

・ハッカーとマトリックスの変遷

かつて、ハッカーとは優雅なデータ怪盗であり、強力無比な強盗でした。

彼らを阻むのは同等以上の腕を持つハッカーのみ。

しかし、現在のマトリックスは電子の神たるグリッド監査局の管理下にあります。この神とエリア管理する巫神達に目をつけられた場合いかなる凄腕もマトリックスから叩き出されます。

今のハッカーは神々の目をすり抜けることに汲々とするこそ泥なのです。

それでは以下に 2075 年の電子のこそ泥の流儀を解説していきましょう。

・ハッカーのお仕事

ハッカーに求められるのは主に3つの仕事です。

1. 電子の番人

ハッカーに対抗できるのはハッカーだけです。

いかに物理界最強のサムライと言えどもハッカーによりサイバーウェアを破壊されては戦闘能力が激減します。

このためにハッカーは電子的な攻撃をいち早く見つけ出し敵性のハッカーを撃退しなければなりません。

2. 電子の探索者

必要な情報がアクセスできない場合、非合法的な手段でアクセスしなければなりません。

これができるのはハッキング能力を持つハッカーだけなのです。

3. 電子の猟犬

戦闘とは銃で撃ち合い刃物で斬り合うだけのものではありません。

相手の無線対応機器を破壊し通信リンクを破壊し戦闘能力を奪うことも立派な戦闘です。

そして、この無線全盛の時代ではサイバーウェアや銃なども無線に対応しているのです。

・VR と AR

AR

現実の視界にマトリックス情報を表示している状態

→基本的に生身の能力に準じる

VR (コールドシム)

全感覚をマトリックスに没入させ肉体を動かさない状態

→イニシアティブ増加/ダイスが 3D6

VR (ホットシム)

脳に負荷がかかる信号のブロック解除した状態

→イニシアティブ増加/ダイスが 4D6

→マトリックス知覚+1

→マトリックス攻撃で肉体ダメージを受ける事がある。

・マトリックス能力値

マトリックス能力値は使用する電子機器に依存する能力でその機器を用いた判定のリミットとして機能します。

能力値はアタック、スリーズ、データ処理、ファイヤーウォールがあり、アタックとスリーズの能力はサイバーデッキしか持ちません。

そして、アタックとスリーズを使用した行動は全て違法行為となります。

つまり、サイバーデッキとは違法行為をするためのアイテムなのです。

外見上はコムリンクもサイバーデッキも同様にマックブック程度の大きさのタブレットです。

・サイバーデッキの能力値

サイバーデッキの能力値は4つの数字で決定されています。

それをその日の目的に合わせて割り振ります。

こ、サイバーデッキの能力値は自分の手番にのみ行える簡易動作で能力値を入れ替えることができます。

・サイバーデッキの修理

ハードウェア+論理力 [精神] でヒット数を修理か時間の短縮に割り振ります。

修理ならヒット数分のダメージが直り、時間の短縮であれば基準である1時間を半分にする事ができます。

・マーク

現在電子機器のアクセス権限はマークという簡素化された概念で現されます。

マークは1~3 とオーナーがあります。

オーナーになるにはハードウェア的な認証が必要となるためにハッキングで獲得できるのはマーク3までです。

マークを得るにはオーナーに付与してもらうかハッキング行動である「強制介入する」か「即興ハッキングを行う」を行う必要があります。

このマークの数により行えるマトリックス行動が変わります。

詳細はマトリックス行動一覧を参照ください。

このマークはマークをつけた機器およびつけられたが再起動するか「マークを消す」のマトリックス行動をするまで残ります。

・犯罪行為その代償

アタックとスリーズを用いた行為は犯罪行為です。

このためこれらのテストに失敗するとペナルティーがあります。

アタック：防御側の純ヒットに等しいマトリックスダメージを受ける

スリーズ：防御側からマークを1つつけられ侵入を試みたことが気づかれる（オーナーへの報告とホストなら IC が出動する）。

・監視指数

マトリックス監査局はマトリックスの隅々にまで監視の目を張り巡らせています。

アタックかスリーズ行動を行った場合、監視指数が防御側のビット数だけ増加します。

これ以降OSは15分毎に2D6増加し最終的に40に達した時点でマトリックス監査局からのコンバージェンスが起きます。

これにより以下の3つの影響を受けます。

1. DV12のマトリックスダメージ（抵抗可能）
2. マトリックスからの強制ジャックアウト
（VRならダンプショックを受ける）
3. そのユーザーのマークが全て除去される。
4. 物理的所在が近隣の警察に通報される

・グリッド

現代のプロバイダーの役割を果たしているのがグリッドです。グリッドは公共、地域、広域の3種類があります。別のグリッドに対するマトリックス行動には-2の修正を受けます。公共とローカルグリッドであればアクセス権限があるのは住んでいる街のグリッドのみです。

通常使用しているグリッドはライフスタイルにより決定されます。

下流以下：公共グリッド（マトリックステストに-2）

中流：ローカルグリッド

上流：グローバルグリッド-プロバイダーは10大メガのどれかだ。

富裕：好きなものを選びな、チャマー。

・ホスト

ホストとは複数の機器を一体化しセキュリティーを強化したシステムの名称です。

ホストに組み込まれている機器をスレイブ化された機器と呼び、これらをWANと呼びます。

WANはハッキングを仕掛けられた場合ホストの能力で防御することができます。

更に侵入に気がついた場合、ホストからICを派遣することができます。

ですが、WANにも欠点があります。

スレイブ化された機器に直結してハッキングすることでスレイブ化された機器に対してハッキングすることができます。

この場合、スレイブ化された機器に対するマークはホストに対するマークとして扱われ一転ホストの脆弱性と成りうるのです。

ちなみにICとは自動戦闘セキュリティプログラムみたいなものです。BOTという言い方のほうが分かりやすいですかね。

・ノイズ

ダメージ抵抗を除く全てのマトリックス行動にペナルティーとして適用されます。

ペナルティの量に関してはノイズ表を参照。

・ダンプショック

VR状態から強制的にジャックアウトした場合受けるダメージのことをダンプショックと呼びます。

DVはコールドシムなら6S、ホットシムなら6Pです。

抵抗は意志力+ファイヤーウォール

10-意志力分間、方向感覚を失い全てのテストに-2

・サイレント状態

アイコンを他人から見えにくくするモード。

全てのマトリックス行動のダイス-2。

切り替えは単純動作。

サイレントモードのアイコンを見つけるにはマトリックス知覚テストを行い1個以上のヒットが必要。ヒットがあれば同一ホスト内や半径100m以内にサイレントモードのアイコンがいるかどうか解ります。

索敵はコンピューター+直感力[データ処理]対論理力+スリーズの対抗テストになります。

索敵側が勝てば通常通り対象を知覚できます。

複数のサイレントモードのアイコンがある場合無作為に選ぶ必要があります。

※バグスキャナー/Bug scanner

これはラジオ信号スキャナーの呼び名で20m以内の無線機器の場所を補足し固定します。スキャナーはシグナルの強度を測定し場所をピンポイントに特定します。バグスキャナーを使用する際に、電子戦+論理力[レーティング]のロールを行います。サイレントモードで運用されている（ステルスタグなど）機器は論理力+スリーズでスキャンを防御する事ができます。スキャナーが純ヒットを出せば機器の場所を特定できます。

無線効果：あなたが使用する際に自分の電子戦技能の代わりに、スキャナーのレーティングを使用する事ができます。