

THERE IS NO SPOON



GIOCO DI RUOLO DI MATRIX DI STEVE DARLINGTON



THERE IS NO SPOON

GIOCO DI RUOLO DI MATRIX DI STEVE DARLINGTON

Crediti

Realizzato, scritto, e concepito da Steve Darlington

Grafica ed impaginazione di Judas I. Zeh

Playtesting e supporto: Adrian Forrest, Jody Macgregor, Scott Lette, Colin Smith, Craig Oxbrow, teucer, Nick Ippolis, Funksaw, Jerome Comeau

Supervisione di Martin Becker

Suggerimenti e critiche dagli utenti di RPG.Net – grazie ragazzi, siete dei grandi!

Ringraziamento speciale alle “Una Guida di Wushu a Matrix” per avermi ispirato a fare una cosa di testa mia.

Sito originale: <http://www.azathot.com/steved/roleplaying/rules/MatrixRPG.pdf>

Indice

Introduzione	1	Personaggi	10
La Prima Regola	1	Creazione del Personaggio	10
Corollario alla Prima Regola	1	Abilità	11
Ambientazione	1	Equipaggiamento	12
		Nomi	12
Le Regole	2	Creazione Avanzata del Personaggio –	13
La Statistica Matrix	2	Pensieri e Destini	
Abilità	2	Esperienza ed Avanzamento del	14
Tirare il Dado	2	Personaggio	
Successo, Fallimento, e Confronto	3		
Combattimento e Danno	4	Sezione per i Narratori	16
Attaccanti Multipli e Vantaggi	5	Le Statistiche dei Personaggi del Film	16
Approfondimento sui Chip	6	Interpretare un Programma	17
Fuori da Matrix	7	Sul Potere e il Privilegio	17
		Sui Pensieri e Destini	18
Regole Opzionali	8	Gestire una Partita	20
La Regola “Woah”	8	Scrivere delle Avventure	21
Ammorbidire i Colpi	8		
Tirando con la Morte	8	Appendice: Spunti per delle Avventure	23
Disgustato sino al Midollo	8	Il Richiamo della Sirena	23
L'Eletto è L'Eletto	9	La Memoria Rimane	24
		I Predatori dell'Archivio Perduto	27

INTRODUZIONE

Benvenuto in THERE IS NO SPOON, un gioco di ruolo su matrix realizzato dal sottoscritto in una giornata sul bus. Ringrazio i trasporti pubblici – rilassano la mente. Se vuoi etichettare questo gioco, potresti farlo indicandolo come un sistema con poche regole, e con un'atmosfera cinematografica. Spero che ti piaccia.

La Prima Regola

Il “Reload” non esiste. Non è mai esistito, né mai esisterà. La stessa cosa vale per “Revolution”. Stesso discorso pure per qualsiasi altro film derivato da “Matrix” di cui hai sentito parlare, od altro. Se un giocatore menziona uno di questi film, il GM ha il sacrosanto diritto di prenderlo a cazzotti.

Corollario alla Prima Regola

THERE IS NO SPOON può esseri usato solo per delle one-shot o per delle mini-campagne – storie della durata media di un film. Se tenti di usare questo gioco per una lunga campagna di gioco, l'autore ha tutto il diritto di prenderti a cazzotti.

Ambientazione

Nel caso che non lo abbiate ancora capito, questo gioco è ambientato nel mondo di Matrix. Ci sono

poche altri dettagli a questa cosa. Questo gioco presume che tutti i PG siano agenti della resistenza, l'equipaggio di un hovercraft che spende parecchio tempo nel mondo virtuale di Matrix, la città che prima era loro prigioniera. Il mondo esterno dovrebbe essere secondario alle missioni stabilite. Questo è un gioco in cui ci si butta, si va giù duro, e si rischia tutto.

Il gioco può essere ambientato in qualsiasi periodo temporale, ma fare che la linea temporale sia più vicina possibile agli eventi del film (l'unico film) servirà a rendere le cose più immediate ed interessanti. Naturalmente, sentitevi liberi di cambiare gli eventi del film a vostro puro piacimento. Forse Neo non si è più alzato dopo lo sparo, o ha scelto la pillola blu invece che la pillola rossa. Forse non è l'Eletto. Forse lo sei tu.



LE REGOLE

La Statistica "Matrix"

I personaggi in THERE IS NO SPOON sono definiti da una statistica principale, l'unica che conta: Matrix. Questa statistica indica quanto tu sia in grado di manipolare Matrix dal suo interno, sia la realtà che sta attorno a te, sia il tuo corpo stesso. Va da uno a cinque (od anche sei); leggi lo schema qui sotto per capire cosa indica ogni singolo numero.

0 – una mente intrappolata per sempre in Matrix. Queste persone non possono essere salvate, e possono essere uccise senza alcuna preoccupazione morale od etica.

1 – le persone con il potenziale di vedere cosa è davvero Matrix, e di abbandonarlo. Tutti i PG, e tutti quelli nati al di fuori di Matrix, hanno un punteggio minimo di Matrix pari 1. (es. Mouse, Neo all'inizio del film)

2 – a questo livello può iniziare a fare cose fighe, come sparare incredibilmente bene o correre molto velocemente. Molti membri dell'equipaggio dell'hovercraft che hanno speso tempo considerevole nel sistema, hanno questo livello. (es. Cyber, Case, Apoc)

3 – Ora puoi saltare da un edificio all'altro, bloccare la telecamera e sfoderare le tue mosse di kung-fu. Personaggi ben allenati e scavezzacollo sono a questo livello (es. Trinity)

4 – Per molti dei ribelli, questo è il grado massimo possibile. Puoi vincere su quasi chiunque, saltare su lunghe distanze, sopportare grandi quantità di danno, lanciare persone oltre i muri. Personaggi davvero duri, che mettono in soggezione anche i loro membri di squadra, possiedono questo livello. (es. Morpheus)

5 – il livello degli Agenti, e il valore che Neo raggiunge nella scena sul tetto. Ora puoi evitare proiettili, fluttuare a mezz'aria, sollevare elicotteri giganteschi con le tue sole mani, e

lanciare gli Agenti sui binari della metropolitana. Sei un bastardo che non conosce tregua.

6 – sei Dio; decidi in qualunque momento cosa è reale e cosa no. Solo l'Eletto raggiunge questo livello. Rompi continuamente le palle al tuo GM se vuoi essere il Secondo Eletto. Può picchiarti se lo fai, ma potrebbe anche dire di sì.

Abilità

Grazie all'upload, sei in grado di imparare qualsiasi cosa e di migliorare quelle che hai dimenticato; di conseguenza non scrivere una lista di abilità, in quando hai la possibilità di fare ogni cosa. C'è, però, l'altra faccia della medaglia. Le Abilità scaricate non sono efficaci come quelle apprese in venti anni di allenamento, quindi si attestano al valore di 3. Le abilità in cui sei addestrato possono essere superiori a questo livello. Leggi la sezione "Tirare il Dado" per capire cosa significano questi livelli.

Se desideri incrementare le tue abilità tramite l'allenamento, o solo per diventare un vero spaccaculi, puoi spendere dei punti alla creazione del personaggio a questo fine. Le abilità possono essere classificate ai seguenti livelli:

- 4 – Esperto
- 5 – Maestro
- 6 - Divino

Si noti che un'abilità di livello Divino è ben oltre il limite del reale; è impossibile fallire quando si usa tale abilità. Perciò, costituirà un talento molto importante del tuo personaggio.

Tirare il Dado

TINS (abbreviazione per THERE IS NO SPOON) usa dei dadi a sei facce per ogni tiro. L'obiettivo del giocatore è di ottenere un risultato inferiore ad un numero stabilito dall'ammontare del livello dell'abilità o della statistica Matrix. Questo numero, solitamente, varia da due a cinque. Se ottieni un numero

uguale od inferiore, hai successo e puoi annunciarlo ai tuoi compagni di gioco.

Ogni volta che tiri per un'abilità, usi un dado. Se stai tentando di fare qualsiasi cosa che sia remotamente fisica – e sei dentro Matrix – puoi tirare anche un altro dado per la tua statistica Matrix. E' meglio usare due dadi di colore differente per agevolare il tiro, poiché avrai poi bisogno (praticamente sempre) di distinguere i due risultati. Se il tuo tiro abilità o il tuo tiro Matrix ha successo, la tua prova riesce. Un successo sul tiro di Matrix, però, è sempre migliore di un successo sul tiro di abilità. Se ambo i tiri hanno successo...però, sei proprio un vero cazzone, ed insieme al GM dovresti elaborare al momento un risultato scenico per mostrarlo.

Talvolta verrà testata la tua abilità nel plasmare Matrix (es. saltare a grandissime distanze). In tali casi tira un dado per cercare di ottenere meno della tua statistica Matrix; questo tipo di tiro viene indicato come la prova Matrix. Altresì, un tiro basato solo e puramente sull'abilità è denominata come prova Abilità. Tirare entrambi i dadi è una prova Standard, e a meno di specificazione, è il metodo standard per i tiri. Allo stesso modo, il dado usato per i tiri Abilità e Matrix, è rispettivamente chiamato Dado Abilità, o Dado Matrix. I successi, allo stesso modo, seguono la stessa classificazione e vengono chiamati Successo Abilità e Successo Matrix. Il Doppio Successo è possibile quando si ottiene sia il Successo Abilità, che il Successo Matrix.

Tutto ciò può essere abbastanza disarmante, quindi proviamo a chiarire le cose:

I personaggi hanno un livello Abilità (la cui media è 3) ed una statistica Matrix.

Per effettuare una prova Abilità, il giocatore tira un dado cercando di ottenere un numero eguale od inferiore al loro livello Abilità. Se ciò avviene, ottiene un Successo Abilità.

Per effettuare una prova Matrix, il giocatore tira un dado cercando di ottenere un numero eguale od inferiore al loro livello Matrix. Se ciò avviene, ottiene un Successo Matrix.

Per effettuare una prova Standard, il giocatore tira due dadi, facendo così un test Abilità e un test Matrix nello stesso momento. Questo tipo di prova è quella predefinita. Per il significato di successo e fallimento di questa prova, si veda sotto.

Successo, Fallimento e Confronto

Come spiegato in gergo tecnico, questo gioco usa un sistema che accentra il ruolo della fortuna. Perciò, prima di tirare il dado, spiega cosa stai cercando di fare nel modo più generale possibile. Per esempio: combattere, guidare, correre, provare ad uccidere qualcuno. Poi tira il dado. A seconda del risultato, descrivi l'esito dell'azione. **Nessun successo:** Fai pena. Probabilmente qualcosa hai fatto, ma ti è andata male in qualche modo, oppure sono riusciti a fermarti, impedendoti di fare ciò che volevi.

Successo Abilità: Hai fatto qualcosa, e c'è da dire che la cosa funziona. Buona mossa.

Successo Matrix: Hai fatto qualcosa di discretamente figo, e lo hai fatto dannatamente bene. Tu sì che spacchi!

Doppio Successo: Hai fatto qualcosa di totalmente duro ed incredibile. Ti adoriamo.

Notate l'ordine: un doppio successo è superiore ad un successo Matrix, che è superiore ad un successo Abilità, che a sua volta è superiore a nessun successo. Tale cosa è rilevante quando tiri contro un'altra persona. Il GM può anche richiedere un successo minimo di Matrix per compiere qualcosa, o per avere un successo molto fortunato. (Il fallimento è molto meno interessante di un successo avvenuto con una discreta dose di culo.) Inoltre, i giocatori dovrebbero tenere in conto di come descrivono le loro azioni. Un doppio successo rappresenta quei momenti in cui l'inquadratura si blocca ed inquadra da più angolazioni la tua mossa super-mega figa, così che tutti possano meravigliarsi a sufficienza.

Quando ti confronti contro un altro gruppo, il GM decide se il tuo avversario/avversari sono abbastanza esperti da poter tirare a loro volta dei dadi. I tiri vengono confrontati, e quello che

ottenuto il livello di successo più alto vince. Se avviene un pareggio, nessuna delle sue parti ottiene un vantaggio significativo sull'altra. Se si sta combattendo e si ottiene tale risultato, vi lanciate a vicenda contro il muro e distruggete un po' della struttura, ma nessuno ha la meglio sull'altro.

Ricorda che praticamente tutti gli abitanti umani all'interno di Matrix non hanno la statistica Matrix, quindi non potranno mai ottenere qualcosa di maggiore ad un successo Matrix. In poche parole, li potrai prendere a calci senza problemi. Ricorda anche, però, che gli Agenti hanno una statistica Matrix pari a cinque ed una montagna di abilità combattive. In poche parole, loro potranno prendere a calci te senza problemi.

Combattimento e Danno

Il combattimento si svolge allo stesso modo di un tiro abilità confrontato. Le abilità coinvolte sono il Kung Fu e il Gun Fu (o qualsiasi cosa con lo stesso significato), le quali hanno un valore di 3 come le altre abilità, a meno che non vengano migliorate alla creazione del personaggio. Per ogni livello di successo ottenuto, il vincitore può arrecare un livello danno al proprio avversario. Per esempio, se un Agente tira un pugno a Morpheus ed ottiene un doppio successo, mentre Morpheus non ottiene alcun successo, l'agente può infliggere tre livelli danno a Morpheus.



La salute del personaggio viene misurata in punti o chip, denominati chip Corpo e di cui, normalmente, si inizia il gioco con tre. Quando

tutti i chip sono andati, il tuo avversario può fare praticamente ciò che vuole con il tuo corpo. Tale cosa non è per nulla positiva, ma non significa necessariamente morte. Un GM dovrebbe permettere la morte di un personaggio solo in circostanze drammatiche con l'atmosfera necessaria – ad esempio in una battaglia incredibile, oppure prima di essa, quando un cattivone deve dare ai PG una buona ragione perché essi lo prendano a calci in culo.

Se la morte, invece, non è la soluzione giusta, le altre principali possibilità sono gravi ferite, svenire, o essere imprigionati. L'importante è che fare in modo che il personaggio in questione non possa agire e difendersi. I personaggi che hanno perso tutti i chip non possono effettuare alcun tiro sino a che non riacquisteranno almeno un chip. Non appena ci riescono, possono di nuovo agire normalmente. Possono, però, spendere anche un chip a loro vantaggio così da tirare un dado per una singola azione. Tale cosa è concepita per rappresentare un tentativo disperato di uscire da una situazione pericolosa, il GM dovrebbe fare in modo che tale utilizzo non sia abusato.

I chip Corpo possono essere riguadagnati nel Limbo. Per ogni scena in cui il personaggio è inattivo, in riposo, o fuori gioco per i colpi dei propri nemici, riguadagna una chip. Di cosa

consti la scena è a discrezione del GM. Il GM può anche premiare i PG che hanno eseguito cose incredibili o che hanno opportunità di gioco drammatiche con dei chip: se sei un buon

ballerino, rimarrai sulla pista da ballo più a lungo. Questi chip possono portare il numero totale di essi oltre il tre.

Uscire da Matrix risanerà tutti i chip persi. Naturalmente sempre che tu faccia in tempo ad arrivare al telefono.

Attaccanti Multipli e Vantaggi

Molte volte, un combattimento può essere “spezzettato” in più scontri tra due oppositori e, in tal caso, la cosa viene gestita come sopra descritto. Anche con tre o quattro combattenti il sistema non cambia – tutti confrontano il loro tiro di combattimento e quello che ha ottenuto un tiro maggiore determina l’esito infliggendo un numero di livelli di danno pari allo scarto tra il suo risultato e quello dei suoi avversari. Ciò significa che se due persone combattono lo stesso nemico, entrambe possono infliggere danno. Se non ottieni il tiro più alto, ma batti qualcun altro, ovvero non fai il tiro più basso, impedisce loro ciò che stavano per fare, ma non puoi evitare il danno a te inflitto da un terzo. Per i pareggi, nulla cambia – avviene uno stallo.

Si noti che questo sistema crolla su se stesso se applicato a più di pochi combattenti, quindi tali combattimenti dovrebbero essere spezzati in più parti, o dovrebbe essere sfruttato l’uso della regola Dado di Vantaggio.

Esempio:

Trinity (Gun Fu 4, Matrix 3) e Neo (Kung Fu 4, Matrix 4) stanno combattendo su un tetto. L’Agente (Gun Fu 4, Matrix 5) ha sparato a Neo, il quale ha appena schivato i proiettili (ha tirato un successo Matrix). Il GM dichiara l’inizio di un nuovo round.

Trinity dichiara che cercherà di colpire l’agente dalle spalle, mentre Neo dichiara che tenterà di avvicinarsi e di usare delle mosse di Kung Fu. Il GM dichiara che l’Agente farà partire i colpi della sua pistola per cercare di colpirli. Tutti tirano nello stesso momento. Neo ottiene un successo Abilità, l’Agente un successo Matrix, e Trinity un doppio successo.

L’agente, il cui grado di successo è di un livello superiore a quello di Neo, spara a Neo e stavolta lo colpisce. Nessun chip va perduto dato che la ferita non è grave, ma Neo si piega dolorante per il colpo. L’agente fa una piccola smorfia, dicendo: “E’ soltanto un umano”. Trinity usa poi i suoi successi. Approfittando della distrazione dell’Agente gli poggia la pistola sulla testa. “Schiva questo” dice fredda, per dopo far schizzar via le cervella dell’agente. Dato che ha ottenuto un doppio successo, e le circostanze si sono risolte a suo favore, il GM dichiara che l’agente è morto (leggi la Regola “Woah” più sotto.).

Se l’Agente avesse anch’egli ottenuto un doppio successo, le cose sarebbero andate diversamente. Oltre fermare Neo, avrebbe negato a Trinity la possibilità di colpirlo.

Sarebbe andata avanti più o meno così:

L’Agente spara nuovamente a Neo a terra e fa un’altra piccola smorfia – prima che Trinity lo attacchi da dietro. Neo vede Trinity e l’Agente rotolare sul cemento e darsela di santa ragione. Deciso a fargliela pagare, lo attacca...e il GM richiede nuovi tiri. Il combattimento va avanti.

Si occupa, quindi, di piccole battaglia dove ognuno ha un dado. Talvolta però, gli avversari dei giocatori saranno così numerosi, veloci, ben armati o davvero duri che i loro numerosi attacchi non saranno possibili da definire uno per uno. Per esempio, un’intera anticamera piena di guardie del corpo ben addestrate. O qualcuno che usa una mitragliatrice. Od ancora un Agente che tira una scarica di migliaia di pugni sul petto dell’eroe. Nei casi in cui il numero di attacchi sia così elevato da non essere rappresentabile in un round di combattimento, il GM può assegnare dei dadi extra alla parte che effettua questo tipo di attacchi. Tali dadi valgono sempre e solo come dadi Abilità.

Le regole per giudicare i tiri di dado per abilità multiple sono le seguenti:

Per prima cosa, il dado Abilità ne cancella un altro. Per ogni successo Abilità ottenuto, ne puoi annullare uno dalle riserva del tuo avversario.

Come secondo regola, il dado Matrix batte sempre totalmente il dado Abilità, non importa quanti dadi Abilità siano presenti. Quando qualcuno ottiene anche un solo successo Matrix e l'altro no, egli vince. Se nessuno ottiene un successo Matrix, vince quello che ha ottenuto più successi Abilità. Se entrambi possiedono un successo Matrix, il numero di successi Abilità decreta in vincitore.

In combattimento il numero dei chip persi è la differenza tra i livelli di successo PIU' il numero di dadi Abilità extra rimasti al vincitore. In tal modo, grandi gruppi possono costituire una seria minaccia per il PG.

Esempio:

Neo sta combattendo in una stanza piena di guardie armati di pistole. Il GM ritiene che sono a sufficienza per ottenere quattro dadi extra, tirando in tutto cinque dadi. Sono allenati ma non sono dei super-soldati, quindi il loro valore di Gun Fu si ferma a 4. Poiché sono dei burattini di Matrix, non hanno alcun dado Matrix.

Neo ha Gun Fu e Matrix a 4. Non male, per nulla. Implora il GM, inoltre, di concedergli un dado bonus poiché ha armi, molte armi. Il GM, in un raro momento di pietà, glielo concede.

Entrambe le parti stanno cercando di uccidersi, e quindi si tirano i dadi.

Le guardie tirano cinque dadi, ed ottengono 1,2,3,5,6. In tutto tre successi Abilità. Neo tira ed ottiene un 4 ed un 6, più un 3 sul suo dado Matrix. Ottiene quindi un successo Abilità, che va ad annullare un successo Abilità della guardia; rimangono due successi Abilità per le guardie, e nessun successo Abilità per Neo. Però Neo ha ottenuto un successo Matrix, e tale cosa fa pendere la bilancia dalla sua: Neo li blocca colpendoli tutti. Il giocatore descrive quanto il suo PG sia figo mentre fa questo, e tutti rimangono a bocca aperta.

Se Neo avesse però ottenuto 5 nel suo tiro Matrix, per lui sarebbero stati cazzi amari. Due successi abilità contro nessuno, significa che avrebbe perso due chip. Avrebbe così scoperto il

motivo per il quale nessuno ha mai attaccato il quartier generale degli Agenti.

Approfondimento sui Chip

Non ci sono solo il dado Abilità e il dado Matrix, ma anche i chip Corpo e i chip Matrix. Come prima, raccomandiamo di usare due colori differenti per distinguerli. Mentre i chip Corpo rappresentano il totale di danno che si può ricevere dentro Matrix, i chip Matrix rappresentano quei momenti improvvisi di totale consapevolezza, di illuminazione spirituale, e di un controllo praticamente involontario di Matrix. Normalmente i giocatori iniziano il gioco con tre chip Corpo ed un chip Matrix.

Come per la misurazione del danno, i giocatori possono spendere un chip Corpo per ottenere, loro stessi o per un altro giocatore, un successo Abilità immediato. Il Pg che riceve il bonus tira i dadi normalmente; usate la regola del dado multiplo (sopra descritta) per stabilire i successi. Ricorda che, poiché puoi per far ottenere un dado a qualsiasi giocatore, questa cosa permette anche ad un giocatore senza chip di riuscire a tirare con successo.

I giocatori, per cose molto più fighe, possono spendere un chip Matrix, sempre per sé od altri, ottenendo un successo Matrix automatico. Il PG con il bonus tira i dadi, il dado di Matrix aggiuntivo elimina un dado Matrix dell'opponente, così come fa un dado extra Abilità. Inoltre un successo in entrambi i dadi Matrix significa che hai compiuto qualcosa di incredibile e tremendamente figo, qualcosa di molto più elevato di ciò che potresti normalmente fare con la tua statistica Matrix. Esempi possono essere tornare in vita dopo aver ricevuto un bacio, o qualcuno che riesce a spezzare senza sforzo delle manette indistruttibili nonostante sia sull'orlo della morte. In poche parole il succo della regola è: "Per un round diventi come l'Eletto". Buon divertimento.

I Chip Matrix sono molto più difficili da riguadagnare rispetto ai chip Corpo. L'unica via di recuperarne è fare qualcosa di incredibilmente pericoloso, figo, o di basilare per la trama del tuo personaggio; meglio se tutti e tre. Rimanere fedeli al proprio Pensiero potrebbe farlo

riguadagnare (vedi sotto). Idem per affrontare un Agente in uno scontro uno-contro-uno. Se poi il secondo è fortemente collegato al primo (come nel caso della lotta di Morpheus nel bagno), la cosa diventa certa.

I chip Matrix possono essere concessi ad un giocatore senza chip Corpo o Matrix, perciò concedono tipi di successi che sarebbero stati impossibili senza questa spesa. Si ricordi, però, che può essere spento solo un chip per ogni tiro di dado. Non puoi ricevere chip Corpo da qualcuno e poi spendere il tuo chip Matrix per incrementare il tiro. Un chip per ogni tiro. Ok?

Si noti anche che non ci sono particolari sistemi narrativi dietro ai chip Matrix. I PG possono già ignorare le leggi fisiche in Matrix, ma non devono essere in grado di cambiare allo stesso modo la sua struttura. Tale potere è nelle sole

mani degli Agenti; concederlo anche ai PG renderà gli Agenti molto meno pericolosi. Naturalmente, gli Agenti (e tutti gli altri PNG) non hanno chip Matrix – è un vantaggio dei soli PG.

Fuori da Matrix

Tutti i tiri, come indicato prima, fuori da Matrix sono effettuati con il solo uso del dado Abilità, e non del dado Matrix. I chip svolgono la stessa funzione che effettuano nel mondo virtuale, ma il chip Matrix rimane l'unico modo di tirare un dado Matrix, effettuando così incredibili talenti di forza. Le abilità “scaricate” sono sempre disponibili. Comunque, il GM dovrebbe evitare di fare tirare troppi dadi, o di non ambientare il gioco per troppo in questi luoghi. Matrix è il luogo dove ogni tipo di acrobazia è possibile, quindi cerca di far star lì i personaggi il più possibile.



REGOLE OPZIONALI



La regola "Woah"

Questo è Matrix: l'impossibile e l'incredibile avvengono ogni momento. Comunque, se un giocatore descrive in modo dannatamente figo ciò che fa, e gli altri giocatori prorompono in esclamazioni di sorpresa ed ammirazione (come "Woah!" od altre esclamazioni ad effetto), allora il GM dovrebbe considerare il risultato del giocatore migliore rispetto al tiro ottenuto. I GM potrebbero ricompensarlo con un livello aggiuntivo (o più) di danno, dare al PG un chip Corpo, migliorare la situazione a favore del PG, evitare che avvenga qualcosa di storto (come fare in modo di evitare che un altro PG venga ferito gravemente), o qualsiasi altra cosa che produca un effetto "aggiuntivo". Leggi il combattimento sul tetto descritto alcune pagine prima per un esempio di questa regola.

Ammorbidire i Colpi

I GM scopriranno ben presto che tre chip possono venire persi abbastanza velocemente. Se la cosa diventa troppo dannosa per i PG, incrementa i loro chip fino a quattro o cinque, o sii più generoso nel premiarli per un ottimo modo di gioco. Tale cosa è utile se desideri incoraggiare scontri lunghi e memorabili. Quando lo scontro starà per terminare, assegna un chip ad ambo le parti, così da mandare avanti il combattimento, tenere alta l'attenzione e guadagnarci ammirando la coreografia dell'azione.

Ricorda che se permetti ai tuoi PG di iniziare con più di tre chip, i chip Corpo dovrebbero essere più economici alla creazione del personaggio, poiché diventano molto meno importanti. 1 punto per 2 chip è un giusto prezzo per i personaggi che iniziano con cinque chip.

Tirando con la Morte

Quelli che trovano troppo generico il sistema di danno, troveranno utile la seguente regola opzionale. Quando un personaggio finisce a 0 chip, la sua immunità al reale termina, e comincia a subire dei veri e propri danni. Inoltre, non può più tirare il suo dado Abilità. Se gli viene inflitto un ulteriore livello di danno (andando a -1), non potrà nemmeno tirare il dado Matrix; non potrà quindi fare più alcun tiro (a meno che non riceva un chip da un altro giocatore). Può ancora parlare (o gemere di dolore) e strisciare ed allontanarsi dal campo di battaglia se aiutato. Se gli viene inflitto un successivo livello danno (portandolo così a -2) diventa incapacitato e non può far altro che rimanere al suolo e sanguinare. A meno che non lasci Matrix in pochi minuti, morirà. Raggiungere il -3 significa una sola cosa: morte. Il tuo cervello è andato, i tuoi organi sono stati distrutti, o le tue ossa fracassate. Nessuna sorta di "deus ex machina" è in grado di salvarlo.

Disgustato sino al Midollo

Un'altra regola opzionale per il danno è modellarlo a seconda della credenza del personaggio. Un personaggio che sceglie, o viene forzato, ad agire in un modo che va contro, od addirittura mira distruggere le sue credenze, il codice personale o la ragione di vita, subirà un crollo di volontà. Tale cosa potrebbe accadere durante una tortura, od altre esperienze estreme. Il GM può richiedere un tiro Matrix. Se esso fallisce, il PG perde un punto nella statistica Matrix, cosa che può far talvolta azzerare la statistica in discussione. Il recupero di questi punti dovrebbe essere difficoltoso, poiché riguarda la totale ricostruzione della volontà del

personaggio. Il GM decide se una determinata esperienza od azione provoca questo crollo.

Questa regola deve essere usata con parsimonia. Ricorda che questo è un gioco d'azione, non una storia horror che tratta della fragilità e della labilità di una mente umana.



L'Eletto è L'Eletto

Alcuni giocatori potrebbero dire che L'Eletto ha una statistica Matrix di sei, e che dovrebbe essere l'unico, a guidare il suo destino. Tale cosa è semplice da cambiare; sottraete dal numero di sette il totale di ogni statistica in gioco. Poi, invece di tirare meno o pari al numero ottenuto, cercate di tirare un numero uguale o superiore. Le probabilità rimangono le medesime, poiché Trinity cercherà di tirare un numero pari o minore di tre, e con questa regola dovrà tirare un numero pari o superiore di quattro; vi è sempre una probabilità del 50%.

La ragione per la quale questa regola non viene usata è che necessita degli abbassamenti dei punteggi abilità per permettere il loro miglioramento, cosa che diviene molto meno semplice ed intuitiva. Inoltre l'autore nutre un'ossessione viscerale per i sistemi che mirano a tirare basso e non a tirare alto.

I PERSONAGGI

Creazione del Personaggio, anche detta “Ehi, la statistica Matrix è troppo sgrava!”

...E lo è. Ebbene sì, il modo più semplice per il poweplay, in questo gioco, è aumentare alla follia la tua statistica Matrix. Se è la tua idea di gioco, allora fa pure. Il GM è comunque autorizzato a pestarti a sangue se decidi di seguire questa linea di condotta.

Potete inoltre intuire e apprezzare facilmente che c'è del divertimento anche a non essere così sboroni, ma riuscire comunque a fare altre cose fighe. A tal proposito, abbiamo proprio della Roba Figa da acquistare alla creazione del personaggio. I Giocatori hanno sei punti da spendere alla creazione del proprio personaggio. Per ogni punto speso si potrà acquisire un punto Matrix; altrimenti ogni altra cosa può essere trovata alla categoria “Robe figa”. Alcuni esempi di Roba Figa sono qui descritti.

<u>Roba Figa</u>	<u>Costo</u>
Esperto in un'Abilità	1
Maestro in un'Abilità	2
Divino in un'Abilità	4
Chip Corpo aggiuntivo	1
Chip Matrix Aggiuntivo	2

Ricorda che non puoi mai comprare un Dado

Esempio:

Un giocatore potrebbe aver programmato una pistola speciale per sé, chiamata Wynona. Se il giocatore sussurra il nome del bersaglio a Winona, i suoi prossimi proiettili non mancheranno il bersaglio (la sua Gun Fu viene considerata pari a sei quando usata contro una persona). Il GM decide che tale cosa accadrà solo nel caso che il PG conosca il nome del bersaglio, e che spari da una lunga distanza o in una folla. Tale cosa non può accadere molto di frequente, quindi concede il tutto ad un prezzo di un solo punto. Il giocatore, pestando i piedi come un bambino, vuole che la cosa avvenga in ogni scontro armato di qualsiasi genere. Il GM decreta che tale cosa verrà a costare tre punti. Volano maleparole.



raccomandato di punti; con questo livello di punti potrete creare un PG al livello di Trinity e Morpheus all'inizio del film. I GM, però, possono anche voler far giocare personaggi decisamente più "duri", alzando così i punti a sette o otto. Od anche ridurli a quattro o cinque, se desiderano far giocare dei personaggi più deboli, come dei vagabondi o messaggeri della rivoluzione. L'autore ritiene che un gioco basato su personaggi del livello di Mouse che possono usare solo ed unicamente il loro valore di Matrix possa essere intrigante.

Ricorda inoltre che il GM ha tutto il potere di poter limitare la statistica Matrix a sua discrezione, per migliorare il gusto della partita.

Abilità

La parola "abilità" è usata praticamente ovunque, ma è sempre presa molto alla leggera. Un'abilità è qualcosa che il tuo personaggio sa fare meglio degli altri. Il tuo personaggio potrebbe avere una affilatissima katana, in grado di tagliare in due i carri armati, e perciò diverrebbe molto più mortale in combattimento. Ciò alza la sua "abilità" Katana a quattro. Quando usa tale arma, la sua Abilità è pari a quattro. L'immagine residua di Trinity è una bella ragazza in pantaloni di pelle. Considera tale cosa come un'abilità al livello di Maestro, che può influenzare sino a cinque bersagli per ogni tiro sociale nel caso abbia effetto.

In ambo i casi (ed anche per le altre abilità più "intrinseche") questa cosa non è tanto un'abilità, quando modellare la tua identità in Matrix. Anche se l'abilità non viene scaricata, è trattata allo stesso modo.

Il GM può decidere se l'abilità di tua scelta sia troppo "stretta" o troppo "estesa". Leggi gli esempi sotto per darti una linea guida; se l'abilità è molto "stretta", il GM può permetterti di comprare due livelli dell'abilità ad un prezzo di un punto (quindi il livello di Maestro verrebbe a costare 1, e quello Divino 2). Allo stesso modo, se invece è "estesa", ogni livello verrà a costare il doppio del costo normale.

Parlando generalmente, i giocatori dovrebbero creare abilità che concernino determinati campi,

e non sfruttare ogni cosa possibile del sistema di gioco a loro vantaggio per rendere così più difficile il lavoro del GM.

Esempio:

Incapace di stabilire un accordo per la capacità speciale di Wynona, il giocatore, allora, decide di rendere la sua abilità come una semplice capacità aumentata con l'uso di una pistola. Acquista l'abilità "Wynona" al livello Esperto. Poi propone al suo GM di poter acquisire il livello di Maestro al medesimo costo, poiché riguarda solo quell'unica arma. Il GM, che ne ha le palle piene di sentire frignare, glielo concede, ma specifica che Wynona d'ora in poi potrà sparare per soli due round prima di dover essere ricaricata. Il giocatore sbuffa e dice che non gli interessa fare il ragioniere sui colpi sparati...e si accontenta di acquisire "Wynona" al livello di Esperto.

Nello stesso momento, un giocatore vorrebbe essere un uomo d'incredibile aspetto, che può essere chiunque, parlare con chiunque di qualunque cosa e sedurre chiunque desideri. Dopo aver discusso un po', il GM dichiara che l'abilità "Aspetto" è talmente varia che il suo costo è doppio rispetto alla norma. Il giocatore comincia quindi a lamentarsi ed a tenere il broncio. Il GM a questo punto sbotta e dice chiaramente che o si mettono a fare i PG senza lamentarsi come dei bambini, o se ne torna a casa a guardarsi un anime. I giocatori, divenuti improvvisamente intelligenti, chinano la testa e scrivono.

I personaggi devono ricordarsi che Kung Fu e Gun Fu sono le abilità più frequentemente usate. (Kung Fu concerna anche le armi da Mischia).

Altre possibili abilità potrebbero essere:

Acrobazia
Guidare
Hacker
Riparare/Tech/Elettronica
Leadership
Presenza
Intrusione
Percezione
Creazione Artistica

Demolizione

Resistenza

Dottore

Conoscenza urbana (dove sono le uscite, i club giusti per passare inosservati...)

Soccorso Comico

Katana

Bella Ragazza

Procurarsi dei Fiori

Equipaggiamento

Poiché l'equipaggiamento è meramente programmabile, praticamente puoi avere ciò che vuoi. Devi però richiederlo ogni volta all'operatore e il GM ha tutto il diritto di rifiutare una tua richiesta se eccessiva. A meno che tu non abbia speso dei punti nella creazione del personaggio, tutti i tuoi ferri da lavoro saranno generati dal computer e ci si baserà sui bisogni e necessità della storia e del GM.

Inoltre, evitate di riempirvi di pistole su pistole; non è facile camminare per le strade con tutto questo arsenale e passare inosservati. Poiché molte missioni non saranno così distruttive come salvare Morpheus facendo irruzione e sparando a destra ed a manca, non pensate di portarvi dietro

un'armeria. Il tuo GM può (e lo farà) prenderti a botte se ci provi.

Nomi

E' importante che il nome del personaggio rispecchi l'atmosfera del film. Corto, diretto e figo. Il tuo nome è più un nick da hacker, un titolo, o un simbolo. Non dovrebbe essere un luogo comune, ma descrittivo e di tutto rispetto. Un'infarinatura di mitologia dà una mano nella scelta (eccezion fatta per alcuni nomi ripresi poi anche dai personaggi degli X-Men).

Alcuni nomi buoni

Apostata, Ratto, Giuda, Simone, Icaro, Gorgone, Euridice, Porta, Nemesi, Eclisse, Chimera, Nexus, Ade, Sacerdote, Demone, Pax, Zero.

Alcuni nomi cattivi

Quentin, Sally, Eustachio, Chupacabra, Tinky-Winky, Capezzolo, Esplosione, Automatico, Chierichetto, Fax, Ninja, Thrakkazog, Wolverine, Zorro



Creazione Avanzata del Personaggio – Pensieri e Destini

Dopo, i giocatori dovrebbero scegliere un pensiero per il loro PG. Rappresenta i loro dilemmi interiori, che a volte li spingono all'azione, altre volte li bloccano. E' la voce che li spinge a compiere cose folli ed imprudenti, senza ragione e oltre le loro capacità. Il Pensiero di Morpheus, ad esempio, è la sua ossessione dell'Eletto, e la sua ferma convinzione che Neo lo sia. I Pensieri devono essere semplici, ed essere manifestati nella medesima maniera. Inoltre, cosa più importanti, definiscono i concetti che spingono, controllano, e consumano ogni cosa che il personaggio fa in gioco.

Il tuo Pensiero non porta vantaggi regolistici. L'idea è concepita per riassumere in un solo chiaro concetto la personalità del tuo PG. I personaggi di Matrix sono personalità semplici e spicce, e buona parte del divertimento sta proprio in tutto questo. Scegliere un Pensiero riassumerà questo concetto che, annotato sulla scheda, sarà la tua linea guida per l'interpretazione del personaggio.

Volendo il GM potrebbe concederti un dado Bonus o un chip Corpo quando stai svolgendo una qualsiasi azione che sia totalmente in linea con il tuo Pensiero. Se segui questa linea di pensiero in modo spettacolare ed unico, potresti persino arrivare ad ottenere un chip Matrix. [Trinity, ad esempio, potrebbe ammettere il suo amore per Neo e la fiducia che ripone in lui.].

Alcuni Pensieri buoni

Seguire sempre gli ordini, non importa quali siano; Colei che amo, ama un altro e la mia gelosia è incredibile; Curiosità insaziabile, che va oltre l'auto-preservazione; Credere in un potere più grande che guida le mie azioni; Incapacitato a sottrarsi dinanzi a qualsiasi cosa, anche da una battaglia con un Agente; Alla ricerca del mio primo amore (o di un bambino, fratello...); Arso dal desiderio di vendetta contro le macchine (o il mondo); In preda a codardia e sotto-stima; Credere che l'Eletto non esista, e che bisogna dire la verità prima che tutto sia perduto; Aver perso la voglia di amare, e con il solo obiettivo di non morire senza motivo; Il mio

fratello minore deve essere protetto da ogni cosa che può nuocere; Sono profondamente innamorato di una Pila Umana/ programma/ ufficiale comandante.

Alcuni Pensieri cattivi

Adoro guardare Dr.Who; Desiderare che Morpheus usi il deodorante; Avere un appuntamento con quella ragazza che lavora da Starbuck; Adoro il combattimento; Piromane impazzito; Abbastanza picchiatello; Scherzo della natura; Adoro l'Opera; Crede nella fortuna; Odia gli Irlandesi; Si annoia facilmente; E' Ebreo; Obbedisco al mio capitano; Si veste sempre bene; Omosessuale effeminato.

Per concludere, tutti i personaggi hanno anche un Destino. Ogni membro della Resistenza dovrebbe recarsi dall'oracolo il prima possibile; a meno che non intendi far giocare questo avvenimento nella partita, prendi come assunto che il colloquio sia avvenuto, e che ai PG sia stato rivelato uno scorcio del loro futuro. Tale Destino deve essere determinato dal GM, e dalla fantasia, e soprattutto deve essere tenuto segreto dal giocatore. Il GM è consigliato di parlare del destino in forma privata con il giocatore, e di annotare i destini dei vari giocatori, prima che il gioco inizi.

Il GM, oltre a segnare se e quanto l'Oracolo ha visto del futuro dei PG, dovrebbe ricordare che l'Oracolo è famoso per mentire e dire alle persone che lo interrogano solo ciò che esse vogliono sentire. Possiede un'agenda, sulla quale scrive ciò che dice; infatti il futuro cambia a seconda di quel che dice alle persone che la interrogano. L'Eletto non è incarnato in una sola persona, ma è ciò che l'Oracolo ha estrapolato da Neo, facendo in modo che Trinity e Morpheus credessero realmente che Neo fosse l'Eletto.

In altre parole, lo scopo dei Destini non è di predire il futuro, ma di crearlo; non di limitare le azioni dei giocatori, ma di spronarle. Questa cosa è più ampiamente discussa nella sezione del GM.

Esperienza ed Avanzamento del Personaggio

Queste cose tendono ad accadere nel seguito del primo film, sempre che ci fosse un seguito naturalmente, che, ricordiamo, non c'è. Non esistono regole stabilite e predefinite per l'avanzamento del personaggio, quindi.

Comunque, in un film un qualsiasi personaggio impara delle cose; non solo cose riguardanti se stesso, ma anche delle vere e proprie abilità. Quando tale cosa accada dipende unicamente dalla storia. Se compare una scena di allenamento (o anche un momento di rivelazione spirituale), il GM può decidere che è avvenuto un significativo apprendimento, e premiare con uno-due punti il PG. I costi per innalzare i vari valori rimangono gli stessi dello schema per la creazione del personaggio, ma si vada avanti a leggere per quanto riguarda la statistica Matrix.

Inoltre, molte persone vorranno probabilmente giocare una partita che coinvolge uno o più PG esterni da Matrix. Date a tali personaggi una

caratteristica di Matrix pari a 1, un'abilità al livello Esperto e stop. Poi concedete i punti esperienza a seconda di come se la cavano nella partita. Lasciate che sia comunque la trama a guidarvi: dopo una scena d'azione, o particolarmente drammatica, concedete un punto statistica in più. In una storia strutturata a cinque atti, tale cosa concessione dovrebbe avvenire all'inizio di ogni atto, così da poter rendere un PG veramente completo in tempo per lo scontro finale.

In ambo i casi, alzare di valore la statistica Matrix dovrebbe essere molto più difficoltoso rispetto ad aumentare una qualsiasi abilità, e deve essere ampiamente giustificata. I giocatori avranno molto a sudare se vorranno aumentare la loro statistica Matrix, poiché significherebbe raggiungere un livello superiore di conoscenza e autocontrollo. Potranno dimostrarsi pronti a tale incremento solo quando affronteranno a viso aperto le loro paure, andranno oltre i loro limiti, e faranno ciò che penseranno impossibile da poter fare.



Esempio:

Neo entra nell'ufficio dell'Agente con la sua statistica Matrix pari a 3. Dopo questa battaglia, terribilmente pericolosa, ottiene un punto Matrix (esattamente quando dice "Non c'è nessun cucchiaino"). Sul tetto dà prova di questo miglioramento evitando i proiettili e abbatte un

elicottero a mani nude. Morpheus gli si avvicina, gli dà una pacca sulla spalla, e gli dice che conoscere il sentiero non è una cosa uguale a percorrerlo. Neo ottiene un altro punto Matrix. Tecnicamente non sarebbe dovuto riuscire a schivare i proiettili senza un valore pari a 4 nella statistica Matrix; è provandoci, però, che ha imparato a farlo.



SEZIONE PER I NARRATORI

Statistiche dei Personaggi del Film

Neo all'inizio del film

Matrix: 1
 Hacker: 4
 Abilità Speciale: Potrebbe Essere l'Eletto
 Pensiero: Incerto
 Destino: Mettere la propria vita nelle mani di Morpheus

Neo alla fine del film

Matrix: 6
 Hacker: 4
 Kung Fu: 5
 Gun Fu: 4
 Abilità Speciale: è L'Eletto.
 Pensiero: Ama Trinity
 Destino: Far incazzare milioni di persone interpretando Costantine

Morpheus

Matrix: 4
 Kung fu: 4
 Demagogia: 5
 Pensiero: Fanatico Entusiasta
 Destino: Trovare l'Eletto, e sudare sette camice.

Trinity

Matrix: 3
 Kung fu: 4
 Gun Fu: 4
 Bella Ragazza: 5
 Pensiero: Ama Neo
 Destino: Innamorarsi dell'Eletto.
 Awww.

Smith

Matrix: 5
 Kung Fu: 5
 Gun Fu: 5

Pensiero: Odia l'odore di umani (E' da leccarsi le dita!)

Brown and Jones (Gli amici di Smith)

Matrix: 5
 Kung Fu: 4
 Gun Fu: 4
 Pensiero: Fanaticamente devoti nel voler spazzare via la rivoluzione, e nell'adorazione delle scacchiere.

Noterai che questi personaggi sembrano oltrepassare le regole per la creazione del personaggio; questa cosa è completamente voluta, ed è uno degli assiomi del gioco di ruolo.

Le persone normali (o "pile umane") possiedono un valore di Matrix pari a 0, e la loro abilità principale a quattro. Nel caso siano ben allenati, o dei veri duri, se non entrambi, potrebbero avere anche uno o due abilità di valore pari a cinque. Non possono "uplodare" abilità e averne altre che non siano quelle elencate nella loro scheda. Le Pile Umane hanno uno, due o tre chip Corpo, a tua completa discrezione.

Un agente possiede sempre una statistica Matrix pari a cinque e l'abilità più fondamentale a quattro. Comandanti di unità speciali, o agenti particolarmente avvezzi al combattimento, potrebbero avere un valore pari a cinque nella abilità di combattimento, od ancora altre abilità, a seconda del loro ruolo. Gli agenti hanno cinque chip, e non tre, e quando muiono non fanno altro che trasferirsi in un nuovo corpo. Possono inoltre, seppur la cosa venga avvertita, cambiare Matrix in qualunque cosa essi desiderino. Tutto ciò li rende degli avversari davvero temibili, come infatti dovrebbero essere.

Dopo tali premessi, il Narratore non dovrebbe inserire gli Agenti in una scena senza che i giocatori abbiano una via di fuga, anche se non

introdurli in uno scontro è impossibile. Sono dei veri ossi duri, ed usateli come tali.

Giocare un Programma

E' inevitabile che prima o poi un giocatore ti farà questa domanda. Hai tutto il diritto di prenderlo a cazzotti se lo fa. In alternativa puoi concederlo, e qui sono forniti alcuni consigli per gestire la cosa:

L'opzione più semplice è decidere che non tutti i Programmi hanno un accesso diretto a Matrix, e per questo le loro capacità, nel programma, possono variare quanto quelle di un PG umano. Il loro punteggio Matrix va da uno a cinque, possono scaricare abilità (si presume che si siano connessi in qualche modo ai computer della resistenza) allo stesso modo dei "normali" PG. L'unica differenza sta nel fatto che i programmi non hanno alcuna forma fisica al di fuori di Matrix. Se gli Agenti stanno dando loro la caccia non esiste posto dove possono nascondersi – alla fine verranno catturati e cancellati.

Il vantaggio dell'essere un programma sta nel fatto che la morte non è sempre eterna. Sotto attento esame un Agente potrà capire che il Programma non è un umano, ma ci vuole molto tempo e fatica per trovare il "bug" ed eliminarlo totalmente (lo stesso tempo che ci metterebbero degli esterni a Matrix scoprire dei bug per hackarlo). Quando un programma muore, non fa altro che perdere il suo software di schermatura. Dopo tre scene di "Riposo", possono ricaricare i loro file di backup e tornare in un differente corpo ospite con le medesime statistiche e tutti i chip al massimo. Grazie a questa capacità possono sprecarsi in azioni suicide, poiché non moriranno nel mondo reale. E' comunque il Narratore a decidere dove si trovi il corpo e le



sue condizioni – abusa di questo potere e ti ritroverai sulla luna e nel corpo di un pinguino. Allo stesso modo il Narratore può decidere, in qualunque momento, che gli Agenti hanno scoperto il tuo Bug e che hanno eliminato questa abilità di rigenerazione.

I programmi rinnegati sono buone scuse per giustificare delle abilità speciali o super poteri. Inoltre alcuni di essi (come i due vestiti di bianco...se esistessero) sono davvero fighi.

Esempio di un personaggio Programma Rinnegato

Sirena (idea base: Kim Basinger)

Matrix: 4

Abilità Speciale: Bellezza accattivante

Pensiero: Vendicarsi sugli Agenti, e più generalmente su tutta la popolazione maschile

Destino: Innamorarsi dell'uomo che disprezza maggiormente.

Sirena è la ragione per cui Mouse ha inserito la Donna vestita di Rosso nel programma d'addestramento – era un programma controllato dagli Agenti concepito per distrarre gli avversari con la sua folgorante bellezza. Inoltre alcuni Agenti la usavano per "rilassarsi" quando dovevano sostare a lungo nel programma. Un giorno si stufò di rimanere un pupazzo piegato ai desideri dei suoi padroni, e si ribellò. Durante un attacco da dei rivoluzionari sugli Agenti, cambiò bandiera, e dopo averli pestati a sufficienza fuggì, unendosi alla resistenza.

Fortunatamente, i suoi poteri non l'hanno abbandonata: ogniqualvolta che entra in una stanza la sua bellezza è così grande che tutti (di ambo i sessi) deve eseguire con successo un tiro Matrix o rimanere immobile ad ammirarla per un round. Molti però sanno chi ella sia, soprattutto gli Agenti, e per questo le è difficile viaggiare in incognito. Comunque, è un alleato che ogni equipaggio di un hovercraft vorrebbe avere.

Sul Potere e il Privilegio

Il PG medio di THERE IS NO SPOON possiede un valore pari a 3 nella statistica Matrix ed

un'abilità a livello 3. Ciò significa che possiedono una probabilità pari al 75% in ogni singolo tiro. Nel combattimento tale percentuale si alza sino a raggiungere un valore del 85% - 90%. Tale cosa si sposa perfettamente con lo spirito del gioco: i PG sono eroi, hanno superpoteri, e il fallimento è una cosa ben rara nel film. Bisogna comunque tenere sott'occhio alcuni accorgimenti: non bisogna mai tirare per cose banali, e non tirare troppo spesso, altrimenti il successo diverrà un fatto scontato e comune. Allo stesso modo sarà necessario anche mettere un numero minimo di successi talvolta, così che i giocatori rimangano con i piedi per terra.

Cosa ancora più importante: poiché il successo è così raro, deve avere grande importanza. Quando qualcuno fallisce in Matrix, tutto si rovescia, oppure si viene sfiorati, se non colpiti, in un secondo da una valanga di proiettili. Un fallimento dovrebbe limitare, circoscrivere, contrastare (se non stravolgere completamente) ciò che il giocatore sta facendo, o far spuntare nuovi problemi. Un fallimento costituisce, per esempio, il fatto che gli Agenti scoprano un rinnegato dentro Matrix. Quando arriveranno spetta a te.

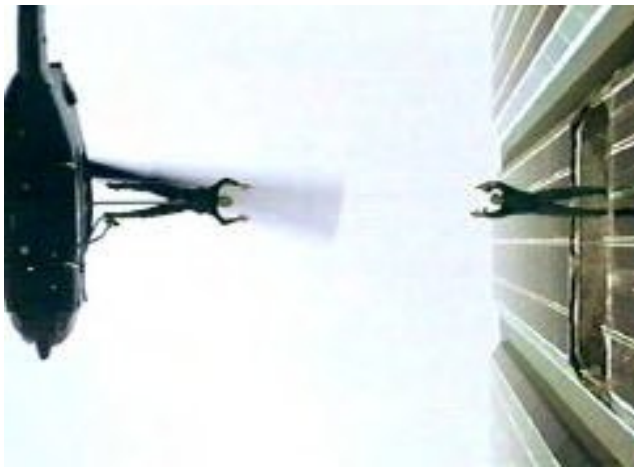
Il problema è minore nel combattimento, poiché tre chip non sono molti e i giocatori possono venire buttati giù abbastanza velocemente. Tale cosa è compensata dall'elevato danno che possono infliggere con i loro successi, ma sarebbe meglio considerare, anche, la regola opzionale "Woah". Poiché un fallimento può facilmente far uccidere, o far svenire, un PG, sarebbe meglio permettere che si mangino uno scagnozzo con uno solo dei loro successi. Oppure, fornite alle comparse un solo chip. Tale cosa velocizza, inoltre, i combattimenti.

Un altro problema risiede nel successo critico, il Doppio successo, che viene percepito come impressionante – non è poi così impressionante, visto che capita il 25% delle volte. L'unico consiglio è di guardarsi il film molte volte; considerate che ogni volta che avviene un Doppio Successo la scena scorre al rallentatore, o si blocca su una singola inquadratura, mentre la telecamera comincia a ruotare. A volte ambo le parti ottengono un Doppio Successo, come

all'inizio della battaglia in metrò tra Neo e Smith: un sacco di colpi, dei quali nessuno va a colpire. Tutto avviene in "bullet-time". Quando descrivi queste scene non dovresti lesinare in termine cinematografici, e dovresti incoraggiare i tuoi giocatori a fare lo stesso.

C'è comunque un limite a ciò che si può fare con un Doppio successo. Escludendo l'Eletto, i personaggi di Matrix non sono proprio dei supereroi – non sono stoici di fronte al danno come Superman e non possono manifestare qualsiasi cosa come Lanterna Verde, e nemmeno sono veloci come Flash. Comunque sia, a parte ciò, possono fare quasi tutto. La leva del kung-fu non è rotta, ma è piazzata a livello undici (su dieci). Non possono volare, ma possono fare salti di incredibile raggio. E' questo concetto che li rende dei "superumani" e non dei "supereroi".

Comunque non bisogna preoccuparsi di questa cosa in questo momento; se guarderai a sufficienza il film, capirai cosa ci sta e cosa non ci sta. Allo stesso modo un buon Narratore capirà le cose su cui un giocatore avrà troppo controllo e cosa no. Fidati del tuo istinto e non pensarci. Sino a che ci saranno esplosioni, scontri a base di kung-fu ed impermeabili neri e, soprattutto, i tuoi giocatori si divertono, null'altro avrà la benché minima importanza.



Sui Pensieri e Destini

I Poteri e i Destini sono probabilmente gli elementi più importanti di tutto il gioco, e il loro ruolo deve essere pienamente compreso. Nonostante sembrano limitarsi a concetti descrittivi, hanno un ruolo pienamente attivo: un buon Pensiero dovrebbe dire al giocatore cosa

fare; un buon Destino dovrebbe dire al Narratore cosa fare al giocatore.

Possiamo dire che il Pensiero è il più importante fra i due; i Pensieri dovrebbero essere sempre una peculiarità del gioco, in quanto non si limitano a dire al giocatore cosa fa il proprio personaggio, ma anche come lo fa. I Destini sono meno importanti poiché non coprono ogni sfaccettatura del gioco, e in alcuni casi non vengono nemmeno considerati; un buon Destino, però, può rendere incredibile il tuo Pensiero. Allo stesso modo i Pensieri possono fare in modo che cominci a preoccuparti del tuo Destino. Si può concludere che essi dovrebbero essere legati strettamente l'un l'altro per garantire il massimo effetto possibile.

I giocatori potrebbero fare fatica a ideare un Pensiero, quindi stai pronto ad aiutarli. Ricorda che oltre essere onnicomprensivo e significativo, un buon Pensiero è una risorsa di idee, scene, e spunti per il Narratore; tienilo sempre a mente. Se hai fissata una trama ben fissata in testa, non farti problemi a spingere i giocatori verso dei Pensieri che si adattano alla tua idea.

I Destini hanno un'elaborazione ancora più difficoltosa rispetto ai Pensieri. Di nuovo, si tenga ben a mente il loro scopo: I Destini non sono necessariamente delle cose che avverranno, ma devono servire per spingere all'azione e per intraprendere delle scelte; insomma, sono concepiti allo stesso modo in cui lo sono nel film. Non sono altro che dei pezzi di carta bianca che i PG possono riempire a loro piacimento per

realizzare delle scene veramente drammatiche. Quando è possibile, tutto questo potenziale non dovrebbe venir mai sprecato ed è molto più importante rispetto al farli divenire realtà. Il futuro è bizzarro e sappiamo benissimo che l'Oracolo unisce verità e menzogna nelle sue parole; magari ha visto cosa accadrà veramente e sta cercando di proteggerti. Oppure il tuo futuro non si è ancora compiuto. Oppure, ancora, tutto accadrà nel seguito. Sempre che un seguito esistesse, naturalmente [e non esiste].

In poche parole non ogni Destino riuscirà ad adattarsi ad ogni gioco, per ogni giocatore. E' meglio non considerarli sino al momento in cui il loro ruolo non sarà vitale.

Quando trascrivi i Destini, ti consiglio di essere vago a sufficienza da permetterti una certa libertà d'azione, ma anche abbastanza concreto da far sì che i Destini risultino sufficientemente "stretti". Per applicarli ai Pensieri potrebbero aver bisogno di una certa specificità, che puoi anche ottenere dando dei suggerimenti su quello che accadrà nell'avventura che hai pensato. Il miglior esempio di un Destino è una profezia che si auto avvera, in maniera che questo implichi automaticamente un'azione da parte del PG. Ad esempio se il pensiero di un PG è: "Innamorato con una pila umana". Il suo destino potrebbe essere: "Coei che ami è destinata a morire fra le tue braccia". In questo modo si rimane sufficientemente vaghi (perché, quando, e come morirà?) ma anche molto puntali ("fra le braccia"). Cosa ancora più importante, questa cosa riesce a causare un conflitto interiore nel



giocatore. Perché l'Oracolo ti ha detto che colei che ami morirà fra le tue braccia? Per fare in modo che tu vada da lei, in modo che la cosa non accada? Perché vuole che tu lo faccia? Credi che tu debba andare a proteggerla per scoprirlo. Ma...è il Narratore che vuole che tu lo faccia. Potrebbe essere una trappola. Ma devo andare... altrimenti lei morirà. O no? Cosa accadrebbe se non andassi? Forse...se non mi avvicinassi mai a lei, non morirà! Yeah!

A questo punto il telefono del PG squilla. E' l'operatore, che dice "Aegis, gli Agenti. Non riesco a spiegarmi come...ma l'hanno presa. Gli Agenti hanno catturato la tua ragazza".

Aegis si mette gli occhiali da sole sul viso, e poi attende, immobile, per un secondo. La musica comincia. Aegis comincia a correre.

Gestire una Partita

Una delle massime di Matrix era: "Lo stile regna sulla sostanza". Non che non vi fossero altre interessanti idee fantascientifiche, ma ogni volta che provavi a pensare troppo a lungo (come fa l'Oracolo a vedere nel futuro? Perché vincere la gravità è più semplice che fermare i proiettili) avveniva quasi subito uno scontro a fuoco. Non a caso il momento più saliente dell'intero film – quando Neo inizia a camminare sul sentiero – avviene proprio nel mezzo di una sparatoria con

tanto di esplosione di un elicottero. Non c'è alcuna ragione per cui tu non possa avere sia lo stile che la sostanza.

Nel gestire una partita di THERE IS NO SPOON, puoi usare tutto questo a tuo vantaggio. C'è moltissimo stile da estrapolare dalle tue idee, così da far diventare il gioco veramente figo. La forza dello stile visivo e narrativo è molto radicato in tutti noi, cosa che renderà il gioco e le azioni che saranno descritte, vivide e immediate nella fantasia dei tuoi giocatori. Tutto ciò che devi fare è tenere alto il livello dello stile.

Per prima cosa, fai che la partita avvenga all'interno di Matrix il più possibile. Una partita breve potrebbe iniziare mentre i PG sono appena entrati in Matrix e terminare quando vi escono. In questo modo ci si fornisce una scaletta degli avvenimenti: i PG si equipaggiano, entrano in Matrix, completano la loro missione, cercano un'uscita. La città è inoltre molto più interessante rispetto al mondo reale. Tutto intorno si nota il brulicare della metropoli, tutti portano impermeabili neri, e tutti conoscono il kung-fu. Tutte le informazioni necessarie verranno comunicati dall'Operatore tramite il cellulare, una cosa molto simile ad una relazione fra Narratore e giocatori. Comunque nessuna delle abilità dei giocatori è vietata, anzi! – possono iniziare a divertirsi dalla parola "via".



Usate delle scene e dei punti di vista del film quando potete. Telefoni e cabine del telefono, strade trafficate, giganteschi grattacieli e stazioni della metropolitana deserte sono degli ottimi punti di partenza. I vestiti sono molto importanti – tutti gli eroi avranno impermeabili di pelle nera, ma non dimenticate di decidere come i PNG siano vestiti. Non temere di andare oltre la fantasia dei giocatori – incoraggia ASSOLUTAMENTE i giocatori ad indossare occhiali da sole e a possedere un cellulare. Un buon segnale che il narratore può usare per indicare ai giocatori quando stia facendo le veci dell'operatore, è indossare delle cuffie od usare un telefono; allo stesso modo i giocatori possono giocare con indosso degli occhiali da sole e toglierseli quando fanno ritorno nel mondo reale.

Oltre questi elementi fisici, sfrutta allo stesso modo il linguaggio puramente cinematografico. Non sei solo il narratore, sei anche la telecamera. Descrivi le cose dal tuo punto di vista e con un linguaggio tecnico: Panoramiche a destra e sinistra, salto smorzato, primi piani, panoramica. Fai inquadrature dal basso quando delle gente esce dalle macchine, e non dimenticarti di fare una panoramica da un elicottero dell'edificio in cui i PG stanno per entrare. Fai uno scatto al corpo dell'eroe che sta camminando dinanzi a sé e, quando possibile, inserisci vetro, bottiglie, e cromature nei tuoi scatti.

L'elemento finale di questi consigli, è, ovviamente, la musica. Fortunatamente ci sono alcune OST che sono perfette per giocare con THERE IS NO SPOON. Prendine una e usala a tua piacerimento. Mettila a tutto volume quando inizia qualcosa di figo, usa la musica tecno quando entrano in un nightclub o termina sempre con "Rage Against The Machine" quando l'avventura è terminata.

Sii pronto ad assistere i giocatori quando si accingono a descrivere qualcosa. Tutti noi abbiamo avuto casi di "Brain-Freeze" e i giocatori son soliti soffrirne molto soventemente. Quando crei un PNG, potresti prendere nota di alcune mosse che potrebbero eseguire quando hanno successo in combattimento. Queste piccole note ti aiuteranno a tenere costante il

ritmo del gioco, una cosa che è vitale in un gioco su Matrix.

Esplosioni e lotte a base di kung-fu non possono essere onnipresenti, quindi è necessario che abbiano spazi ben delineati all'interno della partita. Comunque sia, rendi le scene brevi e violente. I giocatori dovrebbero tirare un dado costantemente e non mettersi a parlare per più di dieci minuti. Ci dovrebbero essere esplosioni e scontri a base di kung-fu almeno ogni mezz'ora, o anche più frequenti.

Naturalmente nessuno può riuscire a sostenere il ritmo per sempre, quindi la regola finale è di farla breve; una partita di Matrix non dovrebbe eccedere le due ore circa. Se succede ci sono due possibilità: o i tuoi giocatori si trascinano per pura forza d'inerzia, o la trama è troppo complessa. Evita di allungare il brodo, tieni il tutto breve in forma breve, secca e puntuativa, condendo il tutto con azioni d'alto livello e acrobazie di prima classe. Nessuno noterà che la trama non ha alcun senso logico.

Scrivere Avventure

La prima regola da tenere in mente quando scrivi delle avventure per THERE IS NO SPOON è che più la trama sarà complessa, più sarà difficile usare i Pensieri e i Destini che i tuoi giocatori hanno realizzato. Se vuoi usare i Pensieri e i Destini al loro massimo potenziale, la tua avventura dovrà essere il più breve possibile. Infatti i Destini e i Pensieri dovrebbero essere usati proprio come i "Kickers" del gioco "Sorcerer" di Ron Edwards: non devono solo portare il personaggio nella storia, ma devono anche determinare come la storia andrà avanti.

In alternativa puoi semplicemente realizzare i personaggi in anticipo. Puoi fare in modo che i giocatori creino i personaggi una settimana prima della partita, o darne loro alcuni pregenerati. Una via di mezzo consiste nel realizzare diversi schemi di trama, così che sia facile inserire un qualunque Pensiero o Destino. Alcuni esempi sono forniti nelle appendici.

Due modi molto semplici per avere idee sulla trama sono rispettivamente o di prendere la trama di un altro film e di adattarla a Matrix, o

limitarsi a pensare a Matrix e cosa implichi la sua esistenza. I “mitici” seguiti vennero realizzati per rispondere ad alcune domande, peraltro molto interessanti; la tua (e la nostra) risposta deve essere completamente differente. E’ necessario che ti sforzi di pensare in maniera completamente innovativa, e fuori dagli schemi. La chiave del successo per un buon gioco emulativo è di rendere tutto estremamente familiare, ma di riuscire a sorprendere costantemente i personaggi. Il primo passo è compiuto tramite stili visivi, il gioco dei personaggi e le regole; i tuoi elementi di trama dovrebbero, invece, adattare, oltrepassare, e rompere le righe delle “regole” dell’universo di Matrix, così da mantenere sorpresi i tuoi personaggi. Di nuovo, ci sono alcuni esempi di come intraprendere questa “tecnica” nelle appendici.

La miglior forma di ispirazione sta nel ricordare che Matrix è un programma virtuale. Guardati intorno e poni maggiore attenzione alle cose che usi ogni giorno, o a quelle che vedi in un film, e immagina cosa potrebbe accadere se potessi “hackerle”. Oppure ribalta l’idea e pensa a tutte le cose che il tuo pc fa ed immagina a come potrebbero apparire nel mondo reale. Per esempio il back up – probabilmente le Macchine fanno una cosa simile. Questo significa che esiste un backup di Smith, che – a seconda di quando si è attivato – potrebbe non sapere dell’esistenza di Neo. Da queste premesse ti paiono innanzi ogni tipo di possibilità.

Una volta che hai ben in mente il fulcro della storia e ci pensi in termini informatici, o il contrario, il prossimo passo è di aggiungerci un pizzico di misteriosa metafisica. Ad esempio potresti far dire allo Smith “backuppato” che non sia stato ripristinato, ma che sia “tornato dal regno dei morti”: Potrebbe così alludere agli Inferi o, (se ha perso la memoria) al fiume Lete. Oppure, fai in modo che i PG debbano incontrare il nuovo Smith alla Lethe Corporation. Tre cani di guardia sosteranno all’ingresso, mentre una guardia del corpo con scarso senso dell’humor si offrirà di portarli a destinazione – per il giusto prezzo. Nonostante tu possa avere la possibilità di riadattare l’intera trama di Orpheus, non ne hai

alcun bisogno – prendi solo alcuni spunti per la tua trama.

Poiché le avventure di Matrix non hanno bisogno di un alcun aggancio (poiché sono basate su singole missioni) e hanno un set predefinito di elementi narrativi, sono abbastanza semplici da scrivere. L’unico problema consta nel fatto che, a differenza di molti altri giochi, i personaggi (sia PG che PNG) hanno risorse senza limite e uno scarso senso delle cose. Qualsiasi ammontare di denaro, o qualsiasi oggetto, può teoricamente venire programmato. Perciò l’unica cosa che un PNG possa volere dai PG è un loro favore o qualcosa che essi fanno. In altre parole, ogni volta che i PNG non possono, o non vogliono, pestare i personaggi e poi interrogarli, si scambieranno con loro informazioni e favori, non denaro od oggetti. Questo mercanteggiamento può rallentare non poco il gioco, quindi sarebbe meglio tenere d’occhio ogni situazione di “commercio” o “scambio”.

L’unico vero bene di Matrix è la fede. Infatti il cuore di ogni buona storia di Matrix dovrebbe essere costituito anche dalla fede. Essa non consiste solo nel parlare con le persone che la possiedono o preoccuparsi di qualcuno, ma di rimanere fermi nei propri ideali e di essere disposti a rischiare tutto per coloro che si amano. Neo arriva a credere in se stesso perché Morpheus rischia tutto per lui. E’ il suo sacrificio che rivela tutta la fede che nutre verso Neo, ed è questa fede che spinge Neo a tornare indietro e a salvarlo – un sacrificio ripagato con il cerchio che si chiude, non appena Morpheus si getta fra le braccia di Neo. Quando l’elicottero precipita e Neo, senza pensarci, tenta di afferrarlo a mani nude, il motivo non è altro che il suo amore verso Trinity. Ed è questo amore che porta Trinity ad ammettere che anche lei lo ama, ed è il suo amore che resuscita Neo, permettendoli così di divenire l’Eletto; è il deluso desiderio d’amore che Cypher prova per Trinity, così come la frustrata voglia di libertà che possiede Smith, a governare le loro azioni malvagie. E’ questo che innalza di un gradino Matrix rispetto agli altri film di “kung-fu e robottoni”.

Vai, allora, e fai lo stesso.

APPENDICE I: SPUNTI PER DELLE AVVENTURE

In questa appendice sono presenti tre spunti per alcune avventure, sono in differenti stati di completezza e di varia lunghezza. Alcuni possono essere considerati della durata di uno-due atti di una storia, mentre altri potrebbero essere considerati come un film a sé stante. Ognuno di essi possiede un Background, una serie di possibili Eventi, e dei suggerimenti per dei probabili Risvolti. Spetta a te di lavorarci sopra per adattarle ai Pensieri e ai Destini dei personaggi, per questo scopo sono offerti alcuni suggerimenti.

Il Canto della Sirena

Sommario

Sirena (si guardi nella Sezione per il Narratore) è un programma rinnegato che vuole cambiare bandiera. I giocatori dovranno aiutarlo, anche se ancora non lo sanno.

Background

Sirena ritiene che l'unico modo in cui la resistenza si fiderà di lei è fare in modo che ella salvi le loro vite. Per fare ciò deve attendere il momento in cui saranno sotto grave minaccia; per questo ella prepara una trappola. I PG verranno a sapere che un probabile Potenziale (uno dei bambini della casa di Oracolo) è stato trovato e che necessita di essere tirato fuori da Matrix. Si trova in un orfanotrofio militare, all'interno di un edificio federale. Quando saranno dentro, la presenza di bambini dovrebbero rendere esitanti i ribelli ad usare le armi e verranno presi di sorpresa quando gli Agenti compariranno dal nulla, grazie ad una soffiata di Sirena, che nello stesso giorno stava visitando l'orfanotrofio. In quel esatto istante Sirena cambierà bandiera, prenderà un po' a cazzotti gli Agenti e si allontanerà, ma c'è un risvolto...beh alcuni.

Pensieri e Destini

Sirena è un programma configurato su tutte le angosce dei "mondi differenti". Coloro che

possiedono un Pensiero che li porta ad odiare e temere le macchine riporranno in lei la loro fiducia, anche con la vita. Alcuni potrebbero arrivare ad innamorarsi di lei. Coloro che hanno delle difficoltà a fare del male a degli innocenti potrebbero impazzire a combattere nel manicomio. Chiunque stia cercando qualcosa (o abbia smesso di farlo) si ritroverà sorpreso nel constatare che tra i bambini si possa trovare anche il proprio figlio scomparso da molto tempo ormai. Sirena offrirà una scelta difficile, che l'Oracolo potrebbe evitare. L'Oracolo crede che Sirena porti più guai che vantaggi e potrebbe dire ai PG di non fidarsi di lei. Oppure l'Oracolo può vedere Sirena, ma non la scelta che farà: non può quindi dire se costituirà la salvezza o la rovina dei PG.

Eventi

I giocatori dovranno aprirsi la strada nel manicomio (sparando in aria se hanno delle armi) ed effettuano dei tiri per non sbavare alla vista di Sirena (che sarebbe Ms Call, la direttrice del manicomio). Dai loro il tempo di venire circondati dai piccoli, per poi far entrare dalla porta un'altra squadra di rivoluzionari. Dopo una breve chiacchierata si scoprirà che entrambi gli schieramenti hanno ricevuto i medesimi ordini (Sirena vuole che essi siano numerosi). Lascia che vadano in confusione, poi fa squillare il loro telefono: l'Operatore dirà loro che qualcosa non va. Sirena sorride, estrae una pistola e li tiene sotto tiro, intimandoli di non muoversi. Le porte dell'ascensore si aprono con un leggero suono elettronico, rivelando due Agenti che ringraziano Sirena per l'aiuto dato. Se volete aumentate il numero degli Agenti. Quando i giocatori verranno circondati, Sirena sparerà alla testa di un Agente.

La durata dello scontro è di vostra scelta, fate in modo che Sirena eviti la rigenerazione degli agenti. Dopo ciò dichiarerà chi ella sia veramente e il suo desiderio a passare dalla parte della resistenza; c'è un'uscita che ella può sfruttare nel seminterrato. I giocatori un poco più svegli della

media si chiederanno come mai vi sia un'uscita nello stesso palazzo dove è stata preparata l'imboscata. Gli altri eviteranno di essere condotti in un vicolo cieco da un programma ben conosciuto. Ella inoltre tenterà di far compiere una scelta ardua: ad esempio se qualcuno è ferito non vi sarà il tempo di trascinarlo giù dalle scale (gli Agenti hanno bloccato gli ascensori). Inoltre, non c'è il tempo di portare in salvo i bambini feriti. Come non bastasse farà continue pretese ai personaggi – come loro non ha alcun desiderio di cambiare bandiera senza sapere se sarà sicura dall'altra parte. Potrebbe, per fare un esempio, chiedere loro di avanzare disarmati o di darle un'arma. Dovresti riuscire a far trasparire ai giocatori l'incertezza di Sirena – è un gioco pericoloso, in quanto entrambe le parti sono state mortali nemici e devono unirsi contro uno comune.

Risvolti

La scelta finale di Sirena dipenderà dalle fede che i PG dimostreranno in lei. Se qualcuno sceglierà di rinnegare o di soddisfare il proprio Pensiero e/o Destino per crederle, ella apprezzerà e sarà pronta a negoziare. Probabilmente la cosa avverrà troppo tardi per fuggire, in quanto delle limosine nere avranno già circondato l'edificio, nel quale irromperanno poliziotti ed Agenti. Ella darà ai giocatori un disco (per rintracciarla) e distrarrà gli Agenti. I PG dovranno fuggire dal tetto, aprirsi la strada e trovare un'uscita. Se le cose si mettono male, e pensate che i PG si siano meritati la salvezza, fate in modo che Sirena faccia saltare la propria copertura per permettere la loro fuga. Il disco contiene anche utili informazioni sugli Agenti e un piccolo filmato che rappresenta l'ologramma della ragazza che li ringrazia della loro fiducia.

Se al contrario i PG si mostrano maldisposti, Sirena esce fuori di testa e se la prende specialmente con gli uomini del gruppo. Blocca le uscite dell'edificio e chiama ogni Agente che le è possibile. Gestisci la fuga sul tetto come scritto prima; solo che stavolta Sirena desidera una vendetta sanguinosa nei loro confronti.

Il primo scenario apre le premesse per giocare il secondo atto della storia (le informazioni di

Sirena potrebbero essere il punto chiave per colpire il nemico), e la loro fede nel credere negli altri (oltre che il nuovo Potenziale), farà in modo che gli eroi abbiano maggiore fiducia in sé stessi, così da superare i loro limiti.

Il secondo scenario crea un nuovo pericoloso nemico che i giocatori dovranno uccidere e che avrà le stesse sembianze di una qualsiasi donna nel mondo – anche una di quelle che amano. Il secondo atto della storia avrà in sé forti componenti di seduzione e tradimento in un mondo dove nulla è come sembra. Basatevi su questo; sarà la ricerca della fiducia a guidare il resto del film.

Note

Non soffermatevi troppo nella descrizione di ogni bambino morto; è un gioco d'azione, non un gioco horror. Lasciate che i PG trovino un modo per far evitare ai bambini di finire male, o al contrario, lasciate che siano i proiettili a parlare. La cosa migliore è di basarsi sul puro e semplice kung-fu. Questo scenario è abbastanza corto e semplice, ma è ottimo per introdurre nuovi giocatori alle meccaniche di combattimento e al metodo di funzionamento dei Destini. Dopo il termine della partita fate andare i giocatori dall'Oracolo – così da portare il bambino al sicuro, e così da ottenere nuovi Destini. Poi iniziate una nuova partita usando Sirena come aggancio.

La Memoria Rimane

Sommario

Morpheus è disperso all'interno di Matrix, probabilmente è morto. I giocatori hanno l'incarico di scoprire cosa sia accaduto, troveranno una mente ridotta a frantumi...

Background

Morpheus entrò in Matrix con Trinity e Neo, per svolgere una missione segreta della quale solo loro tre ne erano conoscenza. Ad un Nightclub chiamato "Nexus" incontrarono una ragazza chiamata Pandora che diede a Morpheus un disco. Neo e Trinity, inoltre, arrivarono ad aiutare il padre della ragazza, un programma rinnegato (magari il Fabbrikante di Chiavi?). Confuso su quale fosse il suo destino ora che

aveva trovato l'Eletto, Morpheus si recò in un parco per incontrare in segreto l'Oracolo; lì venne aggredito da quattro Agenti e picchiato a morte.

Però il disco Pandora conteneva un chip che permetteva ad una mente di hackare Matrix direttamente, rendendo le capacità di colui che usava il chip, maggiori di quelle di un Agente in pratica, anche se per pochi secondi. Nel momento stesso in cui morì, Morpheus agì direttamente nei programmi a lui vicini, trasferendovi i suoi ricordi. E' compito dei PG trovare la verità su cosa sia accaduto a Morpheus, cosa tutt'altro che semplice.

Pensieri e Destini

Se la squadra dell'hovercraft dei PG è composta anche da dei PNG, essi possono tranquillamente fare i sostituti di Morpheus in quest'avventura. Chiunque abbia paura della morte potrebbe essere influenzato dalla morte di Morpheus, dovendo così mostrare una buona dose di coraggio od autorità in sua assenza, oppure potrebbero rimanere fiduciosi nel fatto che un giorno egli tornerà. Alcuni, specie quelli che adorano agire sul programma, potrebbero essere affascinati e incuriositi dal chip e dal suo potenziale. Sono anche possibili degli agganci di tipo romantico con Pandora; comunque sia tutto questo è più di una storia di transizione e il capitolo finale (che avviene dopo gli Eventi qui descritti) dovrebbe costituire il momento in cui i

Pensieri e i Destini dei giocatori entreranno in campo.

Eventi

I PG inizialmente sapranno solo che Morpheus è disperso da due giorni. I suoi indicatori vitali segnalano che egli non sia morto, bensì disconnesso – la sua mente è stata separata dal corpo. Ultima locazione conosciuta: un parco. Un luogo piacevole, non molto grande, con una vecchia torre con tanto di orologio al suo centro e un discreto rivenditore di Porsche vicino.

Mentre si dirigono al parco, ai giocatori cadrà l'occhio su un giornale con un'immagine, risalente al giorno precedente, del parco medesimo. Coloro che eseguiranno con successo un tiro percezione (basato sulla Matrix stat) noteranno che le persone della fotografia sono le medesime di oggi, in una posa molto simile se non uguale. Potrebbe essere perché è l'ora di pranzo, ma il vero motivo è che questa è un'area di Matrix poco popolata e vi è un continuo riciclo dei codici.

Il giornale racconta la vicenda di un bambino di otto anni, che ha riempito di botte degli aggressori. Nel momento stesso in cui avranno terminato di leggere l'articolo qualcuno tenterà di aggredire i personaggi. Dal nulla, poi, comparirà un bambino di otto anni che tirerà un calcio nel culo dell'aggressore. I personaggi più attenti ai dettagli noteranno come lo stile di



combattimento del bambino sia estremamente familiare ai loro occhi.

Il problema è che il bambino non sa molte cose. Tutto ciò che ricorda è il modo in cui Morpheus è morto, la persona che voleva incontrare al parco, e la visita al Nexus. Non sa altro; prima che Morpheus vi trascrivesse i suoi ricordi, il bambino era solo una misera .gif, realizzata per riempire Matrix con più gente. Morpheus vi ha trasferito la sua memoria in un modo molto semplice e nelle sue azioni pre-programmate.

Per questo motivo a mezzogiorno (non appena la campana dell'orologio rimbomba e uno stormo di piccioni si alza in volo) il bambino viene attaccato da degli assaltatori invisibili. Combatte strenuamente, ma viene presto sopraffatto, qualunque azione i PG facciano (tutto questo è una registrazione, quindi è già avvenuto), cade a terra e muore con un proiettile nel cranio.

Però, cinque minuti dopo, cammina nel parco accanto ai PG, i quali hanno solo dieci minuti per fargli altri domande, prima che il suo programma riprenda il sopravvento: l'orologio batte mezzogiorno un quarto, gli uccelli prendono il volto, e muore di nuovo. Tutto ciò continua a ripetersi se non lo portano via dal parco.

In alternativa i giocatori potrebbero voler iniziare ad indagare dal Nexus. Non appena arrivati, le cose si fanno pericolose; un'adolescente, visibilmente sotto effetto di droga, si avvicina loro. Rimane a busto eretto, in una posizione familiare ai PG (la stessa postura di Morpheus) e comincia a parlare a due persone che ella ritiene essere alle sue spalle, ma che non ovviamente non ci sono. Fa un discorso ad un certo "Neo" ed a una certa "Trinity". Poi si ferma, e da quel momento, e per altri dieci minuti, risponderà alle domande dei PG. Dopo dieci minuti tornerà a fare il medesimo discorso – oltre che ad apparire in un altro luogo della stanza ed ad avvicinarsi ai PG.

Tutto ciò è teso a portare i personaggi da Pandora. Il programma rinnegato e il superhacker sono nascosti nel suo studio al piano superiore. Pandora spiegherà (alla fine) del disco di Morpheus e come i "casuali" (il nome per cui

programmi di riempimento, realizzati con funzioni limitate) abbiano immagazzinato alcune serie delle sue azioni. Dirà inoltre che ora il disco si trova nella memoria centrale di Morpheus, e che quindi devono trovare la mente e il suo contenuto prima che lo facciano gli Agenti; infatti vi sono alte probabilità che gli Agenti abbiano analizzato il codice di Morpheus e che quindi si siano fatti qualche idea su dove egli possa essere...cosa che vi può servire come spunto per inserire Jones e Brown nel Nexus.

La migliore scelta per i personaggi è la fuga; Pandora fornirà loro il suo veicolo. Nel corso di ciò, gli Agenti non si trascriveranno sopra i codici della gente sulle macchine, ma sulle macchine stesse. Le strade brulcheranno, quindi, di nere e sinistre Lincoln. Gli Agenti pensavano di avere Morpheus tra le mani e non intendono lasciarselo scappare. A meno che i PG non facciano tiri da miracolo, gli Agenti saranno in grado di ridurre la loro macchina a brandelli, costringendoli a scappare a piedi.

Nel momento in cui tutto sembra essere perso ed ogni speranza svanita, un porsche di color argento, senza guidatore, si ferma accanto a loro. La porta si apre e dal sistema stereo esce una voce: "Entrate".



E' la voce di Morpheus.

Risvolti

I giocatori hanno un nuovo utile strumento – una macchina kung – fu (pensate a Knight Rider con il bullet-time) che può inoltre, tramite il chip, alterare Matrix. L'area di potere del chip è comunque limitata ad una piccola area e dura per poco tempo – Morpheus lo usa principalmente per far diventare verdi i semafori. La macchina dovrebbe essere usata per tutto il resto del film,

specialmente nella fase finale, ma non dovrebbe mai mettere le azioni dei PG in secondo piano. Un ottimo modo per conciliare la cosa è far combattere un PG corpo-a-corpo con un Agente sul tettuccio mentre la macchina sfreccia a velocità pazzesche.

Il metodo di strutturazione della scena finale dipende dai Pensieri e Destini dei personaggi. Gli Agenti hanno preso Morpheus anche se erano stati mandati lì per uccidere Oracolo ed ella potrebbe essere stata catturata, o in pericolo imminente di esserlo, a causa del grande rischio che ha corso fuggendo dal parco. E' curioso il fatto che gli Agenti sapessero di poter trovarli entrambi nello stesso luogo. La scena finale dovrebbe anche coinvolgere un confronto con un traditore della resistenza (un PG stesso del gruppo?) che ha rapito Oracolo per guadagnare un chip per il cambio di bandiera (molto simile a ciò che Cypher ha fatto con Morpheus). Per evitare di essere catturato sta guidando un camion sulla superstrada insieme ad una banda di teppisti. Iniziate la battaglia.

Il fato destinato al traditore sarà motivo di scelte difficili e prove di fede, per i giocatori (Zion ha un sistema giudiziario?), insieme al decidere di cosa rischiare per salvare Oracolo e decidere cosa fare per Morpheus. La macchina è un alleato senza paragoni, ma se la parte umana si risveglierà tutto verrà perduto – tra cui il chip stesso. Possono dunque condannare Morpheus al non avere alcun corpo per la salvezza della rivoluzione? O che forse la mente di Morpheus stia cedendo e che qualcuno di loro debba assumere il suo posto nella macchina, tramite il chip? Quale membro del gruppo sacrificherà il suo corpo per avere sempre a portata questa nuova utile arma, e per conservare i ricordi di Morpheus?

Note

Quest'avventura è un ottimo esempio per introdurre nuove idee (la macchina "Morpheus") e riflettere sui programmi computerizzati (il deposito di memoria). E' un'ottima possibilità da porre davanti a dei giocatori che pensano di sapere come sia un gioco di Matrix. Un GM potrebbe voler introdurre un bel po' di acrobazie per macchine kung-fu, per non parlare del bullet-

time delle macchine stesse, in modo da rendere davvero frenetiche le corse in macchina. Le statistiche di Pandora sono le seguenti: Matrix 3, Kung Fu 4, Acrobazia 5. Abilità Speciale: Aprire una qualsiasi porta o scassinare una qualunque serratura con un tiro Matrix riuscito. Pensiero: Ritenere che nessuno possa avere vantaggio nel ferire o dal sfruttare il suo povero padre. Destino: Guardare morire il proprio padre. Tre chip Corpo. E' un programma.

Morpheus come macchina ha le seguenti statistiche: Matrix 4, Guidare 5, Car Fu 4. Cinque chip Corpo.

Razziatori dell'Archivio Perduto

Sommario

Lo scopo della missione è di ritrovare un artefatto di grandissimo potere, ma stavolta i PG devono affrontare un nuovo nemico: un essere umano.

Background

Matrix è un programma di un computer; come tale contiene delle informazioni su se stesso - dove sono posti i file, come sono disposti e così via. La maggior parte, se non la totalità, di tali file sono raccolti in luoghi sicuri, nelle roccaforti degli Agenti. Comunque, per ragioni di sicurezza, ci sono alcuni backup – negli archivi – dei file più importanti nascosti nei punti più segreti e meno conosciuti della città, nel caso che i file originali vengano persi. La rivoluzione ha sempre sentito parlare di questi archivi, ma nessuno sa dove possano precisamente essere.

Il Fabbrikante di Chiavi, però, ritiene che l'unico modo possibile per salvare sia sé stesso che sua figlia sia di mettere i bastoni fra le ruote agli Agenti, così che siano occupati da cose più urgenti per fare attenzione a loro. Ha detto alla resistenza che ha una mappa, incompleta, che indica la posizione di un archivio. Dopo un lavoro frenetico e senza riposo (qualcosa che può essere sfruttato come inizio della partita) ha raccolto delle voci riguardo l'altra metà.



Il fatto è che il fabbricante di chiavi non crede che la resistenza lo proteggerà ed ha avuto un'offerta migliore. Un gruppo di umani liberi ritiene che la rivoluzione è l'ultima cosa che dovrebbe accadere, in quanto ora possono usare i loro poteri per governare Matrix come se fossero dèi avvolti nelle tenebre. Chiamandosi le "Ombre", essi si sono infiltrati in ogni ambito del mondo di Matrix, così come gli Agenti. Ciò che è presente nell'archivio consoliderà il loro potere – e permetterà loro di distruggere la rivoluzione che minaccia i loro fini. Guidato dal sinistro Mr. Tempest (Matrix 4, Kung Fu 4, Gun Fu 5, quattro chip), le Ombre, vestite di grigio, (Matrix 3, Kung Fu 4, Gun Fu 4) faranno di tutto per arrivare per primi all'archivio.

Pensieri e Destini

Guarda la sezione "Risvolti" per avere alcune idee su come l'Archivio stesso possa essere unito nei Pensieri e nei Destini dei giocatori. Altre opzioni potrebbe riguardare Tempest, potrebbe divenire la nemesi finale di qualcuno, o magari invece potrebbe avere un interesse amoroso verso Pandora. Hacker e filosofi saranno così

affascinati dai vantaggi dell'archivio da rischiare anche sé stessi per cercare di acquisirlo; i giocatori cercatori di gloria potrebbero, per i loro sogni di fama e potere, venire anche tentati di unirsi alle Ombre – dopo tutto anche loro credono nella libertà dalle Macchine, anche se solo per alcuni e non per tutti.

Eventi

I personaggi iniziano il gioco all'interno di Matrix, in un vecchio edificio abbandonato nella parte est della città. Dopo le scale, piene di esplosivi e una porta, con tanto di trappola esplosiva, troveranno un bel aggeggio ultratecnologico, ovvero un magazzino pieno di raggi laser e piastre sensibili al peso. I giocatori dovranno eseguire dei tiri per fare in modo che la loro manovra di furto alla "Mission Impossible" riesca, così da riuscire a rubare la cartella. I fallimenti saranno rimediabili, ma attiveranno un allarme che allenterà (segretamente) gli Agenti. Arriveranno proprio nel momento in cui gli eroi staranno per fuggire, inseguendoli fino all'uscita rappresentata da un telefono nella stazione metropolitana più vicina.

Tornati nel mondo reale Morpheus (o qualcun altro) spiegherà loro cosa c'è nella cartella – la metà di una mappa. Dopo di che li manderà ad un nightclub chiamato “Nexus”, dove saranno indirizzati al Fabbrikante di Chiavi; egli dirà loro che essi potranno avere il disco solo se lo aiuteranno a ritrovare sua figlia. Volendo, i giocatori possono decidere di prenderlo a calci in culo e di prendersi il CD, ma in tal caso avranno solo un Cd-copia senza utilità. Se invece lo aiuteranno, il Fabbrikante di Chiavi darà loro la vera mappa.

L'ultima locazione conosciuta in cui Pandora si trovava, sono i mercati di Chinatown, distanti alcuni isolati. Dopo aver fatto delle domande in giro per alcune ore, si potrà capire dove sia – è trattenuta da alcuni colleghi del Fabbrikante di Chiavi che riescono solo a mettere in piedi una battaglia simbolica. Ma anche le Ombre hanno mandato i loro uomini (non Ombre, ma solo dei seguaci – quindi con basso punteggio Matrix) per far sì che i PG falliscano nel loro compito. Una scena di inseguimento riporta al club – dove però le Ombre sono arrivate per prime e sono intente nel rovistare nell'ufficio del Fabbrikante di Chiavi. Quando i PG arrivano, faranno un gran casino, allerteranno gli Agenti e li attaccheranno. I PG dovrebbero fuggire, dopo un po' di sani cazzotti. Le Ombre sono toste, quindi qualche personaggio potrebbe lasciarci i suoi chip Corpo – e le Ombre amerebbero andarsene con un ostaggio fra le mani.

Il Fabbrikante di Chiavi spiegherà loro che hanno bisogno di prendere la mappa alla Stazione Centrale e che Pandora dovrebbe accompagnarli (o no, come desidera). Di nuovo, le Ombre li attaccheranno e useranno le loro influenze per causare un blackout nella stazione. I PG dovranno infiltrarsi, evitare od uccidere i poliziotti, le guardie di sicurezza, e gli agenti delle Ombre (tra cui Mr. Tempest stesso, anche se tornerà per la rivincita) e inserire il disco con la mappa nel computer della stazione. Grazie a ciò la locazione dell'archivio sarà visualizzabile sul

computer della metropolitana; si trova in una vecchissima stazione della metropolitana nel quartiere estremo della città, dove non si ferma nessun treno e ne passa uno solo al giorno – notturno.

Mr. Tempest, però, riuscirà anche lui a vedere questa mappa. Creerà una sorta di diversivo (rapendo Pandora?) o, se qualche giocatore avrà perso tutti i suoi chip, prendendo ostaggi e minacciando di ucciderli. Mentre i PG cercheranno di risolvere questi nuovi problemi, sarà lui a prendere per primo il treno. I giocatori dovranno saltarci sopra, mentre questi andrà ad una velocità media di 120 km/h, muoversi lungo gli scompartimenti, avere un massiccio scontro a fuoco con le Ombre, ed infine un bel combattimento a base di kung-fu sul tetto.

Risvolti

Una volta che tutte le Ombre sono morte, il gruppo può fermare il treno alla stazione, aprire le porte d'emergenza e recuperare l'Archivio. Tutto ciò dovrebbe coinvolgere i Pensieri e i Destini dei giocatori. Allo stesso modo, l'Archivio dovrebbe portare delle ripercussioni nei Destini dei giocatori, dove possibile. Chiunque veda le informazioni dell'archivio cambierà completamente: forse diverrà qualcosa di simile all'Eletto. Delle scelte appropriate potrebbero riguardare il prezzo da pagare per il potere e i pericoli che l'hybris comporta.

Note

Questo scenario dimostra quanto sia facile unire qualcosa di esistente a Matrix. Il Tempio di ROM (una società primitiva adora un chip/pietra che possiede poteri in Matrix ma degli avidi sviluppatori di un'azienda vogliono sterminare questa società e recuperare la pietra) e l'Ultimo Database di Ricerca (un baldanzoso ex-programma offre ai PG aiuto e protezione se gli procureranno il chip del “Respawn” infinito, ma in verità egli sta lavorando per le Ombre) sono ottimi esempi e li lasciamo come compiti per casa per il lettore.



Crediti dell'Edizione Italiana

A cura dello Staff Traduttori di GDRItalia

Sito <http://www.gdritalia.it/>

Traduzione & Supervisione Greydeath

Impaginazione Bagi