

Hacker

Alle Fraktionen außer Wilde und Genmonster können Hacker aufstellen.

Alle Robots, automatisch gesteuerten Fahrzeuge, Servo-Panzer oder selbstfeuernden Geschütze des Jahres 2222 sind Teilnehmer eines Netzwerkes, mittels dem man sie aktiviert, deaktiviert, wartet oder updatet und über das sie miteinander kommunizieren. Diese werden im Folgenden zusammenfassend Zielobjekte genannt.

Ops und Cybes

Ein Hacker kann von außerhalb des Schlachtfeldes agieren (Operator/Op) und kostet dann pauschal 25 Punkte, er kann sich aber auch als Figur auf dem Schlachtfeld befinden (Cybernetiker/Cybe) und kostet dann zusätzlich zu den Kosten der Figur 15 Punkte als Spezialist mit Spezialbefehl Deckung. Rebellen zahlen nur 22 für Operatoren und 13 für Cybernetiker. Spacer zahlen nur 12 für Cybes.

Ein Cybernetiker benötigt für alle Aktionen ein tagbares Computersystem (Portable), welches ein Gw. von 4 hat und im Preis des Cybes inbegriffen ist.

Jeder Hacker kann pro Runde eine Hacker- oder Anti-Hacker-Aktion machen. Das kostet ihn eine Aktion. Wenn er beide Aktionen opfert, bekommt er +1 auf die Aktion. Wenn er beide Aktionen investiert, muss er das vor dem Wurf ankündigen, sonst bekommt er den Bonus nicht.

01010001010111001001100011010010110010001001011101011

Hacker-Aktionen

Einem Hacker stehen folgende Möglichkeiten zu Wahl:

- Zugang zum feindlichen Netz bekommen, um andere Hacker-Aktionen durchführen zu können (4+). Diese Aktion kann mit jeder Aktion ein mal versucht werden und ist Voraussetzung für alle anderen Hacker-Aktionen. Wenn ein Hacker Zugang bekommen hat, besteht dieser so lange, bis er die Verbindung selbst beendet (kostet keine Aktion, muss aber in der Aktionsphase des Hackers geschehen), oder von einem Anti-Hacker hinaus geworfen wird.

- Zugang zu einem Zielobjekt bekommen, um es beeinflus-

sen zu können (6+/4+ wenn der Hacker das Zielobjekt sieht)

- Zielobjekt ausschalten (4+/2+ wenn der Hacker das Zielobjekt sieht). Ein ausgeschaltetes Zielobjekt muss von einem Techniker oder anderem Bedienungspersonal (z. B. Fahrer oder Richtschütze) eingeschaltet werden. Das kostet den Tech eine Aktion, das Zielobjekt hat aber beide Aktionen, sofern es in der Runde des Einschaltens nach dem Techniker am Zug ist.

Zielobjekte der eigenen Seite können von einem Techniker, Hacker oder anderen autorisierten Bediener jederzeit ohne Würfelwurf ausgeschaltet werden. Das kostet eine Aktion. Autorisierte Bediener sind alle Figuren, die dem Objekt direkt zugeordnet sind (z. B. Fahrzeugbesatzung oder Gruppenmitglieder) und Anführer; nicht jedoch befreundete Soldaten, die zu einer anderen Gruppe gehören.

- Zielobjekt eine Aktion machen lassen (6+/4+ wenn der Hacker das Zielobjekt sieht). Die Aktion findet in der Schluss-Phase statt und gibt dem Zielobjekt im Anschluss eine Schock-Marke. Die Aktion hat allerdings einen Abzug von 1, falls ein Würfelwurf damit verbunden ist (z. B. Schuss).

Bemannte Servo-Panzer, Fahrzeuge oder Geschütze können damit nicht zu Aktionen gezwungen werden, weil der Fahrer bzw. Richtschütze Priorität hat. Diese können lediglich ausgeschaltet werden, was den Fahrer bzw. Richtschütze seine nächste Aktion kostet.

Ferngesteuerte Roboter können damit aber übernommen werden.

- Feindlichen Hacker-Computer infiltrieren (6+/5+ wenn der Hacker den feindlichen Hacker sieht). Ein infiltrierter Computer gibt seinem Benutzer auf alle Würfe einen Abzug von 1.

Ein infiltrierter Computer, der nochmals infiltriert wird, ist für das restliche Spiel unbenutzbar.

Ein Hacker bzw. Anti-Hacker bekommt sofort eine Meldung, sobald sich ein anderer Hacker Zugang zum System verschafft hat.

Ein Zielobjekt sehen kann auch mithilfe eines Bewegungs-orters geschehen. Diesen für einen Hack abzulesen kostet eine Aktion.

11010010111001001100011010010110010001001011101011011

Anti-Hacker-Aktionen

- Ein von einem Hacker ausgeschaltetes Objekt wieder einschalten (2+ / 1+ wenn der Anti-Hacker das Objekt sieht)
- Feindlichen Hacker aus dem Netz werfen (5+ / 4+ wenn der Hacker den feindlichen Hacker sieht).
- Infiltrierung des eigenen Computers reparieren (5+). Das entfernt bei Erfolg die Infiltrierung und damit den generellen Abzug von 1.
- Feindlichen Hacker-Computer infiltrieren (6+ / 5+ wenn der Hacker den feindlichen Hacker sieht).
- +1 auf Initiative eines Robots/Autorichtschützen oder einer Robot-Gruppe nächste Runde (6+ / 5+ wenn der Hacker alle Robots sieht)
Nur ein mal pro Objekt und pro Runde möglich!
- Nanoreparatursystem unterstützen (Reparatursystem bekommt +1 auf seinen Wurf)

010110110110010011000110100101100100010010110111010110011

Passiver Schutz

Pro Gerät (Zielobjekt) kann ein Anti-Hacking-Programm installiert werden. Dieses Programm kann mit einem erfolgreichen Wurf einen feindlichen Hacker erkennen, sobald er sich Zugang zum Objekt verschafft, und ihm den Zugang verweigern. Das Programm hat einen Wurf pro Zugangsaktion des Hackers.

System	Erfolgsrate (W6)	Kosten
Standard	6+	3 Punkte
Profi	5+	7 Punkte
Super	4+	15 Punkte
Ultra	3+	30 Punkte

1110100101101100100110001101001011001000100101101110101101

Hackers und H4Ck0rZ

Ein normaler Hacker kostet 25 Pt. (Operator) bzw. 15 Pt. (Cybernetiker).
Man kann für die doppelten normalen Punktkosten aber auch einen H4Ck0r kaufen. Dieser hat auf alle Hacker-Aktionen +1. Außerdem hat er Deckung- und Achtung-Befehl.

010010110110010011000110100101100100010010110111010110011

Punkteübersicht

Hacker-Operator	25 Pt.	Deckung
Hacker-Cybernetiker (40%)	15 Pt.	Deckung
H4Ck0r-Op	50 Pt.	Deckung, Achtung
H4Ck0r-Cybe (80%)	30 Pt.	Deckung, Achtung

Rebellen und Spacer haben reduzierte Kosten, die bei H4Ck0rZ ebenso zu einer reduzierten Verdopplung führen.

101001110110010011000110100101100100010010110111010110011

Computersysteme

Jeder Hacker hat einen Computer, der in seinem Preis inbegriffen ist. Bei Operatoren spielt es keine Rolle, wie dieses System gebaut ist, da es sich nicht auf dem Schlachtfeld befindet. Bei Cybernetikern gibt es allerdings verschiedene Möglichkeiten, die im Feld Vor- und Nachteile haben können.

1001001100011010010110010001001011011101011001101110111

- **Portable**
Wenn nichts anderes erwähnt wird, hat der Cybe einen normalen Computer, der sich in einem tragbaren Gehäuse befindet oder am Körper des Hackers befestigt ist und mittels normaler Eingabegeräte bedient wird. Ein Portable kann jederzeit abgelegt und wieder aufgenommen werden. Der Portable hat die Panzerung eines ungepanzerten Menschen, egal wie stark der Cybe gepanzert ist, dem er gehört. Er wiegt 4.

Für zusätzliche Kosten kann der Portable gepanzert sein: 1 Pt. gibt ihm eine 2er Panzerung (Gw. 5), 2 Pt. eine 3er (Gw. 6) und 5 Pt. eine 4er (Gw. 7).

Wenn der Cybe in den Wirkungsbereich einer Flächenwaffe gerät, wird für den Portable getrennt Schaden ausgewürfelt, sofern dieser eine bessere Panzerung als der Cybe hat, ebenso wenn der abgelegte Portable in eine flächendeckende Waffenwirkung gerät.

110110111001100010101001011011101011001100110001101001100

- **Inbuilt**
Wenn der Cybe über eine Gehirnschnittstelle verfügt (z. B. ein Typ B Android), dann kann er den Computer als Implantat tragen. Dieser kann nicht abgelegt werden. Er ist fester Bestandteil seines Trägers und befindet sich innerhalb der Panzerung seines Trägers.
Wenn ein Inbuilt durch eine Infiltrierung unbenutzbar wird, bekommt sein Träger einen Schock.

00100101110110101101001001101001101011101100110100101100

- **Comp-Bot**
Der Cybe kann einen Comp-Bot mitführen. Dieser Computer ist eine getrennte Figur, die einen autarken Robot auf Beinen, Rädern oder Ketten darstellt, der den Computer beherbergt und sich durch jedes Terrain bewegen kann wie der Hacker selbst. Der Compbot kostet soviel wie normale Panzerung und gilt als kleines Ziel. Er bewegt sich in der gleichen Aktionsphase wie der Cybe, dem er gehört. Der Spieler entscheidet frei, welches Modell zuerst bewegt werden soll.

Ein Compbot kann die Computersysteme von bis zu drei Cybes beinhalten. Bei Aktionen, die Sichtlinie zum Zielobjekt erfordern, kann der Spieler die Sichtlinie sowohl des Cybes als auch des Comp-Bots nutzen.

1011101110010110001100010101010110111010110011001100011010

Organisation von Hackern

Ein Cybe ist, sofern nichts anderes erwähnt ist, ein menschlicher Zivilist in einer Kampfgruppe auf dem Schlachtfeld. Ein Op ist ein ziviler, menschlicher Mitarbeiter in einem entfernt befindlichen HQ. Cybes und Ops können natürlich auch zu Kämpfern oder Schützen gemacht werden und Dienstgrade, Ausrüstung und Panzerung bekommen, um ihre Fähigkeiten entsprechend zu erweitern.

Ops bekommen keinen Befehl, da sie nichts anderes tun, als Hacken (und sich eventuell vom Schock erholen). Cybes haben Spezialbefehl Marsch oder Deckung, können jedoch auch beide Aktionen immer zum Hacken benutzen.

Wenn ein Spieler mehrere Hacker hat, können diese entweder einzeln operieren (getrennte Initiative-Würfe), oder in einer Gruppe zusammengefasst werden (ein Initiative-Wurf pro Gruppe). Wenn Ops und Cybes in einer gemeinsamen Gruppe agieren sollen, dann müssen sie eine Kom-Verbindung haben.

Hacker, die Teil einer gemeinsamen Kampfgruppe sind, haben natürlich nur einen Initiative-Wurf, können sich allerdings in jeder Spielrunde aussuchen, ob sie getrennt oder gemeinsam agieren.

Wenn Hacker einzeln operieren, können sie nicht gemeinsam ein Ziel angreifen. Jeder Hacker muss sich getrennt Zugang verschaffen und kann dann getrennt weitere Aktionen machen. Hacker einer Gruppe können auf den Aktionen ihrer Gruppenmitglieder aufbauen, sofern sie Verbindung haben. Wenn Hacker zusammenarbeiten, können sie aber auch nur ein einzelnes Ziel angreifen.

Zusammenarbeit

Mehrere Hacker können zusammen an einem Hack arbeiten. Der erste Hacker bereitet den Netzzugang, während der zweite gleich in der selben Runde Zugang zum Objekt bewerkstelligt, damit der dritte gleich das Objekt ausschalten kann.

Hacker können nur zusammenarbeiten, wenn sie in der gleichen Gruppe sind und Verbindung zueinander haben.

010110001010111001001100011010010110010001001011101011

Beispiel:

Die drei Rebellen Deus (H4Ck0r), Checkup (Hacker) und Slit (Hacker) gehören einer Kampfgruppe an. Sie ducken sich hinter einer halbhohe Betonmauer neben der Straße und warten auf ein sich näherndes Transportfahrzeug der Polizei. Sie haben Deckung-Befehl.

Als das Fahrzeug in Sicht kommt, versucht Deus Zugang zum feindlichen System zu bekommen, was normalerweise ab 4+ klappt. Da er aber H4Ck0r ist (+1) und beide Aktionen darauf verwendet (+1), klappt es schon ab 2+. Er würfelt eine 3 und ist drin.

Checkup übernimmt und versucht sich nun in die Kontrollen des Fahrzeuges einzuloggen. Er hebt sein Ducken auf und schaut über die Mauer.

Der Polizeitransporter eröffnet mit seinem MG (streut +1) sofort aus kurzer Reichweite (+1) das Feuer auf den Hacker. Da dieser sich aber hinter der Mauer befindet (-2) und Deckung-Befehl hat (-2), benötigt der Fahrzeugkanonier eine 6. Er würfelt eine 4 und verfehlt.

Checkup benötigt eine 5+ zum Einloggen in das Fahrzeugsystem. Er verwendet ebenfalls beide Aktionen und schafft es somit schon ab einer 4+. Er würfelt eine 6 und bekommt Zugang zu den Fahrzeugkontrollen.

Der Fahrzeugkanonier antwortet auf die Aktion mit einem weiteren MG-Schuss. Dieses Mal würfelt er eine 6 und trifft den Hacker hinter der Mauer. Er macht 12 Schaden auf den ungerüsteten Hacker und tötet ihn.

Der Fahrzeugcomputer ist mit einem passiven Super-Abwehrsystem ausgerüstet, welches das Eindringen bemerkt und einen Abwehrwurf von 4+ erlaubt. Der Spieler würfelt eine 1 und versagt.

Nun versucht Slit, das Fahrzeug abzuschalten. Er will seinen Kopf lieber nicht hinter der Mauer vorstrecken und macht es ohne Sichtlinie ab 4+. Er verwendet, wie seine beiden Hacker-Kumpels, ebenfalls beide Aktionen und braucht deshalb eine 3+. Er würfelt eine 4 und hat Erfolg. Das Fahrzeugsystem ist abgeschaltet und das Fahrzeug rollt in der nächsten Runde aus - genau dort hin, wo das Eingreifteam lauert, um das Fahrzeug zu stürmen.

Aber bis dahin müssen die beiden verbliebenen Hacker sich noch in das Fahrzeuggeschütz einloggen und es ausschalten.

1110100101101100100110001101001011001000100101110101011

