

MATRIX

ZÁKLADY MATRIXU

Test je vždy daný popisem akce, většinou pro legální akce je to Elektronika + Logika, pro nelegální akce je to Hackování + Logika.

Všechna elektronická zařízení mají 5 matrixových atributů: Hodnocení zařízení (HZ), Maskování (M), Útok (Ú), Firewall (F) a Zpracování dat (ZD). Pokud nějaký atribut chybí, počítá se jako 0. Komlinky a kyberjacky poskytují obrannou dvojici atributů F a ZD, kyberdecky útočný pár atributů M a Ú. Všechny atributy vyjma HZ lze mezi sebou libovolně prohazovat (M a Ú pouze před první ilegální akcí), nicméně když se podniká akce opřená o atribut z útočné dvojice a v tu chvíli je v dané dvojici ten druhý vyšší, rozdíl se stane postihem kostek do testu. Vždy se porovnává $HÚ = M + Ú$ a $HO = F + ZD$. Kondiční záznamníky mají [(HZ / 2) + 8] boxů, odolává se Firewalllem a používají se běžné modifikátory poškození. Biologická zpětná vazba je buď při pádu do díry 3 O/F (při odpojení z VR bez přechodu do AR, str. 176), nebo při některých útocích, zraňuje uživatele podle režimu a odolává se VÚl. Lze uzamknout (str. 176). Kyberprogramy (str. 184) dávají bonusy/postihy, je jich možné mít (ZD) aktivních najednou.

MATRIXOVÉ AKCE HRANY (STR. 175)

Když máte kyberjack nebo Rezonanci, lze použít navíc k normálním i matrixové akce Hrany: „Nouzově zvýšit“ (1 Hrana), „signální výkřik“ (2 Hrany), „technomámení“ (2 Hrany), „zapřisít“ (2 Hrany), „pod radar“ (3 Hrany).

REŽIMY (STR. 174)

Režimy jsou **AR** (ve svém těle, ale vnímáte pouze ARO, nikoliv všechny ikony, inic. fyzická), **Cold-SIM VR** (virtuální realita s filtry, b. zpětná vazba je O, inic. I + ZD + 2K6 k základu) a **Hot-Sim VR** (ilegální virtuální realita bez filtrů, b. zpětná vazba je F, inic. I + ZD + 3K6 k základu). Je možné testem Hackování + Intuice přejít na tichý chod (str. 178), pak jste odhaleni až po testu m. vnímání.

MATRIXOVÉ VNÍMÁNÍ (STR. 178) A ŠUM (STR. 176)

Působit je možné pouze na vnímané ikony. Vzdálenější ikony nebo běžící na tichý chod je třeba odhalit testem. Šum (rušení způsobené vzdáleností, překážkami atp.) způsobuje postihy na všechny testy.

Fyzická vzdálenost k cíli/překážce	Úroveň šumu
Kabelové připojení (jakákoli vzdálenost)	0
Do 100 metrů	0
101 až 1 000 metrů	1
1 001 až 10 000 metrů (10 km)	3
10 001 až 100 000 metrů (100 km)	5
Větší než 100 km	8
Husté listovní	1 za 5 metrů
Faradayova klec	Bez signálu, akce blokována
Sladká voda	1 za 10 cm
Aktivní rušení	1 za každý úspěch akce „rušit signál“
Kovem obložená země nebo zeď	1 za 5 metrů
Slaná voda	1 za 1 cm
Spamová nebo statická zóna	Hodnocení
Pasivní rušení (speciální tapety nebo nátěr)	Hodnocení

SÍŤE, GODI A KONVERGENCE (STR. 176)

Sítě jsou uzavřená místa v Matrixu, mohou být i vnořené. Mají Hodnocení a z nich vycházející matrixové atributy jejich i IC (LED). Mohou spouštět LED vždy pouze v jedné kopii a pouze 1 za kolo. Mohou být střeženy pavoukem.

Při použití nelegální akce se za každý úspěch oponenta (sítě) začne načítat odpočet dopadení (OD). Jakmile dosáhne 40 bodů, nastává konvergence a GOD zničí ikonu. OD se dále načítá o 1 za aktivní použití hackerského kyberprogramu a každé kolo o 1 za udržování práv uživatele a o 3 za udržování admina.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA SÍTÍ A IC

Jsou virtuální prostory oddělené od Matrixu (soukromý Matrix v Matrixu a mohou být vnořené do sebe. Mají adresy – odkud jsou z Matrixu přístupné. Některé jsou čisté virtuální, jiné jsou ukotvené k fyzickému prostoru, kde slouží jako „zdi budov“. Nejdůležitější je jejich Hodnocení zařízení (HZ), které může být od 1 do 12 (viz Příklady Hodnocení sítě z SR5CZ, pro postavu hráče je přiměřenou výzvou síť s atributy na úrovni postavy). Mají všechny 4 matrixové atributy (M, Ú, F, ZD), přičemž jejich hodnocení se odvíjí od HZ sítě: HZ, HZ +1, HZ + 2 a HZ + 3. Pokud je přítomen bezpečnostní hacker (pavouk), může se sítí prohazovat atributy podle toho, který je lepší. Ignorují šum.

Každá síť může spouštět bezpečnostní programy IC („LED“). Jejich atributy jsou odvozeny od atributů sítě, síť může provozovat maximálně tolik programů IC, kolik má HZ, a vždy pouze v jedné kopii najednou. Zničené programy IC ovšem může bez omezení nahrazovat, síť může vždy na za-

čátku kola spustit 1 program IC, který může okamžitě jednat. Nepoužívají modifikátory poškození. Nepřetržitě aktivní jsou pouze hlídací IC.

Útok (počet kostek) mají síťe HZ x 2. Brání se hodem HZ x 2. HÚ mají HZ x 2. HO mají HZ x 2. Na iniciativu hází (ZD x 2) + 3K6 kostek. Kondiční záznamníky matrixového poškození mají HZ x 2 boxů.

Příklady Hodnocení zařízení sítě

HZS	Příklady
1	Osobní stránky, pirátské archivy, veřejné vzdělávání
2-3	Maloobchody, soukromníci, veřejné knihovny, malé politkluby
4-5	Soc. média, malé školy, místní policie, mezinárodní politkluby
6-7	Matrixové hry, lokální korporační síť, velké školy, samosprávy
8-9	Bohaté skupiny, regionální korp. síť, národ. vlády a pod.
10-12	Velitelství megakorpů a armád, tajná/ilegální ústředí a pod.

MATRIXOVÉ AKCE

V sítích jsou matrixové akce (str. 179) podmíněny úrovní oprávnění: návštěvník (Náv.), uživatel (Uživ.) a administrátor (Admin). Legalita je buď legální (L), nebo ilegální (IL) plus navázaný atribut. Akce je buď hlavní (H), nebo menší (M), případně jde o rozšířený test (R). Pokud jsou uvedeny dvě varianty testu, pak ikony s mentálními atributy mají přednost. Ikona podřízená jakékoliv síti může používat atributy sítě.

Akce	Test	Legalita	Oprávnění	Akce
Brutálně hackovat	Hackování + Logika proti Firewallu + Vůli	IL / Ú	Náv./Uživ./Admin	H
Cracknout soubor	Hackování + Logika proti Hodnocení šifrování x 2	IL	Uživ./Admin	H
Datový šíp	Hackování + Logika proti Firewallu + Zpracování dat	IL / Ú	Náv./Uživ./Admin	H
Formátovat zařízení	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2	L	Admin	H
Hashové vyhledávání	Elektronika + Logika	IL	Uživ./Admin	H
Kontrolovat zařízení	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli (viz str. 181)	L	Uživ./Admin (?)	H
Matrixové vnímání	Elektronika + Intuice proti Maskování + Vůli	L	Náv./Uživ./Admin	M / H
Matrixové vyhledávání	Rozšířený test Elektroniky + Intuice (Práh viz str. 51, 10 minut)	I	Náv./Uživ./Admin	R
Napodobit příkaz	Hackování + Logika proti Autopilotu + Firewallu nebo Zpracování dat	IL	Náv./Uživ./Admin	H
Nastavit datovou bombu	Elektronika + Logika proti Hodnocení zařízení x 2	IL	Admin	H
Odpojit se	Elektronika + Vůle proti Charismatu + Zpracování dat nebo Útoky + Zpracování dat	L	Náv./Uživ./Admin	H
Odstranit datovou bombu	Hackování + Logika proti Hodnocení datové bomby x 2	L	Uživ./Admin	H
Ochromit	Hackování + Logika proti Firewallu + Zpracování dat	IL / Ú	Náv./Uživ./Admin	H
Plná matrixová obrana	Nelze útočit, proti všem útokům způsobujícím poškození se přidávají kostky Firewallu	L	Náv./Uživ./Admin	H
Poslat zprávu	Žádný test	L	Náv./Uživ./Admin	M
Restartovat zařízení	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2	L	Admin	H
Rušit signál	Hackování + Logika	IL	Admin	H
Shodit program	Hackování + Logika proti Hodnocení zařízení + Zpracování dat	IL	Admin	H
Skočit do riggovaného zařízení	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2 nebo bez testu	L	Uživ./Admin	H
Skrýt se	Hackování + Intuice proti Intuici + Zpracování dat nebo Maskování + Zpracování dat	IL	Náv./Uživ./Admin	H
Skrytě hackovat	Rozšířený test Hackování + Logiky proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2 (1 minuta)	IL / M	Náv./Uživ./Admin	R
Stopovat ikonu	Elektronika + Intuice proti Maskování + Vůli nebo Firewallu + Maskování	IL	Admin	H
Špehovat	Hackování + Logika proti Firewallu + Logice nebo Firewallu + Zpracování dat	IL	Admin	H
Upravit soubor	Elektronika + Logika proti Firewallu + Intuici nebo Firewallu + Maskování	L	Uživ./Admin	H
Vstoupit do/vystoupit ze sítě	Žádný test	L	(?)	M
Vymazat matrixovou signaturu	Elektronika + Logika proti Firewallu + Vůli nebo Firewallu x 2	IL	Uživ./Admin	H
Vytvořit zadní vrátka	Hackování + Logika proti Firewallu + Vůli	IL / M	Náv.	H
Zašifrovat soubor	Elektronika + Logika	L	Uživ./Admin	H
Zkontrolovat OD	Hackování + Logika (4)	IL	Admin	H
Změnit ikonu	Žádný test	L	Uživ./Admin	M
Změnit matrixové atributy	Žádný test	L	Admin	M
Změnit režim	Žádný test	L	Admin	M

TECHNOMANT

Má živou personu (str. 189), mentální atributy se překlápí do matrixových: R = HZ, I = M, CH = Ú, V = F, L = ZD, k tomu přičte počet bodů rovných R, které pak může stejně jako deckerů přesouvat (max. o 50 %/+ 4). Nemá záznamník matrixového poškození, takže používá své vlastní. Iniciativu má I + L + 1K6 (+ bonus za režim). HÚ = CH + I, HO = L + V.

Může navíc k matrixovým akcím sesílat i komplexní formy (str. 190), pak čelí Blednutí (dle popisu) kostkami L + V (je-li

Blednutí vyšší než R, pak je F, jinak O) a má HÚ = Elektronika + Rezonance.

Lze také kompilovat a registrovat sprity (str. 191). Musí určit úroveň, z ní vycházejí spritovy atributy a Síly. Test je Úkolování + Rezonance proti (úroveň x 2) sprita. Čisté úspěchy jsou počtem služeb (dekompilace služby snižuje). Blednutí rovné úspěchům sprita (opět O/F podle R) odolává kostkami CH + L.