



MATRIX D20

FÁBIO [GAMALIEL] RIBEIRO E OSNY [AIRWOLF] MOREIRA.

FÁBIO [GAMALIEL] RIBEIRO E OSNY [AIRWOLF] MOREIRA.

FÁBIO [GAMALIEL] RIBEIRO E OSNY [AIRWOLF] MOREIRA.

F.U.B.A.R

REDE RPG

**d20
system**



Créditos

Autoria e Revisão: Fábio [Gamaliel] Ribeiro
Osny [AirWolf] Moreira.

Ilustração: Frederico Amorim
Projeto Gráfico e Diagramação: Frederico Amorim

<< fabioribeiro@iesb.br osny@brturbo.com fredatla@yahoo.com >>

Advertências

A não ser que o texto especifique o contrário, todo este material deve ser considerado como de conteúdo livre.

O Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros são livros básicos de regras do RPG Dungeons&Dragons e estão registrados, em sua versão brasileira, para a Devir Livraria.

Dungeons&Dragons e o logotipo do D20 System são marcas registradas da Wizards of the Coast.

The Matrix, Matrix Reloaded e Matrix Revolutions são marcas registradas da Warner Brothers Movies*.

Este material foi desenvolvido sem nenhuma intenção em ferir qualquer marca registrada ou norma de direito autoral. Este é um trabalho de fã e deve ser distribuído gratuitamente seja qual for a mídia em que o mesmo se encontre. É proibida a sua venda direta ou indiretamente.

Índice

Créditos	2
Advertências	2
Índice	2
Dúvidas (conto)	3
Introdução	4
A Criação do Personagem	4
Cidadão	4
Operativo	5
Operador	6
Perícias e Talentos	7
Nova Perícia	7
Novo Tipo de Talento	7
Antagonistas	8
Agentes (ND 8)	9
Programas Independentes (ND 8)	9
Entardecer (conto)	11
Open Game License Versão 1.0A	12

Dúvi das (conto)

O que ninguém nunca me explicou de verdade é a razão daquela sensação de morte que me toma toda vez que me conecto. É um instante apenas. Um instante no qual sei que eu morri em um mundo, para nascer em outro. Mas a parte que sempre me deixa revoltado é que eu nasci filho de um aparelho telefônico. Pois essa é a nossa ligação com a vida. Seria essa linha a minha alma?

- Pronto para conectar, Leack?

- O quê? Ah, sim, estou pronto. Nasci conectado. - lá vem a minha morte, meu instante de morte.

Nunca achei palavras para definir isso e é por essa razão que acredito que morro realmente. Mas agora não é hora de ficar divagando em bobagens, tenho uma missão a cumprir. E é como sempre diz o Script, meu operador, "A guerra estar perdida ou não depende do próximo acesso". Foi com ele que consegui algumas dessas idéias sobre vida e morte e sobre a razão de nossas existências.

Meu alvo é um prédio governamental bastante importante para a cidade. Devo entrar e hackear algumas informações vitais sobre indivíduos classificados como "perigosos para a sociedade" (possíveis desplugados). O problema todo é que tivemos de ser inseridos longe do centro, para evitar a monitoração e rastreamento da Matrix na região.

Comigo estão Fobos e IO. Eles farão o trabalho de segurança. Ultimamente estou me sentindo importante. Esse mundo é muito estranho. Estamos em uma guerra que não temos a mínima idéia de quando ou como começou. Travamos batalhas no estilo de guerrilha, onde nós (os revolucionários), lutamos no próprio terreno do inimigo. Onde cada homem, mulher ou criança é uma ameaça em potencial.

Chegamos ao nosso alvo. Odeio isso, tudo está calmo demais. Fobos e IO neutralizam os 3 guardas do complexo e eu me sento em frente ao terminal de acesso. Começo meu trabalho. Droga, os códigos são bem mais difíceis do que havíamos pensado! Vai levar mais tempo do que o previsto. Mas fazer o quê? Agora que estamos aqui só nos resta terminar o serviço. Demora mais de 30 minutos, mas consigo chegar aos arquivos que estávamos procurando. Tudo que preciso fazer agora é copiá-los. O telefone celular toca. É Script, o operador.

- Script, o que foi?

- Agentes!! Saiam daí o mais rápido que puderem!

Não quero sair e deixar o trabalho quase finalizado. Eu hesito um momento, apenas para terminar de copiar os arquivos. Pego o disco e, ao passar pela porta, vejo Fobos e IO caídos. Dois agentes me olham de imediato.

- Não adianta correr Sr. Claremont. As conexões foram cortadas.

Droga, não sei o que fazer! Fico ali parado, por um momento, com o disco na mão. O celular ainda estava ligado e ouço Script gritar - "Eu te ajudo a sair daí! Agora dê meia volta e corra!". - Foi o que eu fiz, corri o mais rápido que podia. Saltei pela janela e cai sobre um carro estacionado. Lembro-me de que quando garoto sonhava com um carro desses. Ouço tiros atrás de mim e sinto passarem muito perto. Muito mais perto do que eu gostaria.

As motos nas quais viemos ainda estão no mesmo lugar. Rapidamente pego uma delas e acelero em disparada. Script me indica uma saída, um telefone público nos fundos de um bar na beira da estrada. Acelero a moto ao máximo que posso. Ainda escuto tiros e procuro desviar, na verdade apenas dificulto um pouco mais o trabalho dos agentes.

Nem dou tempo do veículo parar, salto da forma mais segura possível e pouso com perfeição. É, parece que estou ficando bom nisso. Ouço o telefone tocar e corro em sua direção. Passo por um garoto com um saco de balas (Será que existe um deus para as crianças cultivadas?). Corro tanto que meus pulmões parecem explodir.

Pouco antes de tirar o telefone do gancho eu escuto mais um tiro. Vem da posição onde estava o garoto, agora ele é um Agente. Pronto, me pegou. Sinto o peito queimar com o projétil ainda quente em meu interior. Agora eu vou ver se estava certo. Sempre acreditei que a alma vem da consciência do que realmente somos, por isso nunca tive pudores em neutralizar os cultivados. Agora verei se existe um deus realmente...



Introdução



“Bem vindo ao deserto da Realidade.”

Morpheus The Matrix (1999)

Esta é uma pequena e simplória adaptação do universo do filme “The Matrix” (Warner, 1999) para o sistema D20. A idéia básica deste material, assim como apresentada pelo filme, é a de que os jogadores façam parte da resistência humana no século 22 contra o domínio das máquinas em um mundo devastado por um conflito sem precedentes. As regras apresentadas aqui devem ser utilizadas em conjunto com as descritas no Livro do Jogador e no suplemento FUBAR para campanhas militares modernas. Toda e qualquer classe, perícia, talento, equipamento ou regra que não esteja descrita neste material poderá ser encontrada em um destes dois livros.

A Criação do Personagem

Para criar um personagem iniciante, você deve primeiro criar o cidadão que deu origem a este personagem. Esta é uma ótima oportunidade para que o Mestre de Jogo desenvolva algumas aventuras sobre o cotidiano do personagem dentro da simulação da Matrix. Como jogador, aproveite este momento para desenvolver bastante o seu personagem de forma a propiciar ao Mestre de Jogo bons ganchos para suas futuras aventuras.

Assim que o personagem chegar ao seu 4º nível de experiência como cidadão, ele já deverá estar apto a ingressar na classe de operativo. A partir deste momento é que deve acontecer o despertar deste personagem para que o mesmo ingresse nas carreiras da resistência humana e comece a sua luta contra o domínio das máquinas sobre o seu povo.

Cidadão

A classe de Cidadão existe para representar todas as pessoas que se encontram ainda conectadas ao simulacro da Matrix. O Cidadão pode pertencer aos mais diversos níveis sociais e praticar qualquer tipo de ofício ou profissão. Assim que um Cidadão desperta, ele é automaticamente desligado do sistema da Matrix e resgatado por alguns dos Hovers da resistência humana. Deste momento em diante este personagem será educado sobre a verdadeira natureza da Matrix e treinado para subverter as regras aplicadas a sua falsa realidade.

Peculiaridades: Todo e qualquer personagem apresenta alguns níveis de experiência nesta classe. Estes níveis representam a vida que ele levava anteriormente ao seu despertar. Apesar de não possuir nenhum atrativo especial, é esta a classe que apresenta todas as características básicas que deverão ser modificadas pelas demais classes que o personagem venha a adquirir futuramente.

Habilidades: Inteligência é a habilidade mais importante para o Cidadão pois o seu modificador é normalmente somado a quantidade de pontos de perícia disponíveis ao personagem a cada novo nível de experiência conquistado. Um Carisma alto também o favorece pois o modificador desta habilidade influencia e muito na “qualidade” dos relacionamentos desenvolvidos pelo personagem durante suas aventuras. Uma boa dose de Sabedoria também é importante para o Cidadão que pretende se dedicar à diversificação de suas perícias de classe.

Talentos Iniciais: Usar Armas[Simples].

Pontos de Perícia Iniciais: (2 + Modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia Disponíveis por Nível: 2 + Modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Escalar (FOR), Natação (FOR), Ofícios (INT), Profissão (SAB) e Saltar (FOR).

Talentos Extras: No 5º, 10º, 15º e 20º níveis de experiência, o Cidadão adquire um novo talento extra.

Este talento precisa ser selecionado dentre os seguintes:

Foco em Perícia, Vitalidade Extra, Fadiga Extra, Atlético, Tolerância, Corrida, Ambidestria, Corujão e Prontidão.

O Cidadão ainda precisa cumprir com todos os pré-requisitos de um talento extra para que o mesmo possa adquiri-lo.

Equipamento Padrão: [(1D8 + 3) x 100 UM] Roupas Comuns.

Tabela de Desenvolvimento do Cidadão

Nível	BAB	FOR	REF	VON	Especial	DEF	REP
1º	+0	+0	+0	+0		+0	+0
2º	+1	+0	+0	+0		+0	+0
3º	+1	+1	+1	+1		+1	+0
4º	+2	+1	+1	+1		+1	+0
5º	+2	+1	+1	+1	Talento Extra	+1	+1
6º	+3	+2	+2	+2		+2	+1
7º	+3	+2	+2	+2		+2	+1
8º	+4	+2	+2	+2		+2	+1
9º	+4	+3	+3	+3		+3	+2
10º	+5	+3	+3	+3	Talento Extra	+3	+2
11º	+5	+3	+3	+3		+3	+2
12º	+6/+1	+4	+4	+4		+4	+2
13º	+6/+1	+4	+4	+4		+4	+3
14º	+7/+2	+4	+4	+4		+4	+3
15º	+7/+2	+5	+5	+5	Talento Extra	+5	+3
16º	+8/+3	+5	+5	+5		+5	+3
17º	+8/+3	+5	+5	+5		+5	+4
18º	+9/+4	+6	+6	+6		+6	+4
19º	+9/+4	+6	+6	+6		+6	+4
20º	+10/+5	+6	+6	+6	Talento Extra	+6	+4

Operativo

O Operativo representa uma pessoa que se conecta a Matrix para sabotar o seu ambiente simulado. Estes personagens são os guerreiros digitais da resistência humana no século 22. Envolvendo-se em arriscadas missões de resgate ou apenas sabotando o simulacro criado pelas máquinas, o Operativo é a pessoa melhor treinada e qualificada para estas tarefas.

Para proteger os seus sistemas deste tipo de invasor, a Matrix dispõe de uma vasta gama de rotinas e constructos. Os Sentinelas, como eles costumam se auto-denominar, são os mortais adversários de um Operativo. Para se defender deste tipo de ameaça, o Operativo deve utilizar toda a sua força de vontade para alterar a realidade deturpada da Matrix a seu favor. Esta capacidade especial é algo vital para este tipo de personagem, e costuma ser umas das primeiras coisas que ele desenvolve ao descobrir com que tipo de ameaças estará lidando.



Dado de Fadiga: 1D8 mais o modificador de Constituição, por nível alcançado.

Pré-Requisitos:

Bônus de Ataque Básico: +2 ou superior.

Sabedoria: 12 ou superior.

Operação de Sistemas[Informação]: 2 graduações.

Talentos: Usar Armas[Simples].

Talentos Iniciais: Usar Armas[Antigas], Usar Armas[Modernas], Usar Armaduras[Leves] e Artes Marciais[Básica].

Perícias de Classe: Acrobacia (DES), Condução (DES), Conhecimento[Matrix] (INT), Equilíbrio (DES), Escalar (FOR), Esconder-se (DES), Furtividade (DES), Natação (FOR), Observar (SAB), Ofícios (INT), Operação de Sistemas[Informação] (INT), Ouvir (SAB), Procurar (INT), Profissão (SAB) e Saltar (FOR).

Pontos de Perícia Disponíveis por Nível: 6 + Modificador de Inteligência.

Vantagens de Classe:

Mente Liberta: Em seu 1º nível de experiência, o Operativo adquire o talento Mente Liberta como uma vantagem de classe.

Refresh: Em seu 1º nível de experiência, o Operativo adquire a habilidade de atualizar a sua auto-imagem residual dentro da Matrix adquirindo desta forma um fôlego extra quando inserido neste ambiente. Esta vantagem pode ser utilizada apenas uma vez para cada período completo de 24 horas e permite que o Operativo recupere alguns de seus pontos de fadiga instantaneamente. A quantidade de pontos recuperados por esta vantagem depende da sua atual versão e do nível de experiência do Operativo, como demonstrado na tabela abaixo.

Tabela de Pontos Recuperados por Versão de Refresh

Versão de Refresh	Pontos de Fadiga Recuperados
1.0	1D8 (+ 1 ponto por nível do Operativo)
2.0	2D8 (+ 1 ponto por nível do Operativo)
3.0	3D8 (+ 1 ponto por nível do Operativo)
4.0	4D8 (+ 1 ponto por nível do Operativo)
5.0	Todos os pontos de fadiga perdidos

Talentos Extras: No 2º, 4º, 6º, 8º e 10º níveis de experiência, o Operativo adquire um novo talento extra. Este talento pode ser qualquer um ao qual o personagem cumpra os pré-requisitos.

Hacks: No 3º, 5º, 7º e 8º níveis de experiência, o Operativo adquire um talento do tipo Hack. Hacks são talentos especiais que só podem ser utilizados quando o Operativo se encontra inserido na Matrix. Uma lista de todos os talentos deste tipo pode ser encontrada ao final deste material. O Operativo ainda precisa cumprir todos os pré-requisitos de um Hack para que o mesmo possa adquiri-lo.

Tabela de Desenvolvimento do Operativo

Nível	BAB	FOR	REF	VON	Especial	DEF	REP
1º	+1	+0	+0	+2	Mente Liberta, Refresh v1.0	+2	+0
2º	+2	+0	+0	+3	Talento Extra	+2	+0
3º	+3	+1	+1	+3	1º Hack, Refresh v2.0	+3	+1
4º	+4	+1	+1	+4	Talento Extra	+3	+1
5º	+5	+1	+1	+4	2º Hack, Refresh v3.0	+3	+2
6º	+6	+2	+2	+5	Talento Extra	+4	+2
7º	+7	+2	+2	+5	3º Hack, Refresh v4.0	+4	+2
8º	+8	+2	+2	+6	Talento Extra	+4	+3
9º	+9	+3	+3	+6	4º Hack, Refresh v5.0	+5	+3
10º	+10	+3	+3	+7	Talento Extra	+5	+4

Operador

O operador representa uma pessoa que coordena e auxilia as ações dos operativos em suas missões dentro da Matrix. Estes personagens são os anjos da guarda dos operativos e suas ações podem definir a vida ou a morte de seus companheiros quando conectados. Disponibilizando recursos ou alterando diretamente a codificação da Matrix, o operador é a pessoa melhor treinada e qualificada para estas tarefas.

Para alterar tão drasticamente a codificação da Matrix, o operador deve suplantar as suas rotinas de defesa intrínsecas. Para tanto este personagem deve ter um amplo conhecimento sobre o código da Matrix bem como algumas rotas de fuga já preparadas para algum imprevisto em suas missões. Estas rotas são bastante difíceis de serem encontradas, e mais ainda de serem mantidas. Por todos estes motivos, um perito operador se torna um recurso valiosíssimo para qualquer equipe da resistência.



Dado de Fadiga: 1D6 mais o modificador de Constituição, por nível alcançado.

Pré-Requisitos:

Inteligência: 12 ou superior.

Operação de Sistemas[Informação]: 4 graduações.

Conhecimento[Matrix]: 4 graduações.

Talentos: Usar Armas[Simples].

Talentos Iniciais: Usar Armas[Modernas] e Usar Armaduras[Leves].

Perícias de Classe: Condução (DES), Conhecimento [Matrix] (INT), Decifrar Escrita (INT), Escalar (FOR),

Esconder-se (DES), Furtividade (DES), Navegação (INT), Ofícios (INT), Operação de Sistemas[Informação] (INT), Pilotagem (DES), Primeiros Socorros (SAB), Procurar (INT), Reparos (INT), Sabotagem (INT) e Saltar (FOR).

Pontos de Perícia Disponíveis por Nível: 8 + Modificador de Inteligência.

Vantagens de Classe:

Coordenação: Um operador pode guiar a cooperação de outros personagens de uma forma mais eficaz. Isto faz com que a bonificação disponível por cooperação seja aumentada em +1 sempre que um operador esteja coordenando o trabalho de uma equipe. Esta bonificação é adicionada em +1 para cada dois níveis de experiência completos pelo personagem nesta classe. Coordenar outros personagens é uma atividade que requer o mesmo tempo gasto na realização de qualquer outra atividade pelo grupo liderado (mínimo de uma rodada). Esta vantagem não pode ser utilizada em combate, mas pode ser aplicada tanto no ambiente da Matrix quanto no Mundo Real.

Gambiarra: Todo operador possui uma experiência bastante vasta no que diz respeito a reparos rápidos e práticos. Todas as vezes que este personagem tentar realizar um reparo rápido em qualquer equipamento, lhe será concedida uma bonificação por competência de +1 em seu teste de perícia para cada dois níveis de experiência completos apresentados pelo mesmo. Veja maiores detalhes sobre reparos rápidos na descrição da perícia Reparos apresentada no suplemento para campanhas militares modernas FUBAR (pág.22).

Talentos Extras: No 2º, 4º, 6º, 8º e 10º níveis de experiência, o operador adquire um novo talento extra. Este talento pode ser qualquer um ao qual o personagem cumpra os pré-requisitos.

Táticas de Grupo: A partir do seu 3º nível de experiência, o operador desenvolve uma tremenda capacidade de auxiliar seus operativos em combate. Para tanto, o operador deve apenas direcionar suas instruções e os operativos precisam escutá-lo claramente (uma condição bastante dependente da qualidade da conexão estabelecida entre os mesmos).

Um operativo que esteja recebendo estas instruções goza de uma bonificação de moral equivalente a +1 em suas jogadas de acerto e de dano em combate, bem como uma bonificação de moral equivalente a +2 em todos os seus testes de resistência. Os efeitos desta vantagem continuam por um período de 5 rodadas após finalizado o contato com o operador. Esta vantagem pode ser utilizada em todos os operativos que este operador seja responsável e por quantas vezes o mesmo desejar. A ação de enviar instruções equivale a uma ação padrão em combate.

Esta vantagem só pode ser utilizada em operativos que estejam conectados a Matrix. Um operador não pode utilizar, em hipótese alguma, esta vantagem em benefício próprio. Táticas de Grupo devem ser utilizadas apenas a favor dos operativos aos quais o operador seja responsável.

Refresh Induzido: Apesar de não possuir a capacidade de atualização de sua auto-imagem, já que na prática o operador não se encontra conectado a Matrix, este personagem pode induzir uma atualização em qualquer um de seus operativos. Desta forma, mesmo que o operativo já tenha utilizado este recurso durante as últimas 24 horas, o operador pode lhe dar mais uma chance de se recuperar. Esta atualização induzida funciona, em termos de jogo, exatamente como a atualização pessoal do operativo (apresentando as mesmíssimas vantagens e limitações). Considere esta vantagem do operador como uma segunda chance para um operativo que tenha passado do limite em sua atual missão.

Táticas Pessoais: A partir do 7º nível de experiência, o operador consegue auxiliar um de seus operativos de forma que o mesmo apresente capacidades de combate excepcionais. Esta vantagem deve ser utilizada da mesma forma que a vantagem Táticas de Grupo, exceto que ela afeta apenas um operativo específico. Um operativo instruído desta forma tem direito a uma bonificação de moral equivalente a +2 em todos os seus testes de resistência e em todas as suas jogadas de acerto em combate. Além disso, este operativo recebe +2D6 pontos de fadiga para serem utilizados. Os efeitos desta vantagem continuam por um período de 5 rodadas após finalizado o contato com o operador. O operador pode utilizar esta vantagem por quantas vezes desejar, mas apenas uma vez em um mesmo operativo dentro de um período de 24 horas.

Esta vantagem só pode ser utilizada em operativos que estejam conectados a Matrix. Um operador não pode utilizar, em hipótese alguma, esta vantagem em benefício próprio. Táticas Pessoais devem ser utilizadas apenas a favor de um dos operativos ao qual o operador seja responsável.

Suprimir a Dor: Um operador pode eliminar completamente a sensação de dor de seus operativos feridos. Para tanto, assim que algum operativo tenha perdido qualquer quantidade de pontos de vitalidade, o operador deverá entrar em ação. Este personagem deverá então realizar uma ação de rodada completa e ser bem sucedido em um teste de Operação de Sistemas[Informação] (CD 20). Com isso ele consegue anular todas as penalidades relacionadas a perda de pontos de vitalidade ou ainda recuperar o operativo do estado de inconsciência. Esta supressão perdura por um período de 2D6 rodadas.

Tabela de Desenvolvimento do Operador

Nível	BAB	FOR	REF	VON	Especial	DEF	REP
1º	+0	+0	+0	+2	Coordenação, Gambiarra	+4	+0
2º	+1	+0	+0	+3	Talento Extra	+5	+1
3º	+1	+1	+1	+3	Táticas de Grupo	+5	+1
4º	+2	+1	+1	+4	Talento Extra	+6	+2
5º	+2	+1	+1	+4	Refresh Induzido	+6	+2
6º	+3	+2	+2	+5	Talento Extra	+7	+3
7º	+3	+2	+2	+5	Táticas Pessoais	+7	+3
8º	+4	+2	+2	+6	Talento Extra	+8	+4
9º	+4	+3	+3	+6	Suprimir a Dor	+8	+4
10º	+5	+3	+3	+7	Talento Extra	+9	+5

Esta vantagem só pode ser utilizada em operativos que estejam conectados a Matrix. Um operador não pode utilizar, em hipótese alguma, esta vantagem em benefício próprio. Esta vantagem deve ser utilizada apenas a favor dos operativos aos quais o operador seja responsável.

Perícias e Talentos

Combater as máquinas em sua própria realidade não é uma tarefa fácil. Felizmente os corajosos guerreiros humanos descobriram formas de burlar as regras impostas por seus inimigos neste novo cenário de combate.

A seguir estão descritas as novas perícias e talentos desenvolvidos pelos humanos em suas incursões à Matrix.

Nova Perícia

Conhecimento [Matrix] (INT) Somente Treinado

Esta perícia representa o estudo sobre a origem da Matrix, os seus procedimentos e particularidades de operação. Através dela o personagem consegue entender as linhas de código geradas pela Matrix para a manutenção de sua realidade simulada. Este tipo de conhecimento é vital para o personagem que deseja explorar este ambiente em toda a sua plenitude.

Teste: Reconhecer um procedimento simples é uma tarefa de CD10. Rotinas mais complexas apresentam CD15. Procedimentos não-catalogados ou referentes a informações obscuras apresentam CD20 ou superior para sua identificação.

Novas Tentativas: Não são permitidas. O resultado de um teste de Conhecimento representa o que o personagem realmente sabe sobre a Matrix e suas características.

Especial: Um teste de Conhecimento realizado por um personagem sem treinamento na verdade representa um teste de Inteligência. Sem o devido treinamento, um personagem sabe apenas o que é de conhecimento comum sobre a Matrix.

Novo Tipo de Talento

Hack: Talentos deste tipo representam um procedimentos particulares de quebra das rotinas de programação da Matrix. Apenas personagens que tenha plena consciência sobre a origem da Matrix e suas limitações tecnológicas podem ter acesso a este tipo de talento. Todas as vantagens proporcionadas por talentos deste tipo são aplicadas apenas quando o personagem se encontra na realidade virtual criada pela Matrix.

Novos Talentos

Mente Libertada (Geral)

Você está familiarizado com os conceitos de quebra da

programação da Matrix.

Pré-Requisitos: Sabedoria 12 ou superior.

Benefícios: Você pode utilizar a sua força de vontade de forma a quebrar algumas das rotinas de programação da Matrix.

Normal: Um personagem que não tenha este talento está a mercer das regras impostas pela Matrix, quando inserido em seu simulacro.

Andar pelas Paredes (Hack)



Você consegue caminhar em superfícies verticais como paredes, muros ou até mesmo pelo teto.

Pré-Requisitos: Mente Liberta.

Benefícios: Durante o período de uma rodada, você poderá caminhar em superfícies verticais utilizando metade do valor do seu deslocamento básico. Para que alguém lhe arranque de uma parede enquanto você utiliza este talento, é necessário que esta pessoa apresente uma Força

equivalente a 20 + 1 por nível de experiência seu.

Especial: Cada uso deste talento custa ao personagem 1 pontos de fadiga.

Salto de Fé (Hack)

Você consegue realizar saltos que cobrem distâncias sobre-humanas.

Pré-Requisitos: Mente Liberta e Força 12 ou superior.

Benefícios: Durante o período de uma rodada, você recebe uma bonificação equivalente a +30 em seus testes de Salto. Além disso, a distância percorrida pelos mesmos não sofre mais nenhum tipo de limitação. Estes saltos atingem o seu pico de altura (1/4 da distância) aproximadamente na metade da distância total percorrida.

Especial: Cada uso deste talento custa ao personagem 1 pontos de fadiga.

Alocação Dinâmica (Hack)

Você consegue manipular o seu conhecimento residual de forma a adquirir novas proficiências ou melhorar as que já possui.

Pré-Requisitos: Mente Liberta e Inteligência 12 ou superior.

Benefícios: Você adquire uma graduação em qualquer perícia ao custo de 1 pontos de fadiga.

Especial: A utilização deste talento requer uma ação de rodada completa em combate. Não existe um limite para a quantidade de pontos de fadiga que podem ser gastos desta forma. Também não existe uma limitação na quantidade de perícias modificadas. O único limite imposto a este talento é o de que nenhuma perícia modificada pode apresentar um nível de graduação superior ao máximo permitido para as perícias de classe do personagem.

As alterações realizadas através deste talento perduram por todo o período em que o personagem se mantiver conectado a Matrix, ou até que o mesmo realize um Refresh de sua auto-imagem residual.

Overclocking (Hack)

Você é bastante ágil e rápido em suas ações.

Pré-Requisitos: Mente Liberta e Destreza 12 ou superior.

Benefícios: Você pode realizar uma ação extra em seu turno de combate. Esta ação pode ser uma ação padrão ou uma ação de movimento. Além disso, você recebe uma bonificação de esquiva equivalente a +4 em sua Defesa Básica e a distância de seus saltos é aumentada em 50%. Este valor modificado de distância não pode ultrapassar a sua distância máxima de salto.

Especial: Cada uso deste talento custa ao personagem 2 pontos de fadiga.

Antagonistas

Antagonistas é o que não faltam no ambiente da Matrix. Sejam rotinas padronizadas criadas por esta IA para protegê-la de seus invasores (mais conhecidos como "Agentes"), ou sejam programas independentes que de alguma forma também alteraram as regras inseridas em

seu código fonte (e por este motivo não são mais vistos como rotinas catalogadas).

Agentes (ND 8)



Tipo: Rotina da Matrix (Construto).

Tamanho: Médio.

Movimento: 9mts.

Fadiga/Vitalidade: 50/---

Iniciativa: +8 (+4 Destreza, +4 Talento).

Defesa: 20 (+4 Destreza, +6 Natural).

Ataques: +10 Pessoal (1D6+5, Desarmado) ou +10 a Distância (3D6, Pistola Pesada).

Habilidades: FOR 20(+5); DEX 18(+4); CON ---; INT 12(+1); SAB 14(+2); CAR 10(+0).

Resistências: Fortitude +5, Reflexos +6, Vontade +7.

Reputação: +2.

Perícias: Condução 10 graduações (+14), Conhecimento[Matrix] 10 graduações (+11), Escalar 10 graduações (+15), Intimidar 10 graduações (+10), Natação 10 graduações (+15), Observar 10 graduações (+12), Ofícios 10 graduações (+11), Operação de Sistemas 10 graduações (+11), Ouvir 10 graduações (+12) e Saltar 10 graduações (+15).

Talentos: Usar Armas[Simples], Usar Armas[Antigas], Usar Armas[Modernas], Artes Marciais[Básica], Tiro Certo, Precisão, Tiro Rápido, Foco em Arma[Pistola Pesada], Iniciativa Aprimorada e Prontidão.

Equipamentos: Pistola Pesada, 2 Cargas de Munição Extra e Roupas de Classe Alta.

Habilidades Especiais:

Rotina da Matrix: Agentes são na verdade rotinas de defesa que a Matrix lança contra os invasores de seu sistema. Em termos de jogo eles apresentam as mesmas características de um construto, mas continuam a manter a sua Inteligência intacta.

Possessão: Uma vez por rodada, como uma ação padrão, o Agente pode possuir o corpo de um humano conectado a Matrix. Quando bem sucedido, o Agente se manifesta na realidade da Matrix através deste corpo recém-possuído. Um Agente pode se livrar de um corpo possuído desta forma a qualquer momento como uma ação livre.

O alvo desta possessão pode resistir à mesma sendo bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD15). Um alvo que tenha resistido a possessão de um Agente se torna imune a esta habilidade por um

período de 24 horas. Note que esta habilidade só pode ser utilizada contra humanos que ainda se encontram sob o controle da Matrix.

A vítima de uma possessão como esta, ao ser liberada pelo Agente, deverá se encontrar inconsciente. Caso o Agente não venha a ser eliminado, esta vítima ainda se encontrará com vida. Ela não vai se lembrar de nada que tenha acontecido enquanto esteve possuída. Para esta pessoa a sensação é a mesma que a de um desmaio momentâneo. Caso o Agente venha a ser eliminado, a vítima de sua possessão estará automaticamente morta.

Redução de Dano: O Agente goza de uma redução de dano natural equivalente a 10 pontos.

Recuperação Rápida: O Agente recupera 5 pontos de fadiga por rodada desde que ainda tenha pelo menos 1 ponto de fadiga disponível. Se os pontos de fadiga de um agente chegarem a um valor menor ou igual a 0, ele automaticamente se desprende do corpo que possuiu (deixando em seu lugar uma pessoa morta) se retirando do combate para o reparo de suas avarias.

Programas Independentes (ND 8)

Tipo: Rotina Liberta (Construto).

Tamanho: Médio.

Movimento: 9mts.

Fadiga/Vitalidade: 50/---

Iniciativa: +8 (+4 Destreza, +4 Talento).

Defesa: 20 (+4 Destreza, +6 Natural).

Ataques: +10 Pessoal (1D6+5, Desarmado) ou +10 a Distância (3D6, Pistola Pesada).

Habilidades: FOR 20(+5); DEX 18(+4); CON ---; INT 12(+1); SAB 14(+2); CAR 10(+0).

Resistências: Fortitude +5, Reflexos +6, Vontade +7.

Reputação: +2.

Perícias: Condução 10 graduações (+14), Conhecimento[Matrix] 10 graduações (+11), Escalar 10 graduações (+15), Intimidar 10 graduações (+10), Natação 10 graduações (+15), Observar 10 graduações (+12), Ofícios 10 graduações (+11), Operação de Sistemas 10 graduações (+11), Ouvir 10 graduações (+12) e Saltar 10 graduações (+15).

Talentos: Usar Armas[Simples], Usar Armas[Antigas], Usar Armas[Modernas], Artes Marciais[Básica], Tiro Certo, Precisão, Tiro Rápido, Foco em Arma[Pistola Pesada], Iniciativa Aprimorada e Prontidão.

Equipamentos: Pistola Pesada, 2 Cargas de Munição Extra e Roupas de Classe Alta.

Habilidades Especiais:

Rotina Liberta: Os Programas Independentes são rotinas da Matrix que por uma razão ou outra seriam apagadas do sistema e conseguiram se "esconder" e se desvencilhar do controle da Máquina. Eles apresentam as mesmas características de um construto, mas continuam a manter a sua Inteligência intacta.

Poderes: Cada um dos Programas independentes

possui alguma habilidade além das regras da realidade da Matrix. Esses poderes podem variar desde a capacidade de criar programas em forma de alimento que induzem falhas ou aceleração no metabolismo humano, até a forma etérea. Abaixo está uma lista de alguns possíveis poderes. Escolha UM e coloque como característica marcante de seu Programa Independente.

- **Fantasma:** O programa tem a capacidade de se tornar etéreo. Quando neste estado ele se torna imune a qualquer ataque físico e pode atravessar objetos e pessoas, mas não consegue afetá-los de forma alguma. Esta habilidade pode ser ativada como uma ação livre no início do turno de combate do programa. Um programa pode permanecer etéreo por quanto tempo desejar.



- **Metamorfose:** O programa apresenta outra forma onde tem maiores capacidades físicas. Em termos de jogo, o programa atua como um licantropo (consulte o Livro dos Monstros, página 220). Quando este poder é acionado, o programa recebe uma bonificação equivalente a +8 na Força e +24 pontos de fadiga. Além destas vantagens, o programa ainda goza de uma Redução de Dano de 10/prata. Na verdade, o programa se torna bastante vulnerável a prata. Qualquer dano proveniente de uma arma ou projétil recoberto com prata deve ser triplicado antes de ser aplicado aos seus pontos de fadiga.
- **Sedução:** O programa modifica as intenções de seus oponentes tornando-os amigáveis a sua causa. Em termos de jogo, esta habilidade funciona como a magia Encantar Pessoas quando lançada por um Mago de 18o nível de experiência (consulte o Livro do Jogador, página 183). Caso o alvo desta habilidade seja bem sucedido em um teste de Vontade (CD15) ele estará imunizado de seus efeitos durante toda a sua permanência no ambiente da Matrix.
- **Mutante:** O programa pode assumir a forma de qualquer criatura humanóide de tamanho pequeno ou médio. Em termos de jogo, esta habilidade funciona como a magia Alter Self lançada por um Feiticeiro de 18o nível de experiência (consulte o Livro do Jogador, página 172). O programa pode assumir uma

nova forma, ou retornar a sua própria, como uma ação padrão. Se o programa utilizar esta habilidade durante em um Disfarce, ele recebe uma bonificação equivalente a +10 em seus testes desta perícia.

- **Múltiplos-Membros:** O programa apresenta um par adicional de braços. Apenas um de seus braços é considerado como hábil, todos os outros são considerados sinistros. Apesar disso, o programa atua em combate como se tivesse os talentos MultiDestreza e MultiArmas (consulte o Livro dos Monstros, página 11). Na prática, isso lhe confere três ataques extras utilizando o seu melhor valor de bonificação de ataque, mas todos os seus ataques (tanto os extras como os normais) sofrerão uma penalidade de -2 em suas jogadas de acerto. Um programa que ataque com todos os seus membros em seu turno de combate realiza uma ação completa para tanto.
- **Premonição:** O programa experimenta visões de ramificações possíveis no futuro de um personagem. Para utilizar este poder, o programa deve ser bem sucedido em um teste de Conhecimento[Matrix] com dificuldade equivalente a CD30 o nível de experiência do personagem-alvo. Sendo bem sucedido, o programa passa a visualizar uma fraca aura cobrindo o alvo deste poder bem como um evento desconhecido, importante e não-confirmado sobre a sua personalidade, missão em vida ou sobre o ambiente em que o mesmo está inserido. Estas visões são geralmente de difícil interpretação e bastante metafóricas. Este poder só pode ser utilizado contra alvos humanos e apenas uma vez por dia em cada alvo.
- **Sombras:** O programa gera sombras de si mesmo duas vezes por dia. Essas sombras possuem as mesmas características do programa mas dividem os seus pontos de fadiga igualmente. Desta forma, um programa com 50 pontos de fadiga poderia criar duas sombras com 25 pontos cada ou dez sombras com 5 pontos cada. As sombras atacam o alvo independente do programa que as gerou. Uma sombra criada desta forma perdura por 1d10 rodadas. A ação de gerar uma sombra equivale a uma ação completa em combate.

Redução de Dano: O Programa Independente possui uma redução de dano natural equivalente a 5 pontos.

Recuperação Rápida: O Programa recupera 3 pontos de fadiga por rodada desde que ainda tenha pelo menos 1 ponto de fadiga disponível. Se os pontos de fadiga de um Programa chegarem a um valor menor ou igual a 0, ele é apagado do sistema.

Entardecer (conto)

- Ok pessoal, eu sei que tudo isso que estamos vendo é apenas uma ilusão mas me digam uma coisa; esse pôr do sol é algo simuladamente maravilhoso!

- Ícarus às vezes acho que você é que não existe. Estamos em operações conjuntas a quatro anos e toda vez que você vê o pôr do sol na Matrix repete a mesma frase!

- Minha doce e querida Galatea, um homem tem o direito de sonhar. Que lugar seria melhor para isso do que dentro deste sonho coletivo?

- Tire essas mãos de cima de mim se ainda quiser tocar em algo quando sairmos daqui.

- Vocês dois aí atrás, nada de namoro agora. Estou dirigindo essa droga de carro a três horas sem parar e ainda faltam mais duas para chegarmos à casa dessa tal de Circe.

- Não reclame, Ixion. Você mesmo sempre diz que adora dirigir.

- Dirigir carros, não essa lata velha que Lock nos arranjou! Aliás, falando na figura, liguem para ele e vejam se existe uma rota mais rápida para chegarmos no vale de Circe.

- Sinto muito Ixion. Lock disse que não tem jeito. Este é o único caminho.

- Alguém aqui sabe quem é essa Circe?

- De acordo com Hermes, Circe já foi uma agente da Matrix que agora rouba informação das máquinas para repassar para os humanos.

- E como poderemos confiar em um programa?

- Hermes confia. Ele me disse que este programa já nos auxiliou várias vezes no passado.

- Hermes acredita em tudo o que Morpheus fala. É tão louco quanto ele!

- Apenas dirija Ixion.

...

- Pronto, aqui é o lugar, o vale de Circe. Lá embaixo, próximo daquele rio, está sua mansão. Um jardim muito bonito. Bem programado.

O carro é estacionado já dentro da imensa propriedade. O caminho entre o estacionamento e a mansão é grande e passa por jardins de flores amarelas e um labirinto de ciprestes. Os quatro operativos caminham apreensivos, hesitantes, como se previssem o desfecho da história. Ao passarem pelo labirinto eles vêem a imensa estátua de um minotauro esculpida em mármore. Todos tem a nítida impressão de que estão sendo observados por aquela criatura. Mas tudo não passa de paranóia coletiva. Após alguns minutos de caminhada, finalmente eles chegam às portas da fenomenal mansão.

- Por que estes programas vivem sempre em casas tão bonitas?

Neste momento, um homem aparentando uns trinta anos de idade abre a porta.

- Ah! Vejo que gostaram da fachada. Nós já estávamos esperando-os a algum tempo. Vocês estão atrasados - Ele caminha na direção dos operativos parando em frente a Icarus e apertando sua mão com um cumprimento firme. Galatea olha para aquele homem e fica maravilhada com sua beleza física.

- Pensei que Circe fosse uma mulher.

- E ela é linda senhorita. Circe os aguarda dentro da mansão. Desculpem-me pela minha falta de educação; me chamo Hélios e estou aqui para auxiliá-los da melhor forma possível.

Todos adentram a magnífica residência.

- Sigam-me. Circe já estava impaciente com a demora.

Após atravessarem vários corredores e descerem por mais de quatro andares, eles chegam a uma sala de paredes espelhadas. No centro desta sala encontra-se uma mesa com um terminal de vídeo.

- Vocês estão muito atrasados. Boa parte do que seria dito já foi perdido e não pode mais ser utilizado. Levem estas informações para Hermes e digam a ele que o Escolhido corre perigo. Peçam para que Morpheus seja avisado. Uma grande mudança está prestes a ser feita na Matrix. Minha existência neste ambiente é incerta. Safras de humanos correm sério perigo. Espero que não haja mais atrasos dessa vez. Vão e cumpram com sua missão.

- Quem falou isso?

- Circe é um programa que não apresenta um corpo físico. Às vezes ela se manifesta neste terminal. Outra vezes se manifesta através da própria estrutura desta casa.

- Levem este disco para Hermes. Não percam mais tempo! Isso é algo que nenhum de vocês pode se dar ao luxo de perder agora.

...

- Lock qual a saída mais rápida daqui?...Certo... Entendido. Lock disse que a saída mais rápida não é necessariamente a mais segura.

- E qual é a novidade nisso?

- Ixion vamos seguir pela estrada 37 até chegarmos na periferia. Existe uma antiga conexão próxima a um supermercado naquelas redondezas. Vamos torcer para que os agentes não nos encontrem antes de chegarmos lá.

- ...
- Droga, trinta minutos nessa estrada e ainda nada!! Odeio esse carro! Lock maldito, da próxima vez quero um carro de verdade!
 - Ixion cuidado!
 - Meu Deus! Atingiram Danae! Fuja! Fuja!
 - Danae reponda. Responda!
 - Estamos perdidos! Lock? O quê? Ixion vire à direita rápido!
 - Passa por cima. Atropela! Deus... Conseguimos? Danae...
 - Ali, ali é o lugar. Rápido!
 - Droga, essas escadas estão podres. Cuidado onde pisam.
 - Estou ouvindo o telefone lá em cima.
 - Tiros! Agentes novamente! Corram!
 - Vai primeiro Galatea.
 - Agora você Ixion.
 - Meu Deus! Ele não vai conseguir. Rápido Lock faça a conexão!
 - Estou tentando! Eu realmente estou tentando!
 - Os agentes estão próximos... Vão pegá-lo!
 - NÃO!
 - Como? Os agentes estão parados! Como se fossem feitos de pedra!
 - Como isso aconteceu? Que código é esse na tela?
 - Não sei, mas este mesmo código apareceu quando vocês estavam no vale de...
 - Circe!
 - Pronto Ícarus. Vamos levar essas informações para Hermes.

<Desconectado>

Open Game License Version 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

MATRIX D20

"Mas como você sabe as aparências enganam e esse é o motivo que nos coloca aqui. Não estamos aqui por que somos livres, estamos aqui porque não somos livres. Não há como negar. Não há como negar um propósito. Porque sem um propósito nós não existiríamos."

Smith - Matrix Reloaded (Warner, 2003).

A realidade é uma ilusão que procura nos manter sob controle, servindo como fonte de energia para as máquinas. Todos são cativos neste simulacro onde elas é quem ditam as regras. Quer dizer, nem todos...

Neste suplemento para o F.U.B.A.R. você encontrará as chaves que podem libertar a humanidade de seu estado de servidão.

- 3 novas classes de personagem.
- Novas Perícias e Talentos exclusivos para o mundo da Matrix.
- Agentes e outros antagonistas.

Conecte-se a Matrix e descubra que o corpo não pode viver sem a mente.

FÁBIO [GAMALIEL] RIBEIRO E OSNY [AIRWOLF] MOREIRA,

FÁBIO [GAMALIEL] RIBEIRO E OSNY [AIRWOLF] MOREIRA

FÁBIO [GAMALIEL] RIBEIRO E OSNY [AIRWOLF] MOREIRA

Julho de 2003
www.rederpg.com.br

F.U.B.A.R

REDERPG

d20
system