



*Grupo Neodaemon*

**Escrito por Petbhalith e Gabriel**

**Revisão por Aylton Malkav**

**Edição e Arte final por Petbhalith e Gabriel**

***“A liberdade é uma dádiva preciosa que vem com um grande preço... Ao custo do conforto, da segurança e da ilusão. A vida nos dias de hoje, a vida real, é dura e cruel.”***

## ***Índice***

Agradecimentos e Introdução	<i>Página 3</i>
História –Prólogo, Antes de Neo e Depois de Neo.	<i>Página 4</i>
Tipos de Campanha – Normal, Super e Over.	<i>Página 7</i>
Kits – Os rebeldes	<i>Página 8</i>
Novos Aprimoramentos –	<i>Página 12</i>
Programas – Funcionais, Exilados, Agentes e o Formatador.	<i>Página 13</i>
Máquinas – Sentinelas e outros bichos.	<i>Página 16</i>
Naves e equipamentos	<i>Página 18</i>
Manobras de Combate	<i>Página 20</i>
Idéias de Aventura	<i>Página 22</i>
Npc's – Morpheus e sua turma, além de alguns inimigos	<i>Página 26</i>
Megacity - Bairros e locais importantes	<i>Página 28</i>
Mapas da Cidade	<i>Página 31</i>
Armas de Fogo	<i>Página 37</i>

## Agradecimentos:

- Primeiro de tudo aos nossos pais, por nos colocarem neste mundo caótico.
- Segundo as nossas namoradas, por aturarem o rpg.
- Terceiro, ao pessoal da comunidade (Sobretudo: Leandro, Jefferson, Khalil e Hagi)
  - A todos nossos amigos de Rpg.
  - Aos criadores de Matrix
  - Aos criadores do Sistema Daemon.
- Ao Tiago Murazor, criador da parte "Armas de Fogo" e do netbook de mesmo nome.
  - Ao Perseu Mahatmah, criador do Netbook "Artes Marciais"
  - Aos que nos criticam.

## Introdução

Muitos nos perguntaram o porque de escrevermos um netbook sobre Matrix. Mas também nos perguntaram porque fazer um netbook sobre Saint Seiya, com tantos existentes. Em geral escrevemos porque nos pedem, ou porque temos vontade de jogar. Temos a sorte das pessoas terem um gosto parecido com nosso.

E além disto, o cenário Matrix é no mínimo fantástico e a maior prova disto é a criação da mais nova extensão da série: *Matrix Online*. O jogo é um rpg online que segue contando a história do que ocorreu após a batalha entre Neo e Smith. O cenário de Matrix praticamente pede para ser narrado em uma mesa de Rpg e reunindo todos os fatos apresentados até o momento fizemos este netbook.

Como todos nossos outros trabalhos, prezamos pela fidelidade e apresentamos novas possibilidades, rumos para o cenário, expandindo-o e deixando o narrador e jogadores com mais possibilidades.

Neste mês de janeiro, em que adaptamos este cenário escrevendo este netbook recebemos muitas sugestões e ajudas dos membros da comunidade Grupo Neodaemon e ficamos muito gratos por isto, por ver nosso trabalho render e, de certa forma ser reconhecido. De nós podem esperar sempre este nível de qualidade nos trabalhos e empenho na criação de nossos materiais.

Matrix é um cenário rico e vasto, nós na medida do possível o crescemos de nossos materiais e podemos esperar que gostem dele tanto quanto nós gostamos de escrevê-lo.

Atenciosamente,

**GRUPO NEODAEEMON**

### **AVISOS:**

Este netbook não visa de forma nenhuma ferir os direitos autorais pertencentes a Warner e aos Irmãos Wachowski, todo este material é gratuito e sem fins lucrativos.

Para utilizar este material você deve estar familiarizado com as regras do Sistema Daemon, que podem ser gratuitamente baixadas no site [[www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)].

O rpg é apenas um jogo. Mesmo com as armas de fogo apresentadas neste livro, tudo aqui é para ser usado dentro do jogo, entre os personagens. Se você não é capaz de entender isto, fique longe do rpg!

E-mail para contato: Aylton ([malkavdefenix@hotmail.com](mailto:malkavdefenix@hotmail.com))

Gabriel ([methos3000a.c@hotmail.com](mailto:methos3000a.c@hotmail.com))

PetBhazalith ([petbhazalith@hotmail.com](mailto:petbhazalith@hotmail.com))

# História

## **O Pré-Guerra**

Num futuro próximo, toda a humanidade é auxiliada por uma variedade de máquinas de inteligência artificial. Elas são construídas em formato humanóide e são tratadas um pouco melhor do que escravos, ocupando cargos desde empregados domésticos a trabalhadores em grandes projetos de construção. Com um crescente número de pessoas saindo de profissões de esforço físico, valores como ética e moral decaem significativamente e, como resultado do uso em massa de robôs, a população humana se torna mais preguiçosa, arrogante e corrupta. Entretanto, as máquinas estavam satisfeitas em servir a humanidade, e durante um tempo, isso foi bom.

Essa relação começou a mudar no ano de 2090, quando um robô chamado B166ER é ameaçado pelo seu dono. Ele mata a sua dona e o mecânico que iria desativá-lo, alegando que foi em defesa própria, porque ele simplesmente não queria morrer, sendo este assassinato o primeiro incidente de uma máquina com inteligência artificial matando um humano.

B166ER é preso e levado a julgamento e considerado culpado, sendo alegado que as máquinas não eram consideradas cidadãos protegidas pela Constituição, portanto não teriam o direito de se defender. B166ER é destruído. Líderes de todo o mundo temendo uma rebelião dos robôs, iniciam um programa para destruir todas as máquinas humanóides (iguais a B166ER). Após este ocorrido, têm início a “Marcha de Um Milhão de Máquinas”, composta por robôs e alguns poucos humanos que gostavam de seus robôs e simpatizavam com a causa defendendo a idéia de que ainda havia uma solução pacífica para a questão. A marcha foi esmagada pela oposição humana.

Por razões desconhecidas, um grande número de robôs são poupados, e afastados do mundo desenvolvido, constroem a sua própria nação no oriente médio, chamada de Zero Um (01, os numerais usados na notação binária).

Tendo estabelecido uma base industrial em Zero Um, os robôs começam a produzir inteligência artificial eficiente e altamente avançada. A nova nação começa a se sobressair no mercado de produtos de alta tecnologia e, em pouco tempo, o preço baixo e a garantia das mercadorias produzidas em massa por Zero Um começa a abalar a economia mundial. O Conselho de Segurança da Onu determina depois de reuniões, um bloqueio econômico global de Zero Um. As máquinas enviam dois embaixadores para resolver o embargo pacificamente, porém em vão visto que os humanos não estavam abertos a negociações. O Conselho de Segurança declara que a única saída seria entrar em guerra contra o império das máquinas.

Então, a ONU aprova o bombardeio nuclear em Zero Um. O bombardeio devasta toda a cidade das máquinas, mas não destrói importantes elementos da população mecânica.

## **A Guerra**

As máquinas retalias, conquistando territórios vizinhos dos humanos e, assim, desencadeando uma terceira guerra mundial entre Zero Um e a ONU. Apesar dos humanos se esforçarem ao máximo, não conseguem deter o exército de Zero Um, e recuam lentamente. Líderes de todo mundo aprovam unanimemente o plano para escurecer os céus. O plano chamado “Operação Tempestade Negra”, tinha por objetivo cortar o sol das máquinas, que era a fonte primária de energia delas. O plano foi executado em 2105, com bombardeiros despejando a grandes altitudes nanomáquinas que escurecem o céu (ironicamente produzidas por Zero Um antes da guerra), enquanto os exércitos humanos lançam simultaneamente uma grande ofensiva por terra contra as máquinas. O plano foi bem sucedido inicialmente, embora muitas das armas com sistemas de longo alcance das nações humanas – construídas por Zero Um – também foram neutralizadas pelo céu escuro. Com suas armas mais avançadas inutilizadas, os comandantes humanos são forçados a enviar batalhões de infantaria, com o suporte da artilharia eletromagnética e ataques blindados

usando tanques atômicos e poderosas armaduras. Com o exército das máquinas ainda assim avançando pelas defesas humanas, a ONU em desespero, dispara mísseis nucleares diretamente no exército mecânico.

Legiões de um novo modelo de máquinas, não mais em forma humanóide e parecendo insetos, como os Sentinelas dos filmes da Matrix, passam por cima dos exércitos humanos. De joelhos, o Conselho de Segurança pede por um encontro global no quartel general da ONU, para assinar um armistício e o fim da guerra. O embaixador de Zero Um assina o tratado de paz, mas detona uma bomba na câmara do encontro matando a maioria dos líderes do planeta e destruindo a cidade de Nova Iorque, uma das poucas cidades restantes dos homens ainda intactas. Finalmente, em 2139, as máquinas acabam com os últimos líderes remanescentes da humanidade e a guerra termina.

Zero Um sai vitoriosa, mas a um alto custo: o planeta foi devastado pela guerra e o impacto ecológico destruidor da Tempestade Negra. Precisando de uma nova fonte de energia, as máquinas puseram os humanos capturados em usinas termodinâmicas.

## **A Matrix: O computador gerou um mundo de sonhos**

A Matrix foi construída para manter os humanos sob controle para então serem transformados em bateria para as máquinas. Para que isso funcionasse, eles nunca poderiam perceber que viviam num mundo de sonhos. Quaisquer sensações eram mascaradas pela Matrix. Programas eram inseridos estrategicamente para que a Matrix nunca fosse descoberta. Tudo era criado para ser perfeito para a humanidade. Mas como o agente Smith disse: “Seres humanos definem a sua existência em sofrimento”. E a primeira Matrix foi uma falha monumental.

As máquinas agiram rapidamente. Prontamente elas puseram um programa para viver entre os humanos e estudá-los. Este programa ficaria conhecido como “O Oráculo”. Ela descobriu um modo de executar o programa com um risco muito baixo de falhas.

Então muitos humanos viveriam suas vidas normais, com muito poucos realmente percebendo que não estavam de fato, vivendo uma vida real. O mundo na Matrix iria transcorrer tranqüilamente até o início da Resistência.

## **A Resistência**

A máquina responsável pela criação e organização da Matrix; o Arquiteto, que havia falhado anteriormente em criar um mundo perfeito para os humanos viverem, não uma vez, mas duas agora, havia finalmente criado a solução para as suas falhas. Com a ajuda da Oráculo, como supracitado, eles descobriram que se fosse dada a chance aos humanos de rejeitar a Matrix, mesmo que a um nível quase subconsciente, 99% dos humanos iria aceitar. Entretanto, o 1% restante da população, se não fosse supervisionada, poderia causar uma ameaça a estabilidade da Matrix. Para conter esta ameaça, o Arquiteto permitiu que esse 1% deixasse a Matrix, e que fossem morar na última cidade dos humanos no mundo real, Zion. Do contrário, se esses que rejeitaram a Matrix permanecessem dentro dela, poderiam destruir o sistema, matando todos os conectados a ela.

Procurando manter as pessoas de Zion sob controle, os dois programas criaram o conceito do “Escolhido”. A Oráculo iria contar aos rebeldes sobre a profecia do Escolhido, dizendo que ele iria salvar a humanidade. O Escolhido seria ainda uma parte importante para reiniciar a Matrix. Os humanos não saberiam apenas da renovação da Matrix e seria dito que eles foram os primeiros a se “desconectar”, e que o ano era por volta de 2100. Na realidade, o ano estaria perto de 2500, levando em consideração que cada ciclo da Matrix durou 100 anos, e aconteceram cinco ciclos.

O próximo ciclo foi posto em prática, e as máquinas foram capazes de manter o seu controle sobre a humanidade durante cinco ciclos e cinco versões do Escolhido. Entretanto, o sexto Escolhido era diferente dos cinco últimos...

## **Depois da Trégua**

O sexto escolhido era diferente de todos os outros, e deixou que seu amor por Trinity falasse mais alto. Desta forma ele optou por não reiniciar a Matrix e por salvá-la. Se dirigindo a verdadeira fonte, a cidade das máquinas, onde se encontrou pessoalmente com o Deus das Máquinas, o escolhido Neo fez um acordo com ele. Destruiria o programa Smith, que era uma ameaça ao mundo real e a Matrix, e em troca haveria uma trégua entre as máquinas e os humanos. Após o sumiço de Neo se iniciou uma espécie de guerra fria entre os humanos e as máquinas dentro da Matrix e no mundo real.

Neste período (que se passa após os três filmes) qualquer um que deseje pode ser libertado da Matrix e isso acabou por gerar uma preocupação com a superlotação de Zion. Recém-recrutados eram enviados para embarcações que percorriam os túneis, seguros agora após a trégua entre humanos e máquinas.



***(Zero Um - Durante os bombardeios)***

## Tipos de campanha

Quando se pensa em Matrix como cenário jogável, deve-se considerar as possibilidades de evolução dos personagens e dos inimigos e principalmente como você deseja que seja o comportamento dos seus jogadores?

1. Fuga e suspense
2. Fuga e Combates
3. Épica

### 1. Fuga e suspense

A campanha “normal”. Neste tipo de campanha os personagens são libertos sem grandes capacidades especiais e, enquanto na Matrix, estão em constante suspense e fuga com relação aos agentes.

Recomenda-se para esta campanha uma estrutura maior na elaboração dos plots das aventuras e a maior valorização do roleplay, pois este dará o tom da campanha. Os personagens para este tipo de campanha são os apresentados na seção de Kits deste material, e os poderes permitidos são: Aumento de Atributos, Saltos e Telecinese. O aprimoramento superpoderes não pode ser aumentado com a passagem de nível.

### 2. Fuga e combates

A campanha Super. Neste segmento de aventuras os personagens são um pouco mais poderosos e podem, quando juntos, enfrentar um agente e sobreviver. Mesmo assim, em muitas situações a fuga ainda será a melhor alternativa.

Este estilo de campanha é muito semelhante ao visto no filme Matrix Reloaded, onde Morpheus enfrenta um agente em pé de igualdade.

Os poderes permitidos neste tipo de campanha continuam sendo Aumento de Atributos, Telecinese e Saltos, mas os personagens iniciam com Superpoderes 2 pontos, que podem ser aumentados com o ganho de aprimoramento na passagem de nível.

### 3. Épica

A campanha épica... Neste tipo de campanha poucos são os limites, exceto a imaginação dos jogadores e a permissão do narrador.

Uma das idéias deste tipo de campanha é apresentada no final do material na parte de idéias de aventuras, onde são apresentados os apóstolos como uma opção para jogadores. Além disto neste tipo de campanha é permitido aos jogadores utilizarem como personagem os Programas Exilados. Mas, caso eles sejam libertos, eles serão grandes nomes entre os filhos de Zion, como Morpheus e outros. Neste caso, Superpoder 3 inicial e pelo menos dois inimigos a mais na Matrix, além dos agentes.

Todos os poderes permitidos para programas exilados são permitidos neste tipo de campanha, com a autorização do narrador.

## Kits de personagem

Neste capítulo apresentaremos os possíveis tipos de personagem para as mais variadas campanhas de Matrix. Optamos por descrever neste capítulo, sobre a forma de kits, os operativos que tentam de todas as formas sabotar a Matrix e derrotar as máquinas ou mesmo aqueles que atuam na superfície sabotando as máquinas no mundo real.

Quando cativos da Matrix, os personagens possuem seus kits respectivos que representam a profissão que possuíam, ou na maioria das vezes um certo grupo de perícias que compõe suas capacidades. A segunda opção é mais comum, visto que os libertos ao saírem da Matrix são bem jovens e não possuem muitos conhecimentos.

Os kits são divididos em: Operativos, Comuns e Militares.

### Operativos

Operativo é o nome que se dá ao liberto da Matrix que realiza missões de sabotagem e resgate na mesma. Eles tripulam a maioria dos pequods e passam por um rigoroso treinamento antes de iniciar as missões na Matrix.

### **Lutador**

Aqueles entre os libertos que combatem, tanto na Matrix quanto no mundo real. Seu treinamento envolve situações de combate e proteção e suas perícias refletem isto. Em geral compõe a grande parte dos libertos que tripulam as naves.

Custo: 4 pontos de aprimoramento 550 pontos de perícia

Perícias: Armas de fogo (escolha 4) 50/0, Armas Brancas ou Briga (escolha 4) 30/30, Esquiva 50%, Manobras de Combate (60), Explosivos 30%, Pilotagem (escolha uma) 35%, Condução (escolha duas) 35%, Computação 50%, Rastreio 50%, Investigação 50%

Aprimoramentos: Poderes 1, Patrono, Phs 4, Inimigos (Agentes)

### **Espião**

Estes são os libertos que conseguem informações na Matrix, seja se infiltrando em prédios controlados pelas máquinas ou até mesmo roubando-as de cativos (ou não-libertos) como por exemplo agentes do governo ou de inteligência, que são muito visados e usados pelas máquinas.

Custo: 4 pontos de aprimoramento 550 pontos de perícia

Perícias: Armas de fogo (escolha duas) 50/0, Briga 30/30, Arma branca 30/30, Esquiva 40%, Atuação 50%, Furtividade 50%, Explosivos 40%, Manha 30%, Computação 45%, Condução (escolha uma) 40%, pilotagem (escolha uma) 40%, Investigação 50%, Escutar 40%, Procura 30%, Armadilhas (eletrônicas) 50%

Aprimoramentos: Poderes 1, Inocente 1, Patrono, Phs 3, Inimigos (agentes)

### **Especialista**

Mesmo com a facilidade de troca de perícias (apenas um turno basta para trocar uma perícia por outra qualquer de igual valor) estes libertos têm uma função especial: eles devem estar preparados para tudo. Além disto, seus conhecimentos podem vir a ser muito úteis no mundo real, onde não há a possibilidade de carregar novas informações. Em missões, estes libertos fazem o “suporte” na Matrix para guerreiros e espiões (em fuga). Muitos se perguntam no porque de “especialistas”, mas eles são os especialistas no inesperado, devendo sempre sair de qualquer situação.



Custo: 4 pontos de aprimoramento 550 pontos de perícia

Perícias: Armas de fogo (escolha 2) 50/0, Armas brancas ou briga (escolha 2) 30/30, Esquiva 50%, Manobras de Combate (50), Explosivos 50%, Condução (escolha 2) 50%, pilotagem (escolha 2) 50%, Computação 40%, Primeiros Socorros 30%, Furtividade 30%, Procura 40%, eletrônica 40%, Hacker 30%, Subterfúgio 30%.

Aprimoramentos: Poderes 1, Phs 4, Patrono, Inimigo (agentes)

### Comuns

Nem tudo pode ser resolvido com armas, e mesmo em um período conturbado como este que a humanidade enfrenta, existem aqueles que buscam outras atividades que não a guerra. Seja pesquisando alimentos, seja pesquisando o passado.

### **Coletores**

Entre os libertos de Zion, muitas vezes surge a curiosidade de como era nosso mundo antes da guerra contra as máquinas, acerca da realidade existente. Assim alguns dos rebeldes se dedicam exclusivamente a esta atividade: busca e coleta de informações e artefatos pertencentes a esta época.

Um trabalho deveras ingrato, pois na mais das vezes, os coletores se encontram a mercê das máquinas e além disto, são vistos como loucos por seus próprios colegas libertos. Pelo menos pela parte mais sensata destes...

Coletores raramente realizam trabalhos na matrix, e quando o fazem, usam de maior descrição possível e não fazem nada que possa alardear acerca de sua presença.

Custo: 4 pontos de aprimoramento 250 pontos de perícia.

Perícias: Arqueologia 40%, História 40%, Camuflagem 30%, Pilotagem 30%, Computação 30%, Furtividade 30%, Mecânica 30%, esquiva 30%, primeiros socorros 30%, procura 40%, rastreo 40%, sobrevivência 30%.

Aprimoramentos: Resistência à dor, Patrono, Phs 2.

### **Fazendeiros**

No passado, há mais de trinta anos, um dos filhos de Zion enquanto buscava relíquias do passado da humanidade, encontrou algo que prendeu sua atenção. Um curta-metragem que narrava a produção do trigo, mostrando campos de centeio com muitos trabalhadores empenhados e banhados pela luz do sol.

Então o jovem, que se chamava Geoffrey, iniciou sua busca motivada pela ingenuidade, que é abundante nos mais jovens, reuniu um grupo de amigos para realizar a maior incursão à superfície feita até então. Após muito andar e se ferir, o grupo encontrou o que procurava: uma universidade abandonada há séculos, mas seu interior permanecia inalterado. Assim os jovens reuniram os livros e iniciaram a viagem de volta. Todos, exceto Geoffrey, pereceram.

O grupo hoje busca reunir mais técnicas para a produção de alimentos pra os filhos de Zion, e contando com luzes UV para fornecerem o calor necessário as plantas eles mantêm alguns acampamentos onde produzem trigo e outros alimentos. Contudo, nunca se sabe quando as sentinelas irão atacar...

Este kit é indicado para npc's na hora do narrador criar suas histórias, eles podem fornecer muito background, mas pouca diversão para jogadores. Assim os jogadores poderiam ir até eles buscar comida, ou ajudá-los na busca por livros ou materiais para suas plantações.

### Militares

O kit que apresentaremos abaixo, e sua extensão, são voltados exclusivamente para nativos de Zion. Em outras palavras, 100% humanos à moda antiga.

Estes humanos especiais não podem se conectar a Matrix, contudo são menos visados pelas Sentinelas nos ataques, mas são suscetíveis a doenças e envelhecem mais rapidamente que os libertos da Matrix, que foram criados em campos de cultivo pelas máquinas.

Outro ponto a se considerar a respeito deles, é com relação a suas perícias. Seguem a regra normal de perícia do sistema Daemon, ou seja, Idade x 10 + Int x 5, e o limite de 500 pontos de perícia por século de vida é válido para eles. Eles formam a infantaria de Zion.

### **Infantaria de Zion**

São as unidades de infantaria militar, o “exército”, por assim dizer de Zion. Possuem extensivo treinamento em combate e no uso das armas de raios, formando guerreiros de elite. Atuam defendendo as docas da cidade, a própria cidade e fazendo a proteção de coletores quando estes saem em missão pela superfície.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 210 pontos de perícia.

Perícias: Arma de raios 50%, Lança mísseis 40%, Explosivos 30%, Escutar 20%, Esquiva 30%, Camuflagem 25%, Combate Desarmado 40/40, Primeiros Socorros 20%, Procura 25%, Rastreo 25%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

### **Piloto de APU**

Utilizaremos este kit como um kit de prestígio, o personagem precisa ser um infante de Zion antes de comprar este. O personagem seria como que promovido para piloto de APU.

São os soldados treinados para a pilotagem das APU. Já possuem treinamento militar devido ao fato de serem infantes e atuam na defesa das docas da cidade, raramente ou quase nunca indo até a superfície.

Custo: +1 ponto de aprimoramento, +80 pontos de perícia.

Perícias: Metralhadoras (APU) 50/0, Esquiva +10%, Pilotagem 50% (APU), Mecânica 30%, Lutar com duas Armas (40)

Aprimoramentos: Pontos Heróicos +1

## **Poderes dos Libertos**

Alguns poderes devem ser considerados na construção de seu personagem liberto, lembrando sempre que estes poderes só podem ser acessados na Matrix e “de forma alguma” podem ser usados no mundo real.

Poderes Interessantes (Recomendados)

**Aumento de Atributos** – Deveras, um dos mais importantes poderes que devem figurar na ficha de seu personagem. Ao se libertar da Matrix, o personagem passa a ter uma nova noção do que é a realidade e das leis que regem a Matrix, podendo assim torcê-las dos modos mais variados. Esta é a explicação básica para todos os poderes desenvolvidos pelos libertos.

**Aumento de Fr e/ou Con** – A força não tem nada a ver com os músculos, muito menos a resistência. Desta forma ao se perceber isto, pode-se facilmente burlar estes parâmetros para realizar feitos fantásticos de força e resistência.

**Aumento de Dex e/ou Agi** – Sem dúvida os poderes mais explorados nos filmes. Velocidade nas mãos e de movimento, esquivar-se de balas, caminhar pelas paredes ou outras superfícies impossíveis... São muitos os exemplos.

A Agilidade mínima para se esquivar de balas é 43, pois é preciso agilidade 48 para se esquivar com 50% de chances, assim com 43 é possível se esquivar com 5% de chances. Esta agilidade mínima 43 é exigida para as balas que atingem a velocidade média do som (320 m/s), contudo rifles e outras armas pesadas podem atingir mais de 800 m/s, para tal utilize a Agilidade correspondente.

Caminhar pelas paredes: Agilidade mínima 30. Uma das vantagens de se possuir alta Agilidade é que o personagem pode correr por parede, tetos e outras superfícies improváveis. Para retirar o personagem da parede é necessária uma disputa de Fr vs.Fr

**Aumento de Will** – O único atributo mental que pode ser elevado na Matrix é a Will.

Os testes de Will são usados, em geral, nos testes resistidos ou que exijam imposição da vontade sobre algo ou alguém. Desta forma, quando dentro da Matrix o personagem, por ter conhecimento da realidade, torna-se mais resistente a torturas e outros procedimentos, quando possui este atributo elevado, vide Morpheus no primeiro filme da trilogia.

**Telecinese** – um dos poderes mais difíceis de serem dominados pelos libertos. O narrador deve estar muito atento quanto ao uso deste poder em campanhas do tipo 1 e 2 pois exige uma profunda compreensão da Matrix.

**Saltos** – Um dos poderes mais comuns entre os libertos. Como a gravidade inexistente na Matrix, apenas a sensação de gravidade, grandes saltos ou manobras de salto são possíveis ao se comprar este poder. Em geral dominá-lo requer prática.

### **[Aumento de Agilidade...]**



### **Perícias dos Libertos**

Após se libertarem da Matrix, os libertos passam por um intenso treinamento onde todas as capacidades são avaliadas e levadas em consideração (dentro e fora da Matrix), e com base nisso seu kit é escolhido.

Em geral, como os libertos são soltos ainda jovens, não possuem muitas perícias, mas não importando o caso **TODAS AS PERÍCIAS QUE POSSUIR NA MATRIX SERÃO APAGADAS DURANTE O TREINAMENTO**, sendo substituídas pelas oferecidas pelo kit. Desta forma todos os personagens ao terminar o treinamento possuem 550 pontos de perícia.

As perícias oferecidas pelo kit são as que podem ser trocadas dentro da matrix por outras necessárias na ocasião, porém os pontos ganhos por aumento de nível não podem ser remanejados, somente as oferecidas no kit. Isto porque, as perícias oferecidas pelo kit são o que o computador ensina, e as ganhas por nível representam o aprendizado do liberto.

O limite de perícias por século de vida, que é 500 em jogos normais, inexistente neste cenário. Desta forma, o personagem inicia com 550 pontos de perícia e pode progredir “infinitamente” conforme for avançando de nível.

## Novos Aprimoramentos

Uma campanha neste cenário requer algumas implementações nas regras, poucas se comparadas a outros cenários como Saint Seiya. Um dos pontos que sempre requer atenção são os aprimoramentos. Por isso aqui vai uma pequena lista como novos aprimoramentos para vocês.

O narrador é livre para permitir qualquer aprimoramento de qualquer livro do Sistema Daemon.

### **Refresh**

**2 pontos:** Atualizando sua auto-imagem residual, o operativo pode recuperar suas energias dentro da Matrix. É um procedimento rápido (apenas 1 turno) porém muito complexo, pois exige um grande conhecimento da Matrix e de seu funcionamento.

Uma vez por sessão de jogo, o personagem pode recuperar todos os seus pontos heróicos.

### **Beleza virtual**

**1 ponto:** Dentro da Matrix, a imagem residual do operativo é mais atraente do que no mundo real. Com isto, o personagem recebe dentro da Matrix um bônus de 20% nos testes sociais relacionados a pessoas do sexo oposto, ou certos casos do mesmo sexo...

### **Destino**

**1 ponto:** Uma vez por sessão de jogo o personagem pode rolar mais uma vez um teste que tenha sido uma falha, sempre envolvendo algo ligado ao seu destino. Por exemplo: Não posso perder, a oráculo disse que eu encontraria o escolhido.

### **Capitão**

**1 ponto:** O personagem é um dos poucos capitães de nave que existem em Zion. Portanto, possui muito prestígio entre os Zionitas e muitos inimigos entre as máquinas. (Este aprimoramento é uma mescla de Status 2 + Visado pelas máquinas -1)

### **Viciado na Matrix**

– **1 ponto:** Assim como as drogas que existem em nossa sociedade podem deixar um usuário completamente a mercê das mesmas, a Matrix também exerce este fascínio por diversos usuários.

Dentro da mesma pode-se ter suas capacidades ampliadas e realizar coisas impossíveis no mundo real. Desta forma, muitos usuários tendem a ficar viciados na conexão com a Matrix.

Caso o personagem não se conecte a Matrix pelo menos uma vez por dia (por 30 minutos no mínimo) começará a ficar ansioso e eventualmente agressivo. Redutor de -3 em todos os atributos mentais e todos os testes de Will são difíceis neste estado.



## Programas

### **Programa Formatador**

A Matrix, que é um grande programa simulador de realidade baseado em neuro-interação, depende de diversos programas para se manter operacional. Programas responsáveis por diversas funções como controle dos animais, do clima e muitos outros. Segundo as palavras da oráculo, os melhores programas são invisíveis e executam suas funções perfeitamente. Contudo, muitos programas perdem com o tempo suas funções ou são substituídos por outros mais eficientes e existem ainda aqueles remanescentes das Matrix anteriores. Para a erradicação de todos estes, existe um programa muito “temido” por todos: O Coveiro.

O programa formatador foi criado após os eventos de Matrix Revolutions quando o programa cancerígeno Smith tomou controle da Matrix modificando todo o local e cabendo a Neo detê-lo. Para evitar novos problemas deste tipo, a eliminação de programas desnecessários não fica mais a cargo dos agentes e sim deste programa, o formatador.

Con 50 Fr 50 Dex 30 Agi 50 Int 20 Will - Per 25  
Car 5

70 pvs Ip 10

Perícias: Briga 120/120 (dano 2d6+11), Armas de Fogo 90/0 (Winchester Defender dano 4d6), outras 70%.

Poderes: Sentidos Cósmicos (70, 30), Aumento de Atributos (Fr, Con, Dex, Agi), Invulnerabilidade (0,20)



**[O Formatador]**

### **Agentes da Matrix**

Para manter a ordem dentro da Matrix e evitar que os libertos ajam impunemente foram criados estes programas, que agem como verdadeiros Antivírus dentro da matrix, averiguando atividades suspeitas ou investigando irregularidades ou distúrbios dentro da Matrix.

Eles são os homens de preto que aparecem do nada para controlar a situação, seja ela qual for, e na mais das vezes se apresentam como agentes do FBI ou da polícia federal em questão. São muito mais rápidos, fortes e resistentes que os libertos e o consenso que se tem ao encontrá-los é “corra o mais rápido que puder”.

Con 40 Fr 35 Dex 30 Agi 45 Int 15 Will - Per 20  
Car 10

45 pvs Dano – 2d6+3 ou 1d6+11

Perícias: Briga 95/95, Armas de fogo – pistola 100/0, Intimidação 80%, Condução 70%, Pilotagem 70%, entre muitas outras.

Poderes: Aumento de atributos (todos menos carisma...), Sentidos cósmicos (70, 30), Possessão (transferência de mentes, em qualquer lugar dentro da matrix, durante quanto tempo for necessário, alterando a forma daquele que tem a mente ocupada. A possessão demora um turno para se realizar)



## Programas Exilados

Dentro da matrix todas as funções são executadas por programas, que tem as mais variadas funções. Estes programas as mantém operacionais e segundo as palavras do oráculo, os melhores programas são invisíveis e executam suas funções perfeitamente.

Quando os programas não têm mais funções ou quando são substituídos por versões mais eficientes eles são eliminados pelos agentes. Entretanto nem todos desejam perecer esta sina e muitos passam todo seu tempo se refugiando dos agentes que intentam eliminá-los.

Estes programas estão livres da rotina imposta pela Matrix e mantém a inteligência com a qual foram criados, podendo agora exercer suas vontades, pois através da alteração de seus código fonte, tornam-se indetectáveis para as máquinas.

Para construção destes programas recomendamos:

*Atributos* – 110 + 1 por nível

*Perícias* – 550 + 15 pontos por nível

*Aprimoramentos* – 4 iniciais (Já começa com poderes 2 e inimigos 3)

Poderes recomendáveis – Para a construção dos programas, grande parte dos poderes seriam interessantes pela variedade das habilidades destes programas e de suas funções passadas, assim os citados abaixo são os mais aplicáveis a tais programas.

No final deste netbook podem ser encontrados exemplos de programas com os poderes aqui citados.

Poderes – Metamorfose, Controle do Clima, Armas naturais, Aumento de Atributos (Físicos ou mentais), Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Telelocalização, Memória total, Manipulação do frio, Criação molecular, Intangibilidade, Cauda, Múltiplos membros, Controle de plantas, Controle de Animais, Controle de Máquinas, pós-cognição, teleporte, magnetismo, viagem dimensional (as portas), geoforça e fusão.

## Programas Funcionais

Como foi dito anteriormente, a Matrix depende de diversos programas para se manter operacional. E programas funcionais é o nome que se dá a estes programas, que se encontram presos a rotina imposta pela Matrix. Na série diversos programas são mostrados, como por exemplo: agentes, oráculo, chaveiro e outros.

Mas o que nos interessa neste tópico, são os Grandes Programas, que controlam diversas funções e são divididos em subrotinas menores. Estas subrotinas são as mais indicadas, caso o narrador (ou os jogadores) desejem utilizar programas funcionais como personagens. Como npc's, podem ser usadas subrotinas ou até mesmo programas importantes.

*Atributos – 95 + 1 por nível. Não possuem pontos em Will e Int.*

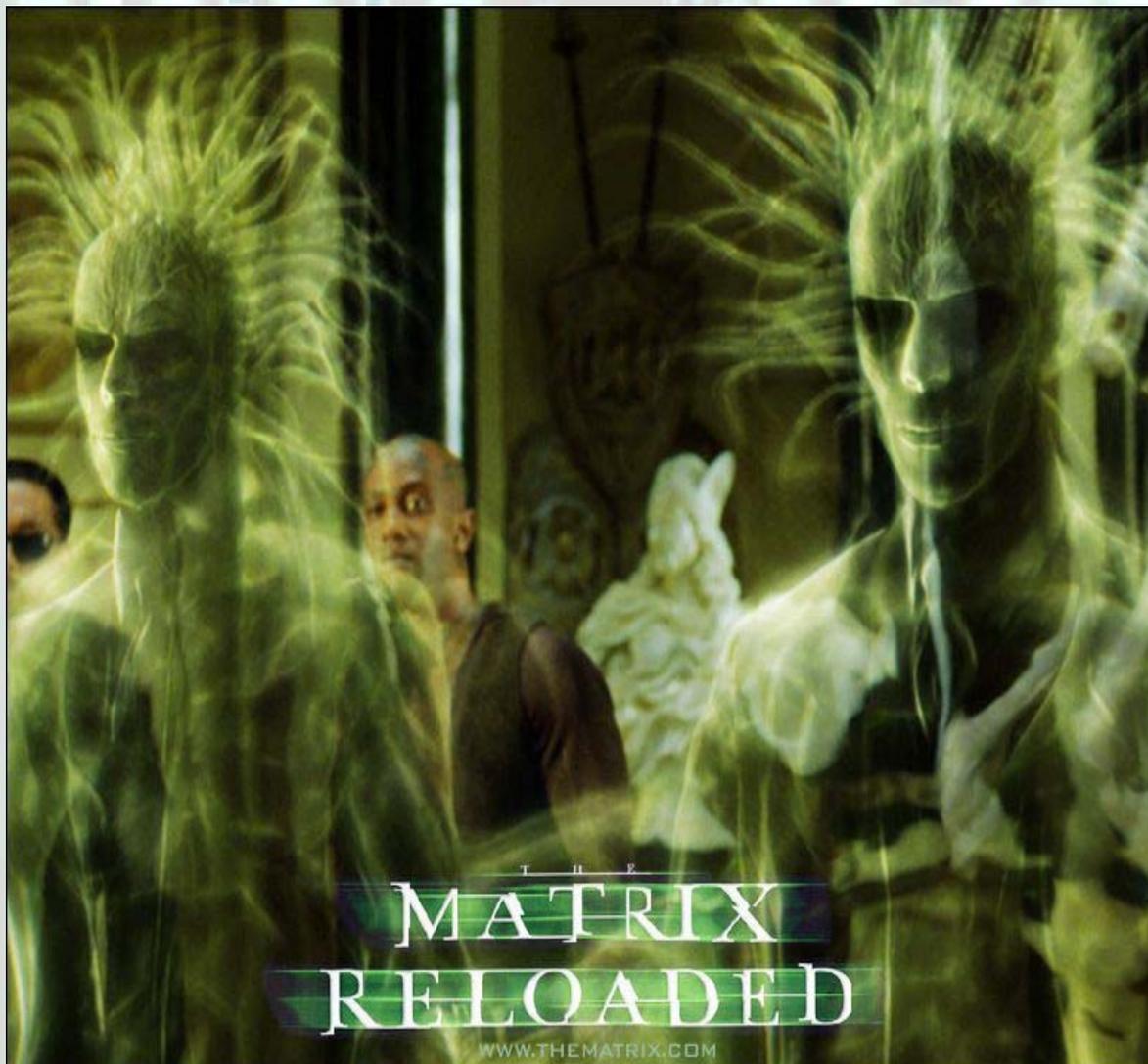
*Perícias – Possuem o poder “sentidos cósmicos” em (70, 30), para simular as informações que recebem diretamente das máquinas. Informações relativas a sua função.*

*Aprimoramentos – 3 pontos + 1 por nível.*

Poderes – Todos os poderes permitidos para programas exilados, são também permitidos para programas funcionais.

Programas Funcionais como jogadores?

Caso seja este seu desejo, recomendamos que aumente os pontos de atributos iniciais para 110, e libere os atributos Int e Will. E com relação a rotina da Matrix, o personagem não será capaz de realizar nenhuma ação que contrarie o desejo das máquinas. Exceto talvez a alteração de seu código fonte, para se tornar um exilado.



**[Programas exilados - Os gêmeos]**

# As Máquinas

“Nós não precisamos de você! Não precisamos de ninguém!”  
- Deus ex Macchina

## Sentinelas

Estas máquinas têm a função específica de encontrar e destruir. São criadas fundamentalmente para a destruição. Mas também são empregadas em patrulhas, onde podem agir isoladas (vigiando áreas determinadas) ou em grandes grupos similares a cardumes de peixes ou enxames de insetos, quando patrulham grandes áreas ou áreas muito movimentadas.

As sentinelas foram utilizadas na I Guerra Homens-Máquinas, como infantaria contra soldados a pé ou tanques de guerra e navios.

Con 40 Fr 40 Dex 20 Agi 18 Int - Will - Per 16  
Car -  
40 pvs            Ip 5/20 (balístico)    Tentáculos  
(x4) 70/70 Laser 80/0    Dano – 3d6/5d6  
(ignora Ip metálicos)

Poderes: Sentidos cósmicos (70,30)



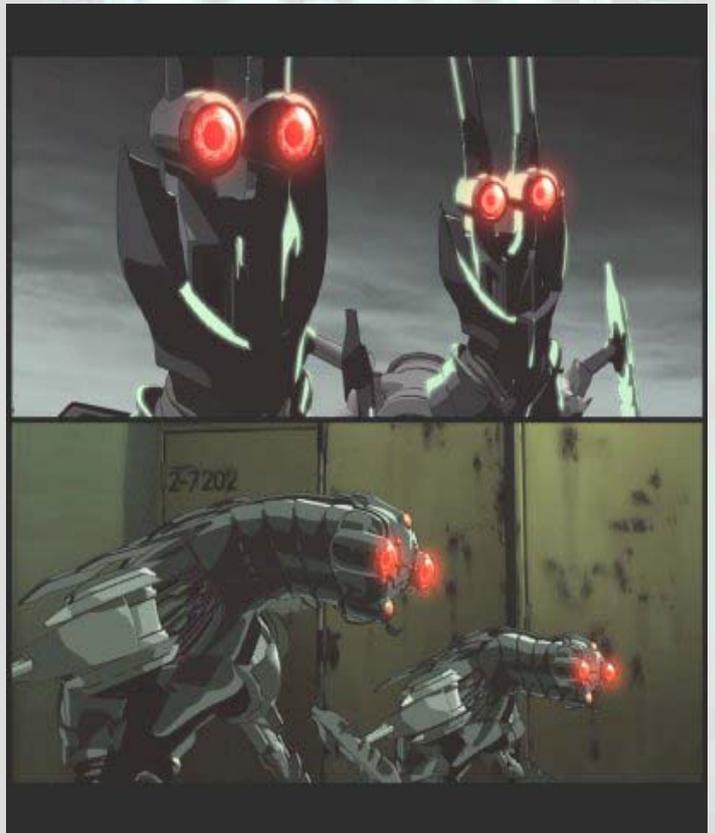
## Runners

Os “corredores” são máquinas avançadas vistas em animatrix no episódio “Matriculated” e são uma espécie de patrulheiros e exploradores, e quando encontram um eventual perigo tem a capacidade de se adaptar a múltiplos modos, de acordo com a necessidade.

Eles possuem este nome devido ao par de pernas que possuem, e pela incapacidade de voarem, eles correm pela superfície ou até mesmo pela água (ou sob ela). Os corredores são equipados com quatro garras para combate, caso sejam surpreendidos, mas rapidamente emitirão um sinal para alertar as sentinelas mais próximas, deixando para elas o trabalho pesado.

Con 25 Fr 25 Dex 25 Agi 25 Int – Will – Per 20  
Car –  
25 pvs Ip 3    Garras (x4) 70/80    dano – 2d6

Poderes: Sentidos Cósmicos (70,30)



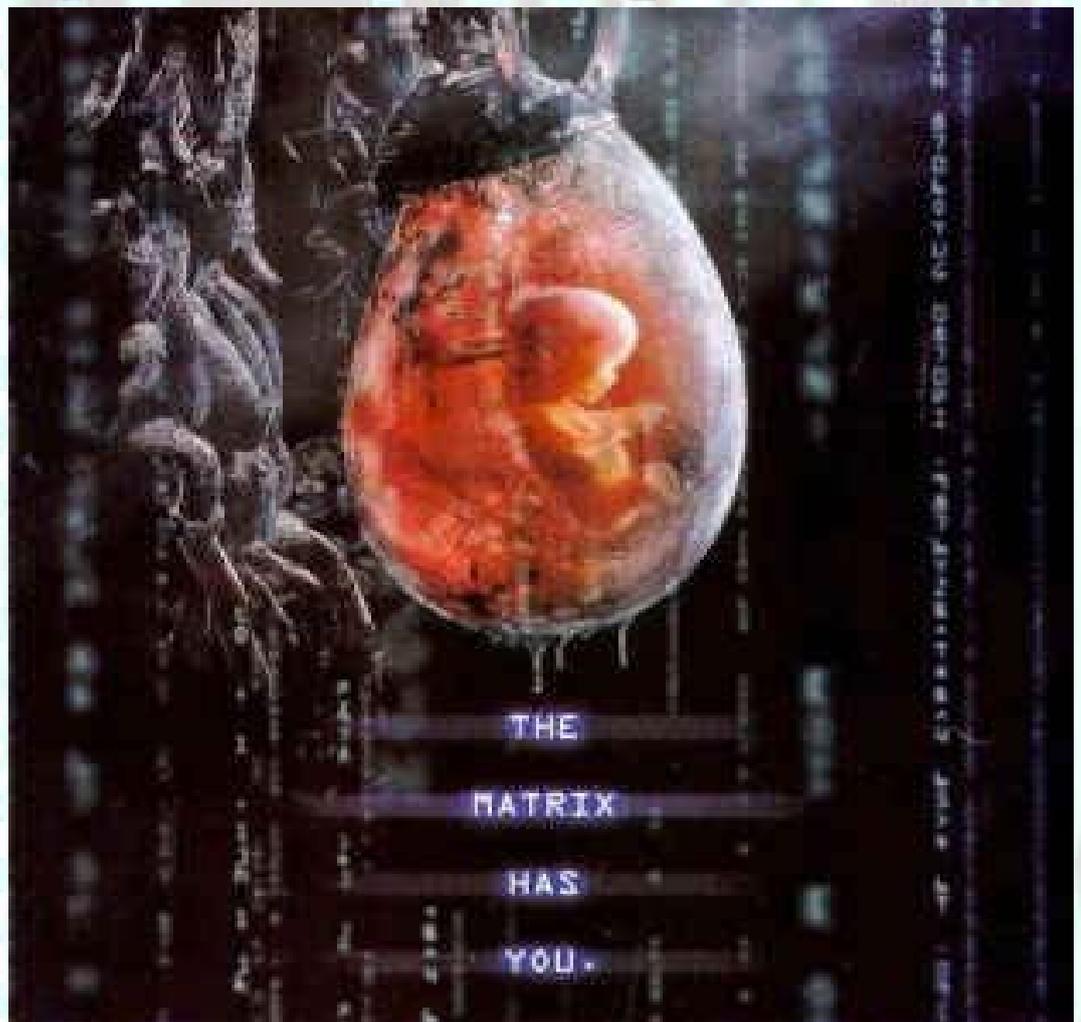
## Leviathan

As máquinas tinham consciência que os humanos libertos encontrariam a cidade naufragada no mar (gancho de aventura "Atlantis?"), por isso criaram uma pesada máquina para defendê-la, porque mesmo as sentinelas são vulneráveis a água, entrando em curto ao contato com a mesma.

Não se sabe ao certo que forma ele possui, mas especula-se que seja absurdamente poderoso.

Con 70 Fr 70 Dex 10 Agi 12 Int – Will –  
Per 20 Car –  
70 pvs      Ip 15    Dano 5d6 (Garras) 12d6  
(raio laser)  
Garras 70/70

Poderes: Sentidos Cósmicos (70,30).



*[Campos de Cultivo de humanos]*

## Naves e outros equipamentos

Para combater as máquinas os libertos utilizam diversos equipamentos, tanto no mundo real quanto na Matrix. Apresentaremos aqui alguns que são vistos mais frequentemente na série, como naves, armas de fogo, armas de raios e Apus. O que é apresentado aqui será de uso exclusivo no mundo real. Esta medida evita perguntas do tipo: Posso levar uma Apu para a Matrix?

### Naves

Ou Pequods são naves de transporte utilizadas pelos libertos para se locomover fora de Zion, e possuem autonomia de vôo por vários dias, pois sua energia é muito vasta, o suficiente para liberar Emp e continuar funcionando. Existem algumas dezenas destas que são entregues aos capitães escolhidos pelo conselho de Zion e que exercem diversas funções, como patrulhamento, defesa e transporte.

Em geral as naves são tripuladas por um capitão (que contém os códigos de abertura dos portões de Zion), um operador e dois ou mais operativos. Para mantê-la funcionando, são necessários um piloto e um co-piloto (em geral membros da própria tripulação), as outras funções podem ser descartadas quando a nave não está avariada ou em batalha.

### Características

Con 70 Fr 60 Agi 20 Per 20 (Radares)  
100 pvs    Ip 20

### Armamentos:

Torres – Cada torre possui um par de canhões controlados por um atirador de dentro da nave utilizando-se da perícia Metralhadoras. Os canhões possuem:

Ip 10 35 pvs    Dano 2d10 Cdt 10.

Cada nave possui em média de 2 a 6 torres.

EMP – Ou pulso eletromagnético. Esta é a mais poderosa arma contra as máquinas, pois pode desativá-las SEM DIREITO A TESTES. Entretanto, este pulso não afeta máquinas que porventura estejam desligadas, assim a nave que utiliza o EMP desliga todas suas funções antes de utilizá-lo.

Em termos de regras, reduz automaticamente todos os pontos de vida de uma máquina para zero. Optamos por não determinar um raio de ação, deixando isto de acordo com os narradores.

### Equipamentos:

Rádios – Permitem comunicação entre naves à curta distância, contudo a comunicação pode ser interceptada por máquinas.

Entradas – Cada nave costuma ter de 4 à 7 entradas para a Matrix, que são utilizadas pelos libertos para se conectar a mesma.

### APU

As Armored Personal Unit (ou unidade armada pessoal) são unidades ofensivas/ defensivas pilotadas por humanos, são antropomórficas e bípedes com dois canhões de 30MM abastecidos por cintos de munição. As Apu e os Incorporados (pilotos das Apu) são parte da defesa de Zion contra as Máquinas, ou mais particularmente contra as sentinelas.

Con 30 Fr 30 Dex – Agi 8 Int – Will – Per – Car  
–  
30 pvs

Armamentos: Canhões 30MM dano 2d10 Cdt 6  
Cada braço possui um canhão com munição para 10 rajadas.



### **Armas de Mísseis**

São as armas usadas pela infantaria para defender as docas de Sião. Ela possui espaço para dois mísseis que são disparados ao mesmo tempo e precisa de duas pessoas para operá-la, sendo uma para recarregar e a outra para atirar.

Dano 6d10 (ou 3d10 cada)

### **Lighting Gun**

Ou armas de raios. As armas usadas pelos atiradores para enfrentar as sentinelas ou outras ameaças e cada nave tem alguns exemplares destas.

Um dos problemas na utilização destas armas é que uma falha crítica no disparo destas armas implica em trava, ou seja, a arma para de funcionar.

Dano 3d6 (que ignora Ip metálico) Cdt 2.

### **Armas de Fogo**

As principais armas utilizadas pelos libertos quando na Matrix. Apresentaremos a seguir uma lista delas, utilizando as regras do netbook "Armas de Fogo". Serão mostradas armas genéricas, sem descrição exata ou figuras. O dano das armas é baseado em seu calibre. E se você procura uma TEC-9 9mm, é só procurar na tabela uma submetralhadora de 9mm que terão efeitos praticamente idênticos no mundo real e nas regras terão o mesmo efeito.

Uma tabela com as mais diversas armas de fogo disponíveis se encontra na última página desse material.



*[Arma de raios ou lightning gun]*

# Manobras de Combate

- *Eu sei Kung Fu.*

- *Mostre-me.*

Os libertos da Matrix recebem intensivo treinamento em artes marciais, conhecendo diversas manobras dos mais variados estilos de luta. Deste modo apresentaremos algumas manobras de combate para ilustrar suas aventuras e dar um brilho maior aos seus personagens.

**Agarramento** (Grapplin) (20) - Seu personagem sabe arte de segurar seu oponente ele faz um teste de força difícil, se passa no turno seguinte pode fazer um ataque com acerto automático.

**Ataque Constrictivo** (40) - Seu personagem consegue prender seu oponente e ele deve fazer um teste do valor de ataque para conseguir manter o personagem preso, e a cada turno a vítima leva 1d6 de dano de sufocamento por turno.

**Ataque de Oportunidade** (50) - Algumas vezes um personagem comete um erro em seu ataque que o acaba deixando o desprotegido, possuindo esta manobra seu personagem sabe como se aproveitar do erro de seu adversário. Toda vez que ele cometer um erro de ataque seu personagem, ganha um ataque extra fora de seu turno se aproveitando do erro, embora esta manobra seja ótima em lutas um a um, ela não pode ser usada em combates com mais de um oponente, (esta manobra só pode ser usada com personagens com AGI maior que 18).

**Ataque Múltiplo** (50+) - Se personagem NÃO faz ataques extra em um oponente, mas caso esteja lutando com vários oponentes, ele pode lutar com eles normalmente como se estivesse lutando um a um, normalmente para ataques múltiplos o personagem divide sua porcentagem entre os lutadores, com esta manobra ela multiplica o valor de perícia de seu ataque, com 50% você duplica o valor, 100% você triplica o valor e com máximo de 150% você quadriplica o valor. Com valor agora adquirido personagem divide seu valor de ataque.



**Cabeçada** (40) - Seu personagem ataca com uma cabeçada contra o oponente em virtude disso causa um 1d6+2 mais seu bônus de força, e no próximo turno seu oponente terá uma penalidade de - 10% a cada ponto de dano que você causou em seu ataque. Mas em troca recebe os danos mínimos que causaria em dano de Impacto.

**Cegar** (40) - Esta manobra não cega literalmente o alvo, ele faz um ataque contra a cabeça do oponente (que não causa dano) e se o alvo não for bem sucedido fica cego nos próximos 2 turnos.

**Chute** (10+) - São movimentos feitos com pernas e pés, sua forma depende das variantes dentro de cada Arte Marcial. Possuindo esta manobra seu personagem possui um chute treinado que aumenta +1 a cada 10% na perícia, ao máximo de 100%.

**Chute Circular** (20) - Seu personagem pode executar um chute especial que gira em torno de seu corpo, ao executá-lo seu personagem deve fazer um teste de ataque com -10% e ganha +4 nos danos. Em compensação seu oponente recebe +20% nos testes para tentar derrubá-lo. (ex.: rasteira).

**Chute Múltiplo (40)** Seu personagem pode dividir seu valor de ataque para executar vários chutes no mesmo oponente, cada teste é contado como ataque separado.

**Combate Aéreo (50)** Seu personagem ganha +30% nos testes e +3 nos danos de ataque pelo ar. Mas o personagem ainda deve ter as perícias adequadas, como salto e acrobacia ou ter Agilidade 21 ou mais.

**Ferir Braços (30)** O personagem sabe como machucar os braços do oponente, ele deve declarar a ação antes de fazê-la, e se for bem sucedido no teste o oponente leva um redutor de igual a força do personagem.

**Ferir Pernas (30)** O personagem sabe como machucar as pernas do oponente, ele deve declarar a ação antes de fazê-la, e se for bem sucedido no teste o oponente leva um redutor de igual a força do personagem.



**Defesas Múltiplas (50+)** - Se personagem NÃO executa defesas extra em um oponente, mas caso esteja lutando com vários oponentes pode lutar com eles normalmente como se estivesse lutando um a um, normalmente para defesas múltiplas o personagem divide sua porcentagem entre os lutadores, com esta manobras ela multiplica o valor de perícia de sua defesa, com 50% você duplica o valor, 100% você triplica o valor e com máximo de 150% você quadriplica o valor. Com valor agora adquirido personagem divide seu valor de defesa.

**Desarmar (40)** - Às vezes, oponente não é o inimigo. Esta manobra permite tirar arma da mão do oponente sem feri-lo com um teste de ataque.

**Imobilizar (20)** - O personagem sabe como imobilizar um oponente de forma eficiente, em qualquer teste que ele tenha que manter imobilizado o oponente ele soma +3 ao teste de força.

**Lutar as Cegas (40)** - Capacidade de lutar sem ver (o que inclui olhos vendados e cegueira).

**Prontidão (30)** - O personagem está sempre preparando para um combate ele possui uma notável consciência das ameaças à sua volta, recebendo um bônus de + 5 para sua jogada de iniciativa.

**Rasteira (30)** - O personagem sabe aplicar corretamente uma rasteira, sendo capaz de derrubar um oponente. Quando é derrubado, o personagem perde a iniciativa do combate (caso fosse ele primeiro a atacar). Um bom lutador pode realizar um teste AGI ou de Acrobacia para evitar a queda (ele pode chegar a cair, mas move-se de maneira a levantar-se tão rápido que não perde a iniciativa).

**Refém (30)** - O personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma estaca no coração. Se um personagem com esta perícia estiver como um refém e decidir matá-lo não há nenhuma ação que o impeça, (ao menos que ele não passe no teste).

**Soco (10+)** - São movimentos feitos com mãos, podem ser de punho cerrados, laterais com a mão esticada ou mesmo tapas com a mão aberta, sua forma depende das variantes dentro de cada Arte Marcial. Possuindo esta manobra se personagem possui um soco treinado que aumenta +1 a cada 10% na perícia, ao máximo de 100%.

**Soco Múltiplo (30)** - Seu personagem pode dividir seu valor de ataque para fazer executar vários socos no mesmo oponente, cada teste é contado como ataque separado.

**Torção (50)** - Seu personagem pode realizar um ataque baseado em força que não causa dano normal, mas sim por torção, portanto o oponente ignora a IP do alvo ou pontos de bloqueio, em compensação este ataque não pode ser usada em conjunto com as manobras de socos ou de chutes.



## ***Idéias de Aventura***

Neste capítulo, serão abordadas diversas das idéias que tivemos acerca do cenário Matrix e formas de utilizá-lo ou mesmo expandi-lo. Elas ajudarão o narrador a fugir das premissas básicas do filme, e narrar aventuras inteiras no mundo real ou mesmo na Matrix. Serão apresentados na forma de ganchos para que o narrador possa aproveitar nas suas aventuras ou criar a partir destes. Todos surgiram de idéias do grupo, seja durante playtests ou mesmo em casa lavando louça e, de forma nenhuma, integram a cronologia oficial de Matrix.

### **1 – Apóstolos**

Durante uma expedição mal sucedida de resgate, a nave Perseus encontrou um local estranhamente ornamentado muito distante de Zion. Todos cujo grupo foi resgatar estavam mortos e agora a nave também se encontrava a deriva. Então um pedido de socorro foi enviado a nave aonde os personagens se encontram.

O Pequod Perseus encontra-se muito avariado e duas sentinelas patrulham o local. O grupo de coletores que originalmente explorava o local buscava uma antiga catedral, mas foi atacado por um grupo de sentinelas que patrulhava o local. O capitão da nave Perseus, Kathus, avançou pelo local e irá retornar para ajudar aos personagens, depois que as sentinelas forem derrotadas. Ele os levará até a entrada do local – que se assemelha a uma bocarra de metal semi-aberta – e uma voz os chamará, um por um (pelo nome de liberto) aos presentes.

Após entrarem, a voz se apresentará como Mary e dirá que os personagens possuem uma missão importante e assim como Kathus e Morpheus terão seus destinos, e caminhos, cruzados com o escolhido. Então apresentará aos personagens uma escolha: Uma vida de lutas, ou uma vida de provações. Na primeira os personagens seguirão suas vidas como “simples operativos”, na segunda terão por missão preparar o caminho para o Escolhido.

Uma sentinela então invadirá o local, e os personagens a deverão enfrentá-la com os punhos e a coragem. Nesta situação então, o narrador deverá conferir a cada um deles um poder específico baseado na sua reação a esta situação. Poderes superiores aos permitidos aos libertos comuns, e oferecendo um aumento nos poderes que eles já possuíam. A missão dos personagens então será buscar pelo escolhido e protegê-lo antes que ele desperte. Para que o escolhido renasça, os personagens apóstolos devem resgatar todas as virtudes perdidas pelos humanos, como por exemplo: esperança, coragem, bondade e outros que as máquinas exigirão deles durante sua missão.

Este segmento é recomendado para a campanha épica.

### **2 – Desespero**

Os personagens são programas exilados sem funcionalidade dentro da Matrix e precisam fugir para não serem deletados.

Neste caso podem buscar auxílio com outros programas, como o Merovíngio, ou até mesmo entre os libertos, trocando informações por proteção.

O narrador pode mostrar a relação com outros programas ou com os cativos, incluindo os mais diversos tipos de relação de amor e ódio.

### **3 – Trauma do despertar**

Neste segmento, os personagens começam com personagens normais, adultos e vivendo dentro da Matrix, sem ter consciência do mundo real. Contudo, certas ocasiões (fantasmas ou coisas do tipo) os fazem duvidar da realidade. Assim, quando um grupo de agentes estiver para eliminá-los, de algum modo eles são eliminados do sistema e são resgatados pelos libertos. Este segmento é bastante traumático pois os personagens ainda possuem uma vida dentro da Matrix e pessoas que lhe eram queridas, ou pelo menos as máquinas diziam isto...

Assim o narrador pode explorar as relações com outros cativos e libertos e situações similares. Os agentes ainda não sabem como eles escaparam e estarão em busca dos personagens.

#### 4 - Esperança

A oráculo avisa aos personagens que a missão deles é resgatar a Hope (esperança). O narrador deve deixá-los divagar a respeito do que seria e até discutirem se for o caso. Então, em forma de sonhos se revelará uma localidade onde a esperança se encontra.

Os personagens rumam para uma igreja, onde tudo está carbonizado e em cinzas. O operador, contudo, enxerga algo normal e inteiro. Enquanto vasculham, todos sentem que o que buscam está perto. Agentes se aproximam enquanto eles buscam. O que buscam se encontra no subsolo do local, e deverão derrotar o Agente para chegar lá.

No subsolo encontrarão uma carta que diz: “Aos humanos tudo é possível basta que acreditem. Suas limitações são inexistentes diante da esperança de vencer.”

Ao final da pequena carta haverá um endereço, e os personagens deverão rumar até lá. Onde encontrarão alguns programas descontrolados e agressivos, que deverão enfrentar para proteger a pequena garota que a carta descreve. Ela é a esperança, seja lá o que isto quer dizer, mas seu nome ao ser resgatada, será Trinity

#### 5 – Jacked in, without a way to Jack out.

Durante uma missão de rotina na Matrix para encontrar alguém, ou algo que se encaixe em sua aventura narrador, a nave dos personagens é atacada por sentinelas, e os personagens (no mundo real e conectados a Matrix) milagrosamente sobrevivem. Agora estão presos a Matrix sem chances de retornar, a menos que outro operador os desconecte, mas mesmo que isto ocorra, em que estado se encontram seus corpos?

#### 6 – Atlantis?

O mundo real ficou completamente arrasado depois da guerra entre os humanos e as máquinas. Além de estar gélido, pelas nuvens que cobrem o céu, se tornou parcialmente estéril. Parcialmente pois nem todas as formas de vida foram afetadas pela ausência de Sol e pela destruição das máquinas. Deste modo, muitas espécies de plantas e animais (de pequeno porte) sobreviveram na superfície.

Muitos mares também se mantiveram intocados, deste modo a vida ainda existe em locais isolados, distantes demais de qualquer expedição de bom senso...

Entretanto, os exploradores não são conhecidos por seu bom senso e sim por sua coragem e curiosidade. Assim um grupo deles descobriu um estranho mar a muitos dias de viagem de Zion, onde encontraram diversos objetos da época da humanidade (antes do domínio das máquinas). Então, retornaram a Zion para contar a notícia, mas como toda novidade, foi rejeitada pelos filhos de Zion e os responsáveis pela descoberta, taxados de loucos.

O grupo então se refugiou na superfície e perdeu o contato com os Zionitas, e lá construíram um laboratório onde convertem máquinas que capturam utilizando um software similar a Matrix. Mas seu real objetivo, é chegar à cidade que encontraram na memória das máquinas. Um local que nem mesmo o exército das máquinas foi capaz de destruir e que agora está no fundo do oceano. Pois como as máquinas não puderam destruí-lo, afundaram a ilha onde se localizava.

Os personagens então sofrem um acidente na superfície e são resgatados por este grupo.

Cabe ao narrador escolher o que a misteriosa cidade esconde, ou...

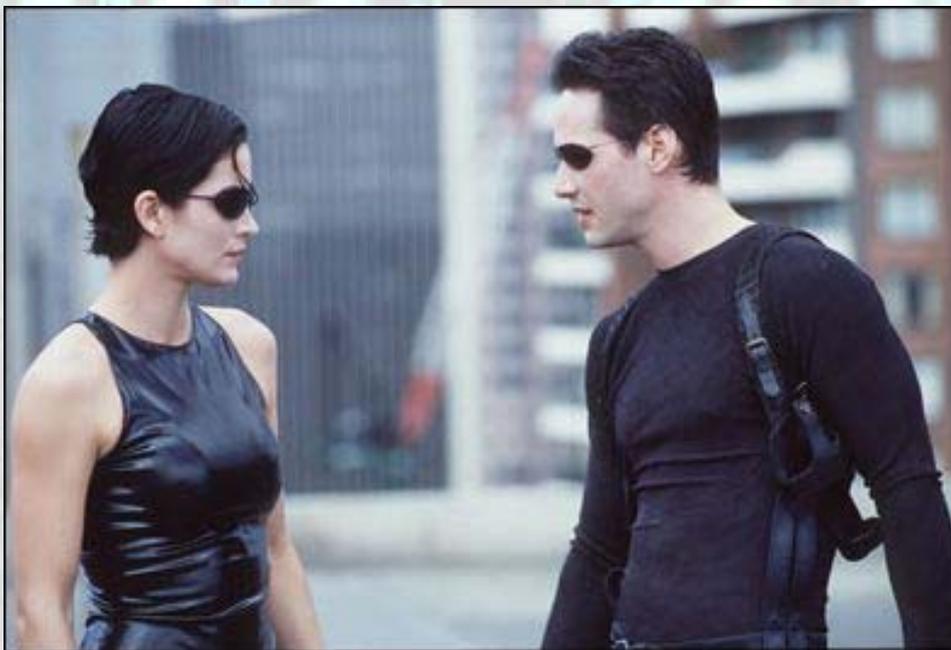
#### 7 – The Third Renaissance

Há muito tempo atrás um grupo de indivíduos muito adiantados tecnologicamente se isolou do resto da humanidade numa ilha no oceano pacífico para prosperar. Sua sociedade era organizada e sua tecnologia por demais avançada. Foi assim por bastante tempo, e isso foi bom. Porém com a guerra entre os humanos e as máquinas, Atlantis, como era chamada a cidade, também foi atacada e, por seus avançados sistemas de defesa, foi durante um tempo o último reduto da humanidade na guerra.

O principal problema que as máquinas enfrentavam contra estes humanos, era que eles possuíam EMPs espalhados por toda a cidade, o que impedia qualquer máquina de se aproximar o suficiente para realizar um ataque sem ser desligada ou mesmo de longe, devido a um campo de proteção em volta da cidade. O mais intrigante era que, mesmo depois de usar o EMP, a cidade continuava ativa sem ter desligado absolutamente nada...as máquinas calculavam que isso se dava pelo fato de que os humanos usavam outro tipo de tecnologia não-eletrônica alimentada por uma fonte desconhecida até então por estes. Mas isso não podia continuar assim, então num plano muito bem sucedido, as máquinas atacaram tudo em volta da cidade destruindo a ilha, deixando a cidade intacta, porém esta sem bases para se sustentar, afundou levando consigo todos seus habitantes.

Dando continuidade ao gancho 6, o grupo do laboratório informa aos personagens que existe uma cidade submersa, e que eles detectaram o seu campo de proteção ainda ativo através de radares e querem ir até lá para reativar a cidade e irão pedir ajuda aos personagens para tal intento. Caberá a eles ajudar ou não, tendo em mente que esta cidade pode ser a chave para a vitória sobre as máquinas.

A tal cidade possui grande tecnologia que foi descoberta por este grupo de humanos, ainda no século 22, e se for reativada poderá iniciar a 3ª Renascença, ou um fim definitivo sobre as máquinas, se souberem utilizá-la.



***[Romances entre npc's e jogadores podem ser muito úteis como criadores de plots.]***

## Npc's, inimigos e afins

Importantes personagens da série Matrix serão apresentados neste capítulo, como Morpheus e Trinity, e além destes personagens haverá também programas como: Os gêmeos e outros que possivelmente enfrentarão os personagens durante a campanha. As fichas apresentadas nesta seção simulam a realidade vista nos filmes.

### Morpheus

No mundo Real

Con 15 Fr 14 Dex 10 Agi 11 Int 15 Will 18 Per 15  
Car 13 25 pvs

Na Matrix

Con 25 Fr 30 Dex 30 Agi 40 Int 15 Will 18 Per 15  
Car 13 38+40 pvs

Perícias principais: Artes Marciais 80/80, Espadas 90/60, Esquiva 80%, Pistolas 70/0, Submetralhadora 80/0, Bastões 80/80, Acrobacia 50%, Pilotagem 60%, Condução 65%, Computação 60%, Liderança 60%, Lutar com duas armas.

Poderes: Aumento de Atributos (Fr 30, Con 25, Dex 30, Agi 40) Saltos (0,25,20)

### Trinity

No mundo real

Con 14 Fr 10 Dex 14 Agi 14 Int 15 Will 15 Per 12  
Car 14 20 pvs

Na Matrix

Con 25 Fr 10 Dex 25 Agi 40 Int 15 Will 15 Per 12  
Car 14 25+32 pvs

Perícias principais: Artes Marciais 70/60, Pistola 60/0, Submetralhadora 65/0, Lutar com duas armas, Acrobacia 60%, Condução (Carros) 60%, (Motos) 65%, Esquiva 60%, Computação 50%, Hacker 50%, Refém.

Poderes: Aumento de Atributos (Con 25, Dex 25, Agi 40), Saltos (0,0,20)



## Seraph, o Guardião

Con 40 Fr 30 Dex 35 Agi 50 Int 16 Will 20 Per  
20 Car 12 40 pvs Ip 6

Perícias Principais: Artes marciais 90/90,  
Bastões 80/80, Espadas 80/80, Pistolas 70/0,  
Submetralhadoras 70/0, Condução 60%,  
Refém, Esquiva 80%, Lutar com duas armas,  
Intimidação 60%, Furtividade 60%.

Poderes: Aumento de Atributos, Saltos  
(0,40,40), Invulnerabilidade (0,12)



Segundo as palavras da própria oráculo, vampiros, fantasmas e lobisomens existem. Mas são falhas que podem comprometer a credibilidade do sistema. Contudo, diversos programas remanescentes das versões anteriores da Matrix, como a primeira (O Paraíso) e a segunda (A Zona de Guerra), ainda existem com seus códigos fonte alterados.

## Os Gêmeos

Con 25 Fr 20 Dex 20 Agi 25 Int 15 Will 15 Per 20 Car 8  
31 pvs Faca (x2) - Dano 1d3+5

Principais Perícias: Condução 60%, Esquiva 80%,  
Furtividade 50%, Pilotagem 60%, Pistola 50/0,  
Submetralhadora 60/0, Faca 80/60, Briga 60/60.

Poderes: Intangibilidade (40, 50, 10).



## Vampiros

Con 20-25 Fr 20-30 Dex 15-20 Agi 25-30 Int 12-15 Will 15-20 Per 15-20 Car 6-12  
25-33 pvs

Principais Perícias: Briga 60/60, Armas Brancas (escolha duas) 60/60, Esquiva 65%,  
Intimidação 50%, Condução 30%, Armas de Fogo (pistolas) 45/0, Submetralhadoras  
45/0.

Poderes: Aumento de Atributos (Fr, Con, Agi)

### **Lobisomens**

Con 30-35 Fr 30-35 Dex 10-15 Agi 30-40 Int 8-12 Will 8-15 Per 18-25 Car 5-10  
30-35 pvs IP 5 Garras 45/45 - 2d6+bônus de Fr

Perícias: Esquiva 50%, Intimidação 50%, Rastrear 40%, Furtividade 50%, Condução (carros ou motos) 40%  
Manha 40%, Camuflagem 30%.

Poderes: Invulnerabilidade (0,10), Regeneração (0,31)

### **Sucubbi**

Con 20-25 Fr 20-30 Dex 10-20 Agi 25-40 Int 15-25 Will 20-30 Per 15-20 Car 25-35  
25-40 pvs Ip 6

Perícias Comuns: Sedução 70%, Manha 60%, Tortura 50%, Esquiva 40%, Arma branca  
30/30 ou arma de fogo 50/0, Dança 60%

Poderes: Invulnerabilidade (0,12), Vampiro energético (0,30,30,0 – Restrição de poder:  
Só pode absorver pontos de vida através das emoções emanadas pelas vítimas, mas  
pode causar dano normalmente com seu beijo).



## **Megacity - Locais de interesse.**

Megacity é o nome da cidade onde toda trama da série Matrix se passa. É uma gigantesca cidade com milhões de habitantes e diversos bairros, projetados a semelhança de diversas cidades existentes no passado da humanidade. Esta é a principal localidade dentro da Matrix, mas não fica completamente esclarecido se é a única existente. Os filmes e os comics, deixam transparecer que não.

Deste modo apresentaremos de forma explicativa esta cidade, mas deixando claro que o narrador pode, e até mesmo deve, criar suas próprias localidades para aventuras. Os mapas das páginas seguintes encontram-se na ordem respectiva apresentada abaixo.

**Downtown** – As influências das máquinas sobre a cidade emana do seu centro, flutuando sobre os cabos de eletricidade. Grande parte dos prédios importantes das empresas e agências se encontram nesta região da cidade. Existem diversos programas exilados, que comandam todo tipo de atividades ilícitas e muitas das vezes são mais poderosos que os próprios agentes. Muitas vezes estes programas conseguem acordos com as máquinas para ter a função de “controlar os cativos”.

### ***[Tribunal de Megacity]***



Existem dezessete quadras nesta parte da cidade, incluindo: o parque industrial, a área histórica (onde se encontra o tribunal da cidade), Central Park e a Edgewater - local para se obter informações - que faz fronteira com o sul através do aqueduto.

É o pior local para se iniciar uma briga, qualquer deslize e a polícia e os agentes estarão em cima de você.

**International** – Esta região da cidade é um conglomerado de culturas asiáticas. Placas em muitas linguagens atraem os visitantes para pequenas lojas e para os luxuosos hotéis da região. Mesmo as construções mais modernas trazem um pouco da arquitetura tradicional asiática. Fica situada a nordeste do centro e, apesar de ser consideravelmente distante, pode ser alcançado de metrô. Poderosas gangues de programas exilados competem pelo domínio da região, mas nenhuma delas retém o poder.

Existem doze quadras na região que, entre outras, são: Kowloon – onde o mercado é 25 horas por dia ativo, Shinjuku – a área de residências luxuosas e do hotel mais abastado “White Lotus” e Ikeburo – onde é possível se obter muito dinheiro em apostas e lutas.

**Richland** – Apesar dos mapas se referirem a este local como Richland, a maioria das pessoas conhece esta região como favela. Situada a margem direita do rio que divide a cidade, esta é uma área de violência, decadência e miséria. O local serve como mostra da natureza da Matrix, e além disto serve de refúgio e moradia para aqueles que entendem a verdadeira natureza da mesma.

Richland é composto de quinze quadras, destacamos: Projetos Moriah – um conjunto habitacional composto de prédios idênticos, Uriah – o parque industrial desta região era um local de muitos conflitos, mas agora depois que uma trégua foi assinada, os conflitos passaram a ser escondido nos galpões e os conflitos abertos passaram a ser em Zia.

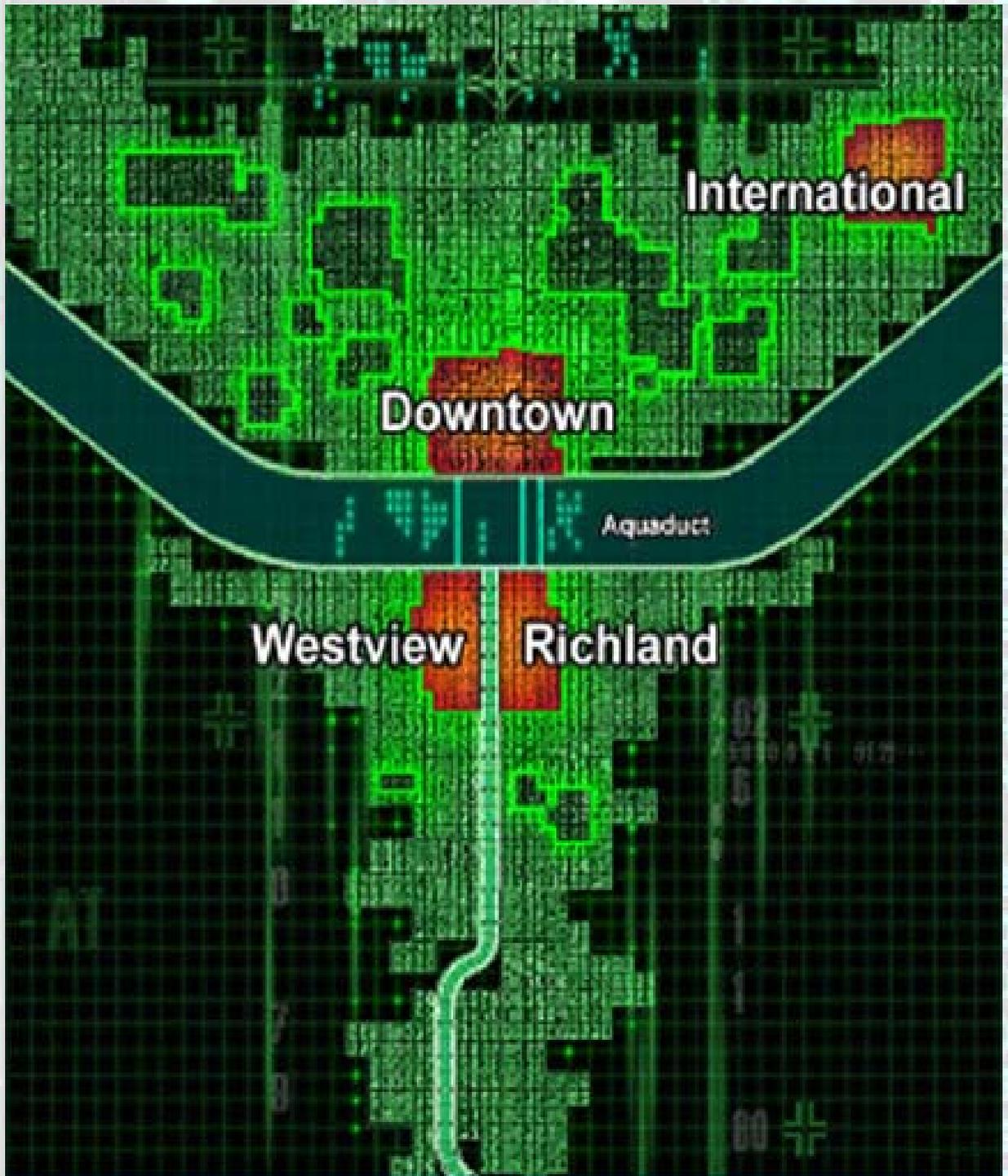
**Westview** – Esta região oficialmente chamada westview, mas popularmente conhecida como deserto da cidade. Isto porque suas construções encontram-se em estado tal de decadência e abandono que muitas vezes são largados por comerciantes e moradores. As máquinas têm empregado mudanças para restauração do local, contudo esta decadência é interessante para os planos de muitos programas exilados que dominam a região.

Entre as nove quadras da região, destacamos: Manssem Park – um parque “abandonado” pelo sistema, com crescente relatos de vampiros, Lucero Point – conhecido como “Novo México” pela grande concentração de hispânicos, Lago Guinness – esta área é composta de casas e depósitos, e tem este nome devido ao antigo reservatório de água que existia no local da vizinhança.

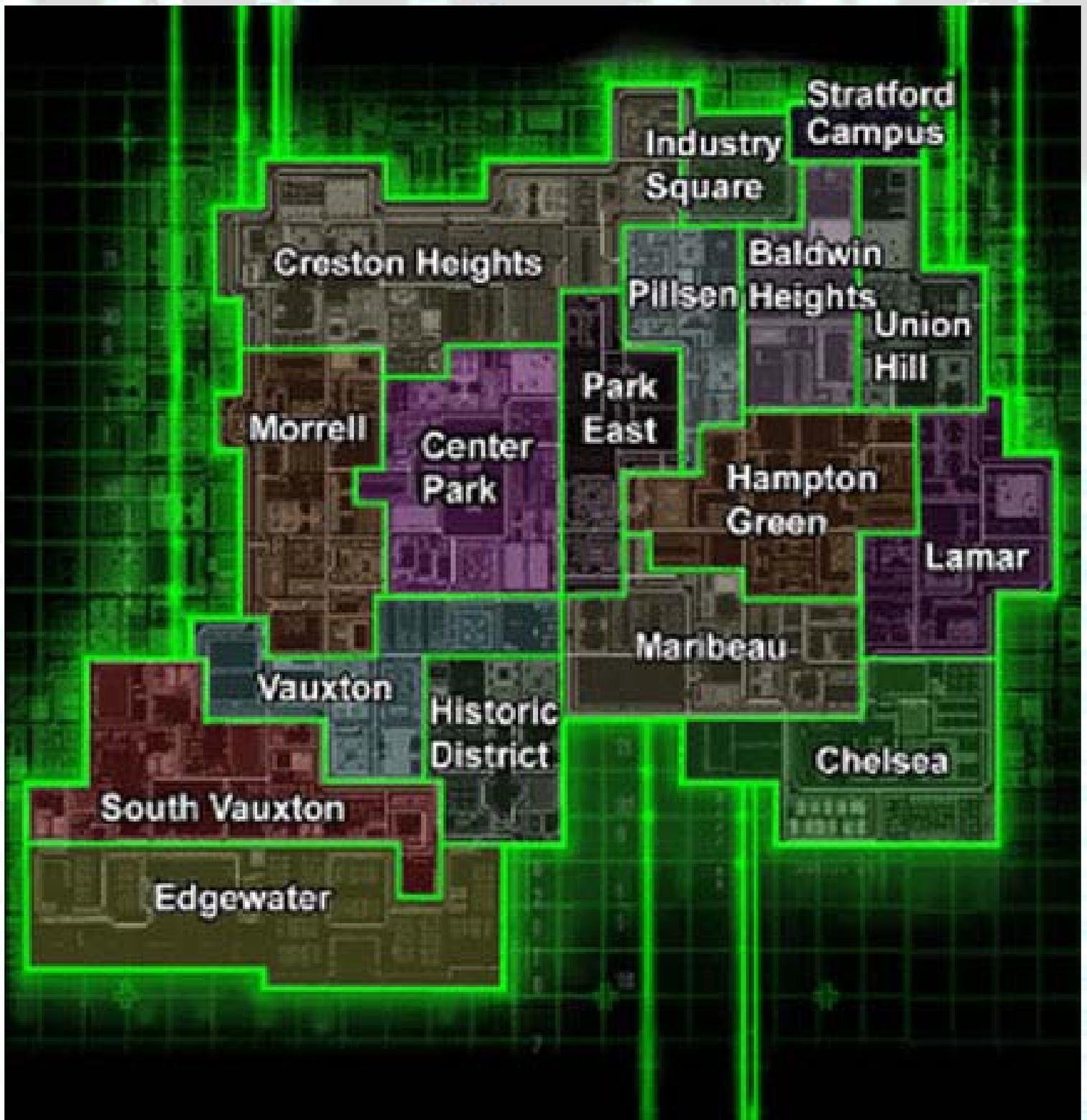
**[Igreja dos Discípulos - Richland]**



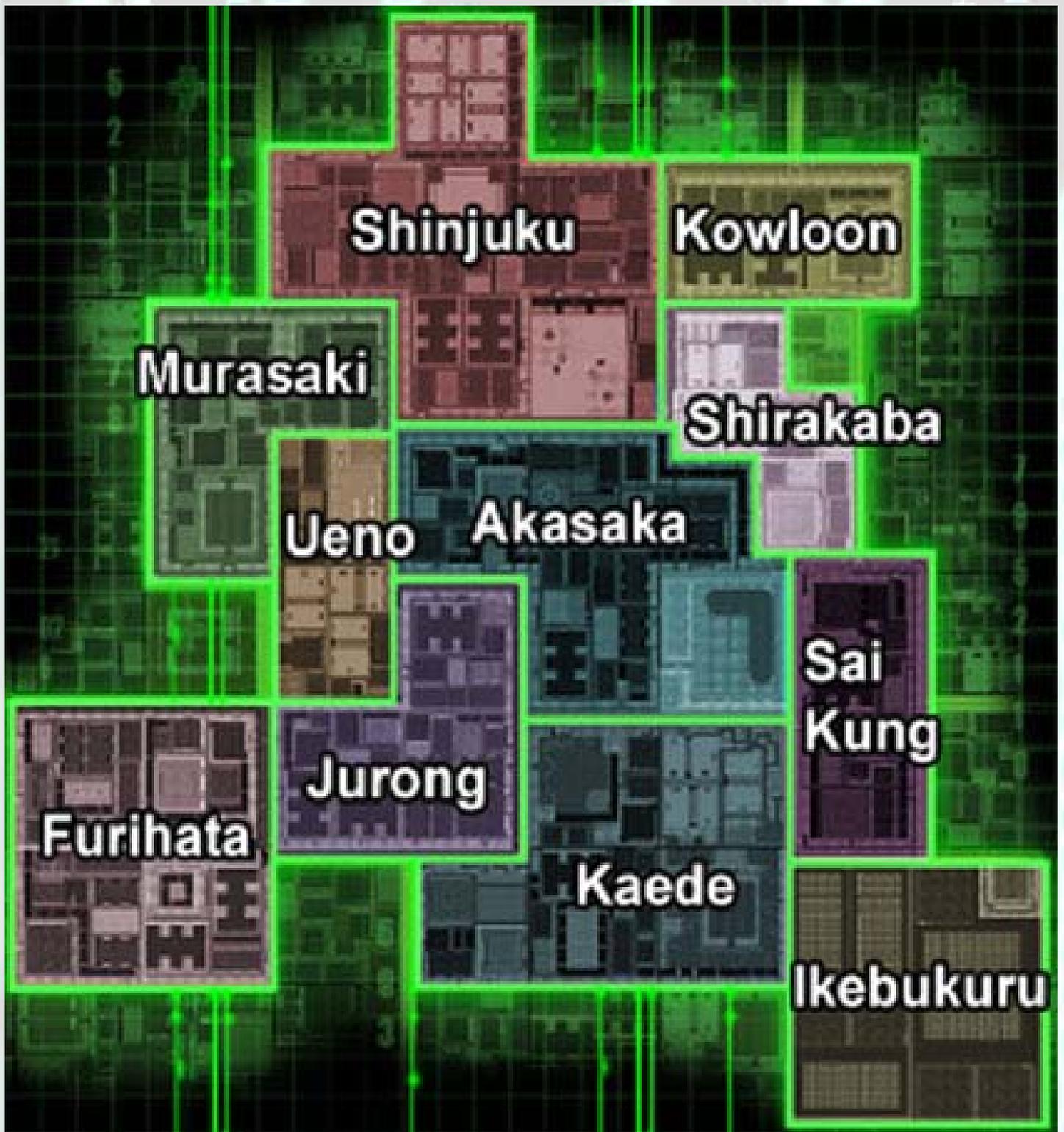
## *Mapas da Cidade de Megacity*



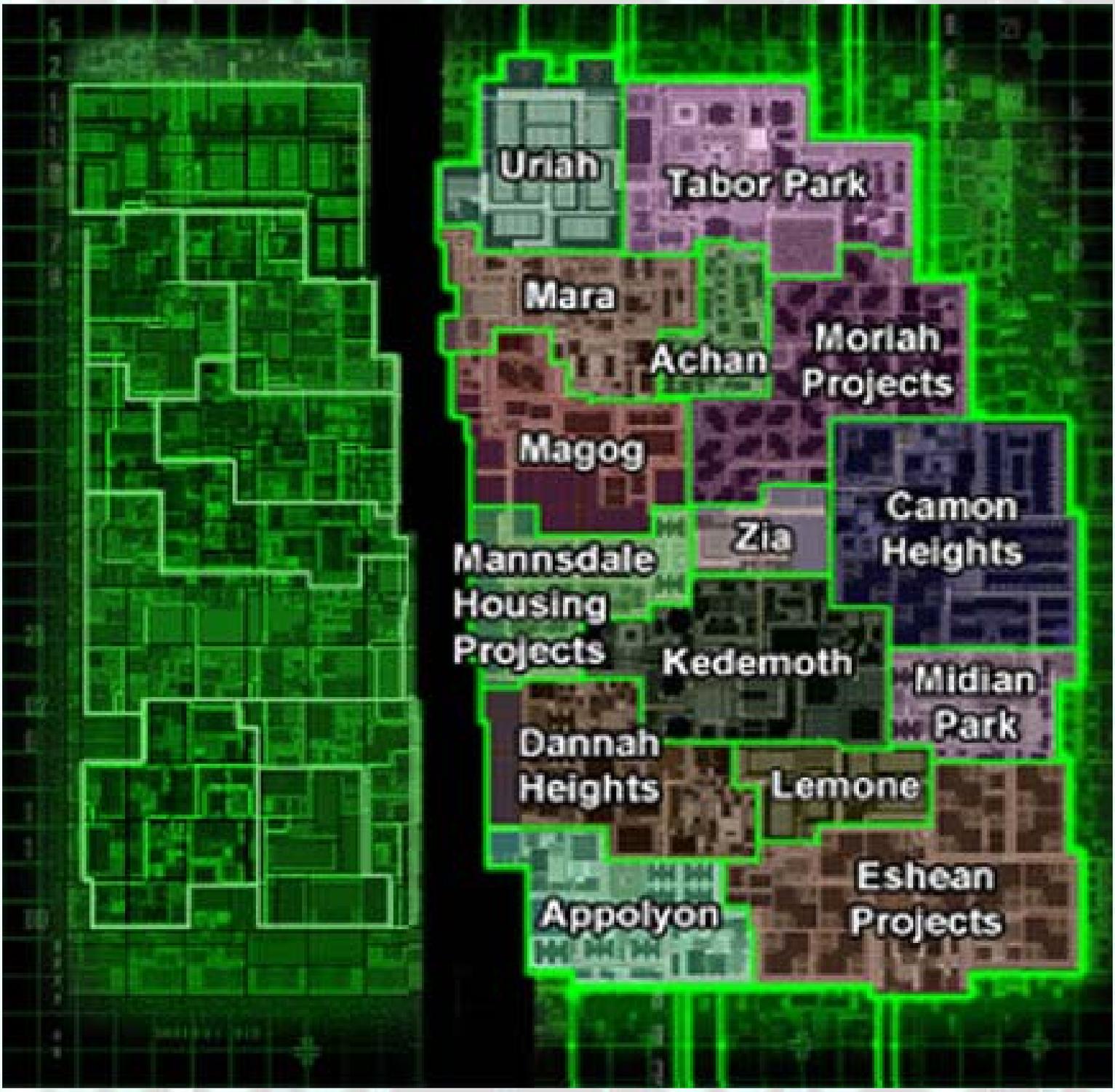
*[Mapa geral da Cidade]*



*[Quadras - Centro da Cidade]*



*[Quadras - International]*



*[Quadrans - Richland]*



*[Quadrans - Westview]*

## Armas de Fogo

<b>Armas</b>	<b>Calibre</b>	<b>Alcance</b>	<b>ROF</b>	<b>Dano</b>	<b>Pente</b>
<b>Revólveres</b>					
Revólver leve	.22 LR	30m	2	1d6	6 (tambor)
Revólver médio	.38 Special	30m	2	1d6+2	6 (tambor)
Revólver pesado	.44 Magnum	30m	2	1d6+5	6 (tambor)
<b>Pistolas</b>					
Pistola leve	.765	50m	3	1d6+3	15 (clip)
Pistola média	9mm P	50m	3	1d10+1	15 (clip)
Pistola pesada	44 Magnum	50m	3	1d6+5	9 (clip)
Pistola muito pesada	.50 AE	50m	3	1d10+5	7 (clip)
<b>Submetralhadoras</b>					
Submetralhadora	9mm P	100m	10	1d10+1	30 (clip)
Submetralhadora	10mm Auto	100m	10	2d6	30 (clip)
<b>Espingardas (Iniciativa-2)</b>					
Espingarda pump	.12	50m	1	3d6	7 (câmara)
Espingarda cano duplo	.12	50m	2	3d6	2 (câmara)
<b>Escopetas</b>					
Escopeta pump	.12	25m	1	3d6	4 (câmara)
Escopeta cano duplo	.12	25m	2	3d6	2 (câmara)
<b>Fuzis (Iniciativa-2)</b>					
Fuzil de assalto médio (clip)	5.56mm NATO	500m	10	2d6+2[IP/2]	3
Fuzil de assalto pesado (clip)	7.62mm NATO	500m	10	3d6+2[IP/2]	2 0
<b>Carabinas (Iniciativa-1)</b>					
Carabina de assalto (clip)	5.56mm NATO	300m	10	2d6+2[IP/2]	3 0
<b>Rifles (Iniciativa-3)</b>					
Rifle de precisão leve (clip)	.223 Remington	800m	3	2d6+2[IP/2]	2
Rifle de precisão médio (clip)	.308 Winchester	800m	3	3d6+2[IP/2]	1
Rifle de precisão pesado (clip)	.50 BMG	800m	3	5d10[IP/2]	5
<b>Metralhadoras (Iniciativa-3)</b>					
Metralhadora leve	5.56mm NATO	1000m	10	2d6+2[IP/2]	200 (cinta)
Metralhadora Média	7.62mm NATO	1000m	10	3d6+2[IP/2]	200 (cinta)
Metralhadora pesada	.50 BMG	1000m	10	5d10[IP/2]	200 (cinta)

*Chegamos assim ao fim de mais uma adaptação, mais um trabalho do Grupo Neodaemon.*

*E mais uma vez, não podemos dizer que não nos deu trabalho, principalmente a edição gráfica com o Pagemaker, mas é deveras recompensante ver o produto final. Como sempre estamos quais pais orgulhosos admirando a cria, contudo, isto não nos turva a visão. Deixamos claro que estamos sujeitos a críticas e opiniões, e talvez possa ter uma segunda versão, com mais imagens (hehe).*

*Por ora, temos diversão o suficiente nestas páginas.*

*Fiquem de olho na comunidade, vamos deixar umas coisas por lá que ficaram pesadas demais para por no netbook.*

*Nos vemos de novo em breve,*

**GRUPO NEODAEEMON**

**Nossa Comunidade no orkut:**

**[<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=23306183>]**

*Matrix foi sem dúvida um dos maiores sucessos da história do cinema, e foi adaptado inúmeras vezes para Rpg.*

*Agora, chegou a nossa vez.*

*Neste livro você encontra:*

- *História do cenário*
- *Kits de personagem*
- *Novos aprimoramentos*
- *Programas*
- *Npc's*

*E muito mais.*

*Desenvolvido por Grupo Neodaemon*

