

VERNETZT

Vernetzt ist das neue Matrix-Regelbuch für die vierte Edition von **Shadowrun**. Es erklärt in leicht verständlichen Beschreibungen, wie die Matrix funktioniert und wie sie aufgebaut ist. Zudem enthält es neue Software, Ausrüstung, Vor- und Nachteile. Für Hacker und Technomancer führt **Vernetzt** brandheiße Hacking-Tricks, Echos, Sprites und Malware ein. Ebenso enthalten sind Abschnitte zu System-sicherheit und neuen Matrixphänomenen: von Künstlichen Intelligenzen bis zu Resonanzräumen.

Vernetzt enthält alles, was Spieler und Spielleiter benötigen, um tief in die Matrix von **Shadowrun** einzutauchen.

www.pegasus.de

TOPPS

CATALYST
game labs

Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2009, 2011 Topps Company, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken
und/oder eingetragene Marken von
Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke
von InMediaRes Productions, LLC.



Pegasus Press

Art.-Nr.: 46020P



VERNETZT

... INHALT ...

DATENEMPfang...

JACK POINT	5	Software und Daten	55
DIE MATRIX – EIN ÜBERBLICK	6	Daten	55
Matrix und tägliches Leben	8	Betriebssysteme	55
Business	8	Programme	56
Zu Hause	10	Protokolle	56
Bildung	11	Accounts	56
Elektronische Währung	11	Accountprivilegien	57
Die Erweiterte Welt	12	Kommcodes	57
Alles Wissen dieser Welt	13	Datenaustausch	58
Matrix-Communities und Matrixkultur	14	Netzwerke	60
Soziale Netzwerke	14	Knotenkonfigurationen	60
Matrixgangs und -stämme	14	Gestaltung	60
REP-Systeme	15	Metaphern	60
Medien und Unterhaltung	15	Virtuelle Topologie	62
Sprawlverwaltung	18	Pan-Topologie	63
Matrixkriminalität	19	Interface	63
Matrixkriminalität in Seattle	19	PAN-Hardware	63
Warez	20	PAN-Verbindungen und -protokolle	64
Data Havens	22	SYSTEMSICHERHEIT	65
Matrixrecht und -polizei	23	Physische Sicherheit	66
Panoptikum: Die Totale Überwachung?	25	Äussere Sicherheit	66
RFID-Marker	26	Erreichbarkeit	66
Die Überwachungsgesellschaft	27	Sicherheitsnetzwerke und Rigging	68
Datensuche	28	Matrixsicherheit	69
Privatsphäre: Eine urbane Legende	28	Authentifizierung	69
Sousveillance: Wer beobachtet die Beobachter?	29	Das Zugriffsprotokoll	70
Das schrumpfende globale Dorf	29	Verschlüsselung	71
Religion	29	Alarm	72
Die neue Sprache	30	Spinnen	73
Transparente politische Prozesse	31	Beispiele für Spinnen	74
Hacker, Rigger und Spinnen	31	Intrusion Countermeasures	75
Technomancer und KIs	32	Beispiele für IC	76
DER MATRIXUSER	34	Systemtopologie	78
Die Erschaffung des Matrixcharakters	36	Tipps und Tricks	78
Metatyp	36	Systemdesign	80
Attribute	36	Ein System entwerfen	80
Fertigkeiten	36	Beispielsysteme	82
Gaben und Handicaps	37	Sicherheit In Aktion	85
Ausrüstung	38	Sicherheitsbeispiel	85
Neue Matrixgaben und -handicaps	39	HANDBUCH FÜR HACKER	86
Gaben	39	Die Grauen und die Schwarzen	88
Handicaps	40	Der Cracker Underground	88
Neue Lebensstil-Optionen	41	Virtuelle Private Netzwerke	89
Eingetaucht	41	Paydata	89
MATRIX FÜR DUMMIES	43	Die Kunst des Fälschens	91
Benutzt die Matrix, bevor sie euch benutzt	44	Durchs Leben mogeln	91
Die Grundlagen	44	Handwerkszeug	91
Surfen in der Matrix	46	Exploits	91
Von User zu User	47	Schwarze Matrix Service Provider	91
Die Gefahren	49	Hintertüren	92
Get ready to rock	50	Malware	93
MATRIX-TOPOLOGIE	51	Agenten	93
Hardware	52	Botnets	94
Knoten	52	Die Kunst des Krieges	95
Datenübertragung	54	Massensondierung	95
		Massenangriffe	95
		Phishing	95



Denial of Service	96	Erweiterte Echos	159
Ransomware	96	Erweitertes Improvisieren	160
Hackertricks	97	Paragone – Virtuelle Götter und Dämonen	161
Riggertricks	98	Beispiele für Paragone	162
EMP	99		
Spielinformationen	100	SPRITES	165
Einen besseren Hacker kaufen	100	Neue Sprite-Regeln	166
Piraterie	101	Sprites und Knotenzugang	166
Virtuelle private Netzwerke	101	Sprites zum Absturz bringen	166
Paydata	102	Verlinken (Langzeitregistrierung)	166
Die Kunst des Fälschens	102	Sprites und komplexe Formen	166
Exploits	104	Neue Sprites	168
Gehackte Accounts	104	Code-Sprite	168
Hintertüren	104	Lehrer-Sprite	168
Täuschung für Fortgeschrittene	106	Paladin-Sprite	168
Massensondierungen	107	Panzer-Sprite	168
Botnets	107	Spürhund-Sprite	168
Agentenskripte	108	Neue Sprite-Kräfte	169
Denial of Service Angriffe	108	Freie Sprites	170
Massenangriffe	109	Unabhängigkeit	170
Hackertricks	110	Profile	170
Riggertricks	112	Reassemblierung	171
EMP	113	Registrieren und dekompile von freien Sprites	172
		Kräfte Freier Sprites	172
		Resonanzbindung	172
SOFTWARE	114	Wilde Sprites	173
Erweiterte Softwareregeln	116		
ARE-Software	116	MATRIXPHÄNOMENE	174
Legale und raubkopierte Software	116	Matrixlegenden	176
Software überprüfen	118	Spielinformationen	178
Autonome Programme	118	Künstliche Intelligenzen (KIs)	178
Neue Programme und Handlungen	119	KI-Typen	180
Neue Software	119	KI-Gaben	182
Neue Matrixhandlungen	120	KI-Handicaps	183
Neue Autosofts	121	Geist der Maschine	183
Agenten-Autosofts	121	KW-Knoten – Am Rande der Realität	184
Drohnen-Autosofts	122	Resonanzquellen	186
Programmooptionen	123	Resonanzräume	186
Allgemeine Programmooptionen	123	Resonanzraumsuchen	187
Hacking-Programmooptionen	125	Dissonanz	189
Simsinnoptionen	125	Dissonanzströmungen	189
Softwareprogrammierung	127	Dissonante Paragone	190
Software programmieren	127	Dissonante Fähigkeiten	191
Malware-Programmierung	128	Dissonante Echos	192
Software-Bugs	128	Entropische Sprites	193
Malware	129	Kräfte Entropischer Sprites	194
Viren	129		
Beispiele für Viren	130	SIMSINN UND TALENTWARE	196
Würmer	131	Simsinn: Alles Erleben	198
Beispiele für Würmer	131	Die Anatomie eines ASIST-Signals	198
Trojaner	132	Die Produktion eines Sims	198
Beispiele für Trojaner	133	Ein Sim erleben	200
Taktische AR-Software	134	Rechtliche Auflagen: Echter als Echt	201
Taktische Netzwerke	134	Abhängig von Simsinn	201
Boni durch Tacnets	135	Subliminale Werbung	201
Tacnet-Informationen	136	Peak Controller	202
Softwarepakete	136	Realitätsverstärker	203
Programmpakete	137	Gehirnwäsche: Programmierbares	204
Softwaresuiten	137	ASIST-Biofeedback	204
Talentsoftcluster	137	Voraussetzungen	204
		Ereignis-Reprogrammierung	204
TECHNOMANCER	139	Eine Reprogrammierung erkennen	205
Digitales Erwachen	140	Eine Reprogrammierung umkehren	206
In Resonanz	140	Auslöseprogrammierung	206
Die Matrix erleben	142	Verhaltensmodifizierung	206
Mit der Strömung schwimmen	143	Talentware: Fertigkeiten Auf Knopfdruck	207
Resonierende Schatten	145	Linguasofts	207
Erweiterte Technomancer-Regeln	145	Wissenssofts	207
Das biologische PAN	145	Aktionsssofts	207
Den biologischen Knoten hacken	146	Talent-Netzwerke	207
Erweiterte komplexe Formen	146	Verchipte Arbeitskraft	207
Andere komplexe Formen	147	Talent-service Provider	208
Resonanzströmungen	148		
Beispiele für Strömungen	148	MATRIX-AUSRÜSTUNG	210
Im Einklang mit der Matrix – die Wandlung	151	Kommlinks, Module und Nexus	212
In die Matrix eintauchen	151	Kommlink-Modifikationen	212
Wandlungsaufgaben	152	Drohnen	213
Technomancer-Netzwerke	153	Elektronik	213
Beispiele für Netzwerke	155	Nanotech	214
Neue Echos	156		



Sicherheit	214
Dienstleistungen	214
Hackerdienste	214
MSP-Dienstleistungen	214
Software	215
TABELLEN	219
Beispiele für Knoten	219
Sicherheitsskripte	222
NEBENKÄSTEN	
Wer bist du? Identität in der drahtlosen Welt	9
Urbane Matrixlegenden	12
Populäre globale soziale Netzwerke	16
Psychologie heute: ARP	19
Die Top-5-Matrixkonzerne, die man 2071 im Auge behalten sollte	20
Kommunale Verwendungsmöglichkeiten von WIFI-Technologie	22
Seasource-Suche: Sousveillance	30
Populäre Sousveillance-Videos	30
Newsnet life feed, moderiert von Holly Haskins ...	33
Alternative Regeln	42
Hinter den Kulissen	58
Matrixwahrnehmung und -topologie	62
Optionalregel: Dramatische Verschlüsselung	72
Eine kurze Geschichte der Kryptographie	73
Skripte	75
Stufen von Matrixentitäten	81
Systementwurf aus dem Handgelenk	82
Vereinfachte Matrixruns	85
Exchange	90
Fälschung anderer Währungen	103
Hacker-Buchführung	107
Mook oder nicht Mook?	108
Armeen von Cyberzombies!	109
Cyberware-Schutzmaßnahmen	111
Anmerkungen zum Steuern von Geräten	112
Warez-Degenerierung	117
Servereigene Programme	118
Optionale Regel:	
Freeware und Open-Source-Programme	119
Agentenfähigkeiten	120
Das Beste vom Besten: Militärische Software	121
Autosofts im täglichen Leben	122
Durch Psychotrop-Option hervorgerufene Handicaps	124
Optionale Regel:	
Software-Bugs bei der Programmierung	128
Technomancer und Malware	130
Software übernehmen	147
Optionale Regel: Der Resonanz-Unterschied	148
Ohne Strömung – Wilde Technomancer	151
Echos lernen	156
Optionale Regel: Spektrum komplexer Formen	166
Sprite-Ikonographie	166
Top 10 der Matrixlegenden	176
Lone-Star-Knoten von Hacker zum Absturz gebracht?	178
Bekannte KIs	182
E-Geist-Sekten	184
Angebliche UV-Knoten	185
Resonanzraum: Das endlose Archiv	187
Resonanzraum: Die zerstörte Stadt	188
Resonanzraum: Die große Verbindung	189
Dissonante Krankheiten	192
Die Geschichte des Simsinn	199
Militärische Hardware	213



IMPRESSUM: VERNETZT

Texte: Lars Blumenstein, Rob Boyle, Robert Derie, Jennifer Harding, Martin Janssen, Ralf Koehler, Jay Levine, Moritz Lohmann, Sascha Müller, Aaron Pavao

Redaktion: Rob Boyle, Andrew Hackard, Jason Hardy, Robyn King-Nitschke, Michelle Lyons

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Entwicklung: Rob Boyle, Peter Taylor

Art Direction: Randall Bills

Satz und Layout: Jason Vargas

Satz der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Überarbeitetes Design: Rita Geers, Ralf Berszuck

Coverbild: Arndt Drechsler

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Illustrationen: Mariusz Gandzel, Philip Hilliker, Régis Moulun, Chad Sergesketter, Tony Shasteen, Eric Williams

Übersetzung der deutschen Ausgabe: Manfred Sanders

Lektorat der deutschen Ausgabe: Jan Helke, Benjamin Plaga, Michael Bohr, Stephanie von Treyer

Inspiration: Tonikom und 100blumen (dev-editing music). Die 2600 Magazine, Sicherheitsguru Bruce Schneier, Haxploitati-on-Filme.

Danksagungen: Alle Personen, die an den vorangegangenen Matrixbüchern mitgewirkt haben: Virtual Realities, Virtual Realities 2.0, Matrix, Target: Matrix, Renraku Arcology: Shutdown, Brainscan, Threats 2 und Systemfehler. Danke an Mikael Brodu, Masaaki Mutsuki, Adam Jury, Olivier Thieffine, Stephan Wodkowski, Tobias Wolter und alle Playtester für Feedback und Ideen.

Spieltester: Natalie Aked, Rob Aked, Sarah Baker, Tony Bruno, Chuck Burhanna, Steven A. Carroll, Jean-Marc Comeau, Andrew Coen, Joanna Craven, Marc Dagenais, Benjamin Davenport, Craig Engle, Rachel Engle, Cullen Erbacher, Doug Fleming, Eric Fleming, Bruce Ford, Eugen Fournes, Jason Freese, Nick Garden, Kendall Jung, Jason Keats, James O'Laughlin, David Lundquest, Chris Maxfield, Greg Nielsen, Aaron Pavao, Bryan Pow, Lyall Pow, Richard Riessen, Grant Robinson, Jonathon Staite, Eva Schiffer, Doug Smith, Pat Smith, Steve Smith, Mark Somers, Adam Taliska, Lee Thoms, Tom Tuckerman, John Unchelenko, Luc Villeneuve, Jeremy Weyand, Mark Young, Leland Zavakil and Michael Zenke

Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von
Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2009, 2011 Topps Company, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder
eingetragene Marken von Topps Company, Inc.

in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.

Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von
InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE

Verbinde mit Jackpoint-VPN ...
... Matrix-Zugangs-ID verschleiert
... Verschlüsselungsschlüssel generiert
... Verbindung mit Onion Routers hergestellt
> Login

Passwort eingeben

... Biometrische Überprüfung bestätigt
Verbunden mit <FEHLER: NETZKNOTEN UNBEKANNT>
„Der Zerstörungsdrang ist ein kreativer Drang.“

JackPoint-Statistik

57 Benutzer momentan aktiv im Netzwerk

Neueste Nachrichten
<FEHLER> Newsfeed momentan nicht verfügbar.

Persönliche Warnungen
* Alle Ihre Nachrichten wurden gelöscht.
* Ihr Agent Smithers ist abgestürzt. Neustart? J/N
* Ihr Agent Scully meldet eingeschränkte Funktionsfähigkeit.
* Ihre Prozessorauslastung liegt bei 97 %.

Erste Stufe
<FEHLER> Erste Stufe momentan nicht verfügbar.

Ihre derzeitigen Bewertungen: 57
(95 % positiv)

Zeit: 09. Mai 2071, 22:18

EINSTELLUNGEN

VERBINDUNGEN

AUFGABEN

LINKS

VERLAUF

Willkommen zurück bei JackPoint, Omae;
Ihre letzte Verbindung wurde vor 1 Stunde,
50 Minuten und 1 Sekunde getrennt.



COMSTAR FIREWALL — ALARM

Ihr Kommlink wurde von einem unbekannten Eindringling gehackt.
Offensive Gegenmaßnahmen aktiviert.
Aufspürprogramm gestartet.
Presslufthammer geladen.
Wollen Sie angreifen? J/N

AUFSPÜRPROGRAMM GESTARTET

... Proxyserver identifiziert. [Details]
... Beginne mit Analyse des Proxyserver-Datenverkehrs

Achtung! Ihre Pers0nn85#2d.....[{
0a3d0d
&&&^ ^ ^ ^ ^ 12e958>:.09
56fdd8*&Dc8d*CY&DSgt
FDSSFDds87
... FEHLER ///

CHAT

NACHRICHTEN

DATEIEN

BETRÄGE

NEXUS

SUCHE

ComStar Firewall



Activ

Jack-in-the-Box Virenschutz



Activ

SpamWitch-Filter



Activ

Kommcode



an/Empfang

Signal



ausgezeichnet

Versteckter Modus



Activ

Umgebungskarte



VERNETZT

Eingeladene Gäste
Otaku-Zuku Inbus

Beiträge/Dateien unter dem Marker „Vernetzt“:

*Matrix für Dummies
*Handbuch für Hacker
*Technomancer
*Matrixphänomene [Mehr]

WEITER

ERWEITERTE SUCHE

SPEICHERN