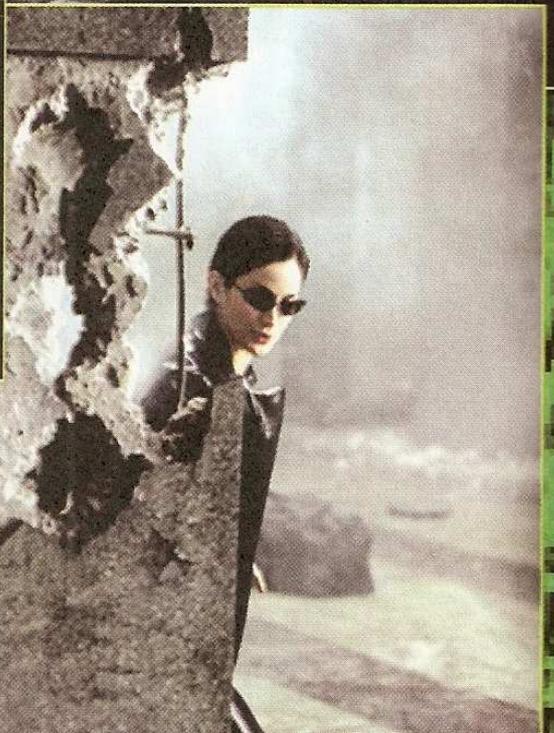
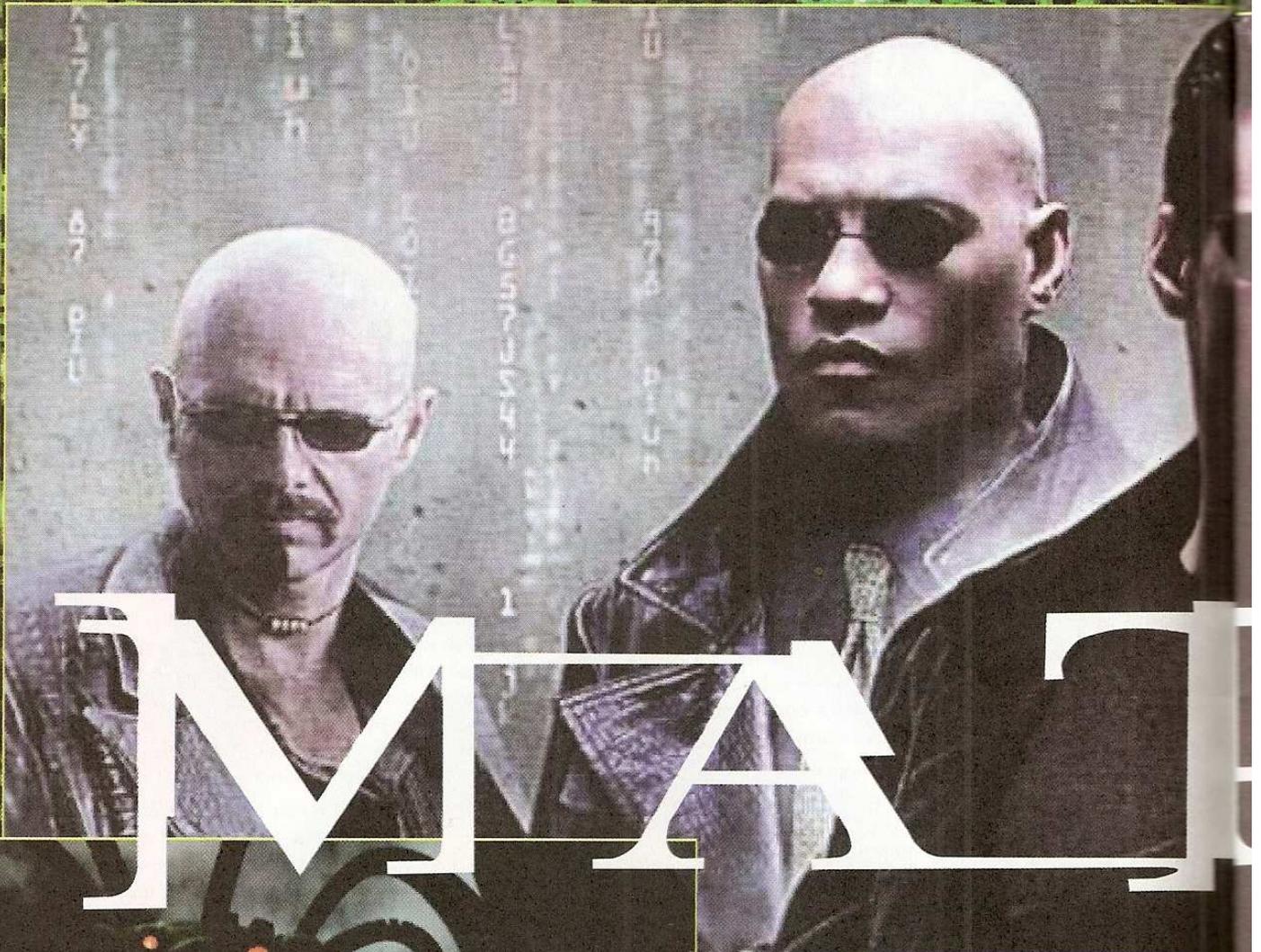
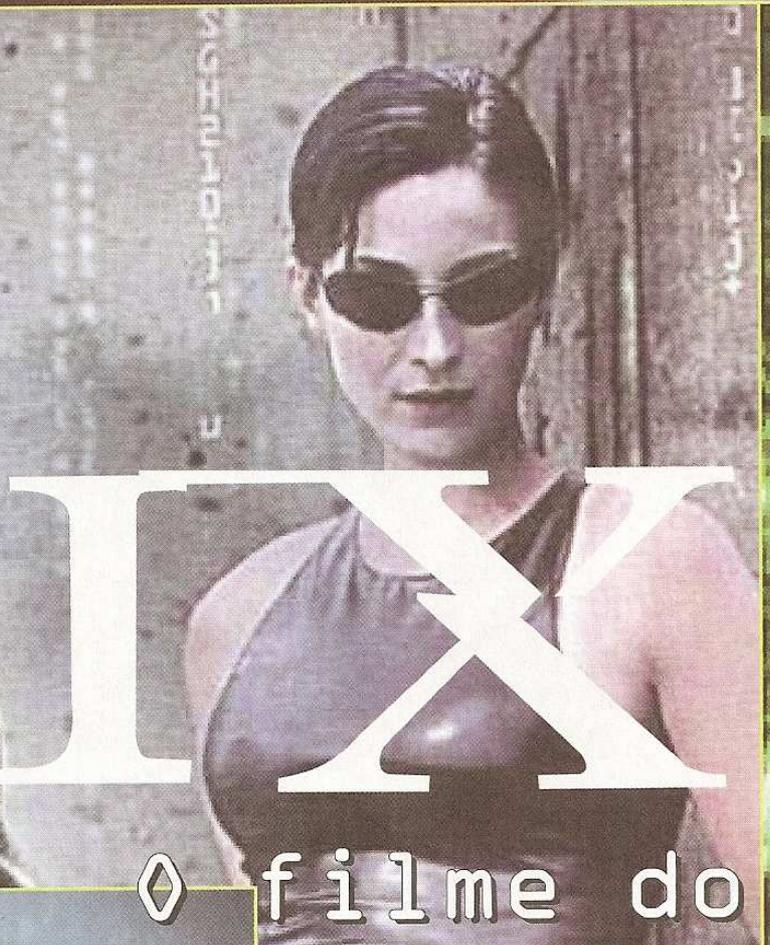
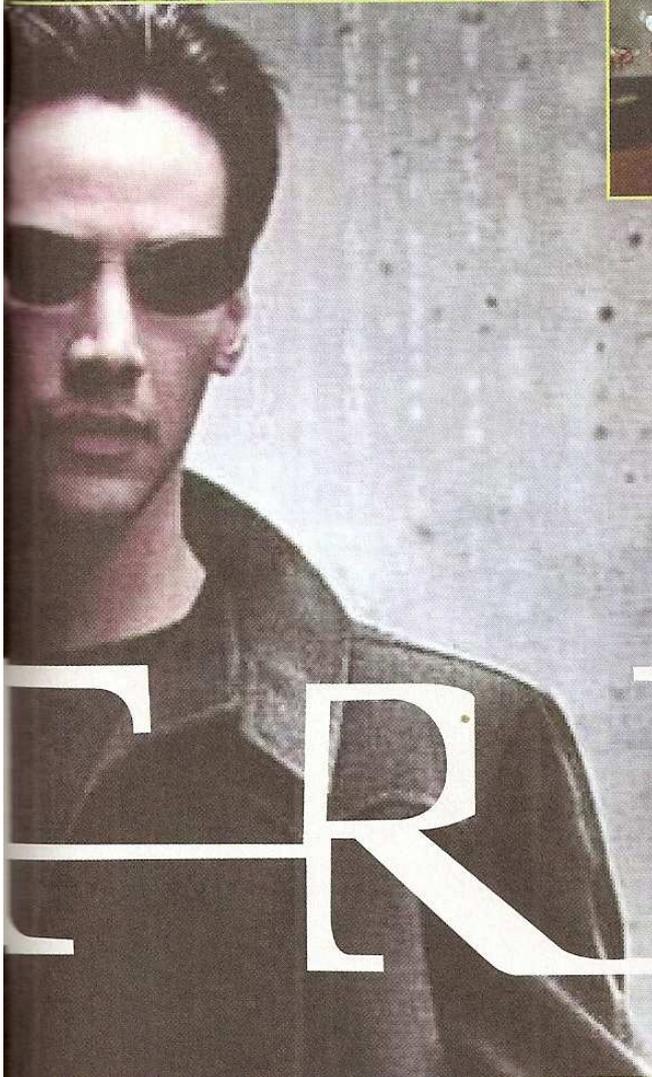


Siga o coelho
Não há colher

VAMPIRO



branco.
alguma.



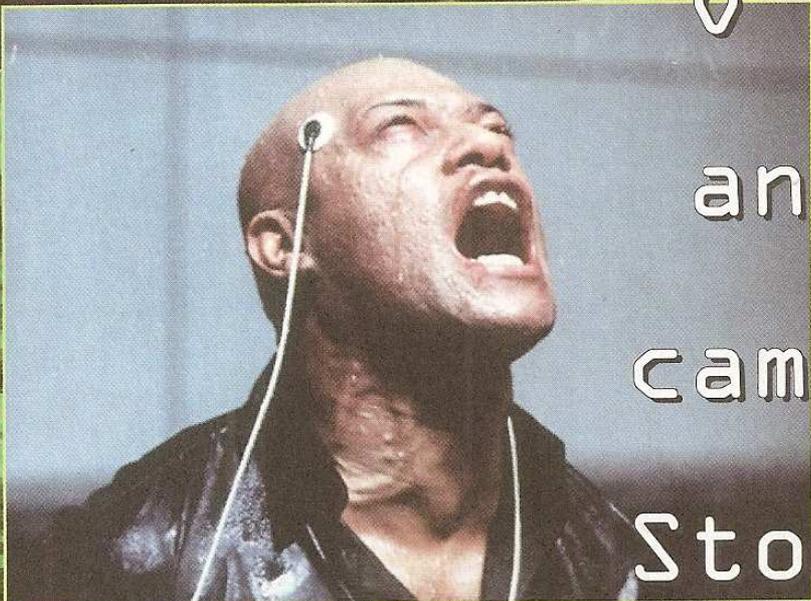
TRIX

o filme do

ano em sua

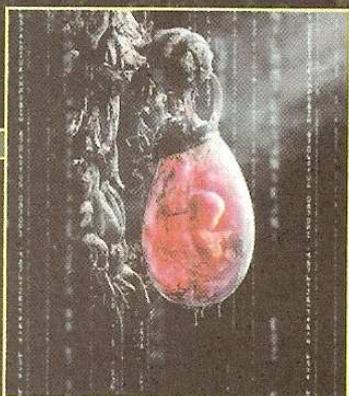
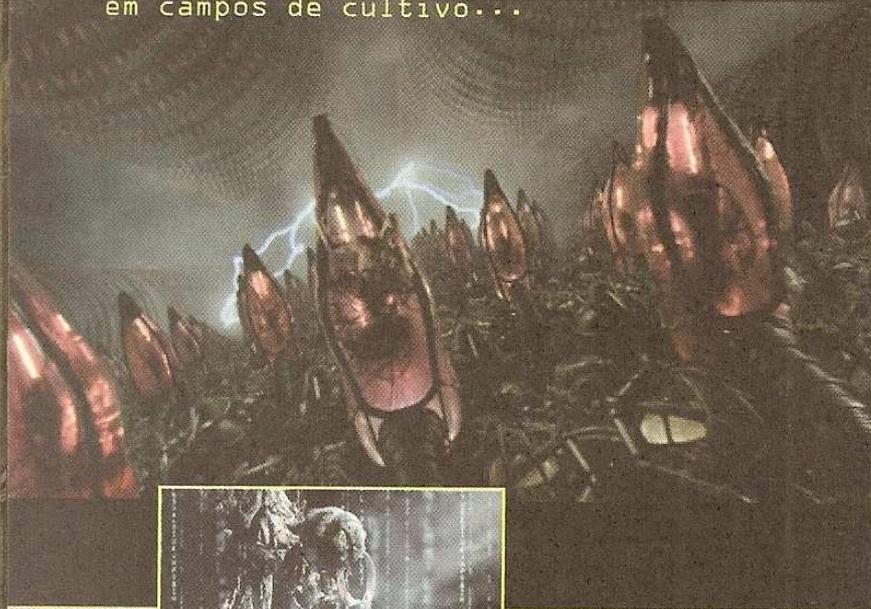
campanha de

Storyteller

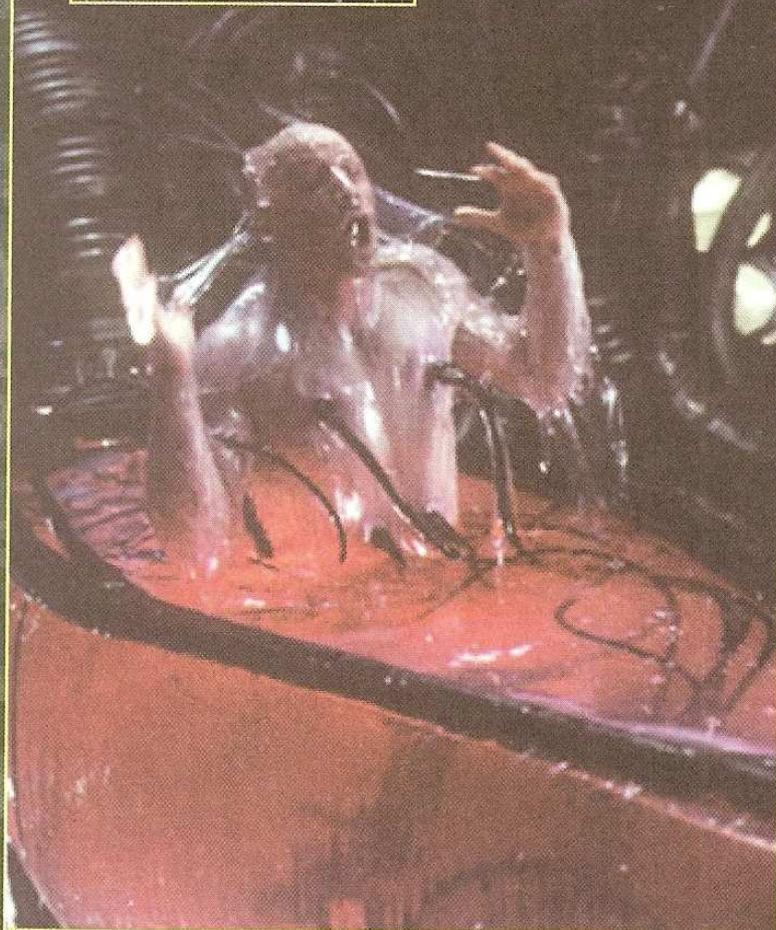


AVISO: Se você ainda não assistiu **MATRIX** e pretende assistir, deixe para ler este artigo depois. Você foi avisado...

O tenebroso futuro: milhões de seres humanos dormem em campos de cultivo...



...mas alguns conseguem despertar para contra-atacar



— **Liberte sua mente, Neo.**

Você já teve a estranha impressão de não ser real? A impressão de que tudo no mundo faz parte de uma farsa elaborada para enganar você?

Matrix, considerado por muitos como o melhor filme do ano (é isso mesmo, melhor até que **Episódio I**), fala sobre um mundo que é muito diferente do que fazem você acreditar.

O cenário é a Terra do século XXII, mas poucos sabem disso. Máquinas extremamente avançadas, guiadas por uma Inteligência Artificial verdadeira, dominaram o mundo após uma terrível guerra em meados do século XXI. A maior parte da humanidade se encontra preservada em "campos de cultivo"; milhões de seres humanos desacordados e imersos em tanques de isolamento sensorial, com plugues diretamente conectados ao sistema nervoso. Tendo as mentes controladas pelas Máquinas, a humanidade "sonha" que o mundo ainda é como sempre foi; quase todas as pessoas na Terra vivem em um mundo gerado por computador, uma realidade virtual. A **Matrix**.

A **Matrix** imita a Terra de 1999 (e vocês conhecem a Terra de 1999, não?). Todos neste falso mundo acreditam que estão levando vidas normais. E se alguém começa a falar sobre "máquinas criando uma falsa realidade para aprisionar as pessoas", vai ganhar logo uma camisa com mangas muito longas e um quarto com paredes acolchoadas.

A intenção das Máquinas é manter a humanidade adormecida e controlada, para evitar uma nova revolta. Mas por que ter todo esse trabalho? Por que não somos simplesmente exterminados, como naquele outro filme? Durante a guerra contra a Inteligência Artificial, a humanidade tentou cortar o suprimento de energia das Máquinas bloqueando a luz do sol com pesadas camadas de nuvens. Agora a única fonte de energia disponível é a eletricidade gerada pelo próprio corpo humano; conservando milhões de seres humanos vivos como processadores químicos, as Máquinas conseguem continuar funcionando.

(Sim, esta É MESMO uma desculpa esfarrapada. Na realidade o corpo humano não processa energia com tanta eficiência assim, e seria trivial para uma Inteligência Artificial tão avançada desenvolver processadores químicos melhores. Mas, ora, é apenas uma falha pequena em um grande filme...)

Naturalmente, alguma coisa saiu errado. Um dia, entre os prisioneiros da **Matrix**, surgiu alguém especial. Alguém capaz de perceber a verdade, perceber que a realidade conhecida era apenas um programa de computador — um programa de onde se podia escapar. Essa pessoa conseguiu desligar outros prisioneiros e retirar seus corpos dos campos de cultivo, trazendo-os para a horrenda realidade. Surgiu assim uma Resistência contra as Máquinas. Com o tempo, a Resistência desenvolveu novas

tecnologias para lidar com a Matrix: maneiras de entrar e sair, programas para criar pequenas mudanças de realidade (habilidades ampliadas, aprendizado, roupas, armas...), naves para localizar e colher novos recrutas nos campos de cultivo — e até mesmo uma cidade, Zion, perto do centro da Terra, o único lugar “onde ainda é quente”.

Os rebeldes, ou “Libertos”, têm poderes que lembram bastante os personagens jogadores de **Mago: a Ascensão**. Após descobrir a verdadeira natureza da “realidade”, eles são capazes de torcer um pouco as leis da Física — tornando-se mais fortes e rápidos do que seria possível no mundo real. Além disso, com interfaces digitais, os Libertadores podem transferir conhecimentos e habilidades diretamente para o cérebro: podem aprender qualquer idioma, operar qualquer máquina, pilotar qualquer veículo ou manejar qualquer arma em segundos! Também é possível criar todo tipo de “equipamento virtual” que funciona perfeitamente dentro da Matrix (mas esse equipamento precisa estar com o Libertero quando ele se “manifesta” no mundo virtual). Pode-se até treinar em “realidades particulares”, os simuladores de treinamento — mundos artificiais semelhantes à Matrix, mas com diferentes leis da Física, e totalmente sob o controle dos operadores rebeldes. Morram de inveja, X-mutantes; que precisa de Sala de Perigo?

E também temos os Homens de Preto. Não, eles NÃO protegem a Terra contra a escória do universo; aqui eles são conhecidos como “Os Agentes” — mas o conceito, o mistério, a lenda por trás deles são os mesmos. Os Agentes são manifestações da Inteligência Artificial dentro da Matrix, os guardiões da realidade (ou programas antivírus, se você preferir). Eles podem se manifestar a qualquer momento; qualquer pessoa conectada às câmaras (ou seja, qualquer não-Liberto) pode ser transformada em Agente. Eles são ainda mais poderosos que os Libertadores; muito mais fortes e rápidos que uma mente Libertero pode ser, e praticamente imortais (afinal, quando um deles é destruído, só precisa ressurgir no corpo de outro pobre humano que esteja por perto).

Além dos Agentes, as Máquinas podem realizar certas alterações na Matrix. Podem, por exemplo, criar uma parede onde não havia nenhuma. Mas esse tipo de coisa é feita mais raramente, com extremo cuidado, porque pode causar falhas (essas falhas podem ser percebidas como situações de déjà vu). Se alguém presenciar essas mudanças, vai começar a acreditar em coisas que não deve — e isso é algo que as Máquinas não querem.

Todas as outras pessoas conectadas à Matrix podem, além de se tornar Agentes, também servir como espiões involuntários; tudo o que eles vêem pode ser monitorado pelas Máquinas e, portanto, pelos Agentes.

Para completar, existe o Predestinado. Uma espécie de cibermessias profetizado pelo Oráculo; esse grande mago, mutante ou messias mesmo (a explicação fica por conta do Mestre) seria capaz de manipular a Matrix de formas que nem as Máquinas sonham ou ousam.

— O que você está tentando me dizer? Que



eu posso me desviar de balas?

— O que estou lhe dizendo, Neo, é que se você for quem eu penso, não vai precisar.

Agora confesse: após conhecer esta história, um RPGista legítimo seria capaz de sair do cinema sem pensar em transformá-la em campanha? Especialmente um jogador de **Mago: a Ascensão**? Você seria capaz de assistir à primeira seqüência, em que uma Libertero enfrenta a polícia usando manobras impossíveis e foge pulando de prédio em prédio, sem dizer algo do tipo “já sei, ela é uma Street Fighter”? Pois é. O tema “a realidade não é aquilo que contam para você” pode ser novidade para o público em geral, mas é coisa antiga para RPGistas. Basta examinar **Mago, Kult** e outros.

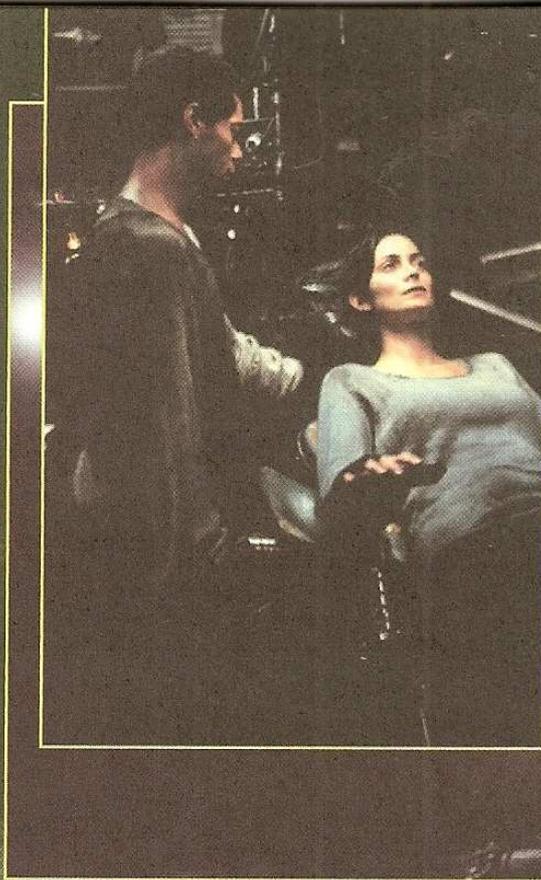
Matrix pode gerar dois tipos básicos de campanha; o estilo paranóico-sem-esperanças, onde o inimigo é sempre mais poderoso e qualquer movimento seu deve ser cauteloso, seguindo o clima do filme; ou um estilo mais “supers”, com personagens jogadores ganhando poderes imensos como novos Predestinados (quem disse que Neo precisa ser o único?). E se o próprio filme não puder fornecer idéias suficientes, o Mestre ainda pode buscar inspiração em quadrinhos gratuitos na Internet (<http://www.whatisthematrix.com/>). Vale a pena conferir, especialmente uma história assinada por ninguém menos que Bill Sienkiewicz.

Estes são exatamente os dois tipos de campanha (ou crônica) mais comuns no Mundo das Trevas de **Vampiro, Lobisomem e Mago**. Além disso, como “quebrar as regras da realidade” faz parte da trama, não seria adequado jogar **Matrix** com regras complicadas — e o sistema Storyteller mostra-se mais que adequado para isso. Portanto, e também porque Storyteller é o sistema mais jogado no Brasil, vamos fornecer regras mais detalhadas para **Matrix** no Mundo das Trevas.

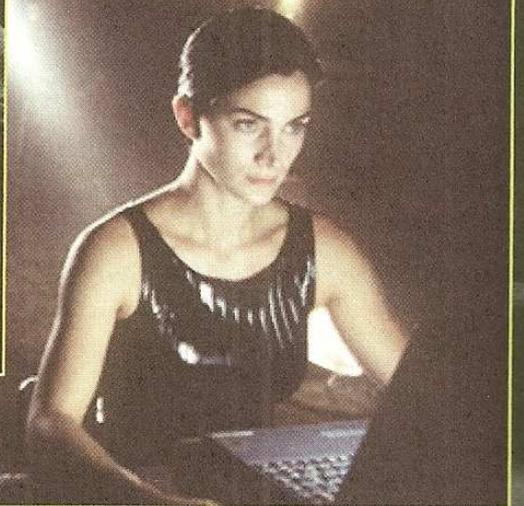
Ok, então vamos lá. Se você está preparado para jogar ou mestrar no mundo de **Matrix**... siga o coelho branco!

Depois de
aprisionar
os humanos
na Matrix,
as Máquinas
dominam o
mundo

CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS



Supertreinados,
os Libertos invadem
a Matrix para lutar
contra as Máquinas



Personagens jogadores de *Matrix*, os Libertos, são pessoas comuns (mortais). Não, você NÃO pode ser um Libertos vampiro, lobisomem, mago, wraith, changeling ou qualquer outra aberração sobrenatural. As únicas exceções são os Street Fighters (detalhes mais adiante) e os magos Adeptos da Virtualidade; um Narrador experiente pode permitir a estes magos conviver com os Libertos, ou até ser um deles.

Use a Ficha de Personagem para Mortais que aparece em **Vampiro: Guia do Jogador**, **Os Caçadores Caçados** e outros (nota: a Ficha mostrada no **Guia do Jogador** tem um erro grave; falta um ponto em cada Atributo). Na falta destes, você ainda pode usar uma Ficha de **Vampiro**, **Mago** ou **Street Fighter**. É uma boa idéia reservar espaço para anotar o equipamento que você carrega no momento — em algumas missões, isso VAI fazer diferença.

A pontuação inicial é a mesma para mortais — mas com mais Habilidades, devido ao treinamento especial dos Libertos: 6/4/3 Atributos, 13,10,7 Habilidades, Força de Vontade 3, 21 Pontos de Bônus (mas não gaste os Pontos de Bônus ainda). Use e abuse de Habilidades Secundárias, que estão nos Guias do Jogador.

Um Libertos não começa com NENHUM ponto em Antecedentes: de qualquer forma, a maioria deles não tem nenhuma utilidade depois que você descobre a realidade. Um Libertos tem poucos Antecedentes para escolher, e deve comprá-los com Pontos de Bônus. Eles são Status (entre os Libertos; quanto mais alto, mais os Agentes vão considerá-lo um alvo valioso) e Influência (você é famoso dentro de uma determinada área; Morpheus e Trinity eram conhecidos entre os hackers). Além disso, dois Antecedentes de **Mago** são interessantes:

• **Arcano**: você não é uma pessoa fácil de achar. Como dizem os Homens de Preto, você é ape-

nas uma vaga lembrança, um déjà vu. As pessoas não se lembram de você e encontram dificuldades quando tentam investigá-lo. Some seus pontos de Arcano a qualquer jogada de Furtividade, e SUBTRAIA de qualquer jogada de Percepção ou Investigação quando alguém tenta procurá-lo ou tentar descobrir algo sobre você.

• **Destino**: um Oráculo previu algo grande em seu destino. Por conta disso, uma vez por história você pode renovar sua Força de Vontade com uma jogada de Destino: cada sucesso recupera um ponto de Força de Vontade.

Habilidades Mutáveis

— Você sabe pilotar aquela coisa?

— Ainda não.

Em *Matrix*, Habilidades têm um significado especial: um Libertos você pode receber qualquer informação ou treinamento em questão de segundos. “Então eu poderia preencher TODAS as bolinhas de Habilidades em minha Ficha?” pensa o jogador apêlão, com água na boca.

Não é bem assim. Como disse certa vez Sherlock Holmes, o cérebro humano não é um quartinho com paredes elásticas. Existe um limite para a quantidade de conhecimento que ele pode conter de uma só vez; quando atinge esse limite, para cada coisa nova aprendida, uma coisa antiga é esquecida.

Em jogo, isso quer dizer que você continua com a mesma quantidade de pontos em Habilidades — mas eles são “flutuantes”: antes de entrar na Matrix, você pode transferir livremente seus pontos de uma Habilidade para outra, de acordo com aquilo que achar mais adequado à missão. Então, em missões de infiltração e espionagem, você poderia esvaziar Etiqueta e co-

locar mais pontos em Furtividade; ou, em missões de combate, remover aqueles pontos que estavam em Reparos e colocar em Armas de Fogo. Em Habilidades com nível 4 ou mais, que permitem especializações, você também pode mudar essas especializações como quiser.

Também é possível mudar as Habilidades enquanto você está dentro da Matrix, mas neste caso o processo é mais lento: um turno para cada "bolinha" modificada. Mudar uma especialização também leva um turno.

A única limitação é esta: depois de priorizar suas Habilidades (primárias, secundárias e terciárias), você não pode trocar pontos entre Talentos, Perícias e Conhecimentos. Se tiver 10 pontos em Perícias, por exemplo, então não pode reduzi-los para usar em Talentos ou Conhecimentos, ou vice-versa. A quantidade deve ser sempre a mesma.

Você ainda pode usar Pontos de Bônus e Pontos de Experiência para aumentar as Habilidades normalmente. A diferença é que, em vez de escolher uma delas, você coloca os novos pontos em uma das três áreas — Talentos, Perícias ou Conhecimentos.

Mente Livre

— **Você acha que eu ser mais rápido ou mais forte neste lugar tem alguma coisa a ver com meus músculos?**

A Matrix é uma "simulação neuro-interativa"; um programa de computador extremamente complexo, no qual os cérebros dos envolvidos realizam uma parte do trabalho de processamento. Como se fosse um videogame, ela tem Parâmetros que definem as "regras" — como a gravidade, a força máxima de um humano, ou sua velocidade.

Pessoas que conhecem essa verdade, e cujas mentes são capazes de operar de determinada maneira, podem dobrar algumas dessas regras e quebrar outras. Em Storyteller essa capacidade funciona como uma nova Característica, a Mente Livre.

Mente Livre funciona de forma similar à Gnose dos licanos ou Arete dos magos. Ela vai de 0 a 10, custa 4 Pontos de Bônus por nível, e é aumentada a um custo de (nível atual x 8) Pontos de Experiência. O valor inicial depende do Narrador: 1 para crônicas no gênero "o inimigo é mais poderoso", ou 3 para crônicas mais "overpower".

Uma nova classe de Características vai representar aquilo que o personagem é capaz de manipular; elas funcionam como as Disciplinas de **Vampiro**, as Númina de mortais ou, mais exatamente, as Esferas de **Mago**. Vamos chamá-las de Parâmetros, pois elas representam as partes do programa da Matrix nas quais o personagem é capaz de interferir.

Em uma crônica de baixo nível, um Libertos começa com 2 ou 3 pontos (a critério do Narrador) para distribuir apenas entre Duração e Limites (e Oráculo, se o Narrador permitir); uma campanha "overpower" começa com 5 pontos para distribuir livremente. Parâmetros custam 7 Pontos de Bônus por nível, e podem ser aumentados a um custo de (nível atual x 7)

MATRIX em 3D&T

Levando em conta que os Libertos podem alterar suas próprias características, conhecimentos e treinamentos à vontade, **Defensores de Tóquio 3ª Edição** é fortemente indicado para campanhas de **Matrix** — porque neste jogo as regras são mais simples e fáceis de torcer, e os personagens pode ser alterados ou reconstruídos muito mais rapidamente. Além disso, os Libertos e Agentes são todos seres com habilidades de combate muito superiores a qualquer humano normal — exatamente como qualquer personagem jogador de **3D&T**.

PONTUAÇÃO

Libertos são feitos com 12 pontos, como qualquer personagem jogador. Destes, 4 pontos são automaticamente gastos com Patrono (os Rebeldes) e Memória Expandida (veja mais adiante), que todo Libertos DEVE possuir. Sem estas Vantagens, qualquer personagem será apenas mais um prisioneiro da Matrix.

A construção do personagem é um pouco diferente do normal: primeiro você deve comprar as Vantagens e Desvantagens, e depois colocar pontos nas Características. Logo veremos a razão disso...

VANTAGENS E DESVANTAGENS

A maioria das Vantagens e Desvantagens já existentes não serve em **Matrix**. Estas são as únicas permitidas:

- **Boa Fama (1 ponto):** você é famoso entre os Libertos (e, geralmente, também entre os Agentes). É mais fácil para você conseguir ajuda entre os Rebeldes, mas também é difícil passar despercebido, e os Agentes estarão sempre atrás de você.

- **Memória Expandida (2 pontos):** esta Vantagem, normalmente disponível apenas para robôs e andróides, representa o treinamento especial recebido pelos Libertos. Além de uma excelente memória, incapaz de esquecer qualquer coisa, você também pode receber do Operador qualquer novo conhecimento de que precisar. Com isso pode ter qualquer das onze Perícias (Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte, Máquinas, Manipulação, Medicina, Idiomas, Investigação e Sobrevivência). Não é possível ter mais de uma Perícia ao mesmo tempo — para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior. Trocar uma Perícia por outra leva dez minutos; trocar por uma Especialização leva apenas um minuto.

- **Oráculo (1 ponto):** você pode ver o futuro. Em certos momentos, escolhidos pelo Mestre, ele pode dizer que você teve uma rápida visão. Você também pode tentar se concentrar com calma para ter essas visões (não necessariamente claras). Oráculos com poderes maiores, capazes de ver o futuro à vontade, não podem ser personagens jogadores; apenas NPCs.

- **Patrono (2 pontos):** como agente a serviço dos Rebeldes, você recebe deles apoio, informação, transporte, armas e equipamento indispensável para suas missões. Sem esta Vantagem, você nem mesmo poderia entrar ou sair da Matrix!

• **Predestinado (1 ponto):** você deve realizar um importante destino revelado por um Oráculo. Esse destino funciona para reforçar sua força de vontade em momentos de perigo (“Eu SEI que não vou morrer agora, pois o Oráculo disse que terei filhos!”); em situações extremas, quando tiver apenas 1 Ponto de Vida, você pode gastar um turno e jogar um dado para cada ponto de sua Resistência; acrescente o resultado a seus Pontos de Vida (mas sem ultrapassar o valor inicial). Isso só pode ser feito em situações de perigo ou combate. Se um dia esse destino se realizar, a Vantagem desaparece.

Ser um Predestinado é um pré-requisito para ser capaz de manipular a Matrix com magia (veja mais adiante).

• **Devoção (-2 pontos):** você tem um grande objetivo e nada pode desviá-lo disso — como Morpheus, devotado a encontrar e orientar o Predestinado. Sempre que estiver fazendo alguma coisa não relacionada à sua Devoção, o personagem sofre um redutor de -1 em todas suas jogadas de dados. É interessante combinar Devoção com Predestinado.

• **Inimigo (-1 ou -2 pontos cada):** um Agente, um não-Liberto na Matrix, ou talvez até mesmo outro Liberto odeia você com todas as forças. Um Inimigo de -1 ponto costuma ser feito com 10 a 14 pontos; um Inimigo de -2 pontos será feito com 15 pontos ou mais, a critério do Mestre.

• **Má Fama na Matrix (-1 ou -2 pontos):** no mundo da Matrix, você é um criminoso ou terrorista conhecido. Por -1 ponto, agentes da lei em qualquer lugar e umas poucas pessoas ao acaso o reconhecerão; por -2 pontos, você será reconhecido nas ruas por qualquer um.

• **Protegido Indefeso (-1 ponto cada):** existe uma pessoa não-Liberto (ou um Liberto feito com menos de 5 pontos) que por algum motivo você precisa proteger. Em qualquer situação em que seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido, você sofre um redutor de -1 em Habilidade e também Focus (caso possua). Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde permanentemente um ponto de Habilidade ou Focus (se tiver) à escolha do Mestre. Se você tiver mais de um Protegido (que maluco!) e eles estiverem ameaçados ao mesmo tempo, os redutores se acumulam!

CARACTERÍSTICAS

Libertos têm as mesmas cinco Características básicas de qualquer personagem: Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Depois de comprar as Vantagens e Desvantagens, o jogador deve colocar os pontos restantes nas Características.

Uma vez que os Libertos podem escolher armas variadas e alterar suas habilidades de combate livremente, o jogador pode mudar as Características antes de cada missão. Digamos que, depois de comprar Vantagens e Desvantagens, ele ficou com 9 pontos: eles podem ser distribuídos em F1, H3, R1, A2, PdF 2; ou então F4, H2, R1, A1, PdF 1; ou qualquer outra combinação. A única limitação é que nenhuma Característica pode ter valor acima de 5 ou abaixo de 1.

Pontos de Experiência, ou 10 Pontos de Experiência para o primeiro nível. Em uma campanha de baixo nível, os Parâmetros “avançados” (Energia, Matéria, Métodos e Posição) só podem ser comprados com Pontos de Experiência.

Todos os testes de Parâmetros são feitos usando um número de dados igual à Mente Livre ou Duração, aquele que for MENOR.

Os Parâmetros

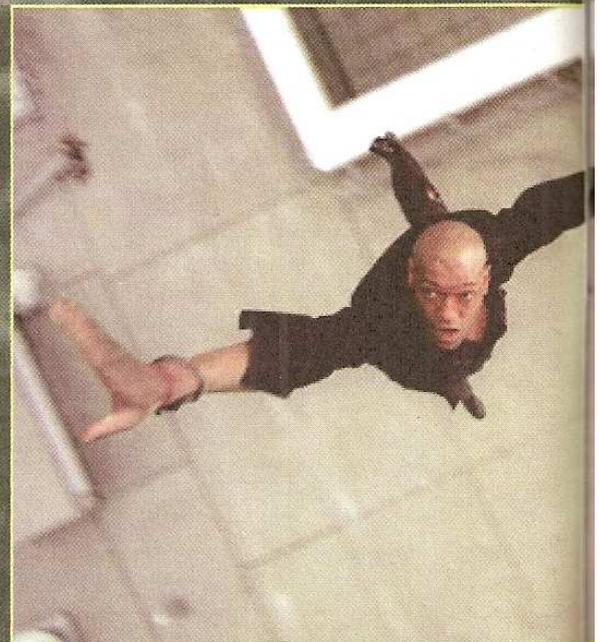
— **Não tente entortar a colher. Isso é impossível. Ao invés disso, tente perceber a verdade: não há colher alguma.**

Existem seis Parâmetros. Os dois primeiros, Duração e Limites (os únicos que a maioria dos Libertos tem), servem para aumentar a velocidade e os Atributos do personagem. Os quatro restantes permitem efeitos muito mais espetaculares. (Sim, EXISTEM coisas mais espetaculares que se esquivar de uma rajada de balas!)

• **Duração:** este Parâmetro é uma espécie de “clock” (temporizador) da Matrix; ele define os turnos, em termos de jogo. É parecido com a Rapidez dos vampiros ou a Fúria dos lobisomens: você faz um teste e, para cada sucesso, ganha uma ação extra naquele turno. A velocidade de sua percepção e seus reflexos aumenta proporcionalmente; com um número adequado de sucessos é possível se desviar de balas, por exemplo.

• **Limites:** define os limites físicos de uma pessoa. Como sua manifestação na Matrix é produto de sua própria mente, você pode modificar os Limites dessa manifestação. É parecido com gastar Pontos de Sangue ou Fúria para aumentar Atributos; você faz um teste, e pode somar os sucessos obtidos a um de seus Atributos Físicos. O efeito dura apenas um turno.

• **Energia:** este subprograma da Matrix simula o efeito de diversas formas de energia, como luz, calor, som, radiação. A manipulação deste Parâmetro permite controlar essas “energias” ou, em níveis mais altos, criá-las ou “apagá-las”. Se precisar de regras mais detalhadas, pode



usar as regras da Esfera Forças de Mago.

- **Matéria:** este outro subprograma simula as propriedades da matéria inanimada. A manipulação desse Parâmetro permite mover, parar, moldar ou detectar a "matéria" virtual ou, em níveis mais altos, criá-la, apagá-la ou transmutá-la. Para regras mais detalhadas, veja a Esfera de mesmo nome de Mago.

- **Métodos:** o mais complicado dos Parâmetros; manipulá-lo é manipular as Leis da Física dentro da Matrix, como a gravidade, o detector de colisão (que evita dois corpos de ocupar o mesmo lugar no espaço ao mesmo tempo), a lei da Ação e Reação e outras. Para fazer melhor uso desse Parâmetro, convém que o jogador tenha uma noção razoável de Física ou programação de simuladores. Por sua complexidade, este Parâmetro pode ser proibido pelo Narrador.

- **Posição:** propriedade dos corpos que indica onde eles estão no mundo virtual da Matrix. A manipulação desse Parâmetro permite uma "visão 360 graus" (nível 1); ver outros lugares (nível 2); teleportar objetos (nível 3); teleportar a si mesmo (nível 4); teleportar outras pessoas (nível 5); estar em mais de um lugar ao mesmo tempo (nível 6). Para regras mais detalhadas, veja a Esfera Correspondência em Mago.

Oráculos

— O que vai mesmo queimar seus neurônios é isto: o vaso teria quebrado se eu não tivesse dito nada?

O destino e os oráculos desempenham um papel importante no mundo de **Matrix**. Por isso, vamos introduzir em Storyteller uma nova Característica que permite aos personagens prever o futuro: Oráculo.

Em termos de regras, Oráculo é considerada uma Númina — poderes que estão apenas ao alcance de mortais, como Fé Verdadeira e poderes psíquicos. Você pode ter até 5 pontos em Oráculo; quanto maior o nível, maior a clareza de suas visões e o controle que você tem sobre elas, desde "flashes" ocasionais con-

Mudar suas Características enquanto está dentro da Matrix é demorado; leva 10 minutos para cada ponto modificado. Será sempre mais prático fazer isso fora da Matrix, antes da missão.

PONTOS DE VIDA

Se você mudar sua Resistência enquanto estiver na Matrix, isso pode reduzir seus Pontos de Vida — mas nunca vai aumentá-los! Digamos que você tem R4 e está com 20 PVs; se reduzir para R2, ficará com 12 PVs (o máximo possível com R2); mas se aumentar novamente para R4, os PVs NÃO aumentam. Você só pode restaurar esses PVs perdidos de formas normais, com descanso, cura ou magia.

Se você ficar inconsciente (com 0 PVs) dentro da Matrix, o Operador não conseguirá trazê-lo de volta. Para sair da Matrix é preciso estar com pelo menos 1 Ponto de Vida. Se você morrer na Matrix, morrerá também na vida real.

MAGIA

Alguns Libertos são capazes de manipular a realidade da Matrix, criando efeitos que só poderíamos chamar de mágica. Você pode usar as regras de magia de **3D&T** (vistas na DB #46 ou **Tormenta**) para reproduzir esse poder.

Para ser capaz de usar magia na Matrix, primeiro o personagem deve ter a Vantagem Predestinado. Depois ele poderá comprar Focus em qualquer dos Caminhos pelo custo normal (um ponto de personagem/ponto de Focus). Um personagem recém-criado não pode possuir Focus acima de 3; esse limite só pode ser ultrapassado mais tarde, com Experiência. Nenhum personagem jogador pode ter Focus acima de 5.

EXPERIÊNCIA

Em **Matrix** você recebe Experiência de formas diferentes: 1 ponto para personagens que atingiram um objetivo importante, seja pessoal ou para a Resistência; 1 ponto para cada membro do grupo quando conseguirem Libertar alguém; -1 ponto para cada companheiro morto ou perdido; 1 ponto extra (prêmio) por interpretação; para isso seria preciso criar com detalhes a personalidade do personagem e anotá-la no espaço "História" da Ficha.

Quaisquer outras formas de ganhar Experiência vistas em outros jogos **3D&T** (concluir missões, inimigos vencidos, derrotas...) NÃO valem em **Matrix**.

MATRIX em GURPS

Adaptar **Matrix** para **GURPS** seria extremamente difícil, por dois motivos. Primeiro, porque a história do filme se baseia principalmente em quebrar, torcer, contornar, ignorar e esticar as regras da realidade; com tantas regras voltadas para o realismo e fidelidade às leis da Física, não parece existir um jogo de RPG menos indicado.

Segundo, os personagens de **Matrix** são capazes de alterar todas as suas habilidades e conhecimentos apenas sentando-se em uma poltrona por alguns minutos. Em **GURPS**, construir um personagem consome razoável tempo e esforço — especi-



Conhecendo a verdade, os Libertos conseguem desafiar as leis da Matrix e ganhar superpoderes

almente para calcular os Níveis de Habilidade das Perícias. Não seria nada fácil modificar todas as Perícias de um personagem antes de cada missão.

Existe, contudo, uma alternativa menos dolorosa. Para personagens Libertos, o Mestre pode adotar uma regra opcional de Perícias mutáveis.

PERÍCIAS MUTÁVEIS

Quando construírem seus personagens (100 a 300 pontos, dependendo da campanha), os jogadores devem comprar seus Atributos, Vantagens, Desvantagens e Peculiaridades normalmente. Os pontos restantes, que seriam destinados a Perícias, devem ser guardados (anote-os no canto inferior direito da Planilha de Personagem, no campo "Resumo").

Antes de cada missão, o jogador deve anotar em quais Perícias deseja colocar esses pontos. Digamos que ele tem 20 pontos sobrando e coloca 4 em Acrobacia, 10 em Armas de Fogo, e 6 em Disfarce. Durante aquela missão, seu NH naquelas Perícias será igual a Atributo (DX ou IQ, dependendo se é física ou mental) + pontos. Então, ele terá Acrobacia em DX+4, Armas de Fogo em DX+10 e Disfarce em IQ+6, até decidir alterar esses números. Um personagem nunca pode colocar mais de 10 pontos em uma mesma Perícia. Alterar as Perícias enquanto se está dentro da Matrix leva dez minutos para cada ponto modificado.

Perceba que esta regra permite mudar as Perícias de um personagem muito rápido — mas ela ignora totalmente a Tabela de Perícias, e não leva em conta se uma Perícia é Fácil, Média, Difícil ou Muito Difícil. Se o Mestre desejar, pode aplicar bônus ou redutores no NH (+1 para Fácil, 0 para Média, -1 para Difícil, -2 para Muito Difícil).

Personagens Libertos devem obrigatoriamente ter os Rebeldes como Patrono (10 pontos). Eles não podem comprar a vantagem Memória Eidética (pra quê?).

MAGIA

Assim como em 3D&T, o poder de manipular a Matrix pode ser representado em GURPS através das regras de magia. Claro que isso não é "magia de verdade", e sim uma forma de alterar a realidade virtual da Matrix — mas, no final, o objetivo é o mesmo: usar um poder especial para conseguir um efeito.

Para esse propósito, considere que a Matrix tem nível de mana baixo (apenas personagens com Aptidão Mágica podem fazer mágicas, e com redutor de -5 no NH). Aparelhos de tecnologia muito acima do possível para 1999 (como o aparelho usado pelos Rebeldes para remover aquele implante no ventre de Neo) são considerados itens encantados.

Qualquer personagem pode comprar Aptidão Mágica, mas estes só podem ter Mágicas de Controle do Corpo e de Movimento (GURPS Magia, págs. 23 e 60). Apenas os Predestinados podem possuir outras mágicas; ser um Predestinado é um Antecedente Incomum de 10 pontos.

As regras para Perícias mutáveis NÃO se aplicam a mágicas; o NH em mágicas deve ser comprado de forma normal.

trolados pelo Narrador (nível 1) até a profecia completa, em que você pode ver o que quiser (nível 5), como a Oráculo do filme.

Quando você deseja ter uma visão (no caso de 1 ou 2 pontos, quando o Narrador decidir; para 3 pontos, quando você meditar a respeito do assunto desejado em um ambiente adequado; para 4 ou 5 pontos, quando quiser), deve fazer uma jogada de Raciocínio + Enigmas (um Conhecimento disponível em **Libisomem** e **Mago**; todo Oráculo DEVE ter pelo menos um ponto em Enigmas, que jamais pode ser "remanejado" para aumentar outros Conhecimentos). O Narrador pode aplicar bônus ou redutores dependendo da complexidade do assunto.

Esse teste representa uma tentativa de INTERPRETAR a visão; não é necessário fazer o teste para ver alguma coisa, e sim para entender aquilo que foi visto. Em caso de falha você não entende a visão e pode tentar novamente mais tarde (apenas uma vez por cena para cada visão), acrescentando 1 à dificuldade original; se uma dessas tentativas resultar em falha crítica, você interpreta a visão de forma errada e não pode tentar mais.

Você não tem pontos iniciais para Oráculo; ele deve ser comprado com Pontos de Bônus ou Experiência. O custo é o mesmo de um Parâmetro (veja o trecho anterior). Quem possui Oráculo em nível 4 ou 5 não pode ter o Antecedente Destino — afinal, ele pode ver seu próprio futuro quando quiser.

O Narrador deve ter em mente uma coisa: dar aos personagens jogadores a capacidade de prever o futuro vai complicar absurdamente sua vida — você terá que forçar e alterar sua crônica o tempo todo para realizar as profecias. Se você tem certeza absoluta de que pode lidar com isso, vá em frente. Caso contrário, recomendamos que apenas NPCs possam ser Oráculos.

◊ Operador

— Sr. Mágico, tire-me daqui AGORA!

Sempre que um Libertos ou equipe se conectam à Matrix, deixam um aliado do lado de fora monitorando todos os seus movimentos. A Resistência usa a palavra "Operador" para se referir a esse importante elemento do grupo.

O Operador tem acesso ao código da Matrix; com alguma experiência, ele pode saber o que está acontecendo em algum lugar com base no fluxo de números e caracteres que vêm em uma tela. O procedimento padrão da Resistência é que o Operador mantenha sua atenção no lugar onde está o grupo e imediações, avisando os colegas sobre qualquer imprevisto.

De dentro da Matrix, é possível comunicar-se com um Operador usando uma linha telefônica (celular ou comum). Todos os Libertos costumam andar com um celular à mão. Além disso, o Operador pode retirar seus colegas da Matrix através de uma linha telefônica fixa (não-celular), e controlar computadores comuns dentro da Matrix. Assim seria possível rastrear dados secretos, por exemplo. Computadores de especial interesse para as Máquinas (como os do FBI, CIA e outros) são protegidos contra esse tipo de invasão.

Também é papel do Operador fornecer equipamento ao grupo. Esse equipamento na verdade são programas inseridos na Matrix, da mesma forma que os Libertos são inseridos. O Operador pode fornecer roupas, armas e equipamento pessoal, que deve ser levado pelo grupo até a Matrix; não é possível inserir itens de grande tamanho, como veículos (os Libertos precisam conseguir seu próprio transporte depois de entrar na Matrix); nem enviar itens isolados, sem alguém para levá-los consigo.

O Narrador pode permitir que jogadores sejam Operadores. Mas, apesar de sua importância, não há muita ação na vida de um Operador; será melhor que ele seja um NPC.

Os Agentes

— Se você não é um de nós, é um deles.

Os Agentes a serviço das Máquinas são inimigos terríveis, sempre superiores aos personagens jogadores — sejam eles de nível baixo ou alto. As pessoas presas na Matrix vêem os Agentes como misteriosos Homens de Preto que aparecem e tomam o controle da situação, sem dar explicação alguma.

Os Agentes usam fones de ouvido para receber ordens e informes das Máquinas. Até onde se sabe, um Agente nunca pode ser totalmente destruído; quando isso acontece ele apenas se manifesta no corpo de outra pessoa; com exceção dos Libertos, qualquer pessoa ligada à Matrix pode se tornar um agente em dois turnos. Um Agente também pode se manifestar em outras pessoas apenas como meio de transporte, para chegar a outro lugar com rapidez.

Em Storyteller, o mais correto seria construir os Agentes como Mortais, ou usar arquétipos de Agentes da Lei ou similares. Depois acrescente os dois únicos Parâmetros que eles podem manipular: Duração (4 a 6) e Limites (4 a 6).

Street Fighters

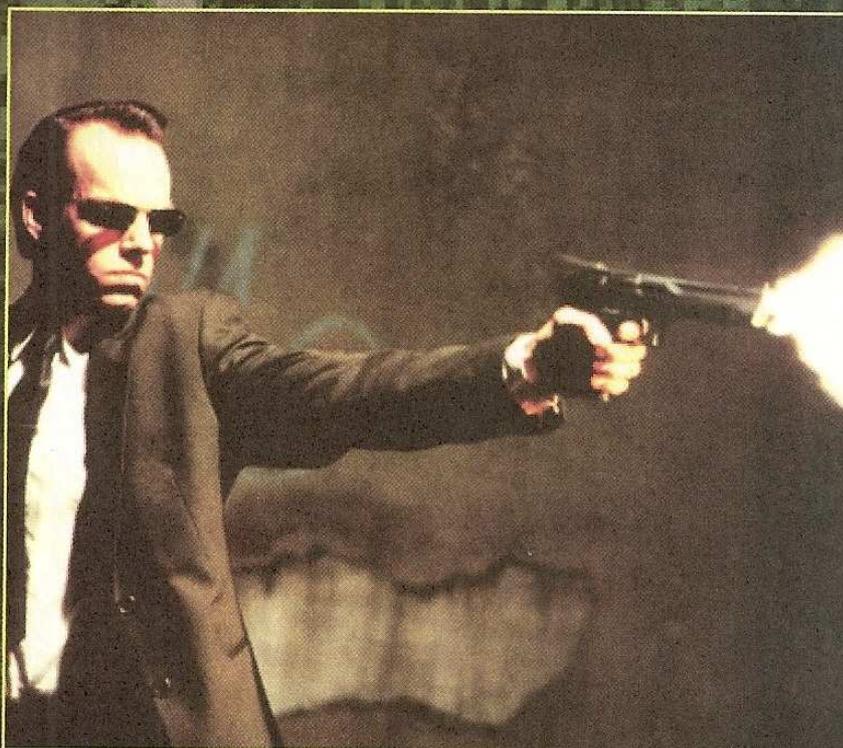
— Eu sei kung fu!

— Mostre-me.

Se além de outros títulos Storyteller você também joga **Street Fighter: o Jogo de RPG**, então parabéns. Você tem a chance de acrescentar a uma campanha de **Matrix** combates realmente emocionantes, dignos do próprio filme. Com seu extraordinário poder de luta, um Liberto pode perfeitamente usar a Planilha de Personagem e as regras de **SF**.

Construa o personagem como um Street Fighter. Todas as regras gerais de Storyteller vistas neste artigo continuam valendo. Use a pontuação de Atributos e Habilidades dos Libertos, assim como os Antecedentes permitidos. O sistema de Habilidades mutáveis também vale para as Técnicas — você pode redistribuir seus 8 pontos entre Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes e Foco. Libertos têm os mesmos níveis de Saúde dos Street Fighters (10 iniciais, ou até 20 com Pontos de Bônus).

Todos os Libertos têm Chi Inicial 1 e Força de Vontade Inicial 6, independente do Estilo que escolhem. Durante seu treinamento os Li-



bertos aprendem **TODOS** os estilos de artes marciais: portanto, eles podem comprar qualquer Manobra Especial, sempre pelo custo mais baixo — desde que tenham os pré-requisitos necessários. As Manobras Especiais também são mutáveis, escolhidas antes de cada missão. Mas um Liberto tem apenas cinco pontos para comprar manobras, não sete.

Mensagem Final

— Isso nunca foi tentado antes!

— É por isso que vai funcionar.

Como você pode ter notado, em alguns pontos esta adaptação para **Matrix** vai exigir um conhecimento profundo das regras de Storyteller.

O grupo deve dominar personagens mortais e estar pelo menos um pouco familiarizado com **Vampiro**, **Lobisomem** e especialmente **Mago: a Ascensão**; embora não seja indispensável, é altamente recomendável que o Narrador conheça **Mago** para jogar. E como já foi dito, um Narrador experiente pode encontrar um papel muito especial para os Adeptos da Virtualidade neste cenário.

Se achar que todas estas regras são complicadas demais, o Narrador pode ignorá-las e usar apenas aquilo que o cenário oferece de mais inovador — o conceito de falsa realidade e as regras para Habilidades mutáveis. Tudo o mais só serve para enriquecer o jogo. Na verdade, usar apenas as habilidades mutáveis permite adaptar **Matrix** muito mais facilmente para **GURPS**, como você pode ver no quadro.

E vale lembrar que seria muito bom para o grupo assistir ao filme; embora o texto introdutório já traga informação suficiente para rolar a campanha, isso nunca será tão empolgante quanto ver com os próprios Neo e Trinity subindo pelas paredes em seus trajes negros enquanto disparam rajadas de balas...

Os Agentes:
homens de
preto a
serviço das
Máquinas,
eles são os
maiores
inimigos dos
Libertos