

## Matrix V 2.3



### Charakter Erschaffung

Die Charaktererschaffung passiert in folgenden Schritten

- 1 Auswahl eines Archetypen (jeder Archetyp, nicht nur die hier aufgeführten ist zulässig)
- 1 Sekundäre Attribute dürfen wie angegeben modifiziert werden, die Obergrenze von Attributen ist 10
- 1 zusätzliche Fertigkeiten dürfen wie angegeben gekauft werden
- 1 die Schticks müssen ausgewählt werden
- 1 Name
- 1 Fragen beantworten:
  - ⌋ Weiß der Charakter, dass er ein Programm ist? Dass er sich in der Matrix befindet?
  - ⌋ Was für ein Typ ist er? Mitläufer? Anführer? Forscher? Befreier? Polizist? Kämpft er für höhere Ziele? Kotzt ihn das Ganze gar an und er möchte eigentlich nur vergessen? Hat er in dem Krieg Mensch → Maschine Freunde / Verwandte verloren? Hat er Angehörige, die sich noch in der Matrix befinden?
  - ⌋ Hat er Feinde? Gibt es ignorierte Löschbefehle?

## Verbesserung

Die Charakterverbesserung kann mit Erfahrungspunkten gemacht werden, pro Spiel werden von dem Spielleiter zwischen 3 und 5 verteilt: (ACHTUNG!! werden die Attribute erhöht, erhöhen sich die Fertigkeiten, über die der Charakter verfügt, nicht mit !!).

- 1 neuer Schtick: 10 + Anzahl der neuen Schticks
- 1 Attribut erhöhen:
  - ⌋ neuer Wert Attribut bis (einschließlich) 3 kosten 4
  - ⌋ neuer Wert Attribut bis (einschließlich) 5 kosten 8
  - ⌋ neuer Wert primäre Attribut ab 6 kostet neuerWert\*4
  - ⌋ neuer Wert sekundäre Attribut ab 6 kostet neuerWert\*2
- 1 Fertigkeit erhöhen:
  - ⌋ neuer Wert Fertigkeit bis (einschließlich) 10 kosten 3
  - ⌋ neuer Wert Nicht-Kampffertigkeit über 10 kosten 5
  - ⌋ neuer Wert Kampffertigkeit bis (einschließlich) 13 kosten 8
  - ⌋ neuer Wert Kampffertigkeit bis (einschließlich) 15 kosten 16
  - ⌋ neuer Wert Kampffertigkeit ab 16 kosten 24

### Archetypen

#### Ghost:

Geister sind Computerprogramme mit der besonderen Fähigkeit, sich körperlos zu machen, womit sie gegen die meisten Angriffe geschützt sind. Aufgrund dieser Kraft werden Sie häufig dort und dann eingesetzt, wenn's grob wird. Da diese Fähigkeit auch im beschränkten Maße das Durchqueren von festen Wänden erlaubt, eignen sie sich ebenso, um irgendwo unbemerkt einzudringen. Sie sind exzellente Nahkämpfer, mit nur geringem Hang zur Schusswaffe. Ihre Fertigkeiten, Attribute und Schticks spiegeln dieses wieder.



### Unique Schtick:

Ghost, der Anwender kann sich immateriell machen, er bleibt dadurch aber noch sichtbar. Bereichsangriffe treffen auch den Anwender. Wird in der Zeit der Anwender getroffen, so wird so getan, als hätte er sich gerade erst immateriell gemacht und müßte noch eine gewisse Zeit so bleiben. Ob diese Kraft eingesetzt wird oder nicht, muss entschieden werden, bevor Angreifer würfeln. Bleibt der Anwender immateriell, so muß er für jede ganze Kampfrunde einen Fu bezahlen. Er wird automatisch wieder materiell, sobald er nicht mehr bezahlen kann. (Solange die Kraft aktiv ist, regeneriert sich Fu nicht). Genaue Regeln stehen unter den Kräften.

### Attribute:

Body = 5, Mind = 5, Reflexes = 5, Fu = 4

### Fertigkeiten:

Guns -> 10, Martial Artist -> 15

### Bonus:

primäre Attribut + 2  
sekundäre Attribut + 6  
Fertigkeit + 14

### Schticks:

1 auf Unique  
4 auf Combat oder Unique

## Gifted



Kein anderer Charakter, nicht einmal ein Programm hat ein so hohes Verständnis von der Matrix und seinen Gegebenheiten, wie der Auserwählte. Die anderen Archetypen benutzen besondere Fähigkeiten, die sie als Gimmick einsetzen, ohne sich wirklich von dem Gedankenkonstrukt der Matrix lösen zu können. Ein Auserwählter dagegen, ist sich zu jedem Zeitpunkt bewusst, wo er sich befindet. Seine besondere Gabe, die Matrixsicht, ermöglicht ihm jederzeit die eigentlichen Abläufe zu erkennen und zu seinem Vorteil zu nutzen.

### Attribute:

Body = 5, Mind = 5, Reflexes = 5, Fu = 6

### Fertigkeiten:

Guns -> 14, Martial Artist -> 13

### Bonus:

primäre Attribut + 2  
sekundäre Attribut + 6  
Fertigkeit + 14

### BulletStop:

Der Anwender kann alle auf ihn zu fliegende Kugeln stoppen. Solange er dieses tut, kann er nichts anderes machen.

1. für 3 Shots und einem Fu können alle (Front)Kugeln gestoppt werden
2. für 2 Shots und einem Fu können alle (Front)Kugeln gestoppt werden

### Schticks:

1 auf Unique  
2 auf Combat oder Unique  
2 auf Human oder Unique

3. für 1 Shots und einem Fu können alle (Front)Kugeln gestoppt werden

## Agents



Agenten sind Programme und stellen die Polizei des Computers dar. Sie überwachen mit Ihrer besonderen Fähigkeit die Matrix, jederzeit bereit, an den Brennpunkt des Geschehens zu gelangen. Ergänzend sind sie hervorragende Kämpfer, mit der Waffe, aber vor allem auch im Nahkampf. Es gibt kaum einen Gegner, der Ihnen das Wasser reichen kann.

### Attribute:

Body = 5, Mind = 5, Reflexes = 5, Fu = 4

### Fertigkeiten:

Guns -> 13, Martial Artist -> 14

### Bonus:

primäre Attribut + 2  
sekundäre Attribut + 6  
Fertigkeit + 14

### Schticks:

1 auf Unique  
2 auf Combat oder Unique  
2 auf Programm oder Unique

### BulletDodge:

Es ist dem Programm nun möglich Kugeln gezielt auszuweichen, dazu muss es den Schützen aber sehen können. Die Anzahl der Kugeln, denen ausgewichen werden kann, bestimmt der Charakter mittels Fu. Die Kosten sind Fu Kosten = Aufgerundet(Anzahl Kugeln / 3). Alle Kugeln, denen der Charakter nicht automatisch ausweicht, können Treffen, dazu muß der Angreifer eine normale Probe machen. Die genauen Auswirkungen hängen von der Stufe ab. Genaue Regeln stehen weiter unten.



## Warrior

Diese Krieger sind die Soldaten der Menschen. Sie haben lange Zeit gegen Agenten gekämpft und können sich in jeder Lage auf ihre vollendeten Fähigkeiten mit der Feuerwaffe verlassen. Da sich die Zeiten geändert haben, kommt es immer wieder vor, das diese Krieger zusammen mit Agenten oder gar Geister eingesetzt werden, eine Kombination die es mit jedem denkbarem Gegner aufnehmen kann.



**Attribute:**

Body = 5, Mind = 5, Reflexes = 5, Fu = 4

**Fertigkeiten:**

Guns -> 15, Martial Artist -> 10



**Bonus:**

primäre Attribut + 2  
sekundäre Attribut + 6  
Fertigkeit + 18

**Schticks:**

4 auf Combat  
1 auf Human

**Operator**

Operatoren sind die Programmierer der Menschen. Aufgrund ihrer Kenntnisse können sie beliebige Gegenstände in der Matrix erschaffen. Darüberhinaus überwachen sie üblicherweise die Geschehnisse in der Matrix und leiten aus dieser Position die Einsätze.



**Attribute:**

Body = 5, Mind = 5, Reflexes = 5, Fu = 4

**Unique Schtick**

Creation, der Anwender kann in der Matrix Gegenstände erschaffen. Dazu muß er sich konzentrieren und mit seinen Händen etwas berühren (und umfassen und formen und etc. bla blah, die Hände müssen also frei beweglich sein). Das ganze Dauert relativ lange (ungefähr 10 Minuten) und benötigt volle Konzentration. Die Gegenstände dürfen eine gewisse Masse nicht überschreiten.

**Fertigkeiten:**

Guns -> 13, Martial Artist -> 12

**Bonus:**

primäre Attribut + 2  
sekundäre Attribut + 6  
Fertigkeit + 18  
Fortune + 2

**Schticks:**

1 auf Unique  
3 auf Human oder Unique  
1 auf Combat oder Unique

**Keymaster**



Der Schlüsselmeister ist das Technikprogramm der Matrix. Wie der Operator auch, legt er wenig wert auf die direkte Konfrontation, sondern denkt lieber vorher nach. Darüber hinaus haben diese ein unglaublich hohes technisches Verständnis. Als zusätzlichen Bonus verfügen diese Programme über die Gabe beliebige Türen miteinander zu verbinden.

**Unique Schtick**

Backdoor, der Anwender hat immer Schlüssel für jedes Schloß dabei oder kann diese sofort aus Schlüsselrohlingen erschaffen. Darüber hinaus hat er einen Generalschlüssel, mit diesem geöffnete Türen, verbindet den Anwender mit beliebig anderen Türen. Folgende Stufen sind möglich:

**Attribute:**

Body = 5, Mind = 5, Reflexes = 5, Fu = 4

**Fertigkeiten:**

Guns -> 12, Martial Artist -> 12

**Bonus:**

primäre Attribut + 2  
sekundäre Attribut + 6  
Fertigkeit + 20  
Fortune +8 [Max = 12]

**Schticks:**

1. kann innerhalb einer Kampfrunde Schlüssel für jedes Schloss aus Rohlingen erschaffen
2. kann zwei beliebige Türen miteinander verbinden (durch einfaches schließen)

- 1 auf Unique
- 1 auf Programm oder Unique

- und öffnen einer der Türen)
3. kann den "Zwischenraum" betreten

## Schticks

### Combat

#### Both Weapons Blazing:

Mit beiden Händen kann leichter gleichzeitig angegriffen werden. Der Schaden ist entsprechend: Summe des Waffenschadens - Toughness \* 2 + Outcome. Diesen Schticks gibt es in mehreren Stufen:

1. -2 AV
2. -1 AV
3. kein Mali

#### Carnival of Carnage:

Dieser Schtick ermöglicht dem Anwender besonders gut NoNamed anzugreifen. Pro zusätzlicher Stufe sinkt der Mali, wenn mehrere NoNamed gleichzeitig angegriffen werden um 2.

1. um 2 reduzierten Mali bei mehr als einem NoNamed
2. um 4 reduzierten Mali bei mehr als zwei NoNamed
3. um 2\*n reduzierten Mali bei mehr als n NoNamed

#### Fast Draw:

Dieser Schtick ermöglicht einem, besonders schnell seine Waffe zu ziehen und zwar ohne Zeitverlust, d.h. die Waffe zu ziehen kostet keinen Shot.

#### Lightning Reload:

Das Nachladen der Waffe geht deutlich schneller. Wie schnell hängt von der Stufe ab:

1. -1 Shot
2. -2 Shot

#### Signature Weapon:



Eine bestimmte, gezeichnete und persönliche Waffe macht 3 Schaden mehr.

#### Combat Move:

Der Anwender kann im Kampf ein akrobatisches Manöver machen, z.B. an der Wand lang laufen. Dieses hat kostet den Anwender 1 Fu und er ist um zwei schwieriger zu treffen. Der Anwender hat keinen Mali durch dieses Manöver.

#### Power Strike:

Mit einem gewaltigen Schlag, kann das Ziel, solange es sinnvolle und möglich ist, zurück geworfen oder etwas bestimmtes zertrümmert werden. Generell erhöht sich der Hand oder Fußschaden um 3. Die Anwendung kostet 1 Fu.

### Programm

#### Person Übernehmen

Mit Person übernehmen kann der Agent eine andere Person übernehmen. Mittels Kopfhörer erfährt er, wenn ein Mensch etwas bestimmtes (vorher zu definieren, z.B. ein Kennzeichen, eine Person, etc.) sieht. Der Agent kann dann in diesem Fall in den Körper des Menschen fahren, dieser nimmt von nun alles, wie in einem Traum war, das Bewusstsein des vorherigen Körpers übernimmt diesen wieder und dürfte sich wundern. Alles, was dem besessenen Körper wiederfährt, erfährt auch der Agent. Der Agent kann nur „Schläfer“ übernehmen, keine befreiten Menschen.

#### Regeneration:

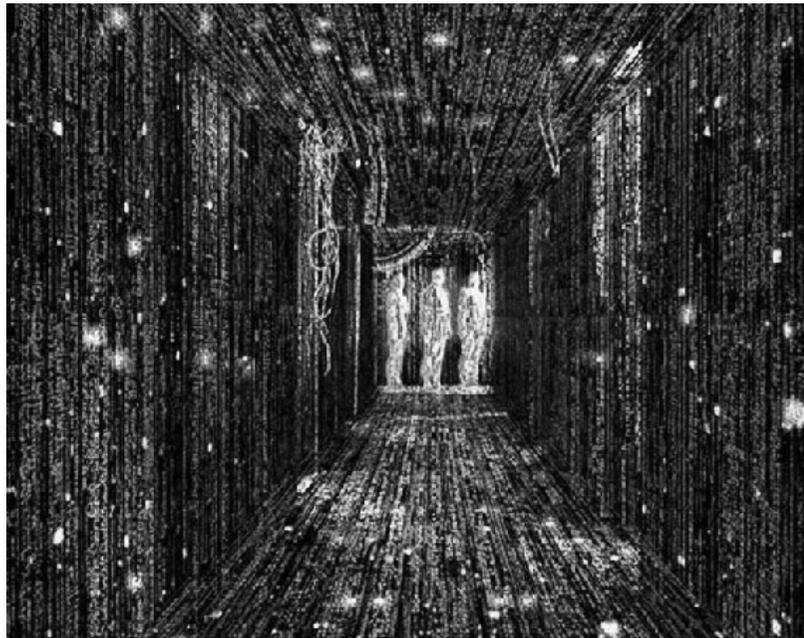
Dieser Schtick ist sehr mächtig und nur den Programmen vorbehalten. Ist ein Programm bewußtlos oder tot, kann es sich nicht mehr heilen. Von Programm zu Programm ist die Anwendung unterschiedlich. Für die hier vorgestellten Archetypen gilt folgendes:

- 1 Agenten: diese heilen alle Wunden, sobald sie eine andere Person übernehmen
- 1 Ghost: diese heilen pro Shot, den sie immateriell sind eine Wunde
- 1 Keymaster: diese heilen alle Wunden, sobald sie ihr gesamtes Fu ausgeben, und sich eine Kampfrunde lang konzentrieren (sie programmieren an sich die Wunde in dieser Zeit weg)

### Human

#### Matrix Sicht:

MatrixSicht, der Anwender sieht die Programmströme der Matrix und erblickt so immer die Natur der Sache. In dieser Zeit kann der Anwender nicht kämpfen oder ausweichen. Die genaue Betrachtung ist sehr zeitaufwendig, aber die generierten Informationen sind nahezu beliebig genau. Mit diesem Schtick wechselt der Anwender auf die Datenebene, natürliche Sichtverhältnisse spielen keine Rolle mehr, da diese auf der Datenebene mit einfachen Zahlenkolonnen dargestellt werden. Eine Probe auf Perception + Computer beschreibt, was der Anwender ungefähr erkennen kann.



#### Programming:

Der Mensch ist in der Lage kleine Programme zu schreiben und diese auf die Matrix los zu

lassen. Diese müssen immer auf Gegenstände bezogen sein, und können z.B. Kuchen darstellen, die bestimmte Gefühle auslösen oder Munition, welche Zielsuchend ist. HOOK: Programme sind immer Stückwerk, keines kann in Massenproduktion genutzt werden. Ergänzend: sie können hiermit keine Gegenstände erschaffen, wohl aber die Funktion von Gegenständen verbessern.

#### Telekinese:

Der Anwender kann kleinere Gegenstände bewegen, d.h. z.B. Messer auf sich zu fliegen lassen. Diese Kraft funktioniert immer nur zum Anwender hin oder von ihm weg.

#### Fliegen:

Der Anwender ist in der Lage zu fliegen.

#### Unique

#### BulletStop:

Der Anwender kann alle auf ihn zu fliegende Kugeln stoppen. Solange er dieses tut, kann er nichts anderes machen.



1. für 3 Shots und einem Fu können alle (Front)Kugeln gestoppt werden
2. für 2 Shots und einem Fu können alle (Front)Kugeln gestoppt werden
3. für 1 Shots und einem Fu können alle (Front)Kugeln gestoppt werden

#### Backdoor:

Backdoor, der Anwender hat immer Schlüssel für jedes Schloß dabei oder kann diese sofort aus Schlüsselrohlingen erschaffen. Darüberhinaus hat er einen Generalschlüssel, mit diesem geöffnete Türen, verbindet den Anwender mit beliebig anderen Türen.

1. kann innerhalb einer Kampfrunde Schlüssel für jedes Schloss aus Rohlingen erschaffen
2. kann zwei beliebige Türen miteinander verbinden (durch einfaches schließen und öffnen einer der Türen)
3. kann den "Zwischenraum" betreten

#### BulletDodge:

Es ist dem Programm nun möglich Kugeln gezielt auszuweichen, dazu muss es den Schützen aber sehen können. Die Anzahl der Kugeln, denen ausgewichen werden kann, bestimmt der Charakter mittels Fu. Die Kosten sind  $Fu \text{ Kosten} = \text{Aufgerundet}(\text{Anzahl Kugeln} / 3)$ . Alle Kugeln, denen der

Charakter nicht automatisch ausweicht, können Treffen, dazu muß der Angreifer eine normale Probe machen. Die genauen Auswirkungen hängen von der Stufe ab.

1. für 2 Shots und x Fu kann einem Feuerstoss ausgewichen werden
2. für 1 Shots und x Fu kann einem Feuerstoss ausgewichen werden
3. für 0 Shot und x Fu kann einem Feuerstoss ausgewichen werden

#### **Ghost:**

Ghost, der Anwender kann sich immateriell machen, er bleibt dadurch aber noch sichtbar. Bereichsangriffe treffen auch den Anwender. Wird in der Zeit der Anwender getroffen, so wird so getan, als hätte er sich gerade erst immateriell gemacht und müßte noch eine gewisse Zeit so bleiben. Ob diese Kraft eingesetzt wird oder nicht, muss entschieden werden, bevor Angreifer würfeln. Bleibt der Anwender immateriell, so muß er für jede ganze Kampfunde einen Fu bezahlen. Er wird automatisch wieder materiell, sobald er nicht mehr bezahlen kann. (Solange die Kraft aktiv ist, regeneriert sich Fu nicht).

1. der Anwender kann sich sofort immateriell machen, bleibt dieses mindestens vier Shots und bezahlt 1 Fu
2. der Anwender kann sich sofort immateriell machen und bleibt dieses mindestens drei Shots und bezahlt 1 Fu
3. der Anwender kann sich sofort immateriell machen und bleibt dieses mindestens zwei Shots und bezahlt 2 Fu
4. der Anwender kann sich sofort immateriell machen und bleibt dieses mindestens ein Shot und bezahlt 2 Fu

#### **Creation:**

Creation, der Anwender kann in der Matrix Gegenstände erschaffen. Dazu muß er sich konzentrieren und mit seinen Händen etwas berühren (und umfassen und formen und etc. bla blah, die Hände müssen also frei beweglich sein). Das ganze Dauert relativ lange (ungefähr 10 Minuten) und benötigt volle Konzentration. Die Gegenstände dürfen eine gewisse Masse nicht überschreiten.

#### **Ergänzende Regeln zu den Schitcks: BulletStop, Ghost, BulletDodge**

Die Shotkosten hier sind differenzierter zu betrachten, da dieses passive Handlungen sind, d.h. dann ausgeführt werden, wenn man selber gar nicht dran ist. Die Kosten beziehen sich auf den Zeitpunkt, von dem man diese Kraft einsetzt, man kann aber auf keinen Fall handeln, bevor man aufgrund seiner eigenen Handlung wieder dran wäre. Beispiel Ghost handelt bei 10 für 3 Shots (d.h. wäre bei 7 wieder dran). Agent feuert bei 9 auf den Ghost (der die Kraft auf 1 d.h. 4 Shots hat). Ghost nutzt die Kraft und darf nun wieder erst bei 3 Handeln (7-4 = 3). Bei 4 feuert der Agent wieder und Ghost darf somit erst bei 1 handeln, usw. usf. Die Shotkosten dieser Kräfte können sogar ins negative gehen und gelten in diesen Fällen auch für die nächste Runde mit. Problematischer wird der zweite Fall: Agent feuert auf den Warrior bei 10 und darf somit bei 7 wieder handeln. Der Warrior feuert bei 9 auf den Agent, dieser hat die Kraft aber auf Stufe 2, d.h. sie kostet ihn nur einen Shot. Der Agent darf nun aber NICHT bei 8 handeln,

sondern erst bei 9-2 = 7. Feuert nun noch ein zweiter Warrior bei 8 auf den Agent, darf dieser erst bei 6 wieder handeln.

---

## Fertigkeiten

- 1 Computer (Intelligence)
- 1 Deceit (Charisma)
- 1 Detective (Perception)
- 1 Driving (Dexterity)
- 1 Fix-It (Perception)
- 1 Gambling (Fortune)
- 1 Guns (Dexterity)
- 1 Info (Intelligence)
- 1 Intimidation (Charisma)
- 1 Intrusion (Agility)
- 1 Journalism (Intelligence)
- 1 Leadership (Charisma)
- 1 Martial Arts (Agility)
- 1 Medicine (Intelligence)
- 1 Police (Perception)
- 1 Riding (Dexterity)
- 1 Sabotage (Dexterity)
- 1 Seduction (Charisma)

---

## Weapons

#### **Guns:**

arrow, crossbow bolt	7
small handgun	8
medium handgun	9
big handgun	10

really big handgun	11
BFG	12
hunting shotgun	10
combat shotgun	13
medium rifle	12
heavy rifle	14
very heavy rifle	15

## NPC

### No Named:

Die gemeinen Nonamed stellen eigentlich keine Herausforderung da. Sie haben Fertigkeiten in Höhe von 6 bis 11. Greift ein Spieler einen NoNamed an und erreicht weniger oder gleich viel zur Fertigkeit, so passiert nix. Erreicht er zwischen Fertigkeit+1 bis Fertigkeit+5, so wird der NoNamed verwundet. Bei mehr als Fertigkeit+5 ist der Nonamed tot. Ein verwundeter NoNamed erhält einen Abzug von +2 auf aktive Fertigkeiten und ist nur noch bedingt kampfbereit (oder kampfwillig). Wird er das zweite mal verwundet, ist er kampfunfähig.

### Half Named:

Bessere NPCs, pro Kampf vielleicht einen. Sie sind normale Archetypen, nur mit eingeschränkter Lebensenergie, so um die 20.

### Named:

Die best möglichen NPCs, pro Kampagne so 2-3. Normale Archetypen und gleichwertig zu den Spielern.

## Sonstige Regeln

### Die Matrix:

Ein Spieler befindet sich in der Matrix, ohne von ihr zu wissen und wird mit "übernatürlichem" Konfrontiert. Nun, der Spieler wird jede Lösung für wahrscheinlicher halten, als zu glauben, dass er sich in der Matrix befindet. Er wird Mutantenkräfte heranziehen, anfangen an Supermann zu glauben, vielleicht Magie in Erwägung ziehen und erst ganz am Schluss über Matrix und so nachdenken. Es gibt keine Möglichkeit, jemandem, der nicht Empfänglich ist, glaubhaft zu beweisen, dass er sich in der Matrix befindet. Selbst wenn man kurz davor ist, kann er immer noch kontern mit: „und woher weißt du, das du dich nicht in einer Matrix

befindest?“.

### Was ist notwendig um jemanden zu wecken?

Es gibt Programme, mit denen Menschen geweckt werden können, d.h. diese Programme schalten einfach die Lebenserhaltungsmassnahmen des Behälters ab, wodurch der Mensch geweckt wird. Wenn die Person aber nicht vorbereitet wurde, dann kann sie dabei einen Schock erhalten (siehe weiter unten).

### Wie kann jemand einfach so aufwachen?

Das ist gar nicht so einfach. Er muss so davon überzeugt sein, dass hier etwas nicht stimmt, dass er sich der Sensorik der Matrix verschließt, wodurch er über kurz oder lang aufwacht (und dann sofort entsorgt wird).

### Etwas übernatürliches passiert, und nun?

Die Beobachter machen einen Mindcheck gegen 5. Gelingt dieser, bauen sie das Erlebte irgendwie in ihre eigene Welt ein, je besser sie gewürfelt haben, desto überzeugter sind sie dabei. Haben sie die Probe nicht geschafft, reift die Überzeugung, dass hier vielleicht etwas nicht stimmt. Sie glauben zwar noch nicht an die Matrix, langsam aber sicher, bei noch mehr solcher Sichtungen, werden sie langsam dorthin gebracht. Haben sie dagegen einen Patzer gewürfelt erhalten sie erst einmal einen Schock und verschließen sich vor der Umwelt und können aufwachen (d.h. dauerhaft ausschalten). Um letzteres zu vermeiden ist noch eine Mindprobe notwendig, gelingt diese können sie sich wieder fangen, wenn nicht, wachen sie auf.

### Jemand wacht auf

Er ist für die Mainframe unbrauchbar geworden und wird sofort entsorgt, d.h. die Verbindungen werden entfernt und er wird in den Gully gespült. Wurde er vorher mit einem Trackerprogramm versehen, kann er aufgespürt und gerettet werden, ansonsten war es das.

Wird er gerettet, müssen erst einmal seine körperlichen Werte soweit aufgepeppelt werden, dass er alleine lebensfähig ist. Je älter der Körper, desto schwerer wird's:

- 1 **vor Pubertät:** kein Problem
- 1 **während Pubertät:** -2 auf sekundäre Bodyattribute, für das Matrixkonstrukt gilt -1 auf beliebiges sekundäres Attribut
- 1 **Erwachsener:** -1 auf Body, -W6+1 auf sekundäre Bodyattribute, für das Matrixkonstrukt gilt: -W6/2 auf beliebige sekundäre Attribute
- 1 **Alter:** -2 auf Body, -2\*W6 auf sekundäre Bodyattribute (sinkt eines auf 0, so ist der Charakter nicht alleine Lebensfähig, benötigt einen Rollstuhl oder ähnliches), für das Matrixkonstrukt gilt: -W6 auf beliebige sekundäre Attribute

## Wunden

Körperliche Wunden sind nur in der Matrix vorhanden und beeinträchtigen den Körper nur insofern, wie der Geist daran glaubt. Für das Spiel bedeutet dieses, das alle Charakter und Named NSCs sehr schnell Wunden heilen können. So halbiert üblicherweise eine korrekt angewandte und passende medizinische Behandlung die Wunden. Nach einer gewissen Ruhephase

(üblicherweise Schlaf) ist die Wunde zwar noch vorhanden, aber ohne Auswirkungen, d.h. alle Wundstufen sind weg.

## **Konvertierungsregeln**

Charaktere nach Archetypen aus dem Grundregelbuch sind in der Matrix geboren und aufgewachsen. Ihnen ist, bis auf wenigen Ausnahmen, nicht klar, was los ist. Ein Charakter aus dem Grundregelbuch muss auch die Charaktererschaffung aus dem Grundregelbuch durchlaufen, er verfügt nicht über CombatSchticks, sondern über Gun oder Fu Schticks. Sind die Schticks allerdings inhaltlich identisch, so gelten diese Regeln.

---

## **Hintergrund**

Die simulierte Welt oder besser die Matrix entspricht unserer heutigen Welt, mit ein paar unwesentlichen Änderungen. Einmal ist die Welt generell etwas düsterer, es gibt mehr Regen, der Himmel ist stärker bewölkt nur ganz selten ist mal die Sonne zu sehen. Die Bundespolizei ist immer (egal in welchem Land) befugt, die Ermittlung an sich zu ziehen. Besetzt ist diese Dienststelle von Agenten.