

HACKER

FASI DEL TURNO - 6

1. RIAVVIO SISTEMI BLOCCATI ("CRASHED SYSTEMS")

Tirare un dado per ogni sistema bloccato.

Se esce 1 questo si riavvia e viene eseguita automaticamente la procedura di Ripulitura sistema

2. RIPULITURA SISTEMI ("HOUSECLEANING")

Questa procedura viene avviata nei seguenti casi:

- Tirando 1 con 4 pirati sul sistema (3 in 3 giocatori)
- Tirando 1 e 2 con 5 pirati sul sistema
- Tirando 1, 2 e 3 con 6 pirati sul sistema
- Quando un giocatore fa scattare la protezione ICE
- Quando un sistema in crash viene riavviato
- Deliberatamente da un giocatore nella fase di "Nark"
- Autonomamente da un giocatore con accesso Root (al posto di un tentativo di hack)

I giocatori con accesso Root tirano due dadi, quelli con accesso standard uno. Si mantiene l'account con un tiro superiore a 4 (oppure 5 in caso di Ripulitura da parte di un giocatore)

3. ACQUISIZIONE DI UNA CARTA SPECIALE

La carta deve essere giocata subito se si tratta di un sistema oppure può essere conservata e giocata successivamente

* Possibilità di terminare a questa fase il proprio turno per ottenere un upgrade gratuito (nuovo oppure trade-in)

4. TENTATIVI DI ACCESSO ("HACKING")

Possibilità durante questa fase:

- Tentativo di accesso ad un sistema (indial oppure connesso tramite una catena ad un sistema indial)
- Promozione di un accesso standard a Root (bonus di +1)
- Avvio procedura Ripulitura del sistema (se accesso Root)

Elenco bonus: (* = può essere condiviso)

- * Tentativo su un sistema appena piazzato: +1
- * Net Ninja: +1 (maggiore numero di account raggiungibili)
- * Stesso tipo di sistema: +1 - (soltanto accesso root) *
- * Stessa sottorete: +1 - (soltanto accesso root) *
- * Accesso Root adiacente: +1, +2, +3, ecc.. *
- * Accesso Root di un altro giocatore: +2 (no bonus per tipo di sistema e per sottorete)

Accesso al sistema:

Si tirano 2 dadi ed il punteggio ottenuto modificato dai bonus deve essere pari oppure superiore al livello di Sicurezza del sistema.

(12 naturale = accesso immediato, non costa un tentativo)
(superamento di 4 punti o più = accesso Root)

Attivazione della Protezione ICE:

Se il punteggio modificato è uguale o inferiore al livello ICE del sistema il giocatore perde: (2 equivale ad un fallimento automatico salvo nel caso in cui si disponga di un ICE-Breaker)

- L'accesso al sistema attaccato
- L'accesso al sistema da cui si sta attaccando (in caso di attivazione ICE su un sistema Indial si subisce un Raid)

5. TENTATIVI DI ACCESSO GRATIS ("PHREAKING")

- Possibilità di concedere un tentativo di accesso su un sistema di cui si dispone l'accesso (un tentativo per ciascun avversario con possibilità di limitarne il tipo di accesso) In caso di attivazione della protezione ICE anche il giocatore corrente perde l'accesso al sistema.

- Crash di un sistema (un sistema per turno e soltanto sui sistemi di cui si dispone l'accesso root) - Se il sistema dispone di ICE si tirano 2 dadi (si conta solo il bonus di un ICE-Breaker) e in caso di attivazione della protezione si subisce il Raid

6. CONTATTARE GLI AMMINISTRATORI ("NARKING")

- Possibilità di attivare la procedura di Ripulitura del sistema.

Max 1 per ogni sistema di cui si dispone l'accesso o adiacente ad un sistema di cui si dispone l'accesso. Si tirano 2 dadi e si deve ottenere un punteggio uguale oppure inferiore al livello di Sicurezza del sistema. In caso si ottenga 2 (4 al secondo tentativo, 6 al terzo e così via...) si subisce un Raid.

VISITA DELLA FORZE DELL'ORDINE ("RAID")

- Perdita di TUTTO l'equipaggiamento hardware (nella versione "Short" si perde soltanto il modem in caso di Bust)

- Perdita dell'accesso al sistema in caso in cui il giocatore lo abbia appena ottenuto

- Termine immediato del turno di gioco

ARRESTO ("BUST")

Si tirano 2 dadi e si deve ottenere un punteggio uguale o superiore al 7 in caso di Raid causato da ICE, "Narking" e Crash di un sistema, tra 6 e 9 in caso di carta Raid giocata da un avversario. Il Bust è automatico in caso si posseggano upgrade militari. In caso di Bust si perdono TUTTE le carte speciali e al terzo Bust il giocatore viene eliminato dalla partita.



Versione: 1.0 – Ottobre 2005

Autore: Michele "Favar" Mura

(michelemura@libero.it)

La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

