

# Die Matrix hacken

## Ein Matrix-Regelwerk für The Sprawl

Version 1.0

von De Malspöler - [www.malspoeler.de](http://www.malspoeler.de) - Twitter: [@malspoeler](https://twitter.com/malspoeler)

*lizensiert unter [Creative Commons BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)*

Vielen Dank an Michael L. Jaegers ([@JaegersNet](https://twitter.com/JaegersNet)) für die Hilfe bei der Anpassung an die deutsche Übersetzung von "The Sprawl"

Diese Regeln sind ein Ersatz für die offiziellen Regeln von "The Sprawl", einem ptbA-basierten Pen und Paper-Rollenspiel für das Cyberpunk Genre. Die Beschreibungen des entsprechenden Kapitels von "The Sprawl" bleiben davon unberührt, aber die Regeln werden komplett ersetzt.

Weder diese Regeln noch deren Author sind in irgendeiner Form mit "The Sprawl" oder dessen Author verbunden. "The Sprawl" ist ein Werk von Hamish Cameron.

## Allgemein

In diesen Regeln wird der Begriff "System" verwendet. Er beschreibt aber keinen einzelnen Computer, sondern ein Netzwerk mehrerer Computer. Das Matrix-Netz einer Konzern-Einrichtung hat üblicherweise ein System. Nur wenn bestimmte Computer oder Netzwerke abgeschottet oder stark geschützt betrieben werden müssen, sind sie ein eigenes System. Ein System hat immer eine Sicherheitsstufe.

**Blau:** geringer Schutz, beinhaltet im Regelfall keine interessanten Daten oder Subsysteme, z.B. öffentliche Informationssysteme oder Konzernsysteme für öffentlich bekannte Tätigkeiten.

**Rot:** mittlere Sicherheit, kann interessante Daten und wichtige Subsysteme enthalten, z.B. typische Konzern- oder Regierungssysteme.

**Schwarz:** Hohe Sicherheit, verarbeitet wertvolle oder sehr schützenswerte Informationen oder verfügt über gefährliche Subsysteme, z.B. geheime Forschungseinrichtungen oder Systeme für das Top-Management.

Ein Subsystem ist ein Computer oder Gerät, das mit einem System verbunden ist. Es dient nicht primär der Datenverarbeitung, sondern hat andere Fähigkeiten. Es handelt sich z.B.

um Waffensysteme, Türschlösser, Sicherheitssysteme, die Alarme auslösen können und ähnliches.

## Matrix-Züge

Die Matrix zu hacken funktioniert mit den folgenden Matrix-Zügen.

### Einklinken (Verstand)

Erlaubt einen Hacker Zugriff auf ein System. Manchmal ist der Hacker beim Einloggen schon direkt im richtigen System, z.B. wenn er sich direkt in der Einrichtung einstößelt und auf die Videokamera im nächsten Raum zugreifen möchte. Wenn der Hacker allerdings von weiter weg zugreifen möchte, muss er Zugriff auf mehrere dazwischenliegende Systeme erlangen, um das Zielsystem zu erreichen.

**10+:** Du erlangst Zugriff zum System.

**7-9:** Wähle eines:

- Du hast einen Alarm ausgelöst (erhöhe den aktiven Missions-Countdown).
- Du hast ein EIS entsprechend der Sicherheitsstufe des Systems ausgelöst.
- Du hast nur eingeschränkten Zugriff auf das System und musst die Datenbank durchsuchen, um verbundene Systeme oder Subsysteme zu finden (selbst wenn diese nicht versteckt sind).
- Du musst besonders aufpassen um den Zugang zu behalten, erhalte dauerhaft -1.
- Du wird vom System getraced. Sobald der aktive Missions-Countdown 0:00 zeigt, wissen sie wo du bist - physisch. Ab 21:00 sind sie zumindest in der Lage es einzugrenzen.

### Datenbank durchsuchen (Verstand)

Ein Hacker kann ein System durchsuchen, zu dem er gerade Zugriff hat. Er kann damit konkrete Daten suchen, versteckte Subsysteme oder versteckt angeschlossene Systeme.

**10+:** Du findest, was du gesucht hast. Hast du nach Daten gesucht, kannst du sie jetzt auf dein Deck übertragen.

**7-9:** Wähle eines:

- Du hast einen Alarm ausgelöst (erhöhe den aktiven Missions-Countdown).
- Du hast ein EIS entsprechend der Sicherheitsstufe des Systems ausgelöst.
- Die gefundenen Informationen sind korrupt und daher ungenau. Erhalte dauerhaft -1 wenn du auf Grund der Informationen handelst oder wenn du sie manipulieren willst.
- Die Daten sind verschlüsselt. Du musst sie erst entschlüsseln, um sie lesen zu können.
- Du wird vom System getraced. Sobald der aktive Missions-Countdown 0:00 zeigt, wissen sie wo du bist - physisch. Ab 21:00 sind sie zumindest in der Lage es einzugrenzen.

Du darfst jederzeit erneut suchen, aber nur nach anderen Informationen.

### Subsystem manipulieren (Verstand)

Erlaubt dem Hacker die Kontrolle über ein Subsystem zu erlangen.

**10+:** Nimm 3 Punkte.

**7-9:** Nimm 1 Punkt. Du kannst wählen bis zu 2 Punkte mehr zu nehmen. Pro Punkt mehr wähle eines:

- Du hast einen Alarm ausgelöst (erhöhe den aktiven Missions-Countdown).
- Du hast ein EIS entsprechend der Sicherheitsstufe des Systems ausgelöst.
- Du musst besonders aufpassen um den Zugang zu behalten, erhalte dauerhaft -1.
- Du hast nur einen kurzen Zeitraum, um deine Aktionen auszuführen, bevor du die Kontrolle wieder verlierst.
- Du wird vom System getraced. Sobald der aktive Missions-Countdown 0:00 zeigt, wissen sie wo du bist - physisch. Ab 21:00 sind sie zumindest in der Lage es einzugrenzen.

Du kannst die Punkte nutzen, um das Subsystem Aktionen innerhalb seiner Fähigkeiten ausführen zu lassen, wie es herunterzufahren, ein Ziel anzugreifen oder einen Alarm auszulösen oder eben nicht auszulösen. Du kannst versuchen mehr Punkte zu erhalten indem du erneut versuchst Kontrolle zu erlangen. Bei dem ersten Fehlschlag, den du für dieses Subsystem würfelst, verlierst du die Kontrolle und dabei auch alle noch vorhandenen Punkte.

## Ausklinken (Ruhe)

Nachdem du schwarzes EIS ausgelöst hast, kannst du dich nicht mehr einfach ausloggen. Du musst dich konzentrieren und das verdammte Kabel aus deiner Datenbuchse reißen oder zumindest den richtigen Knopf auf deinem Deck drücken.

**10+:** Du bist ausgeloggt und abgesehen davon, dass du von Kopf bis Fuß mit Schweiß bedeckt bist, ist nichts schlimmeres passiert.

**7-9:** Wähle zwei:

- Du nimmst Konsequenzen entsprechend der Beschreibung des EIS.
- Sie wissen, wo du bist. Am besten haust du ab und zwar SCHNELL!
- Dein Deck wurde gegrillt, aber immerhin nur das Deck und nicht du. Vielleicht kannst du sogar die Daten wiederherstellen.
- Der Speicher deines Decks ist physikalisch kaputt, die Daten sind weg.

*Optional:* Der Spielzug kann auch mit Synth gewürfelt werden, speziell in drahtlosen Settings.

## Ausloggen (kein Wurf nötig)

Du loggst dich sauber aus der Matrix aus. Es passiert nichts weiter schlimmes (zumindest nicht auf Grund dieses Spielzugs). Dieser Spielzug kann nicht mehr genutzt werden nachdem du schwarzes ICE ausgelöst hast.

## Sicherheitsstufe und EIS

Die Sicherheitsstufe eines Systems beschreibt sein EIS und was passiert, wenn es ausgelöst wird.

**Blau:** Es versucht die Programme deines Decks zu zerstören. Der SysOp wird dir sagen welches Attribut deines Decks um 1 gesenkt werden muss. Wenn du Zeit hast dein Deck neu zu programmieren verschwindet der Malus.

**Rot:** Es greift die Hardware deines Decks an. Senke seine Stufe um 1. Eventuell musst du ein Attribut entsprechend senken, denn die Summe der Attribute darf die Stufe weiterhin nicht überschreiten.

**Schwarz:** Es greift dein Hirn an (1-Schaden +Panzerbrechend).

## Feindliche Hacker

Feindliche Hacker können durch einen steigenden Missions-Countdown auf den Plan gerufen werden. Wenn in ihrem System ein Alarm oder EIS ausgelöst wurde, können sie den Eindringling sofort lokalisieren. Auch wenn er später Alarme oder EIS auslöst können sie ihn spätestens dann lokalisieren. Wenn nicht, müssen sie ihn selbst suchen. Ein möglicher Kampf zwischen zwei Hackern in der Matrix wird mittels der Grundzüge der "realen Welt" und passenden Charakterbuchspielzügen abgehandelt.

## Cyberdecks

Ein Cyberdeck hat ein paar Attribute. Wenn ein Spielzug in der Matrix zu dem Attribut passt, wird sein Wert als Bonus auf den Wurf angerechnet. Es kann immer nur ein Attribut pro Wurf angerechnet werden. Attribute können nicht höher als 1 sein, außer es ist anders angegeben.

**Scanner:** hilft, Dinge zu finden.

**Härte:** schützt vor Angriffen.

**Analysefähigkeit:** hilft in System einzudringen.

**Verbindungsgeschwindigkeit:** hilft eine Verbindung aufrecht zu erhalten und Kontrolle zu erlangen.

**Schaden:** wie viel Schaden angerichtet wird, wenn du angreifst, max 2.

Jedes Deck hat eine allgemeine Stufe, welche gleichzeitig die Anzahl Punkte ist, die man auf die Attribute verteilen kann. Die Stufe liegt zwischen 1 und 6. Jedes Deck kostet 3 + Stufe Punkte.