

THE MATRIX RPG

versão 1.3

THE
MATRIX
HAS
YOU.

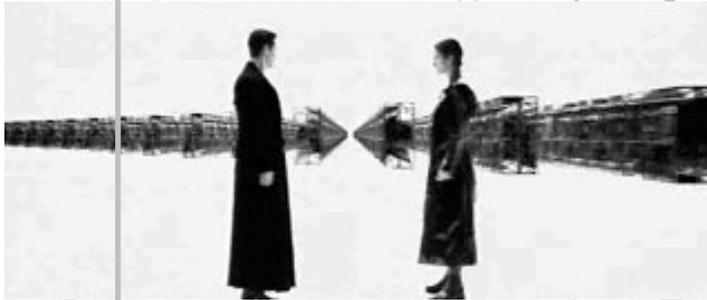


Matrix RPG - I l i n h a s G e r a i s

Gui a Geral

O Sistema é bastante semelhante ao Sistema Storytelling, da editora White Wolf. É óbvio que este jogo não tem nenhuma autorização, nem da WW, muito menos da Warner, para estar sendo publicado. Por isso ele é pirata.

Dito isso, partimos para o seguinte ponto: o sistema da WW é bacana, mas muita coisa não encaixa bem. Matrix tem mais de Shadowrun e Cyberpunk 2020 do que de



Mundo das Trevas. Mas o sistema é simples e pode ser aplicado numa divertida sessão de jogo. Sei que logo logo deve sair um RPG de Matrix, mas enquanto não sai, a gente usa esse treco.

Características da ficha:

O **nome** do personagem é como ele é conhecido na Matrix. O **nick** [ou tcc/também conhecido como] é o nome que ele escolheu para si. Para maiores explicações a respeito dessa parte, consulte **Nicknames**, mais adiante.

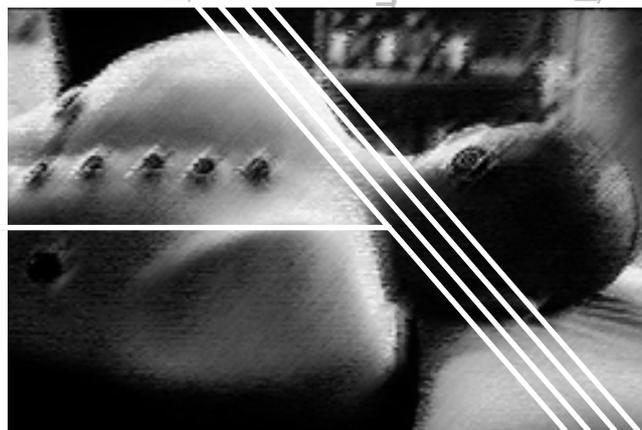
Exemplo:

Nome: Thomas Anderson

Nick: Neo

Iniciativa define a ordem de ataque numa situação de combate, e é seguida da menor para a maior.

Crença é a medida pessoal das capacidades de cada personagem dentro da Matrix. Suas capacidades são limitadas apenas pela sua visão da Matrix. A Crença vai definir o quanto um determinado personagem é distante de ser o escolhido, e seus poderes na Matrix. A crença também impede que o personagem se perca no mar de informações que absorve sempre que se conecta à Matrix.



Cache é a capacidade de cada personagem de armazenar informações em seu cérebro. O ser humano é capaz de armazenar uma quantidade enorme de informação no cérebro, mas quando esta é absorvida de maneira abrupta, tende-se a perder com relativa facilidade. Fora das cadeiras de conexão, o cache se perde bem rápido.

Psi é a vantagem especial que alguns possuem: a capacidade de moldar a mente e a realidade. No filme ela pode ser ilustrada quando Neo para balas em pleno ar, esquivava-se delas e ressuscita.. Existem diversos poderes de Psi:

[Farejar]: capacidade de perceber outros psis numa área.

[Recepção telepática]: receber tais mensagens e/ou informações.

[Transmissão telepática]: enviar mensagens e/ou informações. Requer Recepção telepática.

[Sono]: induzir um dos encapsulados ao sono.

[Golpe mental]: ataque direto à mente de outra pessoa. Requer transmissão telepática.

[Escudo mental]: defesa mental de golpes mentais. Requer recepção telepática.

[Metaideomorfose]: suprimir partes da memória de outra pessoa. Requer sono.

[Telecontrole]: controlar uma pessoa à distância. Requer transmissão telepática.

[Telecinese]: controlar o movimento de objetos ao redor.

[Levitação]: controlar o próprio movimento. Requer telecinese.

[Velocidade]: aumentar o próprio movimento, agindo com velocidade surpreendente. Requer telecinese.

[Pirocinese]: aquecer um objeto.

[Criocinese]: resfriar um objeto.

[Clarividência] : ver o que se passa ao redor, sem a limitação dos olhos.

[Psicometria]: ver os últimos acontecimentos envolvendo um objeto.

[Precognição]: ver o futuro.

[Estática]: obliterar os poderes de algum outro psi que esteja na área

[Cura]: reparar os ferimentos de alguma pessoa ou a si próprio.

[Resistência]: ampliar a resistência psíquica. Aumenta a dificuldade em todas as jogadas de psi, inclusive cura.

Sistema

Antecedentes

[Futuro]: o conhecimento do jogador quanto ao seu sombrio destino. Quanto maior o futuro, mais novo ele foi retirado das cápsulas de carga e mais ele conhece do mundo "real".

[Contatos]: capacidade de obtenção de informações dentro da Matrix

[Aliados]: humanos dentro da Matrix que podem te auxiliar

[Destino]: alguns corredores são "escolhidos", para a cruzada contra as máquinas

[Mentor]: seu tutor e guardião

[Netstatus]: como você é conhecido na rede e no mundo real; funciona como uma espécie de "fama" virtual.

[Operador]: seu parceiro "do outro lado", que encontra saídas, te pluga na Matrix e trabalha em segundo plano.

Virtudes

[Metáfora]: capacidade de recuperar rapidamente a capacidade de aprender (cache).

[Absorção]: o quão rápido o personagem pode aprender uma habilidade.

[Foco]: capacidade de se autofocalizar, e impedir que o personagem gere um blecaute.



Crença é o grau de elevação do personagem, sua medida primordial. A crença de um personagem vai lhe permitir que aja mais próximo ou menos próximo da Iluminação, de ser o Escolhido. Tudo que o personagem é capaz de fazer está limitado por sua

crença. Além disso, crença é usada sempre que uma habilidade psi é acionada.

Crença	Cache	Psi
1	10	1
2	11	2
3	12	3
4	13	4
5	14	5
6	15	6
7	20	7
8	30	8
9	50	9
10	100	10

Cache	Psi
10	1
11	2
12	3
13	4
14	5
15	6
20	7
30	8
50	9
100	10

Força de Vontade é igual ao foco do personagem.

Pontos de bônus: 15

Atributo: 5 por ponto

Habilidade: 2 por ponto

Antecedentes: 1 por ponto

Crença: 4 por ponto

Força de vontade: 1 por ponto

Virtudes: 2 por ponto

Psi: 7 por ponto

Pontos de poder: 3 por ponto

Experiência:

[Habilidade nova]: 3

[Nova Psi]: 10

[Força de vontade]: nível atual

[Habilidades]: x2

[Atributos]: x4

[Psi principal]: x6

[Outra psi]: x7

[Crença]: x4

[Virtudes]: x2



Cache é adquirido através de sono e meditação. O cache irá ampliar as habilidades do personagem. Sempre que este precisar de aprender alguma coisa rápido, o cache é ativado. A habilidade em cache é passada para a ficha de cache, até que o cache seja renovado. Alguns corredores já reservam cache para determinadas ações, como saltar ou artes marciais.

Isso é possível de ser feito enquanto estes estão no constructo.

Cada ponto de **Metáfora** permite ao corredor recuperar 1 ponto de cache por hora de sono profundo no mundo real ou turno na Matrix, precedido este por um lançamento bem sucedido em Meditação.

Absorção limita os pontos alocados em cada habilidade. Se um personagem possui um



do atributo especificado. Por exemplo, para se dar um boost de 3 pontos em destreza, o jogador terá que queimar 15 pontos de cache. É automático e vale para o próximo turno.

Psi: cada nível de psi do personagem a sua potência é ampliada. O controle do psi do personagem é feito via Crença. Crença pode também emular outras habilidades psi para o personagem, mas as dificuldades mínimas saltam para 10, podendo ser necessários mais de um sucesso. Para se usar psi é necessário o gasto de um ponto de cache.

ponto de absorção, ele pode absorver apenas um ponto de cache por habilidade, não importa o quanto grande possa ser o seu cache.

Foco impede que o personagem seja tentado pela soberba de aprender mais do que a sua capacidade de absorver e cause um blecaute nas proximidades. Sem

pre que um personagem exceder o número de habilidades em cache do seu foco, deve ser feito um lançamento de crença para cada habilidade excedente. Caso seja bem-sucedido, o personagem absorve tal habilidade tranquilamente. Caso falhe, a habilidade é perdida, junto com o ponto de cache. Caso haja uma falha crítica, o personagem entra no estado chamado blecaute.

O **Blecaute** é quando ao se absorver altas taxas de informação tão rápido, a mente do plugado entra em uma perigosa descrença da realidade. Esse efeito, raramente observado, ocorre quando um plugado perde o controle de sua mente, que invadida por informação bruta, e remodela a Matrix ao seu redor. O resultado é impressionante, mortífero e destruidor: normalmente, as áreas atingidas por um blecaute são apagadas da Matrix, e os plugados são abortados em massa.

O ato de se “turbinar” o plugado se chama **Boosting**, e é bastante simples. Para se ampliar os atributos, são necessários 5x pontos de cache que se deseja aumentar em atributos. Tais modificadores irão aumentar o nível



Telepatia

[farejar, recepção / transmissão telepática, golpe / escudo mental, sono, metaideomorfose, telecontrole]

- 1 1 m
- 2 5 m
- 3 10 m
- 4 20 m
- 5 50 km

obs: os modificadores mais de um alvo, dano, quantidade de informações e tempo são definidos pelo número de sucessos.



Psicocinese

[telecinese]

- 1 5 kg
- 2 10 kg
- 3 100 kg
- 4 500 kg
- 5 1000 kg

obs: o modificador velocidade é definido pelo número de sucessos

[levitação]

- 1 5 m/s
- 2 10 m/s
- 3 100 m/s
- 4 500 m/s
- 5 1000 m/s

[velocidade]: cada ponto adiciona um ação ao turno do jogador.

[pirocinese, criocinese]

- 1 +/- 30°C/kg
- 2 +/- 60°C/kg
- 3 +/- 120°C/kg
- 4 +/- 540°C/kg
- 5 +/- 1500°C/kg

obs: o modificador tempo é definido pelo número de sucessos

Percepção extra sensorial

[Clarividência]

- 1 5 cm
- 2 50 cm
- 3 1 m
- 4 5 m
- 5 10 m

Iniciativa é uma nova característica. Seu funcionamento é simples. A ordem de ataques segue do menor para o maior de acordo com Iniciativas (no caso de empates destreza, percepção, e por último, um lançamento de dados). A iniciativa é decidida com a soma de destreza, percepção e 1D10. O número de jogadas no turno é igual a 1/5 da iniciativa, sempre se arredondando para baixo.

Se, por exemplo, um personagem tenha um lance de iniciativa de 11 (5 DEX, 3 PER, 3 no dado), e outro, 9 (2, 1, 6) o personagem que tirou 9 agirá primeiro, permitindo ao outro visualizar a sua manobra. Além disso, o personagem que tirou 11 poderá agir em 2 vezes dentro do turno (11/5 = 2,2), enquanto o que tirou 9 apenas uma (9/5=1,8). Encapsulados podem apenas agir uma vez em um turno.

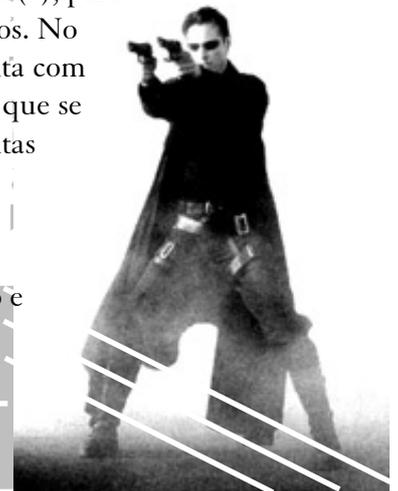
Além dessas ações definidas pela iniciativa, o jogador pode fazer mais de uma ação no turno. Isso é plenamen-



te possível, e com a incrível quantidade de dados que alguns personagens irão jogar, deve ser incentivado. só assim eles serão capazes de dar um salto e três chutes em pleno ar no adversário. Para tanto, é necessário se subtrair da parada de dados o número de dados igual ao número de ações, e nas ações subsequentes, menos um dado.

Por exemplo: Chaos pretende fazer a arte marcial acima citada do salto seguido dos três chutes. Ele tem 2 ações de iniciativa, destreza 4, artes marciais 5 e acrobacia 3. Calcula quantos dados irá jogar ao saltar (destreza 4 + acrobacia 3 = 7), joga a primeira vez sem penalidades. Então ele parte para o primeiro chute, também sem penalidades (destreza 4 + artes marciais 5 = 9). Os próximos lances, por estarem sem a bonificação da iniciativa, sofrem penalidades do total de ações e o número da ação. Então o segundo chute sai mais difícil, subtraindo o número total de ações (4) de sua parada de dados e o número da ação (3), para um total de apenas 2 dados. No terceiro chute, Chaos conta com apenas 1 dado. É o preço que se paga por tentar fazer muitas coisas ao mesmo tempo.

Plugados podem receber dano de ataque, agravado e letal. Podem usar vigor para reduzir dano de ataque apenas. Não podem reduzir letal ou



agravado, exceto com o uso de psi. Medicina (primeiros socorros), pode curar até 3 pontos de ataque e letal.

O erro crítico é apenas quando o jogador não obteve nenhum sucesso e um ou mais 1 de saldo. A dificuldade média para todas as ações é, a partir de agora, 7.

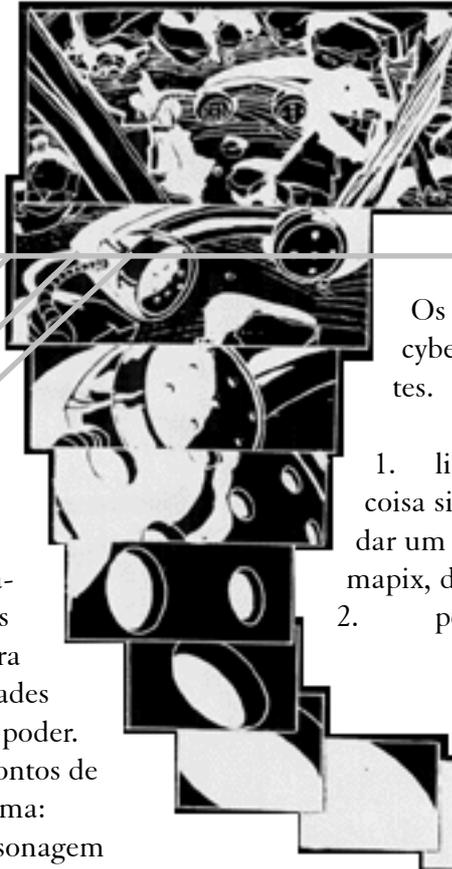
Combate

O Sistema de combate de Matrix é retirado de Combat, da WW. Os personagens possuem algumas manobras que aprendem automaticamente. Mas existem outras manobras que podem ser utilizadas no jogo para dinamizar o combate. Essas capacidades são adquiridas com os PP, pontos de poder. Cada manobra tem seu custo, e os pontos de poder são adquiridos da seguinte forma:

- Para cada ponto de esportes, o personagem ganha 2 pp para adquirir Manobras Atléticoas.
- Para cada ponto em artes marciais, o personagem ganha 2 pp para adquirir Manobras de Luta.
- Para cada ponto de esquiva, o personagem ganha 2 pp para adquirir Manobras de Esquiva.
- Para cada ponto em armas brancas, o personagem ganha 1 Técnica de arma e 2 pp para adquirir Manobras Armadas.

Características da Manobra

Cada manobra possui suas características, que são as



seguintes:

Exatidão: modificador de dados da jogada de ataque.

Dano: modificador de dados da jogada de dano.

Nickname

Os nicks em Matrix seguem um estilo cyberpunk. Aqui vão alguns dicas interessantes.

1. listar os arquivos do Windows. Existe cada coisa simplesmente absurda e sonora, que pode dar um belo nome para o personagem. Exemplos: mapix, detlog...
2. personagens de desenhos animados, histórias em quadrinhos, filmes de ficção científica... ótimas referências e retorno certo. Exemplos: gambit, hal 9000...
3. heróis e criaturas mitológicas. Deuses seria interessante evitar, mas depende de cada narrador. Exemplos: hidra, baldur...
4. listas de vírus de computador. A McAfee < <http://vil.mcafee.com> > tem uma lista com mais de 40.000 nomes. Exemplos: trojan, michelangelo...
5. RPG também costuma ser uma fonte rica em fontes para os personagens, e o que é melhor: não existe restrição de copyright nenhuma! Exemplos: tremere, Orgotek

Outra interessante técnica usada na cybercultura é a criptografia de nomes, usando caracteres ASCII no lugar de determinadas letras, o que gera um efeito gráfico muito interessante. Alguns exemplos:
 4mper, Go3s, nov@, |V
 |!rage|V|, /|\arauder, ^nar.k,
 Deimos, Zerø, necrosoft, ^V
 imBus, çhaos, fo_tec, ®andom,
 ©romo, §imbion

Outros caracteres gráficos muito usados:
 _ | [] < > () - entre nomes, para dar ênfase.
 Exemplos: _ZeeD_ |jax|
 [philodox]



Resumo de combates

Primeiro estágio: iniciativa

Compare as iniciativas. Os maiores resultados declaram por último, e agem primeiro.

In/5 = número de ações as quais os personagens podem jogar. Ações adicionais recebem penalidades (no. de ações + no. da ação)

declare o número de ações no turno

declare o uso de psi

Segundo estágio: ataque

armas de fogo = destreza + armas de fogo

armas brancas = destreza + armas brancas

corpo a corpo = destreza + artes marciais

Esquiva = destreza + esquiva

Manobras atléticas = destreza + esportes

dificuldade padrão = 6

Terceiro estágio: resolução

calcule o dano

absorva o dano

dificuldade padrão = 6

Complicações

mudar de ação: dificuldade +1

atordoamento: quando o dano exceder o vigor do personagem, este está atordoado e recebe um modificador de

+2 na dificuldade da próxima ação

em combates com armas de fogo, o número de sucesso no ataque é adicionado ao dano da arma.

alpha	epsilon	laibak	omna	tau
amper	fl	lo tec	ordos	teta
anar.k	fox	lillith	orgotek	trojan
baldur	gama	lucifer	obsidia	utopia
bamf	gambit	luke	pária	u.f.o.\$
batch	goes	mapix	plêiade	vesper
beta	hacktor	marauder	plasma	vetor
bismark	haifa	miragem	plaster	w21
cascade	hal 9000	moloch	photek	xenon
chacran	hamster	mordor	philodox	X
chaos	hidra	nargal	quasar	x kalibur
coringa	igneas	nebula	quasimodo	X S
cowboy	io	nimbus	quartz	ys
cromo	jada	neuromnia	radio	yanna
deception	jax	nova	random	ypsilon
deimos	joker	necrosoft	raptor	zero
delta	junkie	ômega	sabath	zeta
deltax	kamikaze	omicrom	sirius	zeed
enigma	kripto	onix	simbion	zaxxon





U M P R O D U T O

B u l l æ
RPG
Necromius

[HTTP://PAGINA.DE/BULLAE](http://pagina.de/bullae)

Jogador:

Nome:
Ni ckname:
Natureza:
Comportamento:
Mentor:

Matrix

Atributos (7, 5, 3)

Físicos

FORÇA: ●○○○○○○○○○○○○
DESTREZA: ●○○○○○○○○○○○○
VIGOR: ●○○○○○○○○○○○○

Sociais

CHARISMA: ●○○○○○
MANIPULAÇÃO: ●○○○○○
APARÊNCIA: ●○○○○○

Mentais

PERCEPÇÃO: ●○○○○○
INTELIGÊNCIA: ●○○○○○
RACIOCÍNIO: ●○○○○○

Talentos

PRONTIDÃO: ○○○○○○
ENGENHAÇÃO: ○○○○○○
ESPORTES: ○○○○○○
LIDERANÇA: ○○○○○○
ARTES MARGIAIS: ○○○○○○
ESQUIVA: ○○○○○○
EMPATIA: ○○○○○○
PRESTIDIGITAÇÃO: ○○○○○○
INTIMIDAÇÃO: ○○○○○○
MANHA: ○○○○○○
LÁBIA: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○

Habilidades (27)

Perícias

OPERAR CADEIRA: ○○○○○○
CONDUÇÃO: ○○○○○○
ETIQUETA: ○○○○○○
ARMAS DE FOGO: ○○○○○○
ARMAS BRANCAS: ○○○○○○
PERFORMANCE: ○○○○○○
MEDITAÇÃO: ○○○○○○
PILOTAR: ○○○○○○
TECNOLOGIA: ○○○○○○
FURTIVIDADE: ○○○○○○
SOBREVIVÊNCIA: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○

Conhecimento

CRIPTOGRAFIA: ○○○○○○
HACKING: ○○○○○○
ACADÊMICOS: ○○○○○○
ENIGMAS: ○○○○○○
INVESTIGAÇÃO: ○○○○○○
LEI: ○○○○○○
LÍNGUAS: ○○○○○○
CÓDIGO MATRIX: ○○○○○○
MEDICINA: ○○○○○○
MITOS: ○○○○○○
CIÊNCIA: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○

Méritos e Fraquezas

Vantagens

Antecedentes (5)

_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○

Psi

_____: ●○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○
_____: ○○○○○○

Crença

●○○○○○○○○○○○○

Força de Vontade

○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Cache

○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○

Vitalidade

ESGORIADO
MACHUCADO -1
FERIDO -1
FERIDO GRAVE -2
ESPANCADO -2
ALEIJADO -5
INAPACITADO

Experiência

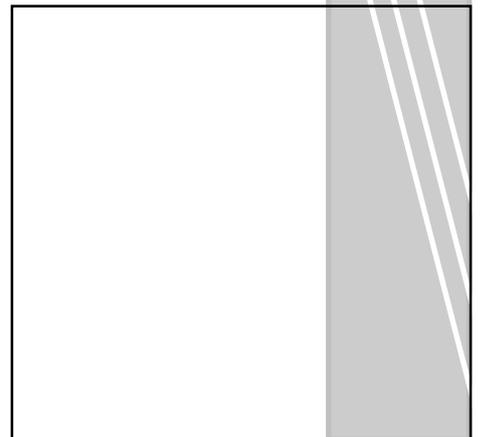
Combate

INICIATIVA: +1D10

Virtudes (7)

METÁFORA: ●○○○○○
ABSORÇÃO: ●○○○○○
FOCO: ●○○○○○

ARMA	DIF	DANO	TIROS	RAT	ALC
ARMADURA	NÍVEL			PEN	



<p><i>Carta de Combate</i></p> <p>PERSONAGEM:</p> <p>MANOBRA:</p> <p>EXATIDÃO: _____ DANO: _____</p> <p>CARACTERÍSTICAS:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p><i>Carta de Combate</i></p> <p>PERSONAGEM:</p> <p>MANOBRA:</p> <p>EXATIDÃO: _____ DANO: _____</p> <p>CARACTERÍSTICAS:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p><i>Carta de Combate</i></p> <p>PERSONAGEM:</p> <p>MANOBRA:</p> <p>EXATIDÃO: _____ DANO: _____</p> <p>CARACTERÍSTICAS:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p><i>Carta de Combate</i></p> <p>PERSONAGEM:</p> <p>MANOBRA:</p> <p>EXATIDÃO: _____ DANO: _____</p> <p>CARACTERÍSTICAS:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p><i>Carta de Combate</i></p> <p>PERSONAGEM:</p> <p>MANOBRA:</p> <p>EXATIDÃO: _____ DANO: _____</p> <p>CARACTERÍSTICAS:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p><i>Carta de Combate</i></p> <p>PERSONAGEM:</p> <p>MANOBRA:</p> <p>EXATIDÃO: _____ DANO: _____</p> <p>CARACTERÍSTICAS:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p><i>Carta de Combate</i></p> <p>PERSONAGEM:</p> <p>MANOBRA:</p> <p>EXATIDÃO: _____ DANO: _____</p> <p>CARACTERÍSTICAS:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p><i>Carta de Combate</i></p> <p>PERSONAGEM:</p> <p>MANOBRA:</p> <p>EXATIDÃO: _____ DANO: _____</p> <p>CARACTERÍSTICAS:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p><i>Carta de Combate</i></p> <p>PERSONAGEM:</p> <p>MANOBRA:</p> <p>EXATIDÃO: _____ DANO: _____</p> <p>CARACTERÍSTICAS:</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>