

## Wushu – Avventura

# Die Hard – In the Matrix

### Crediti Addizionali

Creatore:

*Dan Bayn*

Supervisore:

*Ferdil*

Versione:

*1.0*

Ultimo aggiornamento:

*12/12/2007*

Questa avventura è un tributo ad uno dei vecchi classici d'azione, Die Hard, ed ad un nuovo classico d'azione, Matrix. L'avventura è molto leggera e non si sofferma sui dettagli, è più un susseguirsi di spunti per scene d'azione. E' concepita per essere usata con le regole di Una Guida di Wushu a Matrix.

## La Scena

Un gruppo di Odinisti (sostenitori della supremazia dei bianchi di origine Nordica), hanno occupato il più grande centro congressi di Matrix. Hanno bloccato tutte le entrate, e preparato abbastanza esplosivi, nelle quattro torri hotel, da uccidere chiunque si trovi all'interno. Richiedono il rilascio di dozzine di terroristi imprigionati dal governo.

La Polizia e la SWAT hanno circondato l'area. Le linee telefoniche sono state tagliate, ma c'è ancora (per ora) energia elettrica. La folla è stipata al limite della zona di operazione della polizia, e i casinisti sfruttano il vantaggio causato dalla distrazione. Le AI odierrebbero perdere così tante Pile Umane, ma non possono ancora mandare gli Agenti ...

I tuoi giocatori (e i loro PG), vorranno mantenere la loro presenza segreta il più a lungo possibile. Se usano troppe tecniche sovranaturali davanti alle Pile Umane, le AI li noteranno. Comunque, la loro risposta sarà inusuale: sfrutteranno questa occasione per testare due nuovi prototipi (i Droni ed i Doppel-Ganger) tenendo gli Agenti come ri-

serva.

## La Missione

Questo è tutto ciò che Zion sa', e quindi tutto quello che dovresti dire a tuoi giocatori ...

“Dei terroristi hanno preso il controllo di un gigantesco centro congressi in Matrix. Hanno riempito i quattro hotel adiacenti con abbastanza esplosivo da demolizione da spazzar via l'intero complesso. L'Oracolo è d'accordo nell'affermare, che qualcosa sta per andare storto, che gli edifici sono sul punto di crollare e che qualcosa di importante per la sopravvivenza della razza umana morirà. Dovete fare in modo che ciò non accada.

## La Missione

Dal momento che i poliziotti hanno staccato tutte le linee al centro congressi, i PG si caricheranno dentro un magazzino distante qualche isolato. Non appena stanno per andarsene, un fancazzista ubriaco con una mazza da baseball getterà un'occhiata agli abiti dei PG, e impanerà loro di dargli qualcosa (come una giacca od un paio di occhiali da sole). Se i PG non lo pestano subito, li assalirà con una mazza.

Non appena il Furfante Ubriaco #1 cade al tappeto, una piccola banda di altri Furfanti Ubriachi entrerà, per svaligiare il magazzino. Quando vedranno il loro amico, e lo strambo vestiario dei PG, li attaccheranno per uccider-



Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.

## Die Hard – In the Matrix

li! Usate questa cosa come una innocente scusa per prendere mano con le regole di Wushu prima di entrare nel vivo dell'avventura.

Entrare nel centro congressi, comunque, sarà più di una semplice sfida. Ci sono due linee di sicurezza ...

**La Linea di Polizia:** Ci sono più di cento veicoli della polizia, camion degli SWAT, poliziotti, personalità della città, e giornalisti che circondano il perimetro dell'intero complesso. Tutto è posto sulle strade e sui marciapiede che circondano il centro ed i suoi quattro hotel, quindi entrare inosservati è tutt'altro che facile. I PG potrebbero usare un qualche stratagemma, come entrare dalle fogne o da qualche canale di servizio, od aprirsi la via da una delle finestre più alte di un hotel.

**Chiuso a Chiave:** Ogni entrata del complesso, sia sopra che sotto, è bloccato da una resistente grata di metallo e protetta da un allarme di sicurezza. (L'unica eccezione sono le già menzionate finestre dell'hotel). Di nuovo, se i PG sfruttano un imbroglio per entrare con delicatezza, vai con quello. Ma anche un buon camion della SWAT o qualche super-colpo otterrà lo stesso risultato.

### Negli Hotel

Tutte le porte delle stanze degli hotel sono chiuse a chiave. Solo le guardie Odiniste possono girare liberamente. Di nuovo, un semplice super-colpo risolverà la situazione, ma farà scattare gli allarmi e lascerà un indizio abbastanza evidente agli Odinisti che verranno ad investigare. Gli ascensori sono bloccati, quindi i PG dovranno usare le scale di emergenza, o

dovranno usare i comandi manuali degli ascensori. Le uniche telecamere di sicurezza sono nell'anticamera (per convenienza).

Il piano sotterraneo di ogni hotel è stato riempito di Dinamite e di fanatici Odinisti. Un' Elite Odinista è incaricato di ogni gruppo, e gli sono stati dati degli inneschi per la dinamite da morti. (Se lasceranno cadere gli inneschi, per qualsiasi ragione, la dinamite esploderà.) Ricordatevi inoltre che la dinamite è sensibile al calore ed ai colpi, così un semplice colpo di pistola può distruggere l'intera stanza! Se Padre troverà qualcuno che sta disinnescando i suoi esplosivi farà saltare egli stesso gli esplosivi. E' proprio il tipico folle bastardo.

**Sudici Bastardi:** Ad uno dei piani superiori, i PG sentiranno l'urlo di una donna. Una coppia di Odinisti d'Elite, hanno intrappolato una giovane donna Cinese nella sua stanza d'hotel. Non è comprensibile dalle loro parole ("Schifosa razza inferiore" blablabla ...) se hanno intenzione di stuprarla o solo di picchiarla a morte. Quando i PG intervengono, potrebbero essere sorpresi nel constatare che gli Odinisti sono più delle normali pile umane ...

**Doppleganger:** Se la scena verrà messa in atto più tardi, sentitevi liberi di trasformare la giovane donna in un Doppleganger ... assicuratevi solo di fare un inspiegabile Dejavu come segno di pericolo! Potete usare il DoppleGanger anche in un altro modo, come per una piccola ragazzina che era sola nell'hotel quando tutto è stato sbarrato, o magari una coppia di vegliardi che necessitano di soccorso dalla drogheria nel centro commerciale ai piani inferiori.

**Danni Collaterali:** Puoi aggiungere della

## Die Hard – In the Matrix

difficoltà in una sparatoria che prende posto in una camera dell'hotel, sfruttando un proiettile vagante, che rompe una delle grande vetrate ... facendo cadere giù quelli che si trovavano vicino! Questi si attaccheranno ad un cornicione, urlando di aiutarli, mentre i PG staranno ancora combattendo.

### Nel Centro Commerciale

Il piano sotterraneo del centro congressi e i quattro hotel sono collegati al piano terra da un centro commerciale. Le entrate degli Hotel si aprono sul Centro commerciale, e la rotonda del centro congressi è al suo centro. I negozi si diffondono dal centro, e due passaggi innalzati lo attraversano, collegando le quattro entrate principali del centro commerciali. Grate di metallo coprono tutte le finestre e le porte.

I Personaggi potrebbero notare quattro lucenti auto sportive in mostra, parcheggiate sopra ad una piattaforma posta nel passaggio principale. (Probabilmente sono dei premi per qualche tipo di gara) Più tardi saranno divertenti giocattoli ...

Chiunque sia nel centro commerciale mentre questi viene sbarrato, per lo più impiegati, è stato messo nella rotonda del centro congressi, sotto, al piano principale (3° Strato). Sono sorvegliati da una manciata di Odinisti, anche se alcuni Odinisti d'Elite possono essere chiamati in qualunque momento.

### Nel Centro Congressi

Il centro di questo complesso è un'ampia rotonda all'aria, che si estende per tre strati verso il basso. Il primo ed il secondo strato hanno delle balconate che si avvolgono intorno alla rotonda e forniscono l'entrata alle sale dei congressi e alla stanze di conferenza vicine (però ora sono tutte chiuse a chiave). Il terzo strato è sul piano principale, dove sono radunati gli ostaggi. Le scale mobili collegano tutti gli strati, ed il primo strato è collegato con il centro commerciale.

**1° Strato:** Conferenza di Robotica & Cybertecnologia. Tutti quelli che sono qui sono seduti e spaventati, sperando solo di uscire vivi. Questo potrebbe essere un buon posto dove mettere i Droni ed i Doppleganger. (Le AI usano gli umani come pezzi di riserva per i processori, e talvolta si ispirano ad essi per disegnare modelli di reali prototipi.)

**2° Strato:** Incontro annuale dell'Unione dei Falegnami. Molte eccellenti armi improvvisate, nonostante siano nella categoria di semplici strumenti. Questi tipi hanno più muscoli che cervello, e metteranno i PG in cattive acque (vedi sotto).

**3° Strato:** Primo Festival Annuale di Odino. Ecco come gli Odinisti sono così tanti nel complesso allo stesso tempo. Degli infiltrati all'interno del personale del centro li hai aiutati ad introdurre le armi e la dinamite. Ora le stanze del 3° Strato sono riempite di cibo in scatola, munizioni, e brandine.

## Die Hard – In the Matrix

### Camera di Controllo della Sicurezza

Sapere l'esatta locazione della principale camera di controllo della sicurezza del centro appare abbastanza divertente, così la puoi porre lontana da dove i tuoi giocatori decidono di andare prima. (Potrebbe non esserci sulle piantine della struttura). Ha un'entrata secondaria ad ognuna area del complesso attraverso un labirinto di corridoi di servizio e di passaggi nascosti, così può essere raggiunta proprio da ogni luogo.

Come una Mente Libera si avvicina ad essa, la percentuale di incontrare un paio di Odiniisti d'élite sulla via è circa del 100%. Ci sono due entrate, ognuna con due porte blindate ed una camera depressurizzata. Le porte principali sono chiuse dall'altro lato, quindi solo chi è all'interno della camera di controllo può aprirle. Chiunque voglia entrare deve stare di fronte la telecamera di sicurezza dell'anticamera e chiederlo gentilmente.

La camera di controllo è strapiena di stazione di telecamere di sicurezza. Una porta sulla sinistra porta alla stanza pasto e relax; una porta alla destra porta d un ufficio. Normalmente una dozzina di controllori e tre amministratori sarebbero qui, a monitorare le entrate dei quattro hotel, i tre strati del centro congressi, il centro commerciale, e i corridoi di servizio. Ora, tutte e tre le stanze sono piene di Odiniisti d'Elite e delle Pile Umane a loro subordinate. Thor, e Padre (vedi sotto), potrebbero essere, a meno che non desideri sfruttarli

più tardi.

**Droni:** L'interno dei stretti e curvi corridoi di servizio sono un bel posto per scatenare i Droni! Posso sbucare fuori dagli angoli, venire giù dai condotti di aerazione, o balzare giù dal muro e rimbalzare come delle palle. Le stime che devi includere per i Droni sono carrelli di servizio, scatole rotte, scopettoni e secchi, tubi, asce, e tubature esposte.

**Ne manca uno!:** Se i tuoi giocatori escogitano un'azione di strategia che li porta alla camera di controllo della sicurezza, li puoi distrarre con un imprevisto, che esce dalla stanza di relax (dove si nascondeva, o si preparava, da uno scontro) e aprire il fuoco con il suo fucile d'assalto!

### Quando i Falegnami Attaccano

Prima che i tuoi giocatori decidano di neutralizzare tutti gli esplosivi, ponili di fronte a questa crisi. I grossi e forti uomini dell'Unione dei Falegnami hanno deciso che se continueranno a stare con le mani in mano, i terroristi avranno già vinto. Armandosi con armi improvvisate (come seghe per tagliare il legno e pistole sparachiodi), si avventeranno sulle guardie nella rotonda. Dopo pochi minuti di sangue, i Falegnami controlleranno il primo ed il secondo strato.

Padre parlerà all'altoparlante, udibile in ogni luogo del complesso, minacciando di far saltare uno degli hotel se qualcuno dei Falegnami lascerà la rotonda o proverà a scappare. Le Menti Libere dovrebbero capire che devono

## Die Hard – In the Matrix

fermare i Falegnami o rischieranno di far avvenire la profezia dell'Oracolo! Quando i Falegnami proveranno a salire le scale mobili fino al centro commerciale, una Mente Libera o due dovrebbe essere lì ad aspettarli ...

E se uno dei giocatori proverà a far saltare gli schemi ignorando i falegnami per disinnescare gli esplosivi, o provando a farli fuggire, non abbiate timore di farlo tornare sulla strada giusta. Da buon operatore, potete chiamarli sul loro telefono cellulare e dir loro qualcosa come: "Lo sta per fare! Sta per saltare una delle torri! Ferma quelle Pile Umane, o è finita!"

**Doppleganer:** Se non hai ancora usato i Doppleganer, fa che sia uno dei Falegnami che stanno profonda a fuggire. Dopo che i giocatori lo sconfiggeranno, chiederà pietà. Se i tuoi giocatori esitano, il Doppleganer brontolerà qualcosa riguardo alla camera di controllo o sul avere conosciuto Padre. Non appena avrà a tiro una delle Menti Libere sola ... giù a botte.

### Quando la SWAT interviene

Appena prima che i tuoi giocatori riescono a neutralizzare la minaccia, la polizia si mette in testa che possono sgominare i terroristi con un'azione lampo! Forse pensano che gli Odinisti siano bluffando, o forse si sopravvalutano. In ogni caso, sbaglieranno e questo andrà a costare centinaia di vite di Pile Umane.

Grazie all'Operatore, le Menti Libere sanno del piano della squadra SWAT prima degli Odinisti, dandogli la possibilità di prevenire l'attacco. Per prima cosa la polizia taglierà la

corrente all'intero complesso, oscurano le telecamere di sicurezza. Poi un paio di elicotteri, porteranno delle squadre d'azione SWAT su due tetti degli hotel. Le squadre si apriranno la strada attraverso le finestre del piano superiore, fino ad arrivare agli ascensori, e provando a prendere la camera di controllo della sicurezza.

Le Menti Libere possono intervenire in diversi punti. Uscire sul tetto è il migliore omaggio a Die Hard possibile, ma i ragazzi della SWAT possono essere trovati nella fossa dell'ascensore o che stanno entrando da una finestra. Se i tuoi giocatori non vogliono continuare a giocare, non fate altro che metterli sotto le redini dell'Operatore ancora una volta.

**Slancio di Fede:** Trovate un modo che l'attacco degli elicotteri costituisca una minaccia diretta per le Menti Libere. (Se qualcuno è uscito sul tetto, potrebbero unirsi e provare a buttare il PG giù. Se i ragazzi della SWAT sono stati scoperti in una stanza dell'hotel, gli elicotteri potrebbero sparare dalle finestre, e minacciando degli innocenti.) Il succo è di fornire una scusa per saltare su un elicottero dall'hotel e condurlo con il mitragliere ed il pilota mentre sfreccia tra le torri degli hotel!

**Le Grosse Pistole:** Se avete lasciato ancora i giocatori a bighellonare, la SWAT potrebbe mandare uno dei loro furgoni corazzati nel centro commerciale (rompendo le finestre e le grate di metallo) per evacuare gli ostaggi. Di nuovo, Padre minaccerà di far crollare una torre se l'incursione continua, quindi le Menti Libere dovranno trovare un modo per tenere il furgone a bada.

## Die Hard – In the Matrix

### Quando è il momento di uscire

Dopo che le Menti Libere hanno posto fine alla minaccia dei terroristi è tempo per una scena di fuga! Ora che sono serviti per testare i prototipi (i Droni, ed i Doppleganger), le IA manderanno alcuni agenti per pulire il tutto. Non c'è carenza di corpi in cui trasferirsi nel centro congressi, quindi le Menti Libere farebbero bene a trovare un'uscita VELOCEMENTE!

Poiché le linee telefoniche del complesso sono ancora tagliate, dovranno usare l'uscita nel magazzino che hanno usato per entrare in Matrix. Fortunatamente, ci sono molti modi per arrivarci ...

**Auto:** Ti ricordi di quelle macchine sportive in mostra nel centro commerciale! Lo sapevo! Gli Agenti possono prendere il controllo di macchine della polizia, pedoni, ed anche di uno dei furgoni della SWAT. Includete nel tutto salti, acrobazie, e naturalmente, l'ora di punta.

**Tetto:** Dalle torri dell'hotel, le Menti Libere, possono saltare agli edifici vicini o raggiungere il magazzino lungo i tetti. Gli Agenti possono fare le stesse mosse, e sono piene di possibilità di trasferimento nei corpi negli uffici, magazzini, e nel condominio tra il complesso ed il magazzino.

**Elicottero:** Se nessuno ha ancora avuto la possibilità di saltare su un elicottero, ecco un'altra possibilità! Se siete in difficoltà, un agente deve prendere il controllo di uno degli

elicotteri e inseguire con quello le Menti Libere. Se invece vi sentite discretamente malvagi, mettete una pila umana nella sedia del pilota, sino a quando uno non tenti di saltarci sopra ...e poi trasformatelo in un agente! Mwahaha!

**Non è ancora finita:** Gli agenti sono abbastanza esperti nel conoscere le uscite, e quando capiranno dove le Menti Libere si stanno dirigendo, taglieranno immediatamente la linea telefonica. E' come guidare un fuoristrada nel magazzino e sfasciare al telefono, oppure sparargli. Quindi, l'Operatore dovrà preparare uno o più uscite nella città, e la fuga continua! (Fate questo solo se volete allungare la sessione di un altro poco.)

**L'Amara Fine:** Non sottovalutate la forza drammatica di una resistenza suicida! Se l'inseguimento si fa duro, alcuni giocatori potrebbero decidere di impegnare gli Agenti in una lotta selvaggia, o nel trattenerli abbastanza a lungo per permettere alle altre Menti Libere di fuggire. Sentitevi liberi di assegnare un Punto Chi bonus per tale nobiltà, e fate in modo che essi portino con sé un agente o due!

### Personaggi Non-Giocanti

#### Doppleganger (2 Chi)

*Tratti:* Mischiarsi (4) Aiutami! (4) Uccidere Tutti gli umani (5)

Sono prototipi virtuali di macchine concepite per il mondo reale. Sono realizzate per impersonare gli umani che sono stati disconnessi da Matrix, e poi raccolte dagli hovercraft della Resistenza nei loro luoghi. Essi, quindi,

## Die Hard – In the Matrix

uccideranno chiunque sia a bordo od attenderranno di essere portati a Zion. Il loro corpo sintetico sembra umano sotto analisi medica, anche se hanno delle lame impiantate nelle loro gambe e nelle loro braccia ...

### **Drone (1 Chi)**

*Tratti:* Scatto (4) Seguire Tracce (4) Pistole (5)

Come i Doppleganer, questi cattivoni sono prototipi virtuali di macchine del mondo reale. Sono concepite per sgusciare negli spazi confinati come gli hovercraft, passaggi di servizio, e (si spera) nelle caverne di Zion. Possono andare dove le Sentinelle non arrivano, e sono costruite per essere molto più veloci dei loro fratelli maggiore. Possono saltare fino a due piani, scivolare giù dai muri, e raggiungere la maggior parte degli umani con facilità. Ognuna ha un corpo centrale pieno di sensori, due gambe, e due braccia che terminano due mitragliatrici. (Come il cattivo di Robocop.)

### **Odinista d'Elite (2 Chi)**

*Tratti:* Combattimento (3) Allerta(3) Zen (1)

*Equipaggiamento:* Fucile d'Assalto, Coltello da Caccia, Radio

Raramente surclassare quei cazzo di ubriachi può andare avanti per una intera sessione di gioco, così vi do gli Odinisti d'Elite. Una combinazione di credenza nella loro superiorità razziale e gli illuminati insegnamenti dei loro leader (vedi sotto) dà loro di Zen 1 nelle abilità di combattimento. Potrebbero essere in grado di cavarsela per un round o due con una Mente Libera. Fate presente di fare menzione che sono coperti di tatuaggi versi che sembrano essere come il codice di Matrix ...

### **Thor (4 Chi)**

*Tratti:* Big Ass Mutha (4) Furbizia (4) Zen (1)

*Equipaggiamento:* Fucile d'Assalto, Martello a due mani, Radio

Vi ricordate del grosso Tedesco di Die Hard? Quello che era incazzato perché Bruce Willis uccise suo fratello? Questo è il suo cugino Nordico. E' il secondo in comando di Padre, per la sua furbizia così come per la sua taglia. Dopo che le Menti Libere avranno ucciso almeno un Odinista d'Elite, Thor li accuserà di aver ucciso suo fratello e prometterà di spaccare il loro cranio con il suo martello a due mani!

### **Padre (4 Chi)**

*Tratti:* Kung-Fu (4) Hacker (4) Leader (5) Zen (1)

*Equipaggiamento:* 2 Uzi, Bastone, Laptop

Quando questo seguace della supremazia dei bianchi fu colpito in un occhio, ebbe una visione. Per pochi momenti vide Matrix come è realmente. Poi, ogni cosa divenne nera. Durante il ricovero, disegnò i pochi simboli che ricordava e li trasformò in "rune". Quando scoprì di avere una nuova forza ed agilità, lo attribuì alle sue rune, e se le tatuò su tutto il corpo. Scalò rapidamente i ranghi ed ora è il leader di un'intera organizzazione di Odinisti. Per la maggiore parte del tempo, i PG ascolteranno la sua voce dall'altoparlante, ma fate che egli si mostri loro per farsi prendere a calci nel suo odioso culo prima di far entrare gli Agenti!