



## ZIELPUNKTHOSTS

Einige Orte in der Matrix existieren nicht, um irgendetwas zu schützen. Manche, wie Zielpunkthosts, haben die Aufgabe, so viele Personas wie möglich anzuziehen. Ob für VR-Trideo-Kinos, Online-Shopping oder soziale Medien - Zielpunkthosts tun alles, um ein charmantes und einladendes Gesicht zu zeigen und niemanden zu vergraulen. In Wirklichkeit haben diese Orte mehr Sicherheitsmaßnahmen als normale Hosts, aber diese sind wegen des hohen Persona-Verkehrsaufkommens überdehnt. Zielpunkthosts laden Personas ein, weisen ihnen aber nach dem Eintritt eigenes IC zu. Das bedeutet, dass man mit Heimlichkeit nicht so weit kommt wie in normalen Hosts; aber das IC ist so berechenbar, dass es keine Konkurrenz für gute Hacker ist.

**Attribute:** Die typische Attributsanordnung eines Hosts wird wie folgt verändert: Datenverarbeitung wird um +3 erhöht, die anderen Attribute werden nach Wahl des Spielleiters jeweils um -2, -3 bzw. +2 gesenkt und erhöht.

**IC:** Alle IC-Programme in Zielpunkthosts sind einer bestimmten Persona zugewiesen. Statt nur ein IC pro Kampfrunde starten zu können, kann ein Zielpunkthost für jede Persona ein IC pro Kampfrunde starten. Diese IC-Programme patrouillieren nie und greifen nur die Personas an, denen sie zugewiesen sind. Wenn ein Hacker nicht gegen „sein“ IC kämpft und keine anderen illegalen Handlungen unternimmt, greift das IC nicht weiter an, und der Host wird nicht alarmiert. Die bevorzugten IC von Zielpunkthosts sind Patrouille, Marker und Aufspüren. Patrouillen-IC sucht nicht aktiv nach Personas, die nur 1 Marke auf dem Host haben.

**Verhalten:** Zielpunkthosts laden Marken von allen Personas ein. Sie laden pro Persona nur eine Marke ein, aber diese ist von unbegrenzter Dauer. Schleichfahrt ist in Zielpunkthosts deaktiviert. Trotzdem behandelt ein solcher Host, weil jeder eintreten darf, keinen Hacker als Eindringling, wenn er nicht gerade bei einer Schleichfahrt scheitert oder bei einer Angriffshandlung erfolgreich ist. Wegen der großen Zahl an Usern, die andauernd präsent sind, rechnen Zielpunkthosts mit Massenangriffen in der Matrix.



Ihr Code ist darauf ausgelegt, solche Großangriffe zu verhindern. Pro Angriff nach dem ersten, der in einer Kampfrunde gegen den Host durchgeführt wird, steigt dessen Firewall für 2 Kampfunden um 1. Ein User kann den Kampf jederzeit abbrechen, und der Host wird noch nicht einmal zu erkennen geben, dass er angegriffen wurde, weil er kein Aufsehen erregen will. Wenn ein Angriff hartnäckig weitergeführt wird oder der Host zwei oder mehr Marken auf dem Hacker hat, wird eine Sicherheitsspinne alarmiert.

## HOSTS OHNE FUNDAMENT

Diese Hosts, die allesamt an physische Orte gebunden sind, sind viel seltener als Fundament-Hosts. Der größte Unterschied besteht darin, dass sie, wie ihr Name schon andeutet, nicht mit dem Fundament der Matrix verbunden oder davon geschaffen sind. Als Metapher aus der Seefahrt wären sie schwimmende Inseln, während die Fundament-Hosts Kontinente sind, die fest mit dem darunter Liegenden verbunden sind. Die überwältigende Mehrheit der Hosts ohne Fundament ist veraltet. Es gibt auch Offline-Hosts, die im Grunde veraltete Hosts sind, die man offline geschaltet hat. Schließlich gibt es die wenigen seltsamen Hosts ohne Fundament, die nur existieren, weil ihre Besitzer zu paranoid sind, um den Oberherren der Matrix zu vertrauen. Es ist zwar technisch ungenau, aber nicht unüblich, dass diese Art von Hosts unter Hackern als Knoten bezeichnet wird.

## IRREGULÄRE HOSTS

Irreguläre Hosts sind die seltsamen Orte der Matrix, die nur wegen der Paranoiden und Geheimniskrämer existieren. Besitzer und Erschaffer von irregulären Hosts haben keinerlei Hang dazu, sich in irgendein von GOD geschaffenes System einzuklinken, also machen sie ihre eigenen. Irreguläre Hosts sind Anomalien. Sie haben nichts gemeinsam, außer einem Zugang zur Matrix, gestohlenen Host-Protokollen und keiner Verbindung zu GOD.

**Attribute:** Bei diesen Hosts können alle Matrixattribute um bis zu 3 Stufen höher oder niedriger als normal sein, solange ihre Summe gleichbleibt.

**IC:** IC funktioniert normal.

**Verhalten:** Irreguläre Hosts können, je nach dem Willen ihrer Schöpfer, eine Verbindung zum Fundament der Matrix über ein Host-Fundament haben oder auch nicht. Wenn sie diese nicht haben, werden die Archive nicht automatisch gesichert, sondern sensible Daten in versteckten Dateien gespeichert. Jede Datei kann mit einer Matrixsuche gefunden werden, deren Schwellenwert der Spielleiter festlegt. GOD hat keine Verbindung zu irregulären Hosts, daher steigt in ihnen niemals der Overwatch-Wert.

## OFFLINE-HOSTS

Offline-Hosts sind nicht mit der neuen Matrix kompatibel. Daher werden sie nicht von GOD geschützt. Sie haben auch veraltete Prozessoren, die dem unterlegen sind, was für moderne Matrixbenutzer üblich ist. Diese Hosts sind nicht durch WiFi oder die Matrix selbst zu erreichen. Sie haben aber eine Gestaltung, die eine Matrix-Interaktion simuliert.

**Attribute:** Verändern Sie die typische Attributsanordnung wie folgt: Datenverarbeitung -3, Firewall -2, dazu eine Erhöhung um +1 bzw. +2 bei den anderen Attributen nach Wahl des Spielleiters.

**IC:** IC funktioniert normal.

**Verhalten:** Offline-Hosts haben keinerlei Verbindung zur Matrix, daher auch keine Verbindung zum Fundament der Matrix oder einem eigenen Fundament. Eine Direktverbindung ist die einzige Möglichkeit, einen Offline-Host zu erreichen. Die Archive werden nicht automatisch gesichert; wie bei veralteten Hosts werden sogar die sensibelsten Daten einfach in Dateien gespeichert. Jede Datei kann mit einer Matrixsuche gefunden werden, deren Schwellenwert der Spielleiter festlegt. GOD hat keine Verbindung zu Offline-Hosts, daher steigt in ihnen niemals der Overwatch-Wert.

## VERALTETE HOSTS

Veraltete Hosts sind ältere Netzwerke, die von den früheren Versionen der Matrix geerbt wurden. Weil ihre Protokolle nicht aktualisiert und ihre Inhalte nicht in Matrix-Hosts übertragen wurden, sind sie modernen Hosts, vor allem in der Rechenleistung, unterlegen. Die Grid Overwatch Division hat zwar die vertragliche Verpflichtung, die Sicherheit von veralteten Hosts zu unterstützen, sieht aber aktualisierte Hosts als wichtiger an.

**Attribute:** Verändern Sie die typische Attributsanordnung wie folgt: Datenverarbeitung -3, Firewall -2, dazu eine Erhöhung um +1 bzw. +2 bei den anderen Attributen nach Wahl des Spielleiters.

**IC:** IC funktioniert normal.

**Verhalten:** Veraltete Hosts haben keine Verbindung zum Fundament der Matrix und auch keine eigenen Fundamente. Die Archive werden nicht automatisch gesichert; sogar die sensibelsten Daten werden einfach in Dateien gespeichert. Jede Datei kann mit einer Matrixsuche gefunden werden, deren Schwellenwert der Spielleiter festlegt. GOD wird von einem Hacker in einem veralteten Host erst alarmiert, wenn sein Overwatch-Wert mindestens 50 beträgt. Veraltete Hosts werden auch nicht von Halbgöttern unterstützt. Sobald ein Hacker einen solchen Host verlässt, wird GOD wie üblich informiert.

