Bansheho průvodce Matrixem 6E

Účelem tohoto dokumentu je rozšířit a vyjasnit koncepty, které byly představeny v základní příručce SR6CZ.

Upozornění: Rozhodl jsem se dát dohromady průvodce Matrixem. Předložil jsem ho ke schválení, ale nikdy jsem nedostal žádnou zpětnou vazbu, nicméně přesto bych ho chtěl zpřístupnit veřejnosti. Takže berte na vědomí, že průvodce sice není oficiální, ale je v souladu s tím, co jsem napsal v kapitole Matrix základní příručky 6E v kombinaci s mými záměry a jak řeším Matrix ve své osobní domácí kampani.

Jsou zde tedy některé změny pravidel navrhované v rámci mého pocitu, že je třeba opravit některé problémy, které máme už od oficiálního vydání, ale nemají oficiální razítko schválení ze strany CGL (zatím?).

Obsah

[Přístup k Matrixu a typy sítí: 2](#_Toc52019302)

[Definice: 2](#_Toc52019303)

[Ztráta přístupu 3](#_Toc52019304)

[Zařízení 4](#_Toc52019305)

[Omezení počtu zařízení v sítích 4](#_Toc52019306)

[Limity počtu zařízení PANů 4](#_Toc52019307)

[Persony a atributy 5](#_Toc52019308)

[Jaké zařízení utrpí matrixové poškození, když je moje Persona napadena? 5](#_Toc52019309)

[Používání Matrixu 6](#_Toc52019310)

[Navrhované specializace dovedností a akce, ke kterým se vztahují a lze je při nich použít 6](#_Toc52019311)

[Hackování 6](#_Toc52019312)

[Elektronika 7](#_Toc52019313)

[Přímé připojení... co to je a co to znamená pro hackera? 7](#_Toc52019314)

[Kyberjacky 7](#_Toc52019315)

[Komlinky 8](#_Toc52019316)

[Matrixové vnímání 8](#_Toc52019317)

[Matrixové akce 9](#_Toc52019318)

[Programy 12](#_Toc52019319)

[Sítě 12](#_Toc52019320)

[Sítě, šum a vzdálenost 12](#_Toc52019321)

[Co spustí poplach v síti? 14](#_Toc52019322)

[IC 14](#_Toc52019323)

[Spriti 14](#_Toc52019324)

[Příklady 14](#_Toc52019325)

[Příklad 1; z Mungova úhlu pohledu: 14](#_Toc52019326)

[Využití „matrixového vnímání“ jako formy průzkumu něčího vybavení 14](#_Toc52019327)

[Útok „datovým šípem“ na bezpečákovu zbraň (je chráněna jeho osobním PANem) 15](#_Toc52019328)

[Zisk práv admina v PANu pomocí akce „brutálně hackovat“ 16](#_Toc52019329)

[Odposlech odchozího hovoru („špehovat“) 17](#_Toc52019330)

[Příklad 2; pohled Tattoo 17](#_Toc52019331)

[Použití „matrixového vnímání“ k nalezení hackera běžícího na tichý chod a druhý pokus 17](#_Toc52019332)

[Získání nelegálního přístupu do PANu prostřednictvím akce „sondovat“... 18](#_Toc52019333)

[...následované akcí „vytvořit zadní vrátka“ 18](#_Toc52019334)

[Vysledování fyzického umístění 18](#_Toc52019335)

[Spřádání komplexní formy 19](#_Toc52019336)

[Příklad 3; Spikův pohled 19](#_Toc52019337)

[Hacknutí samostatného objektu (plechovka Dragon Pissu apod.) 19](#_Toc52019338)

[„Napodobit příkaz“ k otevření magnetického zámku (chráněný sítí, ale na viditelné straně horizontu událostí) 20](#_Toc52019339)

[„Kontrolovat zařízení“ – aby bezpečnostní dron (chráněný sítí a uvnitř horizontu událostí, kvůli časovému omezení bude navíc přístup navázán pomocí akce „brutálně hackovat“) použil své schopnosti 20](#_Toc52019340)

[Úpravy výstupů kyberočí/kamery za účelem úpravy záznamu infiltrujících spolubojovníků 21](#_Toc52019341)

# Přístup k Matrixu a typy sítí:

## Definice:

* Přístup - všechny definované typy přístupu nejsou skutečnými legálními přístupy, což je důvodem, proč jsou matrixové akce sítí oponovány. Skuteční legální uživatelé technicky procházejí stejným kontrolním systémem, ale předpokládá se, že ověřením vždy projdou, pokud jsou jejich pověření důvěryhodná. Získání skutečného legálního přístupu nelze nikdy získat prostřednictvím hackování a mělo by být pečlivě vyhodnoceno ještě předtím, než bude v dané kampani povoleno.
* Návštěvník - není skutečná úroveň přístupu, ale spíše výchozí úroveň, na které vše začíná. Akce vyžadující přístup outsidera nevyžadují hackování, aby před použitím získaly přístup.
* Uživatel – nejnižší úroveň skutečného přístupu, umožňuje použití většiny věcí v síti.
* Admin – nejvyšší možná úroveň hacknutého přístupu, umožňuje plnou kontrolu nad sítí.
* Sítě
* PANy – mobilní sítě založené na osobních zařízeních, jako jsou komlinky, kyberdecky a RKK.
* Sítě – v podstatě ne-mobilní super servery, páteř Matrixu.
* Zařízení

Jakýkoli kus zařízení, konkrétně přítomný v Matrixu, cokoliv, co má schopnost být bezdrátové nebo komunikovat s Matrixem.

Pokud nejsou připojena k síti, mají zařízení pouze Hodnocení zařízení (HZ), proto se musí spoléhat na matrixové atributy sítě, s výjimkou případů uvedených za několika zvláštních okolností, jak je uvedeno níže.

Přístup je určen ***pro celou síť, nikoli pro zařízení***. Takže pokud si chcete pohrát se zařízením, musíte hacknout síť, leda by toto zařízení běželo samo o sobě a nebylo součástí žádné sítě.

Zachovávat současného přístupu k více sítím (PANům i sítím) je možné, ale všechny získané skóre Odpočtu dopadení jsou kumulativní. Pokud není připojení uzamčeno, pak zrušení přístupu k PANu nevyžaduje žádný test nebo akci, zrušení přístupu k síti vyžaduje akci „vstoupit/vystoupit ze sítě“.

Udržování přístupu do vnořené sítě umožňuje interakci s touto sítí stejně jako se všemi zařízeními nebo personami v nadřazené síti, i když jste zároveň v síti jiné úrovně, která je ale součástí stejné sítě nadřazené. To platí pro všechny „uživatele“, ale ne pro IC, IC je nativní pro každou danou síť a nemůže ji opustit.

* Příklad: Pokud máte přístup k síti A (obecná), B (administrativa) a C (zabezpečení), ale jste v současné době v síti C, protože jste si prohackovali cestu do útrob sítě, abyste získali přístup k síti zabezpečení, můžete stále komunikovat se zařízeními v sítích A a B.

# Ztráta přístupu

* Kdykoli se vy nebo síť restartuje, ***všechny***úrovně přístupu jsou resetovány.
* Pomocí akce „vstoupit/vystoupit ze sítě“ resetujete všechny úrovně přístupu, které máte v této síti.
* Zničení (tj. kondice matrixové persony je snížena na nulu) vás vykopne z Matrixu a resetuje všechny úrovně přístupu.

# Zařízení

Většina relevantních zařízení má ve svém popisu Hodnocení zařízení (HZ), ale pokud není k dispozici, použijte následující tabulku jako obecné vodítko, jaké hodnocení použít.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Typ zařízení | Hodnocení zařízení | Příklady |
| Jednoduché | 1 | Všeobecné spotřebiče, veřejné terminály, zábavní systémy |
| Průměrné | 2 | Osobní elektronika, základní kyberware, zbraně, domácí bezpečnostní zařízení, základní dopravní prostředky |
| Inteligentní | 3 | Bezpečnostní vozidla, alfaware, korporační dopravní prostředky a bezpečnostní zařízení |
| Pokročilé | 4 | Nejmodernější komerční zařízení, betaware, vojenské dopravní prostředky a bezpečnostní zařízení |
| Špičkové | 5 | Deltaware, kreditčipy, dopravní prostředky a bezpečnostní zařízení speciálních operací |
| Naprosto špičkové | 6 + | Miliardová experimentální zařízení, kosmická plavidla |

## Omezení počtu zařízení v sítích

Velké sítě (WANy v 5E) nemají limit počtu zařízení

## Limity počtu zařízení PANů

* Pravidla, tak jak jsou napsána, dělají při obraně zařízení týmu pomocí PANů docela nepořádek kvůli nízkým limitům počtu zařízení. Chcete-li kompenzovat, pak navrhuji následující...
* Podřízená zařízení – jejich počet je omezen, přesně jak je uvedeno v základní příručce. Obvykle se jedná o zařízení, která mohou být dálkově ovládána (jako jsou drony/dopravní prostředky a zbraňové platformy), ale může to také zahrnovat i další zařízení, která vyžadují delší dosah a dobrou ochranu současně.
* Propojená zařízení – bez omezení počtu zařízení, která mohou být podřízena PANu do vzdálenosti omezené Zpracováním dat sítě. Nemohou být dálkově ovládány. Používají matrixové atributy nadřízené sítě.
* Nepropojená zařízení – to jsou zařízení, která nepatří do sítě a pracují samostatně. (Například komlink dělá z vaší tašky položené na stole ve vašem úkrytu štěnici.) Nepropojená zařízení, která nemají ***žádný***z normálních atributů M/Ú/F/ZD, mohou nahradit Firewall Hodnocením zařízení (všechny ostatní matrixové atributy jsou nulové).
* Co to znamená pro dálkové ovládání?
* To zůstává tak, jak je popsáno v základní příručce, tedy pokud jste schopni se k zařízení připojit, pak jste schopni ovládat ho přímo a provádět jakékoliv akce, kterých je zařízení schopno.
* Omezení vzdálenosti propojení.
* Maximální vzdálenost, do jaké se mohou zařízení se sítí propojit, činí Zpracování dat x 100 metrů.
* Příklad nastavení týmu – Každý člen týmu propojí všechna svá osobní zařízení pod svůj komlink (poskytuje základní ochranu komlinku), pak může hacker týmu buď propojit všechny komlinky (čímž poskytne pravděpodobně lepší ochranu) nebo si všechny komlinky dokonce podřídí (což poskytuje stejně kvalitní ochranu, ale v daleko větším dosahu).

# Persony a atributy

Pavouk (korporační bezpečnostní matrixový specialista) si může ***vybrat***použít libovolnou kombinaci mentálních a matrixových atributů (M/Ú/F/ZD) své persony, zařízení ***nebo***sítě, ve které právě je. To umožňuje korporaci najímat pavouky bez investic do tolika zařízení, pokud působí především v sítích. V plné virtuální realitě (VR) dobrý pavouk technicky vzato potřebuje pouze PNR (elektrody, datajack, nebo kyberjack... atd.), SIM modul a dovednosti bez nutnosti vlastnit kyberdeck. Pouze tehdy, když opustí síť, aby pronásledoval nepřátelského hackera, se musí spoléhat na vlastní zařízení.

Persony mohou být tvořeny pouze matrixovými zařízeními, matrixové zařízení je definováno jako zařízení, které má některý z atributů M/Ú/F/ZD. Persona musí mít alespoň ***jedno*** matrixové zařízení, které má atributy F/ZD, a může mít ***možnost*** přidat i kyberdeck, aby získala atributy M/Ú. Chcete-li získat a používat ***některý*** z atributů a schopností matrixového zařízení, ***musí*** být použito coby součást vaší persony.

Prohození matrixových atributů… co znamená, že „můžeš prohazovat všechny nenulové atributy skrze svou personu, i když pocházejí z různých zařízení.“

* To ***znamená,*** že nemůžete používat dvě zařízení, která mají pouze atributy Firewall a Zpracování dat a dvě z nich přehodit na Útok a Maskování. Například zkombinování komlinku a riggerské kontrolní konzole by znamenalo, že stále budete mít nulový Útok a Maskování, ale mohli byste si vybrat, zda chcete použít jakoukoli kombinaci Firewallu a Zpracování dat. Atributy na jednom samotném zařízení však **můžete**vyměnit i v případě, že je jedno z nich nula, jako je tomu u některých komlinků.

## Jaké zařízení utrpí matrixové poškození, když je moje Persona napadena?

* Zvyšuje se složitost kvůli povolení prohazování matrixových atributů mezi různými zařízeními, respektive jaké zařízení utrpí poškození?
* Jakákoliv skupina zařízení vytvářející matrixovou personu by měla obsahovat alespoň jedno z následujících... kyberdeck, RKK nebo komlink. Takže navrhuji následující pořadí hierarchie těchto zařízení, začněte nahoře a propracujte se dolů, dokud nenarazíte na zařízení, které je přítomno.
* 1. kyberdeck, 2. riggerská kontrolní konzole, 3. kyberjack, 4. Komlink.
* Chcete-li změnit (včetně prohození, přidání nebo odstranění) zařízení, které tvoří vaše persony, musíte se restartovat.

# Používání Matrixu

V kroku „popadni kostky“ jsou fondy kostek dovedností uvedené pro legální a nelegální akce pouze obecné a pokud konkrétní akce dle svých popisů používají konkrétními fondy kostek, pak mají přednost popisy akcí.

* Volitelné pravidlo: Pokud chcete zjednodušit a zrychlit komplexnost matrixových pravidel, můžete používat na opozitních stranách testů pouze dva fondy kostek: Vůle + Firewall nebo Firewall x 2.

Str. 178 SR6CZ: „Jakmile hackovat začneš, tak už nemůžeš prohazovat základní hodnoty atributů Maskování nebo Útok tak dlouho, dokud se ne­vrátíš na místo, odkud jsi do sítě vstoupil.“

* Takže kdy hackování začíná? Úspěšné použití akcí „brutálně hackovat“ nebo „vytvoření zadních vrátek“ a získání přístup do sítě. Jakmile to uděláte, nemůžete prohazovat Útok a Maskování, dokud tuto síť neopustíte.

# Navrhované specializace dovedností a akce, ke kterým se vztahují a lze je při nich použít

## Hackování

* Kybernetický boj: „Brutálně hackovat“, „shodit program“, „datový šíp“, „ochromit“.
* Elektronická válka: „Zkontrolovat OD“, „kontrolovat zařízení“, „skrýt se“, „rušit signál“, „skočit do riggovaného zařízení“, „špehovat“.
* Hackování: „Vytvořit zadní vrátka“, „cracknout program“, „hashové vyhledávání“, „sondovat“, „napodobit příkaz“.

## Elektronika

* Počítače: „Upravit soubor“, „vymazat matrixovou signturu“, „matrixové vnímání“, „matrixové vyhledávání“.
* Hardware: Odpojit zařízení z Matrixu, deaktivace osobní rušičky, použití kopírky karet, použití odstraňovače značek, použití detektoru štěnic.
* Software: „Odstranit datovou bombu“, „formátovat zařízení“, „odpojit se“, „skočit do riggovaného zařízení“, „restartovat zařízení“, „nastavit datovou bombu“, „stopovat ikonu“.

Odpočet dopadení (OD): Resetování tvého OD na nulu vyžaduje udělat si čas na úplné odhlášení z Matrixu a restartování zařízení. Berte prosím na vědomí, že to také resetuje všechny bezpečnostní chyby, které můžete mít rozpracované (zejména včetně výsledků akcí „sondovat“ a „vytvořit zadní vrátka“). (Jak je uvedeno v popisu akce „restartovat zařízení“.)

# Přímé připojení... co to je a co to znamená pro hackera?

* Přímé připojení nenabízí žádné výhody při hackování sítě mimo samotného způsobu připojení. To znamená, že síť stále má svůj plný fond obrany, ale máte nulové postihy kvůli šumu a můžete obejít všechny uzly nebo sítě, do kterých může být síť vnořena (skryta a/nebo chráněna). Příklad: Pokud je bezpečnostní síť vnořena do veřejné sítě, přímé připojení k bezpečnostní kameře umožňuje nabourat se přímo do bezpečnostní sítě bez předchozího hackování veřejné sítě. Přímé připojení také umožňuje hackerovi přístup k ne-bezdrátovým zařízením.
* Jak se mohu přímo připojit?
* Fyzicky připojit k zařízení pomocí kabelu (má ho kyberdeck, kyberjack, datajack i kontrolní rig, ty všechny jsou vybaveny zatahovacím optickým kabelem) nebo datovým čerpadlem.
* Technomant může použít echo „skinlink“.
* Volitelné pravidlo: Bezdrátové přímé připojení.

Pokud se nacházíte do vzdálenosti 10 metrů od zařízení, můžete zařízení odhalit (viz akce „matrixové vnímání“) a pokud zároveň zařízení umožňuje bezdrátový přístup, můžete se vytvořit „bezdrátové přímé připojení“.

# Kyberjacky

Tabulka na stránce 177 SR6CZ je správná tabulka kybarjacků, ne ta na str. 284 SR6CZ *(v CZ pravidlech jsou už dávno stejné, pozn. překl.)*

Bonus k matrixové iniciativě představuje extra ***kostky***,které dostanete ve VR.

Kyberjacky jsou schopné provádět všechny funkce jak datajacků, tak kommlinků, ***s výjimkou***hlasové komunikace, protože postrádají výstupní audio komponenty.

# Komlinky

Poté, co již nějakou dobu můžeme sledovat hry, mají komlinky obecně příliš nízké atributy (zejména pokud povolíme zařízením používat HZ namísto Firewallu), navrhuji tedy atributy změnit na…

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Zařízení | Hodnocení | Atributy (F/ZD) |
| Meta Link | 1 | 2/1 |
| Sony Emperor | 2 | 2/2 |
| Renraku Sensei | 3 | 3/2 |
| Erika Elite | 4 | 4/3 |
| Hermes Ikon | 5 | 5/3 |
| Transys Avalon | 6 | 6/4 |

# Matrixové vnímání

* Mělo by to být asi jasné, ale funguje to úplně stejně jako Vnímání, vyjma toho, že pouze v Matrixu. To znamená, že jeden test akce „matrixové vnímání“ odhalí všechny skryté sítě a/nebo ikony v okolí, stejně jako když kráčíte do léčky a test Vnímání odhalí všechny ninjy, co se vás chystají skočit.
* Přechod na tichý chod je založen na celé síti PAN a nikoli pro jedno zařízení, takže stačí nastavit svůj síť na tichý chod a poté bude síť i všechna připojená zařízení skryta pomocí atributu Maskování nadřízeného zařízení. Berte prosím na vědomí, že tichý chod nevyžaduje, abyste skutečně měli atribut Maskování, ale určitě vám to pomůže ho mít, pokud chcete skrytí i zůstat.
* NEMUSÍTE provádět test „matrixového vnímání“, abyste viděli veřejné ikony, které neběží na tichý chod nebo nějakým jiným způsobem skryté. Cokoli nad 1 čistý úspěch nejenže odhalí skryté ikony, ale také poskytuje další informace. (Viz také detekce ikon uvnitř sítí, str. 12)
* Test „matrixového vnímání“ můžete použít i u viditelné ikony, pokud ji chcete podrobně sledovat a dozvědět se o ní více. Jedná se obvykle o jednoduchý neoponovaný test, kdy každý úspěch poskytuje jednu informaci.
* „Matrixové vnímání“ a technomanti – 5 úspěchů potřebných k tomu, aby byl odhalen technomant, slouží ke zjištění, že je persona technomantem. Pouhá detekce jeho ikony je stejně jako u dalších ikon v Matrixu běžným testem „matrixového vnímání“ určeným okolnostmi. Abyste se ale dozvěděli, že jde o technomanta a ne pouze o dalšího deckera, to vyžaduje, abyste ikonu pozorně sledovali a zaznamenali alespoň těch 5 zmíněných úspěchů.

# Matrixové akce

* Akce propojené s atributem vyžadují, abyste tento atribut měli hodnocení alespoň 1.
* Kdy se prozradíte?
* Akce propojené s Útokem jsou vždy zřejmé a cílená síť zjistí, že je napadena, bez ohledu na to, zda je akce úspěšná, nebo ne.
* Akce propojené s Maskováním jsou velmi subtilní a těžko detekovatelné, cíl se dozví, že je napaden, pouze pokud akce skončí neúspěchem.
* Většiny ostatních akcí si všimnete, kdykoli se pokus o akci nezdaří, výjimkou jsou akce, které jsou zcela pasivní, nebo akce, jejichž výsledkem jsou zjevné výsledky.
* Pasivní akce jsou akce, které mají nulový efekt na cíl, a proto nedávají důvod, aby si jich cíl všiml. Patří sem akce jako „zkontrolovat OD“, „matrixové vnímání“, „matrixové vyhledávání“, „změnit matrixové atributy“, „poslat zprávu“ a „změnit režim“.
* Některé akce lze zaznamenat, i když jsou úspěšné, pouze proto, že vytvářejí efekt, který je zřejmý. Patří sem akce jako „kontrolovat zařízení“, „shodit program“ a „restartovat zařízení“.
* Komplexní formy jsou velmi podobné kouzlům a obecně velmi subtilní a zůstávají bez povšimnutí, dokud není jejich efekt zřejmý.
* Co mohu udělat, když ve své síti odhalím hackera?
* První možnost je očividná... vstoupit do kybernetického boje, ale co když nechcete bojovat nebo nemáte dostatečné dovednosti a vybavení, abyste dokázali i zvítězit? Jedinou skutečnou možností je vypnout síť (restartovat nebo se jednoduše odpojit od Matrixu).
* Soubory – musíte rozlišovat dva základní typy souborů. Říkejme jim Veřejné a Soukromé.
* Veřejné soubory - Jedná se o soubory, které nejsou nijak chráněny, skryty ani šifrovány. Najít takový soubor závisí na tom, kde se nachází. Pokud se jedná o veřejný soubor dostupný komukoli v Matrixu, najdete ho testem „matrixového vyhledávání“. Chcete-li najít veřejný soubor v soukromé síti, musíte být pouze v té síti (tj. mít potřebnou úroveň přístupu pro tuto síť) a poté hodit jednoduchý test „matrixového vnímání“. Práh by měl mít stejný formát jako „hashové vyhledávání“. Otevření a čtení veřejného souboru nevyžaduje žádný test.
* Soukromé soubory – Jedná se o soubory, které jsou chráněny nebo zašifrovány, aby buď zakryly svou přítomnost, nebo obsah. Tyto soubory mohou být nalezeny pouze v síti (obvykle v síti, ale může to být i v PANu), na jejich hledání se použije akce „hashové vyhledávání“. Chráněný soubor je takový soubor, který byl uzamčen pomocí akce „upravit soubor“ a lze jej otevřít pomocí akce „upravit soubor“. U zašifrovaného souboru musí být před pokusem o otevření prolomeno heslo akcí „crackovat soubor“. Upozorňujeme, že soubory mohou být chráněné i zašifrované ***zároveň***.
* Vytvořit zadní vrátka – použití této akce v sobě zahrnuje i akci „vstoupit do sítě“, pokud je použita k proplížení se do sítě. Tato akce je možná pouze při předchozím použití akce „sondovat“, pokud se po akci „sondovat“ restartujete před použitím akce „vytvořit zadní vrátka“, nebo sondování využijete pro vstup do sítě, kterou pak ale opustíte, musíte provést novou akci „sondovat“ k vytvoření nových zadních vrátek.
* „Kontrolovat zařízení“ vs. „napodobit příkaz“ – Kontrola je pro dlouhodobé a/nebo trvalé používání zařízení, napodobení je jednorázové donutí zařízení, aby samo akci provedlo. Můžete zfalšovat příkaz dronu, aby jednou vystřelil na daný cíl pomocí vlastního autopilota a autosoftů, ale pokud byste chtěli použít stejný dron vícekrát než pouze na jeden útok, nebo použít své vlastní dovednosti, pak musíte použít akci „kontrolovat zařízení“. „Napodobit příkaz“ přiměje zařízení k provedení jediného příkazu... matrixový ekvivalent myšlenkového triku Jediů; kontrolou zařízení ho ve skutečnosti využíváte tak, jak bylo zamýšleno.
* „Vstoupit/vystoupit ze sítě“ – Vystoupením ze sítě se resetují všechny vaše úrovně přístupu pro danou síť, včetně všech systémových chyb zneužívaných akcemi „sondovat“/„vytvořit zadní vrátka“ a brutálně hackovat“. Chcete-li znovu vstoupit do této sítě, musíte začít znovu a novým hackerským pokusem „sondovat“ nebo jít na sílu pomocí akce „brutálně hackovat“. U vnořených sítí to nastává, když opustíte celou síť a vystoupíte do obecného Matrixu.
* Vnořené sítě – Při opouštění vnořené sítě můžete **zvolit** buď odchod do nadřízené sítě v řetězci (pokud do ní máte přístup, jinak si musíte nejprve vytvořit přístup), nebo opustit celou síť a vstoupit do obecného Matrixu. To znamená, že se můžete volně pohybovat (pokud utratíte menší akci „vstoupit/vystoupit ze sítě“), mezi všemi propojenými sítěmi, do kterých máte přístup. Když opustíte síť a přesunete se do jiné v rámci stejné nadřazené sítě, **můžete** tedy také zvolit zrušení přístupu do této vnořené sítě a tím také ke snížit rychlost akumulace OD.
* „Plná matrixová obrana“ - Jedná se o matrixový ekvivalent fyzické akce „plná obrana“ a umožňuje vám přidat Firewall (navíc) do všech obranných testů proti všem kybernetickým útokům (způsobujících poškození) až do dalšího bojového kola. NENÍ to jen na obranu před jedním útokem.
* Volitelné pravidlo: Obvykle se používá pouze k obraně proti útokům, které způsobují poškození, ale alternativně ji lze použít k obraně vůči jakékoliv akci propojené s atributem Útok.
* „Matrixové vyhledávání“ – Mějte na paměti, že to poskytuje pouze veřejně dohledatelné informace! Jakékoli tajné informace, které jsou skryty za Firewallem jakéhokoli původu, vyžadují hackerský útok! Například můžete mít přístup k nějakému datahavenu, kde můžete najít stejné informace, které by byly jinak dostupné prostřednictvím tradičního hledání informací pomocí kontaktů, ale to neznamená, že jste schopni prohledat Matrix a nalézt číslo tajného účtu cíle v korporační orbitální bance, nebo něco podobného.
* Můžete změnit z rozšířeného testu na jednoduchý test s trváním 10 minut a využít prahy z tabulky Shánění informací (str. 51 SR6CZ).
* Stačí úroveň přístupu „návštěvník“, protože se jedná pouze o obecné využívání Matrixu.
* „Restartovat zařízení“ & „odpojit se“ – Pomocí kterékoli z těchto akcí se resetuje váš operační systém, ale také se odstraní VŠECHNY úrovně přístupu a jakékoli zneužitelné systémové chyby vytvořené pomocí akcí „sondovat“/“vytvořit zadní vrátka“ či „brutálně hackovat“.
* Nastavit datovou bombu – Odhalení datové bombu není těžké, stačí si udělat čas a provést kontrolu souboru pomocí „matrixového vnímání“, abyste si jej mohli ziskem alespoň jednoho čistého úspěchu podrobně prohlédnout. Poškození by mělo být Hodnocení bomby x 2, a ne x 4.
* „Sondovat“ – ano, jedná se o opozitní a rozšířený test současně. Jde o to, mít štěstí, můžete při tom pokračovat v házení, i když uspějete už po svém prvním hodu, pokud si chcete vytvořit bonusové kostky navíc, které budou později použity v testu „vytvořit zadní vrátka“. Jak je ale u rozšířených testů normální, při každém dalším pokusu ztrácíte jednu kostku, nicméně obranný fond cíle nesnižuje, takže je každý další pokus mnohem obtížnější s klesajícími výnosy a vyšším rizikem. Také pokud v jakémkoliv hodu selžete, ztratíte jakýkoli pokrok (úspěchy), kterého jste zatím dosáhli, a musíte začít znovu od nuly.
* Doba zneužití systémové chyby nalezené sondováním je buď do (10 – Hodnocení sítě) hodin, nebo po úspěšné akci „vytvořit zadní vrátka“. Jinými slovy, vytvořené okno je otevřené pouze tak dlouho, dokud ho nevyužijete a nepokusíte se získat přístup a končí, jakmile přístup získáte (nebo selžete), na tom už nezáleží.
* Volitelné pravidlo – interval by měl být 1 hodina, ne 1 minuta… nebo alespoň 10 nebo 15 minut.
* „Napodobit příkaz“ – Fondy kostek by měl být tvořeny kostkami Hackování + Logika proti Firewall + Zpracování dat nebo Firewall + Autopilot.
* „Stopovat ikonu“ – Tuto akci není nutné použít, pokud můžete identifikovat ikonu ***a zároveň*** fyzicky vidíte zařízení, ke kterému je připojena. Účelem této akce je vystopování ikony zpět k jejímu zdroji, pokud nevíte, o jaký zdroj se jedná.

# Programy

Lze mít spuštění právě a pouze jednu instanci konkrétního programu (jeden program nelze spustit vícekrát)

# Sítě

## Sítě, šum a vzdálenost

* Uvnitř sítě neexistuje žádný šum způsobený vzdáleností.
* Šum způsobený vzdáleností a získání přístupu k síti
* To se liší v závislosti na typu sítě. Existují tři základní typy sítí, se kterými se musíte vypořádat... virtuální, fyzické a offline.
* Virtuální sítě tvoří páteř toho, pomocí čeho obecná populace používá Matrix, korporace a vlády (vlastníci) k nim udržují snadný přístup. Protože existují pouze jako virtuální „entity“, pokud máte obecný přístup k Matrixu, při připojování k nim nedochází k žádnému šumu kvůli vzdálenosti.
* Fyzické sítě se používají pro účely zvýšení zabezpečení, jedná se pravděpodobně o nejpravděpodobnější typ sítí, se kterými se shadowrunner může nejčastěji setkat. K zabezpečení a omezení přístupu k jakékoli informaci či k omezení použití Matrixu, použije majitel fyzickou síť nějakého typu. Fyzická síť může propojit více skutečných fyzických míst, aniž by skutečně fyzicky byla na každém z těchto míst, šum způsobený vzdáleností se počítá podle vzdálenosti mezi hackerem a místem, odkud se pokouší o přístup k síti (přístupový bod). S největší pravděpodobností jde o zařízení, do kterého chcete proniknout, ale mohlo by to být také jakékoli zařízení připojené k síti.
* Sítě offline jsou nejzabezpečenější a právě proto... k fyzickým serverům odříznutých od Matrixu lze přistupovat pouze pomocí přímého připojení, takže tu jednoduše není žádný šum.
* Propojení sítí – někdy může majitel chtít nebo potřebovat propojit dvě sítě k přenosu informací. To se děje prostým otevřením dočasného přístupu k hlavní virtuální síti a jejího využití jako mostu k přenosu informací.

Str. 185 SR6CZ „Virtuální prostor v síti je od obecného Matrixu oddělen a žádné ikony v této síti nejsou dostupné, ledaže by to síť úmyslně nastavila jinak. Teprve získání přístupu do sítě ti umožní interagovat s ikonami a zařízení­mi uvnitř.“ Co to je a co to znamená pro hru?

* Obecně přijímaným termínem pro to je horizont událostí sítě *(ano, je to podle megakorporační sítě Horizon Event, v překladu bude ale pro lepší porozumění dále psáno „horizont“, pozn. překl.)*, cokoli na obecné/„vnější“ straně horizontu událostí ikon uvnitř sítě funguje stejně jako jakákoli jiná persona nebo zařízení v obecném Matrixu.
* Veřejné ikony a zařízení jsou takové součásti sítě, které chce majitel úmyslně veřejně zobrazit nebo nechat využívat uživateli obecného Matrixu (obvykle zákazníci) nebo zařízení, která potřebují komunikovat přímo s jiným sítěmi nebo uživateli. Příkladem prvního typu by mohl být portál Okamžik slevy, nebo třeba veřejné adresáře.
* Obzvláště zajímavý pro shadowrunnery je zde specifický případ magnetických zámků a bezpečnostních kamer. Pokud se zařízení spoléhá na zabezpečení třetí strany (bezpečnostní agentury), pak aby bylo možné monitorovat zvenčí prostory kryté sítí, pak kamery této sítě musí být veřejné. Magnetické zámky jsou trochu obtížnější, ale ne o moc. Z důvodu ochrany bude magnetický zámek téměř vždy uvnitř sítě. Jak ho tedy legitimní uživatelé každodenně používají? Většina systémů magnetických zámků je pasivních, takže jejich použití není v zásadě nic jiného, než že magnetický zámek provede test „matrixového vnímání“, aby se ujistil, že je uživatel autorizovaný (skenuje kartu nebo kontroluje biometrická data nebo zadání kódu klávesnicí proti své databázi), což je v pravidlech reprezentováno pomocí opozitního testu mezi magnetickým zámkem a jakoukoli metodou, kterou používáte k pokusu o jeho obelstění. Pomocí Hackování je nejsnadnější cestou použít přímého připojení a akci „napodobit příkaz“.
* Vzdálené hackování - jak může decker sedící v dodávce, který ve virtuální realitě hackuje přístup do sítě, vědět, na jakou ikonu se má zaměřit, aby otevřel magnetický zámek a nechat svůj tým proklouznout do laboratoře a získat zásilku, pro kterou si přišel? Za předpokladu, že již má přístup a je v síti, je nejsnazší, aby mu jeho tým řekl, která z nich to je.
* Interagovat – co to zahrnuje? V tomto případě to znamená, že pokud jste „venku“, pak jediná matrixová akce, kterou můžete přímo provést proti jakýmkoli zařízením/ikonám „uvnitř“ sítě, je akce „matrixové vnímání“. Všechna vnitřní zařízení jsou považována za běžící na tichý chod, přičemž na opozitní straně testu hází kostky Hodnocení sítě + Maskování sítě. Chcete-li se zaměřit na libovolnou ikonu (persona, zařízení, IC, vnořená sub-síť atd.), musíte nejprve získat přístup prostřednictvím akcí „brutálně hackovat“, „vytvořit zadní vrátka“ nebo přímého připojení.
* Stále můžete použít akci „poslat zprávu“ přes horizont událostí sítě.
* Vnořené sítě – Horizont událostí ve vnořené síti je mnohem tvárnější. Získání přístupu, vstup a počáteční kontakt stále funguje, jak je uvedeno výše, ale jakmile získáte přístup a zůstanete uvnitř sítě jako celku, můžete podle potřeby horizont událostí vnořených sítí překračovat.

## Co spustí poplach v síti?

* To závisí na tom, jak majitel stanovil své bezpečnostní protokoly (tj. jak tvrdě to chce GM hrát?). Můj návrh je použít jedno (nebo kombinací) z následujících...
* Jakmile je detekována hackerská akce.
* Jakmile je hacker odhalen testem „matrixového vnímání“ (buď Hlídacím IC, nebo pavoukem).
* Odpočet dopadení dosáhne určité hodnoty (nastavenou na úroveně pod 40, kdy nastává konvergence), to může být také odstupňováno a použito ke spuštění různých úrovní poplachu při různých úrovních OD.
* Příklad: OD 5: Hlídací IC začíná provádět kontroly „matrixového vnímání“ každé kolo, OD 10: Je aktivováno Uzamykací IC, OD 15: Je aktivováno Šedé IC, OD 20: Je přivolán pavouk.

## IC

IC používá atributy (Ú/M/F/ZD)) své sítě pro všechna použitelná použití (například pro výpočet Hodnocení útoku a poškození).

Hlídací IC – Můžete si vybrat, zda má hlídací IC provádět kontroly „matrixového vnímání“ častěji než jednou za minutu, pokud chcete a/nebo máte pro to nějaký důvod. A ano Hlídací IC okamžitě ví, že jste nelegální uživatel, když vás odhalí.

# Spriti

Síla „diagnostika“ – efekt by měl být + 1 za **čistý** úspěch

# Příklady

## Příklad 1; z Mungova úhlu pohledu:

1. Využití „matrixového vnímání“ jako formy průzkumu
2. Tichý běh + „datový šíp“
3. Zisk práv admina v PANu pomocí akce „brutálně hackovat“
4. Jak „špehovat“ něčí komunikaci

### Využití „matrixového vnímání“ jako formy průzkumu něčího vybavení

Mungo, který sedí v kavárně v rušném městském centru Seattlu, si automaticky, bez řádného testu vnímání, všimne bezpečáka, který venku otevřeně hlídá. Stejně jako u normálního vnímání nemusí Mungo podstoupit test, aby si všiml věcí, které jsou okamžitě patrné i v Matrixu, a protože strážného osobní síť neběží na tichý chod (respektive nijak se ji nesnaží ukrývat), Mungo to automaticky zjistí prostřednictvím svého „překrytí“ rozšířené reality, aniž by musel házet test „matrixového vnímání“. PAN strážného se skládá ze všech aktivovaných bezdrátových osobních elektronických zařízení, která nosí na svém těle, včetně toho, co se jeví jako střelná zbraň, to vše propojené do sítě zařízením, které bezpečák aktuálně používá pro přístup do Matrixu.

Mungo se zajímá o to, o jaký typ zařízení se jedná, a utratí hlavní akci „matrixové vnímání“, aby se podrobněji podíval na zařízení, z něhož pochází ikona persony bezpečáka. Získá 3 úspěchy, které mu odhalí, že má Hodnocení zařízení 3, že aktuálně běží s nastavením F 3 /ZD 2 a že má jediný programový slot, na kterém je právě spuštěn Posilovač signálu. „Standardní Renraku Sensei, to by neměl být žádný problém,“ zamumlá si Mungo pro sebe.

Zajímá ho také, s jakým typem střelné zbraně má co do činění. Rozhodne se utratit další akci a analyzovat ikonu zařízení střelné zbraně a zjistí, že se jedná o lehkou pistoli Colt America L36 s HZ 2. Jeho partner pouliční samuraj, který má lehkou obsesi zbraněmi, by místo toho pravděpodobně „pozoroval detaily“ a normálním testem Vnímání by dospěl ke stejnému závěru.

### Útok „datovým šípem“ na bezpečákovu zbraň (je chráněna jeho osobním PANem)

#### Mungo se rozhodne zaútočit na zbraň pomocí „datového šípu“

Akce propojené s Útokem jsou vždy zřejmé, nicméně aby se zabránilo okamžitému odhalení, Mungo nejprve přepne svůj kyberdeck a tím i celý PAN na tichý chod. Aby nedostal postih kostek za vyšší Maskování než Útok, nakonfiguruje atributové pole kyberjacku a kyberdecku na M 3 / Ú 4 / F 4 / ZD 3.

Mungo v současné době nemá přístup k PANu strážného, ale „datový šíp“ je akce použitelná i návštěvníkem, a zbraň je součástí PANu (a ne za horizontem událostí sítě), takže přímé připojení nebo přístup do síti nepotřebuje.

Mungova spolehlivá Erika MCD-6 má pouze dva programové sloty. Na prvním slotu běží Hledač chyb, což je hackerský program, který snižuje Hodnocení obrany cíle o 2, a aby Mungo plně kompenzoval místní šum, používá druhý programový slot na běh Posilovače signálu.

#### Určení fondu kostek

„Datový šíp“ je řešen jako opozitní test Hackování + Logika proti Firewall + Zpracování dat. Mungův hráč hází 10 kostek, zatímco GM bere 5 kostek, což představuje síť bránící zbraň bezpečáka.

#### Rozdělení Hrany

Hodnocení útoku Munga je rovné jeho Maskování + Útok = 7. Hodnocení obrany cíle je Firewall + Zpracování dat = 5, což je sníženo na 3 kvůli hackerskému programu Hledač chyb spuštěném na Mungově kyberdecku. Protože Mungovo HÚ je o 4 nebo více než HO cíle, získává za to bod Hrany.

#### Hod kostkami a utracení Hrany

Mungo používá Hranu, který právě získal, na matrixovou akci Hrany „mimořádně zvýšit“ a zvýší si svůj Útok na jeden test o 1, zatímco bezpečák se v tomto okamžiku rozhodne neutratit žádnou Hranu.

Hráč Munga hodí 10 kostek a získá 3 úspěchy. GM oponuje testem 5 kostek a získá 2 úpěchy. Mungův „datový šíp“ prošel s celkem 1 čistým úspěchem. GM konstatuje, že Mungův odpočet dopadení vzrostl o 2 z obranu a o další 1 bod kvůli použitému hackerskému programu.

#### Určení efektu

S HZ 2 má zbraň matrixový kondiční záznamník 2/2 + 8 = 9 boxů. S Útokem 4 zvýšeným na 5 díky akci „mimořádně zvýšit“ má „datový šíp“ v tomto případě základní výpočet HP 5 / 2, což se zaokrouhlí nahoru na 3. Poté se zvýší na 4 za čistý úspěch.

Proti matrixovému poškození se staví Firewall. GM hodí 3 kostky a získá 1 úspěch. Zbraň tedy obdrží 3 boxy matrixového poškození. Každý, kdo z ní vystřelí, nyní získá postih – 1 kostku. Mungo si v duchu uvědomuje, že pokud by se v budoucnu chtěl více angažovat v kybernetických bojích, měl by pravděpodobně investovat do výkonnějšího kyberdecku.

Ze střelné zbraně vychází trocha kouře a jisker. Strážný zpanikaří a schovává se za popelnici. Mungo si automaticky všimne, že ikona zařízení střelné zbraně zmizí z Matrixu, protože bezpečák utratí menší akci, aby úspěšně vypnul bezdrátový přístup k pistoli (což bylo vyřešeno jako jednoduchý test Elektroniky + Logiky, kde potřeboval alespoň 1 úspěch). Bezpečák také utrácí svoji hlavní akci za „plnou matrixovou obranu“ a přidává Firewall ke všem svým obranným hodům pro případ, že by přišel další „datový šíp“ nebo jiný matrixový útok způsobující poškození.

### Zisk práv admina v PANu pomocí akce „brutálně hackovat“

Mungo se zasmál, když se napil svého sojkafe a přemýšlel, jestli bude bezpečák volat o pomoc nebo ne. Monitorování komunikace však vyžaduje přístup admina. „Sondovat“ síť a získat přístup k PANu pomocí akce „vytvořit zadní vrátka“ by trvalo příliš dlouho, takže se místo toho rozhodne přímo si vynutit přístup do sítě pomocí akce „brutálně hackovat“.

Akce „brutálně hackovat“ je obvykle řešena jako opozitní test Hackování + Logiky proti Firewallu + Vůli, ale protože si Mungo jde přímo pro práva admina, Firewall získá bonus 2 kostek. Vzhledem k tomu, že je akce „brutálně hackovat“ propojena s Útokem, volitelným pravidlem by mohl být Firewall přidán k obraně i podruhé v rámci akce „plná matrixová obrana“, ačkoliv „brutálně hackovat“ technicky vzato matrixové poškození samo o sobě nezpůsobuje.

Normálně by se HÚ a HO během matrixového střetnutí hodnotilo stejně jako poprvé a Mungo by získal bod Hrany, stejně jako během akce „datový šíp“ dříve, ale když chce pomocí akce „brutálně hackovat“ získat rovnou přístup admina, HO cíle je zvýšeno o 4, což znamená, že žádná strana nezíská během této konkrétní akce žádnou Hranu.

Hráč Munga má ale štěstí se 4 úspěchy, zatímco protistrana získá 3 úspěchy. GM konstatuje, že Mungův odpočet dopadení vzrostl na 7, tři za opozici a opět další bod kvůli použití hackerského programu.

Akce „brutálně hackovat“ byla úspěšná a Mungo má nyní přístup admina do PANu bezpečáka. Stejně jako „datový šíp“, i „brutálně hackovat“ je akce spojená s Útokem, což znamená, že je akce okamžitě zřejmá a bezpečák si nyní plně uvědomuje, že v jeho osobní síti je přítomen hacker.

### Odposlech odchozího hovoru („špehovat“)

Jelikož je Mungo v bezpečákově PANu považován za administrátora, může se nyní pokusit odposlouchávat veškerou příchozí a odchozí komunikaci.

Mungovo HÚ je o 4 vyšší než HO bezpečáka a získává Hranu (hodnotí se stejným způsobem jako předchozí „datový šíp“).

Akce „špehovat“ je řešena pomocí opozitního testu Hackování + Logiky proti Logice + Firewallu. Hráč Munga získá 3 úspěchy, zatímco protistrana získá 1 úspěch. GM konstatuje, že Mungův odpočet dopadení se zvýšil na 9.

Akce „špehovat“ byla úspěšná, ale na rozdíl od předchozích akcí „datového šípu“ a „brutálně hackovat“ není tato akce spojena s Útokem. A protože pokus byl úspěšný, bezpečák neví, že jeho komunikace je v současné době odposlouchávána. Mungo může okamžitě naslouchat (a zaznamenávat, pokud si to přeje) probíhající hlasovou konverzaci, kterou má ochranka s neznámým příjemcem. Zdá se, že to vypadá, jako by volal nějakou matrixovou posilu.

## Příklad 2; pohled Tattoo

1. Použití „matrixového vnímání“ k nalezení hackera běžícího na tichý chod
2. Vstup do PANu pomocí akcí „sondovat“ a „vytvořit zadní vrátka“
3. Vysledování fyzického umístění
4. Použití komplexní formy

3 km odtud Tattoo přijme tísňové volání od starého kámoše kamarádky, se kterým nemluvila už věky. „Uklidni se, Bobe, co se děje,“ říká. Po několika sekundách pochopila, že Bob hlídal v místním obchodě, když mu nějaký neřád začal házet datové šípy na zařízení a podle toho, jak to Bob popisuje, možná také úspěšně napadl jeho PAN.

Její tělo ochablo na gauči, místnost kolem ní rychle mizí a všechno se zpomaluje, jak se její mysl zrychluje a ona vklouzne do Hot-SIM VR.

### Použití „matrixového vnímání“ k nalezení hackera běžícího na tichý chod a druhý pokus

Tattoo se snaží odhalit hackera, který aktuálně útočí na Bobovu síť. Za normálních okolností by pokus o odhalení sítě běžící na tichý chod byla hlavní akce, ale protože je Tattoo technomantka využívající svou živou personu, jedná se pouze o menší akci (je to menší akce i pro postavy, které používají kyberdeck a/nebo kyberjack). „Matrixové vnímání“ se řeší jako opozitní test Elektronika + Intuice proti Maskování + Vůli. V test se uplatňuje postih – 3 kostek kvůli šumu způsobenému vzdáleností.

Tattoo získá pouze 2 úspěchy, zatímco skrývající se hacker získá 5 úspěchů; pokus selže.

„Možná, že už ses ztratil?“, pomyslí si pro sebe, nicméně pro jistotu se rozhodne zkontrolovat to ještě jednou utracením další menší akce. Opakovaný pokus o test, když se okolnosti nezměnily, dává postih – 2 kostky – a přesto se jí nyní podaří získat 6 úspěchů, zatímco Mungo získá 4 úspěchy. Díky tomu, že je Tattoo úspěšná, nyní najde nepřátelskou síť a pomocí čistých zásahů Tattoo také zjistí, že má Hodnocení zařízení 1 a běží na ní Posilovač signálu a Hledač chyb. „Heh, takže... ty malej hajzlíku... právě jdeš na Erice MCD-6, že?“ pomyslí si Tattoo, protože její tělo leží doma bez života na gauči. „A teď... kde se schováváš, ty malej parchante?“

### Získání nelegálního přístupu do PANu prostřednictvím akce „sondovat“...

Vysledování fyzického umístění vyžaduje přístup admin. Tattoo se rozhodla, že hackera předčasně nezastraší, a proto se rozhodne tiše prozkoumat slabiny jeho sítě.

Na rozdíl od deckera je pole M/Ú/F/Z technomanta odvozeno od jeho mentálních atributů. S Charismatem 4, Intuicí 5, Logikou 5 a Vůlí 6 má základní atributové pole M 5 / Ú 4 / F 6 / Z 5. Navíc, pomocí menší akce „změnit matrixové atributy“, přerozděluje svůj atribut Resonance 5 takto: 2 body přidává k Útoku a 3 body k Maskování, takže má celkově M 8 / Ú 6 / F 6 / Z 5.

To jí dává HÚ 6 + 8 = 14. Když zahájí hackování, porovná se to s Mungovým HO 3 + 4 = 7 a díky rozdílu získává bod Hrany.

Jako většina nelegálních matrixových akcí je akce „sondovat“ řešena pomocí testu Hackování + Logika. Akce „sondovat“ je trochu zvláštní v tom, že se jí oponuje Firewallem + Vůlí nebo Firewallem + Firewallem. To, že test obsahuje dva možné testy obrany, znamená, že například síť, která není hlídána pavoukem, se může bránit pomocí Firewallu + Firewallu (namísto pouze 0 + Firewallu). Test také trpí postihem – 3 kostek kvůli šumu způsobenému vzdáleností. Akce „sondovat“ je také propojena s Maskováním, ale protože její atribut Maskování je stejný nebo vyšší než její atribut Útok, nedostane kvůli tomu postih fondu kostek.

Tattoo i Mungo získávají 3 úspěchy. Remízy obvykle hrají pro útočníka, takže test byl úspěšný a Tattoo najde bezpečnostní chybu, kterou by bylo možné zneužít, aby se dostala dovnitř sítě, ale protože nevygenerovala žádné čisté úspěchy, nebudou žádné bonusové kostky pro následující pokus o akci „vytvořit zadní vrátka“ později.

Nyní má možnost pokračovat v testu a hodit o jednu kostku méně než při předchozím pokusu (zatímco cíli se kostky nesnižují) v naději, že vygeneruje nějaké čisté úspěchy, ale v tomto procesu by také riskovala ztrátu chyb, které již zajistila. Na vteřinu přemýšlí, ale i když by neúspěšný pokus obvykle nezpůsobil poplach, rozhodne se, že raději nebude ztrácet více času sondováním sítě a místo toho využije své šance provést akci „vytvořit zadní vrátka“ bez dalších kostek daných čistými úspěchy.

### ...následované akcí „vytvořit zadní vrátka“

Tattoo se zhluboka nadechne, než se vydá vytěžit chybu, kterou právě objevila. Selhání zde by znamenalo, že by musela začít znovu a znovu „sondovat“ síť.

Tattooino HÚ je stále mnohem vyšší než Mungovo HO (hodnotí se stejným způsobem jako při předchozím pokusu o akci „sondovat“) a díky tomu získá další bod Hrany.

Akce „vytvořit zadní vrátka“ je řešena pomocí opozitního testu Hackování + Logiky proti Firewallu + Vůli. Test trpí postihem – 3 kostek kvůli šumu způsobenému vzdáleností. Tattoo získá 6 úspěchů a Mungo 2 úspěchy. Tattoo získává přístup admina v síti cíle, aniž by si Mungo něčeho všiml – je jako duch ve stroji.

### Vysledování fyzického umístění

Stále ve stejném tahu Tattoo vyměňuje své zbývající 4 menší akce za hlavní akci a okamžitě zahájí stopování. HÚ a HO se stále hodnotí stejným způsobem jako původní akce „sondovat“, takže získá další bod Hrany, což je také maximální počet Hrany, který může během bojového kola získat. „Stopovat ikonu“ je nelegální akce, která je řešena pomocí opozitního testu Elektroniky + Intuice proti Maskování + Vůli (nebo proti Maskování + Firewallu). Vzhledem ke vzdálenosti stále existuje postih – 3 kostek. Akce je úspěšná a nyní může v reálném čase sledovat fyzické umístění hackera, tak dlouho, dokud by ho dokázala detekovat – i kdyby se rozhodla zrušit přístup admina v jeho síti. Hacker je v současné době umístěn v kavárně v tom samém obchoďáku, kde hlídal Bob.

### Spřádání komplexní formy

„Podívejme se, jak velké vlnky jsi zatím v Matrixu způsobil,“ myslí si Tattoo, než začala v hackerově síti spřádat komplexní formy, které napodobují výmluvné známky ilegální činnosti. Plánuje je spřádat tak dlouho, dokud na ubohého hlupáka nezkonverguje GOD.

Znovu získá bod Hrany. Komplexní forma „pomlouvač“ je řešen jako test Elektronicky + Rezonance, kde každý úspěch přidává + 1 k OD cíle. Dostane 4 úspěchy a Mungův OD se následně zvýší o 4.

„Pomlouvač“ má také hodnocení Blednutí 3, kterému se brání Logikou + Vůlí. Dosáhne 3 úspěchů, což je dost, aby všemu odolala, a nezpůsobí jí to žádné zranění.

Vzhledem k tomu, že je v Hot-SIM VR, vymění své zbývající 4 menší akce za hlavní akci a zaútočí na Munga dalším „pomlouvačem“. Díky dalšímu testu získá při testu Elektroniky + Rezonance další Hranu. Tentokrát získá 3 úspěchy a Mungův OD se zvyšuje o další 3 body.

Odolává Blednutí 3 pomocí své Logiky + Vůle a tentokrát získá pouze 2 úspěchy. Blednutí, kterému není zcela odoláno, způsobuje poškození přímo na kondiční záznamník omráčení technomanta, ledaže by zbývající poškození bylo vyšší než atribut Rezonance, v takovém případě by bylo zranění fyzické.

Současně s poškozením omráčením utratí Tattoo 3 body Hrany, které již získala, za tříbodové posílení Hrany „uzdravení 1 bodu omráčení“.

Komplexní formy jsou obecně docela jemné, nicméně Mungo by si toho automaticky všiml, že jeho OD roste, kdyby používal program Chůvička, o kterém však Tattoo ví, že ho nepoužívá. Mohl to také zjistit včasný provedením akce „zkontrolovat OD“, ale dokud to neudělá, vůbec netuší, že se na něj GOD chystá konvergovat. Každou sekundou…

## Příklad 3; Spikův pohled

1. Hacknutí samostatného objektu (plechovka Dragon Pissu apod.)
2. „Napodobit příkaz“ k otevření magnetického zámku (chráněný sítí, ale na viditelné straně horizontu událostí)
3. „Kontrolovat zařízení“ – aby bezpečnostní dron (chráněný sítí a uvnitř horizontu událostí, kvůli časovému omezení bude navíc přístup navázán pomocí akce „brutálně hackovat“) použil své schopnosti
4. Úpravy výstupů kyberočí/kamery za účelem úpravy záznamu infiltrujících spolubojovníků

### Hacknutí samostatného objektu (plechovka Dragon Pissu apod.)

Spike se pokouší získat uživatelský přístup k plechovce Dragon Pissu, osiřelého zařízení, které není součástí žádné sítě. Vzhledem k tomu, že plechovka není přepnutá na tichý chod, respektive nesnaží se nijak skrývat, všimne si její ikony zařízení, aniž by musel házet opozitní test „matrixového vnímání“. Akce „brutálně hackovat“ je řešena pomocí opozitního testu Hackování + Logiky proti Firewallu + Vůli.

Vzhledem k tomu, že plechovka je osiřelá a již nějakou dobu byla, použije místo mentálního atributů nulové kostky. Rovněž není součástí žádné sítě, což znamená, že nemá žádný Firewall, místo toho používá Hodnocení zařízení 1 jako náhradu za Firewall.

Spike v tomto testu pravděpodobně uspěje (a GM jej pravděpodobně nechá dokonce koupit si úspěchy), ale GM by měl i tak hodit opozitní kostkou, aby zkontroloval, zda Spikovi naroste odpočet dopadení, nebo ne.

Hackování náhodného bezbranného samostatného objektu obvykle nedává žádný bod Hrany.

### „Napodobit příkaz“ k otevření magnetického zámku (chráněný sítí, ale na viditelné straně horizontu událostí)

Tým informuje Spika, že jsou přede dveřmi, které jsou zavřeny magnetickým uzamykacím mechanismem. Magnetický zámek je součástí sítě, ale je matrixové zařízení umístěné na viditelné straně horizontu událostí sítě. To znamená, že jej Spike může spatřit bez opozitního testu „matrixového vnímání“.

Znamená to také, že může jednoduše zfalšovat signál a dát nějaký příkaz (například „odemknout“ nebo „zamknout“) magnetickému zámku na dálku ze své dodávky, aniž by potřeboval přímé připojení k zařízení a bez přístupu uživatele nebo admina v síti. Vzhledem k tomu, že „napodobit příkaz“ je ilegální akce, úspěchy opozice z tohoto testu zvýší OD.

Všimněte si, že protože „napodobit příkaz“ není spojen s Útokem ani Maskováním, mohl by se o to pokusit i někdo pouze s pomocí riggerské kontrolní konzole nebo komlinku, pokud by měl požadovanou dovednost Hackování (ale protože jeho HÚ by bylo nula, potencionální pavouk monitorující síť by v tom případě pravděpodobně získal volnou Hranu).

### „Kontrolovat zařízení“ – aby bezpečnostní dron (chráněný sítí a uvnitř horizontu událostí, kvůli časovému omezení bude navíc přístup navázán pomocí akce „brutálně hackovat“) použil své schopnosti

Tým přepadnou tři strážní a ozbrojený bezpečnostní dron. Drek se chystá prolétnout větrákem. Dron není jen součástí sítě – je také považován za „uvnitř“ horizontu událostí sítě.

I když je dron na vnitřní straně sítě, může Spike přesto provést test „matrixového vnímání“, aby si ho všiml, pokud si to přeje, ale v tom případě by byl oponován Vůlí deckera monitorujícího síť (pokud v síti je) plus Maskováním sítě.

„Napodobit příkaz“ by mohlo být použito k oklamání autopilota dronu, aby přijal a provedl jednoduchou instrukci, například „vystřelit dávkou na jednoho strážce“, ale protože dron je za horizontem událostí sítě, Spike by musel nejprve vytvořit přímé připojení k dronu (nebo hacknutí sítě, aby se dostal dovnitř). Dron by se bránil proti akci „napodobit příkaz“ pomocí Firewallu sítě plus vyššího ze Zpracování dat sítě/vlastního hodnocení Autopilota.

Protože je Spike venku v dodávce, nemůže navázat přímé připojení a místo toho je nucen hacknout síť. Spike jde o rychlý a drsný průnik do sítě pomocí „brutálně hackoat“ (spíše než o pomalou a záludnou kombinaci akcí „sondovat“ + „vytvořit zadní vrátka“). Akce „brutálně hackovat“ je řešena pomocí opozitního testu Hackování + Logika proti Firewallu + Vůli.

Protože je akce propojena s Útokem, bude vždy zřejmá a síť to zalarmuje. Hlídací IC začne hledat útočícího hackera (pokud by Spike neměl zapnutý tichý chod, automaticky by se objevil hned jak by se naboural do sítě). V závislosti na bezpečnostních protokolech může síť na konci každého bojového kola zahájit spouštění stále nebezpečnějších IC (ale proti Spikeovi nemohou jednat, dokud ho Hlídací IC sítě úspěšně nenalezne). Ta každé bojové kolo, během kterého bude Spike udržovat uživatelský přístup v síti, se bude jeho OD automaticky zvyšovat o 1. Na druhé straně akce „brutálně hackovat“ vyžaduje pouze jednu hlavní akci.

Jakmile se ocitne v síti, nebudou již testy sledování zařízení, která jsou součástí sítě, oponované, bez ohledu na to, zda jsou v obecném Matrixu nebo za horizontem událostí sítě. Místo toho, aby pomocí „napodobit příkaz“ něco jednorázově přikázal autopilotu dronu, Spike provede akci „kontrolovat zařízení“, aby získal nad dronem trvalou kontrolu. Akce „kontrolovat zařízení“ je řešena pomocí opozitního testu Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli. Na rozdíl od akce „napodobit příkaz“ nezvyšují nepřátelské úspěchy protistrany OD.

Na rozdíl od „napodobit příkaz“, „kontrolovat zařízení“ také umožňuje Spikovi buď instruovat autopilota dronu, aby prováděl složitější akce (například „neustále střílej dávkami na trolla, dokud nespadne na podlahu“), nebo bude moci dron přímo ovládat sám pomocí svých vlastních dovedností a atributů (např. Inženýrství + Logika ke střelbě z instalovaných zbraní drona).

Jak ilegální akce „napodobit příkaz“, tak legální akce „kontrolovat zařízení“ či přímé dálkové ovládání automaticky selžou, pokud je zařízení již pod přímou kontrolou někoho jiného (pokud do něj již někdo skočil), ale naštěstí pro Spikea a jeho tým dron ovládal autopilot.

### Úpravy výstupů kyberočí/kamery za účelem úpravy záznamu infiltrujících spolubojovníků

Spikeovi infiltrující parťáci se chystají překročit zorný úhel kamery.

Pokud sledovací kamera není za horizontem událostí sítě (nebo má Spike přímé připojení ke kameře), bez ohledu na to, zda by měl Spike přístup k síti nebo ne, může pomocí akce „napodobit příkaz“ oklamat kameru, aby přijala a provedla jeden jednoduchý pokyn, například „otočit se o 15 stupňů doleva“, aby se vytvořil slepý úhel podél stěny chodby pod kamerou, kterým mohou jeho spolubojovníci proklouznout, aniž by byli zaznamenáni.

Mohl také útočit na kameru pomocí „datového šípu“, dokud by jí úplně nevypálil, ale to by nebylo příliš jemné a pravděpodobně by se aktivoval alarm (pak by to bylo nicméně možné použít k diverze nějakého druhu).

Ale protože Spike již má uživatelský přístup do sítě (díky předchozí akci „brutálně hackovat“ a vstupu do sítě), místo toho se rozhodl přímo upravit záznam svých spolubojovníků z kamery. To se dělá tak, že se provádí akce „upravit soubor“ každé bojové kolo, dokud bude tým v zorném úhlu kamery. „Upravit soubor“ je řešeno jako opozitní test Elektroniky + Logiky proti Intuici + Firewallu nebo proti Firewallu + Maskování a protože se jedná o legální akci, nebude generovat žádný další OD kvůli úspěchům protistrany (ale kvůli nelegálnímu uživatelskému přístupu získanému pomocí akce „brutálně hackovat“ se jeho OD každé bojové kolo stále zvyšuje o 1).