

Matrixregeln

System-Sicherheitscodes (Sicherheitsniveau)		
Farbe	typische Systeme	IC
Blau	öffentliche Systeme	weiß + grau
Grün	durchschnittliche Systeme	weiß + grau
Orange	sichere Systeme	grau (+ schwarz)
Rot	Hochsicherheitssysteme	grau + schwarz

Hoststufen-Sicherheitswert (S.205 + 214)		
= IC Angriffsfertigkeit = IC Schadenswiderstandsprobe		
„Einstiegsklasse“	Sicherheitswert	Subsystemstufen
Leicht	1W3+3 (4,5)	1W3+7 (8,5)
Durchschnittlich	1W3+6 (7,5)	1W3+9 (10,5)
Schwer	2W3+6 (13,0)	1W6+12 (15,5)

Subsystemstufen (S.205)	
Subsysteme:	Widerstand eines Systems gegen:
Zugang	unautorisierten Zugang
Kontrolle	unautorisierte administrative Befehle
Index	unautorisierte Versuche auf Durchsuchung
Datei	Dateien lesen, schreiben oder manipulieren
Peripherie	Bedienung ferngesteuerter Geräte

Stufenformat: (S.206)

Sicherheitscode-Sicherheitswert/Zugang/Kontrolle/Index/Datei/Peripherie

Cyberdeck-Komponenten (S.206)	
MPCP	Master-Persona Control Program MPCP = max Stufe eines Personaprogramms MPCP = max Stufe Utilityprogramms MPCP x 3 = max. Summe aller Personaprogramme
Bod	→ Schadenswiderstandsprobe bei Angriff auf das Icon
Ausweichen	→ Kampfmanöver: manövrierendes Icon
Maske	→ Entdeckungsfaktor
Sensor	→ Kampfmanöver: widersetzendes Icon
Härte	erhöht Angriffsprobe für Graues-ICs senkt Angriffs-Powerniveau Schwarzes-ICs
Aktiver Speicher	RAM
Speicherbank	Festplatte (alle Utilitys sind hier gespeichert)
I/O Geschwindigkeit	Herauf-/Herunterladen von Dateien
Reaktionsverstärkung	max. $\frac{1}{3}$ MPCP (abgerundet) Ini: + (1W6)+2 / Stufe
Entdeckungsfaktor	= Maske + Schleicher / 2 (aufgerundet)
Hackingpool	= Deckerintelligenz + MPCP / 3 (abgerundet) → für Alles außer Widerstandsproben gegen IC

Sicherheitscodes								
Farbe	Alarm Aktivierungs-modifikator (S.211)	Alarm Aktivierungsschwellen (S.211)	Matrixkampf Mindestwurf illegales Ziel-Icon (S.224)	Matrixkampf Mindestwurf legales Ziel-Icon (S.224)	IC-Initiative (S.223)	IC-Schaden (S.224)	Auswurf-schock (unelegant) (S.226)	Host-/Gitter-Reset (Sicherheitskonto↓) (S.212)
Blau	1W3 +4	5 - 7	6	3	1W6+ICStufe	Mittel	Leicht	0 nach 2W6 Min.
Grün	1W3 +3	4 - 6	5	4	2W6+ICStufe	Mittel	Mittel	-1W6 alle 5 Min.
Orange	1W3 +2	3 - 5	4	5	3W6+ICStufe	Schwer	Schwer	-1W6 alle 10 Min.
Rot	1W3 +1	2 - 4	3	6	4W6+ICStufe	Schwer	Tödlich	-1W6 alle 15 Min.
Ultra-violett	?	?	?	?	?	?	?	?

Systemproben (S.209) nur für Systemoperationen durch unautorisierte Decker (legale User haben automatisch Erfolg)
Erfolgswettstreit zwischen dem **Decker**: Computerfertigkeit + Hackingpool (Subsystemstufe - Utilitystufe)
und dem **Zielhost**: Sicherheitswert (Entdeckungsfaktor)
→ Decker gewinnt bei mehr Erfolgen oder Gleichstand (aber alle Zielhosterfolge erhöhen das Sicherheitskonto)

Sicherheitskonten (S.211) Wird innerhalb eines RTGs geführt und bei LTG- oder PLTG- Wechsel innerhalb des RTGs nicht gelöscht!
Zum Absturz gebrachtes nicht unterdrücktes IC erhöht das Sicherheitskonto um seine Stufe! (S.212)

Alarmzustände (S.211)				
	Aktivierungsschwellen überschritten (kumulativ)	aktiviertes IC (kumulativ)	Subsystemstufen (kumulativ)	weitere Maßnahmen (kumulativ)
Kein Alarm	Normalzustand	reaktives IC (Weiß /Gru)		
Passiver Alarm	3 bis 4	aktives IC (Weiß /Gru)	+2	
Aktiver Alarm	weitere 2 bis 3	aktives IC (Schwarz)		Sicherheitsdecker (?)

Intrusion Countermeasures (S.214 + 227)		
	Ziel	Schaden
Weiß	Online-Icon	nicht dauerhaft
Grau	Cyberdeck / Utilitys	dauerhaft
Schwarz	Decker	dauerhaft

Überladungsschaden (S.226)		
Icon Schadensniveau	Willenskraftprobe Mindestwurf	
Leicht	2	keine Erfolge ? → leichter Betäubungsschaden = ein Kästchen
Mittel	3	
Schwer	5	
Tödlich	automat. Auswurf	

Matrixkampf: (S. 222) Bei Kommunikationsverbindung zur realen Welt (Stimme/Lautsprecher): -1W6 Initiative
Kampfmanöver: (S. 224) : Vergleichende Probe → manövrierendes Icon: Ausweich-(Gegner Sensorstufen - Deckmantelstufe)-Probe
(Einfache Handlung) Ausweich-(Host Sicherheitsstufen - Deckmantelstufe)-Probe
manövrierendes IC: Sicherheitswert-(Gegner Sensorstufen)-Probe
widersetzendes Icon: Sensor-(Gegner Ausweichstufe - Anpeilungsstufe)-Probe
widersetzendes IC: Sicherheitswert-(Gegner Ausweichstufe)-Probe

→ Nettoerfolge des Manövrierenden ergeben Effekt (bei Gleichstand gescheitert)

Sich der Entdeckung entziehen: automatische Wiederentdeckung nach (Nettoerfolge) Kampfunden
Angriff parieren: Mindestwürfe aller Angriffe auf Manövrierenden +(Nettoerfolge) bis zum nächsten eigenen Angriff
Angriffsposition: beim nächsten Angriff des Manövrierenden Mindestwurf -(Nettoerfolge) oder Power +(Nettoerfolge)
→ Bei Fehlschlag des Manövers erhält der Gegner den Bonus!

Angriff (Einfache Handlung) : **Angreifer:** Offensivutilitystufe + Hackingpool oder Sicherheitswert (Mindestwurf)
Schadenswiderstandsprobe: **Verteidiger:** Bodstufe oder Sicherheitswert (IC Stufe oder Offensivutilitystufe -Panzerung)