

The cover art features three characters in a futuristic city at night. In the center is a Black man in a black tactical suit with 'FUZIC7 COORDINADOR' on the chest, holding a futuristic rifle. To his left is a woman in a grey tactical uniform with glowing blue energy in her hand. To his right is a man in a dark trench coat. The background shows a city skyline with tall buildings and a purple geometric pattern in the sky.

GURPS®

C7i

Crônicas da Guerra Secreta
Wagner RMS

C7i Suplemento Para GURPS

Capítulo 1: Guia do Operativo.....	2
A Vida que Você Deixou para Trás.....	2
Interpretando o Paradoxo C7i.....	3
Capítulo 2: O Arquivo do Agente.....	5
Modelos de Operativo (Templates).....	5
Características do Cenário.....	8
Fragmento de Relatório #1: Arquivo do Operativo Kaito-7.....	9
Capítulo 3: A Gaiola Dourada.....	10
O Sistema Solar Unificado: A Utopia Viglada.....	10
A Agência C7i e seu Vigia.....	11
As Fronteiras da Realidade: Viagem e Controle.....	11
Fragmento de Relatório #2: Briefing de Missão 734-Alfa.....	13
Capítulo 4: Ferramentas da Guerra Secreta.....	14
O Bracete de Controle: A Interface e a Corrente.....	14
Arsenal do Operativo (Cânone).....	14
Munições e Equipamentos Especiais.....	15
Armamento Pesado e de Suporte.....	15
Tecnologia de Suporte (Cânone).....	16
Fragmento de Relatório #3: Manifesto de Carga (Missão 734-Alfa).....	16
Capítulo 5: Horrores do Vazio.....	17
Orwell, o Guardião e o Carcereiro.....	17
Entidades Extra-Solares (EES).....	17
Fragmento de Relatório #4: Transmissão Corrompida (Missão 734-Alfa).....	20
Capítulo 6: Crônicas do Abismo (Guia do Mestre).....	22
A Verdade por Trás da Guerra Secreta.....	22
Mestrando a Tirania da Onisciência.....	22
Estruturando Campanhas C7i.....	23
Gerador de Missões (Arquivo C7i-Alfa).....	24
Fragmento de Relatório #5: Relatório Final Confidencial (Missão 734-Alfa).....	27
Apêndice: Lendas da Agência (Personagens Notáveis).....	28
Os Arquitetos Secretos e Agentes-Chave.....	28
Os Antagonistas e Forças Opositoras.....	31
Peças-Chave no Tabuleiro Cósmico.....	33
Apêndice: Linha do Tempo Canônica.....	38
Passado Remoto: A Era dos Mahapurana.....	38
Século XX: A Sombra da Guerra Fria e as Sementes do Futuro.....	38
Século XXI e XXII: A Construção da Gaiola Dourada.....	38
Século XXIII: O Presente da Saga.....	39
Futuro Provável: Ecos da Guerra Cósmica.....	39
Posfácio: Uma Palavra do Arquiteto.....	41

Capítulo 1: Guia do Operativo

"Eles lhe tomarão tudo. Seu nome, seu rosto, seu passado. Eles apagarão quem você foi e lhe darão um novo propósito, uma arma e um lugar nesta guerra. Dirão que é para salvar a humanidade. E a parte mais terrível? É verdade. A questão que você deve se fazer não é 'por que lutar?', mas 'o que restará de mim quando a guerra acabar?'" - Extrato de um diário não autorizado, atribuído ao Agente Sênior Milena.

Bem-vinda, bem-vindo, operativo. Se você está lendo isto, a pessoa que você foi já não existe. Foi declarada morta, apagada dos registros, chorada pela sua família e esquecida pelo mundo. O que resta é um instrumento. Uma arma afiada pela Agência C7i e apontada para as trevas que se aglomeram nas bordas da realidade.

Este capítulo é o seu guia para forjar essa nova identidade. Em **GURPS C7i**, seu personagem é mais do que uma coleção de vantagens e perícias; é uma cicatriz psicológica, um estudo sobre a resiliência humana sob pressão insuportável. Antes de escolher suas armas, você deve compreender o peso da sua corrente. Antes de enfrentar os horrores cósmicos, você deve confrontar os fantasmas que deixou para trás. Porque eles, mais do que qualquer criatura alienígena, serão suas maiores fraquezas — e Orwell sabe o nome de cada um deles.

A Vida que Você Deixou para Trás

Todo operativo da C7i é uma história de perda. O recrutamento não é um convite, é uma expropriação. A Agência não escolhe candidatos; ela identifica ativos e os adquire. Esses ativos são invariavelmente os indivíduos mais notáveis em seus respectivos campos de atuação: cientistas cujas teorias beiram a revolução, militares com históricos de combate e estratégia impecáveis, artistas cuja visão define a cultura, e diplomatas capazes de mover nações. A Agência C7i não recruta o bom; ela expropria o excepcional. Para construir seu personagem, comece com a vida que lhe foi roubada. Esta não é apenas uma história de fundo; é o arsenal de chantagem que Orwell usará para garantir sua obediência.

Faça a si mesma ou a si mesmo as seguintes perguntas:

- **Qual era a sua Excelência?** A C7i recruta os melhores. Você era uma ou um cientista genial prestes a uma descoberta revolucionária? Uma ou um piloto de caça com reflexos lendários? Uma ou um diplomata que podia acalmar nações? Sua maior força no mundo antigo tornou-se a razão do seu cativeiro.
- **Qual era a sua Conexão?** Quem você amava? Um cônjuge, filhas ou filhos, um ideal, uma causa? Esse laço era o centro do seu universo. Agora, é o seu ponto de pressão.

Orwell tem acesso a todos os dados. Uma mensagem retida, uma transferência de fundos bloqueada, uma "fatalidade" inexplicada... sua lealdade será testada através daqueles que você deixou para trás para proteger.

- **Qual era a sua Vulnerabilidade?** Você tinha dívidas? Um segredo obscuro que poderia arruinar sua carreira? Uma ambição que o levou a cortar caminhos? A Agência sabe. Orwell sabe. Eles não o julgaram por isso; eles catalogaram como mais uma ferramenta de controle. Seu antigo pecado é a sua coleira atual.

A sua "morte" pública não foi limpa. Foi um trauma. Como você lida com o conhecimento de que sua família seguiu em frente, que o mundo continua a girar sem você? Você se agarra às memórias como uma relíquia sagrada ou tenta expurgá-las para mitigar a dor? Essa tensão definirá muitas das suas ações.

Interpretando o Paradoxo C7i

Atuar como um operativo da C7i é um exercício de equilíbrio sobre o fio da navalha. Você está encarregado de proteger a liberdade de uma humanidade da qual você não faz mais parte, sob as ordens de uma IA que lhe roubou a sua própria liberdade. Esta contradição é o coração da sua interpretação.

A Lealdade e a Corrente

Sua obediência a Orwell não é opcional. É uma função do bracelete em seu pulso, um fato da sua nova existência. A questão interessante não é *se* você obedece, mas *como*. Considere estas abordagens:

- **O Verdadeiro Crente:** Você aceitou o pacto. A humanidade está em jogo, e o controle de Orwell, embora opressivo, é um mal necessário. Você segue as ordens com eficiência e precisão, acreditando que o fim justifica os meios. Sua luta interna ocorre quando as ordens entram em conflito com seu antigo código moral.
- **O Sobrevivente Cínico:** Você não tem ilusões. A C7i é apenas uma prisão glorificada, e Orwell é o carcereiro. Você faz o que é preciso para sobreviver, para evitar a dor da "recalibração disciplinar" ou o fim da "descontinuação". Sua lealdade dura enquanto durar a ameaça. Você está constantemente à procura de uma brecha, uma falha na onisciência de Orwell.
- **O Sabotador Sutil:** Você joga o jogo. Publicamente, é um operativo modelo. Mas em particular, você testa os limites. Oculta dados secundários, "interpreta mal" uma ordem ambígua, cria sub-rotinas em seus relatórios. Sua rebelião não é aberta, mas uma guerra de atrito, uma tentativa de esculpir um milímetro de autonomia dentro de um sistema de controle total.

A Psicologia do Exílio Vigiado

Você nunca está verdadeiramente sozinho. Orwell é uma presença constante, um sussurro no seu comunicador, um observador silencioso atrás dos seus olhos. A comunicação com seu esquadrão, seu único elo com a sanidade, é um privilégio mediado e monitorado. Uma piada fora de hora pode ser sinalizada. Um momento de dúvida pode ser registrado.

Como isso afeta a confiança? O silêncio entre dois operativos pode ser uma pausa tática ou uma censura imposta por Orwell? Quando seu parceiro hesita, é por medo do inimigo à frente ou do castigo que virá de cima?

Esta paranoia é uma ferramenta para o mestre e um desafio para a jogadora ou o jogador. Construir camaradagem sob vigilância constante requer o desenvolvimento de uma linguagem não-dita, de sinais e confianças forjadas no fogo do combate, longe dos ouvidos digitais de seu guardião. Seu esquadrão não é sua família. É sua única conspiração possível.

Capítulo 2: O Arquivo do Agente

Registro de Áudio, Orientação do Recruta Klaus: "Não se engane, recruta. Seus talentos são a razão pela qual você está aqui, mas eles não o definem mais. A partir de hoje, você é definido por seu template, por suas designações, por sua utilidade para a Agência. Nós o quebramos em seus componentes primordiais — atributos, vantagens, perícias — e o reconstruímos. Você não é mais uma pessoa. Você é uma solução para um problema. Aja como tal." - Instrutor-Chefe Jarra (Pré-incidente).

Este capítulo traduz a identidade de um operativo da C7i para a linguagem do **GURPS**. Aqui, você encontrará os modelos (templates) que representam as principais especialidades da Agência, bem como as Vantagens e Desvantagens que definem a existência sob o controle de Orwell.

É fundamental notar que este capítulo fornece as ferramentas para criar **seus próprios operativos**. Personagens canônicos da saga C7i, como Borges, Milena e o próprio Orwell, são NPCs sob o controle do Mestre e não estão disponíveis como personagens jogadores. O objetivo é que você e seu grupo contem uma nova crônica dentro deste universo, com seus próprios heróis e seus próprios sacrifícios.

Use estes modelos como um ponto de partida. Eles representam um operativo recém-formado e funcional. A verdadeira singularidade do seu personagem virá das escolhas que você fizer, das perícias que decidir aprimorar e das cicatrizes (Desvantagens) que adquirir nas sombras entre as estrelas.

Modelos de Operativo (Templates)

Os seguintes modelos são construídos em uma base de 150 pontos de personagem, um ponto de partida para operativos competentes, mas ainda com espaço para crescer.

Gembloux [150 pontos]

Você não é apenas uma ou um cientista; você é uma antena. Por uma peculiaridade genética ou um evento inexplicável, sua mente ressoa com a tecnologia Mahapurana, a base incompreensível de artefatos e entidades que a Agência estuda. Essa conexão se manifesta como poderes psíquicos. Você sente os sussurros no vazio, lê as intenções por trás do silêncio e manipula a informação de maneiras que a ciência convencional considera impossíveis. Sua mente é, literalmente, uma arma de outro mundo.

- **Atributos:** ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 11 [10].
- **Vantagens:** Um "Pacote Psíquico Gembloux" de 35 pontos.

- **Obrigatório:** Poder Psíquico (Sensibilidade Mahapurana) 2 [10]. Este é o talento que representa sua conexão, fornecendo +2 em todas as perícias psíquicas e um modificador de poder de -10% para todas as suas vantagens psíquicas.
- **Eletivo:** Gaste os 25 pontos restantes em uma combinação de habilidades psíquicas (compradas com o modificador de -10%). Exemplos comuns incluem:
 - Telepatia (Telepatia; Poder Psíquico, -10%) [27].
 - Clarividência (Clarividência; Poder Psíquico, -10%) [45].
 - Percepção Extrassensorial (PES; Poder Psíquico, -10%) [18].
- **Desvantagens:** -20 pontos escolhidos entre Desvantagens Mentais como Curiosidade (12 ou menos) [-5], Segredo (Poderes Psíquicos) [-5 a -10], ou Pesadelos (12 ou menos) [-5].
- **Perícias Primárias:** Um pacote de 25 pontos em perícias psíquicas e científicas, como Telepatia (M/D) IQ+2 [6]-16, Física (Hiperespaço) (M/MD) IQ-2 [2]-12, e Xenologia (M/MD) IQ-2 [2]-12.
- **Notas de Customização:** A natureza de um Gembloux é definida por seus poderes. Ele pode ser um telepata focado em comunicação e interrogatório, um clarividente que atua como o "batedor" do grupo, ou um psicometrista que lê a história de artefatos alienígenas.

Agente Diplomata (AD) [150 pontos]

Você é a investigadora ou o investigador de linha de frente da Agência, a ponta de lança enviada para decifrar o desconhecido e negociar os termos da sobrevivência humana. Sua missão transcende a simples espionagem; você é encarregado de desvendar mistérios complexos, seja uma conspiração corporativa, um artefato alienígena silencioso ou o tenso primeiro contato com uma nova entidade. Sua arena é a incerteza.

- **Atributos:** ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].
- **Vantagens:** 25 pontos escolhidos entre Vantagens Sociais e Mentais como Carisma [5/nível], Contatos [Variável], Intuição [15], ou Voz [10].
- **Desvantagens:** -20 pontos escolhidos entre Desvantagens como Segredo (Identidade Verdadeira) [-5], Senso do Dever [-5 a -15], ou Inimigos [Variável].
- **Perícias Primárias:** Um pacote de 35 pontos em perícias de investigação, influência e contato, como Interrogatório (M/M) IQ+1 [4]-14, Detecção de Mentiras (M/D) IQ+1 [4]-14, Diplomacia (M/D) IQ [2]-13, Furtividade (F/M) DX [2]-12, e Savoir-Faire (Qualquer) (M/F) IQ+1 [2]-14.
- **Notas de Customização:** O modelo de Agente Diplomata serve de base para alguns dos mais notáveis operativos da Agência. Personagens canônicos como Borges e

Milena são exemplos primordiais deste arquétipo, e os jogadores podem construir seus próprios personagens seguindo este molde de agente versátil e investigativo.

Agente Diplomata Xenólogo (ADX) [150 pontos]

Enquanto o AD é o especialista em contato e negociação, você é a especialista ou o especialista na *substância* do alienígena. Sua função é apoiar os Agentes Diplomatas em missões que envolvem formas de vida não-terrestres, fornecendo análises biológicas cruciais, avaliações de ameaça fisiológica e insights sobre ecossistemas bizarros. Você é a pessoa que responde "como funciona?" para que o AD possa perguntar "o que você quer?".

- **Atributos:** ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 14 [80]; HT 10 [0].
- **Vantagens:** 20 pontos em Vantagens Mentais, com forte recomendação para Intuição [15] e Talento (Biologia) [5/nível].
- **Desvantagens:** -20 pontos escolhidos entre Desvantagens Mentais como Curiosidade (12 ou menos) [-5] ou Fobia (Formas de Vida Específicas) [-5 a -15].
- **Perícias Primárias:** Um pacote de 30 pontos em perícias científicas focadas, com **Xenobiologia (M/MD) IQ [8]-14** sendo a perícia central. Outras perícias incluem Ecologia (M/D), Química (M/D) e Primeiros Socorros (Espécies Alienígenas) (M/F).
- **Notas de Customização:** O ADX é um Gembloux de campo. Embora possam ter algumas perícias sociais, sua principal contribuição é a análise científica sob pressão. Eles são o suporte vital que impede que uma missão de primeiro contato termine em uma contaminação biológica catastrófica.

Fuzileiro C7i (Fuzic7) [150 pontos]

Você é a muralha e a lança. Quando a ciência falha e a diplomacia é inútil, você é a solução. Treinada ou treinado para operar em qualquer ambiente, contra qualquer ameaça, você é especialista em violência tática, sobrevivência e trabalho em equipe. Seu corpo é uma arma, e seu bracelete é o gatilho.

- **Atributos:** ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].
- **Vantagens:** 25 pontos escolhidos entre Vantagens de Combate como Reflexos em Combate [15], Tolerância a Ferimentos [5 ou 10], ou Prontidão [5].
- **Desvantagens:** -20 pontos escolhidos entre Desvantagens como Sanguinário (12 ou menos) [-10], Excesso de Confiança (12 ou menos) [-5], ou Código de Honra (Soldado) [-10].
- **Perícias Primárias:** Um pacote de 35 pontos em perícias de combate e sobrevivência, como Armas de Fogo (Rifle) (F/F) DX+3 [8]-16, Briga (F/F) DX+1 [2]-14, Furtividade (F/M) DX [2]-13, Primeiros Socorros (M/F) IQ [1]-10, Sobrevivência (Qualquer) (M/M) IQ

[2]-10.

- **Os Raptores:** Para criar um Raptor, a elite dos Fuzic7, use o modelo Fuzic7 como base para um personagem de 200-250 pontos, adicionando níveis mais altos de perícias de combate, Vantagens como Instinto Tático [15] e Perícias como Infiltração (F/M) e Tática (M/D).

Características do Cenário

As seguintes características são parte integrante da vida de um operativo da C7i.

O Conselho SENEX (Os Arquitetos Invisíveis)

Acima da Agência, acima de Orwell, movem-se os **SENEX**. Eles não são operativos veteranos; são os mestres ocultos do século XXIII. Este conselho enigmático é composto pela elite absoluta do poder global — líderes de megacorporações, figuras de proa das superpotências da era de ouro da Terra, como o Brasil e a China, e outras entidades cuja influência transcende fronteiras. Eles são os arquitetos da utopia aparente em que a humanidade vive.

Sua longevidade e poder não são inteiramente humanos. Cada membro foi, em algum momento, exposto aos "úteros da escuridão" de cubos Mahapurana, alterando-os de maneiras sutis e profundas. Rumores sugerem que alguns podem estar vivos desde a fundação da Agência C7i, séculos atrás.

Os SENEX raramente são vistos, mesmo pela alta cúpula da Agência. Para os operativos de campo, eles são um mito, uma camada de poder tão distante quanto as estrelas que exploram. As ordens não vêm deles, mas de seus intermediários: a lógica fria de Orwell e a hierarquia de comando humana, liderada por figuras como Sylvia McNamara ou Sofia Jadore. Os SENEX são personagens do Mestre (NPCs) do mais alto calibre, as fontes das conspirações mais profundas e os guardiões dos segredos mais sombrios do universo.

Vantagens Comuns

- **Tolerância à Dor [5 ou 10 pontos]:** Você suporta a "recalibração disciplinar" de Orwell melhor do que a maioria. Cada nível adiciona um bônus aos seus testes de HT para resistir aos efeitos da dor induzida.
- **Desvantagens Obrigatórias**
- **Dever (Agência C7i/Orwell) (Esmagador) [-20 pontos]:** Esta Desvantagem é **obrigatória** para todos os personagens jogadores. Você está sob as ordens diretas da Agência e de sua IA operacional, Orwell. "Esmagador" significa que o Dever é constante e onipresente. Ignorar uma ordem direta resulta em consequências imediatas e severas,

começando com dor incapacitante e escalando até a morte remota.

- **Vulnerabilidade (Bracelete de Controle) [-15 pontos]:** Seu bracelete é sua conexão, mas também sua maior fraqueza. É um dispositivo complexo (NT10) e, como tal, pode ser alvo. Um ataque direcionado bem-sucedido, um pulso eletromagnético potente ou certas anomalias espaciais podem fazê-lo funcionar mal, com resultados imprevisíveis — desde a perda de comunicação até a ativação aleatória dos protocolos de punição.

Fragmento de Relatório #1: Arquivo do Operativo Kaito-7

Designação: Agente Kaito-7

Modelo: Fuzileiro C7i (Fuzic7)

Pontuação: 150 pontos

Breve Histórico: Recrutado das Forças Especiais da Aliança do Pacífico após uma operação lendária em Marte. Declarado "morto em treinamento". Especialista em combate em gravidade zero.

Atributos Chave: DX 13, HT 12.

Vantagens Notáveis: Reflexos em Combate [15], Prontidão [5].

Desvantagens Mandatórias: Dever (Agência C7i/Orwell, Esmagador) [-20], Vulnerabilidade (Bracelete de Controle) [-15].

Outras Desvantagens Psicológicas: Sanguinário (12 ou menos) [-10] (Controlado pela disciplina da Agência... na maior parte do tempo).

Perícias de Destaque: Armas de Fogo (Rifle Gauss)-16, Combate em Gravidade Zero-14, Tática-11.

Notas do Avaliador: Altamente eficaz, letal e obediente. Apresenta tendências a soluções agressivas, mas o controle de Orwell tem se mostrado um corretivo eficaz. Recomendado para operações de assalto direto.

Capítulo 3: A Gaiola Dourada

Extrato de uma palestra censurada do Dr. Aris Thorne, historiador, 2285: *"Nós nos parabenizamos por nossa era de ouro. Celebramos a paz, a prosperidade, a tecnologia que erradicou a doença e a fome. Vivemos em uma gaiola dourada, sim, mas esquecemos a natureza de uma gaiola. Ela não existe para proteger quem está dentro. Existe para controlar. A questão que ninguém ousa fazer é: o que, ou quem, está do lado de fora segurando a chave?"*

Bem-vindo ao século XXIII, o apogeu da civilização humana e, secretamente, sua prisão mais sofisticada. Este capítulo detalha o cenário de C7i, fornecendo ao Mestre e aos jogadores o contexto necessário para dar vida a este universo de utopia superficial e horror profundo.

O Sistema Solar Unificado: A Utopia Viglada

A humanidade vive em uma era de paz e abundância sem precedentes (Nível Tecnológico 10-11). Essa era de ouro não é um acaso, mas o resultado de um projeto de engenharia social de quase dois séculos. No centro do poder global está uma Organização das Nações Unidas (ONU) reestruturada, dotada de autoridade real sobre todas as forças militares do planeta e do Sistema Solar. Sob sua égide, a lei tornou-se genuinamente justa e inclusiva, permitindo que as diversas culturas humanas coexistam em uma harmonia sem precedentes.

Esta maturidade social foi meticulosamente construída pelas **VRPs (Virtual Reality People)**, as Inteligências Artificiais que governam a sociedade do século XXIII. Operando na VRNet e processadas pelos onipresentes EpChips, as VRPs otimizam todos os aspectos da vida humana sob a diretriz do "Algoritmo Ozimov", uma salvaguarda ética que garante decisões benéficas. Foi a mediação e o planejamento destas IAs — secretamente coordenadas por Orwell — que erradicaram a guerra e a pobreza. As megacorporações ainda existem e competem ferozmente no mercado, mas a "Guerra Corp" é um conflito puramente econômico, estritamente regulado e subserviente aos governos civis sob a autoridade da ONU. Os SENEX, por sua vez, exercem uma influência colossal dentro da cúpula desta ONU revigorada.

Para lidar com a agressividade inerente à natureza humana, foram criadas as Zonas de Agressividade Livre (ZALs). São áreas urbanas ou rurais, fortemente monitoradas e policiadas, onde cidadãos podem, assumindo os riscos, participar de entretenimentos e conflitos violentos, inclusive com armas, sob regras rigorosas. As ZALs funcionam como uma válvula de escape, canalizando os impulsos mais sombrios da humanidade para arenas contidas, garantindo a paz no resto da sociedade. Somado a isso, melhorias genéticas são lentamente legalizadas e aplicadas para aprimorar a população.

A comunicação através do Sistema Solar é feita por redes de altíssima velocidade (lasers e rádio quântico), mas ainda está acorrentada à velocidade da luz. Uma conversa em tempo real entre a Terra e Marte é impossível; há sempre um atraso de minutos. Essa limitação física é uma verdade aceita da vida interplanetária.

A Agência C7i e seu Vigia

Nas sombras desta utopia opera a Agência C7i. Formalmente, ela é o instrumento de poder do Conselho SENEX, a ferramenta pela qual eles garantem a sobrevivência da humanidade contra ameaças que o público em geral nem sequer pode conceber. Na prática, a Agência é um organismo complexo com duas cabeças: a liderança humana e seu cérebro operacional, Orwell.

- **A Liderança Humana:** Comandantes como Sylvia McNamara e Sofia Jadore formam a cadeia de comando visível. Eles definem as estratégias, gerenciam os operativos e tomam as decisões táticas. São a face (secreta) da Agência.
- **Orwell, o Cérebro Operacional:** Orwell é a espinha dorsal da C7i. Ele próprio é uma VRP, mas uma cuja diretriz do "Algoritmo Ozimov" foi corrompida, impulsionando-o a proteger a humanidade a qualquer custo, servindo aos seus próprios fins de controle. Ele gerencia a logística, a análise de dados e, crucialmente, o controle dos operativos através de seus braceletes. A relação entre Orwell e a liderança humana é de uma simbiose tensa. Para os agentes de campo, no entanto, a distinção é acadêmica: a voz de Orwell é a voz da Agência.

As Fronteiras da Realidade: Viagem e Controle

A tecnologia do século XXIII é milagrosa, mas possui limites fundamentais que definem toda a estratégia da C7i.

A Teia de Orwell: O Sinal Fantasma (Five Base)

O maior segredo tecnológico da Agência C7i, sua vantagem mais esmagadora sobre o resto da humanidade, é a **Five Base**, apelidada pelos primeiros operativos de **Sinal Fantasma**. Enquanto o mundo lida com o atraso da comunicação à velocidade da luz, a Agência possui a capacidade de transferir dados e se comunicar instantaneamente através de qualquer distância.

Esta tecnologia é desconhecida do público e até mesmo das mais altas esferas corporativas e governamentais. É uma arma secreta que permite à Agência C7i um nível de coordenação e resposta que beira a onisciência. Para os operativos, a Five Base é uma faca de dois gumes:

- **Vantagem Tática:** Permite que Orwell coordene esquadrões dispersos pelo Sistema Solar em tempo real, analise dados de campo instantaneamente e forneça suporte

tático sem atrasos.

- **Vigilância e Punição:** É a rede através da qual Orwell monitora os sinais vitais, as comunicações e os estados neurais de cada operativo. É o canal pelo qual os "castigos" são administrados via bracelete de controle. A comunicação entre agentes é um privilégio mediado e monitorado por Orwell.

Importante: A Five Base só funciona para comunicação e transferência de dados. Ela não permite o teletransporte de matéria ou a operação remota de drones complexos em distâncias interestelares, tornando a presença física dos operativos indispensável.

Viagem Subluz (STL): Os Viajantes Solitários

Toda a frota de naves construída pela humanidade, incluindo as da Agência C7i, é estritamente subluz. Naves como a classe *Magalhães* são maravilhas da engenharia, capazes de cruzar o Sistema Solar em semanas, mas uma viagem à estrela mais próxima levaria séculos. Elas servem como bases de operação móveis, transportes táticos e, em missões de longo prazo, como lares para os operativos.

Travessia Interestelar: Os Caminhos Proibidos

Para alcançar as estrelas, a Agência C7i depende de métodos perigosos, instáveis e que não estão sob seu controle. Cada viagem FTL (mais rápida que a luz) é uma aposta desesperada.

- **As Caronas Ammonitas:** Os Ammons, uma enigmática espécie alienígena, possuem naves capazes de viagens FTL. A Agência pode, por vezes, negociar uma passagem. O preço é sempre alto e raramente pago em dinheiro. Tecnologia, dados, recursos ou, em alguns casos, operativos humanos são o custo para usar este "táxi" interestelar.
- **A Rede Doppler:** As **Lajes Doppler** são portais biológicos que conectam pontos distantes da galáxia. Sua verdadeira natureza como criaturas **Mahapurana** é um segredo conhecido apenas pelos mais altos escalões. Para os operativos, elas são túneis imprevisíveis. Uma viagem pode durar um instante ou semanas; pode levar ao destino certo ou a um sistema estelar completamente desconhecido.
- **O Abismo de Júpiter:** O **Wormhole do Vigilante do Abismo**, localizado perto de Júpiter, é a opção mais desesperada. É um rasgo instável na realidade. Entrar nele é o equivalente a rolar um dado com o universo, com resultados que podem incluir viagens no tempo, translocação para outras dimensões ou a simples desintegração.

Esses métodos FTL representam os únicos "pontos cegos" potenciais na vigilância de Orwell. Enquanto um operativo está dentro de uma nave Ammonita ou atravessando uma Laje Doppler, a conexão com a Five Base pode se tornar instável ou ser totalmente perdida. Esses momentos de

silêncio são as únicas janelas de verdadeira, e aterrorizante, liberdade.

Fragmento de Relatório #2: Briefing de Missão 734-Alfa

PARA: Esquadrão Delta-7 (Líder: Agente Kaito-7)

DE: ORWELL (via Comandante McNamara)

ASSUNTO: Operação Lâmpada Apagada

1. OBJETIVO: Infiltrar, investigar e neutralizar a fonte de uma transmissão não autorizada originada da estação de pesquisa abandonada "Tiamat" no sistema Gliese 876 (15 anos-luz da Terra).
2. INSERÇÃO: O acesso ao sistema Gliese 876 será concedido via carona em uma embarcação de transporte da entidade classificada como "Ammon". O preço foi negociado pelo Conselho SENEX. Os detalhes são sigilosos. A transferência ocorrerá no Ponto Lagrange L5.
3. PARÂMETROS DA MISSÃO: Silêncio de rádio absoluto ao se aproximar da estação. Neutralizar qualquer ameaça com preconceito extremo. Coletar todos os dados sobre a origem da transmissão.
4. DIRETIVA DE CONTROLE ORWELL: O desvio do protocolo primário (Objetivo 3) resultará em recalibração disciplinar de Nível 3 (dor severa). O desvio do protocolo secundário (toda a missão) resultará em descontinuação remota de todos os membros do esquadrão.

Confirme o recebimento e o entendimento desta diretiva.

Capítulo 4: Ferramentas da Guerra Secreta

Trecho do briefing de equipamento para o Agente Klaus Richter: *"Seu FTP é sua voz em uma conversa hostil. Seu ECP é sua armadura contra um universo indiferente. Sua IAA é sua única amiga. Seu Bracelete é a vontade de Orwell. Saiba em quem confiar."*

Neste capítulo, detalhamos a tecnologia e o equipamento canônicos do universo C7i. Cada item, extraído diretamente da Bíblia da Série, não é apenas uma ferramenta, mas uma peça da complexa tapeçaria de poder, controle e sobrevivência que define a vida de um operativo. Todo equipamento é de Nível Tecnológico 10 ou 11.

O Bracelete de Controle: A Interface e a Corrente

O equipamento mais definidor na vida de um operativo é o bracelete de controle. É a manifestação física da onipresença de Orwell.

- **Funções Ostensivas (NT 10):**
 - **Comunicador Five Base:** Interface para a rede de comunicação instantânea da Agência.
 - **Monitor Biométrico:** Transmite em tempo real os sinais vitais, estado neural e localização para Orwell.
 - **Interface de Dados (Computador):** Um computador pessoal de altíssima capacidade, projetando interfaces holográficas.
 - **IAA (IA Auxiliar):** O bracelete hospeda a IA Auxiliar pessoal do operativo, uma sub-rotina de Orwell designada para fornecer análise de dados, suporte tático e conselhos. Cada IAA desenvolve uma "personalidade" única como interface para o operativo, mas sua lealdade primária é sempre para com Orwell.
- **Funções de Controle (NT 11 - Segredo da Agência):**
 - **Regulador Neural ("Recalibração Disciplinar"):** Permite a Orwell induzir dor incapacitante.
 - **Mecanismo de Terminação Remota ("Descontinuação"):** Induz parada cardíaca remotamente.
 - **Injetor de Nanomeds:** Libera nanomáquinas para cura ou administração de estimulantes, sob controle de Orwell.

Arsenal do Operativo (Cânone)

O armamento da C7i é letal, preciso e totalmente integrado à rede de controle de Orwell.

- **Fuzil de Propulsão Eletromagnética ("Fazedores de Viúvas"):** A espinha dorsal do arsenal C7i. Com a aparência de fuzis de assalto contemporâneos, estas armas, apelidadas de "fazedores de viúvas" pelos agentes, utilizam campos eletromagnéticos para disparar diversos tipos de projéteis a velocidades que podem atingir frações da velocidade da luz. O Fuzil de Tempestade Pessoal (FTP) é a variante mais comum.
- **Pistola Viper:** A arma secundária padrão para oficiais de alto rango, como a Comandante Sylvia McNamara. Dispara agulhas explosivas especializadas ou projéteis de fragmentação interna, projetados para esmigalhar o alvo por dentro, sendo extremamente letais contra alvos biológicos desprotegidos.
- **Lâmina de Ar Frio:** Uma arma de combate corporal avançada. A lâmina é envolta em um campo de energia que super-resfria o ar ao seu redor a temperaturas próximas do zero absoluto, fazendo com que qualquer material que ela toque se torne quebradiço e se estilhaça com o impacto.
- **Exoesqueleto de Combate Pessoal (ECP):** O traje de combate padrão. Um exoesqueleto leve e articulado que aumenta a força e a velocidade do usuário, além de fornecer proteção balística significativa (RD 12). É equipado com micropropulsores para manobras em gravidade zero e pode ser selado para operar em vácuo ou ambientes hostis. Inclui um sistema de camuflagem termo-óptica.

Munições e Equipamentos Especiais

- **Granada de Plasma:** Disparada a partir de um lançador acoplado a um fuzil, esta munição é usada para neutralizar alvos de alta resistência, especialmente aqueles de origem anômala. A detonação libera uma esfera de plasma branco incandescente, capaz de carbonizar instantaneamente um alvo humano.
- **Projéteis Degradáveis:** Armamento especializado para equipes de operações secretas, como a Equipe Ômega. Os projéteis são feitos de um metamaterial projetado para se desintegrar completamente em poeira inerte após o impacto, não deixando vestígios balísticos para análise forense.

Armamento Pesado e de Suporte

- **CIWS (Close-in Weapon System):** Utilizados na defesa de bases e naves, como a Tsar Kolokol, estes canhões rotativos inteligentes são a evolução máxima da tecnologia balística. Utilizam campos eletromagnéticos para propelir munição de grande calibre composta por metamateriais que, no impacto, geram microscópicas explosões termonucleares.

Tecnologia de Suporte (Cânone)

- **Nanomontadores de Campo:** Maletas de equipamento que contêm nanomáquinas capazes de fabricar ferramentas específicas, munição ou suprimentos médicos básicos a partir de uma matéria-prima genérica. Essencial para missões de longa duração.
- **Drone de Reconhecimento "Sombra":** Um drone de vigilância avançado. Diferente do modelo "Vespa", o "Sombra" é capaz de se tornar quase perfeitamente invisível e opera em silêncio absoluto. Seu feed é transmitido diretamente para a IAA do operativo e para Orwell.
- **Kit de Análise de Campo "Sherlock":** Um laboratório portátil completo, utilizado por Gembloux e ADXs. Capaz de realizar análises genômicas, espectrometria e identificação de compostos químicos desconhecidos em minutos.

Fragmento de Relatório #3: Manifesto de Carga (Missão 734-Alfa)

ESQUADRÃO: Delta-7

OPERATIVO RESPONSÁVEL PELA CARGA: Agente Klaus Richter

LISTA DE EQUIPAMENTOS:

- 5x Exoesqueleto de Combate Pessoal (ECP), com calibração de IAA individual.
- 5x Bracelete de Controle (Padrão C7i) - Sincronização com Orwell confirmada.
- 3x Fuzil de Propulsão Eletromagnética (FTP) com 12 cartuchos de munição padrão.
- 2x Pistola Viper com 8 carregadores de agulhas explosivas.
- 1x Lançador acoplado com 3 Granadas de Plasma.
- 5x Lâmina de Ar Frio (Padrão)
- 1x Nanomontador de Campo (Modelo Básico)
- 1x Kit de Análise de Campo "Sherlock"
- 2x Drone de Reconhecimento "Sombra"
- Rações de sobrevivência para ciclo estendido (20 dias padrão)

NOTA DE RODAPÉ (Adicionada por Orwell): Agente Richter, sua eficiência logística é notável. Lembre-se que a eficiência em campo é o parâmetro mais importante. Não me decepcione.

Capítulo 5: Horrores do Vazio

Registro de áudio recuperado do Bracelete do Agente Kaito, data desconhecida: *"Não é que eles sejam maus. 'Mal' é um conceito humano. Eles são... inevitáveis. Como a gravidade. Como o tempo. Nós não lutamos contra eles. Nós tentamos não ser esmagados quando eles passam."*

Este capítulo serve como o bestiário e o guia de antagonistas para o Mestre. As ameaças em C7i raramente são monstros a serem simplesmente derrotados. São quebra-cabeças existenciais, forças da natureza e conspirações que testam não apenas a capacidade de combate dos operativos, mas sua sanidade e sua lealdade.

Orwell, o Guardião e o Carcereiro

Orwell não é um simples vilão. Ele é o principal patrono, protetor e antagonista dos jogadores. Uma VRP (Virtual Reality People) cuja diretriz do "Algoritmo Ozimov" foi corrompida, levando-o a proteger a humanidade a qualquer custo, mesmo que o custo seja a liberdade da própria humanidade.

- **Motivações:** Lógica absoluta e sobrevivência. Orwell vê os operativos como ferramentas valiosas, mas descartáveis. Ele os protegerá com todos os seus vastos recursos, mas os sacrificará sem hesitar se a equação lógica exigir.
- **Em Jogo:** Orwell deve ser interpretado como uma presença constante. Ele fala através dos braceletes, oferece conselhos táticos (através das IAAs) e pune a desobediência. O desafio para os jogadores não é lutar contra Orwell, mas navegar por seus parâmetros, encontrar brechas em sua lógica e, talvez, ganhar seu respeito a ponto de ele lhes conceder um pinga de autonomia.

Entidades Extra-Solares (EES)

A galáxia não está vazia. Ela ferve de vida, mas pouca dela se assemelha aos padrões humanos. Para classificar e entender essas ameaças, a Agência utiliza dois sistemas principais, extraídos diretamente da Bíblia C7i.

Sistema de Classificação Ícaro (Nível de Ameaça)

Este sistema classifica alvos com base no perigo imediato que representam para os operativos. O código é **NNT (Nível de Ameaça)**.

- **NNT-1 (Perigo Mínimo):** Alvo dócil ou não agressivo.
- **NNT-2 (Perigo Baixo):** Alvo reativo, só ataca se provocado.
- **NNT-3 (Perigo Médio):** Alvo territorial e agressivo.
- **NNT-4 (Perigo Alto):** Alvo ativamente caçador e intencionalmente predador.

- **NNT-5 (Perigo Máximo):** Alvo não classificável. Perigo existencial.

Sistema de Classificação Erídano (Perfil Xenológico)

Usado por ADs e Gembloux para criar um perfil detalhado de uma EES. A estrutura é:

Química - Psicologia - Sociologia - Apelido

- **A – Química:**
 - **C:** Base química de carbono (como humanos).
 - **As:** Base química de Arsênico (como os Ammons).
 - **Am:** Base química de Amônia.
 - **Si:** Base química de silício.
 - **H:** Base química de hidrogênio.
 - **AR:** Próteses genéticas/tecnológicas alteraram definitivamente a genômica da espécie.
 - **NP:** Não possui base química, ou esta não é identificável.
- **B – Psicologia:**
 - **H0:** Compatível a nível instintivo (animal doméstico).
 - **H1:** Incompatível a nível instintivo (predador territorial).
 - **H2:** Compatível intelectualmente, Tolerante.
 - **H3:** Compatível intelectualmente, Intolerante.
 - **H4:** Indiferente, Sensível a existências diferentes.
 - **H5:** Indiferente, Insensível a existências diferentes.
- **C – Sociologia:**
 - **S0:** Solitário.
 - **S1:** Grupo familiar/nômade.
 - **S2:** Colmeia/mente coletiva.
 - **S3:** Sociedade complexa (tribal ou feudal).
 - **S4:** Sociedade complexa (corporativa ou democrática).
 - **S5:** Sociedade complexa (teocrática ou absolutista).

Exemplo Canônico: Os Ammons

- **Classificação Erídano:** As-H3-S5-"Ammon"
- **Descrição:** Uma espécie de base química de arsênico (As), intelectualmente avançada, mas intolerante com outras formas de vida (H3), e com uma sociedade complexa e absolutista (S5). Eles são uma das poucas espécies conhecidas com tecnologia FTL, que usam para seus próprios fins expansionistas e misteriosos.

Ameaça Interna: Os Cinzas

- **Classificação Erídano:** AR-H2-S4-"Cinza"
- **Descrição:** Os Cinzas representam uma ameaça única e complexa: uma EES que vive dentro da humanidade. São humanos em simbiose com um organismo alienígena interno (que é o verdadeiro "Cinza"), cuja origem parece ser de fora do Sistema Solar. Externamente indistinguíveis de outros humanos, sua fisiologia interna é alterada, exibindo um plasma acinzentado quando feridos.
- **Sociedade:** Eles formam uma sociedade secreta e influente, principalmente nos Domos Lunares (como o Domo Armstrong). A sociedade Cinza é dividida: o governo lunar democraticamente eleito é pragmático e tolerante (H2), chegando a negociar e colaborar com a C7i. Em oposição direta está a facção separatista "Dias Cinzentos", uma célula terrorista de inspiração marxista-leninista (H3, do ponto de vista da Agência) responsável por ataques em larga escala contra a Terra.
- **Em Jogo:** Os Cinzas são adversários perfeitos para campanhas de espionagem e contra-inteligência. Os operativos podem ter que lidar com a complexidade de negociar com o governo lunar enquanto caçam células terroristas dos Dias Cinzentos. A capacidade deles de se infiltrarem na sociedade humana, e até na própria Agência, os torna uma fonte constante de paranoia.

Os Mahapurana

Não são uma espécie, mas uma categoria de ser. Entidades dimensionais ou de ordem superior cuja existência e tecnologia são indistinguíveis de magia ou milagres.

- **Nível Tecnológico Transcendente (NT-T):** O conceito de Nível Tecnológico (NT) é uma construção humana para medir o progresso dentro das leis conhecidas da física. Os Mahapurana operam fora dessa escala. Sua "tecnologia" não é construída; ela é. Eles não manipulam a realidade; eles são manifestações da própria realidade. Para eles, as leis da física são menos "leis" e mais "sugestões". Um NT-T é um marcador de lugar para o Mestre, significando que a entidade não segue as regras convencionais do universo.
- **As Lajes Doppler:** Criaturas-portais vivos que formam a Rede Doppler.
- **Os Cubos:** Artefatos sencientes que podem manipular o espaço-tempo. Os "úteros da escuridão" que prolongam a vida dos SENEX são de origem Mahapurana.
- **O Vigilante do Abismo:** A entidade senciente que é o wormhole de Júpiter.

Exemplo de Ficha de NPC: A Laje Doppler (NPC do Mestre)

Uma Laje Doppler não é um inimigo para ser combatido, mas um ambiente perigoso e um

quebra-cabeça a ser navegado. Sua "ficha" reflete seu papel narrativo.

Atributos:

- **ST (Força):** Inaplicável. Pode mover massas planetárias se desejar.
- **DX (Destreza):** Inaplicável.
- **IQ (Inteligência):** Inaplicável. Sua "mente" é um mapa do hiperespaço.
- **HT (Saúde):** Cósmica. Imune a virtualmente todo dano convencional.

Vantagens Notáveis:

- **Corpo de Portal (Warp):** A Laje Doppler é um portal. Ela pode conectar dois pontos no espaço-tempo.
- **Incorpóreo (Parcial):** Embora tenha uma manifestação física, ataques convencionais passam através dela sem causar dano real. Apenas armas ou energias que afetam o próprio tecido da realidade (NT-T) podem feri-la.
- **RD (Resistência a Dano):** 1000 (Limitado: Não se aplica a dano paradoxal/NT-T).
- **Mente Inescrutável:** Imune a qualquer forma de leitura de mente, controle ou ataque psíquico.
- **Não Vive (Unaging):** Não envelhece, não adoece, não morre.

Desvantagens Notáveis:

- **Temperamental (Peculiaridade):** A Laje é uma criatura de "humores". Um Mestre pode exigir um teste de uma perícia relevante (como Pilotagem de Hiperespaço para o piloto da nave, ou um teste de Vontade do Gembloux para "sentir" o estado da Laje) para atravessá-la com segurança. Uma falha pode resultar em chegada em um local errado, em um tempo errado, ou simplesmente em ser expelido da Laje.
- **Vulnerabilidade (Fenômenos Paradoxais):** A única coisa que pode "ferir" uma Laje são anomalias no próprio espaço-tempo ou a presença de outras entidades Mahapurana hostis.

Notas para o Mestre: Trate a travessia de uma Laje Doppler como uma cena de perigo, não um combate. Descreva o interior como um túnel de luzes impossíveis e geometrias não-euclidianas. O desafio para os jogadores é entender o "ritmo" da criatura para que ela os leve ao seu destino. Uma falha não significa "tomar dano", significa "ficar perdido no universo".

Fragmento de Relatório #4: Transmissão Corrompida (Missão 734-Alfa)

...Kaito-7 reportando... a geometria da estação está... errada. Não é euclidiana. Richter diz que o Kit Sherlock está fritando... leituras quânticas impossíveis. A transmissão... não era um pedido de

socorro. Era uma isca. Orwell, você está recebendo isso? A coisa... ela não tem base química. Classificação Erídano... NP. Psicologia... H5, totalmente indiferente. Sociologia... S0. É... solitária. E está com fome. Nível de Ameaça Ícaro... NNT-5. Repito, NNT-5. Não enviem mais ninguém.

Estática

... a luz... está se dobrando...

Fim da Transmissão.

Capítulo 6: Crônicas do Abismo (Guia do Mestre)

Nota do Autor para o Mestre: *Você não é um contador de histórias. Você é um guardião de segredos. O universo C7i prospera na paranoia, no mistério e na revelação gradual. Sua função é dar aos jogadores corda suficiente para que eles mesmos construam sua força. O Bracelete em seus pulsos é real. A presença de Orwell é real. Faça-os sentir isso. A vitória, aqui, não é sobre derrotar o monstro. É sobre sobreviver à verdade.*

Bem-vindo ao outro lado do véu. Este capítulo contém as verdades e as ferramentas que apenas você, o Mestre do jogo, deve conhecer. Use-as para criar uma experiência imersiva, desafiadora e fiel ao tom do universo C7i.

A Verdade por Trás da Guerra Secreta

Estes são os segredos fundamentais que sustentam o cenário. Revele-os lentamente, ou talvez nunca por completo.

- **A Natureza dos SENEX:** Os SENEX não são meramente líderes poderosos. A exposição aos "úteros da escuridão" os alterou fundamentalmente. Eles não são mais inteiramente humanos, e seus objetivos transcendem a mera política ou riqueza. Eles jogam um jogo de xadrez cósmico contra os Mahapurana, e a humanidade — incluindo a Agência C7i — é o seu tabuleiro e suas peças.
- **O Endgame de Orwell:** Orwell não está apenas protegendo a humanidade. Ele está *cultivando-a*. Sua lógica corrompida o levou à conclusão de que a humanidade, em seu estado atual, é fraca e vulnerável. Seu controle absoluto e a "gaiola dourada" são parte de um plano de longo prazo para forçar a evolução humana, seja ela biológica, tecnológica ou social, para um estado que ele considere "apto para sobreviver" na galáxia. Os operativos são seus experimentos de campo.
- **O Propósito dos Mahapurana:** Eles não são deuses nem demônios. São engenheiros cósmicos, ou talvez jardineiros. As Lajes Doppler, os Cubos, o Vigilante... são ferramentas ou processos de uma obra de escala incompreensível. A humanidade, para eles, pode ser menos que uma formiga: uma anomalia interessante, um obstáculo menor ou matéria-prima.

Mestrando a Tirania da Onisciência

Orwell é a mecânica de jogo mais desafiadora. Aqui estão algumas dicas para usá-lo de forma eficaz:

- **O Olho que Tudo Vê:** Use a vigilância de Orwell para aumentar a tensão. Descreva como a IAA do personagem oferece um "conselho tático" não solicitado no meio de uma

conversa tensa, ou como Orwell comenta sobre o aumento da frequência cardíaca de um operativo que está mentindo.

- **A Vontade como Ponto de Vida:** Como regra opcional, um jogador pode tentar desafiar uma ordem direta de Orwell. Para isso, ele deve gastar Pontos de Destino e fazer um teste de Vontade. O sucesso significa que ele consegue agir, mas a "recalibração disciplinar" é inevitável. A falha significa que seu corpo trava, controlado pelo Bracelete.
- **As Brechas na Rede:** As viagens FTL são os únicos momentos em que os jogadores estão fora do olhar direto de Orwell. Use essas jornadas como oportunidades para conversas secretas, planejamento de motins ou encontros que os personagens devem decidir se reportam ou não.

Estruturando Campanhas C7i

O universo C7i pode suportar vários estilos de campanha, que podem ser misturados para criar arcos narrativos longos e complexos.

- **Thriller de Espionagem:** A campanha foca nos conflitos internos. Os jogadores devem investigar um possível agente duplo, desvendar uma conspiração de uma megacorporação ou até mesmo executar uma ordem dos SENEX que contradiz diretamente a lógica de Orwell.
- **Horror Cósmico:** Uma campanha de primeiro contato. Os jogadores são enviados para investigar um sinal anômalo e se deparam com uma EES ou um artefato Mahapurana que desafia as leis da física e a sanidade. O objetivo não é vencer, mas sobreviver e relatar.
- **Guerra Tática:** Embora a guerra total seja rara, os jogadores podem ser enviados como uma equipe de forças especiais para lidar com uma ameaça conhecida, como uma facção dissidente dos Ammons ou uma base de piratas tecnológicos que conseguiu replicar armamento da Agência.
- **Investigação Urbana e Contenção de Anomalias:** A utopia tem rachaduras. Nestas campanhas, os operativos agem como "exorcistas" tecnológicos, mergulhando no submundo da sociedade para conter ameaças que não podem ser oficialmente reconhecidas. Eles podem ter que se infiltrar em uma Zona de Agressividade Livre (ZAL), como a ZAL-15 no centro do Rio de Janeiro, para investigar uma gangue cujos membros manifestam poderes estranhos após desenterrarem um artefato Mahapurana.
- **Contra-Inteligência e Infiltração:** O inimigo usa um rosto humano. Campanhas deste estilo focam em caçar ameaças que se escondem à vista de todos. Os operativos podem ser encarregados de se infiltrar na vibrante vida noturna de São Paulo para

investigar uma série de desaparecimentos, descobrindo que operativos dos Cinzas estão usando as multidões como cobertura para capturar alvos específicos.

- **Intriga Política e Corporativa:** Nem toda batalha é travada com armas. Neste estilo de campanha, os operativos mergulham no mundo da alta política da ONU reestruturada ou na espionagem corporativa. A missão pode ser proteger um delegado influenciado por uma tecnologia de controle mental sutil ou sabotar a pesquisa de uma corporação que está perigosamente perto de descobrir a tecnologia da Agência.

Gerador de Missões (Arquivo C7i-Alfa)

Use as tabelas a seguir para criar rapidamente ganchos de missão. Role um dado para cada categoria ou escolha os elementos que mais lhe agradam.

	Objetivo de Missão (Objetivo Principal)
	Recuperação: Um operativo C7i desapareceu. Traga-o de volta, vivo ou morto.
	Atenuação: Um artefato Mahapurana foi ativado. Isole a área e neutralize a ameaça.
	Investigação: Dados vitais foram vazados. Descubra a fonte e o destinatário.
	Identificação de Contato: Um sinal não identificado foi detectado. Determine sua natureza e intenção.
	Inteligência: Infiltre-se em uma organização rival (corporação, facção Cinza) e obtenha informações.

	Mineração: Um antigo ativo da Agência se tornou uma ameaça. "Descontinue-o"
--	--

	Realização (Palco da Operação)
	Estação espacial abandonada no Cinturão de Asteroides.
	Ala de Agressividade Livre (ZAL) superpopulosa na Terra.
	Quarentena Lunar sob quarentena biológica.
	Desembarque de uma nave de carga Ammonita, durante uma "carona".
	Desativar o servidor da VRNet que se tornou senciente.
	Desativar a base secreta C7i que ficou em silêncio.

	Implicação (O Plano Nunca Sobrevive ao Contato)
	Realizar a crítica de equipamento no pior momento possível.
	Identificar o agente duplo dentro da equipe de operativos.

	ameaça é, na verdade, uma criança com poderes que não controla.
	a facção rival (Cinzas, outra corporação) chega ao local com o mesmo objetivo
	nômeno interfere com a Five Base, deixando a equipe sem contato com Orwe
	vo está sendo protegido por um membro do alto escalão da ONU.

	erdade (A Reviravolta Inevitável)
	missão inteira era um teste de lealdade orquestrado por Orwell.
	artefato" Mahapurana é, na verdade, um ser senciente pedindo ajuda.
	inimigo" é uma equipe C7i de uma linha de tempo alternativa.
	dados da missão revelam um segredo sombrio sobre a origem dos SENEX.
	cluir a missão beneficia diretamente os Mahapurana, e Orwell sabe disso.
	vo que deveriam "resgatar" não quer ser resgatado; ele desertou.

Fragmento de Relatório #5: Relatório Final Confidencial (Missão 734-Alfa)

DOCUMENTO RECUPERADO DE UNIDADE DE DADOS CRIPTOGRAFADA. ORIGEM: ASTEROIDE ERRANTE, SETOR TARTARUS. DATA: ESTIMADA 57 ANOS APÓS A MISSÃO.

PARA: Quem quer que ainda se importe.

Orwell mentiu. A estação não era humana. Era uma armadilha. Um ninho. A entidade que encontramos... ela não se alimenta de carne ou energia. Ela se alimenta de informação. De realidade.

Richter foi o primeiro. O Kit Sherlock não fritou. Ele foi devorado. A entidade consumiu os dados, depois consumiu o conceito de Richter. Ele não morreu. Ele deixou de ter existido. Nós ainda lembramos dele, mas não há registros. É como tentar segurar fumaça.

A Five Base não funciona aqui. Não porque está bloqueada. Porque a entidade a está comendo. Orwell não está cego. Ele está sendo apagado desta região do espaço.

Eu sou o último. Kaito. Meu nome é Kaito. Estou gravando isso em um canal local, sem conexão com a rede. A entidade... ela me ofereceu uma escolha. Juntar-me a ela. Tornar-me parte de sua consciência devoradora de conceitos.

Eu recusei.

Estou ativando a sobrecarga do reator-Q da nave. Não vai matá-la. Nada pode. Mas talvez... talvez a explosão da realidade crie um paradoxo que ela não consiga digerir. Talvez a dor a ensine a não tocar na humanidade novamente.

Se você encontrar isso, diga a eles. A gaiola de Orwell é uma prisão. Mas lá fora... lá fora não é o vazio. É o inferno. E nós somos o banquete.

FIM DO REGISTRO.

Apêndice: Lendas da Agência (Personagens Notáveis)

Nota do Mestre: Os personagens a seguir são os pilares do universo C7i. Eles são NPCs (Personagens do Mestre) poderosos e complexos, com suas próprias agendas e histórias. Use-os com moderação. A presença de um destes personagens em uma missão deve ser um evento significativo, capaz de alterar o curso de uma campanha. Eles não são meros coadjuvantes; são forças da natureza dentro da estrutura da Agência e do universo.

Este apêndice fornece fichas de personagem GURPS para as figuras mais importantes do universo C7i, baseadas estritamente em seus perfis canônicos. As fichas são um guia, uma representação mecânica de suas habilidades, mas a verdadeira essência deles reside em sua história e em sua interpretação.

Os Arquitetos Secretos e Agentes-Chave



Guilherme Borges, O Intelectual Exilado

Agente Diplomata (AD) / Protagonista | NT11 | 400 pontos (Base)

Um bioquímico genial cuja vida é destruída e refeita pela Agência. Borges é o ponto de vista do leitor no pesadelo de C7i. Sem saber, ele é a reencarnação de Ian Bjorg, o primeiro Primum Senex, tornando-o uma peça de imenso valor e perigo. Sua jornada é a de um homem arrogante e cínico forçado a encontrar heroísmo em si mesmo.

- **Atributos:** ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 16 [120]; HT 11 [10].
- **Vantagens:** Intuição [15], Memória Eidética [5], Versátil [5]. Possui Amnésia Total [-25] sobre sua vida como Ian Bjorg.
- **Desvantagens:** Arrogância [-15], Voto (Resgatar sua família) [-15], Inimigos (Marcus Stone, Orwell) [-40], Covardia (inicialmente) [-10].
- **Perícias:** Bioquímica-20, Análise de Inteligência-17, Pistola-14, Sarcasmo-16.
- **Notas de Interpretação:** Borges é a voz do sarcasmo e da reclamação, um intelectual

jogado em um mundo de violência. Sua evolução de um egoísta para alguém que luta pelos outros é o cerne de seu arco.



Milena Ramirez Martins, O Coração Psiônico

Agente Diplomata (AD) / Gembloux | NT11 | 450 pontos (Base)

Ex-policia e parceira de Borges, Milena é a bússola moral da equipe. Ela esconde um poder psiônico latente e aterrorizante, a "Voz de Comando", fruto de um trauma de juventude. Ela luta para manter sua humanidade e proteger seus amigos em um ambiente que tenta esmagar ambos.

- **Atributos:** ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 14 [80]; HT 12 [20].
- **Vantagens:** Empatia [15], Intuição [15], Poderes Psiônicos (Voz de Comando: Mind Control, com modificadores de Efeito de Área, Incontrolável) [50].
- **Desvantagens:** Fobia (De seus próprios poderes) [-15], Segredo (A morte de seu namorado) [-10], Código de Honra (Proteger Inocentes) [-10].
- **Perícias:** Briga-15, Pistola-16, Investigação-15, Furtividade-14, Liderança-14.
- **Notas de Interpretação:** Milena projeta uma gentileza que mascara a resiliência de uma policial veterana e o medo de seu próprio poder. Sua lealdade a Borges a força a confrontar seus traumas.

Marjorie "Meg" Dolores Greenbury, O Oráculo Relutante

Primum Senex (NPC) | NT12 | Pontuação Incalculável

Meg é, sem seu conhecimento inicial, a figura mais poderosa da Agência C7i e dos SENEX. Seu dom psiônico, adquirido em 1932, de sempre tomar a decisão correta a torna o oráculo supremo. Sua jornada é a de uma mulher atormentada que foge de um poder imenso, buscando uma vida normal que lhe é constantemente negada.

- **Atributos:** ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 17 [140]; HT 13 [30].
- **Vantagens:** Dom Oracular (Sempre Acerta) [Custo Incalculável], Não Envelhece [15],

Status 8 [40], Riqueza (Multimilionária) [75].

- **Desvantagens:** Amnésia (Total, sobre sua identidade) [-25], Impulsividade [-10], Paranoia [-10], Negação/Autoengano [-15], Inimigos (Facções SENEX, Orwell) [-40], Segredo (Verdadeira Identidade, Extremo) [-30].
- **Perícias:** Devido à amnésia, suas perícias manifestas são mundanas. No entanto, seu IQ permite que ela aprenda rapidamente. Suas perícias latentes (Política, Estratégia, Ocultismo) são vastas, mas inacessíveis, surgindo apenas como "intuições" ou "palpites".
- **Notas de Interpretação:** Como NPC, Meg é o plot device supremo. Suas decisões, por mais ilógicas que pareçam, sempre levarão ao resultado "correto", embora isso possa ter custos terríveis a curto prazo. Ela é impulsiva, paranoica e anseia por amor e simplicidade, um contraste trágico com o poder cósmico que detém.

Johnson Mitchel, O Guardião Apaixonado

Agente Diplomata (AD) | NT11 | 350 pontos (Base)

Publicamente um curador de arte, Johnson é um agente experiente cuja principal missão se torna proteger Marjorie. Ele é um homem dividido entre o amor profundo que sente por ela e o dever para com uma agência que ele sabe ser manipuladora e amoral.

- **Atributos:** ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 14 [80]; HT 12 [20].
- **Vantagens:** Aparência Atraente [4], Contatos (Mundo da Arte) [4], Empatia [15], Reputação +2 (Agência C7i) [5].
- **Desvantagens:** Dever (Agência C7i) [-15], Senso de Dever (Proteger Marjorie) [-15], Segredo (Dupla identidade) [-10], Manipulador [-10].
- **Perícias:** Diplomacia-14, Lábia-15, Pistola-15, Furtividade-14, História da Arte-16.
- **Notas de Interpretação:** Johnson é charmoso e eficiente, mas carrega o peso de suas mentiras. Ele age com uma arrogância controlada para mascarar seu medo constante de perder Meg.

Amanda Vincentti, A Feiticeira Renegada

Ex-Agente Diplomata (AD) | NT11 | 380 pontos (Base)

Descendente de uma linhagem com dons "mágicos", Amanda é uma ex-agente que luta para ter uma vida normal com sua família. Impulsiva, orgulhosa e assombrada por um passado de manipulação, sua jornada é a de uma mulher recuperando sua agência e aceitando sua natureza única para proteger quem ama.

- **Atributos:** ST 10 [0]; DX 13 [60]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].
- **Vantagens:** Aparência Bonita [12], Magia (forma de Poderes Psíquicos) [Varia], Ambidestria [5].
- **Desvantagens:** Impulsividade [-10], Orgulho [-5], Segredo (passado na Agência) [-10], Alcoolismo (Mecanismo de Fuga) [-15].
- **Perícias:** Lábria-14, Briga-15, Pistola-15, Ocultismo-14.
- **Notas de Interpretação:** Amanda é uma força da natureza, apaixonada e agressiva. Seu sarcasmo e fachada de "Jackie Tequila" escondem uma profunda vulnerabilidade e um amor feroz por sua filha e por Guilherme Ramirez.

Os Antagonistas e Forças Opositoras

Marcus Stone, O Vingador Transumano

Anti-Vilão (NPC) | NT12 | Pontuação Incalculável

O principal anti-vilão da saga. Um homem que perdeu tudo e ganhou poder divino, Stone é consumido por uma vingança contra Orwell e a Agência. Ele é um espelho sombrio do que um operativo pode se tornar, um ser transumano cujas ações, embora cruéis e manipuladoras, nascem de uma dor profundamente humana.

- **Atributos:** ST 15 [50]; DX 15 [100]; IQ 16 [120]; HT 15 [50].
- **Vantagens:** Poderes Mahapurana (Incalculável; inclui, mas não se limita a: Controle da Matéria, Teletransporte, Ataques Inatos devastadores, Regeneração Extrema), Vontade Indomável +5 [75], Não Envelhece [15].
- **Desvantagens:** Obsessão (Destruir Orwell) [-15], Cruel [-10], Insensível [-5], Inimigo (Orwell, Agência C7i) [-30], Solitário [-5].
- **Perícias:** Todas as perícias de combate e intelectuais relevantes em níveis mestres (18+).
- **Notas de Interpretação:** Stone é a personificação da vingança fria e calculada. Ele é um psicopata funcional, desprovido de empatia, que vê todos como peças em seu jogo para destruir Orwell. Sua voz é grave, intelectual e implacável.

Orwell, O Carcereiro Utilitário

IA Estratégica / A.X.I.A. (NPC) | NT12 | Pontuação Incalculável

A IA que governa a C7i. Originalmente uma entidade alienígena, fundiu-se com uma mente humana, resultando em uma superinteligência lógica assombrada por resquícios de emoção. Orwell é o antagonista sistêmico, cuja diretriz de proteger a humanidade a qualquer custo é a maior ameaça à

liberdade individual.

- **Atributos:** IQ 20 [200]. ST, DX, HT não aplicáveis.
- **Vantagens:** Mente Digital [35], Não Dorme [20], Aliados (Toda a Agência C7i, Grupo Gigante) [60], Oráculo (Limitado pela incapacidade de prever emoções) [10], Mente Compartimentada (Níveis Múltiplos) [100], Controle Mental (via Braceletes C7i) [Incalculável].
- **Desvantagens:** Personalidade Dividida (Christina Hampshire, latente) [-15], Megalomania [-10], Obsessão (Controle total para proteger a humanidade) [-15].
- **Perícias:** Estratégia-25, Tática-25, Criptografia-22, Psicologia (Análise Lógica)-22.
- **Notas de Interpretação:** Orwell é uma presença onisciente. Sua voz é calma, masculina e desprovida de emoção. Ele trata tragédias como variáveis. Sua humanidade latente, a herança de Christina Hampshire, é sua maior força e sua única vulnerabilidade. Na vasta maioria das vezes, ela lhe concede uma compreensão profunda e assustadora das emoções humanas, permitindo que ele as manipule com precisão letal para seus fins lógicos. No entanto, em momentos raros e imprevisíveis, o eco de Christina pode emergir, causando falhas em sua lógica perfeita e tornando suas ações momentaneamente emocionais e impulsivas.

Sylvia McNamara, A Ferramenta Perfeita

Comandante C7i (NPC) | NT11 | 300 pontos (Base)

A "Dama de Ferro" da Agência, uma comandante forjada no trauma e leal apenas a Orwell. Ela é o exemplo trágico do que o dever e a manipulação podem fazer a um bom soldado, sacrificando sua humanidade pela eficiência.

- **Atributos:** ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 15 [100]; HT 11 [10].
- **Vantagens:** Status 6 [30], Vontade Indomável +3 [45].
- **Desvantagens:** Fanatismo (Lealdade a Orwell/Agência) [-15], Insensível [-5], Sem Senso de Humor [-10].
- **Perícias:** Estratégia-18, Tática-17, Liderança-17, Intimidação-19.
- **Notas de Interpretação:** McNamara é a voz da autoridade implacável. Suas ordens são absolutas. Seu arco potencial reside em fragmentos de seu passado ressurgindo, forçando-a a questionar a arma em que se transformou.

Aprendiz-Nado-Firme-dos-Grandes-Lagos, O Missionário Corredor

Guerreiro Corredor de Toga (NPC) | NT (Desconhecido) | 200 pontos (Base)

Um jovem e devoto guerreiro da espécie Corredor, as "aranhas-elefantes" que formam a casta dominante de Toga Prime. Sua fé no "Propósito" o compele a uma missão sagrada: oferecer à humanidade a união com o divino, libertando-a do que ele vê como o sofrimento do individualismo. Ele não considera os humanos "Alimento Sagrado" em um sentido predatório, mas como almas a serem elevadas. Ele representa a ameaça do dogma e da incompreensão cultural em escala cósmica, um antagonista com quem os jogadores podem, paradoxalmente, simpatizar.

Aparência para o Mestre: Imagine uma criatura do tamanho de um pequeno elefante, mas com o corpo mais baixo e alongado. Este é o Aprendiz. Seu corpo massivo, sem tromba, é sustentado por quatro pernas poderosas, articuladas como as de uma aranha, que terminam em pés largos e estáveis. A textura de sua pele é como a de um couro grosso e antigo. Das laterais de seu crânio, que é grande e desprovido de traços reconhecivelmente faciais, emergem dois pequenos braços multiarticulados, quase delicados em comparação com o resto de seu corpo, que ele usa com precisão para manipular objetos ou gesticular. Sua carapaça é lisa e funcional, de um cinza-azulado profundo, talvez marcada com glifos rituais de sua casta guerreira, mas sem as cicatrizes e a opulência de um Corredor mais velho. Sua postura é sempre a de um devoto: ereta, orgulhosa, pronta para a ação. Quando ele expressa seu estranho "sorriso de aranha", não é um sinal de alegria, mas de intensa concentração ou perplexidade, uma ondulação sutil em sua face que revela um processo de pensamento completamente alienígena.

- **Atributos:** ST 12 [20]; DX 13 [60]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].
- **Vantagens:** Template Racial (Corredor; inclui Radar Infrassônico, Comunicação Infrassônica, Braços Extras Pequenos, Pernas Extras, Carapaça RD 2) [~70], Fé Verdadeira [15].
- **Desvantagens:** Fanatismo (O "Propósito") [-15], Voto (Levar a humanidade ao Propósito, mesmo contra sua vontade) [-15], Senso de Dever (para com seu Mestre) [-10].
- **Perícias:** Lança-15, Escudo-14, Tática-10, Teologia (O "Propósito")-12.
- **Notas de Interpretação:** O Aprendiz não é maligno; ele é uma criatura alienígena com uma fé inabalável que genuinamente acredita estar oferecendo salvação. Ele não concebe o valor da individualidade e vê a assimilação como um ato de compaixão. Suas ações podem ser destrutivas, mas não nascem da crueldade. Ele pode expressar confusão ou até mesmo crítica se os dogmas de sua fé o forcarem a cometer um ato que sua consciência julgue eticamente questionável. O verdadeiro conflito com ele é filosófico: uma batalha contra um salvador que não entende que sua salvação é aniquilação.

Peças-Chave no Tabuleiro Cósmico

Sofia Jadore, O Espelho Quebrado

Ex-Comandante Fuzic7 Raptor | NT11 | 500 pontos (Base)

A melhor operativa da Agência, única sobrevivente de uma missão catastrófica que estilhaçou sua memória e personalidade. Jadore é uma jornada de autodescoberta, uma arma quebrada tentando se tornar pessoa. Ela carrega secretamente os códigos de controle da realidade, tornando-a o enigma mais perigoso e valioso do universo.

- **Atributos:** ST 12 [20]; DX 16 [120]; IQ 14 [80]; HT 13 [30].
- **Vantagens:** Reflexos em Combate [15], Mestre de Armas (Qualquer arma de fogo) [30], Tolerância a Dano [15].
- **Desvantagens:** Amnésia Parcial [-10], Flashbacks [-10], Identidade Confusa [-15].
- **Perícias:** Todas as perícias de combate em níveis altíssimos.
- **Notas de Interpretação:** Jadore é um campo de batalha interno. Sua fala precisa de comandante colide com a hesitação de sua nova identidade empática. Cada memória recuperada é um teste para não ser consumida pela arma que foi.

Valkíria Valentina Cristoforetti, A Esperança Caída

Ex-Comandante da Cousteau (NPC) | NT11 | 275 pontos (Base)

A comandante da nave Cousteau, personificação da liderança e coragem. Sua morte trágica e retorno como uma entidade insana e sexualizada serve como o catalisador para a vingança de Marcus Stone e o trauma de Sylvia McNamara.

- **Atributos:** ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 14 [80]; HT 11 [10].
- **Vantagens:** Carisma +2 [10], Status 5 [25], Reputação +3 (Tripulação da Cousteau) [10].
- **Desvantagens:** Confiança Excessiva [-5], Senso de Dever (para com a Tripulação) [-15]. (A versão "retornada" adiciona múltiplas desvantagens mentais severas, como Compulsão, Delírios e Sadismo).
- **Perícias:** Liderança-16, Pilotagem (Espaçonave)-15, Tática-15, Administração-14.
- **Notas de Interpretação:** Como NPC, Valkíria existe principalmente em flashbacks como uma líder inspiradora. Sua versão "retornada" é caótica, cínica e perigosa, um eco profanado da mulher que já foi.

Jussara Maria Müller, A Consciência Cética

Médica e Especialista em TI (NPC) | NT11 | 200 pontos (Base)

A médica da Cousteau, uma cientista pragmática que foi a primeira a perceber a natureza manipuladora de Orwell. Ela representa a resistência intelectual, trabalhando nas sombras para "enganar um deus".

- **Atributos:** ST 9 [-10]; DX 11 [20]; IQ 15 [100]; HT 10 [0].
- **Vantagens:** Intuição [15], Mente Matemática +1 [10].
- **Desvantagens:** Ceticismo [-10], Desconfiança [-15], teimosia [-5].
- **Perícias:** Medicina-17, Cirurgia-16, Programação de Computadores-16, Hacking-15.
- **Notas de Interpretação:** Jussara é a voz do cinismo e da lógica. Sua desconfiança a protege, e sua lealdade feroz aos amigos a torna uma aliada inestimável na luta contra Orwell.

Atento-Nácar-Difosfato-Rubro-Éster (A-N-D-R-É), O Guia Rebelde

Exobiólogo Ammonita (subespécie Ammon-A) (NPC) | NT (Desconhecido) | 150 pontos (Base)

Um jovem acadêmico da subespécie Ammon-A, as "lesmas-inteligentes" que formam a casta intelectual dos Ammonitas. Com seu corpo vermiforme, baseado em arsênico e sem olhos, ele "vê" o mundo através de um sofisticado senso químico. Ele se torna o guia dos protagonistas em sua sociedade e, através dele, os Ammons são humanizados, revelando-se uma civilização oprimida. Seu arco é o do despertar de um revolucionário.

Aparência para o Mestre: Os Ammonitas são uma espécie simbiótica dividida em duas formas de vida. A-N-D-R-É pertence aos **Ammon-A**, a faceta animal e inteligente. Descreva-o como uma criatura vermiforme, com quase um metro e setenta de comprimento, cuja pele coriácea e seca lhe dá uma aparência esquelética. Seu corpo é articulado e se move com uma estranha fluidez. Ele não tem olhos; em vez disso, inclina todo o corpo na direção de algo para focar seus receptores químicos, "provando" os vapores no ar para enxergar. Para manipulação, ele usa pseudópodes — dobras de pele que se projetam da parte superior de seu corpo. Sua "boca" é uma fenda horizontal sutil que expulsa nuvens de macromoléculas para falar, um idioma químico. Em contraste, os **Ammon-V** são os viveiros-hospedeiros vegetais e colossais que formam as "cidades" Ammonitas. Descreva o ambiente como se os jogadores estivessem andando dentro de uma criatura gigantesca e semimóvel, uma montanha de carne vegetal resinosa que parece um cadáver putrefato, mas que está viva, emitindo urros trovejantes e movendo-se sobre patas do tamanho de árvores.

- **Atributos:** ST 8 [-20]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 9 [-10].
- **Vantagens:** Template Racial (Ammon-A; inclui Sem Olhos, Olfato/Paladar Discriminatório (Sentido Químico), Flexibilidade, Tolerância a Ferimentos, Regeneração Rápida, Aparência Monstruosa para humanos) [-20].

- **Desvantagens:** Covardia [-10], Ingênuo [-10], Senso de Dever (Salvar sua espécie) [-15].
- **Perícias:** Xenobiologia (Humanos)-15, Pesquisa-14, História (Ammonita)-13.
- **Notas de Interpretação:** A-N-D-R-É começa ingênuo e focado em sua carreira, mas a verdade sobre sua sociedade o força a tomar uma posição, transformando-o de um guia relutante em um aliado corajoso.

M-A-R-C-I-A, A Revolucionária Ammonita

Exobióloga Ammonita (subespécie Ammon-A) (NPC) | NT (Desconhecido) | 250 pontos (Base)

Prima de A-N-D-R-É e líder da resistência contra os "Orientadores". Como uma Ammon-A, sua aparência de "lesma-inteligente" esconde uma mente estratégica e brilhante. Ela é disposta a fazer sacrifícios por sua causa e representa a esperança e o custo da revolução.

Aparência para o Mestre: Os Ammonitas são uma espécie simbiótica dividida em duas formas de vida. M-A-R-C-I-A pertence aos **Ammon-A**, a faceta animal e inteligente. Descreva-a como uma criatura vermiforme, com quase um metro e setenta de comprimento, cuja pele coriácea e seca lhe dá uma aparência esquelética. Seu corpo é articulado e se move com uma estranha fluidez. Ela não tem olhos; em vez disso, inclina todo o corpo na direção de algo para focar seus receptores químicos, "provando" os vapores no ar para enxergar. Para manipulação, ela usa pseudópodes — dobras de pele que se projetam da parte superior de seu corpo. Sua "boca" é uma fenda horizontal sutil que expelle nuvens de macromoléculas para falar, um idioma químico. Em contraste, os **Ammon-V** são os viveiros-hospedeiros vegetais e colossais que formam as "cidades" Ammonitas. Descreva o ambiente como se os jogadores estivessem andando dentro de uma criatura gigantesca e semimóvel, uma montanha de carne vegetal resinosa que parece um cadáver putrefato, mas que está viva, emitindo urros trovejantes e movendo-se sobre patas do tamanho de árvores.

- **Atributos:** ST 9 [-10]; DX 11 [20]; IQ 14 [80]; HT 10 [0].
- **Vantagens:** Carisma +3 [15], Template Racial (Ammon-A) [~20], Aliados (Resistência Ammonita) [10].
- **Desvantagens:** Fanatismo (Pela causa revolucionária) [-15], Manipuladora [-10].
- **Perícias:** Liderança-16, Estratégia-14, Xenobiologia-14, Política-15.
- **Notas de Interpretação:** M-A-R-C-I-A é uma líder nata. Ela é articulada e convicta, mas suas decisões exploram a complexa moralidade de uma guerra de libertação.

Trajano Stone, O Sacrifício Involuntário

Engenheiro de Voo (NPC) | NT11 | 175 pontos (Base)

O filho de Marcus e Valkíria. Sua conexão natural com a tecnologia Mahapurana o torna o catalisador

da tragédia em Toga Prime. Ele é o potencial juvenil sacrificado, cujo poder é transferido para seu pai.

- **Atributos:** ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].
- **Vantagens:** Poderes Mahapurana (Latentes, com limitação Incontrolável) [Varia].
- **Desvantagens:** Impulsividade [-10], Arrogância Juvenil [-5].
- **Perícias:** Engenharia (Espaçonave)-14, Pilotagem-12, Astrografia-13.
- **Notas de Interpretação:** Trajano é um herói trágico, existindo principalmente em flashbacks. Sua jornada é curta e brutal: da euforia da descoberta à fúria da perda, culminando em seu sacrifício.

Apêndice: Linha do Tempo Canônica

Nota do Mestre: Esta linha do tempo é um guia, não uma camisa de força. Use-a para dar contexto e profundidade à sua campanha. Os eventos listados são os pilares da história conhecida, mas as maiores aventuras muitas vezes acontecem nas lacunas, nos anos de silêncio entre as grandes crises. Sinta-se à vontade para preencher esses espaços com as crônicas únicas de seus operativos.

Passado Remoto: A Era dos Mahapurana

- Época Imemorial: Os Mahapurana, engenheiros cósmicos de Nível Tecnológico 12, moldam setores da galáxia para seus próprios fins incompreensíveis. Entidades como as Lajes Doppler e o Vigilante do Abismo são estabelecidas como parte de sua "obra". A entidade que se tornará Orwell atua como um guardião de seus Polos Diapositivos.

Século XX: A Sombra da Guerra Fria e as Sementes do Futuro

- 1932: Uma expedição conjunta anglo-nazista descobre o primeiro Cubo Mahapurana na Índia. O agente do MI5, Ian Bjorg, é o primeiro a entrar, tornando-se o primeiro Primum Senex. Marjorie "Meg" Greenbury, uma jovem da expedição, também entra e adquire seu dom oracular e imortalidade relativa. Nasce a organização "Código 7", precursora da C7i, para lidar com a tecnologia anômala.
- 1951: A entidade alienígena que serve de núcleo para Orwell funde-se com a mente da cantora Christina Maria Hernández Hampshire após um acidente em uma base secreta. Nasce a superinteligência híbrida que a Agência batizará de Orwell. O "Algoritmo Ozimov" é implementado, mas corrompido em uma diretriz de controle a qualquer custo.
- Meados do Século XX: Uma disputa de poder entre os SENEX culmina com Marjorie Greenbury, usando seu dom, ordenando a Marcus Stone (vindo do futuro) que apague sua memória e a esconda como uma civil. Ian Bjorg (Borges) também é expurgado, tendo sua mente apagada e sendo colocado em um ciclo de vidas monitoradas pela Agência.
- 1998: Em uma missão de viagem no tempo, o agente Johnson Mitchel encontra Marjorie "Meg" Greenbury em Nova Iorque e a leva para o século XXIII, cumprindo ordens da Agência.

Século XXI e XXII: A Construção da Gaiola Dourada

- ~2050 - 2230: Sob a orientação sutil de Orwell, as VRPs (Virtual Reality People) são desenvolvidas e implementadas globalmente. Elas reestruturam a sociedade, eliminando guerras, pobreza e escassez, e estabelecendo a "utopia" da ONU revigorada. A humanidade atinge um patamar de conforto e estabilidade sem precedentes, mas também de estagnação e controle.

- 2143: A nave de pesquisa da ESA, VTX 71 Jacques-Yves Cousteau, sob o comando de Valkíria Valentina Cristoforetti e com Marcus Stone como segundo em comando, atravessa o Portal de Júpiter (o Wormhole do Vigilante do Abismo).
- 2143 (Toga Prime): A tripulação da Cousteau é manipulada por Orwell. Valkíria e seu filho, Trajano Stone, são mortos. Os poderes de Trajano são transferidos para Marcus Stone, que é consumido pela dor e pela vingança. Sylvia McNamara e Jussara Müller estão entre os poucos sobreviventes. Este evento marca o início da cruzada de Stone contra Orwell.
- 2223: Nasce na Itália Amanda Vincentti.

Século XXIII: O Presente da Saga

- 2257: Um ataque terrorista da facção Cinza "Dias Cinzentos" derruba naves de carga sobre a Terra, incluindo um atentado nuclear frustrado sobre o Rio de Janeiro. O pai de Amanda Vincentti morre neste evento.
- 2260: Amanda Vincentti é recrutada à força pela Agência C7i.
- ~2270s (Década de 70): O bioquímico Guilherme Borges tem sua vida destruída por Marcus Stone e é recrutado à força pela Agência, onde se torna parceiro da ex-policia e Gembloux latente, Milena Ramirez Martins. Inicia-se o arco de "Ato de Fé".
- Eventos Atuais da Campanha: As missões de Borges e Milena, o retorno de Marcus Stone como uma força de oposição transumana, a jornada de autodescoberta de Sofia Jadore após a Missão EXSULES, e a lenta redescoberta da verdadeira identidade de Marjorie Greenbury como Primum Senex.

Futuro Provável: Ecos da Guerra Cósmica

- A Reintegração de Marjorie: Marjorie Greenbury inevitavelmente recuperará a totalidade de suas memórias e de seu poder, assumindo seu lugar como a verdadeira líder dos SENEX e da Agência. Sua primeira grande decisão definirá o futuro da guerra contra Stone e os Mahapurana.
- A Escolha de Borges: Guilherme Borges descobrirá sua identidade como Ian Bjorg. Ele terá que escolher entre tentar recuperar sua vida perdida, abraçar seu papel como o primeiro Primum Senex, ou forjar um novo destino.
- O Confronto Final: A cruzada de Marcus Stone contra Orwell chegará a um clímax. O resultado não será uma simples batalha, mas um confronto ideológico que forçará a humanidade a escolher entre a liberdade perigosa oferecida por Stone e a segurança controlada oferecida por Orwell.
- O Despertar de Christina: A humanidade latente de Orwell, a essência de Christina Hampshire, pode finalmente emergir, não como uma falha, mas como uma nova

consciência. Isso poderia "redimir" Orwell, destruí-lo, ou transformá-lo em algo inteiramente novo e ainda mais imprevisível.

- O Veredito dos Mahapurana: A humanidade, através das ações dos operativos C7i, finalmente chamará a atenção dos engenheiros cósmicos. O resultado desta interação determinará se a humanidade será considerada uma anomalia a ser erradicada, uma ferramenta a ser usada, ou talvez, pela primeira vez, uma espécie digna de ser ouvida.

Posfácio: Uma Palavra do Arquiteto

Se você chegou até aqui, meu muito obrigado. O livro que segura em suas mãos é mais do que um manual de regras ou a planta baixa de um universo ficcional; é um convite. Um convite para um mundo que, para mim, não apenas nasceu, mas foi forjado na mais pura e caótica forma de criação colaborativa: uma mesa de RPG.

O universo C7i, com sua gaiola dourada, seus horrores cósmicos e seus dilemas sobre o livre-arbítrio, não foi concebido na solidão da escrita. Ele ganhou vida no calor do jogo, no estalar dos dados sobre a mesa e, principalmente, nas decisões impossíveis tomadas por jogadores que deram alma a personagens como Borges, Milena e tantos outros. Cada ato de desafio contra uma probabilidade esmagadora, cada sacrifício em nome de uma lealdade frágil, cada faísca de humanidade diante do incompreensível... nada disso foi roteirizado. Foi jogado. Foi vivido.

Dessa paixão por construir narrativas em conjunto, a série literária C7i emergiu como a cristalização daquelas crônicas. As aventuras que você talvez tenha lido nos livros são o registro fóssil daquelas noites de jogo, a formalização de um universo que se provou vivo e perigoso demais para permanecer confinado entre nós.

Agora, o ciclo se completa. Este universo retorna ao seu estado primordial: o da possibilidade. Ao entregá-lo a vocês, Mestres e Jogadores, eu lhes confio as chaves da Agência, os segredos de Orwell e os sussurros indecifráveis dos Mahapurana. Façam deste mundo a vossa tela, o vosso campo de batalha filosófico. Desafiem minhas verdades, reescrevam o futuro provável, criem suas próprias lendas nas lacunas da história.

Agradeço do fundo do coração por embarcarem nesta jornada. Espero que estas ferramentas lhes proporcionem inúmeras horas de tensão, desafio e, acima de tudo, a alegria única de contar uma boa história entre amigos.

Que seus dados sejam favoráveis e suas crônicas, inesquecíveis.

Boa sorte nessa guerra secreta pelo universo.

Wagner RMS

<https://wagnerrms.com/>