi eliminado pela Conspiração por ter revelado o que sabia. De repente o panfleto ganha muito mais significância: um homem foi morto por tê-lo escrito.

Os Illuminati poderiam então preparar uma confirmação de tudo isso, organizando uma tentativa de roubar o panfleto dos investigadores ... uma tentativa que certamente está fadada ao fracasso. A partir daí os investigadores provavelmente vão acreditar que o conteúdo do panfleto é uma verdade sagrada mesmo se ele estiver escrito num latim muito ruim.

ter qualquer importância; depois que tiver filhos e a continuidade da linhagem estiver assegurada, ele será ignorado.

Talvez o objetivo desta proteção seja um peão significativo que esteja fazendo — por sua própria conta ou com um mínimo de manipulação — alguma coisa que é importante para os Illuminati. Isto pode ser praticamente qualquer coisa: pesquisando alguma tecnologia nova, escrevendo um livro que irá um dia ser importante, ou até mesmo organizando uma convenção de RPG. Se ele parar de fazê-lo, por qualquer razão, os Illuminati serão mal sucedidos. A pessoa poderia ser o objeto de uma experiência; se ela for morta antes de fazer o que deve os resultados nunca serão conhecidos. Ou talvez ela esteja sendo protegida por um Illuminati por um capricho pessoal (afinal de contas, para que serve o poder se você não pode ser caprichoso?).

O Teste

Muitos grupos conspiracionais seguem a tradição dos Illuminati da Bavária originais no que se relaciona a testar candidatos ... sem deixar que eles saibam que estão sendo testados ou até mesmo que o grupo existe.

Um teste básico pode ser o grupo deixar que algumas evidências sutis de sua própria existência cheguem ao alcance dos investigadores para ver como se comportam. Isto testaria a inteligência e a percepção dos investigadores (se eles chegaram ao menos a reparar nas evidências), seu bom senso e sua capacidade investigadora (a maneira como conduzem suas investigações). Os Illuminati podem testar sua motivação e determinação colocando obstáculos em seu caminho.

Muitos Illuminati desejaram também testar a filosofia e a maneira de ver o mundo dos candidatos. Eles ficam horrorizados à medida que vão descobrindo mais coisas sobre a Conspiração? Ou deixam escapar os objetivos gerais do grupo encarregado do teste? O processo de teste é também uma oportunidade para moldar sutilmente as posturas dos candidatos — permitindo que descubram os bons resultados conseguidos pelo grupo encarregado do teste, ou lhes mostrando os atos malignos dos grupos rivais.

Este tipo de teste pode durar dias, meses ... ou até mesmo a maior parte de uma vida. Por outro lado, ele poderia terminar a qualquer momento, na medida que os Illuminati decidem que o candidato falhou.

O que os Illuminati fazem com os candidatos que não foram aprovados? Eles poderiam simplesmente "rejeitá-los": as indicações desaparecem e este é o fim da



história. No entanto, podem se decidir a eliminar o candidato, se ele souber demais. No caso dos candidatos serem PCs isto encurtaria o jogo — a menos, é claro, que as tentativas de eliminação falhem. Mas, e se o candidato for um NPC, um amigo dos investigadores? Ele passou semanas falando enigmáticamente sobre uma “loja pseudo-maçônica” à qual ele pretende se juntar, enquanto uma série de eventos estranhos estavam acontecendo com ele. Af, no dia anterior à data marcada para sua iniciação, ele é morto por um ninja, ou atingido por um cofre, ou quando seu forno de microondas explodiu. Esta é uma forma excelente de colocar os investigadores na pista da Conspiração.

E se o candidato passar nos testes? Ele poderia ser convidado a se juntar ao grupo de teste — ou mais provavelmente a um subgrupo que ele *pensa* que é a organização verdadeira (v. a coluna lateral *Rodas Dentro de Rodas, Grupos Dentro de Grupos*, na pág. 82).

A aceitação num subgrupo pode ser um teste dentro do teste: o candidato só será aceito no grupo verdadeiro se ele se distinguir na “área de treinamento”.



Eles Não São Reais!

Outro conceito genuinamente paranóico é a idéia que muitas, mas muitas pessoas mesmo não são “reais”. Talvez elas sejam clones, andróides ou robôs. De onde elas vieram e por quê? Será que a substituição das pessoas é por si só uma conspiração ou trata-se apenas de um instrumento a serviço de algum fim ainda mais sinistro?

E o que está acontecendo com as pessoas de verdade? Certamente não é algo bom ...

Como é que os impostores podem ser detectados? Eles devem ter poderes estranhos, ou poder ser que eles não tenham algumas das habilidades básicas dos humanos... ou os dois. Observe bem todo mundo que passa por você na rua à procura dos sinais reveladores...

Numa campanha onde os impostores são comuns, os PCs passarão boa parte do tempo procurando sinais de perigo ou “testes alienígenas”. Claro que os testes podem falhar, principalmente se a campanha tiver elementos de humor. Suponha que as duplicatas se dissolvem sempre que são atingidas por um balde d’água. Teste maravilhoso. Agora, saia e vá aplicá-lo no próximo.

O tema do “impostor perfeito” já apareceu em vários romances e filmes de ficção científica clássicos como *The Stepford Wives* (os maridos substituem suas esposas por robôs) e *Invasion of the Body Snatchers* (seres alienígenas duplicam e substituem suas vítimas). Este era também o tema da famosa série de TV *Os Invasores* (de novo, seres alienígenas duplicam e substituem suas vítimas). No entanto, no “Body Snatchers” as pessoas eram substituídas em massa enquanto que os Invasores da TV tinham uma limitação no número de alienígenas que eles podiam trazer para a Terra... por este motivo eles procuravam sempre substituir as pessoas em posições de comando.

A idéia é também uma característica clássica da esquizofrenia “real”. Se você sair por aí afirmando estar cercado de impostores inumanos existe uma boa chance de você ser colocado numa camisa branca com mangas muito compridas. Alguns assassinos psicopatas gritavam, rindo enquanto eram arrastados, que suas “vítimas não eram reais!” O que os PCs deveriam fazer num caso como este?

Amigos e Relacionamentos

A maior parte das idéias expostas anteriormente assume que os PCs são as pessoas chave — os candidatos nos testes, os herdeiros merovíngios, etc... Esta é a escolha óbvia porque isto os coloca no centro das ações, mas esta não é a única maneira de lidar com eles.

A pessoa chave poderia ser, por exemplo, um NPC: um amigo, um colega, parente ... e até mesmo um Dependente. Os PCs continuam sendo testemunhas dos eventos estranhos e acabam investigando-os. A vantagem neste caso é que a pessoa chave pode ser morta sem acabar com a brincadeira.

Ações Hostis

As evidências acerca dos Illuminati poderiam também vir de um grupo que estivesse plantando pistas — sutis ou não — para chamar a atenção de seus rivais.

A abordagem sutil poderia incluir plantar objetos, mensagens ou símbolos “estranhos” que obrigariam os investigadores a fazer alguma pesquisa antes deles serem capazes de entender seu significado. Uma vantagem desta técnica é que a chance dos investigadores acreditarem nas conclusões a que vão chegar será muito maior se eles tiverem que suar para consegui-las; uma desvantagem é que eles poderiam não encontrar as pistas que têm de seguir.

Uma abordagem mais direta seria organizar um dos acidentes discutidos no parágrafo *Os PCs Por Si Próprios* na pág. 80. Pode ser que a abordagem mais espalhafatosa dê os melhores resultados. Vejamos um exemplo: um agente de um grupo poderia abordar os caçadores de Conspiração afirmando ser um membro insatisfeito de uma organização rival, tendo consigo evidências falsificadas numa quantidade suficiente para convencê-los. Ele poderia então falar sobre o grupo rival e pedir ajuda para destruir o grupo que o usou de maneira incorreta todos estes anos. Depois disso ele simplesmente desaparece — quanto mais misterioso e completo for seu sumiço, melhor, pois os pesquisadores irão com certeza interpretar seu desaparecimento como um ato da Conspiração.

Motivos

Existem vários motivos que levariam um grupo conspiracional a lançar investigadores contra um grupo rival. O primeiro seria a esperança de que os PCs sejam realmente capazes de expor o grupo rival ao público, provocando dessa forma um revés sério contra o adversário.

No entanto, existe pouca chance disso acontecer. É mais provável que os Illuminati pretendam forçar o grupo rival a tomar alguma atitude direta contra os



Eu Sei Que Sou Paranoico, Mas Será Que Eu Sou Paranoico o Suficiente?

Uma pessoa realmente obcecada ... ou alguém que realmente esteve cercada por inimigos secretos poderosos ... poderia:

- Mandar detetivar sua casa repetidas vezes.

- Comprar sofisticados alarmes contra ladrões e ter cães de guarda ... e até mesmo instalar armadilhas ilegais para prender ou matar os intrusos.

- Se preocupar o tempo todo com mensagens subliminares nas propagandas, programas de TV, música do elevador ...

- Se preocupar ainda mais com qualquer luz piscante ou som incomum que poderiam ser uma tentativa de induzir depressão ou até mesmo um ataque epilético.

- Procurar mensagens secretas em toda parte. Segurar a seção de classificados diante do espelho. Decodificar a Bíblia. Procurar pistas em fosséis.

- Se inscrever em dezenas de organizações ditas "secretas".

- Colecionar todas as menções por escrito sobre os Illuminati, mesmo aquelas que não são sérias. (Você encontra cópias deste livro à venda em qualquer loja de RPG.)

- Ser muito cuidadoso com tudo o que come ou bebe.

investigadores ... na esperança de que eles se exponham ao público neste processo, ou no mínimo desviem recursos importantes de outros lugares.

Lançar investigadores contra um grupo rival pode ser também um aviso. Várias ações deste tipo realizadas repetidamente poderiam perturbar o rival, forçá-lo a desistir de um projeto ou estimulá-lo a cometer um erro.

De Cabeça Vazia

É possível que os investigadores venham a ter suas memórias apagadas, ou seu comportamento reprogramado (v. pág. 119). Os inimigos dos programadores poderiam muito bem interferir — restaurar a memória das vítimas, ou disparar o comportamento implantado no momento errado. Um PC que percebe que seu cérebro foi adulterado terá um bom motivo para procurar os responsáveis pela adulteração. Uma outra alternativa seria a vítima da reprogramação ou da amnésia ser um NPC. A restauração de sua memória ou o disparo de seu comportamento poderia atrair outros investigadores — os PCs para investigarem o que aconteceu. Nos dois casos, o grupo responsável pela programação tem agora novos inimigos.

É claro que nem mesmo os Illuminati estão sempre certos. Eles podem achar que uma determinada pessoa sofreu uma lavagem cerebral e estarem errados. O resultado disso será um grande esforço para abalar a crença da "vítima" em sua própria memória — uma situação realmente capaz de gerar uma paranóia!



Procurando as Autoridades

A primeira reação dos investigadores depois que eles verificam a existência da Conspiração poderia ser "acabar com tudo", publicando o que descobriram. Uma segunda alternativa seria passarem tudo o que sabem para as "autoridades competentes" — a polícia, o FBI, a agência anti-monopólio apropriada, etc... — e deixar que elas cuidem do caso. Nenhuma delas, é claro, tem muita chance de funcionar da maneira que eles esperam.

Espalhando a Notícia

No "mundo real" do começo da década de 90, a grande maioria dos meios de comunicação pertencia a um pequeno grupo de conglomerados, cada um deles com seus próprios interesses. Em geral, os meios noticiosos não publicarão ou noticiarão nada que possa desacreditar seus proprietários ou que vá contra normas estritas de conteúdo. (Exemplo: a rede NBC pertence à General Electric que por sua vez possui uma subsidiária que constrói reatores nucleares. Algumas pessoas afirmam que é por este motivo que a NBC nunca trata com simpatia os protestos anti-nucleares.)

Num futuro próximo, as fusões e compras de empresas intensificarão esta situação ainda mais. Os observadores da indústria prevêem que, af pelo fim do

século, 98% das fontes de informação do mundo serão controladas por 6 ou 7 grandes multinacionais, cada uma delas com seus próprios objetivos sócio-políticos. A maioria destas companhias será controlada por grupos conspiracionais ou fará parte da Conspiração. Portanto, os meios noticiosos não farão nenhuma menção a "rumores" relacionados com a Conspiração ou o farão de uma forma que desacreditará completamente a idéia. (Exemplo: uma notícia sobre a conspiração escrita em tom jocoso será um grande golpe no sentido de desacreditar toda essa conversa sobre conspiração.)

Mesmo que os investigadores consigam encontrar uma agência noticiosa que não é controlada pela Conspiração (e como é que eles vão saber isso com certeza?), ninguém ali vai ouvir sua história com simpatia. Editoras, agências de notícia e emissoras de rádio e televisão dependem de sua reputação para conseguir leitores/audiência e anunciantes e elas precisam preservar esta reputação. Por isso, o editor do *New York Times* ou do *Globe & Mail* de Toronto provavelmente não irão escolher uma história artificial sobre a teoria da Conspiração, a menos que ela seja corroborada com provas inabaláveis — mais provas do que ele exigiria para uma história que não fosse tão inerentemente inacreditável. E é aí que mora o problema: evidências concretas são incrivelmente raras numa campanha Illuminati normal. Indícios, pistas, construções lógicas e conjecturas inspiradas são na ordem do dia, visto que a Conspiração fará de tudo para destruir qualquer evidência tangível de sua própria existência.

Existem, com certeza, publicações que divulgarão de bom grado fotos da espaçonave alienígena que se encontra guardada no hangar 13, ou provas de que o acionista majoritário da Nestlé é na verdade o grão-mestre da *Prieuré de Sion*. Mas estas serão publicações especiais sobre assunto específicos — por exemplo, um informativo mensal sobre ufologia — ou os tablóides de supermercado, nenhum deles com uma credibilidade muito boa. Ou seja, existe menos chance de uma pessoa acreditar no conteúdo de uma história dessas depois de lê-la do que antes.

Notícias "Faça-Você-Mesmo"

O avanço da tecnologia está reduzindo drasticamente o valor necessário para se entrar na "indústria noticiosa." Em 1992, com menos de \$ 1.000, um indivíduo ou um grupo com algum interesse específico era capaz de comprar um computador e um modem e montar seu próprio BBS. Os assinantes de um BBS são capazes de ligar seu computador à central através de uma linha telefônica, ler a informação armazenada no sistema e colocar suas próprias notícias ou comentários. À medida que os meios noticiosos forem sendo colocados sob a influência dos interesses das grandes corporações, os serviços noticiosos "privados" como as BBS vão, muito provavelmente, proliferar. Os caçadores da Conspiração podem montar sua própria BBS ou talvez cooptar a de alguma outra pessoa e publicar suas descobertas e suposições.

Obviamente, isto não significa que elas serão lidas. As BBS são mantidas e monitoradas por operadores de sistema, ou ops, que têm como deletar ou modificar qualquer coisa que seja publicada no sistema. Se o ops for um membro da Conspiração, as mensagens indesejadas poderiam ser deletadas instantaneamente. Além disso, o ops poderia ser capaz de seguir o rastro dos investigadores eletronicamente e enviar agentes para eliminá-los. Por outro lado, o arquivo poderia ser publicado, mas de uma forma drasticamente modificada ou na seção dedicada ao humor.

Mesmo que os caçadores da Conspiração consigam publicar sua história, isto não significa que eles tenham vencido todas as dificuldades. Pode acontecer de a BBS ser invadida por hackers que poderiam deletar o arquivo ou até mesmo derrubar o sistema todo.

Dando (Des)Crédito Onde o Crédito É Devido

Uma das regras não escritas da Conspiração é "Nunca tentar refutar as acusações, mas sempre destruir o acusador." Os jogadores deveriam aprender esta regra rapidamente numa campanha Illuminada. Se eles tiverem atraído a atenção de um peso pesado como os Cavaleiros Templários, certamente estarão na lista de alguma coisa importante. Se eles tiverem os Templários, os Alphans, os Assassinos e a Network tentando se vingar deles, aí a situação está realmente complicada. (Claro que sobreviver o tempo suficiente para gozar este tipo de "sucesso" é uma questão completamente diferente...)

Pode-se "destruir o acusador" de várias formas dependendo do grupo ou grupo(s) conspiracional(is) envolvido(s). Algumas organizações não prestarão muita atenção nos investigadores enquanto eles não estiverem realmente prontos para publicar seus resultados num jornal renomado e aí o manuscrito será rejeitado na última hora. Outros grupos podem ser mais ágeis e "roubar a idéia dos investigadores" publicando uma versão completamente inesperada sua pesquisa duas semanas antes da pesquisa real ficar pronta, num rag como o *Sol da Meia-Noite*, desacreditando totalmente qualquer coisa que os investigadores venham a publicar em seguida.

O próximo passo é não desacreditar somente a pesquisa mas também os próprios pesquisadores. Os investigadores poderiam descobrir que os incidentes mais embaraçosos de seu passado estão sendo divulgados da pior maneira possível. Os indivíduos que não têm uma história embaraçosa descobrirão que estão sendo vítimas de mentiras mórbidas e campanhas difamatórias.

E existem maneiras ainda mais diretas de destruir a efetividade de um acusador ou investigador. Chantagem, intimidação e violência pura e simples — contra o próprio personagem ou alguém importante para ele (um Dependente, talvez) — são todas formas de forçar um pesquisador a recuar.

O tipo de resposta mais direta envolve o seqüestro dos abelhudos, a destruição de suas memórias ou alguma outra forma de alteração de seus pensamentos incapacitando-os ou até mesmo eliminando-os, possivelmente através de "acidentes" preparados.

Alguém já disse que ter um conhecimento superficial é perigoso. Isto com certeza é verdade quando se trata da Conspiração.



A Conspiração da Coincidência

Se os Illuminati nunca tiveram de fato existido... até um número grande o bastante de pessoas começar a debocar do assunto? Mas algumas pessoas vão ler sobre conspirações secretas e dizer "Ei, isso parece uma boa ideia. Acho que eu seria capaz de fazer uma coisa dessas", e começar a sua própria. Isto transformaria os Illuminati numa profecia que realmente se concretizou por si própria.

Ou quem sabe a única "conspiração Illuminati" que existe seja a conspiração dos escritores tentando convencer todo mundo de que os Illuminati existem. Esta nem tem que ser uma conspiração deliberada. Se um número grande o suficiente de pessoas começar a escrever sobre os Illuminati, o efeito poderá ser exatamente o mesmo que se eles tivessem se juntado deliberadamente com o objetivo de convencer todo mundo de que a Conspiração é real. (É mesmo que a maioria dos escritores Illuminados esteja apenas continuando a brincadeira, quem pode garantir que não existe um núcleo de pessoas provocando deliberadamente a preocupação do povo com as conspirações?)

Talvez uma dessas ideias seja verdadeira. Talvez as duas. Como iria um líder dos novos Illuminati se sentir sobre os escritores que articularam sua visão do mundo e deram significado à sua vida? Será que eles presumiriam que fazem parte de uma conspiração deles mesmos, talvez a Conspiração? Ou será que eles tentariam se alistar em sua própria organização? Ele os deixaria em paz, para que funcionassem como uma cortina de fumaça para suas operações? Ou será que ele agiria contra eles temendo que dêem muitas ideias a seus competidores em potencial?

Talvez a BBS esteja protegida contra violências eletrônicas. Existe sempre a possibilidade de se usar o método direto: o inimigo pode simplesmente destruir fisicamente o computador no qual a BBS está instalada.... e quem sabe o edifício todo onde ele está instalado, dependendo de quão militantes eles são as notícias dos telejornais noturnos sobre a explosão de uma casa num subúrbio, aparentemente sem nenhuma ligação, podem ser pistas excelentes para se começar uma investigação da Conspiração.) A Conspiração poderia também eliminar uma BBS através de meios semi-legais — v. a coluna lateral da página 42.

Numa campanha contemporânea, os investigadores poderiam se decidir a usar BBS comerciais como a CompuServe ou a Prodigy, ou sistemas semi-públicos como a Usenet. Estes sistemas têm muitos assinantes — uma audiência enorme para as teorias dos investigadores. Elas têm também sistemas de segurança muito melhores que os das BBS particulares. Óbvio que dados o tamanho e a importância estas sistemas existe uma grande chance dos Illuminati já terem seus agentes dentro deles...

Ok, vamos supor que os investigadores conseguiram publicar sua informação — sem ter nenhuma modificação feita por ops hosts ou qualquer outro tipo de intruso. Agora existe o problema da credibilidade. As pessoas podem ler estas notícias... mas quem irá acreditar nelas?

O Último Recurso

Claro que existem outras maneiras de espalhar a notícia. Muitas delas são opções desperçadas e poucas irão funcionar... mas se os investigadores forem realmente determinados, valerá a pena tentar *qualquer coisa*. Eles podem telefonar para programas de rádio. Escrever cartas para os jornais — primeiro os grandes. Quando estes se recusarem a publicar as cartas, os pequenos. Comprar anúncios classificados ou espaço promocional, fazer cópias fotostáticas de panfletos e distribuí-los de mão em mão ou colocá-los nos pára-brisas de carros estacionados. Entrar em contato com grupos locais ou com qualquer pessoas que esteja disposta a ouvir. Alugar outdoors ou colocar avisos nos gramados das casas. Gritar a verdade nas esquinas. Pichar paredes de edifícios públicos com suas mensagens.

As poucos, os investigadores poderão ir descobrindo outras pessoas que acreditam e compreendem o que eles estão dizendo. Eles se reunirão num grupo e ajudarão a espalhar a verdade. Terão que ser cuidadosos — os inimigos estão em toda parte. Não será seguro agir abertamente, mas se forem cautelosos, eles poderão conseguir aliados e acumular influência. A segurança é importante: senhas, sinais de reconhecimento. Podem acabar ludibriando o público que ignorou suas mensagens quando ela era oferecida como um presente. Eles podem criar peões por toda parte, descobrir segredos e guardá-los para o grande dia que há de vir... Fnord. (Veja o parágrafo *A Sociedade da Luz* na coluna lateral da pág. 67.)



Chamar a Polícia

Os cidadãos cumpridores das leis poderão querer contar à polícia tudo o que eles descobrirem e deixar que eles cuidem do caso. Pessoas menos cumpridoras podem ainda querer chamar as autoridades simplesmente porque perceberam que elas têm mais influência. As duas lógicas fazem sentido, mas "chamar a cavalaria" é mais fácil de dizer do que de fazer.

E se os Illuminati já tiverem penetrado nas autoridades? Reclamar dos Illuminati para os Illuminati não vai ajudar em nada e é perigoso para a saúde. Um único agente

Iluminati seria capaz de descarrilar uma investigação, simplesmente se divertindo às custas da "parlapatee conspiracional."

A Reação da Conspiração

A Conspiração poderia adotar alguma ação preemptiva contra os investigadores, inclusive tentar matá-los. Existem, no entanto, sérios riscos envolvidos em se eliminar uma pessoa. O que aconteceria se os investigadores tivessem contado a alguém o que eles sabem ou preparado cartas para serem enviadas à polícia no caso deles morrerem inesperadamente? O próprio desaparecimento de alguns investigadores poderia ser o evento que motivaria outro grupo de caçadores da Conspiração. Ao invés de eliminar os investigadores, os Iluminati poderiam achar mais seguro eliminar qualquer evidência física que eventualmente tenham conseguido.

Ou a Conspiração poderia preferir desacreditar os investigadores. Um grupo com conhecimentos de tecnologia como a Network não teria dificuldades em modificar os registros existentes no computador da polícia, de modo que mostrassem que os investigadores receberam baixa há pouco tempo de hospitais mentais, ou que já foram presos diversas vezes por fraude. A polícia dará imediatamente um desconto em tudo o que os investigadores lhes disserem ... e é possível mesmo que cheguem a prendê-los.

Por último, a Conspiração poderia reagir à tentativa dos PCs de chamar a atenção das autoridades ... fazendo nada. Pode ser que a história dos PCs seja tão absurda e tão sem evidências concretas que os Iluminati imaginem que as autoridades não irão acreditar neles de qualquer modo.

Os HdPs Entram em Cena

Pode ser que os Iluminati prefiram forçar os investigadores a desistir do caso. Confiscar evidência, aterrorizar testemunhas, plantar a desinformação e até mesmo sequestrar amigos e dependentes dos investigadores ... tudo isso faz parte das funções dos Homens de Preto.

Alguns HdPs, como o descrito na coluna lateral da pág. 95, são membros da Conspiração e sabem que estão servindo aos Iluminati. Outros — como os HdPs descritos na seção *Personagens* na pág. 23 — muitas vezes não sabem por que recebem ordens para se encostarem nos investigadores e não têm a menor idéia que suas vítimas os vêem como HdPs. Esta é uma boa maneira de introduzir um novo PC num grupo. O novo personagem poderia ser um policial ou um membro de alguma agência de inteligência enviado para notificar alguns investigadores. Ele é um HdP "iluminado" ou está a ponto de se tornar um: algumas de suas missões mais recentes têm sido meio estranhas e ele está com medo de que exista alguma coisa esquisita acontecendo em sua agência. Seu encontro com os outros PCs só serve para confirmar seus temores. Ele descobriu que os "conspiradores criminosos" que seus superiores lhe disseram que encontraria são na verdade civis honestos, trabalhando em algo que consideram muito importante. Se os outros personagens forem suficientemente persuasivos, o HdP poderia pedir demissão de seu emprego e se juntar a eles ou ajudá-los dos bastidores, enquanto elimina a corrupção de sua agência.

Avisos de Outros Lugares

Colegas, companheiros de trabalho, conhecidos e até mesmo amigos poderiam dar alguns "conselhos" aos investigadores "para seu próprio bem" — em outras palavras, avisos ostensivamente amigáveis para que tomem cuidado com suas vidas. Isto pode ser uma excelente indicação de quão longe a influência dos Iluminati pode se estender: até mesmo os amigos e os colegas dos investigadores fazem parte da Conspiração ("Alguém em quem você confia é um de nós.")

É claro que os avisos amigáveis poderiam ser simplesmente isso — expressões de preocupação de gente que realmente gosta dos investigadores. As pessoas que estão dando estes conselhos poderiam também ser peças manipuladas de várias formas para entregar as mensagens.

Os avisos podem vir também de autoridades que não estão envolvidas com a Conspiração. Exemplo: os caçadores da Conspiração estão seguindo o cônsul da Venezuela, que eles acreditam — corretamente ou não — que seja um Iluminati. Existem

Os Protocolos dos Anciões de Zion

Os Protocolos são talvez o exemplo mais espalhafatoso e grotesco de desinformação e propaganda que já existiu. Os *Protocolos* são um documento - na forma de uma declaração de princípios, ou talvez uma espécie de "memorando interno" - descrevendo passo a passo os caminhos por onde a "conspiração judaica internacional" levaria o mundo. Os Protocolos descreviam um grande plano Conspiracional, que incluía a destruição de alguns regimes, a infiltração na maçonaria e em outras organizações similares e a obtenção do controle de todas as instituições sócio-político-econômicas do mundo ocidental. Mais ainda, os autores dos *protocolos* descreviam como eles "dirigiam" povos e raças inteiras "de acordo com um plano político do qual, durante muitos séculos, ninguém teve mais que uma vaga idéia."

Os *Protocolos* apareceram pela primeira vez na sua forma atual por volta de 1930 na Rússia, dados de presente ao Czar Nicolai II por Sergei Nilus como "prova" da existência de uma conspiração judaica mundial. De acordo com Nilus, os *Protocolos* foram compostos num Congresso Judaico Internacional que foi realizado na Basileia em 1897. Como já se provou anteriormente, os protocolos não vieram daí.

É presumível que a intenção de Nilus fosse provocar um rancor anti-semita no Czar. Se este era seu objetivo, ele falhou completamente. Nicolai ordenou que todas as cópias dos *Protocolos* fossem destruídas e baniu Nilus de sua crote, em desgraça. Infelizmente, os *Protocolos* sobreviveram.

O documento foi publicado em 1903 e mais uma vez em 1905. Em 1919 ele foi amplamente difundido por Alfred Rosenberg, que se tornaria o principal teórico e propagandista racial do Partido Nacional Socialista de Hitler. De acordo com o *Mein Kampf*, o próprio Hitler punha muita fé nos *Protocolos*. Eles foram apresentados como autênticos pelo *Morning Post*, na Inglaterra, e o *Time*, lhes deu crédito em 1921 (apesar de ter posteriormente admitido seu erro).

Hoje em dia, muitos historiadores consideram-nos uma farsa completa. Alguns, no entanto, acreditam que Nilus tenha de fato modificado um documento existente, com o qual a "conspiração judaica internacional" estaria envolvida. Este documento original - se é que ele existiu - poderia muito bem ser o plano de uma verdadeira conspiração mundial que não era judaica em sua natureza...

Hangar 13

Muitos ufologistas afirmam que a Força Aérea Americana descobriu os destroços de um disco voador que se acidentou - ou talvez tenha sido derrubado - durante a década de 60. Estes destroços e os cadáveres preservados da tripulação da nave estão guardadas no misterioso "hangar 13" de uma base aérea importante. Num mundo Iluminado, a nave escondida no hangar 13 poderia muito bem ter sido uma nave batedora alphan de NT 104.

Parece pouco provável que os alphas iriam deixar alguma coisa com um potencial destrutivo tão grande nas mãos de um inimigo para uma análise tão extensa. O fato de o hangar 13 não ter sido vaporizado por uma arma de NT 10 indica uma dentre várias hipóteses.

Primeiro, a Força Aérea poderia não ser um inimigo. Os alphas poderiam ter aceitado oficiais mais graduados como membros e os fizeram lachar o hangar para protegê-lo dos ufologistas e outros curiosos. (A Força Aérea é muito boa neste tipo de coisa.) Os alphas poderiam então usar seus aliados assim recrutados para retardar ou cancelar a análise dos destroços ou para desorientar os investigadores de tal maneira que eles nunca iriam encontrar nada de valor. Uma outra hipótese seria eles permitirem que a Força Aérea continuasse com suas pesquisas, mas se assegurassem que a tecnologia seria usada apenas de formas que estivessem de acordo com seus objetivos.

Ou então o material existente no hangar 13 poderia ser uma falsificação descarada criada pelos alphas ou algum outro grupo que tenha acesso à alta tecnologia. Enquanto os militares americanos estão tentando desvendar os "segredos" do OVNI e se preparando para uma invasão espacial, a Conspiração está florescendo sem ser perturbada.

Por fim, e talvez a hipótese mais provável, não existe o que quer que seja no hangar 13. E nunca existiu. A Força Aérea vem negando há anos que eles tenham encontrado uma nave espacial acidentada e talvez esteja falando a verdade. A coisa toda foi orquestrada por algum grupo conspiracional - talvez os alphas, talvez algum outro - com suas próprias finalidades.



grandes chances de *alguém* notar: as forças de segurança do próprio cônsul, a polícia ou o FBI que é responsável pela segurança do cônsul enquanto ele está em território americano). Qualquer um destes grupos teria razões verdadeiras para avisar as pessoas para se afastar ou de alguma outra forma neutralizar gente que poderia estar planejando assassinar o cônsul. Como é que os PCs vão interpretar estes avisos? Os Illuminati estão protegendo a sua gente...

Psicologia Reversa

Como será que muitos PCs vão reagir a um aviso para se manterem afastados de uma determinada investigação? Com certeza, redobrando seus esforços.

Os Illuminati poderiam muito bem levar isto em conta em seus planos. Digamos que os investigadores estejam na pista dos nazistas que se esconderam na América do Sul. Os rapazes da Moon Computers, inimigos fideais dos nazistas, percebem o que está acontecendo e enviam HdPs para avisar os caçadores da Conspiração que interrompam suas investigações *já*. Se os PCs reagirem da forma geniosa prevista, eles irão aumentar os esforços para obter informações sobre os nazistas.



Heróis e Vilões

Pode ser que os investigadores encontrem aliados e inimigos inesperados quando começarem a investigar a Conspiração. Eles darão ao mestre muitas oportunidades de ajudar os PCs ou colocar obstáculos em seu caminho.

Adversários Inesperados

Investigações da Conspiração atraem muitos inimigos. Haverá muita gente tentando avisá-los, assustá-los, dar-lhes informações falsas ... ou até mesmo matá-los. É tentador assumir que todas estas pessoas são agentes da Conspiração. Alguns com certeza *serão*; outros *pode ser que sejam*, mas alguns provavelmente *não serão*.

Exemplo: Se os investigadores fizerem um movimento contra o cônsul venezuelano às claras, seus guarda-costas irão defendê-lo. Se a pessoa em questão for mais "sensitiva" que um cônsul, os guarda-costas podem agir antes mesmo que os caçadores da Conspiração façam qualquer movimento ... o que sem dúvida nenhuma seria entendido como uma prova de que o alvo *é* um dos Illuminati.

Outro exemplo: os pesquisadores chegaram à conclusão que uma empresa local de alta-tecnologia tem ligações com a Network. Eles começam a procurar provas. Quando a companhia percebe a investigação, qual será a conclusão óbvia? *Espionagem industrial* ou uma tentativa de prejudicar a empresa feita por um competidor desumano. A empresa chamará a polícia o mais rápido possível, ou tomará alguma atitude mais direta — *principalmente* se eles estiverem escondendo alguma coisa.

Aliados Surpreendentes

Da mesma maneira que os inimigos (ou supostos inimigos) podem aparecer do nada quando um grupo de PCs começa suas investigações, os aliados (... ou *supostos* aliados) também podem fazê-lo.

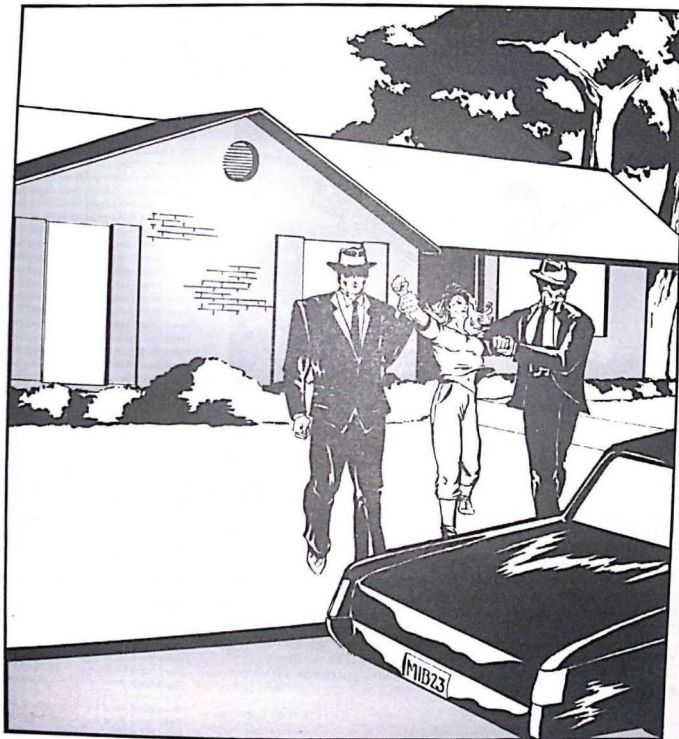
Os Homens de Preto

6

A Serviço dos Illuminati

"O poder é o fim. Não existe prazer maior do que a simples sensação de controle."

- Richard J. Whalen, O Pai Criador



Os grupos conspiracionais precisam constantemente de sangue novo. Os membros morrem em serviço, por acidente ou velhice — tornam-se ineficientes ou talvez sejam promovidos para outras organizações em níveis mais elevados dentro da estrutura de poder. Mesmo aqueles grupos Illuminati cujos membros se tornaram imortais — se é que existe um desses na campanha — poderiam estar atentos para novos talentos.

O tipo de recrutamento depende da natureza da organização. Uma sociedade secreta “aberta” como os Maçons, uma organização aparentemente não-conspiracional como a IBM e uma sociedade realmente secreta como os Cavaleiros Templários iriam tratar o assunto de maneira bem diferente.

Mas em qualquer campanha, pode chegar o momento em que os investigadores, já experientes no que diz respeito à conspiração, são convidados a se *tornarem membros...*



“Os Illuminatti Querem Você” - Filiando-se a uma Sociedade Secreta

Sociedades Secretas “Conhecidas”

Essas sociedades são grupos como os Franco-maçons e as fraternidades com letras gregas no nome: organizações que se declararam publicamente como “sociedades secretas,” procuram ativamente — e chegam até mesmo a fazer propaganda, no caso das fraternidades — por novos membros e podem ser encontradas na lista telefônica. Elas não mantêm sua existência em segredo mas escondem seu ritual, seus códigos de reconhecimento e — de vez em quando — seus verdadeiros objetivos.

Alguns dos estudiosos da conspiração mais fanáticos acreditam que os grupos deste tipo são os maiores jogadores dentro da grande Conspiração. Organizações como a fraternidade Sigma Chi, por exemplo, poderiam servir de fachada para os Illuminati que acreditam que a aparente lhanza do grupo será suficiente para evitar suspeitas. Estes grupos podem ser muito abertos no que se refere a recrutamento. Na verdade, algumas das sociedades “secretas” mais renomadas poderiam simplesmente sentar e esperar que candidatos qualificados os procurassem.

Mas se o grupo for controlado secretamente pela Conspiração, apenas os membros mais graduados saberão como a organização se encaixa dentro da estrutura de poder. (“mais graduados” neste contexto poderia se equiparar a aqueles que ocupam os cargos

Um Homem de Preto Típico

Um HdP “real” pode ser um sujeito forte. Em geral, ele será um pouco mais forte do que a pessoa para quem ele veio trazer o aviso - *mais forte* o suficiente para se capaz de fazer picadinho de um ou dois deles, mas que também pudesse ser derrotado pela ação coordenada de um grupo. (A reputação dos HdP é tão grande que poucas pessoas inteligentes pensariam em enfrentar um.) Os valores abaixo descrevem um HdP para uma campanha “realista” (i.e. NT 7, onde os PCs não têm acesso à magia, a superpoderes nem armas pesadas).

ST 16; DX 16; IQ 11; HT 13

Vantagens: Grupo Aliado (outros HdPs; grupo pequeno, aparece no caso de um resultado menor ou igual a 12); Reflexos em Combate; Noção do Perigo; Hipotalgia; Patrono (o grupo conspiracional; Organização Poderosa); Força de Vontade; Rijeza.

Desvantagens: Dever (para com o grupo conspiracional); Reputação (funcionários do governo - bônus igual a +2 nos testes de reação das pessoas cumpridoras da lei; “ele é um HdP!” - redutor igual a -2 nos testes de reação dos estudiosos da conspiração, ufologistas, etc...).

Perícias: Conhecimento do Terreno 14 (aquele que for apropriado); Briga 14; Detecção de Mentiras 14; Escape 14; Armas de Fogo (Várias) 19; Intimidação 17; Caratê 15; Furtividade 14.

Um HdP normalmente usa um colete à prova de balas escondido debaixo de sua capa e carrega armas ligeiramente mais avançadas do que as que todo mundo tem.

Os HdPs têm um moral inabalável. Lutam como uma unidade coesa - se for necessário lutar - e nunca deixam um companheiro para trás.

Lembre-se que os HdPs não estão limitados às campanhas ambientadas nos dias de hoje. Um HdP numa campanha na era Vitoriana poderia carregar uma pistola automática pequena com um silenciador; um HdP numa campanha espacial carregaria consigo alguma coisa 1 nível tecnológico acima da tecnologia predominante.



HdPs Super-humanos ou Inumanos

Numa campanha espacial, cyberpunk ou do tipo high-tech poderia existir o irmão mais velho dos HdPs, o "Cyborg de Preto." Ele seria todo feito de metal, teria blindagem, força e sentidos ampliados e possivelmente armas implantadas. O CuP é o "expedicionário" mais poderoso dos Illuminati (A reconstrução bionica é descrita com detalhes no **GURPS Cyberpunk**.)

E alguns entusiastas da conspiração acreditam que os Homens de Preto não são humanos. Eles são criações artificiais - andróides ou golens - ou possivelmente de origem extra-terrestre. Talvez isto seja uma fantasia paranóica ... talvez seja tudo verdade. Afinal de contas, será que agentes humanos seriam capazes de adquirir a aura mítica que envolve os HdPs, não importa quão reservados e implacáveis eles fossem?

Portanto, talvez eles sejam reais. Os Illuminati têm uma tonelada de agentes humanos, mas têm também alguns que não são. Isto seria uma surpresa terrível para o investigador que está acostumado a lidar com os campanhas da Conspiração.

Você encontrará a seguir os dados básicos para um tipo de HDP inumano, mas o GM poderia - e deveria - adicionar algumas outras habilidades especiais e quem sabe algumas vulnerabilidades interessantes.

ST15, DX 13, IQ 9, HT 16

Vantagens: Ouvido Apagado, Reflexos em Combate, Hipotalgia

Desvantagens: Circunspeção, Reputação (oficial do governo +2 diante de cidadãos cumpridores da lei; ele é um HDP! -2 entre os estudiosos da conspiração, ufologistas, etc...)

Perícias: Intimidação 17, Armas de Fogo 17, Rastreamento 15

Um HDP inumano não sente emoções e não é lá muito brilhante mas segue as ordens ao pé da letra. Ele não terá nenhuma preocupação com sua própria segurança ou com o bem estar dos humanos que encontra. Ele simplesmente faz o que lhe dizem para fazer. Os HdPs deste tipo são "programados" para evitar chamar a atenção quando estão entre as pessoas normais, mas usam sua força implacável para aterrorizar seus alvos ... ou qualquer outra pessoa que se meta com eles.

O mestre pode representar estes HdPs inumanos como um recurso raro usado apenas nos momentos de crise ... ou como um exército sem fim de andróides que os Mestres Secretos podem lançar mão à vontade.

chave no grupo, mas poderia não ser assim. O presidente e outros membros executivos poderiam estar completamente inconscientes da verdadeira natureza do grupo, enquanto a *eminência parda* que os manipula dos bastidores é um "homem de estado mais velho" — que merece um grande respeito de todos, mas não ocupa nenhum cargo oficial.) Só depois que um iniciado prova seu valor é que descobrirá que havia se juntado a um grupo conspiracional.

Será muito raro todos os membros ativos de uma organização saberem que ela tem um objetivo secreto. Neste caso, existe uma grande chance da organização ser algum tipo de impostura — talvez um grupo de camuflagem que pode ser sacrificado às autoridades ou à opinião pública se os *verdadeiros* conspiradores precisarem desviar a atenção deles próprios.

Sociedades Secretas Ocultas

Grupos como os Cavaleiros Templários e a *Prieuré de Sion* mantêm sua própria existência em segredo. Somente em casos muito raros os candidatos serão selecionados pela própria organização e testados de uma forma muito rigorosa, antes de serem convidados a se tornarem membros.

De vez em quando, no entanto, um indivíduo pode conseguir uma grande quantidade de informação sobre um grupo destes e depois se apresentar como um candidato. Obviamente eles teriam que ser muito cuidadosos com um voluntário deste tipo, apesar de que é possível que o "tenham visto se aproximando" no início de sua pesquisa e tenham *permitido* que se aproximasse. Na verdade, alguns grupos poderiam até usar situações como essa como um grande teste: se alguém traz à luz a existência do grupo e se apresenta como candidato é porque ele tem o vigor e a competência para se tornar um iniciado valioso.

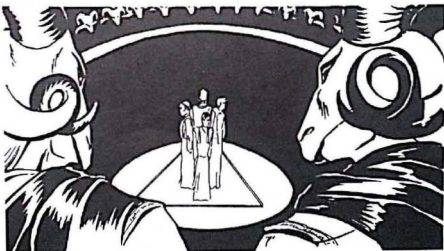
Isto pode variar, dependendo dos objetivos e da história do grupo. Uma organização interessada apenas no poder provavelmente valorizará o talento onde quer que ele possa ser encontrado. Uma organização com outros objetivos poderia limitar seu recrutamento, no mínimo para os cargos mais internos. Exemplos: um grupo nazista ressurgente provavelmente não teria líderes que não fossem "arianos puros."

E lembre-se: se os Illuminati o convidarem a se juntar a eles, não aceitarão um não como resposta.

Detalhes da Iniciação

Cada sociedade secreta — seja ela oculta ou aberta — terá seus próprios rituais e cerimônias de iniciação. Se os PCs chegarem ao ponto de serem convidados a se afiliar, o mestre poderá usar qualquer ritual de iniciação que lhe agradar.

A maioria das sociedades secretas abertas terá rituais muito graves e sérios, muitas vezes com a mesma dignidade de uma missa da igreja anglicana (tenha ou não o ritual implicações religiosas). A iniciação pode envolver perguntas e respostas rituais, normalmente de natureza simbólica, e frequentemente numa língua clássica como o grego ou o latim. Até mesmo as organizações novas podem usar rituais que parecem ressoar com a



história, para convencer os candidatos de que eles estão embarcando em alguma coisa séria. A maioria das iniciações gira em torno de um voto de lealdade e segredo.

Poderia parecer lógico que à medida que as sociedades secretas fossem se aproximando dos Illuminati seus rituais fossem ficando cada vez mais misteriosos e suas juras mais atemorizantes — principalmente aquelas com um cunho religioso ou histórico (de novo, como a *Prieuré de Sion*.) No entanto, o oposto também poderia ser verdade: os grupos mais importantes teriam poucos rituais e os próprios Illuminati não teriam nenhum. Afinal de contas, um dos maiores propósitos de um ritual é reforçar o significado de um juramento de lealdade e as responsabilidades dos membros. Pode ser que haja pouca necessidade destes lembretes no momento em que as pessoas atingem os círculos mais internos. Os Illuminati com certeza "acreditarão sinceramente" no Objetivo — seja ele qual for — e não precisarão de juramentos e da dignidade forçada de um ritual arcaico. Pode ser que estes grupos com uma respeitável tradição histórica mantenham algum tipo de ritual, mas grupos como a Network iriam provavelmente achar este tipo de coisa uma total perda de tempo.

Quem Está no Comando?

Independente de qual seja o grupo, o novo membro certamente se perguntará quem está no comando. Pode ser que os novos iniciados pensem que sabem quem é o líder e o que ele deseja ... mas será que eles estão certos? Muito provavelmente não.

Os PCs poderiam penetrar um nível de impostura apenas para encontrar outro. Exemplo: 95% dos membros da irmandade Alfa Kappa Alfa (AKA) acreditam que o único objetivo da sociedade é se divertir. Mas isto não é tudo que existe na velha AKA: nos bastidores, ela está muito envolvida com a política do campus, manipulando eleições estudantis. Uns 4% dos membros da irmandade conhecem este segredo sombrio. Eles são os políticos.

Mas estes dois grupos somam apenas 99%, e o outro 1%? Eles sabem que a manipulação das eleições é apenas um disfarce. A AKA é na verdade uma organização de recrutamento dos Republicanos (ou dos Democratas, dos verdes ou de quem quer que seja), doutrinando futuros líderes de empresas com a filosofia política que eles desejam.

Será que esta é a verdade final, ou será que ainda existe mais uma camada de ilusão? Com certeza a AKA está envolvida com doutrinação política, mas existe uma outra forma de doutrinação em andamento, uma trama conhecida apenas por um em cada mil membros. E estes programas de "intercâmbio estudantil", em que estudantes talentosos viajam para longe durante vários meses e voltam apenas com deserções muito vagas do que estiveram fazendo? Será que é apenas coincidência que muitos "estudantes de intercâmbio" parecem demonstrar um interesse incomum por esgrima, artes marciais e outras atividades do gênero quando retornam?

Missões

Independente da forma utilizada pelos PCs para conseguirem ser admitidos na Conspiração, seu trabalho não está terminado. Os novos membros são aceitos nos grupos conspiracionais por alguma razão e a partir daí devem desempenhar sua função. Os líderes do grupo começarão a designar missões para os PCs.

Será muito comum os agentes não saberem os verdadeiros objetivos de sua missão. Pode ser que ninguém lhes diga nada — apenas "faça isto" — ou faça um relato falacioso. Manter os agentes no escuro é uma boa política geral por várias razões. Se houver uma chance dos agentes serem capturados ou virem a ser convencidos a mudar de lado por conspiradores inimigos, o risco será menor se não souberem de nada; os agentes não podem falar o que não sabem. (Por esta mesma razão, pode ser que os agentes nunca venham a saber a verdadeira identidade da pessoa — ou das pessoas — que os designaram para esta missão.) Além disso, os agentes nunca sabem se sua missão é real ou apenas um teste para verificar sua competência e lealdade. (Os grupos poderiam espalhar o rumor de que estas missões são comuns — independente delas serem ou não — apenas como uma medida de segurança. Existe muito menos chance de os potenciais traidores desertarem se eles acreditarem que os Mestres Secretos os estão observando o tempo todo.)

Juramento de Sangue

Algumas sociedades secretas exigem como parte da iniciação, que o candidato assine um contrato com seu próprio sangue e forneça uma amostra do mesmo sangue num cálice ou em outro recipiente. Na maioria dos casos este, ato é simbólico e representa que o candidato está jurando por sua própria vida — representada pelo sangue — seguir os preceitos da sociedade. Algumas vezes, no entanto, o sangue poderia ter um propósito bem real.

Diz-se que existem certas tradições de magia por meio das quais o poder de uma mágica pode ser grandemente aumentado se o operador tiver uma amostra do sangue da vítima. É concebível que grupos que usam magia peçam amostras de sangue para lhes dar meios de se vingar de qualquer pessoa que os renegue.

Certos grupos Illuminati têm acesso a uma tecnologia muito avançada que possivelmente inclui técnicas de clonagem. É possível que os Illuminati tenham algum plano sinistro em mente envolvendo duplicatas clonadas quando eles pegam uma amostra do sangue de seus novos iniciados.



A Admissão Num Grupo Conspiracional

A vida não é necessariamente fácil para os membros de uma organização conspiracional. Eles precisam estar o tempo todo se protegendo contra a infiltração de inimigos e a subversão de seus próprios agentes. O receio de uma traição estará sempre presente na mente dos mestres.

Muitas organizações serão extremamente paranóicas e até mesmo repressivas quando se trata de seus membros. Elas podem vigiar seus agentes de perto, monitorando suas linhas telefônicas, interceptando sua correspondência e até vasculhando suas casas. Mesmo que isto não case bem com os princípios morais e éticos dos mestres, ainda se trata de uma precaução prática num mundo onde ninguém pode confiar em ninguém.

Numa organização destas, os mestres podem inclusive acolher com simpatia as evidências de pequenas transgressões de seus agentes. Primeiro, isto lhes dá mais um ponto por onde pegar seus membros. Segundo, e muito mais importante, o pessoal da inteligência fica nervoso quando eles encontram alguém completamente "limpo." Afinal de contas, todo mundo comete erros e quase todo mundo tem vícios - ainda que sejam pequenos. Alguém que não tem nenhum vício poderia muito bem ser um espião tentando evitar chamar a atenção...

Isto significa que as pessoas que estão envolvidas em alguma coisa duvida deveriam sempre fabricar evidências que apontam para infrações menores, ao invés de tentar provar sua completa inocência. Se levarmos em conta a natureza humana, veremos que esta atitude é muito mais eficaz.

A sabedoria corrói porque
você passa a entender como a
corrupção pode servir aos seus
interesses.

É lógico que você também
passa a entender quais são
os seus interesses, portanto
ela é auto limitante.
Ou algo assim...



Os Homens de Preto



Cadeias de Comando

Algumas organizações, como a polícia ou os militares, têm estruturas definidas. As ordens são dadas diretamente e os indivíduos menos graduados devem obedecer aos seus superiores. Esta estrutura parece feita sob medida para a ação conspiracional. Um agente infiltrado graduado pode dar ordens diretas para agentes que têm nível mais baixo na hierarquia, provavelmente através de níveis intermediários inocentes. Se alguém questionar as ordens, sempre haverá uma explicação — "treinamento," "segurança nacional," etc...

Pode ser que outros grupos não tenham uma cadeia de comando rígida, como por exemplo os grupos sociais — ou, mais corretamente, grupos que parecem ser exclusivamente sociais. Neste caso, os Illuminati que desejarem passar instruções para agentes dentro do grupo precisarão fazer com que estes agentes venham a conhecê-lo e provar que eles têm autoridade para dar aquelas ordens.

No entanto, de vez em quando, as pessoas que estão no comando não desejam revelar suas identidades. Ordens, relatórios e outras comunicações de rotina podem ser passados de um lado para o outro usando-se técnicas de espionagem: mensagens codificadas, telefonemas anônimos e assim por diante. Serão necessários também códigos de autenticação para confirmar que as ordens são reais e não uma trama do inimigo.

Uma situação onde o agente não sabe exatamente quem está dando as ordens é exasperante. Ele não sabe quem são seus superiores na organização e pode não saber nem quem são seus colegas. É sempre possível que alguns de seus colegas sejam na verdade inimigos infiltrados. Perturbador ou não, este é um fato na vida da maioria dos agentes da Conspiração já que isto aumenta a segurança de seus mestres ocultos.

Tipos de Missão

As seções a seguir discutem alguns tipos de missão típicos que poderiam ser designados para agentes da Conspiração. Note que, muitas vezes, nada é dito aos agentes com relação ao verdadeiro significado de suas missões. Às vezes eles são capazes de fazer conjecturas inteligentes, mas na maioria dos casos as ordens que eles receberem não farão o menor sentido. (Será que isto é assim porque eles não têm conhecimento suficiente do "panorama geral" ou porque a missão não faz o menor sentido? A gente nunca sabe com certeza quando se trata dos Illuminati...)

Muitas dessas missões parecerão simples ou até mesmo enfadonhas. No entanto, no mundo dos Illuminati *nada* é tão simples quanto parece. Existe sempre uma chance de que o mendigo cego da esquina seja, na verdade, um ninja assassino trabalhando para a Oposição e os inimigos podem aparecer a qualquer momento.

Coleta de Informações

Os grupos conspiracionais dependem de informação atualizada sobre as ações de

seus rivais, a eficiência das operações mais recentes, mudanças na situação geral (o que quer que isso signifique para aquele grupo em particular), das quais podem se aproveitar e assim por diante. Eles vivem e morrem através da informação e dedicam uma boa parte do tempo e dos recursos para conseguí-las.

As missões de inteligência são também uma boa maneira de testar novos agentes. Normalmente, a única consequência de uma falha será o fato da organização não conseguir os dados de que necessita. É óbvio, então, que os agentes recém-admitidos na Conspiração dedicarão a maior parte de seu tempo a atividades de coleta de informações. Existem vários tipos de coleta de informação. A lista a seguir não é completa; os mestres não deverão encontrar nenhuma dificuldade em criar um número muito grande de missões diferentes.

Vigilância. Os agentes recebem ordens para vigiar um determinado local: uma loja, um quarto de hotel, uma boate, ou até mesmo uma certa área num parque. Pode ser que eles fiquem sabendo exatamente o que estão procurando — o encontro de dois rivais conhecidos, por exemplo — ou serem instruídos simplesmente para reportar toda e qualquer atividade naquele local. Esta pode ser uma missão de treinamento, com praticamente tudo encenado, para verificar se os novatos vão reportar realmente *tudo* o que se passou ou vão editar seus relatórios incluindo apenas aquilo que eles acham que é importante.

Cola. Os agentes deverão seguir um alvo individual e reportar todos os seus movimentos com uma atenção particular sobre as pessoas com quem ele se encontra. É possível que as ordens digam que o alvo irá passar ou receber alguma coisa e que eles têm que descobrir o que. O alvo pode ser um membro conhecido de uma organização rival, um "civil" aparentemente inocente ou até mesmo um outro membro do grupo do agente.

Mensageiro. Os agentes devem apanhar ou entregar uma mensagem. Pode ser que eles tenham que deixar um pacote ou apanhar algo num lugar determinado ou talvez a missão envolva um encontro com outro mensageiro, tanto num local aberto quanto secreto. Os dois mensageiros precisarão confirmar a identidade um do outro e provavelmente trocar pacotes, de modo que se houver alguém seguindo qualquer um dos dois, esta pessoa não notará a troca.

Interceptação. Interceptar comunicações do grupo rival. Isto pode significar apanhar um pacote deixado por um mensageiro do grupo rival — e talvez substituir a mensagem verdadeira por uma falsa — ou personificar o contato para quem o mensageiro do grupo rival deveria entregar a mensagem. Uma outra alternativa seria os agentes receberem ordens para impedir um mensageiro de fazer sua entrega ... se possível sem barulho nem derramamento de sangue, ou talvez da forma que eles conseguirem. Apesar desta não ser exatamente uma missão de coleta de informação, os agentes poderiam receber ordens para redirecionar a comunicação de um grupo rival — talvez o correio ou alguma outra forma de telecomunicação — de modo que as mensagens cheguem ao lugar errado (na caixa de correio de um fanático estudioso da conspiração, por exemplo...).

Pesquisa. Este tipo de missão poderia levar os agentes a qualquer parte do planeta — desde o cartório de registro mais próximo até as ruínas assombradas do outro lado do mundo. Eles estarão sujeitos a manobras de oposição em todo o trajeto, tanto por parte do objeto de suas pesquisas quanto de uma terceira parte interessada em mantê-los no escuro.

Infiltração

Infiltrar-se num grupo inimigo é uma das missões mais perigosas e difíceis que um agente pode receber. O perigo mais óbvio é o grupo-alvo descobrir o verdadeiro compromisso do agente — ou já sabê-lo de antemão — e decidir eliminá-lo. Menos comum, mas ainda assim muito real, é o risco de toda a missão de infiltração ser uma armadilha e os mestres do agente deixarem "vazar" sua identidade verdadeira e qual sua missão para o grupo-alvo, por uma razão qualquer — talvez para desviar a atenção de um outro agente infiltrador.

A maioria das organizações envolvidas na Conspiração contém apenas uns poucos conspiradores verdadeiros. O resto dos membros ignora completamente as atividades ocultas. É relativamente fácil para um agente penetrar nas camadas externas de uma organização deste tipo — ser contratado como funcionário, ou se transformar num



Instrumentos Relutantes

Nem todo mundo que trabalha para os Illuminati o faz de boa vontade. Os Mestres Secretos têm muitos servos dignos de confiança que não trabalham por dinheiro nem pelo poder e sim porque eles acham que não existe outra opção.

Estes instrumentos relutantes podem estar fazendo coisas que até mesmo criminosos caçados não fariam apenas por dinheiro ... como, por exemplo, fazer experiências com crianças. Ou eles podem ser cidadãos, que já foram honestos um dia, mas que, levados pelo desespero tornaram-se servos secretos da Conspiração.

Exemplo: um juiz respeitado poderia se tornar um instrumento Illuminati premido pela chantagem. Talvez seu passado contenha uma indiscrição que ele pensava estar enterrada para sempre. Ou, talvez ele esteja protegendo alguma outra pessoa, como a esposa ou um dos filhos. Qualquer que seja a história, o resultado é sempre o mesmo: ele teve a chance de escolher entre ter a vida arruinada ou fazer um "favor" ocasional, e agora ele se acha preso nos tentáculos da Conspiração.

Os Illuminati ou qualquer grupo avançado que esteja sob o seu comando — poderia ser a única fonte de um determinado tratamento médico que mantém o instrumento (ou uma pessoa amada) vivo. A organização poderia ter o poder de destruir alguma coisa — uma escola, um museu, talvez apenas um pedaço de mata — do qual o instrumento gosta muito. Ou poderia ser a única fonte possível de recursos para uma instituição que o instrumento adora ... no fim das contas o que dá na mesma.

De qualquer maneira, a lealdade do instrumento é comprada não com dinheiro, mas através do medo e do desespero. Um instrumento relutante pode vir a ser mais difícil de ser "convertido" pelos investigadores do que um conspirador de nível baixo comprado com dinheiro. Se os PCs não forem capazes de oferecer a mesma ajuda, proteção ou leniência que os Illuminati proporcionam, eles não terão nada a oferecer. O instrumento já tomou sua decisão e existe uma grande chance de manter-se fiel a ela.

Mas se os investigadores conseguirem fazê-lo mudar de idéia — seja mostrando a ele que há muita coisa em jogo ou convencendo-o que os Illuminati mentiram para ele — o instrumento com certeza carregará para sempre consigo um ódio mortal por seus mestres anteriores e todas as suas obras.

Por outro lado — e, quando você brinca de conspiração sempre existe mais um lado — os conspiradores poderiam preparar alguém com uma história convincente de ter sido forçado a trabalhar para os Illuminati contra sua vontade para ludibriar os investigadores.

Sinais e Símbolos dos Illuminati

Existem tradicionalmente muitos símbolos associados aos Illuminati e suas atividades. Entre eles se incluem não está limitado a ele - o olho na pirâmide (que curiosamente aparece nas notas de dinheiro americano), o "olho de Hórus" egípcio - várias cruzes no estilo cristão, a *flor-de-lis*, o símbolo de infinito (∞) e a anfisbena (o símbolo de uma cobra engolindo sua cauda). É comum as organizações - principalmente as sociedades secretas - terem seus próprios símbolos como o esquadro e o compasso, insígnia da Maçonaria.

As sociedades secretas são muitas vezes caracterizadas por códigos de reconhecimento que incluem gestos e sinais físicos, apertos de mão, senhas e trocas rituais. O grupo precisa de muita cautela para usar os códigos nos momentos em que há leigos presentes. Os códigos devem ser complexos o suficiente para poderem ser distinguidos e garantir que ninguém os descubra acidentalmente. Eles também devem ser "naturais" também para poderem ser usados sem chamar muita atenção ou serem reconhecidos como algum "sinal secreto".

Graças ao sistema de fraternidades com o nome formado por letras gregas, muitas pessoas acreditam que os apertos de mão rituais são largamente usados como símbolos de reconhecimento. Na verdade, se as duas pessoas envolvidas não estiverem quase certas uma da identidade da outra os apertos de mão *não* são um bom sistema de reconhecimento. Afinal de contas, sempre existe a possibilidade de um membro da sociedade "deixar escapar o aperto de mão" para alguém que *não* é membro. Se o aperto de mão for muito complexo (ou muito artificial) as pessoas que não são membros perceberão imediatamente que alguma coisa estranha está acontecendo. Além disso, existe uma quantidade limitada de apertos de mão que não revelarão a existência de um segredo e o número de sociedades secretas em operação é muito grande. É quase certo, estatisticamente, que um "determinado aperto de mão" secreto será adotado por um punhado de grupos cujo nome é composto de letras gregas, uns dois ou três times de rugby, talvez os maçons ... e quem sabe a Sociedade dos Assassinos.

Continua na próxima página ...

Os Homens de Preto

recruta — mas isto não tem muita utilidade. É muito mais difícil para um agente penetrar nos "círculos conspiracionais mais internos".

Usando seu conhecimento — obviamente, sem revelar de onde ele vem — o agente pode atrair a atenção dos verdadeiros conspiradores e demonstrar que é um candidato perfeito para o recrutamento. Mas ele tem que conseguir um equilíbrio entre parecer ser um bom candidato e surgir como uma ameaça ... Um agente poderia admitir que faz parte da Conspiração, ao invés de tentar se fazer passar por um inocente. Como o grupo iria reagir se descobrissem que ele havia trabalhado para uma organização rival e agora faz parte da deles? Algumas iriam matá-lo por uma questão de princípio — uma coisa muito fácil agora que ele não está mais protegido por seus Mestres — mas outras poderiam se decidir a usá-lo. Um ex-agente traria consigo um conhecimento de seus antigos Mestres muito valioso. Para que esta estratégia tenha alguma chance de funcionar, os Mestres do agente deverão agir exatamente como o fariam se ele tivesse realmente desertado. Isto poderia inclusive significar a mudança de todos os códigos e procedimentos que o agente conhecia e provavelmente fazer uma tentativa (bem real) de encontrá-lo e eliminá-lo. Além disso, todas as pessoas da antiga organização do agente teria que acreditar piamente que ele traiu a causa.

E o que acontecerá se um grupo descobrir que um candidato é um agente infiltrado? Poderiam matá-lo imediatamente ou recrutá-lo de verdade ... e depois usá-lo como um canal para enviar informações adulteradas para seus antigos Mestres. Um grupo particularmente maquiavélico poderia recrutar o agente, deixar vaziar a informação para seus verdadeiros Mestres que ele havia virado a casaca e ... depois sentar e esperar que os próprios Mestres do agente o eliminem.

Mesmo que o agente consiga se infiltrar com sucesso em seu alvo, é pouco provável que seu Mestre volte a confiar integralmente nele de novo. Sempre existe uma chance do agente ter sido convertido ou simplesmente ter mudado de opinião e se tornado leal a seus novos Mestres. (Confúcio — ou será que foi Kurt Vonnegut? — disse, "Cuidado com o que você finge ser porque você se transforma naquilo que finge.")



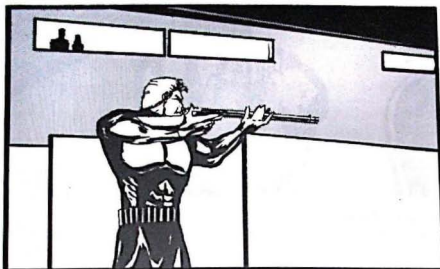
Contra-espionagem

Os agentes de contra-espionagem tem a tarefa ingrata de procurar sinais de traição em seus próprios colegas. Infelizmente vai haver sempre alguma coisa que *parece* suspeita. (provavelmente porque um colega leal começa a ter a sensação de estar sendo observado!) Depois de descobertos, os agentes infiltrados podem ser eliminados, convertidos (possivelmente através de uma lavagem cerebral ou controle da mente) ou usados como canais de informações falsas.

Os agentes de contra-espionagem nunca são capazes de ter certeza para quem exatamente um aparente agente infiltrado trabalha. Será que ele é membro de um grupo rival? Ou será que ele é trunfo colocado ali por um grupo que se encontra num nível mais elevado da mesma estrutura de poder (talvez os próprios Illuminati)?

Programando um Colaborador

Este é um passo preliminar para o próximo tipo de missão, controlar agentes. Os PCs



poderiam ser designados para convencer pataus inocentes a distribuir panfletos escritos em sérvio nas ruas de Manhattan ou pichar "Pensamentos Sim, Slogans Não!" nas paredes do prédio da prefeitura.

Uma das melhores técnicas é fazer o recrutamento usando "falsos estandartes". O agente se faz passar por um membro de outro grupo — um grupo em que o objetivo acredite e respeite. Ou seja, o agente poderia interpretar um oficial do FBI — com evidências corroborativas, é claro — e pedir a um civil para "ajudar ao Bureau numa questão delicada." O agente poderia cooptar um asset de um grupo rival se apresentando como um membro mais velho do mesmo grupo. Ao invés de depender da autoridade para conseguir seu objetivo, o agente pode tirar proveito de uma similaridade de objetivos. Exemplo: ele poderia cooptar um ambientalista fanático afirmando fazer parte do (inexistente) Novo Exército Ecológico.

Controlando Agentes

Depois que um informante foi recrutado, alguém tem que se responsabilizar pelos canais de comunicação, ou seja, enviar-lhe as ordens e receber seus relatórios. Este é o trabalho de um "case officer" (agente de ligação) ou "controle." Pode ser que os agentes sejam responsáveis apenas pelos informantes que eles mesmos recrutaram ou pode acontecer dele receber colaboradores recrutados por outros. Neste último caso, é possível que o oficial de ligação conheça seu informante apenas pelo nome de código e poderia não ser capaz de reconhecê-lo caso se cruzassem nas ruas.

Subversão e Tomada do Poder

Como é que os Illuminati controlam as organizações que fazem parte de sua estrutura de poder? Através da subversão e tomada do poder.

Algumas organizações são fáceis de subverter — basta conseguir colocar um número suficientemente grande de agentes na diretoria da Podunk PTA e o trabalho estará feito. Outras são muito mais difíceis — governos, por exemplo. Do ponto de vista de jogo, as situações mais interessantes acontecem quando os PCs recebem ordens de subverter organizações que são pequenas o suficiente para um grupo pequeno ser capaz de fazer diferença, mas coesa (ou esquisita) o suficiente para se transformar num desafio. Como seria subverter uma comunidade de naturalistas que vive nas Montanhas Rochosas, ou um grupo dos Hell's Angels? Ou um exército ecoterrorista? Ou um escritório de advocacia de Brasília?

Em alguns casos, os agentes podem se juntar ao grupo e tentar estabelecer seu controle de dentro. Esta estratégia funcionaria com a gangue de motoqueiros e os naturalistas. Mas, e se o alvo for um escritório de advocacia e a única experiência que os PCs têm com lei for ter tentado recorrer (sem sucesso) no caso de uma multa por excesso de velocidade e ter assistido as reprises de Perry Mason na TV? É óbvio que será necessário cooptar ou enganar outros membros.

E, por que exatamente os mestres secretos dos PCs desejam que eles subvertam o grupo-alvo? Fnord.

Sinais e Símbolos dos Illuminati (Continuação)

Gestos de reconhecimento e troca de palavras em código apresentam um problema similar. Quanto mais naturais eles forem, maior será a chance de alguém que não é membro usá-los acidentalmente. Quanto menos acessíveis eles forem, maior a chance deles atraírem a atenção.

Muitas sociedades têm rituais aos quais somente os membros têm acesso. Antes de alguém conseguir chegar perto do *sanctum sanctorum* ou capela onde o ritual é realizado, ele será minuciosamente testado e examinado por outros membros da sociedade. Depois que o ritual começa de fato, ele pode incluir quantos gestos e apertos de mão (por complexos ou bizarros que eles sejam) desejar, pois não haverá nenhum "leigo" por perto para vê-los.

De todos os grupos Illuminati que existem, acredita-se que somente a Network não faz uso de nenhum destes códigos ou símbolos rituais. Um dos motivos é o fato de os membros da Network nunca se encontrarem fisicamente, só virtualmente. O outro é que a Network parece acreditar que nenhuma pessoa que seja capaz de penetrar em seus canais de comunicação extraordinariamente seguros mereça ser privado do conhecimento de seus planos, e será de fato tratada como uma espécie de membro *ex-officio*.



Rituais

É óbvio que os símbolos de reconhecimento têm um objetivo importante para as sociedades secretas - eles identificam quem é e quem não é um membro. Mas, e os rituais? Existem várias possibilidades.

Primeiro, mesmo que eles não tenham nenhum outro significado, os rituais servem para criar um sentido de camaradagem e companheirismo, e, portanto, unificar o grupo. Todos os membros de uma sociedade secreta têm algo em comum com todos os outros - o ritual - que é desconhecido pelos "leigos." Esta é uma forma importante de criar um sentido de unidade para o grupo.

Os rituais também são ótimos para fazer as pessoas sentirem que elas estão envolvidas em alguma coisa importante, alguma coisa significativa. Frases alusivas, línguas mortas e símbolos antigos são capazes de fazer um grupo recém-criado dar a impressão de ser muito mais antigo - e portanto muito mais respeitável - do que ele realmente é. Muitas pessoas também confundem complexidade com conteúdo de modo que um ritual desnecessariamente barroco pode fazer com que o evento mais trivial pareça importante.

Um ritual pode ser bem divertido. Todo mundo gosta de representar uma vez ou outra, de modo que vestir os ornamentos exigidos pelo ritual e trocar umas frases sem sentido - "Existe algum cabrão novo?", "Sim, o poderoso vizir, há um cabrão novo e pronto!" - pode ser uma forma divertida de passar a noite.

Em algumas circunstâncias, os rituais podem ser a diferença entre a vida e a morte. Que biólogo entraria num laboratório onde está sendo realizada uma pesquisa relacionada com algum vírus sem realizar o ritual de colocar seu traje de proteção? Muitos "adornos" aparentemente sem sentido usados nos rituais podem ter propósitos similares. Será que a capa ritual usada pelos membros da Cabal quando eles realizam determinadas cerimônias de magia é apenas um acessório sem sentido? Ou será que ele é imprescindível para o resultado da cerimônia... e para que os participantes consigam sobreviver à experiência?

A distinção entre o que é importante e o que é dispensável é muitas vezes obscura. E quem é que sabe qual o propósito original de um ritual que hoje nos parece sem sentido? O significado real de um fez dos Shriners^{*} pode ter sido esquecido com o passar do tempo, ou pode ser conhecido apenas pelos Mestres Iluminados Mais Poderosos. Esquecido ou não, o fez tem um significado. Talvez o ritual de "renovar os cabreões" tenha realmente algum propósito oculto esquecido - por exemplo, proteger a sala de reunião contra a interferência astral.

Se você tiver interesse numa visão histórica e irreverente dos rituais secretos veja o romance *Guards! Guards!* da série Discworld escrita por Terry Pratchett.

^{*}Shriners: Nome dado aos membros da ordem paramaçônica Ancient Arabic Order of the Mystic Shrine nos EUA.



Informações Falsas

O objetivo neste caso é espalhar informações falsas para encobrir a existência do grupo e a natureza de suas operações. Na esfera pública, esta tarefa pode envolver um trabalho de relações públicas normal: divulgar releases de imprensa, relatórios, etc... que apresentem a organização ao público como uma entidade inofensiva e benéfica. Se este for um grupo aberto, parte do trabalho será controlar cuidadosamente os termos e descrições aplicados ao grupo pela imprensa popular. Um bom profissional de Relações Públicas é capaz de pegar a pior situação e reenquadrá-la de modo a fazer com que ela pareça positiva (exemplo: "Rica Adolescente Foge e Junta os Trapos Com um Bando de Mineiradores" se transforma em "Branca de Neve e os Sete Anões"). Num mundo Iluminado a desinformação do público também inclui espalhar a verdade — ou pelo menos parte dela — mas dita de uma forma que ninguém irá acreditar. Os tablóides de supermercado e os livros ou filmes humorísticos sobre a Conspiração são canais perfeitos para este tipo de trabalho. (Veja as colunas laterais das págs. 75, 83-84.)

A desinformação significa também encaminhar dados falsos para os oponentes. Se o grupo conhecer os canais de comunicação de seu rival — como, por exemplo, onde e quando os mensageiros deixam e apanham suas mensagens — os agentes poderão inserir informações falsas no tráfego de mensagens do inimigo.

Os agentes também podem ser designados para eliminar a informação verdadeira ao invés de espalhar mentiras. Eles poderiam receber ordens para acabar com as evidências que os caçadores de Conspiração têm em mãos, alterar (ou quem sabe inserir) registros históricos, destruir as notas de um obstinado estudioso da conspiração, "liberar" um equipamento de tecnologia avançada que caiu nas mãos de um pesquisador... Em muitas dessas missões, os agentes têm que lidar com ameaças "mundanas" (i.e. não-conspiracionais): a polícia, guardas de segurança, vizinhos curiosos, etc... Às vezes, há um grupo rival envolvido — seja para conseguir as evidências para eles mesmos ou para garantir que elas continuem num lugar onde as autoridades irão encontrá-las. Pode ser que a "evidência" a ser destruída tenha sido preparada e plantada por um grupo rival...

Sabotagem

A esfera de ação de uma sabotagem pode variar desde "infectar" o micro-computador de um pesquisador com um vírus, explodir um laboratório, até destruir toda a organização controlada por um grupo rival. A sabotagem é uma coisa arriscada: pode atrair muita atenção. Por isso, a maioria dos casos de sabotagem são disfarçados como acidentes: o vírus atingiu o computador devido à falta de cuidado do usuário, o laboratório explodiu devido a um vazamento de gás, etc...

Os agentes envolvidos numa missão de sabotagem têm que lidar com ameaças mundanas e conspiracionais. Poderia haver agentes rivais guardando o alvo — principalmente se ele for muito valioso — junto com os funcionários "civis" de segurança. Além disso, os sabotadores têm que completar sua missão sem deixar nenhuma evidência que poderia levar as autoridades mundanas até eles.

O trabalho é muito mais complexo nos casos em que uma organização inteira tem que ser destruída. Às vezes, o melhor método é conquistá-la primeiro. Noutros casos, a pressão externa dará melhores resultados, provavelmente feita através de outro(s) grupo(s) usados como instrumentos inconscientes.

Assassinato

Podemos citar entre os alvos viáveis um pesquisador que está chegando muito perto da verdade, um agente de um grupo conspiracional, ou um "civil" que simplesmente se atravessou no caminho da Conspiração. O alvo em si poderia ter pouca significância: o assassinato poderia ser uma mensagem — "Nós podemos pegá-lo a qualquer hora!" — ou uma pista falsa.

Para não chamar a atenção, os melhores assassinatos são disfarçados como acidentes — a menos, é claro, que a atenção seja o objetivo real da operação. Num mundo Iluminado é importante fazer com que o acidente não pareça muito incomum (por exemplo, o velho piano caindo); existe uma legião de investigadores pelo mundo que irão se agarrar ao caso como uma grande evidência.

Preparação da Aventura

Praticamente todas as aventuras do tipo espionagem podem ser usadas numa campanha Iluminada. No momento que os PCs se transformarem em agentes da Conspiração, o GM deverá saber como os diferentes grupos conspiracionais se encaixam nas estruturas de poder. O simples fato de examinar a teia de interligações deveria ser suficiente para sugerir vários tipos de missões, alvos e oponentes.

O mestre deve ter em mente o tipo da campanha Iluminada quando estiver desenvolvendo suas aventuras. A paranóia e a intriga são imprescindíveis e os PCs não deveriam nunca estar completamente seguros de saber o que está realmente acontecendo. Eles devem sempre suspeitar de que eles não conhecem todos os fatos e que — não importa quão profundamente entranhados na Conspiração eles estejam — existe ainda um ou mais objetivos ocultos dos quais eles não têm conhecimento. Vejamos a seguir alguns exemplos representativos.

Os PCs não sabem quem são seus Mestres; eles recebem as ordens através de canais indiretos. Como eles podem estar completamente seguros de que todas as ordens que recebem foram realmente enviadas por seus superiores? Poderia muito bem haver uma mensagem falsa inserida pelos inimigos em seu canal de comunicação.

Os PCs recebem ordens para se infiltrar num grupo rival e são enviados nesta missão sem um treinamento nem apoio adequados. Será que seus superiores esperam mesmo que eles sejam bem sucedidos? Ou será que eles estão servindo de iscas, atirados aos lobos para desviar a atenção do verdadeiro grupo de agentes que vai tentar se infiltrar?

Desta vez trata-se de um assassinato, os PCs devem seguir a pista, capturar e eliminar um ex-colega que decidiu trabalhar por conta própria. Os PCs fazem sua aproximação e descobrem que foram "traídos". Quem deixou a informação vazar? Será que foi um acidente ou toda a missão era uma trama para estabelecer o "desertor" como um agente infiltrado no grupo rival?

Por último, os PCs começam a encontrar sinais de que seus Mestres podem não ser quem afirmam. Será que estes sinais fazem parte de algum programa de desinformação de algum grupo rival? Ou será que os PCs foram recrutados sob um "falso estandarte"?

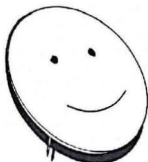
Nem todas as missões deveriam ser alguma espécie de armadilha, mas isto deveria acontecer com uma frequência grande o suficiente para manter os PCs de sobreaviso. Eles *nunca* deveriam ter certeza absoluta dos objetivos reais de ninguém. Paranóico? Claro. Mas a Paranóia é a matéria-prima de que é feita a Conspiração.

Símbolos Públicos

Muitos grupos têm sinais e símbolos que podem ser usados em público para vários propósitos. O mais comum é para o reconhecimento e identificação — basicamente dizer "Ei, eu também sou um membro." Estes sinais podem ser táteis (um aperto de mão secreto), verbais ou visuais. Por exemplo, no início deste século, os "carnies" — pessoas que trabalhavam nos mafiusos — paravam imediatamente de tentar coagir qualquer pessoa que lhes dissesse "I'm with it" (um código de reconhecimento simples que significava "Eu sou um de vocês"). Os primeiros cristãos em Roma usavam o peixe — duas linhas curvas — como um símbolo de identificação. Ele podia ser desenhado com facilidade na terra e apagado com tranquilidade.

Os sinais visíveis variam desde gestos (como a saudação feita com o dedo contra o nariz, do filme *The Sting*) até insígnias e alfinetes. (Os símbolos de reconhecimento não são utilizados apenas pelos grupos conspiracionais; grupos supostamente mundanos como a policia também os usam.) Sinais como estes podem ser criados para que os membros de um grupo possam se identificar uns aos outros — revelando ou não para o resto das pessoas o fato deles serem membros de uma sociedade — ou para distinguir os membros dos não-membros (o distintivo de um detetive, por exemplo). No caso anterior, os grupos podem mudar o símbolo de identificação regularmente (todos os dias, semanalmente, etc...) para aumentar a segurança. Aqueles que não estiverem usando o "crachá do dia" não são membros.

Os símbolos públicos podem ser usados com muitos propósitos diferentes: pedir socorro (o "Grande Sinal da Aflição" maçônico), apontar um inimigo, "recusar" uma operação, etc... Muitos símbolos serão criados com a intenção de ser mais ou menos naturais, para não chamar muita atenção. No caso de gestos, sinais com as mãos, etc..., o mestre pode permitir que um observador faça um teste de IQ-4 ou Mímica/Pantomima-4 para ver se percebe que algum sinal foi feito. O observador não saberá o que o sinal *significa* a menos que ele tenha algum conhecimento anterior.



Trabalhando Contra os Illuminati — Ou Você Já Está?

Depois de terem descoberto a Conspiração, os PCs poderão optar por lutar contra ela ao invés de juntar-se a ela. (Pode ser, é claro, que seu verdadeiro objetivo ao se juntar à Conspiração seja destruí-la de dentro ...) Esta não é uma proposta muito simples. Do

ponto de vista de jogo, se um grupo pequeno — i.e. os PCs — fosse capaz de derrubar a Conspiração, alguém já o teria feito. Já existe gente investigando e se opondo aos Illuminati há décadas, ou quem sabe há séculos. Obviamente os PCs estariam melhor servidos se escolhessem um alvo menor para começar — um grupo conspiracional, de preferência um próximo da periferia da estrutura de poder existente.



Procura-se!

Alguns tipos de pessoas são especialmente valiosas como instrumentos ou mercenários dos Illuminati. Existe uma grande chance dos personagens destes tipos serem abordados por agentes dos Mestres Secretos. (E se você estiver combatendo os Illuminati, deve ter muito cuidado com pessoas nesta posição.)

Operários da Inteligência. Obviamente, os Mestres Secretos desejam se infiltrar em qualquer organização de inteligência que ainda não controlem completamente.

Funcionários de Comunicações. Pode ser muito, muito útil mesmo ter olhos e mãos dentro das agências de correio, companhia telefônica, serviços de courier ...

Trabalhadores da Mídia. Não só o âncora do jornal das oito, mas também o cameraman, a secretária, o rapaz da correspondência ... A mídia impressa, falada e televisada, a Tv a cabo e as redes de computadores emergentes — são todas vitais para o Controle Real e os Illuminati não perderão uma chance de subornar *qualquer* pessoa que tenha alguma conexão na mídia.

Continua na próxima página ...

... E Como?

Na maioria dos casos, os PCs vão enfrentar um grupo conspiracional usando os métodos discutidos anteriormente. A única diferença é que eles próprios irão decidir o que e como fazer, ao invés de seguir ordens de um superior. Exemplo: um movimento óbvio seria tentar se infiltrar no alvo para aprender melhor como a Conspiração está

estruturada ou na esperança de subverter e destruir o grupo. Uma abordagem mais direta seria assassinar os líderes, explodir seu quartel-general ou realizar alguma outra ação violenta. Uma outra alternativa seria os PCs tentarem penetrar nos canais de comunicação do grupo e interceptar suas mensagens.

Um grupo de jogadores criativos representando personagens bem treinados e com bons contatos poderia acumular uma pequena série de “vitórias” contra a Conspiração. Pode ser que consigam se infiltrar num grupo conspiracional pequeno, eliminar alguns agentes ou testas-de-ferro e até mesmo desencavar indícios que os levarão a grupos em posições mais importantes dentro da estrutura de poder. Mas cada sucesso que eles conseguirem os tornará mais expostos a serem notados pelos verdadeiros “pesos-pesados.” As tentativas de cooptá-los, corrompê-los, desacreditá-los ou eliminá-los ficarão cada vez mais eficientes, bem planejadas e implacáveis. Os PCs não poderão confiar em *ninguém*; amigos e colegas antigos serão cooptados pela Conspiração (se é que já não faziam parte dela). Ex-patrões, aliados e patronos receberão informações falsas sobre eles e sairão em seu encalço.

Mestres e jogadores devem compreender a ameaça que a Conspiração representa para seus adversários. Os investigadores que não tiverem aliados descobrirão que todos estão contra eles, ou pelo menos é assim que parecerá. Eles não poderão confiar em nenhuma fonte de informação; a Conspiração pode estar manipulando os noticiários para dar-lhes informações falsas. Terão que trabalhar apenas com dinheiro — visto que os cheques e cartões de crédito (mais os “credsticks” e coisas semelhantes das campanhas futuristas) deixam um rastro que poderia ser seguido pelos Illuminati. E o dinheiro que eles têm no bolso pode terminar rapidamente. Afinal de contas, um grupo conspiracional com contatos na rede mundial de dados — como a Network — não teria nenhuma dificuldade em fechar ou congelar suas contas bancárias ou descobrir sua localização onde quer que eles utilizem um caixa automático. Muitos grupos conspiracionais seriam capazes de cooptar a ajuda de autoridades civis. Através da inserção de informações falsas nos arquivos policiais, os Illuminati seriam capazes de transformar os caçadores de Conspiração na caça, perseguida por terroristas armados e perigosos.

Os jogadores perceberão rapidamente que sua única chance de sobreviver é encontrar amigos poderosos ...

Patronato

Em muitos casos serão os amigos poderosos que os encontrarão ao invés do contrário. Inimigos devotados da Conspiração — ou de uma parte dela, pelo menos — são excelentes agentes em potencial para uma outra parte da Conspiração. Os caçadores de Conspiração poderão ser procurados pelos Alphans, se estiverem tentando destruir os Cavaleiros Templários (que são inimigos jurados uns dos outros.) A oferta neste caso parecerá especialmente atraente. Seus supostos patronos poderiam lhes fornecer suporte, recursos de inteligência e até mesmo aliados ... e *proteção*.

Claro que um possível patrono poderia não fazer uma abordagem direta. Os PCs terão que descobrir que certos eventos os favoreceram, ajudando-os numa missão ou salvando-os do fim certo. Ou eles podem descobrir que um benfeitor anônimo está lhes fornecendo informações valiosas. Pode ser que eles levem algum tempo para perceber que estão sendo ajudados por um grupo conspiracional. Quando isso acontecer eles já poderão estar completamente dependentes desta ajuda. Ou talvez os Patronos secretos tenham poder suficiente sobre os investigadores para forçá-los a se juntarem à causa.



Cores Falsas

Neste caso existe a possibilidade de recrutamento sob falso estandarte. Suponhamos que os PCs se opõem a um determinado grupo conspiracional — digamos, por exemplo, o serviço de Correios. Eles são abordados por representantes de um outro grupo — alguma empresa de courier — que afirma ser rival do grupo A.

Será que os PCs deveriam acreditar nisto? Os recrutadores poderiam muito bem ser membros da Empresa de Correios — tentando neutralizar uma ameaça através de sua absorção. Em outras palavras, os personagens estarão lutando contra Eles e recebem uma oferta de ajuda de um grupo "Anti-Eles." Mas Eles e Anti-Eles são o mesmo grupo...

Patronos Não-Conspiracionais

E se os PCs estiverem lutando para derrubar a estrutura da Conspiração *inteira* e não apenas uma facção dela? Mesmo assim eles poderiam ser procurados por patronos poderosos. Exemplo: A agência inglesa MI5 procura-os para ajudá-los na luta contra a Conspiração que eles vêem como uma ameaça a todo o Reino Unido. Ou quem sabe o Departamento do Tesouro os recruta para combater a "economia informal" imensa representada pela Conspiração. À primeira vista tudo parece ótimo; os investigadores encontraram um patrono com alguma influência real que tem o mesmo objetivo que eles — pôr fim à Conspiração.

Ah, mas como é que eles vão saber que seus novos patronos não fazem parte da Conspiração? Qualquer grupo grande e poderoso o suficiente para ser de alguma valia seria importante bastante para ser a parte principal da estrutura de poder de algum grupo Illuminati. É quase certo que o patrono é um grupo conspiracional ele próprio. Mais uma vez, os PCs estão a serviço dos Illuminati.

Procura-se!

Poderes Legais. Um policial desonesto em qualquer posição é um dos servos mais valiosos que os Illuminati podem ter. Um servo ainda melhor é o policial bom e honesto que esteja querendo seguir uma ordem estranha de alguém que ele confia. Isto vale também para detetives particulares, agentes de segurança, FBI, Serviço Secreto ou qualquer outra pessoa que carregue uma arma ou tenha uma insignia.

Gente "Invisível." Eles estão em toda parte: o leiturista, o homem bem-humorado, os fixeiros. Eles podem ir para onde quiserem sem que ninguém preste atenção neles. Isto os transforma em ótimos disfarces para um agente ... mas um *lixeiro de verdade*, completo com caminhão e tudo, pode dirigir em qualquer rua, entrar em qualquer edifício e sair com o que quiser e *nenca ser notado*. Motoristas de ônibus e de táxi também são ótimos. E um entregador de pizza vale seu peso em ouro.

Pesquisadores e Cientistas. Mesmo que não façam a Grande Descoberta eles próprios, eles estão numa posição que lhes permite saber quando alguém o faz ... ou de avisar seus mestres se alguém chegar muito perto de alguma informação perigosa.

Membros de Grupos Sociais e Fraternidades. Não necessariamente o líder, mas alguém que faça parte dos círculos mais internos ... alguém que conheça todo mundo, que tenha a simpatia de todos e seja capaz de prestar atenção no que está acontecendo ... e se reportar.

Médicos, enfermeiras, paramédicos. Eles normalmente são chamados quando acontece alguma coisa incomum e as pessoas confiam neles. E um médico digno de confiança é uma pessoa importante de se conhecer quando se precisa que uma determinada pessoa seja declarada legalmente insana. Ou morta.

Advogados e Políticos. Eles já têm poder; poderiam recrutar também. Se eles ainda não forem corruptos, sempre se pode conseguir alguma coisa. E mesmo o melhor dentre eles está muito acostumado a lidar com segredos.

Cantores de Rock Mortos. Mil desculpas, recebemos instruções para não falar mais nada sobre este assunto.



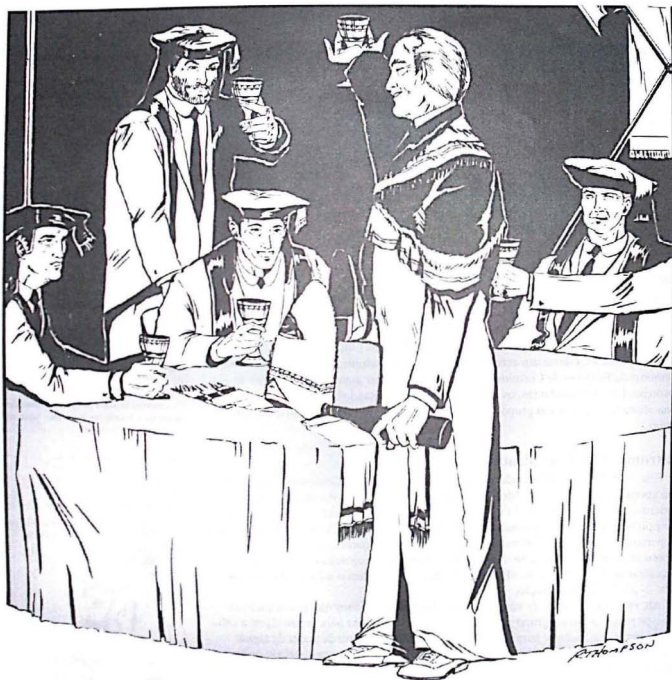
7

FNORD!

Sociedades Secretas no Mundo Real

"Sob a vasta maré da história humana fluem as correntes submarinas das sociedades secretas, que com freqüência determinam nas profundezas as mudanças que ocorrerão na superfície."

— Arthur Edward Waite, *The Real History of the Rosicrucians*



O mundo descrito neste livro é obviamente fruto de um certo exagero. Ele tem uma concepção paranóica — paranóica demais talvez, para alguns mestres e jogadores.

No entanto, independente deste cenário ser usado ou não como é, existem elementos dele que podem ser usados em qualquer campanha. Afinal de contas, o mundo Iluminado não é tão diferente do mundo real...



As Sociedades Secretas na Vida Real

Claro que *existem* sociedades secretas no mundo real. Pode ser que elas não sejam as inteligências superiores da conspiração, mas têm um efeito significativo sobre o mundo. Vejamos, por exemplo, as irmandades e fraternidades com letras gregas no nome, existentes nos campi universitários de todos os Estados Unidos. Pode ser que não façam parte da Conspiração que pretende dominar o mundo, mas em certos campos limitados elas são uma força a ser levada em conta. Em primeiro lugar, elas funcionam como uma "Old Boys Network." A maioria dos grupos fraternais considera a filiação como um compromisso para toda a vida; décadas depois de terem se formado na escola onde se filiaram, as pessoas têm uma tendência a dizer "Eu *pertenc*o a uma fraternidade", ao invés de usarem o verbo no passado.

Isto significa que um grupo desses é capaz de fornecer uma rede de contatos pronta para ser usada. Se um membro de uma dessas irmandades ou fraternidades estiver contratando uma pessoa e se defrontar com duas pessoas com qualificações iguais, ele ou ela escolherá aquela que um dia foi um membro de uma dessas organizações.

A franco-maçonaria também é uma sociedade secreta (presumivelmente) não-conspiracional que tem um grande efeito sobre o mundo. Faz parte do juramento dos Maçons ajudar seus irmãos da melhor maneira que eles forem capazes; isto significa com frequência ajuda material como empréstimos sem garantia, ofertas de emprego, etc... Mais ou menos a mesma coisa pode ser dita de outros grupos deste tipo, como os Elks e os Rotarianos.

Existem muitos grupos como esses e eles poderiam ser uma força significativa atuando nos bastidores de uma campanha realista. Seus membros teriam acesso a uma rede de contactos em muitos níveis sociais.

Grupos Conspiracionais do Passado

Existam ou não nos dias de hoje, eles com certeza existiram no passado. Os Illuminati de Adam Weishaupt eram reais, como o eram os Cavaleiros Templários e a *Prieuré de Sion*. Existe alguma evidência de que os Cavaleiros Templários e a *Prieuré* ainda existem, se bem que numa forma bastante alterada, mas a maioria dos historiadores tradicionais classificaria as duas organizações como extintas.

"Projetos Especiais"

Estamos em um pequeno laboratório de pesquisa mantido secretamente pela Bacchus Company, uma das empresas líderes no mercado de tecnologia de ponta de computadores, sediado na Califórnia. Este é o projeto de estimação de Sam Johansen, diretor do conselho e presidente da Bacchus. As únicas pessoas que têm conhecimento de sua existência são os membros do conselho. Johansen esperava ótimos resultados dos projetos especiais, mas até ele mesmo ficou surpreso e um pouco aterrorizado quando viu o que seus pesquisadores haviam descoberto.

Em resumo, os cientistas da Projetos Especiais haviam criado um tipo completamente novo de chip de microprocessador com base em teorias radicais desenvolvidas dentro da própria empresa. O novo chip, cujo princípio de funcionamento está baseado numa tecnologia tão mais avançada em relação aos transistores MOSFET*, como os microchips foram sobre os transistores individuais, apresenta uma capacidade de processamento várias ordens de grandeza maior do que as dos microprocessadores existentes, além de custarem muito mais barato. O novo chip poderia ser o coração de máquinas com um poder de processamento maior do que um supercomputador Cray, do tamanho de um laptop e custando menos de \$ 3.000. Numa única investida, a Projetos Especiais havia tornado todos os computadores existentes atualmente no mercado e os que estão em desenvolvimento em máquinas obsoletas.

Johansen percebeu logo que este tipo de inovação era grande demais para sua companhia manipular sozinha. Reconheceu também que se esta tecnologia estourasse no mercado antes da hora, destruiria o centro de atuação da Bacchus - já que todo o seu faturamento atual - e de toda a indústria de computadores - era devido à venda de supercomputadores que custam vários milhões de dólares. E ele avaliou que sua companhia teria talvez uma chance em vinte de conseguir monopolizar a nova tecnologia. Uma aposta ruim.

Cautelosamente, Sam Johansen reuniu os Acionistas Majoritários de seus maiores competidores. Em essência, eles formaram um pequeno grupo conspiracional que iria preparar cuidadosamente o lançamento de uma nova tecnologia no mercado. Se o lançamento fosse gerenciado adequadamente, todas as companhias envolvidas poderiam ganhar uma fortuna durante os próximos cinco anos enquanto se reestruturavam para a grande mudança que iria ocorrer quando todo o alcance da nova tecnologia desenvolvida atingisse a indústria.

*Metal Oxide Semiconductor Field Effect Transistor

Continua na próxima página

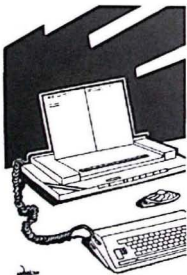
"Projetos Especiais" (Continuação)

Esta manobra representava um risco bastante grande para todos os executivos que Johansen trouxe para a congregação. Se alguma outra empresa lançasse de repente aquela tecnologia no mercado enquanto eles se encontravam na sua fase de reestruturação e lucros magros, suas companhias entrariam em colapso. Além disso, eles pessoalmente teriam sérios problemas financeiros e legais. Obviamente seria do maior interesse para todo mundo se assegurar que a tecnologia fosse mantida sob controle estrito.

Johansen foi ajudado pelo fato de a Projetos Especiais ter sido sempre muito compartimentada. Apenas dois gerentes haviam visto todos os resultados do laboratório e percebido o que eles significavam. Johansen introduziu um destes gerentes em seu grupo conspiracional, o outro ficou horrorizado com a proposta de modo que Johansen teve que matá-lo silenciosamente. As instalações da Projetos Especiais foram fechadas e os pesquisadores envolvidos no projeto foram espalhados por todo o país.

Atualmente só Johansen e seus colegas têm conhecimento da nova tecnologia e eles passaram a chamar seu grupo de "O Círculo". O Círculo monitora cuidadosamente todos os pesquisadores que um dia trabalharam no projeto. Se algum deles parece estar perto de repetir a descoberta, ele sofre um lamentável (e fatal) acidente, como, aliás, aconteceu com qualquer pessoa que se aproxime demais da verdade sobre o Círculo. Todos os membros estão ficando pobres de ricos e não têm absolutamente nenhum escrúpulo quando se trata de proteger seu segredo.

Os PCs podem topar com esta conspiração de várias maneiras: como ex-pesquisadores da Projetos Especiais, como jornalistas investigando a súbita proeminência da Bacchus no mercado, como policiais investigando um "acidente fatal", etc....



Fnord!

Conspiradores Incompetentes

E isto traz à baila uma grande diferença entre um mundo Iluminado e o mundo "real". A conspiração numa campanha Iluminada tem acesso a uma quantidade incrível de recursos e tem uma esfera de ação mundial. Além do mais, os Iluminati são mais ou menos oniscientes: eles estão sempre observando e nada pode ser escondido deles por muito tempo.

Aqui reside a grande diferença. Se os grupos Conspiracionais com "C maiúsculo" existem no mundo real, eles não têm acesso aos recursos a que os Iluminati da ficção são capazes de recorrer. O próprio tamanho e o raio de ação que torna a Conspiração fictícia tão poderosa é o que a torna muito improvável — se não totalmente impossível — no mundo real.



Conspirações Com e Minúsculo

Com certeza existem conspirações no mundo real — e portanto em qualquer campanha realista. Corrupção, extorsão e argumentos anti-monopólio existentes nas manchetes ilustram este fato com clareza. É possível que existam também conspirações mais profundas: o movimento anti-nuclear poderia ter sido parcialmente patrocinado pelas grandes companhias petrolíferas; pode ser que os ecoterroristas mais radicais sejam patrocinados por grandes empresas que desejam desacreditar os movimentos ambientalistas. O mundo das agências de inteligência militares e civis está repleto de conspirações de um tipo ou de outro; num certo sentido, todo o "jogo" de espionagem e contra-espionagem gira em torno das conspirações. Mas não existe nenhuma evidência concreta que ligue todas estas pequenas conspirações numa grande Conspiração global.

As conspirações com e minúsculo podem ser usadas com grande eficácia nas campanhas de RPG. E elas não têm que ser malignas ou egoístas. Uma conspiração para fazer o bem também pode ser interessante! Veja o *GURPS Robin Hood* se você quiser um livro repleto de exemplos.

Os Iluminati Num Jogo Não-Iluminado

Nós definimos uma campanha como Iluminada quando a caça à Conspiração, ou a participação nela, for o aspecto principal do jogo. Praticamente tudo o que os PCs fazem e tudo o que acontece a eles está de alguma forma relacionado com a Conspiração. O fato de a Conspiração não ocupar o centro do palco não significa, no entanto, que ela não exista; os personagens é que não sabem de sua existência.

Antes de começar a deixar pistas de que existe uma Conspiração em sua campanha, o GM deveria decidir qual o seu alcance e se existe ou não um grupo Iluminati por trás dela.

Os Illuminati Existem

Nesta opção, existe algum tipo de sociedade ou ordem secreta funcionando nos bastidores. Seus planos poderiam ter uma escala relativamente pequena — talvez seus membros estejam manipulando a Bolsa de Valores de Nova York com o objetivo de ficarem ricos. Apesar disso ser muito diferente de dominar o mundo, os conspiradores terão que ter culpa em muitos cartórios — agências controladoras, empresas fantasmas, empresas de corretagem, etc... — e poderia ser implacável na sua maneira de lidar com os intrusos. Mas uma conspiração de verdade poderia ter uma escala maior. Talvez a *Prieuré de Sion* ainda exista e continue a conservar a linhagem merovingia para o tempo em que "o verdadeiro rei" poderá voltar ao trono da França. Apesar de ser possível que ela tenha subvertido o departamento de polícia e conte com simpatizantes dentro do governo francês é pouco provável que seus tentáculos tenham se estendido tanto quanto os dos grupos Illuminati ficticiais descritos anteriormente neste livro. Mas ela ainda seria uma força a ser considerada.

Numa campanha não-Illuminada o mestre poderia deixar de vez em quando algumas evidências de que existe algum tipo de Conspiração. Os PCs ouvem ocasionalmente rumores vagos, encontram indícios enigmáticos, que indicam que alguma coisa está acontecendo por trás da fachada do mundo como eles o conhecem. Pode ser que os PCs nunca consigam uma prova categórica de que existe uma Conspiração, mas a possibilidade está sempre presente.

Este tipo de coisa pode adicionar um pouco de intensidade à campanha. Um defeito comum em muitas campanhas de RPG é parecer que acontece muito pouca coisa que não envolve ou está diretamente relacionada com os PCs. As notícias sobre os eventos no mundo da campanha são usadas como ganchos para as aventuras ou pistas que levam os personagens a fazer determinada coisa. Esta não é a maneira como as coisas funcionam no mundo real. Insinuações de que existem coisas acontecendo fora do escopo da aventura — digamos que os funcionários da Bolsa de Valores de Nova York estejam com medo de que algum tipo de fraude esteja ocorrendo — fará com que o mundo da campanha pareça mais dinâmico e muito mais real. Neste tipo de mundo, a maioria dos eventos vai acontecer da mesma forma que eles aconteceriam se os Illuminati não existissem ... mas por razões diferentes!



Contato com os Illuminati

Uma outra alternativa seria o mestre preparar sua campanha de modo que os PCs entrem em contato — ou em conflito — com os "Illuminati." Tendo em mente que esta não é uma campanha Illuminada, existem três possibilidades interessantes:

Pequena Escala

Neste caso, os "Illuminati" são muito sérios e dedicados, mas operam numa escala relativamente pequena. Os manipuladores da bolsa estariam incluídos nesta categoria, como o estaria um grupo de empresas colaborando entre si para controlar a introdução de uma nova tecnologia no mercado, que vai modificar toda a indústria. Estas pessoas poderiam ser desumanas, ter acesso a uma quantidade significativa de recursos — se

Igreja do Novo Alvorecer

Esta "igreja" é na verdade tão religiosamente devota quanto um bloco de carnaval. Ela foi oficializada por um tal de Zachariah Hartford, um seminarista semitreinado que se intitulava "neo-psiquiatra", autor fracassado, vigarista convicto e vendedor. Zachariah escreveu e publicou um livro chamado *The Gospel for the Coming Dark Age*, uma salada quase que totalmente incompreensível composta a partir de textos sagrados de meia dúzia de religiões diferentes, combinada com o misticismo da nova era, uma boa dose de merchandising sobre o medo do apocalipse fermentada com uma pitada de auto-ajuda. O sucesso fenomenal alcançado pelo livro surpreendeu até o próprio Zachariah ...

Zachariah, que não era uma pessoa de deixar passar uma oportunidade, fundou imediatamente a "Igreja do Novo Alvorecer" baseada no *Gospel*. Pessoas com problemas afluíram para a Igreja acreditando que ela era "a resposta" e doavam alegremente metade de seus bens para os bons ministros da Igreja.

Hoje em dia a Igreja é uma empresa internacional com um faturamento anual na casa das centenas de milhões de dólares. Zachariah continua sendo o líder da igreja — o Mestre Venerável — mas nos últimos tempos ele dificilmente tem aparecido em público e, quando o faz, parece estar meio doente. Os problemas do dia-a-dia da igreja são resolvidos por um gerente que Zachariah contratou logo depois que a igreja foi fundada e tem o nome de Mary-Beth Fortunato. Algumas pessoas acreditam que hoje em dia Mary é a força por trás da Igreja e que ela mantém Zachariah como testa de ferro, possivelmente drogado ou depois de ter sido submetido a uma lavagem cerebral ...

O que não estaria em desacordo com outras histórias que existem sobre a igreja. Alguns ex-membros contaram histórias de lavagem cerebral e controle da mente dentro da organização; os membros mais antigos, no entanto, não dizem nada, aparentemente por lemerem por suas vidas.

Sob a liderança de Mary-Beth Fortunato, conseguiu isenção de impostos, exatamente como uma igreja de verdade. Supõe-se que ela tenha um bom relacionamento em todos os níveis do governo e tem sido acusada de usar táticas violentas para "desencorajar" os jornalistas de investigarem profundamente suas finanças.

Para a maioria das pessoas, a Igreja do Novo Alvorecer não é mais do que uma curiosidade, um assunto para conversa durante um coquetel. Mas para aqueles cujos parentes se converteram à igreja, ou para as pessoas que de alguma forma se encontraram sob seu domínio, ela é um pesadelo.

Os PCs podem entrar em contato com a igreja quando algum amigo ou parente se converte, ou quando um Contato sofre um "acidente fatal" investigando a organização.



Assembléia Para Uma América Livre

Existem evidências circunstanciais de que a Assembléia foi criada como uma cabal revolucionária em 1773 e que desempenhou um papel importante na Revolução. Lá pelo ano de 1860 a Assembléia se tornou uma associação secreta de oficiais de alto escalão de todo o continente. Acredita-se que o número de membros estivesse próximo de 50.

Quando a Guerra Civil começou, em 1861, os membros da Assembléia faziam parte do comando tanto do exército Confederado quanto do exército da União. Eles perceberam que um conflito prolongado causaria um dano irreparável ao país e por isso decidiram encerrar as hostilidades o mais rápido possível. Os membros que faziam parte do corpo de oficiais confederado falsificaram análises da sua inteligência e adulteraram os relatórios sobre a concentração de tropas inimigas, o que contribuiu para que a derrota dos sulistas fosse relativamente rápida (É claro que "rápida" é um termo relativo; a guerra continuou até 1865. No entanto, de acordo com os documentos da Assembléia, avaliava-se que a guerra teria se prolongado no mínimo até 1869 e teria custado pelo menos o dobro em termos de vidas e recursos envolvidos).

Continua na próxima página ...

comparado com os PCs — e serem adversários importantes. Mas os PCs ainda teriam chance de derrotá-los. Veja o parágrafo "Projetos Especiais" na coluna lateral da pág. 107.

"Gente Esquisita"

Neste caso, os "Illuminati" são na verdade um bando de fanáticos com crenças extremistas que a maioria da população descreveria como "esquisita." Exemplo: uma sociedade dedicada a erradicar os RPGs como uma coisa "maligna" estaria incluída nesta categoria. O mesmo aconteceria com uma associação de historiadores que deseje forçar as diretorias das escolas a dedicar um tempo equivalente de aula a estudar uma visão conspiracional da história. As religiões fraudulentas também pertencem a esta categoria. Neste caso, a menos que os PCs estejam envolvidos pessoalmente — se eles forem criadores de jogos, por exemplo, ou se a irmã de um dos personagens tiver sido "submetida a uma lavagem cerebral" pela falsa igreja — poderão ignorar completamente estes grupos como se eles fossem simplesmente indignos de sua atenção.

Note que, se eles se decidirem a "fazer alguma coisa com relação" a um grupo destes pode ser que eles venham a se meter numa bela enracada. Uma falsa igreja ou uma outra organização similar poderia armar uma campanha de difamação para desacreditar completamente seus oponentes ou até mesmo recorrer à violência física. Ainda aqui, os PCs poderiam ser capazes de derrotar grupos como este ... o que quer que "derrotar" signifique neste contexto. Veja o parágrafo *A Igreja do Novo Amanhecer*, na coluna lateral da pág. 109.



Remanescentes Históricos

Talvez os "Illuminati" tenham sido muito poderosos um dia, mas o grupo *quase* morreu ou foi considerado irrelevante pela história. Um grupo destes pode ainda constituir-se num obstáculo respeitável. Apesar de estarem envelhecidos ou até mesmo senis, os membros podem ainda ter uma grande influência no governo, nos negócios, nas finanças ou em qualquer outro lugar. A consciência de que o tempo está se esgotando poderia levá-los a serem mais desumanos e a correr mais riscos do que as gerações anteriores teriam considerado prudente.

Pode ser que a *Prieuré de Sion* ainda exista, mesmo numa campanha não-Illuminada, e ainda se dedique a trazer a dinastia merovíngia de volta ao trono da França. Mas o grupo não é mais do que uma sombra do que foi no passado, um grupo de velhos se apegando à ideia de uma "luta sagrada" que não tem nenhum significado real no mundo moderno. Os membros atuais correspondem à última geração da organização; eles não conseguem encontrar candidatos qualificados para substituir aqueles que morreram.

Esta poderia ser a mais interessante — e emocionalmente evocativa — de todas as possibilidades. Os PCs poderiam descobrir indícios de que existe uma Conspiração funcionando nos bastidores, e preparam-se para caçar e eliminar os conspiradores. Quando chegam ao centro da teia, descobrem não uma sociedade letal de conspiradores competentes e sim um grupo de velhos cuja devoção a uma causa sem sentido é acima de tudo de causar dó. Pode ser que eles cheguem à conclusão que a melhor maneira de lidar com um grupo destes é deixá-los impotentes, eliminando suas conexões com outras

organizações para depois deixá-los morrer sossegadamente. Veja o parágrafo *Assembléia Para Uma América Livre* na coluna lateral da pág. 110.

Os Illuminati Estão Mortos!

Os grupos Illuminados podem ter tido influência no passado, mas desapareceram — ou deixaram de ter influência — no presente. Pode ser que ainda existam vários tipos de conspirações, mas não existe um grupo central por trás de todas elas ou nem mesmo por trás de muitas delas. Nenhum destes grupos têm o tipo de “estrutura de poder” que faria dele uma conspiração verdadeiramente Illuminada.

Este é com certeza o caso das “conspirações” que existem no mundo real. Tomemos como exemplo a “Conspiração dos Meios Noticiosos”. Com certeza, a grande maioria das fontes de informação do mundo estarão em breve nas mãos de meia dúzia de corporações multinacionais. Sem dúvida nenhuma, todas modificam as notícias que transmitem para favorecer os interesses das companhias-mãe. Apesar de muitas pessoas descreverem este fato como uma “conspiração” é muito provável que não exista um grupo central que se reúne e toma decisões. Em outras palavras, não existe uma “Mesa Redonda” ou uma “Star Chamber” no coração do complexo notícia-informação.

Outros Gêneros

Uma trama mundial que possa ser rotulada como “A Conspiração”, muito provavelmente só existirá numa campanha Illuminada — em outras palavras, uma campanha em que o centro das atenções dos PCs seja combater ou trabalhar para os grupos conspiracionais que controlam o mundo. As conspirações com c minúsculo, no entanto, podem ser usadas em qualquer tipo de campanha. Vejamos a seguir algumas idéias para agitar a imaginação dos mestres.

Horror

As conspirações de Horror podem incluir criaturas sobrenaturais tentando dominar a humanidade — ou quem sabe tentando *salvar* o mundo de uma conspiração de feitiçeiros humanos.

Conspiração do Silêncio. Um grupo de feitiçeiros humanos fez uma aliança com as “forças das trevas.” Em troca dos poderes e vantagens sobre-humanos recebidos, o grupo fará uma série de sacrifícios humanos para os demônios. (Este grupo poderia ser a Cabal descrita no *GURPS Horror*.) As autoridades e os meios noticiosos estão escondendo a verdade horrível. O pretexto para este procedimento é que a verdade causaria um pânico muito pior do que qualquer coisa que as “criaturas do Além” poderiam fazer. A verdadeira razão é que as autoridades se recusam a admitir sua incapacidade para cuidar do caso.

Mocinhos e Bandidos

Os jornais contêm conspirações em número suficiente para manter as campanhas em andamento durante muito tempo: cartéis de drogas, traficantes de armas, gangues de jovens, mercado negro, crime organizado, corrupção na polícia e no governo, etc... Qualquer conjunto destes elementos aparentemente disparatados poderia ser interconectado.

Gente Nova no Pedaco. Os cartéis de drogas estão tentando diversificar suas atividades e decidiram entrar no negócio dos jogos de azar — território tradicional da Máfia — e estão subornando oficiais de polícia graduados para ajudá-los. Talvez haja uma família do crime — ou um único

Assembléia Para Uma América Livre (continuação)

No início da Primeira Guerra Mundial, o número de membros da Assembléia havia crescido para 100, todos muito influentes. Entre eles, acreditava-se, vários membros do Estado Maior das Forças Armadas. A Assembléia acreditava que a guerra era um conflito totalmente europeu e que a melhor coisa para a segurança dos Estados Unidos era deixar que os exércitos europeus se destruíssem uns aos outros. Apesar da influência da Assembléia, a Força Expedicionária Americana foi enviada para a Europa para participar da guerra.

Em 1940, a situação do mundo havia mudado. Desta vez a Assembléia viu a guerra como uma oportunidade perfeita para aumentar a influência americana sobre o mundo. No entanto, eles encontraram uma forte oposição de tendência isolacionista. O país precisava de alguma coisa para tirá-lo de sua apatia.

Isto aconteceu em 1941, com o ataque a Pearl Harbor. Há evidências remotas de que a Assembléia teria tramado o atraso na declaração de guerra do Japão para transformar o “Dia da Infâmia” numa coisa muito mais horrível. Alguns estudiosos da conspiração vão mais longe, e afirmam que o próprio ataque foi de certa forma incitado pelo grupo.

Alguns historiadores suspeitam que a Assembléia causou a morte de Roosevelt e o substituiu por Truman que eles achavam que seria mais tratável. No entanto, isto não aconteceu. Quando a Alemanha se rendeu em 1945, a Assembléia queria que o exército de Patton continuasse marchando para leste em direção a Moscou. Truman vetou este plano.

Continua na próxima página...



Assembléia Para Uma América Livre (continuação)

A guerra do Vietnã foi a gota d'água para a Assembléia. Para eles, a estratégia usada pelos Estados Unidos conseguiu articular todos os esforços militares realizados, transformando o conflito numa guerra impossível de ser vencida. Apparently, eles tentaram instigar um golpe militar. Mas o plano falhou, mostrando de uma vez por todas que A Assembléia para Uma América Livre estava acabada como uma força importante no cenário mundial.

A Assembléia ainda existe, mas encontra-se reduzida a uma dúzia de membros. O grupo foi incapaz de encontrar recrutados condizentes com ela para preencher os lugares vagos. Seus membros são todos generais aposentados que vivem nas proximidades de Washington e se reúnem secretamente uma vez por mês. Apesar de sentirem sua competência diminuir e o vento frio da mortalidade soprar em seus espíritos, ainda tentam se agarrar à ideia de que eles *fazem alguma diferença*. Eles continuam discutindo planos espalhafatosos de tomar o governo e se aproveitar da "morte do comunismo" para se tornarem a força mais importante do mundo. Eles têm alguma influência sobre alguns dos oficiais mais belicosos do pentágono e com certeza dinheiro suficiente para contratar "despachantes" para eliminar os jornalistas que se aproximam demais da Assembléia.

O membro mais jovem da Assembléia atualmente tem 78 anos de idade e o mais velho 90. Dentro de 20 anos a Assembléia será apenas uma lembrança. Nesse meio tempo, ela ainda pode ser um perigo para qualquer pessoa que *fizer* as perguntas erradas.

Os PCs podem entrar em contato com a Assembléia quando estiverem pesquisando qualquer um dos eventos relacionados com alguma conspiração na história militar dos EUA dos últimos anos. Os personagens que forem oficiais poderão também descobrir evidências de pequenas conspirações dentro das Forças Armadas.



Neste "Dungeon", o Tesouro está submetido à legislação federal sobre direito e posse de bens, a planta obedece ao código de obras e construção civil e os monstros são fornecidos pelo departamento de defesa.



Ah! Ninguém consegue sobreviver, certo?

rei do crime — por trás da maioria dos últimos acontecimentos, e as gangues de jovens e outras pequenas organizações criminosas sejam controladas por um mestre titeriteiro.

Espionagem

O campo está completamente aberto: a espionagem está tão próxima de uma campanha Illuminada quanto seria possível estar no mundo real. Existem sempre engrenagens dentro de engrenagens e toda "verdade" tem grande chance de se transformar numa outra camada de impostura. Os agentes duplos crivam as redes de inteligência e as agências farão uso de todos os peões que puderem para conseguir uma vantagem. Uma possibilidade alternativa seria pequenos grupos conspiracionais estarem jogando as grandes agências de inteligência umas contra as outras por suas próprias razões.

Os Bons Velhos Tempos. Os agentes descobrem que algum membro da comunidade ocidental de inteligência está colaborando com uma facção da antiga KGB para provocar "incidentes" entre o ocidente e o oriente. O objetivo é evitar o desgaste dos dois lados devido ao fim da Guerra Fria e voltar aos níveis de tensão — e portanto níveis de fundos — da década de 50.

Espaço

As conspirações podem ser corporações mercantis multiestelares, ao invés de multinacionais, competindo pelo domínio do universo. Os alienígenas poderiam estar envolvidos — será que aquela raça recentemente descoberta é realmente tão amigável quanto parece? Será que os alienígenas estão colaborando com os inimigos da Federação? Já é difícil entender os motivos de um pequeno grupo de seres humanos, que dirá de uma raça inteira de alienígenas. Este tipo de conspiração poderia envolver tecnologia e poderes muito além da compreensão humana.

A Fênix Renascida. Uma corporação multiestelar no Setor Fênix está dando assistência ao Domínio Fênix em sua luta contra a Federação por entender que em troca o Domínio irá transformar todo o setor em uma zona de livre comércio, tão logo a Federação seja derrotada.

Fantasia

Dois tramas arquetípicas na fantasia são a conspiração para matar o rei e assumir o controle do reino e a conspiração para eliminar o usurpador e devolver o trono ao legítimo herdeiro. Entre as outras possibilidades se incluem as conspirações de mercados (para controlar e maximizar os lucros), de nobres (para fortalecer sua posição) ou de feiticeiros (por qualquer razão arcana). A magia estará quase sempre envolvida de um ou dos dois lados.

Coroação. Os sacerdotes da Deusa Mãe estão diante da possibilidade de seitas rivais e "heresias" virem a eliminar o culto da Deusa daquele país deixando-os sem a riqueza e a influência que tanto prezam. O que eles precisam é de um defensor secular poderoso. Os sacerdotes decidem dar seu apoio a um pretenso usurpador e regicida. Quando ele tomar o trono, os sacerdotes o abençoarão e consagrarão transformando-o num rei "de direito" apesar dele ter nascido plebeu. Em troca, o novo rei baixará um

decreto transformando o culto à Deusa Mãe na única religião oficial do país.

Cyberpunk

Parecido com espionagem, praticamente todas as aventuras de uma campanha cyberpunk envolverão algum tipo de conspiração, muitas vezes girando em torno de alguma droga ou tecnologia recém-desenvolvida. Os vilões convencionais são as megacorporações ... mas quem é que mexe os pauzinhos dentro delas? Um grupo de netrunners? Ou talvez uma conspiração de IAs? Os conspiradores com frequência já têm o poder (ex. as megacorporações) e estão maquinando para mantê-lo.

Frente Falsa. Há pouco tempo, os ecoterroristas atacaram as instalações de um determinado zaibatsu (*) destruindo material e matando funcionários. A corporação está enviando uma petição ao governo solicitando autorização para usarem seu serviço de segurança privado para procurar os terroristas e eliminá-los. O governo está vacilando. Na verdade, os "ecoterroristas" foram contratados pela corporação. Quando o governo der a permissão, eles usarão sua força de segurança para eliminar todos aqueles que se opõem às atividades da corporação com a desculpa de estar caçando os terroristas.

Renovação Urbana. A droga mais recente — e grave — no mercado tem matado os membros do submundo como moscas. Muito barata e absolutamente viciadora, ela é incrivelmente brutal contra todos os tipos de fisiologia. Depois de uma média de dez "doses" o usuário morre ... com um sorriso orgástico no rosto. A polícia se mostra incapaz de descobrir a fonte da droga; os traficantes estabelecidos querem ver um fim nesta história pois ela está matando todos os seus clientes. A verdade é que a droga foi desenvolvida e está sendo distribuída por uma grande — e excepcionalmente respeitável — zaibatsu, a Eiji Inc. A Secretaria de Segurança da cidade faz parte do esquema, porque a droga está fazendo uma limpeza nas regiões ocupadas pelos posseiros mais eficaz do que qualquer despejo executado pela polícia. Quando estas regiões estiverem completamente despovoadas a cidade crescerá naquela direção com alguns projetos de renovação urbana, a maioria dos quais será executada pela Eiji Inc.

Viagem no Tempo

Todo o cenário descrito no capítulo 4 do *GURPS Viagem no Tempo* é quase tão conspiracional quanto alguma coisa pode ser: grupos rivais de viajantes no tempo vindos de linhas de tempo diferentes, tentando manipular o passado para garantir que seu mundo venha a existir. Existem outras possibilidades mencionadas em outras partes deste livro.

Séculos Impenetráveis. Existem várias eras que não podem ser vistas nem visitadas com a tecnologia de viagem no tempo à disposição dos PCs. Estes anos "proibidos" variam — não aleatoriamente, mas com base nas ações dos PCs e seus colegas. Aos poucos vai se tornando claro que os "Anos Proibidos" são na verdade protegidos — por alguém ou alguma coisa, chamada de "Proibidor" — com o objetivo de evitar que os PCs façam certas modificações, presumivelmente porque estas mudanças iriam alterar drasticamente a época em que o "Proibidor" vive. Existem alguns fatores perturbadores envolvidos. Primeiro, proteger um espaço de tempo não é apenas uma impossibilidade prática para a tecnologia dos PCs, é uma coisa completamente impossível segundo as teorias nas quais os PCs baseiam seu conhecimento do mundo. Segundo, com base na análise matemática dos períodos de tempo protegidos e a teoria segundo a qual as mudanças afetariam a época em que o Proibidor vive, parece que o Proibidor vive uns quinze milhões de anos no futuro...

(*) palavra japonesa que designa um grande cartel industrial ou financeiro daquele país.

A Verdade Fundamental

Este não é o nome popular de nenhuma organização. Trata-se de uma sociedade informal, mas muito real, de líderes religiosos, que trabalha pelo estabelecimento de uma religião do estado — o Protestantismo fundamentalista — nos Estados Unidos. Alguns dos membros vão mais longe e sonham com um governo teocrático mundial.

A organização tem 40 anos de existência e foi criada pouco depois do fim da Segunda Guerra Mundial. Encontra-se bem fundada financeiramente, principalmente devido aos esforços dos televangelistas que pedem — e conseguem — grandes doações dos "fiéis."

Os líderes da Verdade Fundamental pertencem a seitas diferentes e sem dúvida nenhuma vão ter muitas disputas entre si acerca de detalhes doutrinários se chegarem um dia a ser bem sucedidos em seus objetivos ... mas, por enquanto, eles estão de acordo com relação aos objetivos e aos métodos a serem empregados.

Por um lado, eles influenciam elementos oficiais para conseguir mais privilégios para a igreja usando a divisa de "liberdade para a religião". Na sua maneira de ver as coisas, todos os empreendimentos realizados pela igreja deveriam eximir completamente as igrejas da lei de zoneamento, das leis trabalhistas, da lei do inquilinato e da exigência de permissão para seu estabelecimento ... Eles são capazes de criar longos raciocínios teológicos e constitucionais dizendo que o estado não deveria ter nenhum controle sobre qualquer coisa que a igreja faça, inclusive aquelas com explícitos fins lucrativos.

Em particular, eles desejam a liberdade de organizar escolas controladas pela igreja que ensinarão apenas o currículo selecionado pelos líderes religiosos. Eles também encontram seus seguidores à "desobediência civil" contra qualquer lei que "vá contra sua religião".

A Verdade Fundamental tem esperança de instituir a idéia de que a autoridade da igreja é maior do que a do governo — em todos os momentos, sobre todos os assuntos.

Continua na próxima página ...



A Verdade Fundamental (Continuação)

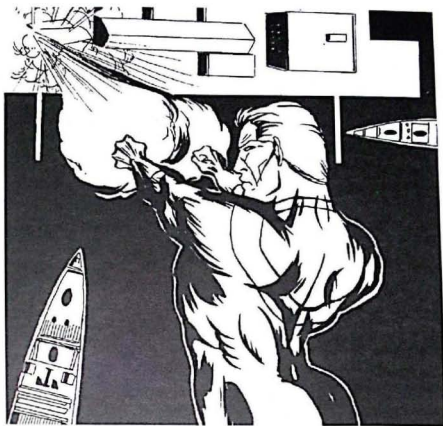
Por outro lado, os líderes da Verdade Fundamental são muito cuidadosos com sua definição de "igreja." Em resumo, a ideia que eles têm de "liberdade religiosa" é que isto significa "liberdade para escolher qualquer uma das seitas fundamentalistas". Eles acham que os católicos e os mormons são cristmáticos sinistros e acreditam (com razão ou não) que essas igrejas têm suas próprias organizações secretas e planos de conquista do poder. Com relação às outras religiões, a Verdade Fundamental considera simplesmente que estão completamente desencaminhadas, isso se não forem na verdade instrumentos de Satã. E não reconhecem nenhum "direito de estar errado" em assuntos que são importantes...

Os líderes da Verdade Fundamental estão organizando uma batalha sem fim contra o "satanismo" pelos meios de comunicação, que servirá como ponta de lança de sua campanha contra as outras religiões. Eles conseguiram enganar vários líderes religiosos respeitáveis - e também alguns oficiais da polícia - e levá-los quase à histeria acerca dos "crimes rituais" que eles atribuem a alguma monstruosa conspiração satanista. Eles conseguiram impingir a mesma pecha de "satanista" aos grupos muçulmanos e às assembleias de pagãos. Na realidade, eles conseguiram - em alguns lugares - que as religiões pagãs fossem prosritas. Claro que, depois que a polícia e os tribunais estiverem acostumados a decidir que uma religião não é "verdadeira", será mais fácil oprimir os hindus, os judeus, os adeptos da igreja episcopal...

A Verdade Fundamental faz campanhas ruidosas contra "humanistas seculares" e apoia com frequência candidatos ultra-conservadores principalmente aqueles que abraçam as crenças fundamentalistas. O núcleo da Verdade Fundamental é composto apenas de homens, e muito provavelmente vai continuar assim; eles nunca apoiam candidatas do sexo feminino acreditando sinceramente que a Bíblia estabelece a supremacia masculina.

Como um todo o grupo é escrupulosamente legal em tudo o que faz - *exceto* quando eles acham que estão desobedecendo deliberadamente alguma norma "imoral" do governo. A liderança da Verdade Fundamental nunca tolerou o vandalismo contra seus oponentes, muito menos a chantagem ou a coerção física. Eles preferem a "educação" e o poder econômico. Toda agressão física que eventualmente venha a ocorrer é devida ao excesso de entusiasmo dos seguidores e seus líderes rezarão para que sua ovelha desgarrada aprenda a se comportar.

Alguns líderes da igreja protestante têm conhecimento da Verdade Fundamental, mas repudiam seus líderes classificando-os como loucos intolerantes. Eles não são capazes de perceber a quantidade de apoio que o grupo é capaz de conseguir e ficariam surpresos se vissem que alguns de seus "respeitáveis" líderes frequentam as reuniões da Verdade.



Supers

Existem várias opções de interligação neste caso. Talvez os Illuminati tenham superpoderes — principalmente mentais ou relacionados com transporte — que explicariam porque eles são Mestres Secretos. Ou quem sabe os Illuminati estejam lutando para desenvolver poderes meta-humanos ou criá-los artificialmente. Ou quem sabe eles já o tenham conseguido e estejam ocupados construindo super-HdPs para seguirem suas ordens. Ou talvez os Illuminati estejam tentando capturar ou recrutar Supers, para usá-los como servos ou reprodutores.

Limpando as Ruas. Existe um lobby pressionando o governo para impor limites rígidos na proteção que os Supers e outros tipos de "mutantes" podem oferecer aos cidadãos normais contra a ameaça destes "não-humanos." Mas o dinheiro está vindo de um grande sindicato do crime que deseja eliminar os Supers como uma força de combate ao crime. Ou está sendo financiado por um grupo de super-vilões; quando os superpoderes forem ilegais, apenas os criminosos terão superpoderes...

Inimigos Públicos. Um vilão meta-humano tem atacado furiosamente, causando centenas de milhões de dólares em prejuízos. Ninguém morreu — até agora —, mas os meios noticiosos acham que é uma questão de tempo. Como era de se prever, a opinião pública está se voltando contra todos os Supers; afinal de contas, eles não são realmente humanos, e não seria possível que suas mentes mais cedo ou mais tarde comesçassem a falhar, transformando todos eles em destruidores ensandecidos? Na verdade, o "destruidor ensandecido" está a serviço de uma facção do governo. Esta facção deseja criar um suporte popular para leis opressivas de controle aos Supers que eles vêem como uma ameaça muito séria ao poder que eles detêm.

Psiquismo

As discussões relativas ao *Supers* se aplicam também a este caso. Uma conspiração de Illuminati psíquicos — principalmente num mundo onde os poderes psíquicos são considerados como mitos — seria incrivelmente perigosa.

Autoduel

Em sua essência, o mundo de *Autoduel* é um cenário cyberpunk com carros velozes, de modo que qualquer uma das conspirações descritas anteriormente é adequada.

Não Faz a Menor Diferença se Você Ganha ou Perde ... Até Você Perder Parece que alguns dos grandes eventos em certas arenas foram arranjados de antemão. Alguns motoristas que não deveriam estar vencendo, ou gente estranha que surgiu do nada está ganhando todos os grandes prêmios enquanto os velhos favoritos estão sendo eliminados por "acidentes" estranhos e problemas no equipamento. Um motorista em particular, o favorito de um duelo programado para um futuro próximo, foi estrangulado por uma gangue de motoqueiros quando estava viajando para casa para passar o Natal, e seus clones não puderam ser aproveitados. É óbvio que alguém está arranjando os duelos. Entender o "por que" é fácil: somas enormes de dinheiro. Mas ainda restam o "quem" e o "como."

Cliffhangers

As conspirações são essenciais para o gênero pulp. A conspiração é, em geral, uma organização criminoso comandada por um único indivíduo. Pode ser que este "Napoleão do crime" tenha ou não acesso a uma tecnologia avançada. Neste gênero, os vilões têm uma propensão a eliminar seus opositores usando armadilhas mortais extremamente elaboradas ao invés de usar uma solução mais simples como um fuzil com um silenciador disparado de cima de um telhado.

Swashbucklers

Os jogadores têm oportunidade de se meter com conspirações históricas genuínas, em especial os Illuminati da Bavária de Weishaupt e a Sociedade dos Assassinos em qualquer campanha histórica.

Scarlet Pimpernel

Muitos estudiosos da conspiração acreditam que a Revolução Francesa foi fomentada por grupos conspiracionais — possivelmente os Cavaleiros Templários ou a *Prieuré*. Os jogadores podem encontrar estes grupos ou se chocar com eles. Ou eles podem correr atrás de fantasmas Illuminados sem nunca conseguir encontrar os verdadeiros conspiradores. (Se os Illuminati instigaram a Revolução Francesa para eliminar a nobreza francesa, como eles reagiriam a um bando de brônzes fanfarroneiros tentando resgatá-los?)

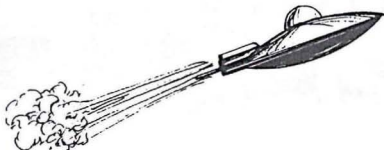
Camelot

A conspiração principal era comandada por Mordred e Morgana e tinha como objetivo tirar Arthur do trono. Lancelot era um peão dos dois usado para destruir a autoconfiança de Arthur.

Riverworld

Todos os "mestres secretos" que um dia viveram neste planeta — Jacques de Molay, Adam Weishaupt e todos os outros — ressuscitaram às margens do Rio. Será que os fundadores dos grupos Illuminati concordariam com as modificações introduzidas em suas criações pelas últimas gerações? Ou será que eles iriam criar novas organizações para combater as filosofias "perversas"?

Será que os grupos que eram inimigos na Terra juntariam suas forças para combater os Éticos (com o objetivo de tomar o poder no Riverworld, é óbvio)? Ou eles se aliarão com os Éticos para tomar o poder de seus rivais terrenos?



Os Brincalhões

A TIA (que é simplesmente a abreviação de Três Iniciais Aleatórias) é uma organização que se dedica a hostilizar personalidades conservadoras e da igreja ... não apenas políticos, mas todos os tipos de pessoas públicas. São especialistas em brincadeiras do tipo mais perverso, engenhoso e persistente que existe: chamadas telefônicas, cartas falsas e até mesmo fotografias e situações que humilham e atemorizam a vítima. A coisa mais terrível com relação à TIA é que ela é simplesmente um hobby para seus líderes.

O grupo começou na faculdade no fim da década de 60 com quatro membros que colaboravam entre si para aplicar trotes em professores malquistos. As brincadeiras foram ficando cada vez mais sofisticadas, mais sérias ... e mais perversas. Depois que uma série de telefonemas "de brincadeira" levaram ao divórcio de um reitor e à sua exoneração, eles perceberam que eram poderosos. E gostaram disso. Durante o ano seguinte, rechaçaram três estudantes conservadores do campus e conseguiram que um professor de canto recusasse o cargo. Quando se formaram, voltaram sua atenção para as personalidades políticas da região e mais tarde para a área de entretenimento.

Dinheiro nunca foi um problema para a TIA: seus membros são de famílias ricas e todos eles têm empregos seguros em grandes corporações. Os "brincalhões" contratam ou subornam pessoas de talento para ajudá-los a pôr em prática seus projetos. A TIA tem hoje seis membros em seu núcleo, umas duas dúzias de membros confiáveis em seu círculo exterior e mais de uma centena de empregados ocasionais com talentos que variam da representação vocal ao retoque de fotografias.

A TIA executa entre seis e oito "projetos" por ano. Os membros do núcleo se reúnem para jantar uma vez por mês e discutem novos alvos. Apesar de compartilharem uma tendência esquerdista e terem uma preferência por vítimas de direita, *qualquer* figura pública é um alvo em potencial. Se um dos seis membros decide não gostar de um cantor, político ou figura da mídia e nenhum dos outros cinco vetar a idéia, é o suficiente.

Durante os últimos 25 anos, o grupo foi responsável por três suicídios, umas 20 carreiras interrompidas e uma quantidade incalculável de desgosto, confusão e raiva. E nunca ninguém suspeitou de sua existência como organização. Os membros da TIA escolhem seus alvos de modo inteligente e são peritos em arremedar a demência aléatoria com que toda figura pública tem que lidar. E, pelo fato deles nunca fazerem exigências nem ganharem nada (a não ser a satisfação do ego) com seus ataques, ninguém vê em nenhum dos casos uma ação conspiracional.

Seu ponto fraco é seu exército de mercenários e instrumentos. Se o grupo pedir a algum deles para importunar uma pessoa que ele admira, ele pode por a boca no trombone. Mas o núcleo protege muito bem a identidade de seus membros. Eles nunca mandaram matar alguém, mas o fariam sem pestanejar para se proteger.

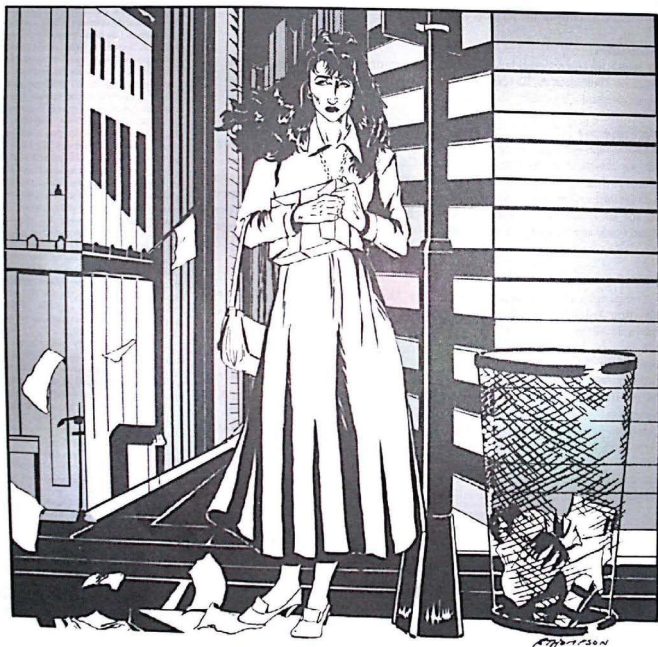
A TIA se encaixaria bem numa campanha onde existem várias conspirações que se entrelaçam. Um dos membros do núcleo faria parte de uma organização "maior" e poderia manipular os brincalhões para destruir inimigos dos Illuminati.

Aperte o Botão Marcado Com “S” de “Socorro”

Conselhos para o Mestre

“O único problema com a Iluminação é que se você pensa tê-la conseguido é por que ainda não conseguiu.”

J.R. “Bob” Dobbs — The Book of The SubGenius



Contramovimentos (Retaliação)

O que aconteceria se os investigadores obtivessem um sucesso grande demais? O Mestre precisa se manter um passo à frente dos jogadores... Sem ser muito arbitrário. Este capítulo contém algumas técnicas que os Illuminati poderiam usar contra determinados adversários.

Alteração da Mente

A lavagem cerebral e outras formas de controle da mente são ferramentas importantes dos Illuminati. Existem quatro grandes categorias de alteração da mente, cada uma delas com diversas variações.



Insanidade

Os Illuminati tentam muitas vezes deixar seus inimigos loucos. Eles poderiam usar a lavagem cerebral, a hipnose, substâncias químicas, intervenção física (cirurgia, ou algum tipo de implante), psiquismo ou magia. A insanidade pode tomar a forma da maioria das desvantagens mentais da Fantasia à Paranóia ou a Vontade Fraca.

Para as desvantagens mentais que deveriam ser interpretadas o tempo todo ou que são imediatamente aparentes — como a distração, paranóia, fantasia ou obsessão — o Mestre deveria simplesmente chamar o jogador-vítima num canto e explicar a situação para ele. No caso de outras desvantagens como Paralisia em Combate ou Fúria, a vítima, e conseqüentemente o jogador, não saberá nada sobre elas até que a situação necessária aconteça.

Este tipo de intervenção mental pode ser realizada com PCs e NPCs. No entanto, o Mestre deveria pensar duas vezes antes de impingir uma desvantagem "manufaturada" em um PC. Alguns jogadores ficam ressentidos com este tipo de coisa; outros encararão o fato como um desafio à sua capacidade de interpretação... desde que eles saibam que existe algum modo deles voltarem ao normal novamente. Em termos de História, impor uma modificação mental em um NPC — um amigo próximo ou um colega — pode ser quase tão eficaz quanto aplicá-la num PC. O que aconteceria se um amigo calmo e equilibrado passasse de repente a ter ataques homicidas? É óbvio que alguma coisa está acontecendo...

Amnésia Induzida Quimicamente

Não existe atualmente nenhum droga capaz de apagar a memória sem causar outros efeitos mais amplos (como morte celular, paralisia, etc...). Isto não precisa ser necessariamente verdade em mundos com níveis de tecnologia mais altos. Os Illuminati poderiam ter acesso à tecnologia avançada que incluiria este tipo de droga. Você encontrará descritas a seguir duas drogas poderosas capazes de alterar a memória, ambas de NT 8. As duas devem ser injetadas (intravenosa ou subcutaneamente) para fazerem efeito e nenhuma delas vicia. Nenhuma das duas é ilegal porque as autoridades simplesmente não sabem que elas existem (apesar de *usar* qualquer uma delas contra uma pessoa se constituiria provavelmente num assalto). Uma dose contém 50 miligramas. A única forma de conseguir estas drogas é através de certos grupos conspiracionais e é pouco provável que eles a vendam.

Letes

Letes ("esquecimento") induz à amnésia total. O objetivo esquece *tudo* o que lhe aconteceu antes da droga ser administrada. Esta perda de memória dura 4 semanas. No fim deste período, o objetivo faz um teste de HT-5 por semana para ver se consegue se livrar do efeito. No caso de um sucesso, a memória perdida afliu de volta. Se o resultado for uma falha crítica, a perda de memória torna-se permanente e o personagem passa a ter a Desvantagem Amnésia Total, e só poderá recomprá-la com pontos de personagem.

Oblívio

Oblívio (palavra latina que significa "esquecimento") é quimicamente muito diferente da Letes e induz uma amnésia retrógrada temporária. Para cada dose — até um máximo de quatro doses — a droga remove temporariamente 3D semanas de memória do objetivo contando o tempo anterior ao momento em que a droga foi administrada. Portanto, se o objetivo receber três doses, esquecerá tudo o que lhe aconteceu nas 9D semanas anteriores à administração da droga. Ela também deixa o objetivo instantaneamente inconsciente por 10D minutos.

O efeito da droga dura 1D+6 dias. Depois deste período o objetivo faz um teste de HT-1 por dia. No caso de um sucesso, sua memória volta imediatamente mas em muitos casos ele não conseguirá se lembrar de nada que aconteceu no período de uma hora antes da droga lhe ser administrada. No entanto, se o resultado for um sucesso absoluto, ele se lembrará também daquele período de uma hora. No caso de uma falha crítica, a amnésia temporária se tornará permanente.

Continua na próxima página ...

Amnésia Induzida Quimicamente (Continuação)

O número máximo de doses que pode ser administrado com segurança de uma só vez é quatro. Uma quinta dose exige que o objetivo seja bem sucedido num teste de HT-4 para não entrar em coma por 20-HT horas e sofrer 3D pontos de dano mais 1D para cada dose adicional depois da quinta.

Às vezes os agentes desejam manter esta amnésia por um período maior do que a duração do efeito da droga. Para isto são necessárias várias aplicações de Oblívio. O mestre deverá fazer secretamente uma jogada de dados para avaliar a duração do efeito da droga (i.e. 1D+6) toda vez que ela for injetada no objetivo. O número de doses que ele receber naquela aplicação será considerado em efeito pelo período de tempo determinado pela jogada de dados. Se receber outras doses antes deste período terminar, de modo que o total passe de 5, o objetivo sofrerá os efeitos de uma overdose descritos acima.

Exemplo: Um agente aplica três doses de Oblívio em Smith. O mestre determina que a duração (1D+6) do efeito será 12 dias. O agente deseja manter Smith com amnésia. Obviamente, ele não sabe qual vai ser a duração das três primeiras doses. Depois de 8 dias o agente começa a ficar nervoso: ele percebe que Smith pode se lembrar de tudo a qualquer momento. Ele entra na casa de Smith e lhe aplica mais três doses. Infelizmente, o efeito das primeiras três doses ainda não havia terminado e a nova aplicação aumenta o número de doses ativas para seis. Smith tem que ser bem sucedido num teste de HT-4 para não ficar 20-HT horas em coma e sofrer 4D pontos de dano (os 3D básicos mais 1D devido à sexta dose).



Memória Alterada

Alguém está conversando com um amigo e percebe que os dois têm lembranças de um determinado evento. Se eles forem os únicos participantes ou testemunhas do evento e não houver nenhuma evidência concreta (fotografias, por exemplo) surge a questão: quem está certo e quem não está se lembrando bem dos fatos? Um jogador assumirá automaticamente que o NPC está enganado, já que ele — o jogador — se lembra como foi que as coisas realmente aconteceram.

Mas o que acontece se ele começa a verificar com outros NPCs e todos eles discordam de suas memórias? Será possível que todos estejam enganados, mentindo por algum motivo, ou será que todos eles tiveram suas memórias alteradas. O que acontece se ele descobre alguma evidência concreta contra suas lembranças?

Mais uma vez, isto não é uma prova absoluta. É possível falsificar todo tipo de evidência, basta ter vontade e os recursos necessários.

O Mestre poderia estar fazendo dois jogos diferentes neste caso. Primeiro, a memória do PC poderia estar correta e algum grupo conspiracional estar brincando com sua mente. Segundo — e muito mais interessante — ele poderia estar errado. Esta é uma manobra particularmente desorientadora para se aplicar num jogador. Lembre-se que num RPG a memória do jogador se equipara à memória do PC: é o GM quem decide qual delas corresponde à realidade; e a realidade pode não combinar com a memória do jogador nem a do personagem. E numa campanha Iluminada, principalmente, o GM poderia decidir que alguma coisa que havia acontecido com um PC não ocorreu de fato: que era apenas uma fantasia da imaginação do personagem, uma memória implantada, ou até mesmo um sonho! Com certeza, o jogador será veemente na representação da crença de seu personagem de que todo mundo deve estar enganado ou mentindo.

O GM poderia ir mais além e combinar tudo com os outros jogadores antes da sessão de jogo, de modo que eles estejam de acordo com a versão "alterada" da realidade. Se a diferença entre a "nova realidade" e os eventos verdadeiros que o jogador se lembra for relativamente pequena, ele poderá se convencer de fato de que sua memória está faltando. No entanto, se a diferença for grande, ou se o jogador tiver anotações ou algum outro tipo de evidência que comprove sua memória, poderia chegar à conclusão que todo mundo está conspirando contra ele..... exatamente o que seu personagem acharia. Da mesma forma que no caso da amnésia, o GM deverá ser muito cuidadoso ao escolher com quem fará este tipo de brincadeira. Muitos jogadores reagirão calmamente e se divertirão com a situação; mas alguns podem ter uma reação ruim.

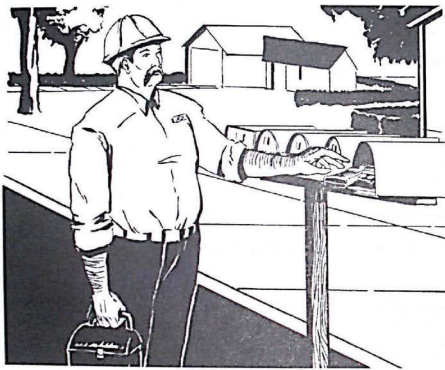
Veja uma longa discussão sobre a realidade flexível, alteração da mente e outros jogos paranóicos parecidos com estes no *GURPS Prisoner*.

Memórias Implantadas

Se os Illuminati são capazes de eliminar lembranças porque não seriam capazes de criá-las? Os Invasores do Tempo ou Alphans poderiam ter desenvolvido a tecnologia para implantar memórias tão reais que o objetivo não será capaz de distingui-las de suas verdadeiras memórias. Os poderes psíquicos poderiam produzir o mesmo resultado.

Esta é uma técnica perfeita para manter a conspiração em segredo. Alguém esbarra numa operação Illuminati — a aterrissagem de um OVNI, por exemplo — e é capturado e interrogado. Depois de alguns dias, ele é libertado — com uma memória nova e reluzente na qual passou a última semana caminhando nas montanhas. Ou os Illuminati queriam alguém para “se lembrar” de alguma coisa que não aconteceu — que viu um OVNI que não existe na realidade — e espalhe a notícia baseada em sua experiência pessoal.

As memórias implantadas podem ser perfeitas e permanentes ou podem começar a se “desgastar nas bordas”. Depois de algum tempo, é possível que os sonhos dos objetivos sejam representações da realidade — desde que eles sejam capazes de compreender o simbolismo — ou quem sabe a Hipnose ou as drogas sejam capazes de eliminar a falsa memória.



Comportamento Programado

O próximo passo lógico é implantar não apenas memórias, e sim conjuntos inteiros de comportamentos. As ações programadas podem estar ativas o tempo todo — o objetivo se transforma num maníaco homicida que ataca qualquer pessoa que esteja usando uma gravata vermelha, tão logo ele a aviste —, ou depender de algum “mecanismo disparador” — o objetivo se comporta de forma perfeitamente normal até que algum trunfo especial aconteça — uma palavra código, uma frase musical, um símbolo visual — e a partir daí ele passa a atacar as pessoas que estão usando gravatas vermelhas.

Apesar da possibilidade dos próprios PCs serem vítimas de uma operação deste tipo, normalmente é mais fácil para o GM usar NPCs. Talvez os investigadores tenham o seguinte o seguinte programa implantado: “a próxima vez que ouvirem o comercial do sal de fruta ENO vocês sairão à procura daquelas pessoas e as matarão”. Ou — mais divertido ainda — talvez eles disparem acidentalmente um comportamento programado em alguma outra pessoa (“Hei, Zé, guarda esse machado, eu só estava assoviando a música do desenho dos Flintstones...”).

Chips Indutores de Opinião

Os Illuminati podem muito bem ter acesso a outros meios traiçoeiros de alterar o comportamento, a memória e os pensamentos de seus inimigos, seus agentes e seus peões.

OGURPS Cyberpunk descreve muitas conquistas da tecnologia que são capazes de alterar os processos mentais do objetivo. Os chips indutores de opinião e os chips indutores de comportamento podem ser inseridos no *chip slot* do objetivo — possivelmente contra sua vontade. Apesar de ser tão fácil retirar um chip quanto inseri-lo, o chip programado pelos Illuminati poderia conter algum tipo de compulsão que impedisse o objetivo de removê-lo... ou permitir qualquer outra pessoa fazê-lo sem uma briga. Os implantes psíquicos são versões permanentes do mesmo circuito implantadas no crânio do objetivo.

Os chips de opinião e comportamento e os implantes psíquicos são de NT8. Numa campanha contemporânea, apenas certos Illuminati terão acesso a este tipo de tecnologia ou talvez nem mesmo eles. Obviamente, numa campanha de NT 7 ou menos os chips de opinião e comportamento não serão uma boa opção se os Illuminati desejam manter a instalação em segredo (principalmente do objetivo) já que eles exigem um *chip slot* — um pequeno soquete — instalado no crânio. Os implantes psíquicos são uma escolha muito melhor pelo fato de serem completamente internos.

O tempo de recuperação é de aproximadamente duas semanas para qualquer um dos tipos, o que *não* é desprezível... e isto se assumirmos que se tem acesso à tecnologia médica de NT8! É concebível que os Illuminati pudessem ter este tipo de coisa instalada num objetivo reticente — um PC por exemplo — mas ele teria que preparar uma boa história para encobrir o fato. (Talvez o objetivo tenha sofrido um acidente de automóvel e necessite de uma grande cirurgia no cérebro...) A possibilidade de detecção também é um problema, mas poderia ser uma boa forma de levar um PC a investigar a Conspiração. O que aconteceria se o objetivo fizesse um exame de raios X rotineiro na cabeça — depois de cair de uma escada, por exemplo — e ele revelasse algum tipo de aparelho instalado em seu cérebro...?

É claro que pode ser que os Illuminati não precisem se preocupar com essas técnicas grosseiras. **OGURPS Magia** e **OGURPS Psônicas** contêm muitas mágicas e poderes de controle da mente. Grupos Illuminati que têm acesso a este tipo de habilidade têm muito mais opções à sua disposição.

A Conspiração é Uma Fraude!

Não existe nenhuma Conspiração. Tudo não passa de uma criação de um homem, um piadista obcecado com muita habilidade em falsificação. Alguns anos atrás ele começou a atacar o fervor dos estudiosos da conspiração "deixando vaziar" alguns documentos falsificados que pareciam sugerir a existência de ligações causais entre eventos completamente desconexos. Além disso, criava evidências "históricas" que indicavam que certas sociedades secretas antigas - especificamente os Cavaleiros Templários e a *Prieuré de Sion* - teriam sobrevivido até o século XX e provavelmente até os dias de hoje. Estas "provas" incluíam listas dos Grão Mestres das duas organizações até meados deste século que mencionavam um número de pessoas high-profile grande o suficiente de pessoas famosas para que todo mundo notasse.

Parece que este falsificador desconhecido foi mais longe. Aparentemente, ele fundou determinadas organizações, entre elas algumas gráficas e até uma loja maçônica. Apesar dos membros destes grupos não saberem, o único motivo de sua existência era continuar com a fábula. Este fato foi ocultado dos investigadores com a conivência da polícia e outras agências oficiais existentes nas cidades onde as falsas organizações existem. Mais estranho ainda, é o fato de que alguns investigadores que estavam perto de *provar* que tudo não passava de uma invenção desapareceram misteriosamente.

Espera um pouco ... talvez *exista* uma Conspiração afinal de contas

Complexidade

Para que sua campanha *Iluminada* seja um sucesso, o Mestre tem que se equilibrar sobre uma linha muito fina. A Conspiração não deve ser tão impenetrável, tão cheia de becos sem saída e pistas falsas que os jogadores não sejam capazes de encontrar uma forma de seguir em frente. Mas ele também não deve dar informações demais para os jogadores a ponto de que rastrear a Conspiração não seja um desafio.

Não existe nenhuma resposta simples; depende da personalidade do GM e dos jogadores. Alguns se divertirão debicando as bordas da Conspiração por um longo tempo, descobrindo que todos os indícios são na verdade arenques vermelhos ou uma coincidência sem sentido; até eles conseguirem sua grande chance que os leva a destruir a primeira camada da trapaça. Outros ficarão frustrados e impacientes se não progredirem sempre, se cada sessão de jogo não os colocar um passo mais próximo dos misteriosos *Iluminati*. (E, é claro, há também os "jogadores vitoriosos" que não se sentem satisfeitos a menos que todas as sessões incluam uma grande luta. É muito provável que uma campanha *Iluminada* não seja o gênero mais apropriado para este tipo de jogador...)

Os GMs devem ajustar a sua campanha com o objetivo de fazê-la combinar com o estilo de seus jogadores. Felizmente, isto é mais fácil de conseguir numa campanha *Iluminati* do que em muitos outros gêneros. Só o GM conhece a estrutura da Conspiração e pode alterá-la sempre que for necessário à medida que a campanha se desenvolve.

Tom

O tom é vital para o sucesso de uma campanha *Iluminati*. Independentemente de os PCs fazerem parte da Conspiração ou estarem tentando descobrir a verdade sobre o que está acontecendo, o "clima" da campanha deve ser paranóico. Nada é exatamente o que parece ser e ninguém, a não ser os próprios *Iluminati* — se é que eles existem de fato — sabem o significado verdadeiro dos eventos estranhos e sinistros que continuam acontecendo. Os personagens de uma campanha *Iluminati* deveriam ser ainda mais paranóicos do que numa campanha de espionagem.

Isto, no entanto, não significa que o jogo deve ser frio ou depressivo. Apesar de ser verdade que cada batida na porta poderia estar anunciando um inimigo, ela poderia também significar que o carteiro está entregando mais uma rã empalhada que irá ficar junto com as outras 50 que já estão empalhadas no corredor. A sensação de paranóia não



Aperte o Botão Marcado...



precisa necessariamente ter origem no medo da morte iminente, mas pode nascer da certeza inabalável que alguma outra coisa estranha está para acontecer.

A situação não muda muito mesmo depois que os PCs passaram a ser participantes ativos da Conspiração. Eles podem saber um pouco mais do que está acontecendo, mas eles ainda estão no escuro com relação a um monte de coisas importantes. Ainda acontecem coisas misteriosas, mas agora existe a possibilidade de que seus Mestres secretos lhe ordenem que façam coisas misteriosas com outras pessoas.

A Manutenção do Tom

Como é que o Mestre pode criar este tipo de clima? Você encontrará a seguir algumas sugestões :

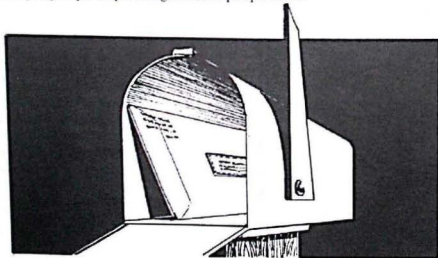
Não Existe Nenhum Lugar Nem Hora Completamente Seguros

Sempre que os PCs começarem a se sentir seguros estará na hora de alguma coisa esquisita acontecer. Pode ser que eles se sintam seguros em casa enquanto não estão seguindo alguma pista da Conspiração. Mostre-lhes que estão enganados. De repente, o rádio começará a tocar programas de 1939 (e não se trata de uma retrospectiva) ou todos os espelhos da casa se espatifarão em pequenos cacos pentagonais.

Trivialidades Misteriosas

Eventos misteriosos e sem sentido acontecem na vida real, por que não num jogo de RPG? Descreva de vez em quando o tipo de evento sem sentido que se costuma discutir na hora do almoço, no trabalho. Eles não têm que acontecer com os caçadores da Conspiração ou com algo que eles conheçam.

Bem; eles só precisam ouvir dizer que o fato aconteceu e, é claro, que o evento não precisa ter nenhum significado especial ou qualquer coisa a ver com a parte da Conspiração que os personagens estão pesquisando.



"Recuperação" de Informação Implantada

Bom, quer dizer que os Illuminati gravaram algumas informações importantes no subconsciente de um trouxa reticente. Como é que eles fazem para recuperar a informação?

Este tipo de recuperação é complicado e exige muita habilidade. Os personagens que tiverem as perícias Interrogatório e Psicologia podem tentar (mas não é permitido nenhum teste com valor pré-definido).

O processo a ser seguido é uma Disputa de Habilidade entre o nível de habilidade do interrogador (Psicologia ou Interrogatório) e o atributo IQ do objetivo (modificado de acordo com sua Vontade). Isto deve ser feito mesmo que o objetivo deseje que o interrogador seja bem sucedido. Drogas do tipo "soro da verdade", como o pentotal, diminuirão a IQ efetiva do objetivo em 2 pontos. Cada tentativa leva uma hora.

Se o interrogador for bem sucedido e o objetivo falhar, a informação gravada será recuperada normalmente (seja lá o que signifique "normal" neste caso específico). Se o resultado do interrogador for um sucesso decisivo e o objetivo falhar, a informação gravada será recuperada normalmente e o objetivo passará a ter acesso consciente a ela mesmo que isso não faça parte da programação original. Se os dois testes resultarem em falha ou os dois forem bem sucedidos, a tentativa terá sido um fracasso.

No entanto, se o interrogador falhar em seu teste de habilidade e o objetivo for bem sucedido, qualquer programação secundária que tiver eventualmente sido implantada será disparada. O resultado pode variar desde o objetivo esquecer permanentemente a informação gravada até ele ficar louco ou até mesmo levar à detonação de uma bomba implantada em sua cabeça.

Por fim, se o interrogador obtiver uma falha crítica e o objetivo for bem sucedido, a informação gravada em sua mente estará perdida para sempre. Além disso, o objetivo sofrerá algum tipo de desequilíbrio mental, equivalente a qualquer desvantagem mental que o GM ache aplicável. Este estado durará 2D semanas.

O Laser Controlador da Mente

Para ser mais preciso, este projetor não usa um laser e sim um *muser*, já que ele emprega micro-ondas ao invés de luz visível. O projetor é mais ou menos do tamanho de uma lata de cerveja mas tem de estar ligado através de um cabo a uma bateria mais ou menos do tamanho e com o formato de uma pasta tipo executivo. A temperatura do projetor chega a 100 °C quando ele está em uso, o que torna necessário montá-lo num tripé ou algo similar.

O projetor produz um feixe cônico de micro-ondas com um alcance efetivo de 100 metros. O feixe não é fortemente colimado. Seu diâmetro a 50 metros de distância é 6 metros e a 100 metros é 12. O feixe é totalmente invisível e capaz de penetrar até 15 cm de pedra ou tijolo. Barreiras menos densas como madeira, reboco etc... não oferecem nenhuma resistência ao feixe de micro-ondas. No entanto, qualquer material ferroso com mais de 0,5 cm de espessura bloqueia-o completamente.

Qualquer ser humano atingido pelo raio tem de ser bem sucedido num teste de Vontade por minuto para não se tornar altamente sugestível a qualquer declaração autoritária feita. Esse efeito durará enquanto ele estiver sob o raio mais um período adicional de 1D minutos. Durante esse período, qualquer declaração autoritária será tratada como um *sugestão pós-hipnótica* (v. o parágrafo *Hipnose* no MB pág. 56). A intensidade do raio - e portanto sua efetividade - diminui com a distância. O teste de Vontade do Objetivo estará submetido aos seguintes modificadores, dependendo da distância:

0 - 15 metros	0
15 - 30 metros	+1
30 - 65 metros	+2
60 - 100 metros	+3

Além disso, se o objetivo estiver usando um capacete protetor feito de uma liga de titânio-berílio, ele terá um bônus adicional igual a +10. (Proteção improvisada como, por exemplo, um barrete feito com o alumínio de latas de cerveja darão um bônus igual a +1 se o mestre estiver se sentindo generoso. Um barrete feito de ouro batido é ainda melhor. O bônus será igual a +4 porque a condutividade do ouro é muito maior que a do alumínio).

A bateria do tamanho de uma maleta tem carga para 5 minutos de uso contínuo.

O NT do laser controlador da mente é 8 (mais ou menos). Ele não é considerado ilegal, já que nenhuma das pessoas que escreve as leis sabe de sua existência.

Aperte o Botão Marcado...

Ninguém É O Que Parece Ser

Muitos jogadores parecem ter necessidade de um NPC totalmente digno de confiança, seja ele um contato, um patrono, aliado, amigo etc... de quem seus personagens possam depender...

Alguém que eles saibam que não está tentando pegá-los. Esse tipo de pessoa *não deveria existir* numa campanha *Illuminati*.....Apesar de que os jogadores com certeza continuarão tentando colocar NPCs nesta posição.

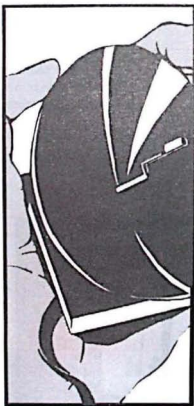
O Mestre deveria tirar vantagem do fato de algum jogador ter esta tendência. Desenvolva NPCs simpáticos, interessantes e confiáveis durante o decorrer de várias aventuras ou sessões de jogo. Deixe que os NPCs ganhem a confiança dos investigadores e que eles passem a depender dos NPCs. Depois mate-os das formas mais desagradáveis, ou faça-os traírem os caçadores da Conspiração no pior momento possível. Eles poderiam ser submetidos a uma lavagem cerebral, assassinos psíquicos, mestres secretos ou até mesmo maricianos.

Ninguém Diz A Verdade

Depois que os investigadores tiverem se juntado à Conspiração eles se sentirão tentados a confiar em seus superiores, o Mestre da loja a que eles pertencem, o oficial que lhes designa missões ou algo similar. Os NPCs deste tipo são uma espécie de "muleta emocional". Os personagens procurarão por eles como uma forma de reafirmação, toda vez que o mundo for particularmente maldoso ou desagradável. Numa campanha *Illuminati* os mestres deveriam eliminar este tipo de suporte de tempo em tempo. Um "case officer", no qual eles confiam, poderia desaparecer. No dia seguinte, os Mestres Secretos anunciam que o oficial desertou, fugiu quando descobriram que ele era um agente infiltrado ou foi executado por traição. (Será que isso é verdade? Será que o oficial de ligação está sendo preparado para se tornar um agente duplo? Ou será que está acontecendo alguma coisa mais estranha?)

Camaradas Indignos De Confiança

O mestre poderia ajudar um jogador a criar um personagem que seria um agente de um outro grupo infiltrado, ou um monitor dos Mestres, ou até mesmo um agente de um grupo muito acima na estrutura de poder. Este "intrometido" não deveria estar trabalhando contra o grupo de PCs diretamente. Mesmo que isto seja coerente com a filosofia de uma campanha *Illuminati*, ele é muito nocivo para o moral e a coerência do jogador. Ao invés disso, os objetivos do intrometido deveriam ser muito parecidos com os dos outros, mas não exatamente iguais. Deveria haver uma diferença grande o suficiente para tornar as coisas interessantes, mas não tão grande que sua descoberta levasse automaticamente a um banho de sangue. Talvez todos os membros do grupo sejam companheiros de viagem de diferentes organizações, trabalhando junto porque seus motivos são temporariamente os mesmos. Se um jogador abandona a campanha, é natural que o GM mantenha seu personagem por perto como um NPC. Os jogadores assumirão que esta pessoa é alguém em quem eles podem confiar. Lado engano! (Se o jogador voltar, será hora do personagem real escapar e desmascarar seu clone diabólico. Ou não.)



Perdido na Neblina

Os mestres descobrirão com frequência que subestimaram a complexidade do mundo onde se desenrola sua campanha (ou talvez *superestimado* a engenhosidade de seus jogadores). Enquanto desenvolvem suas campanhas, os GMs pensaram que os jogadores teriam pouca dificuldade em seguir as pistas. Mas eles estão apenas vagando de um beco sem saída para outro, sem conseguir nada e ficando impacientes e desencorajados. O que o mestre deve fazer?

Felizmente, uma campanha *Iluminada* oferece algumas formas genuínas de ajudar os jogadores a resolver o problema. Quando os personagens estão sem pistas e os jogadores sem paciência, um novo indício pode surgir do nada: um telefonema anônimo, uma carta entregue no endereço errado, uma mensagem gravada no gramado com um raio laser, até mesmo um mapa tatuado nas costas de um amigo íntimo. Talvez um ex-conspirador descontente aborde os investigadores para lhes contar tudo o que sabe. (Mas será que ele é sincero, ou um agente provocador? E será que seu "assassinato", imediatamente após o encontro, foi real ou uma fraude bem cuidada para garantir que sua informação fosse levada a sério?) Em resumo, os Mestres podem encontrar formas baseadas na Conspiração para dar exatamente as indicações que os jogadores precisam.

Às vezes o tamanho da Conspiração é o problema: os jogadores se sentem indefesos. A solução neste caso é dar objetivos pequenos, mas atingíveis a eles. Talvez seja impossível desmascarar uma Conspiração Mundial, mas talvez eles consigam pelo menos erradicar os *Iluminati* existentes na Associação de Pais e Mestres da escola local. Os jogadores deveriam ser levados a reconhecer o valor destas pequenas vitórias pelo que elas são: mais um golpe contra a Conspiração.

E, Se Todo O Resto Falhar...

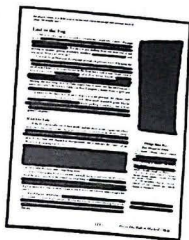
Se os PCs estiverem desorientados e os jogadores não forem capazes de descobrir o que devem fazer a seguir, o Mestre pode fazer com que um dos personagens se recupere parcialmente de sua lavagem cerebral. De repente, ele se lembra de uma informação vital ou até mesmo de algumas perícias — que haviam sido eliminadas de seu cérebro. Em qualquer outro gênero, este recurso pareceria um *deus ex machina* completo e uma manipulação descarada, mas ele se enquadra perfeitamente no clima de uma campanha *Iluminada*.

Os Mestres deveriam usar esta técnica com parcimônia, senão os jogadores poderão começar a depender desse expediente ("Não se preocupe com isso. Quando nós estivermos realmente atolados, um de nós vai se 'lembrar' de alguma coisa importante"). Uma vez por campanha é mais do que suficiente.

É importante ter um bom motivo para o "despertar". Ele não deveria simplesmente surgir do nada; a amnésia normalmente não se comporta dessa forma. Isto deveria acontecer depois de uma pancada na cabeça, uma falha numa Verificação de Pânico, ou o uso de alguma droga ou algo similar. Bem conduzida, esta pode ser uma cena irrisível.

O Mestre deve ter também um fundamento lógico preparado para explicar como e porque o PC sabe o que sabe, e como acabou esquecendo tudo. Não existe nenhuma necessidade de explicar tudo imediatamente; a vítima poderia muito bem ter alguns pontos vazios em sua memória, principalmente em torno da parte onde foi feita a lavagem cerebral, que voltarão pouco a pouco; se isto vier a acontecer. Esta técnica é um grande motivador: quem não gostaria de perseguir os vilões que saquearam sua mente?

Se um personagem se "lembrar" de novas perícias, o mestre deverá considerar a possibilidade de contrabalançar seu custo em pontos com desvantagens. Quem sabe o trauma da lembrança transforme a vítima num paranóico, obcecado ou lunático. Ou talvez o grupo que realizou a lavagem cerebral volte para fazer uma segunda tentativa, na forma de um Inimigo ou de um Inimigo Secreto.



Coisas Que a Humanidade Não Está Preparada Para Saber

1. <fnord> <fnord> <fnord> <fnord> <fnord>.
2. O fim do mundo está programado para <fnord>, <fnord> <fnord>, 19<fnord>.
3. Tudo é <fnord>. O segredo não é <fnord>.
4. A <fnord> real da vida é que <fnord> <fnord> <fnord> para <fnord>.
5. <fnord> verruga <fnord> <fnord> <fnord> dinheiro <fnord> <fnord> sexo mas não <fnord> <fnord>.
6. O <fnord> mensal <fnord> <fnord> <fnord> <fnord> o <fnord> <fnord> para <fnord>!!!

E, Afinal de Contas, O QUE É FNORD?

Sinto muito, mas você não tem autorização para receber esta informação.



Aqui está uma carta de V.A.I.B., a P.O.E.E.

A Mais Antiga e Mais Bem Sucedida Conspiração do Mundo

Illuminati da Bavaria

Fundado por Hassan i Sabbah, 1090 D.C. (5090 A.L., 4850 A.M.)
Reformulado por Adam Weishaupt, 1776 D.C. (5776 A.L., 5536 A.M.)

() negócio oficial ☐ (✓) negócios sub-reptícios

de: Mad Malik Hauptscheissmeister

Caro Irmão Mal-2,

Em resposta ao seu pedido de *** a ser inserido na nova edição do PRINCÍPIA, espero que o que se segue seja de alguma ajuda. E por favor pare de nos incomodar com sua mania incessante de nos enviar cartas!

Episkopos Mordecai, Mantenedor da Notary Sojac, informou-me que você é bem vindo a revelar que o nosso registro mais antigo mostra que nos estabelecemos por completo em Atlântida por volta de 18.000 a.C. durante o reinado de Kull, o escravo das galés que subiu ao trono da Valússia. Conhecimento este revivido por Pelias de Koth, por volta de 10.000 A.C. Possivelmente foi ele que ensinou os saberes internos a Conan da Ciméria depois que ele se tornou rei da Aquilonia. Primeiramente trazido ao hemisfério ocidental por Conan e ensinado aos sacerdotes maias (Conan é Quetzalcoatl). Isto foi em 4 Ahua, 8 Cumbh de acordo com o calendário maia. Revivido depois por Abdúl Alharred em sua infame publicação, o Al Azif, por volta de 800 d.C. (al Azif foi traduzido para o latim por Olaus Wormius, em 1132 com o nome de Necronomicon.) Em 1090 D.C. foi fundada a Seita Os Ismaelianos i Hashishim i por Hassan i Sabbah, com ensinamentos secretos baseados em Alharred, Pelias e Kull. Fundador d'Os Illuminados da Bavária, por Adam Weishaupt, em primeiro de maio de 1776. Ele baseou-se nos outros. Weishaupt trouxe as idéias para os Estados Unidos durante o período em que ele influenciava George Washington; e era ele o Homem de Preto que deu o desenho do Grande Selo a Jefferson no jardim àquela noite. A tradição Illuminada está agora, claro, nas mãos dos Visionários Anciões Illuminados da Bavária (V.A.I.B.) com o Quartel General aqui nos Estados Unidos.

Nossos ensinamentos não estão, deixe-me lembrá-lo, disponíveis para publicação. Não podendo deixar de admitir que alguns deles podem ser encontrados de maneira obscura e camuflada no Despertar de Finnegan de Joyce, Nova Express de Burroughs, a Bíblia Sagrada na tradução do Rei James (portanto não aquela em latim ou grego), e O Livro Azul. Sem falar nas anotações pessoais de Ben Franklin (1) mas ainda estamos abafando estes casos.

Baseando-se nos desenvolvimentos atuais — você sabe de quais eu falo — decidiu-se revelar um pouco mais sobre as margens de nossas organizações. Sua publicação chegou a tempo, portanto, pode mencionar que além dos velhos "fronts" como os maçons, os Bancos Rothschild e o Sistema de Reservas Federal, temos agora um controle significativo do FBI (já que Hoover morreu no ano passado, mas isso ainda é segredo), os Estudantes Por Uma Sociedade Democrática, o Partido Comunista Norte Americano, a Associação Anarquista Americana, a Cadeia de Comércio Junior, a Sociedade Lótus Negra, o Partido Republicano, a Sociedade John-Dilinger-morreu-por-você e as Bandeirantes. Ainda é válido continuar com a (...) que procuramos a dominação mundial; portanto não revele que o controle político e econômico foi concretizado há muitas gerações e que estamos apenas brincando um pouco com o mundo até a civilização avançar o suficiente para a fase cinco.

Visionários Anciões Illuminados da Bavária

— A Sociedade da Discórdia —

MAIS

Malik para Mal-2

pág.2

Na verdade você ainda deve empurrar O hoax da Reserva Federal de Vennard: "Desde a (...) da Babilônia houve uma determinada força anti-cristã, por-baixo-dos-punhos, atefista, satanista — os adoradores maçônicos — cuja proposta principal é o domínio mundial através do controle do Dinheiro. Em primeiro de Julho, 1776 (corrija o primeiro de Maio, Vennard não faz nada certo) a Serpente pousou seus olhos na sociedade secreta conhecida como Os Illuminati, fundada por Adam Weishaupt. Há evidências documentadas consideráveis para provar que todas as revoluções, guerras, depressões, greves e o caos vêm desta fonte." Etc., etc., você sabe das coisas.

A localização do nosso Q.G. nos Estados Unidos foi exposta acidentalmente; e, portanto, nos mudaremos pela primeira vez neste século. (Que amolação!). Se desejar, você poderá revelar nossa localização como sendo no labirinto de esgotos abaixo do Dealy Plaza em Dallas, e é previsto pelo Dealy Lama. Segue em anexo alguns planos para locais em potencial para a sede. Por favor, leia e faça os comentários cabíveis, se necessário, especialmente com respeito à Eristica probabilidade de um a localização no Pentágono.

Oh, e temos boas notícias para você, Irmão Mal! Você sabia que o gênio da cibernética da Zâmbia uniu-se à nossa causa? Bem, ele ordenou secretamente os computadores do FBI com o Sistema Zurique e nossos estudiosos estão em êxtase com a quantidade de informação que vem saindo. Veja, se vocês todos conseguirem ficar sem se explodirem uns aos outros por apenas mais duas gerações, então nós finalmente iremos conseguir. Depois de 20.000 anos, o sonho de Kull será realizado! Mal podemos acreditar. E este fim é certo, pode acreditar. Apenas precisamos do tempo necessário. Nossos netos, Mal! Se a civilização passar por esta crise, nossos netos viverão num mundo de autêntica harmonia e satisfação. Eu espero estar vivo para ver, Mal, o sucesso está a nosso alcance. Vinte mil anos...!

Ah! Regozijo-me apenas de pensar nisso. Fé na Principia. Ewig Blumenkraft! Salve Eris.

Carinhosamente,



PS: CONFIDENCIAL - não deve ser publicado no Principia.

Nós estamos devolvendo as duas cifras Swack para comunicações secretas. Aqui está uma cópia. NÃO DIVULGUE ESTA INFORMAÇÃO - CÓDIGO DE SEGURANÇA E-5

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
!	?	~	^	&	%	'	(	)	*	+	=	<	>	;	:	~	!

BIBLIOGRAFIA

Há, literalmente, milhares de livros e outras fontes que, de alguma forma, estão relacionados a conspirações e à teoria da conspiração.

Aqui estão alguns dos mais úteis e acessíveis para o mestre iluminado.

Não-Ficção

Teoria da Conspiração

- *Architects of Fear*, de George Johnson. Um estudo de várias pessoas que propagaram as teorias da conspiração nos Estados Unidos.

- *Behold a Pale Horse*, de William Cooper. Outro exemplo clássico de como pensam os estudiosos da conspiração.

- *The Capitalist Conspiracy*, de G. Edward Griffin. Mídia americana. Thousand Oaks, 1971.

- *The Illuminoids*, de Neal Wilgus. Uma análise sobre os teóricos da conspiração, observados de um ângulo externo.

- *The Power Game*, de Hedrick Smith.

- *The Red Web*, de Blair Coan. Western Islands, Boston, 1925.

- *Tragedy and Hope*, de Carrol Quigley. The Macmillan Company, Londres, 1966.

- *Trilateralism - The Trilateral Commission and Elite Planning for World Management*, editado por Holly Sklar. Do ponto de vista dos republicanos mais extremistas, sempre houve uma conspiração.

- *The Unseen Hand: An Introduction to the Conspiratorial View of History*, de A. Ralph Epperson. Public Press, Tucson, 1985. Faz ligação entre a "Ameaça Vermelha", o Imposto de Renda e os Beatles.

- *The Warmongers*, de Howard S. Katz. Books in Focus, Inc., Nova York, 1979.

- *The West in Crisis*, de James P. Warburg. Doubleday, Nova York, 1959.

- *World Revolution*, de Nesta Webster. Constable and Co. Ltd., Londres, 1921. Um livro

difícil de se conseguir... e depois, de entender. Fanático ao extremo, poderá ser ofensivo para alguns, mas resume a mentalidade conspiracional.

- *O Português Cristóvão Colombo - Agente Secreto do Rei Dom João II*, de Mascarenhas Barreto. Ed. Referendo. Descreve a ação de Cristóvão Colombo como agente secreto da Ordem de Cristo, a serviço do Rei D. João II.

Sociedades Secretas

- *The Dictionary of Secret and Other Societies*, de Arthur Preuss. Inclui organizações modernas como os Old Fellows, os Rotarianos, Job's daughters, demolay, etc. — todas grandes o bastante para terem grupos iluminados infiltrados em sua estrutura de poder.

- *An Encyclopedia of Freemasonry*, de Albert Mackey. The Masonic History Company, Chicago, 1925; e *The Teachings of Freemasonry*, de "Essex Master" Cecil Palmer, Londres, 1928. Ambos um tanto formais (caretas?), mas proporcionam uma idéia clara da profundidade dos rituais e tradições que acompanham qualquer sociedade secreta histórica.

- *Handbook of Secret Organizations*, de William Joseph Whalen.

- *A History of Secret Societies*, de "Arkon Daraul". Discute iluminados pseudo-iluminados e outros grupos sem a menor conexão.

- *The History of the Knights Templars*, de C.G. Addison, Londres, 1842. Informações interessantes sobre uma das organizações mais fascinantes da história.

- *The Holy Blood and the Holy Grail*, de Michael Baigent, Richard Leigh e Henry Lincoln. Jonathan Cape Ltd., Londres, 1982. Publicado nos EUA pela Dell (1983) como "Holy Blood, Holy Grail". Um livro fascinante que relaciona a *Priuré de Sion*, a Rosa-Cruz e os Cavaleiros Templários numa conspiração contemporânea à vida de Cristo até os dias atuais. Didaticamente duvidoso, mas de modo algum constrangedor. Obrigatório aos mestres interessados na utilização de grupos Illuminati históricos.

- *The Holy Place*, de Henry Lincoln.

- *Mythology of Secret Societies*, de John Morris Roberts.

- *The Occult Conspiracy: Secret Societies - Their influence and power in world history*, de Michael Howard. Um bom exemplo de como teorizar sobre a conspiração.

- *Principia Discordia*, de Malaclypse the Younger. O manual do Discórdianismo.

- *The Real History of the Rosicrucians*, de Arthur Edward Waite. Steinerbooks, New York, 1977. Seja real ou não, essa história proporciona várias informações úteis e "jogáveis".

- *Secret Societies*, de Norman MacKenzie.

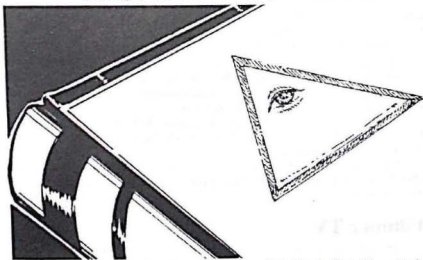
- *The Temple and the Lodge*, de Michael Baigent e Richard Leigh (dois dos autores de "The Holy Blood and the Holy Grail"). Uma história sobre a Maçonaria.

- *Warlords of Crime - Chinese Secret Societies, The New Mafia*, de Gerald L. Posner.

Sobrenaturalidade em Geral

- *Fads and Fallacies in the Name of Science*, de Martin Gardner. Discute e desbanca várias pseudo-ciências. É claro que, num mundo iluminado, algumas delas poderiam ser reais, enquanto outras seriam ferramentas dos planejadores da Conspiração.

- *High Weirdness by Mail*, de Ivan Stang. Catálogo disponível por reembolso postal com endereços de centenas de cientistas malucos, religiões e cultos estranhos, grupos hostis e outros crentes.



- *Lo! and The Book of the Damned*, de Charles Fort. Discussão de fenômenos inexplicados, desde o desaparecimento de pessoas famosas até tempestades de sapos. As especulações de Fort (incluin-

do o famoso "Acho que somos Patrimônio") nem sempre foram sérias, mas ninguém jamais poderia dizer se ele estava brincando ou falando a verdade.

- *Loompanics Unlimited*. Publicação especializada em livros que são, por qualquer razão, "intocáveis" para as principais editoras. Catálogos a \$3 para Loompanics, PO Box 1197, Port Townsend, WA 98368.

Ficção

- *The Book of the SubGenius*, por várias sumidades da Igreja dos SubGenius, subscritos com J.R. "Bob" Dobbs. Um perverso, perturbado e hilário discurso rápido que esmaga as teorias da conspiração, a Nova Era, religiões instantâneas, ou qualquer coisa que pareça fugir aos padrões. Possivelmente contém mais verdade do que qualquer um dos livros de não-ficção, relacionados acima (talvez não).

- *O Arquivo Chancellor, A Agenda Icaro, O Círculo Maltês, A Visita do Casal Ostermann, O Mosaico parsifal*, e virtualmente qualquer obra de Robert Ludlum. Exercícios de paranoia desmedida: não confie em ninguém, sempre vigie sua retaguarda e coma os livros depois de tê-lo lido.

- *The Crying of Lot 49* de Thomas Pynchon.

- *Flow my Tears, The Policeman Said*, de Philip K. Dick. Um "figurão" percebe, um dia, que ninguém sabe quem ele é. Paranoia absoluta.

- *O Pêndulo de Foucault*, de Umberto Eco. A Iluminação em sua maior plenitude, mais claustrofóbica e mais intensa. Interessante leitura, no mínimo, para a análise dos Templários.

- *O Poderoso Chefão*, de Mario Puzo. Uma análise da Máfia, uma organização conspiracional de verdade.

- *The Great and Secret Show*, de Clive Barker. Iluminati encontra o horror.

- *The Historical Illuminatus Chronicles*, de Robert Anton Wilson. Uma série de "prévias" da trilogia *Illuminatus!*

- *Trilogia Illuminatus!*, de Robert Shea e Robert Anton Wilson. O mais conhecido tratado fictício das questões iluminadas.

- *In the Country of the Blind*, de Michael Flynn. Um romance sobre grupos conspiracionais.

- *Mindkiller*, de Spider Robinson. Aqui não há Iluminati, mas uma conspiração, no futuro próximo, que detém o monopólio do controle da mente.

- *The Manchurian Candidate*, de Richard Condon. O primeiro, e discutivelmente melhor, romance sobre controle da mente. Também um bom filme, com Frank Sinatra.

- *O Dossiê Odessa*, de Frederick Forsyth. Um repórter infiltra-se numa sociedade secreta de ex-nazistas.

- *Os Manipuladores*, de Robert A. Heinlein. Parasitas alienígenas, controladores da mente, estão dominando o mundo, e apenas uma força de inteligência de elite pode detê-los.

- *The Unpleasant Profession of Jonathan Hoag*, de Robert A. Heinlein. Controle da mente, horror clássico e o criador do universo, tudo isso em um único conto.

- *Valis; a Invasão Divina; e Radio Free Albemuth*, de Philip K. Dick. Essa trilogia invoca teorias da conspiração e intervenções extraterrestres.

Filmes e TV

- *The Adventures of Buckaroo Banzai (Across the Eight Dimensions)*. Um clássico sobre conspiração alienígena.

- *Copricrônio Um*. Uma missão especial simulada foge de controle.

- *Síndrome da China*. Acontecimentos sombrios numa base de energia nuclear.

Bibliografia

- *Travessia de Cassandra*. Autoridades tentam eliminar o perigo de epidemia, quando um fugitivo é infectado por um agente virulento.

- *A Fórmula*. Paranoia industrial sobre um novo combustível que a indústria de petróleo tenta suprimir.

- *Poderoso Chefão I, II, III*. Alto nível de conspiração criminal.

- *JFK. A pergunta que não quer calar*. Polêmica de Oliver Stone contra o relatório da Comissão Warren e uma análise da talvez mais conhecida teoria de conspiração.

- *Intriga Internacional*. Um inocente é confundido com um espião.

- *O Prisioneiro*. Quem é o Número Um? Qual dos lados governa a Vila? Ou essa é uma questão sem sentido? Paranoia absoluta.

- *Silkwood*. Mais acontecimentos estranhos na indústria nuclear.

- *Exterminador do Futuro I e II*. Uma máquina assassina do futuro numa caçada na Los Angeles da década de 80 (por duas vezes). Veja o psiquiatra que rotula tudo o que não pode aceitar como "ilusório".

- *They Live!* Paranoia. Uma conspiração mundial...e alguns alienígenas. Que mais poderia se querer?

- *O Vingador do Futuro*. O ponto máximo da paranoia à la "bagunça sua mente".

Revistas

- *BOING BOING*. "Doce de miolos para mutantes felizes!" Entrevistas e artigos sobre alta-tecnologia, esquisitice, esquisitice high-tech e conspirações, entre outras coisas. Quatro números por \$14 para PO Box 18432, Boulder, CO 80308.

- *Factsheet Five*. Esse fanzine de longa data tenta revisar todo livro, zine ou outras publicações de interesse dos descolados e bacanas, não importando quão ultrajantes ou esotéricos. Disponível apenas por assinatura: \$20/ano (6 exemplares) da Factsheet Five PO Box 8615, Prairie Village, KS 66208.

- *Mundo 2000*. Às vezes cyberpunk, às vezes não: high-tech, pos-tech, estilo e comportamento. Se os verdadeiros techno-iluminati não estão escrevendo-a, estão lendo-a. - *Tablóides sensacionalistas*. Qualquer um deles. Todos são fontes excelentes para campanhas. Tudo ficção, claro, claro...

Jogos

- *The Call of Cthulhu*, da Chaosium. Baseada nos textos de H.P. Lovecraft. Este jogo cria teias de conspiração para os PCs desvendarem - geralmente com mistérios inumanos e mortais.

- *Illuminati* - O card game, da Steve Jackson Games. Você controla um grupo iluminado, na tentativa de conquistar organizações para a dominação mundial. Um *must* para conquistadores de plantão.

- *Illuminati Membership Kit*, da Steve Jackson Games. Engracadinha e, provavelmente, esclarecedor. Boa fonte de material para uma campanha, já que cada kit é diferente. Sim, isto é uma conspiração para que você compre uma cópia de cada.

- *Illuminati Play-by-Mail Game*, da Flying Buffalo Inc. Baseado no card game, mas com mais grupos e mais jogadores por partida.

- *Paranoia*, da West End Game. Confie no Computador. O Computador é seu amigo. Destrua as sociedades secretas e os comunistas mutantes traidores. Um grande exemplo de uma campanha pseudo-iluminada "engraçada".

- *GURPS - The Prisoner*, da Steve Jackson Games. Versão autorizada do programa de TV homônimo. "Você é o número 6 ou não?"

Índice Remissivo

- Advogados, 23, 105.
 Agências de Inteligência, 68.
 Agentes Isolados, 41.
 Agentes da Lei, 23. *Veja também Polícia.*
 Aliados, Vantagem, 27.
 Alienígenas, 11, 12, 15, 60-63, 92, 96.
 Alphans, 60-63, 92. *Veja também Alienígenas.*
 Alquimia, Perícia, 31.
 Amnésia, 117-118; Desvantagem, 30.
 Anarquistas, 19.
 Antecedentes Incomuns, vantagem, 28.
 Aptidão Mágica, vantagem, 27.
 Assalto ao Cybergate, 42.
 Assassinato, 103.
 Autoduel, 115.
 Avisos, 76.
 Bancos, 66, 73, 104.
 BBS, 89, 90.
 Bibliografia, 125-126.
 Bismarck, 41.
 Cabal, 49, 111, *veja também Horror.*
 Camelot, 115.
 Campanhas Históricas, 49.
 Campanhas, 13; *interligação*, 47; *vitória*, 13.
 Cátaros, 58-60.
 Causalidade, 12.
 Cavaleiros Templários, 49, 65, 69, 115.
 Cerimônias, 7.
 Chips Controladores de Comportamento, 119.
 Cliffhangers, 115.
 Clones, 14, 87, 97.
 Códigos, 81.
 Coincidências, 90.
 Companhias Telefônicas, 71, 75.
 Comportamentos Programados, 119.
 Computadores, 15.
 Conspiração, *natureza fractal*, 23; *Estudiosos*, 19.
 Conspirador, 20; "Afimdes", 20.
 Correntes postais, 17.
 Controle da Mente, 78; chips controladores de comportamento, 119; laser, 33, 22; drogas, 117-118, lasers orbitais, 11.
 Credulidade, desvantagem, 29.
 Crime Organizado, 70.
 Culto, 21; *mistério*, 8.
 Cyberpunk, 50, 53, 65, 96, 113, 115, 119.
 Cantores de Rock Mortos, 105.
 Desprogramador, 20.
 Desvantagens, 29-31.
 Dinheiro, 33, 40, 66, 73, 104.
 Drogas, controle da mente, 117-118.
 Ecoterroristas, 67, 70.
 Empregos, 33; *tabela*, 33.
 Equipamento, 32.
 Escritores, 26, 27.
 Espaço, 15, 112. *Veja também Ficção Científica.*
 Espionagem, 47, 54, 112.
 Estruturas de Poder, 36, 38, 41, 44, 59.
 Evidência, *falsa*, 86.
 Fanáticos, 39.
 Fanatismo, desvantagem, 29.
 Fantasia, 112; *veja também Mágica.*
 Ferramenta, 27, 99, 104.
 Ficção Científica, 112; *veja também Alienígenas, Cyberpunk.*
 Fnord, 13, 81, 90, 93, 123.
 Fort, Charles, 11, 126.
 Franco-maçonaria, 7, 8, 9, 67, 68.
 Futuro, 50. *Veja também Ficção Científica, Cyberpunk.*
 Glossário, 13.
 Gnomes de Zurique, 66, 67.
 Governo, *Investigador*, 21; *assumindo o controle*, 40.
 Grande Randi, O, 25.
 Grandes Corporações, 69.
 Grupo Aliado, Vantagem, 28.
 Grupos Subordinados, 42.
 Hangar 13, 92.
 HdP, *veja Homens de Preto.*
 História, 21, 22; *conspiracional*, 5.
 Historiador, *Conspiração*, 21; *Tradicional*, 22.
 Hitler, 17, 40.
 Homens de Preto, 13, 23, 91, 95.
 Horror, 48, 49, 51, 111.
 Humor, 48, 85.
 Idéias de Aventuras, 51.
 Igreja Católica, 6.
 Igreja dos SubGênios, 28, 85, 126.
 Iluminado, vantagem, 28.
 Illuminati da Bavária, 5, 44, 45, 65, 124.



- Illuminati, 59; campanha, 34-55; *Jogo de Cards*, 59; histórico; 8; campanhas históricas, 49; membros, 38; oponentes, 78; origem, 5; propaganda, 8; objetivo, 36-37; renascimento, 8; relacionamentos, 41; interpretação, 10; tamanho do grupo, 37; táticas, 9; chefões, 37; veja também *Illuminati da Bavária*.
 Ilusão, 55; *desvantagem*, 29.
 Infiltração, 99.
 Informações Falsas, 102.
 Iniciação, 7, 38, 96, 102.
 Inimigos Desconhecidos, *desvantagem*, 31.
 Insanidade, 117.
 Interpretação, 10.
 Intimidação, *perícia*, 32.
 Invasores do Tempo, 63.
 Jacobinos, 8.
 Jefferson, Thomas, 8.
 Jesuítas, 6.
 Jornalista (respeitável ou de tablóide), 22.
 Juramento de Sangue, 97.
 Lavagem Cerebral, 26, 30, 88, 117, 118, 119, 121.
 Lennon, John, 10.
 Letes, 117.
 Linhagens, 83, 85; *veja também Merovíngios*.
 M.A.P., 74.
 Máfia, 68, 69, 70.
 Mágica, 27, 45, 51, 119.
 Magnetismo Sobrenatural, *desvantagem*, 31.
 Mau Humor, *desvantagem*, 30.
 McGuffins, 32.
 Meio Ambiente, *grupos*, 7; protestos, 67.
 Mensagens Cifradas, 81, 124.
 Merovíngios, 54, 57-58; *veja Prieuré de Sion*.
 Mesa Redonda, 57.
 Missão, 97, 98.
 Montanus, 8.
 Nazistas, 96; *veja também Hitler*.
 Network, 64, 65.
 Notícias da Mídia, 88, 89, 102, 104, 111.
 Objetivos, 42.
 Oblívio, 117-118.
 Obsessão, *desvantagem*, 30.
 Ocultismo, *perícia*, 31.
 Oficiais Militares, 24.
 Olho na Pirâmide, 8, 100.
 Opinião Pública, 70.
 Optometristas, 10.
 Ouro, 37.
 Páginas, inexistentes, 129-140.
 Paranóia, 6, 10, 12, 24, 31, 43, 44, 88, 117, 120.
 Paranóia, *desvantagem*, 29.
 Partido Comunista, 9. *Veja também União Soviética*.
 Patrono, 29, 105; *vantagem*, 28; Patau, *veja Peão*.
 Peão, 25.
 Perfeccionistas, 6.
 Perícias, 31-32.
 Pesquisador, de Pseudo-ciências, 26; Obcecado, 26.
 Pesquisa, *perícia*, 31.
 Polícia, 23, 48, 80, 90, 105, 111.
 Assessor de Imprensa, 25.
 Prieuré de Sion, 54, 55, 60, 61, 62, 68, 69, 81, 83, 109, 110.
 Principia Discórdia, 64, 124.
 Cético Profissional, 25.
 Protocolos dos Anciões de Zion, 91.
 Psiônicos, 45, 115; *perícia* 32.
 Psiquiatra, 26, 44.
 Recrutamento, 95-97, 101, 105; falso, 84.
 Religião, 71, 109, 110, 113, 114.
 Revolução Americana, 8.
 Riqueza, 33.
 Rituais, 102.
 Riverworld, 115.
 Rumormonger, 76.
 Sabotagem, 102.
 Satélites, 11, 78.
 Scarlet Pimpernel, 49, 115.
 Seguidor de Culto Radical, 21.
 Segredo, 29, 85.
 Segredo, mecanismos secretos, 12; comunicações, 80; *desvantagem*, 30; mensagens, 16, 8; sociedades na vida real, 107; sociedade, 43.
 Símbolos, 100, 101, 103.
 Sindicatos, 71.
 Sociedade da Discórdia, 64.
 Sociedade da Luz, 67, 90.
 Sociedade de Assassinos, 8, 65, 124.
 Sol da Meia-noite, 83, 84, quarta capa.
 Status, 33.
 SubGênio, 28, 85, 126.
 Subversão, 101.
 Supers, 114.
 Vigilância, 99.
 Swashbucklers, 115.
 Tablóides, 11, 13, 22, 50, 75, 83, 84.
 Tecnologia, 46; ultra-tech, 46.
 Telefone Celular, 11.
 Televisão, 15.
 Teoria da Conspiração, *perícia*, 31.
 Testes, 7, 39, 78, 86, 6; *veja também Recrutamento*.
 Tarefas sem Sentido, 73.
 Tipos de Personagens, 19-27.
 Transeunte, inocente, 25, 73.
 Triângulo das Bermudas, 63.
 UFologista, 13.
 Ultra-tech, 32, 46, 52, 77, 78.
 União Soviética, 6, 9, 10, 29, 41, 54, 58, 107.
 Vantagens, 27-29, 27.
 Verdade, 9, 93.
 Viagem no Tempo, 47, 50, 63, 64, 83, 113.
 von Knigge, 7.
 Washington, George, 8.
 Weishaupt, Adam, 5; *veja também Illuminati da Bavária*.

Esta tinta é permanente até ela ser citada judicialmente

Então ela desaparece sem deixar vestígios.



SUPLEMENTOS GURPS

Os suplementos GURPS podem ser divididos nas seguintes categorias:

Aventura solo:

São histórias que podem ser vividas por uma única pessoa, sem a necessidade de um grupo de jogadores - o próprio livro faz o papel do mestre. São idênticas, em estrutura, à aventura solo 'Uma Noite de Trabalho' encontrada na página 218 do GURPS Módulo Básico.

Aventuras:

São histórias montadas para serem vividas por um grupo, sendo sempre conduzido por um Mestre. Idênticas, em estrutura, à aventura 'Caravana para El-Arris', encontrada na página 232 do GURPS Módulo Básico.

Delineação de Universo

Muito mais do que propor uma aventura simples, este suplemento contém uma descrição complexa e detalhada de um universo - ficcional ou não. Em cada livro descreve-se uma terra distante, um mundo mágico ou uma civilização espacial que - além de trazer novas aventuras e campanhas (conjuntos de aventuras em sequência) -, fornece ao Mestre e jogadores subsídios para a criação de aventuras novas completamente desenvolvidas por eles próprios. A maioria destes mundos já tem como base livros de sucesso nos EUA, nas áreas de fantasia e ficção científica.

Descrição de Gênero

Para os grupos de jogadores que preferem um determinado tipo de história, existem livros criados para apoiá-los na exploração de um gênero de ficção. Em cada volume desta linha suplementos procura-se mapear e dissecar um gênero de aventuras, expandindo as regras existentes no Módulo Básico, de modo a fazer um ajuste perfeito e permitir a elaboração de aventuras mais sofisticadas dentro do gênero descrito. Exs: GURPS Horror, GURPS Space, GURPS Supers, GURPS Viagem no Tempo, GURPS Cyberpunk.

Livro de Referência

É um tipo especial de suplemento, que contém informações que podem ser usados para enriquecer qualquer tipo de aventura. Exs: GURPS Magia (mágica e encantamentos), GURPS Bestiary (animais e monstros), GURPS Aliens (seres alienígenas), GURPS Ultra-Tech (armas e equipamentos construídos com alta tecnologia), GURPS Space - Atlas (planetas e confederações).

Suplementos já traduzidos para o português:

GURPS Módulo Básico

O livro ensina todas as técnicas e regras necessárias para criação de história para RPGs. Todos os outros suplementos dependem dele. O iniciante começa com uma aventura solitária muito simples e termina criando suas próprias histórias.

GURPS Fantasy

Um livro que permite viajar por uma terra imaginária, contendo a descrição de um mundo fantástico que possui povos medievais e religiões reais (siânica, budista, cristãos, templários...) e seres ao estilo dos livros de J.R.R. Tolkien (dragões, orcs, elfos, creés...).

GURPS Magia

Detalhamento das instruções contidas no Módulo Básico, para histórias de personagens que utilizam magia. Inclui: Magia de Improviso, Necromancia, Elementais, Alquimia, Entidades Mágicas...

GURPS Cyberpunk

Instruções para criação de histórias estilo 'Blade Runner': tecnologia, política, quebra de senhas, construção de vírus de computador, implantes biónicos... Dada a sua temática, este livro chegou a ser apreendido pelo Serviço Secreto Americano.

GURPS Viagem no Tempo

Como viajar no Tempo? Máquinas do tempo, viagens com espaçonaves, comunicação inter-temporais, fendas inter-dimensionais. Esquema completo para aventuras temporais, incluindo relação dos principais eventos da história da humanidade.

GURPS SUPERS

Com ele é possível construir histórias detalhadas onde os personagens são super heróis: Cruzados de Capa, Mutantes, Identidades secretas e, é claro, Vilões. Os heróis de quaisquer universos das HQs podem ser reunidos e representados em aventuras de RPG.

O SOL DA MEIA NOITE

Ano 23 No 5

Os Olhos e Ouvidos do Planalto Central

Maio de 1995

Mulher Com Cabeça de Cachorro Raptada Por um Gigantesco “Elvis-Espacial”!!



Os Mestres Secretos negaram ter qualquer conhecimento sobre as várias teorias de conspiração descritas no novo GURPS Illuminati.

“Para começar, nós nem existimos,” disse um porta-voz. “Os Illuminati são um mito.” E ele continuou negando especificamente que:

• Tudo o que você lê em revistas da Nova Era é verdade! Os alienígenas visitam a Terra regularmente e estão em contato com altos funcionários do governo.

• Os Homens de Preto estão em toda parte prontos para agarrá-lo em sua própria casa se você fizer muitas perguntas ou simplesmente testemunhar alguma coisa que não deveria ter visto.

• Satélites orbitais de controle da

mente cruzam os céus influenciando a política internacional e decidindo o destino de bilhões de pessoas.

• Os Gnomos de Zurique controlam as moedas em circulação no mundo todo e as manipulam em seu próprio benefício.

• O mundo é uma teia de segredos, mistérios e conspirações tão complexa que *ninguém* sabe realmente o que está acontecendo. Mas todo mundo que está no poder *mente* ... o tempo todo.

• A única forma real de se proteger é se juntar à conspiração. Mesmo assim, você nunca saberá com certeza quem o está controlando.

• Tudo o que você sabe é mentira. Tudo o que você suspeita é verdade. O mundo é um lugar *muito* esquisito.



Os editores de **GURPS Illuminati**, a Steve Jackson Games, admitiram que se tratava de um trabalho de ficção mas acrescentaram “Mas é tudo verdade, de qualquer forma! Dê uma olhada no livro. Eles estão mais próximos do que você imagina.”



Escrito por Nigel Findley
Quarta capa: Carl Anderson
Ilustrações internas de Ruth Thompson
Tiras de Alexis Gilliland



• Para desvendar os mistérios desse mundo repleto de conspirações, você deverá usar este suplemento em conjunto com o **GURPS Módulo Básico**.
FNORD!



Criado por Steve Jackson



Editado por
DEVIR LIVRARIA