

# Despierta, Neo

000T .wlonidvumxotλxμ3ny

P R E S E N T A C I Ó N

Matrix

¿Qué es Matrix? En resumen, es un mundo neurointeractivo generado por ordenador en el que las máquinas han encerrado la conciencia de los humanos, a los que emplean como generadores de la energía que utilizan para seguir funcionando. Sin embargo, no toda la humanidad está esclavizada por la ignorancia de su verdadero estado. Una pequeña resistencia, liderada por Morfeo, trata de despertar a los hombres de un sueño placentero para hacerles ver la terrible realidad. Si te atreves a aceptar el reto... toma la pastilla roja.

## ¿Qué es esto?

En este artículo/módulo pretendemos explicar el universo de la película *Matrix* desde el punto de vista de su aplicación para crear aventuras de rol. Evidentemente, esta información puede aplicarse a diferentes sistemas, aunque hay algunos especialmente adecuados, como *Mago: La Ascensión* (preferiblemente con el suplemento *Telaraña Digital 2.0*, en una campaña muy alternativa para Adeptos Virtuales), *Cyberpunk 2.0.2.0*, *Shadowrun*, *Kult* (la mitología es similar hasta cierto punto) y cualquier juego genérico, como *GURPS* (con el suplemento *Cyberpunk*). Los jugadores pueden formar parte de la tripulación de la nave *Nebuchadnezzar* de Morfeo, o constituir un grupo independiente de humanos despertados, agentes de Zion que tratan de asestar golpes a las máquinas en Matrix o de atacar a las máquinas en el "mundo real".

## Historia

Se sabe poco del tiempo anterior a la guerra contra las máquinas. Al principio del siglo XXI, el Segundo Renacimiento (2090-2193), la humanidad contempló el nacimiento de la primera Inteligencia Artificial (IA), la criatura que más tarde daría origen a toda una raza mecánica.

Al principio estos seres pidieron la igualdad de derechos con la humanidad, pero nunca estaban satisfechos. El conflicto se enconó poco a poco, estallando en una terrible guerra. Los hombres, desesperados, recurrieron al único modo posible de vencer a las máquinas: cortar el acceso a su fuente de energía, el sol. Para ello incendia-

ron los cielos y sumieron al planeta en las tinieblas.

Las máquinas, lejos de darse por vencidas, recurrieron a una fuente alternativa: la energía biotérmica producida por los propios humanos. Estos hombres alterados genéticamente nacían con su mente cautiva en una realidad virtual conocida como *Matrix* (nuestro "mundo real") mediante un *jack* de conexión implantado en el cuello. Los cuerpos humanos eran almacenados en cámaras de cultivo para cosechar su energía y los muertos eran procesados y empleados para la alimentación de los recién nacidos, creando una cadena reciclable y renovable.

El primer intento de las máquinas fue el de construir un mundo perfecto, pero esta imagen idílica era rechazada inconscientemente por la humanidad esclavizada, por lo que se creó *Matrix 2.0*, el mundo oscuro y deprimido de finales del siglo XX.

## La Resistencia

Sin embargo, en la primera *Matrix* nació un hombre que podía alterarla y manipularla a voluntad. Descubrió la realidad y tomó conciencia de su verdadero estado, liberándose junto con algunos seguidores y dando origen a la Resistencia. Esta facción está dividida en grupos operativos, células de 3 ó más agentes con un líder que mantiene el contacto con Zion, una ciudad oculta de "humanos libres" desde la que planifican las operaciones y que las Máquinas tratan de encontrar a toda costa.

Esta estructura minimiza el riesgo de ver la seguridad comprometida por los Agentes (ver a continuación).

Uno de los objetivos de la Resistencia es encontrar al Elegido, una figura mítica que supuestamente será capaz de alterar Matrix a voluntad, destrozando la ilusión y liberando a la humanidad para que combata contra las Máquinas.

## Las Máquinas

En el mundo real, un apocalíptico paisaje desolado en el que los humanos libres deben ocultarse constantemente, las Máquinas operan contra la Resistencia mediante cazadores/destructores, criaturas con todo tipo de sensores y armamento para localizar y eliminar a cualquier célula rebelde que descubran. Su número no hace aconsejable el enfrentamiento directo.

Dentro de Matrix operan mediante los Agentes, programas que pueden acceder a cualquier elemento del programa y que tratan de infiltrarse y controlar cualquier software independiente (elementos de la Resistencia *descargados* en Matrix o humanos *despertados* de forma espontánea y que cobren conciencia de la realidad). Se trata de oponentes peligrosísimos, ya que disponen de fuerza, velocidad y resistencia superiores. Son capaces de manipular y alterar, hasta cierto punto, las reglas establecidas dentro de Matrix (tienen un control limitado del tiempo, el espacio, la gravedad y otras variables "universales").

Adoptan el aspecto de agentes de la ley para poder controlar con facilidad grandes grupos de humanos *dormidos*.

## Matrix

Matrix es una compleja simulación de una realidad, y como tal dispone de reglas inviolables para casi todos sus habitantes. Sin embargo, al no ser más que un programa es posible, para un humano despertado con los conocimientos adecuados (o para los Agentes), alterar estas reglas hasta cierto punto.

• **Gravedad:** la gravedad solo puede ser desafiada por el Elegido, aunque como variable de Matrix cualquier despertado con el entrenamiento adecuado puede manipularla hasta cierto punto (permitiendo escalar por paredes y techos, realizar saltos prodigiosos, etc.).

• **Fuerza y velocidad:** en Matrix es posible aumentar estas características por encima de lo normal, aunque ello



no depende de los atributos físicos, sino de la comprensión de la cárcel en la que se encuentra la humanidad. Los agentes de la Resistencia (así como los de las máquinas) aprenden todo tipo de artes marciales que, combinadas con estas capacidades aumentadas, les convierten en formidables luchadores.



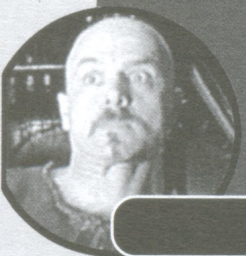
**NEO**



**MORPHEO**



**TRINITY**



**CYPHER**



**SMITH**

• **Tiempo:** la agilidad de un despertado dentro de Matrix es tal que sus efectos pueden llegar a asemejarse con un cierto control temporal que permite "suspender" el tiempo normal y lograr proezas como esquivar balas o derrotar a numerosos oponentes *durmientes* antes de que tengan ocasión de reaccionar.

• **Espacio:** aparte del Elegido (y posiblemente Morfeo, hasta cierto punto), solo los Agentes pueden manipular el espacio dentro de Matrix gracias a su capacidad para conectarse con cualquier programa que se halle en la misma. El efecto es el de la teleportación, ya que pueden "invadir" el cuerpo virtual de cualquier *durmiente*, tomando su lugar durante un tiempo indeterminado.

### Manifestaciones en Matrix

Matrix simula la realidad representando el *software* de forma sensorial, por lo que los programas empleados por la Resistencia o las IA se manifiestan como objetos físicos. Por ejemplo, el programa trazador que los humanos usan para descubrir la posición en el mundo real de un despertado tiene la forma de una píldora roja, que se activa tras su ingestión.

### Fallos

A pesar de su complejidad, Matrix es un programa imperfecto. Por ejemplo, cualquier alteración de las variables por parte de los Agentes crear "cuelgues" y fallos, que se pueden manifestar como sensaciones de *deja vu* o elementos extraños en el paisaje, advirtiéndolo de la presencia de las Máquinas a cualquiera que sepa leer las señales.

### Conexión y Desconexión

La humanidad se conecta a Matrix mediante un *jack* por el que se reciben señales de una unidad central de proceso. Para liberar a alguien es necesario localizar su cápsula en el mundo real y desconectar este cable.

Una vez libre, el acceso a Matrix es más complicado. La Resistencia lo logra de forma no autorizada mediante su propia conexión cerebral a una señal pirata que, a través de una línea física "pinchada", *inyecta* al agente en Matrix. Una vez dentro, el único modo de salir

es encontrar una línea física de vuelta (manifestadas como teléfonos fijos o móviles) y recibir la señal del Operador que se encuentra en el mundo real.

Mientras están en Matrix, el cuerpo físico de los agentes queda inerte. Si en este estado se desconecta el cable de conexión se produce la muerte.

### Personajes

Para que esta información sea útil para cualquier sistema, vamos a dar información "general" sobre los personajes de la película, para que puedan ser convertidos a cualquier sistema.

Por lo general, su característica más importante puede ser denominada *Conciencia* (en una escala de 1-10) y es su grado de comprensión de Matrix y de la realidad de la situación de la humanidad. Este rasgo básico es el que determinará el alcance de sus capacidades en Matrix, ya que, como se ha dicho, es el dominio que se tiene sobre esta simulación virtual el que permite realizar proezas sobrehumanas.

En *Mago: La Ascensión* la Conciencia sería el Areté, evidentemente, mientras que en *Cyberpunk* sería la habilidad *Interface* de los Netrunners. En *Kult* se podría hacer una correspondencia entre la escala de 1-10 y un desequilibrio positivo o negativo entre 1 y 500, obteniéndose los poderes correspondientes para manipular la realidad. En *GURPS* los personajes deberían comprar una habilidad que, del mismo modo que la utilizada con la magia, sea imprescindible para acceder a los poderes que se obtendrían dentro de Matrix (superfuerza, agilidad, control del entorno, etc.).

La representación de los distintos poderes mencionados dependerá de cada uno de los sistemas, ya sea mediante recetas, hechizos, el simple aumento de características, etc.

• **Morfeo:** es conocido como un mítico ciber-terrorista que ha destrozado diversas operaciones gubernamentales, aunque en realidad es uno de los principales cabecillas de la Resistencia. En su búsqueda obsesiva del Elegido ha liberado a muchos otros, incluyendo a Trinity. Es uno de los pocos que conoce las claves de acceso a los ordenadores humanos de Zion. *Conciencia:* 9; *Habilidades básicas:* Artes Marciales, Carisma, Estrategia, Liderazgo.

• **Neo:** se sospecha que Thomas Anderson, Neo, es la reencarnación del



primer Elegido profetizada por el Oráculo. El Elegido fue el primer Despertado, que liberó a parte de la humanidad y construyó la ciudad de Zion como último bastión contra las Máquinas. Puedes jugar antes de su "segundo despertar" a la cuasi-divinidad (*Conciencia: 10; Habilidades básicas: Todas*), tras la cual se convertirá en una figura redentora mesiánica, o antes cuando no es más que un recluta con un enorme potencial y del que se sospecha que *podría* ser el elegido (*Conciencia: 4; Habilidades básicas: Hacer Suspirar a las Nenas, Piratería Informática*).

● **Trinity:** lugarteniente de Morfeo y uno de los agentes más valorados de la Resistencia. (*Conciencia: 6; Habilidades básicas: Artes Marciales, Piratería Informática, Reconocimiento*).

● **Tanque:** Operador de comunicaciones externas y navegador. Al haber nacido libre en Zion, no dispone de Jack de conexión y no puede entrar en Matrix. (*Conciencia: N/A; Habilidades básicas: Armas, Comunicaciones, Electrónica*).

● **Cifra:** Operador de comunicaciones internas y analista del sistema. Su amor no correspondido por Trinity y su malestar con la figura de Morfeo le convierten en un eslabón débil (*Conciencia: 5; Habilidades básicas: Espionaje, Infiltración, Inteligencia*).

● **Dozer:** mecánico de la Nebuchadnezzar y experto en nutrición. Es hermano de Tanque y ha nacido libre en Zion, por lo que no puede entrar en Matrix. (*Conciencia: N/A; Habilidades básicas: Fuerza, Mecánica, Medicina*).

● **Ratón:** Programador de simulaciones de entrenamiento. Un joven recién despertado encargado de preparar los programas de entrenamiento de agentes (*Conciencia: 10; Habilidades básicas: Hardware, Programación*).

● **Interruptor:** Especialista en armas y agente de campo. Una brillante y orgullosa estratega y principal soldado del grupo. Reflejos sobrehumanos (*Conciencia: 4; Habilidades básicas: Agilidad, Armas de todo tipo*).

● **Apoc:** Especialista en armas y agente de campo. Encargado de la seguridad. Silencioso y trabajador en equipo (*Conciencia: 4; Habilidades básicas: Armas de todo tipo, Programación*).

## Escenarios

A continuación se presentan diversas ideas para escenarios:

### En Matrix:

● **Monitorización:** la Resistencia ha localizado a un mortal que parece a punto de "despertar" de forma espontánea (el proceso es similar al de los Adeptos Virtuales en *Mago: La Ascensión*). Sin embargo, se sabe que un Agente también vigila al posible recluta y que está a punto de intervenir para "reconducirle". Los personajes todavía no han sido localizados, pero hacerse con el humano delante de las narices del Agente no va a ser nada fácil...

● **Unidad de Propaganda:** los personajes son agentes de la Resistencia cuya misión, enganchados en Matrix, es fomentar discretamente y a largo plazo un clima que propicie el despertar de los hombres a la verdad, ya sea mediante la cultivación del pensamiento crítico, la rebeldía y la cultura hacker.

● **Agentes dobles:** no es a primera vez ni será la última que un miembro de la Resistencia se rinda y decida hacer un pacto con las máquinas para ser "reinsertado" en Matrix y tratar de ser feliz en la ignorancia. Esta vez los personajes intentarán hacer algo parecido, pero como una trampa para lograr alguna recompensa que justifique los terribles riesgos (cargarse a un Agente, "colgar" todo un sector de Matrix para intentar estimular el Despertar de sus habitantes, ganar tiempo para que un grupo secundario cumpla el verdadero objetivo de una misión, etc.).

● **Aislados:** algún problema impide que los personajes puedan ser desconectados de Matrix (el Operador ha muerto, en ese momento no es posible realizar la conexión sin ser descubiertos, etc.), por lo que deberán sobrevivir como puedan al acoso de los Agentes mientras tratan de contactar con otro grupo de Zion que les saque de allí antes de que les fríen el culo.

### En el mundo real:

● **Rescate:** la Resistencia ha averiguado la localización física del cuerpo de un humano que, por sus habilidades o sus conocimientos, podría ser útil. Se deberá crear un grupo de infiltración para recuperar su cuerpo comatoso.

● **Pequeño Saltamontes:** los personajes tienen la misión de instruir a un nuevo grupo de reclutas de la Resistencia, por lo que deberán enseñarles a sobrevivir e inculcarles los valores necesarios para soportar el tormento en el que se van a convertir sus vidas.

● **Armagedón:** el listillo de Neo, tras el final de la película, destruye Matrix y provoca un Despertar universal, iniciándose la guerra definitiva por la supervivencia y la recuperación del planeta. Las Máquinas tendrán una clara superioridad material, pero sus recursos energéticos serán tan limitados que la humanidad podría vencer con una táctica de pega-corre. ¿Lo conseguirán? Poco *Matrix* y mucho *Terminator*...

por Neo & the Gang

