

Un Supplemento di Wushu a...

Matrix



Un supplemento per Wushu

Scritto da Daniel Bayn

Edizione italiana a cura dello Staff Traduttori di Gdritalia

Rifiuta il tuo simile:

www.Bayn.org



Un Supplemento di Wushu a...

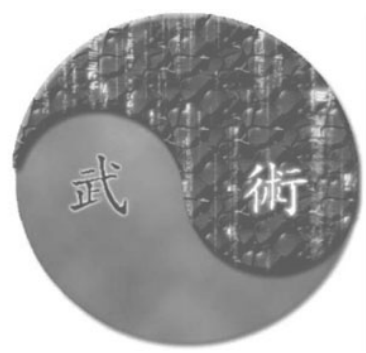
Matrix

Scritto da Daniel Bayn

E offerto in italiano da Gdritalia

Rifiuta il tuo simile

www.Bayn.org



Introduzione

Ho giocato a molti giochi ambientati nel mondo di “Matrix” non appena dopo l’uscita del primo film. L’ambientazione cade a fagiolo per one-shot, partite basate su un obiettivo, solo per arrivare, spaccare culi, e cercare disperatamente una via d’uscita. Matrix è popolare fra i nuovi giocatori, poiché sono già avvezzi alla storia ed allo stile del film. Il mio sistema di regole di Wushu rivoltava Matrix come un guanto poiché è facile da imparare, veloce da giocare, e lo stile del film, ispirato agli Anime, è ottimamente imitato.

Questo manuale spiega come Matrix lavori (come io penso), dà consigli riguardo il giocare giochi su Matrix, ed include tutto il sistema di regole di Wushu. Non contiene informazioni sul “mondo reale”. Ogni gioco di Matrix a cui ho giocato è sempre iniziato col il PC che si caricava e finito quando trovavano un’uscita. La cosa, nel suo complesso, funziona piuttosto bene, non ci sono molte informazioni sul mondo reale nel film. (Se desideri giocare nel mondo reale, consiglio di usare un sistema di regole più realistico per quella parte di gioco, magari Shadowrun o Alternity.)

Penso che dovrei specificare che tutto questo è senza una licenza, un lavoro non ufficiale basato sul film “Matrix”. Non è appoggiato dai produttori, distributori, o qualsiasi altro associato col film. Non è, assolutamente, una forma di sfida ai loro copyright o marchi. Voglio solo diffondere l’amore, baby.

Infine, avverto che non rilascerò grandi dettagli sul film discussioni copertina. Questo manuale è concepito per riempire le varie lacune (con le mie supposizioni) ed aiutarti a giocare un divertente gioco. Se sei uno di quei credenti Amish che non hanno ancora guardato il film, vai a vederlo prima di leggere questa dolcezza. Darà sicuramente molta più consapevolezza rispetto che in quel modo. Credimi.

Altri giochi da Bayn.org

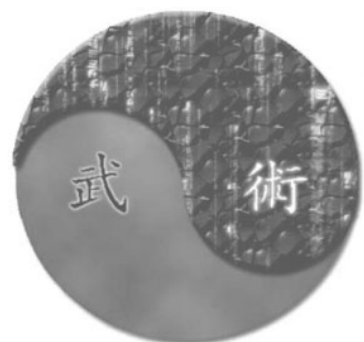
Se apprezzi le cose che leggi qui, ricordati di controllare anche i miei altri giochi, come...

Star Wars (Come quello di John Woo & I Fratelli Wachowski),

I Vampiri succhiano: 13 coltellate ad un Vecchio nemico, e naturalmente,

Wushu, L’antica Arte del Gioco di Ruolo.

Sono tutti disponibili a www.Bayn.org/games



Che Cos'è Matrix?

Matrix è un collettivo ed interattivo mondo virtuale basato sul nostro mondo nel 1999 circa. Si basa in parte su un cervello artificiale, ed in parte sulle cortecce cerebrali degli umani connesso a questi. Per questi, *tutto ciò è realtà*.

In breve, Matrix è un elaborato mondo virtuale. Mantiene miliardi di menti umane attive ed occupate mentre le macchine le sfruttano per potenza, memoria, e per l'elaborazione dei dati. Numerosissime generazioni di esseri umani hanno vissuto in questo modo per oltre un secolo. È il loro mondo, l'unico che conoscono.

Per accedere a Matrix, un umano deve essere munito di una "spina" cibernetica che è installato alla base del capo. Di solito, una spina medica è installata nell'avambraccio destro, insieme ad una moltitudine di spine di supporto su tutto il corpo. Questi impianti crescono lungo il sistema nervoso umano dall'infanzia, e solo le macchine comprendono pienamente il loro funzionamento. Perciò, gli umani nati nel mondo reale non possono entrare in Matrix od usare programmi di allenamento.

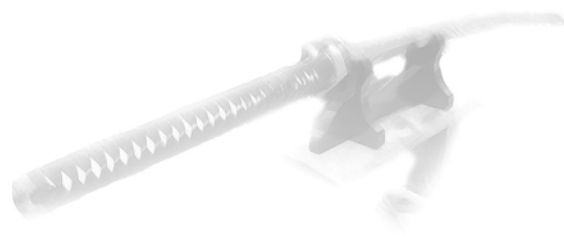
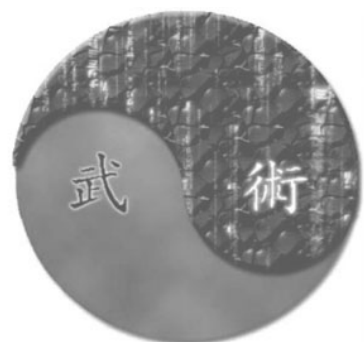
Le Menti Libere sono gli umani che sono nati in una centrale energetica e poi liberati da Matrix. I primi furono liberati da un uomo che avrebbe potuto rifare Matrix dalla radice; fondò Zion, l'ultima città umana, ed iniziò la resistenza contro le Macchine. Quando morì, l'Oracolo profetizzò la sua rinascita all'interno di Matrix, che sarebbe stata presagio della fine della guerra. Gli Overcraft lo hanno cercato da sempre.

Gli Agenti, gli infami "men in black", sono i giudici, la giuria e gli esecutori del Matrix. Loro tormentano i sogni, e gli incubi, di ogni Mente Libera. Sono la morte incarnata per chiunque gli si opponga. Poiché possono vivere nei corpi virtuali di coloro che sono ancora connessi al Matrix, tutte le Pile Umane devono essere trattati come potenziali minacce. (le Menti Libere non possono essere monitorate dalle AI o abitati dagli Agenti dato che non sono connessi con il Matrix.)

Se vedi un agente, corri come se la tua vita dipendesse da questo. Ne dipende.

Quando è necessario, le macchine useranno il Matrix stesso contro le Menti Libere. Di solito, questo implica un'impercettibile cambiamento di un'area per rendere più difficile la fuga. Quando qualcosa è cambiato in questo modo, può causare un "salto" del sistema. Delle attente Menti Libere possono notare un déjà-vu, un salto nella loro percezione del tempo. Quando ciò accade, la tua copertura è molto probabilmente saltata. Dirigiti verso un'uscita.

La Resistenza possiede una versione limitata del Matrix chiamata "La Matrice". Questa tecnologia per la realtà virtuale permette loro di utilizzare programmi di allenamento, caricare oggetti come pistole e altro equipaggiamento, e connettere le Menti Libere al Matrix. Le Menti Libere creano riflessivamente dei sé virtuali chiamati "immagine residua di sé" che sono assai diversi dal loro sé del mondo reale. Per prima cosa, loro somigliano a quello che erano come Pila Umana. Con lo scorrere del tempo, imparano a creare IRS più belle. I lunghi impermeabili vanno di moda.



Geograficamente, il Matrix è una gigantesca città. Il distretto centrale potrebbe contenere l'intera area metropolitana di New York. Ha un proprio governo, polizia, sistema stradale sopraelevato, sobborghi, e tutte le basi della vita urbana. E dietro la scena, in pericolosi vicoli e in installazioni militari ad alta sicurezza, una guerra segreta infuria...

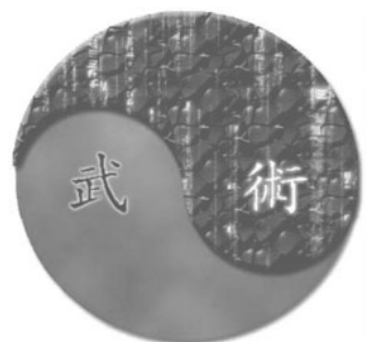
Libera la tua Mente

La creazione del personaggio è facile e rapida. Per prima cosa, trova un **aggancio interessante**; tutte le Menti Libere sono egualmente abili nel combattimento e nell'uso della tecnologia, per cui avrai bisogno di qualcos'altro per rendere il tuo personaggio unico. Pensa su chi erano all'interno del Matrix. Sì, molte Menti Libere erano hackers, ma certamente non tutte loro. Per esempio...

- **Lo Spettro** – Gli operativi del governo spesso trovano se stessi in disaccordo con gli Agenti. Quando questa spia israeliana vide troppo, si unì ad un gruppo di “terroristi” e scoprì chi, o cosa, controlla realmente il mondo. I suoi contatti al governo e le sue operazioni segrete la rendono un prezioso membro della Resistenza.
- **Il Padre** – Le esperienze religiose talvolta danno alle Pile Umane una fugace visione della vera natura della “realtà”. Questo prete ha scoperto da solo che cosa è realmente il Matrix, e gli Agenti vennero per lui. Ora, offre una guida spirituale all'equipaggio di una navetta della Resistenza e manda le Pile Umane in un posto migliore.
- **Il Collo Rosso** — Forse è stato disconnesso per errore, o forse ha visto qualcosa che non doveva vedere. Il cappellino da baseball e gli stivali di cuoio di John Deer riflettono il suo non-nonsense di approcciarsi alla vita, e il suo stile di combattimento da rissa da saloon coglie molti avversari di sorpresa.

Oppure potresti voler dare al tuo personaggio alcune **abilità speciali**. I Prescelti sono persone i cui cervelli si sono evoluti in maniera unica a causa dell'interazione con il Matrix. I loro talenti sono spesso descritti come “magici” o come “poteri psichici” dalle altre Pile Umane, ma loro sono più simili a codici per l'universo virtuale.

- **L'Evasore** – Come un rinato Houdini, questo giovane uomo ha un talento per sfuggire alle manette, a performarsi in delle acrobazie mortali, e scomparire da stanze chiuse. Ha inoltre affermato di essere in grado di passare attraverso i muri. L'unico difetto è che nessuno può guardarlo mentre mette in atto uno dei suoi trucchi.
- **L'Houngan** – La religione comunemente nota come il “Voodoo” include un'ampia varietà di magie, charme, e rituali magici. Per questa ossessionata giovane donna, funzionano! Può comunicare con i morti, maledire i propri nemici, e mettersi in contatto con “dei” che possono essere le IA stesse...
- **Il Sognatore** – Gli aborigeni dell'Australia descrivono uno spirito del mondo che loro



chiamano Il Tempo dei Sogni. Per questo sciamano, è un'unica via per percepire il Matrix. Può muoversi fuori dal proprio corpo, comunicare con le IA, e percepire quando un allarme di Ricerca è stato attivato o quando un Agente si avvicina.

•

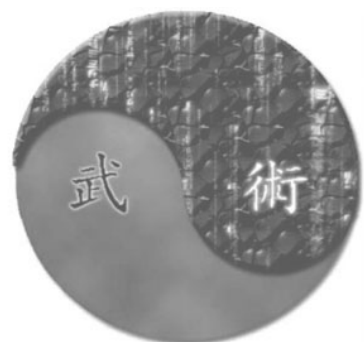
Ora che hai familiarità su chi sono le Menti Libere, è ora di dargli alcuni **Tratti**; 2 o 3 dovrebbero bastare. Possono essere qualsiasi cosa, dalle abilità a semplici aggettivi (soggetti all'approvazione del tuo Osservatore, naturalmente). Se il tuo personaggio è un Potenziale, uno dei suoi Tratti deve descrivere la sua abilità speciale. Attraverso il miracolo dei programmi di allenamento, tutti gli operativi della Resistenza hanno livello esperto nei Tratti delle seguenti Aree, quindi non preoccuparti di questi...

- **Combattimento** – Lo puoi chiamare con qualsiasi nome tu voglia, ma questo tratto include virtualmente tutte le forme di combattimento, dal Jijitsu a destreggiarsi con armi pesanti.
- **Hacker** – Questo tratto si applica a tutte le forme di software, che siano nel mondo reale o virtuale. Include l'abilità di creare programmi, così come usarli e distruggerli.
- **Tecnologia** – Costruire, riparare e rendere operativi tutti i tipi di tecnologia del mondo reale. Questo viene comodo per rimuovere bugs e simili.

Il processo quasi spirituale di accettare la natura artificiale del Matrix, e imparare come piegare le sue regole, è chiamato **Zen**. Tutte le Menti Libere ricevono maestria Zen ad un grado o più, ma non può essere imparata da un programma di allenamento. Non è un'abilità, è un credo di ognuno. Ci sono tre livelli di maestria Zen...

- **Più Umano Dell'Umano** – Semplicemente realizzare che la tua immagine residua non è il tuo corpo reale apre interi nuovi livelli di abilità atletica. Questo livello di Zen permette alle Menti Libere di superare le Pile Umane, sopravvivere a cadute mortali, ed eseguire dimostrazioni di incredibile (ma non superumana) forza.
- **Salta!** – Sconfiggere la gravità è il secondo passo lungo il sentiero dello Zen. Permette alle Menti Libere di correre sui muri, di saltare per distanze incredibili, e compiere straordinarie mosse di arti marziali. Questo è, di solito, il massimo a cui arrivano le Menti Libere.
- **Illuminazione** – Questo raro evento di maestria Zen permette ad una Mente Libera di influenzare abilmente gli eventi all'interno del Matrix. I semafori diventano verdi per loro, ma rossi per i loro inseguitori. C'è sempre una porta o una finestra vicino quando pensano di essere in trappola. Talvolta, possono anche schivare le pallottole.

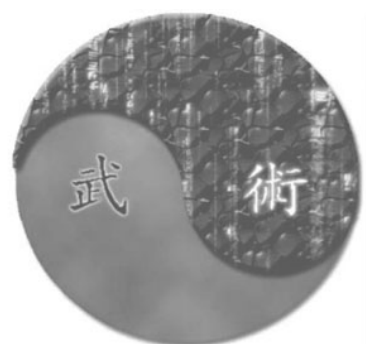
Ora è tempo di **stimare questi Tratti**. Hai 8 punti da spendere. Ogni livello di maestria Zen costa 2 punti, benché gli Operatori potrebbero non permettere troppi Illuminati in una singola



partita. I Trattati Regolari partono a livello due gratis, e per alzarli il costo è di un punto a livello. (es. Un Tratto a livello 3 costa un punto, e un Tratto a livello 5 costa tre punti.) Ricorda, tutte le Menti Libere ottengono Combattimento, Hacker e Tecnologia a livello 5 senza costo.

Il tocco finale è descrivere qualcosa con cui il tuo personaggio è debole. Questa **Debolezza** ha una stima di 1; non costa punti, e non fa guadagnare punti. Le Fobie e le Abilità sono buone opzioni come aspetti negativi della personalità del tuo personaggio.

È tutto, sei pronto a collegarti ed a spaccare qualche culo!



Conosco il Kung-Fu

Il regolamento di gioco di Wushu è stato creato per permettere ai giocatori di descrivere le azioni del proprio personaggio nel modo più entusiasmante, cinematografico e creativo possibile. Questa sezione riporta una versione più semplificata del sistema di gioco completo di Wushu, che contiene le regole sulla magia, suggerimenti per le azioni non di combattimento, tre semplici sistemi basati su popolari programmi TV e film e un gruppo di utili esempi.

Per tutti i dettagli, consulta il sito <http://www.Bayn.org/games>

Meccaniche Principali

Wushu utilizza una riserva di dadi a sei facce soltanto per l'obbligo di tirare i dadi divertendosi. I personaggi hanno un dado a testa soltanto per fare *qualcosa*.

Per poter tirare più dadi, devono aggiungere dettagli alle descrizioni delle loro azioni.

Questi abbellimenti posso essere usati dalle azioni aggiuntive, alle descrizioni tecniche fino alle situazioni drammatiche.

Per esempio, se un personaggio dice: “Tiro un calcio in faccia al primo scagnozzo (1) e faccio una capriola all'indietro (1) atterrando dietro al secondo scagnozzo con le pistole impugnate (1) e gli scarico tutti e due i caricatori nella schiena (1)” dovrà tirare 5 dadi: uno per aver fatto qualcosa, e quattro per i dettagli che ha aggiunto.

Le azioni sociali funzionano nella stessa maniera, soltanto gli abbellimenti necessitano di un cambiamento.

Un personaggio che cerca di nascondersi in un bar mentre è osservato da un Agente potrebbe dire: “Entro con indifferenza nel bar e ordino un drink (1) tenendo una conversazione con il tipo più simpatico vicino a me (1) mentre guardo l'Agente riflesso nello specchio dietro al bancone (1)”. Dovrà tirare 4 dadi, e ogni tiro determinerà lo svolgimento della scena.

Ovviamente, gli Operatori (e i giocatori) hanno il diritto di vietare ogni aggiunta per una qualsiasi ragione.

Di solito, serve per contenere quei giocatori che cercano di deviare dallo stile di gioco scelto, facendo cose troppo stupide o “cartonesche”.

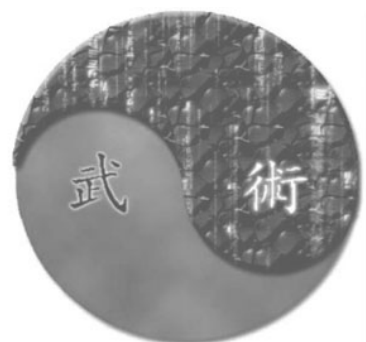
La creatività è nostra amica, ma anche gli amici possono negarci il loro saluto.

L'importante è assicurarsi che tutti siano d'accordo sullo stile di gioco che intendete usare *prima* di iniziare.

Fase Risolutiva

Hai il tuo dado, adesso è tempo di tirarlo! Per determinare quale tiro rappresenta un successo, hai bisogno di un **Numero Bersaglio**. I personaggi di Wushu posseggono dei Trattati, che variano da 1 a 5, che determinano in cosa sono bravi.

Seleziona un Tratto che è appropriato in quella determinata azione.



Ogni tiro il cui risultato supera quello del tratto in questione è considerato un fallimento. Tutti gli altri sono dei successi.

(se non si hanno dei Trattati, il valore predefinito è 2).

Ogni personaggio di Wushu deve avere una **Debolezza**: un tratto che rappresenta qualcosa in cui il personaggio è negato.

Questo tratto ha solitamente valore 1.

Ogniquale che un personaggio deve effettuare un tiro sulla sua debolezza *deve* usare 1 come numero bersaglio. (È dura, certo, ma è questo il divertimento! Non è come una sentenza di morte o una cosa simile!).

Se nessuno si **oppone alla tua azione**, tutto quello di cui hai bisogno è un successo.

Se un altro personaggio si oppone a te, vince chi ottiene più successi. (Ci sono molti altri suggerimenti per le situazioni di lotta, ma le incontreremo nella sezione “Combattimento”).

Se cominci a sentirti ostacolato da una serie di situazioni a te avverse, come se ti sentissi abbagliato o affannato, usa il primo successo per superare l'azione, prima che venga calcolato qualcos'altro.

Ciò che è importante ricordare è che la Fase Risolutiva è un processo **puramente meccanico**.

Tutte le descrizioni narrative, anche le ultime parole, appartengono al segmento descrittivo, che si presenta *prima* della Fase Risolutiva.

Tutto quello che i personaggi decidono di descrivere deve essere considerato avvenuto, indipendentemente dal successo o dal fallimento ottenuto dai dadi.

I dadi spiegano soltanto *come* funzionano le cose, non *se* funzionano effettivamente.

Combattimento

Durante le sequenze di combattimento, i giocatori devono dividere i propri dadi in tiri offensivi e difensivi.

Il **Dado Yang** viene utilizzato per infliggere danno agli avversari. Il **Dado Yin** viene usato per evitare di essere feriti, o perché siete agili come ninja o perché siete duri come chiodi.

Questo aggiunge un minuscolo elemento tattico al gioco: i personaggi possono scegliere se giocare in modo sicuro abbattere un nemico per volta (più Yin, meno Yang) oppure ignorando la prudenza lanciandosi in un attacco frontale (più Yang, meno Yin).

Generalmente, è bene usare una via di mezzo.

Quando un personaggio giocante sta combattendo contro un'Agente o un'altra Mente libera (qualcuno che non è una Pila, vedi sotto), ogni dado Yin che ha successo è usato per cancellare un dado Yang dell'avversario che ha avuto successo.

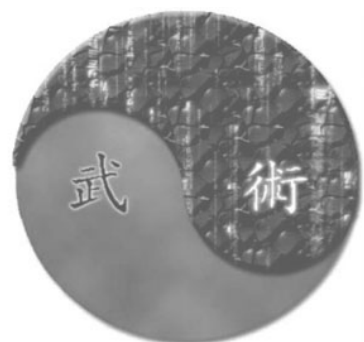
Per ogni dado Yang che non viene cancellato, il personaggio colpito perde un punto **Chi**.

Se un personaggio *scende* oltre 0 Chi, è fuori dal combattimento. (Non muore, è soltanto fuori dal combattimento. Personalmente, odio uccidere i personaggi dei giocatori e i classici cattivi).

Tutti i personaggi ottengono **3 Punti Chi**. L'Operatore assegna da 1 a 5 Punti Chi ai PNG, a seconda della situazione.

I PG **riguadagnano Chi** in modo appropriato. Di solito, 1 o 2 punti fra le varie scene.

Se volete essere sicuri che alcune armi siano più pericolose (pistole, veleni ecc.), fate in modo



che la guarigione richieda più tempo e/o più cure mediche.
Al contrario, i danni provocati dalle armi da stordimento passano quasi all'istante.
Sarebbe utile distribuire i gettoni del poker di colori diversi, per tenere conto di tutto ciò.

Non ci sono regole speciali per i diversi tipi di **armi o armature** in Wushu.
Il colpo di un pugno o di una spada provoca gli stessi “danni” di un colpo di pistola o di una granata.
Così come non importa se sparate un solo colpo o svuotate tutto il caricatore (anche se l'ultimo è un ottimo abbellimento).
Questo fa mantenere la concentrazione sul personaggio, e non sul suo equipaggiamento. Inoltre rende tutto più rapido e fa sembrare più cinematografiche le azioni.

Inoltre, non ci sono regole particolari per **l'iniziativa**. È piuttosto irrilevante in Wushu.
Comunque, se l'ordine degli avvenimenti diventa importante, ogni giocatore deve tirare il proprio dado *prima* di descrivere le loro azioni. Si procede da chi ha ottenuto il successo più alto fino al più basso, poi dal fallimento più alto a quello più basso. In caso di parità, le azioni si svolgono in contemporanea.

Pile Umane

Nella maggior parte dei casi, i personaggi che le Menti Libere incontrano in Matrix sono umani che sono ancora collegati al sistema; i loro corpi giacciono in stato comatoso in una centrale. Le Menti Libere si riferiscono a queste persone chiamandole “Pile Umane”, poiché le Macchine li utilizzano alla stregua di batterie. Poiché sia gli Agenti che le Menti Libere superano le Pile Umane con un ampio margine, combattere contro di loro non è come combattere contro gli altri.

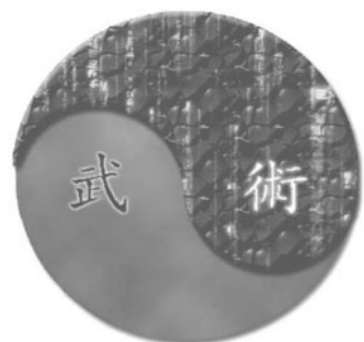
In termini di gioco, i gruppi di Pile Umane esistono solamente in modo astratto. I giocatori dovrebbero sentirsi liberi di descrivere tutto quello che vogliono, in qualsiasi posto si trovino, nell'ordine in cui vogliono descrivere quello che vogliono. (gli Operatori possono fare lo stesso, se vogliono).

Gli Operatori dovrebbero dare ai gruppi di Pile Umane un **Livello di Minaccia** basato sul tipo di sfida che i PG vogliono affrontare (vedi sotto). Ogni dado Yang tirato dai PG riduce il Livello di Minaccia di 1 punto. Quando il Livello di Minaccia raggiunge lo 0, le Pile Umane sono sconfitte. O significa che sono morte, svenute, o stanno correndo per salvare le loro stupide e insignificanti vite dalle grinfie dei giocatori.

Le Pile Umane non hanno Tratti, quindi non tirano dadi. Quando i PG combattono contro di loro, ogni giocatore che fallisce un tiro totalizzando 1 con il dado Yin **perde 1 punto Chi**. (Puoi spiegarlo dopo, se vuoi, ma incoraggia i giocatori a inserire molti attacchi nelle loro descrizioni, solo nel caso in cui vengono completate).

Se, per qualche ragione, *devi* tirare un dado per una Pila Umana, i Tratti hanno sempre come valore di base 2. Cosa posso dire? Fanno davvero cagare!

Dovresti assegnare i **Livelli di Minaccia** basandoti su quanto tempo dovrà durare il combatti-

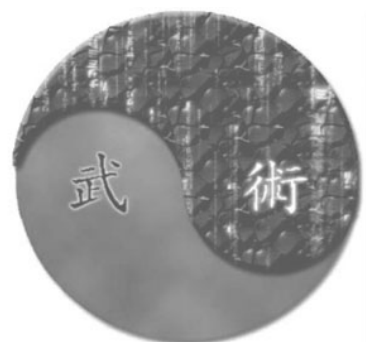


menti. Esattamente, il tempo impiegato dal gruppo per sconfiggere una manciata di Pile Umane, dipende da quanti giocatori ci sono, quanti dadi usano di solito, e il loro Tratto di Combattimento.

Potresti aver bisogno di fare qualche piccola prova prima di definirlo con precisione.

Parlando, ogni giocatore può aspettarsi di tirare circa 3 dadi Yang ottenendo un successo ogni “round”, quindi moltiplica il numero di giocatori per 3 e quindi moltiplicalo per il numero di “round” che vuoi.

Questo è tutto quello che i giocatori devono sapere! La prossima sezione è per soli Operatori.



Ho Bisogno di un'uscita

La persona che controlla la sessione di Matrix si chiama Operatore. Questo è anche il nome di un membro dell'equipaggio dell'hovercraft che rimane nel mondo reale durante una missione. Egli prepara le uscite, dà informazioni, carica i programmi di allenamento, e in generale aiuta le Menti Libere.

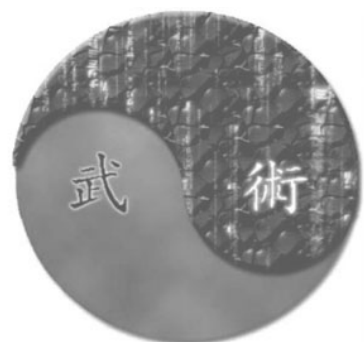
È il personaggio ideale da far interpretare ad un master. Gli permette infatti di rispondere a domande personali dei giocatori, di dare suggerimenti con discrezione, e scomparire quando non è richiesto. D'altronde non è proprio il tipo di personaggio che i giocatori vorrebbero interpretare!

La prima cosa che un operatore fa è caricare gli ingranaggi e le armi nel Costrutto. Per evitare di essere scoperti dai programmi di ricerca delle macchine, questi ultimi devono obbligatoriamente essere o oggetti presenti più o meno nel 1999 oppure strumenti sofisticati composti da circa 19-99 parti (come lo strumento usato per estrapolare gli insetti. Più grande è l'oggetto e più è difficile farlo entrare in matrix senza essere scoperti. Qualsiasi cosa abbastanza piccola da poter essere portata con sé, molto probabilmente passerà tranquillamente, ma le armi pesanti sono rischiose e i veicoli sono assolutamente fuori discussione. I giocatori dovranno trovare questi ultimi all'interno).

Programmi di allenamento – Farsi caricare abilità nel cervello è molto faticoso. Non puoi impararne troppe in un colpo solo, specialmente quando ti fai strada in mezzo ad una folta schiera di poliziotti swat o quando scappi dagli agenti. Quando un giocatore vuole caricare un programma, tira un dado. Se il risultato del tiro è maggiore del numero di programmi caricati fin'ora durante la sessione, tutto va bene ed ottengono un Tratto di livello 5 per la nuova abilità, per il resto della sessione. Se il tiro è inferiore, il caricamento fallisce! Non si ottengono i punti tratto nell'abilità prescelta ed è impossibile riprovare a caricare qualsiasi altro programma finché non ci si riposa (preferibilmente nel mondo reale).

Zen – Potrai già aver notato come non ci siano particolari regole per utilizzare il Tratto Zen. Questo è perché non c'è n'è bisogno. I personaggi dei giocatori sono già più forti in combattimento delle normali menti non libere, visto che ci sono regole speciali per combatterli. Gli altri due livelli (Salto! e Illuminazione) permettono ai giocatori di migliorare incredibilmente le rifiniture delle loro azioni. Wushu tiene tutto in considerazione!

Agenti – Nel Film gli agenti sono molto più forti della maggior parte delle Menti Libere. In un gioco di ruolo ciò non è molto divertente. Perciò date agli agenti una 5 punti tratto nel combattimento, come alle Menti Libere. Il loro vantaggio starà, perciò, nella loro virtuale immortalità: Dovrebbero prendere 5 punti Chi, ed in più possono ricaricarsi in qualsiasi ospite ogni volta che muoiono. Con sufficiente tempo e corpi ospiti, non c'è motivo per il quale un singolo agente non possa vincere contro un qualsiasi gruppo di Menti Libere. Il meglio che si può sperare di fare è combatterli lo stretto necessario per la fuga.



Schiva Questo!

Gli agenti sono programmi coscienti e con volontà propria. Sono capaci di emozioni e pensieri proprio come gli umani, ma hanno forza, velocità e stamina molto più elevate di qualsiasi umano... e più elevate della maggior parte delle Menti Libere. Quando occorre possono inoltre contare sulle vaste risorse delle macchine sia dentro sia fuori Matrix. Sono intelligenti, determinati e incrollabili.

Al contrario di molte macchine, gli agenti esistono pur non avendo un hardware proprio: essi, invece, si caricano nelle menti degli uomini ancora collegati a matrix. Per questo ogni singolo mente non libera è un potenziale Agente. Quando vengono uccisi, gli agenti semplicemente si ricaricano dentro un'altra mente come se niente fosse. Questo è ciò che li rende davvero pericolosi.

Gli agenti compiono una gran varietà di lavori, molti di questi è scovare e uccidere operatori della resistenza. Molti lavorano da soli ma possono formare piccoli gruppi nelle missioni più rischiose. Hanno legittima (anche se ambigua) autorità su tutte le agenzie governative includendo persino i militari e la polizia. Sono in costante comunicazione con l'intelligenza artificiale al di fuori di matrix; possono richiedere ricerche, attacchi di sentinelle, e cambi in matrix in un batter d'occhio.

Tutti gli agenti hanno gli stessi tratti da esperto come le Menti Libere (combattimento, Hacker & Tecnico).

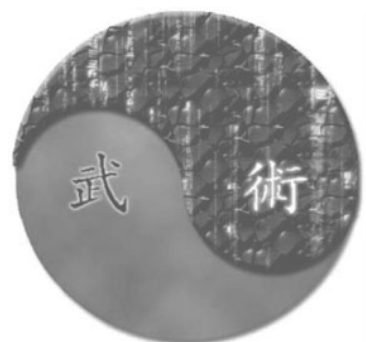
In più puoi dargli qualsiasi tratto tu voglia per cose del tipo intimidire, scoprire imboscate, interrogare prigionieri e così via.

Non posseggono lo zen, ma hanno la stessa forza, velocità, agilità e resistenza. Anche se non possono eludere la gravità, la loro forza gli permette di saltare alla stessa distanza delle Menti Libere. E la loro abilità di modificare matrix è pure più potente dell'Illuminazione. Non ti preoccupare se ti sembra sbilanciato; gli agenti devono essere tosti!

Il più delle volte incontrerai gli agenti come imbattibili "Boss di livello" per concludere le missioni. Comunque, gli agenti sono perfettamente capaci di sviluppare personalità proprie. Eccovi qualche esempio per farvi capire....

Agente Lee - Lee è più estroverso di molti altri agenti. Trova gli ambienti ricchi e stimolanti di matrix rinvigorenti e trascorre, stranamente, molto tempo divertendosi come un umano. Ama poche cose così tanto come il brivido degli inseguimenti, più il bersaglio è pericoloso più è alto il brivido. È conosciuto nella resistenza per il ridicolo numero di armi che porta con sé (sì, è proprio il personaggio Chow Yun-Fat). Se ti ritrovi inseguito da Lee sai di avere fatto arrabbiare il programma sbagliato!

Agente Doe – Decenni di cacce e uccisioni di umani gli hanno procurato un serio problema "umano": un pesante disordine psicologico. Nello specifico, è diventato maniaco omicida, un serial killer. Gli altri programmi sono a conoscenza del fatto che Doe regolarmente rapisce e tortura a morte le Pile Umane. Comunque il suo record nello stanare la resistenza è così impres-



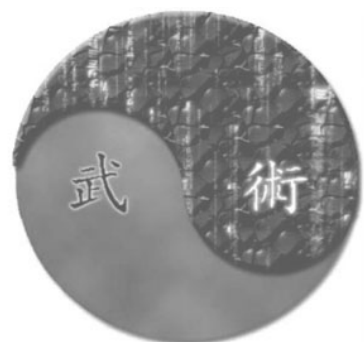
sionante che pochi umani mutilati sono considerati un prezzo equo per i suoi servizi. Qualsiasi Liberato che incrocia l'agente Doe verrà probabilmente preso e vivo e torturato solo per il suo puro divertimento....

Agente X – questo programma paranoico pensa di essere il custode del genere umano sotto la sua giurisdizione, e considera come obbiettivo prioritario tenerli felici e docili. Non approva le tattiche disumane usate dagli altri agenti. Se i giocatori stanno perdendo malamente contro uno degli agenti descritti qui sopra, X può comparire dandogli una chance per scappare. Egli è anche un perfetto informatore, specialmente se i personaggi pensano che lui sia una Pila Umana. Assicurati di usare la sua abilità per farlo scomparire in fretta (la reincarnazione, per esempio, mentre parla con i personaggi).

Intelligenza Artificiale

Le intelligenze artificiali che controllano le macchine e matrix sono misteriose entità aliene. Nessun umano ha mai avuto contatto diretto con loro, anche se molti pensano che spiriti e dei contattati da molti Prescelti siano di fatto AI camuffate. Al contrario di come può sembrare, molti AI non odiano il genere umano. Infatti, il primo matrix fu studiato per essere un utopia umana. Comunque il loro obbiettivo è sconosciuto allo stesso modo del significato della vita, ed essi seguono i loro obbiettivi con una calcolatissima efficacia.

Molti hanno ipotizzato che l'Oracolo che guida la resistenza sia un'AI criminale. Questo di certo spiegherebbe la sua conoscenza quasi onnisciente degli eventi dentro matrix, ma è un'opinione davvero poco presa in considerazione dalle Menti Libere. (Una ciurma di un hovercraft potrebbe fare davvero un'interessante avventura cercando di scoprire se l'Oracolo è in realtà un AI...)



Il Cucchiaino non esiste

Ambientare piccole avventure in Matrix è semplicissimo! La resistenza esegue tantissimi tipi di operazioni nel mondo virtuale, molte cose che criminali o spie farebbero. Ai giocatori viene affidata una missione (recupero, cerca e distruggi, sorveglianza), qualcosa va male, gli Agenti vengono coinvolti, e tutti quindi iniziano a correre per le loro vite. Whoa!

Questo, comunque, è il formato base di una avventura. Ciò che segue è un insieme delle mie avventure in matrix. L'ho fatto dozzine di volte ed è sempre stato un successo. Dovresti riempire i piccoli buchi, ma tutto ciò che ti serve (trama, PNG, ecc.) sono qui

Background

Sin dall'inizio, la resistenza è stata ossessionata dai Prescelti. Nessuno sa come eseguano le azioni che essi eseguono, neppure le macchine. Un capitano di un hovercraft è convinto che la sopravvivenza della razza umana dipenda dallo sbloccare il segreto dei Prescelti, non attendendo ciecamente l'arrivo di un altro salvatore.

Sfortunatamente, i suoi superiori non vogliono dividere le risorse per uno studio concreto del fenomeno. Dopo anni di frustrazioni, decide quindi di prendere in mano la situazione. Lui e la sua squadra sono? Spariti?

Hanno rapito un ragazzino, già identificato come un Prescelto, e lo stanno trattenendo in una locazione sicura, mentre eseguono una serie di esperimenti di pre-estrazione. Dopo che avranno finito questo, hanno pianificato di rimuovere il ragazzino da Matrix e farlo divenire Il Prescelto.

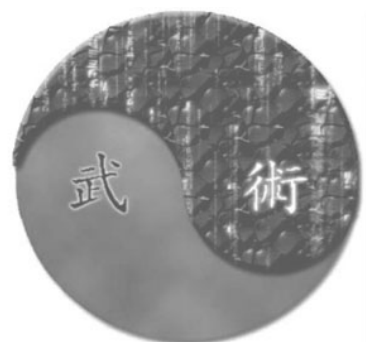
Questa cosa ha causato una grave crisi nelle file dei capi della Resistenza. Non sono sicuri di come le altre Menti Libere reagirebbero se inviati in una missione contro i loro stessi compagni. Così, inviano ad uno dei loro Hovercraft la seguente missione...

"Gli agenti hanno rapito un Prescelto, un ragazzino, dalla sua scuola un paio di ore fa. Lo stanno trattenendo, per ragioni sconosciute, in un ufficio rinforzato. Non riusciamo a vedere dove il ragazzo sia o cosa stanno facendo lui, ma i casi includono anche l'uccisione."

"Dovete infiltrarvi nel palazzo, rintracciare il ragazzo, e riportarlo indietro alla linea fissa per l'estrazione. Questa è una operazione estremamente rischiosa, quindi fate fuori chiunque vi si ponga contro. Sparate, e poi ponete domande."

Scena 1 — Lock 'n' load

Non dimenticare di interpretare nella Matrice. Questa è la chance per richiedere dell'equipaggiamento che i giocatori ritengono i loro personaggi debbano avere. Se sei ad una riunione e i giocatori non si conoscono l'un l'altro, concedi a ciascuno di loro una chance per introdursi e descrivere i loro personaggi.



Quando tutti sono pronti, l'operatore li introduce in matrix. Si trovano nel retro di un ufficio di un negozio di libri in bancarotta. Tutto l'equipaggiamento di cui hanno bisogno per recuperare il ragazzo si trova sul tavolo. Gli scaffali nell'area principale sono vuoti e coperti di polvere. Le finestre sul fronte affacciano su una strada abbastanza trafficata.

Gli uffici sono ubicati a circa un isolato in fondo alla strada ed oltre una autostrada divisa. C'è un largo piazzale dinanzi, con delle scale che conducono ad un paio di larghe porte a vetro. Una fontana domina la scena, e delle rampe conducono del garage sottostante.

L'ufficio è un largo ovale, decorata con un candelabro e qualche mobile. Delle indicazioni sono disposte su di un piccolo podio nel centro della stanza. Telecamere di sicurezza tengono sott'occhio le porte di ingresso, gli ascensori, e la reception. Un corridoio conduce agli uffici amministrativi e alla sezione di carico nel retro.

Il cellulare di qualcuno dei PG suona appena entrano nell'edificio. È l'operatore: "Sembra che ci siano due scelte. C'è un ufficio pediatrico al ventinovesimo piano, dove potrebbero tenere il bambino senza sospetti. E una compagnia chiamata 'Evolution Software' ha aperto un ufficio al ventiseiesimo piano solo l'ultima settimana, ma sembra che non ci siano impiegati. Potrebbe essere un inizio..." quale dei due contenga il bambino dipende da dove i PG comincino ad investigare.

Scena 2 – Agguato

Cerca di fare questa scena nell'ufficio della 'Evolution Software', ma se tutti decidono di andare all'ufficio del pediatra per primo, puoi fare questa scena facilmente anche in quel luogo (vedere Scena 3 per la descrizione dell'ufficio del pediatra).

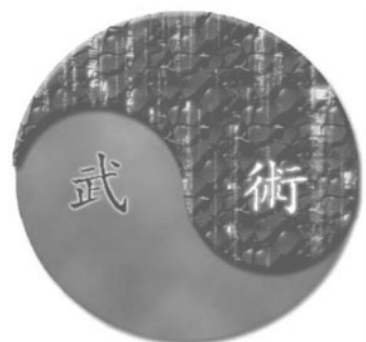
La sala d'attesa è sparsamente decorata: un paio di sedie, qualche giornale, un poster pubblicitario sul muro, eccetera. L'Uomo di Vetro sta di fronte alle finestre, completamente invisibile. La Donna in Rosso, seduta dietro la reception. Mostra ai PG un sorriso disarmante. "Salve! Cosa posso fare per lei oggi?" Lei, negherà, ovviamente, una qualsiasi informazione su un ragazzino.

Chiunque cerca di domandare o leggere i suoi segni di mentire devono opporre il suo potere "Sono innocente". (Abbellimenti potrebbero includere il suo look da bambina spaurita e il suo tono di voce sdolcinato) se lei vince, i PG sono convinti che lei è perfettamente innocente.

Quando i PG iniziano a diventare ossessivi, o cercano di entrare nell'ufficio di dietro, la donna in rosso prende un paio di mitragliette Uzi da sotto il bancone e sventaglia una raffica nella stanza!

L'Uomo di Vetro apre il fuoco con il suo fucile d'assalto nello stesso momento!

Dopo due round, qualcuno dei due daranno la chance ai PG di arrendersi. Se i PG accettano, o se i due vengono sconfitti, saranno molto felici di portare i PG a vedere il loro capitano...



Scena 3 – Rivelazioni

Se questa scena prende atto nell'Evolution Software, usa la descrizione dell'ufficio della scena 2 invece di quella di sotto.

I PG camminano attraverso una tipica porta d'ufficio. Ci sono tante sedie, tanti vecchi giornali, e un mobiletto a muro pieno di giornaletti informativi. Pochi giochi usati, sono sul pavimento. Bushido è seduto, abbastanza scomodo dietro la reception. Accoglierà i PG ma insisterà che il dottore è fuori oggi. Certamente, se i PG hanno già ucciso l'uomo di vetro e la donna in rosso, probabilmente salterà le presentazioni e salterà subito a riempirvi di piombo.

Appena inizia l'azione, il piccolo Buddha sbuca dall'ufficio di dietro, da dove stava sentendo tutto, dietro un uomo con una pistola. Bushido potrebbe cercare bersagli con pistole, visto che nessuno aprirebbe il fuoco sul bambino.

Quando il combattimento è finito, Charon corre verso l'ufficio, solleva le mani e chiede che tutti si calmino un poco. "Zion vi ha mentito" dice "e c'è molto di cui dovremmo discutere"

Li riporterà indietro un po' di tempo spiegandogli delle loro convinzioni e come Zion li ha presi in giro con la storia degli agenti che hanno rapito il bambino. Dice loro che vogliono rimuovere il bambino da Matrix, e lo farebbero anche fare ai PG, se solo avessero un'altra ora per condurre test all'interno di Matrix. "I Prescelti si evolvono qua dentro, e qualcosa cambia quando sono disconnessi. Questa è l'unica possibilità perchè io possa prendere i dati che potrebbero salvarci tutti dallo sterminio"

Scena 4 – Deja-Vu

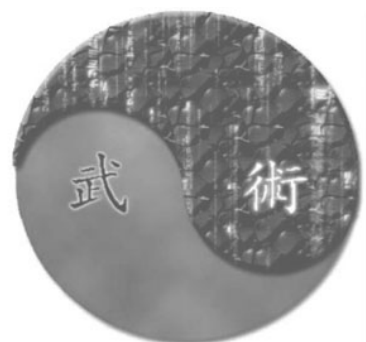
Se i PG non sono d'accordo col concedere a Charon un'ora, passate a questa scena. Altrimenti, lasciateli dare un'occhiata in giro per l'ufficio e rilassarsi della saletta relax per un po'. Mentre l'ora sta per scadere, mettete un deja-vu in un momento come:

- Charon entra. La porta si chiude dietro di lui... ...e si chiude dietro di lui.
- Il microonde indica tre secondi... due secondi... due secondi.

Avete capito l'idea. Se i personaggi conoscono Matrix, dovrebbero dire "Oh merda!" all'unisono! Se non è così, sentitevi liberi di far spiegare ad un PNG cosa significa un deja-vu. Ovviamente, una rapida chiamata a (o da) un Operatore confermerà che "qualcosa" è cambiato, e che c'è un team della SWAT ed un'intera truppa di sbirri in arrivo da davanti mentre stanno parlando! Tutte le uscite sono state sigillate, eccetto la porta frontale e (se controllano) le finestre sono adesso di vetro a prova di proiettile.

Le cose diventano molto libere da qui in poi, così dovrete risolvere la situazione con la vostra testa. I PG hanno una gamma di opzioni nel tentare di scappare.

- Possono far usare al ragazzo i suoi poteri da Prescelto per sbloccare l'accesso al tetto, e



quindi saltare da lì al palazzo più vicino oltre l'Autostrada.

- Possono preparare un'imboscata nell'ufficio, per tentare di intrappolare o distrarre gli Agenti e far passare di soppiatto il ragazzo sotto i loro occhi.
- Possono anche tentare di aprirsi brutalmente la strada attraverso l'ufficio uccidendo dozzine e dozzine di scagnozzi ed evitando accuratamente gli Agenti.

In ogni caso, sii sicuro di piazzare dozzine di poliziotti sulla loro strada, per un buon combattimento con le Pile Umane e tieni gli Agenti in riserva finché non è drammaticamente il momento.

Scena 5 — La Pillola Rossa

Per liberare il ragazzo, qualcuno dovrà portarlo indietro alla libreria, scomporre il suo segnale di input-output, tracciare la sua locazione nel Mondo Reale, ed assicurarsi che non vada in arresto cardiaco (tutte queste cose sono ottimi abbellimenti, ovviamente).

Se l'intero gruppo converge sulla libreria nello stesso momento, questo la rende un'ottima locazione per lo Scontro Finale™. La maggior parte del gruppo dovrà trattenere gli Agenti a sufficienza perché gli altri possano disconnettere il ragazzo e far ritirare tutti quanti sulla linea fissa della libreria.

Se volete un po' più azione oltre a questa, fate guidare ad un agente un'auto della polizia attraverso il muro della libreria subito dopo che il ragazzo è uscito. Lo schianto distruggerà la linea, così tutti dovranno scappare verso un'altra uscita. Un sacco di possibilità per inseguimenti in auto, incontri casuali con gruppi di poliziotti Pile Umane e salti contro la legge di gravità sui tetti!

Personaggio Non-Giocanti

Questo è l'equipaggio dell'hovercraft Rogue. Tutti tranne il capitano sono Potenziali. Poiché sono Menti Libere, tutti possiedono i Tratti "Combattimento", "Tecnica" e "Hacker" a livello 5.

La Donna in Rosso

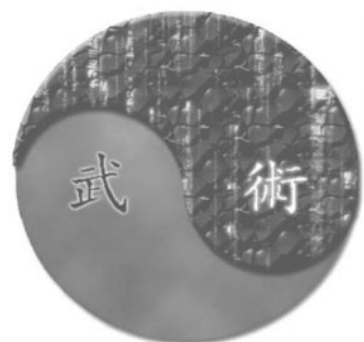
Tratti: Sono Innocente (3) Flirt (3) Criminale (4) Zen (2)

Questa giovane donna è riuscita a diventare un criminale di spicco in Matrix grazie alla sua abilità di mostrarsi alle persone come una persona innocente e innocua... non importa in quale tipo di attività pericolosa o sospetta sia coinvolta (ottimo per trattare coi poliziotti!). Ora è l'infiltrata di punta di Charon

L'Uomo di Vetro

Tratti: Trasparente (4) Orecchie da Cane (4) Zen (2)

Il suo potere gli permette di essere attraversato dalla luce, lui e tutto ciò che porta, rendendolo sia invisibile che cieco. Ha addestrato il suo udito ad un livello in cui può essere consapevole di



ciò che lo circonda mentre è cieco, e gli dà abbastanza consapevolezza per mirare con il suo A-K47 rendendosi parzialmente visibile.

Bushido

Tratti: L'Onore è il Mio Scudo (5) Poesia Haiku (3) Zen (2)

Le pistole non funzionano contro il Bushido, poichè sono armi disonorevoli. Ogni arma da fuoco che gli spara semplicemente non funziona. Click, click. Comunque, non userà a sua volta armi da fuoco o tattiche disonorevoli (avvelenamenti, imboscate, etc.).

Piccolo Buddha

Tratti: Scompare (5) Death Metal Illuminato (3) Zen (2)

Questo ex-biker-ora-monaco ha il potere di teletrasportarsi per brevi distanze. Indossa un giubbotto di pelle con un Buddha in fiamme sulla schiena, e preferisce combattere con tirapugni d'ottone.

Charon

Tratti: Leader (4) Studioso (4) Zen (2)

Il capitano del Rogue è un uomo introspettivo portato a misure estreme dall'incapacità dei suoi superiori di vedere al di là del proprio naso, o almeno è quello che dice. I vostri giocatori dovranno valutarlo con le loro teste. Presenta sempre un aspetto intellettualistico, e crede fermamente che la sua missione è cruciale per la sopravvivenza dell'umanità.

Additional Credits:

Scritto da:

Daniel Bayn

Tradotto da:

staff Traduttori di Gdritalia

Supervisionato da:

Crisc

Impaginazione e Grafica:

de4thkiss

Sito ufficiale:

www.bayn.org

Sito di riferimento italiano:

www.gdritalia.it

