

# HIPERECONOMIA E UTILIDADE PRIMORDIAL



Todas as outras Convenções estão erradas a respeito de Primórdio.

Será que eles sabem disso? Possivelmente. Representantes do Sindicato estão presentes em todos os debates. A Iteração X a reconhecem como a unidade básica de informação em um universo computacional. Os Engenheiros do Vácuo falam a respeito de partículas exóticas do Elemento Primordial. Os Progenitores a associam com a assinatura evolucionária. As teorias psíquicas da Nova Ordem Mundial também não são ruins. Esses modelos sofrem de um ávido reducionismo, definindo o Primórdio de um modo tão drástico que algumas de suas funções escapam de uma explicação racional.

O Sindicato toma o Primórdio pelo seu valor de face. Primórdio é útil. É a junção psicológica e matemática básica entre a realidade e o desejo humano. É pura e filosoficamente utilidade — Utilidade Primordial — e, assim, a unidade básica da hipereconomia. O Sindicato reconhece a Utilidade Primordial como a principal Esfera envolvida nos Ajustes hipereconômicos. Assim, eles podem manipular o Primórdio de formas que outros Tecnocratas apenas podem aprender ao tornarem-se hipereconomistas.

## REALIDADE ECONÔMICA

Os Cientistas Iluminados podem acusar os agentes do Sindicato de fugirem do assunto ao se recusarem a definir o Primórdio como um fenômeno estritamente físico, mas eles não podem negar o fato que a Teoria da Utilidade Primordial define os fenômenos conhecidos de uma forma excepcional. Os hipereconomistas admitem que a Utilidade Primordial é uma construção, a medida que ela emerge de outros fenômenos, mas que é tão essencial para o modo como os humanos percebem a inevitável realidade. Não há outro meio de entender o valor fundamental.

Tribos pré-históricas reuniram-se em campo neutro, negociado objetos e trabalho, e criaram o valor além de sua eficiência. Ao fazerem isso, eles aprenderam que havia uma interface abstrata entre bens e serviços diferentes, um poder invisível básico para ambos. As pessoas definiram isto como Utilidade Primordial. É devido a isso que ela se acumula em lugares e objetos psicologicamente significativos. Nos antigos impérios, os comerciantes Iluminados descobriram, ainda, que ela se

manifestava no trabalho e em trocas de poder abstratas. Supersticiosos assumem uma postura parasitária com Primórdio. Seus cultos coletam valor sob falsas premissas. Este sempre foi um problema. As Massas não podem exercer sabiamente o interesse pessoal, visto que eles não apenas não as ferramentas intelectuais para fazer isto, mas ainda são facilmente enganados por falsas promessas. Esse é o motivo que o marketing e outros trabalhos culturais são tão importantes, é “combater o fogo com fogo”, seduzindo as Massas de volta ao caminho certo.

Hipereconomia é a Ciência Iluminada voltada para identificar o real valor e manipular as forças do mercado para que isso aconteça. O valor real é a Utilidade Primordial. Ela se difunde através do mundo para criar seus alicerces e gerar a prosperidade de seus cidadãos. Ela quantifica a felicidade e é aí onde ela desafia os agentes do Sindicato. A felicidade é subjetiva e culturalmente temperada, mas ainda há um caminho puramente capitalista para obtê-la. As Massas precisam acreditar que eles merecem a prosperidade ou o querer por querer irá arrastá-los de volta para uma era de superstição e escambo primitivo.

## UTILIDADE PRIMORDIAL

A Utilidade Primordial representa a abordagem do Sindicato para com a Esfera de Primórdio. Ela simula várias das funções usuais da Esfera de Primórdio, mas os modifica para ajustarem-se ao paradigma da Convenção. A perspectiva do Sindicato desvenda possibilidades que outras abordagens não podem usar, mas isso também torna os Procedimentos que contam com modelos psíquicos ou psicanalistas sobre o Primórdio mais difíceis de serem desenvolvidos.

Utilidade Primordial é a contraparte para a Ciência Dimensional dos Engenheiros do Vácuo (a explicação da Ciência Iluminada da superstição “Espírito”) e a Dados da Nova Ordem Mundial, sua teoria sobre Correspondência. Diferentes de tais Esferas Tecnocratas, esta não é adotada de forma tão ampla. Erguendo o estandarte socialista, a NOM alardeia contra as “teorias ingênuas sobre o Primórdio.” Cientistas pragmáticos na Iteração X e nos Engenheiros do Vácuo não dão a mínima para esse modelo de “filosofia sobre a realidade,” mesmo que a matemática funcione. Agentes Sindicato tentam espalhar a palavra, mas a Convenção não se preocupa tanto com o seu sucesso. As Massas já



acreditam e, no mais, o acesso exclusivo à Utilidade Primordial representa uma vantagem competitiva.

● **ACESSAR E DEPOSITAR UTILIDADE PRIMORDIAL, EXPLORAR EMPREENDIMENTO PRIMORDIAL**

A teoria hipereconômica básica sustenta que a promessa do **Homo economicus**: o agente ideal, racionalmente motivado em si. As Massas não tem como acessar o valor básico visto que estão distantes demais dele para o compreenderem, **Homo economicus** é uma teoria conveniente.

Quando um hipereconomista alcança esse nível, ele pode realizar os seguintes procedimentos.

**Acessar Utilidade Primordial:** O Tecnocrata pode acessar Nodos e outras fontes de Energia Primordial. Ele pode sentir a atividade utilitarista Iluminada sob a forma de “magia” supersticiosa e Procedimentos Tecnocratas. Ainda, ele pode sentir influências mais exóticas e excepcionais através de efeitos estatisticamente mais sutis e distintos em seu ambiente. Alguns enxergam cores e fluxos de energia, mas todos sabem que isso é uma visualização reflexiva, não uma representação real.

Um Tecnocrata também sente tendências psicoculturais na forma de distribuição de valor. A gíria

“Ressonância” é um termo aceitável para caracterizar sua habilidade em “sentir” o meio hipereconômico.

**Depositar Utilidade Primordial:** O Tecnocrata pode armazenar Energia Primordial além de seu nível de Genialidade. Ele não obtém novos meios para guardar ou gastar Energia Primordial, isso decorre das melhorias em seu estilo de vida e de gerenciamento bem executado, agora ele está melhor preparado que alguém economicamente leigo.

**Explorar Empreendimento Primordial:** O Tecnocrata pode sentir e retirar Energia Primordial de Empreendimentos: situações únicas que geram Energia Primordial assim como fazem os Nodos. Bolsas de valores, corporações e exploração de recursos naturais geram Empreendimentos Primordiais para Tecnocratas capazes de percebê-los. Cientistas Iluminados que não estudaram a Esfera Utilidade Primordial e “magos” não podem sentir ou aproveitar Empreendimentos Primordiais. Diferente das Oportunidades (ver abaixo), Empreendimentos podem ser aproveitados por qualquer um treinado em Utilidade Primordial.

●● **FABRICAR ENGENHOCAS, EXPLORAÇÃO MATERIAL PERFEITA, INOVAÇÃO PRIMORDIAL**

Através do acesso a meios econômicos e investimento, um hipereconomista pode ampliar a capacidade dos objetos materiais. Isso fornece as seguintes capacidades.

**Fabricar Engenhocas:** O Tecnocrata pode investir Sorvo para produzir Instrumentos Iluminados temporários, os quais os agentes chamam de Engenhocas. Após usados, eles perdem a sua habilidade especial. Tecnocratas “de mão na massa” confeccionam eles mesmos os seus, mas hipereconomistas normalmente dão ordens para que o seu pessoal o façam, fornecendo a eles o Sorvo reestruturado de forma adequada.

**Exploração Perfeita:** O Tecnocrata investe Energia Primordial num objeto ao criá-lo ou modificá-lo. Esse esforço extra faz com que o item funcione de modo mais eficiente, próximo ao ideal Platônico. Armas ganham a capacidade de causar danos agravados. Outros equipamentos funcionam de modo mais aprimorado, próximo ao limite da eficiência. O Tecnocrata pode até mesmo investir Energia Primordial para recuperar ativos econômicos gastos, incluindo Recursos e Requisições. Cada função requer o gasto de 1 ponto de Energia Primordial. No caso de Antecedentes, o Tecnocrata precisa investir 1 ponto de Energia Primordial por nível até o seu limite original.

**Inovação Primordial:** O Tecnocrata pode “criar algo do nada” ao canalizar a Utilidade Primordial através de um momento de Genialidade. Em Procedimentos Coincidentes, um hipereconomista encontra o que ele precisa através de transações econômicas e um grau Iluminado de observação. Caso deseje se expor à Correção do Mercado, ele cria um modelo matemático perfeito que espontaneamente surge na realidade material. Em quaisquer dos eventos, o Tecnocrata pode usar conjunções Matéria e/ou Forças para criar algo “do nada”, ou com outras Esferas, para gerar novos objetos dentro de suas abrangências — memes livres com Mente, por exemplo — apesar dele não poder criar Vida.

Diferente da Esfera de Primórdio tradicional, a esfera de influência Utilidade Primordial não instrui Tecnocratas a criarem armas ou outros objetos de pura Energia Primordial, incluindo a **Arma Primordial**, na página 180 do livro **Mago: A Ascensão Revisado**.

●●● FABRICAR INSTRUMENTOS ESTÁVEIS, EXPLORAR ATIVOS VIVOS, USAR SORVO E ARMAZENAGEM PRIMORDIAL

O hipereconomista agora pode converter Sorvo em

Instrumentos Extraordinários. Ele pode inspirar excelência aos seus proletários, conferindo-lhes habilidades impressionantes ou lucrar com as suas mortes.

**Fabricar Instrumentos Estáveis:** O Tecnocrata agora possui a perícia econômica e gerencial para fabricar Instrumentos duráveis. Uma equipe de especialistas monta o instrumento sob a orientação do hipereconomista. O Tecnocrata precisa utilizar Sorvo para suprir a Energia Primordial necessária. Diferente dos usuários convencionais de Primórdio, neste nível é possível fabricar tanto Inventos (Artefatos Tecnocratas) e Instrumentos que simulam uma Genialidade inata (o que supersticiosos chamam de Talismãs).

**Exploração de Ativos Vivos:** O Tecnocrata pode aplicar sua perspicácia econômica e gerencial aos seres vivos. Programas específicos de treinamento e ciências aplicadas transformam indivíduos em “Engenhocas vivas” com habilidades extraordinárias de curta duração. O Tecnocrata também pode aprimorar a competência do alvo ou transformá-lo num combatente perigoso, capaz de causar danos agravados com mãos nuas. De um modo mais sombrio, o Tecnocrata também pode colher Energia Primordial de seres vivos falecidos, tais como rebanho cultivado através de meios especiais ou empregados que, literalmente, trabalham até a morte. O Tecnocrata não pode “drenar vida” diretamente, apenas a captura no momento da morte.

**Usar Sorvo e Armazenagem Primordial:** O Tecnocrata pode usar Sorvo (Energia Primordial solidificada) para abastecer seu suprimento pessoal de Energia Primordial. Ele normalmente o faz ao vender a peça de Sorvo ou usando-a como combustível. Ele também pode drenar ou refinar Energia Primordial de Instrumentos Extraordinários e baterias de Energia Primordial, chamadas de Matrizes. O Tecnocrata também pode retirar Energia Primordial de um indivíduo Desperto ou depositá-la em um, desde que o alvo esteja de acordo.

●●● FABRICAR SORVO, EXPLORAR OPORTUNIDADE, LIQUIDAR ATIVOS

Hipereconomistas dominam objetivos econômicos pessoais. Um Tecnocrata que identifica ativos materiais e situações que estão sob sua gerência, podem alcançar conquistas incríveis. Ele também pode erradicar valores com investimentos destrutivos, sabotagem gerencial e matemáticas exóticas.

Perceba que aqueles treinados neste nível na teoria convencional do Primórdio podem criar Instrumentos

Extraordinários a partir de qualquer Energia Primordial disponível, mas os hipereconomistas não podem. Hipereconomistas aceitam uma penca de fenômenos estranhos, exceto a suposição que você pode simplesmente empurrar poderes num objeto sem qualquer tipo de câmbio substancial (ou seja, gastar grana). Eles sempre usam Sorvo para fabricar Instrumentos. Felizmente, neste nível eles sabem como fabricá-los.

**Fabricar Sorvo:** O Tecnocrata pode criar Sorvo através da infusão de Energia Primordial em matéria não vivente. Hipereconomistas usam esse processo em materiais preciosos, combustíveis objetos de arte e moedas. Um Procedimento de Nível 3 libera essa Energia Primordial para uso; o Tecnocrata investe ou consome o Sorvo de uma forma apropriada à sua manifestação. Ele abastece motores, negocia gemas e vende títulos ao portador. A natureza do Sorvo determina sua dimensão por unidade de Energia Primordial, de uma única gema a um barril de petróleo.

**Explorar Oportunidade:** Uma situação que se alinha com os traços psicológicos do Tecnocrata cria uma Oportunidade Primordial, o que os Supersticiosos chamam de **Poço Quintessencial (Mago: A Ascensão Revisado, página 185)**. Tais áreas não são Nodos, mas locais onde a excelência humana se manifesta tão fortemente que um hipereconomista pode usá-la para obter um breve lucro Primordial. Caso a Ressonância psicológica do Tecnocrata seja compatível com a situação, ele pode colher Energia Primordial para uso posterior. Por exemplo, um hipereconomista pode retirar Energia Primordial das ações durante a sua subida num pregão da bolsa de valores ou de uma fábrica produzindo o primeiro lote de um produto que ele mesmo desenvolveu.

**Liquidar Ativos:** O Tecnocrata pode converter Padrões (ou estruturas econômicas) de Matéria e de Forças em Energia Primordial. Infelizmente, o Tecnocrata não pode colher esta energia, visto que ela entra imediatamente no fluxo econômico do Consenso. Dois sucessos destroem o equivalente a um ponto de Recursos ou seu valor equivalente em matéria ou energia utilizável, até o limite de 14 m<sup>3</sup>. O Tecnocrata pode expandir o limite do volume material através do investimento de um sucesso adicional por 7 m<sup>3</sup>, enquanto o total permanecer dentro do limite de Recursos definidos pelos outros sucessos. Procedimentos Coincidentes resultam na venda de ativos ou dissolução de objetos através de produtos químicos. Procedimentos

Vulgares usam rajadas de partículas, psicocinésia e “alteração” computacional da realidade.

## ●●●●● FABRICAR ATIVOS VIVOS, FABRICAR NODOS E EMPREENDIMENTOS PRIMORDIAIS, LIQUIDAR ATIVOS VIVOS, COMPENSAÇÃO DE MERCADO

Neste nível, um hipereconomista pode fabricar Instrumentos Extraordinários vivos através da aquisição do mais completo treinamento e aprimoramentos científicos possíveis. Ele também pode descobrir o potencial de Energia Primordial de locais e organizações. Finalmente, ele está sempre preparado para os chamados “cisnes negros” das Correções do Mercado.

**Fabricar Ativos Vivos:** O Tecnocrata pode fabricar “Instrumentos” Extraordinários vivos permanentes. Ele pode usar dos recursos de capacitação e especialização para imbuir seres vivos com as capacidades da Ciência Iluminada. O indivíduo sofre Inevitabilidades Estatísticas quando aplicáveis, incluindo Paradoxo Permanente pelas habilidades sempre ativas. Isto inclui os Defeitos de construtos e ciborgues listados nas páginas 132, e 168 a 170 do **Guia da Tecnocracia**. O Tecnocrata precisa investir Sorvo para criar um Ativo vivo, assim como qualquer Instrumento Extraordinário.

**Fabricar Nodos e Empreendimentos Primordiais:** O Tecnocrata pode liberar o potencial de Energia Primordial em locais especiais ou esforços humanos, transformando-os em Nodos ou Empreendimentos Primordiais. Isso requer um imenso investimento para convertê-los em fontes permanentes de Energia Primordial (5 sucessos por nível de Nodo ou Empreendimento Primordial), deste modo, os hipereconomistas, normalmente criam versões de curta duração, gerando um pico de utilidade para exploração. O Tecnocrata amplia um empreendimento já existente ou inicia um novo.

**Liquidar Ativos Vivos:** O Tecnocrata pode reduzir seres vivos a um fluxo bruto de Energia Primordial. Isso normalmente requer Ciência Iluminada espalhafatosa, usando lasers ou complexas fórmulas matemáticas. Esses Procedimentos causam um nível de dano agravado e libera um ponto de Energia Primordial para absorção por sucesso.

**Compensação do Mercado:** O Tecnocrata pode investir Energia Primordial para compensar a Correção do Mercado (o mesmo que Efeito Paradoxo). Cada

sucesso permite o hipereconomista investir um ponto de Energia Primordial para anular um ponto de Paradoxo.

## EMPREENDIMENTOS PRIMORDIAIS

Para o Sindicato, a Energia Primordial representa como os seres humanos definem valores. Portanto, não faz sentido que ela surja apenas em “locais sagrados” ou reatores das instalações Tecnocratas. Assim, hipereconomistas identificam atividades humanas, que eles chamam de Empreendimentos Primordiais, e aprendem como exigir uma porcentagem de seus lucros.

Para desfrutar de um Empreendimento Primordial, um Tecnocrata precisa possuir ao menos um nível em Utilidade Primordial, em vez da Esfera de Primórdio padrão. Caso desenvolva um vínculo pessoal, ele poderá extrair Energia Primordial como se aquilo fosse um Nodo. Consulte a tabela para aferir os bônus e os ônus.

Nem toda organização bem sucedida dispõe de Empreendimentos Primordiais. Ela precisa incorporar os princípios da inovação de um modo realmente

excepcional. Além disso, perceba que os governos e outras instituições não comerciais podem exigir o uso de Empreendimentos Primordiais de igual forma, mas os agentes do Sindicato raramente o fazem, eles preferem os negócios e o crime organizado. Entretanto, alguns agentes da NOM capacitados em Utilidade Primordial fazem uso destas últimas. Impositores mantêm olhos abertos sobre esses agentes em vista de potenciais fontes de sabotagem econômica).

Caso o Tecnocrata gera ou reforça a conexão requerida, examinando o status da organização através de um estado quase meditativo, ele pode explorar essa Energia Primordial. Caso ele explore o suprimento semanal por completo, a organização sofre de uma ingerência ou revezes até a próxima semana. Caso ele explore ao ponto dela não pode se recuperar, a organização sofre sérios revezes, recessão ou, até mesmo, falência. Veja as regras de Nodo nas páginas 122 e 123 em **Mago: A Ascensão Revisado**, e use as mesmas regras para Empreendimentos Primordiais.

Escala de Empreendimento Primordial	Nível equivalente de Nodo	Conexão exigida <sup>1</sup>
Negócio local bem sucedido, pequena fábrica, grande fazenda ou gangue de rua.	•	Visitar as instalações, líder de gangue, realizar uma compra. Recursos • em investimentos.
Líder comercial da cidade, mobilização municipal, grande agronegócio, fábrica de médio porte, exploração de recurso comum (petróleo, minério de ferro etc).	••	Acesso a posições, agitador de multidões, contrato de relacionamento aplicado à assembleia de acionistas. Recursos •• em investimentos.
Líder comercial da região ou do conselho do crime, exploração de recurso raro (ouro, diamantes, urânio etc), grande fábrica.	•••	Gerente júnior ou supervisor, “investidor”, consultor. Recursos ••• em investimentos.
Líder do mercado nacional ou do crime organizado, extração de recurso raríssimo (irídio, tanzanita etc), parque industrial.	••••	Gerente, consultor sênior, impositor de turbas, ou “irmão mais velho”. Recursos •••• em investimentos.
Líder internacional ou conspirador criminal mundial.	•••••	Executivo, <i>consiglieri</i> , membro do conselho. Recursos ••••• em investimentos.

<sup>1</sup> Cada nível em Utilidade Primordial além do primeiro reduz um grau requerido de conexão desta tabela.

## AJUSTES HIPERECONÔMICOS

Através de sua compreensão da Utilidade Primordial, os agentes do Sindicato podem executar uma variedade de Procedimentos incomuns que transmutam Energia Primordial em crédito mundano, e vice-versa. Essa abordagem diferenciada também obtém lucros negligenciados por outras pessoas que enxergam o

Primórdio como sendo uma fonte para física de fonte de energia.

UM ACORDO INFLEXÍVEL PELA EXCELÊNCIA  
(VIDA •••, MENTE ••••, UTILIDADE PRIMORDIAL •••)

Quando você precisa do trabalho realizado, precisa que as próximas tarefas sejam realizadas com empenho, e

you are doing as you will achieve this, this is the time to execute this Adjust.

First, the player must achieve a number of successes equal or superior to the highest level of Willpower among the targets, in addition to the successes dedicated to Duration of Effect. Each success invested reduces the difficulties of the target in a mundane Attribute + Skill in 1, up to a maximum of -3. Under the supervision of the Technocrat (ensuring that even the "associates" obediently obey his orders) the target works more arduously than what a day of work. For each hour in this state, the target suffers a level of damage aggravated by physical and psychological stress, resulting in an unusual performance. If the target dies, the Technocrat gains 5 points of Primordial Energy, which is less than the 10 found normally in the Patterns of Life of human beings, but it could be different, given the aggressive management of the Mind to make the targets follow their desires as Technocrats.

Luckily, the targets can test Willpower (difficulty 8) to resist this Procedure at each level of aggravated damage, just as when they are ordered to do something destructively or that challenges their Nature. Each opportunity is an interval for a resisted test. When their successes previously accumulated to equal or exceed the Willpower of the targets, the victim is freed from control. Unfortunately, Adormecidos (not the Illuminated) must spend 1 point of Willpower at each test, which does not guarantee an automatic success (see **Magos: A Ascensão Revisado**, page 152).

## GUERRA ECONÔMICA

(UTILIDADE PRIMORDIAL ●●●●)

Even the enemies of capitalism need money. And this Procedure takes it away. After visual contact, a Financier or Impositor sends a biometric and behavioral profile to managers, operators and thieves of the world. These assigned agents harass the victim, even though he normally hides his patrimony through the use of false identities and phantoms.

After investment in the Duration of the Procedure (see **Magos: A Ascensão Revisado**, page 209), each additional success reduces the level of the Antecedent Resources of the target by 1 during that period of time. Alternatively, you can destroy permanently the levels of Resources. In this variant, for every two

successes in the Procedure the level of the Antecedent Resources of the target is reduced by 1 point.

## LIMITE DE CRÉDITO PRIMORDIAL

(DATA ●●●, UTILIDADE PRIMORDIAL ●●●, ENTROPIA ●●)

Not all beings capable of manipulating energy Primordial are deserving. Certainly, no Traditionalist, just as some Technocrats retrograde who waste in frivolous projects that do not benefit Technocracy or the Masses. This Procedure compensates for this by limiting access to these individuals to Primordial Energy. The agent issues alerts of credit and eliminates factors that would allow the target to obtain Primordial Energy with its maximum efficacy. This makes Nodes inadequate through imperceptible changes in the Primordial Resonance or disturbing the target through psychological manipulation (connections that agencies of collection are part of the package).

Invest in successes in Duration and in the power of the Procedure. Each success invested blocks the absorption of 1 point of Primordial Energy always that the target tries to obtain it, actively or passively. Primordial Energy does not disappear, it just refuses to enter in its target or in any object at Level 1 of sympathy of Data (see **Convention Book: NOM Revised**, page 75).

## ⊕ PORQUÊ DA IMPORTÂNCIA

### ⊕ DINHEIRO ⊕

Let me draw in a way that even a proletarian of the NOM can understand: Money is the measure of wealth. It is not prosperity properly said, but it is as people can say if you are prosperous or not. (Or, more precisely, the effects of money are as they can affirm.)

Prosperity and wealth are the engines of Primordial Enterprises and Opportunities. These, in their turn, generate Primordial Energy, or dividends, as they prefer.

Then, it's simple. Money enters, Primordial Energy leaves. It is for this that the Syndicate invests in the Masses. It is for this that the Syndicate exists, initially. And it is here that you imagine how to obtain those resources to win the War of Ascension.

And, running the risk of being a broken record: You are all welcome, my Technocrat friends.