

Technik RP

Inhaltsverzeichnis

- [1 Allgemeine Informationen](#)
- [2 Rollwerte](#)
- [3 Sicherheitsstufen](#)
- [4 Jedi](#)
- [5 Reparieren von Fahrzeugen](#)
- [6 Abhören von Funks](#)

Hier findest du die Informationen zum Hacking auf CW:RP

Image not found or type unknown

1 Allgemeine Informationen

1. Charaktere, welche in ihrem Kit sowohl das Datapad "Doors" als auch eine Version des Keycard Scanner Crackers haben können Hacken.
 - Eventcharaktere müssen sich die Erlaubnis vom Eventleiter holen.
 - PassivRP Droiden dürfen nur Sicherheitsstufe 1 & 2 hacken.
2. Als ein Versuch gelten 3 Rolls, welche nach mindestens 4 "/me"-Aktionen hintereinander durchgeführt werden.
3. Nach einem gescheiterten Versuch muss mittels Advert eine Ankündigung geschrieben werden, welche darüber aufklärt, dass ein System gehackt wird.
 - Der Besitzer und die zuständige Behörde erhält diese Nachricht als Funk zugestellt.
4. Nach einem gescheiterten Versuch erhöht sich der Rollwert um 10 und es darf ein neuer Versuch gestartet werden, sofern eine andere Methode beschrieben wird.
 - Sobald ein Rollwert von 100 erreicht wurde und dieser Hackversuch ebenfalls fehlschlägt, dann ist der Hack fehlgeschlagen.
5. Der erhöhte Rollwert ist auch für andere Personen gültig, die im Zusammenhang mit derselben RP Situation versuchen das System zu hacken.
6. Das Logging-Tool darf nur verwendet werden, wenn man Zugriff auf das Keypad hat oder dieses vorher gehackt wurde.

Ist der Hack geglückt, so muss ein Keycard Scanner während der laufenden RP-Situation mittels dem Keycard Cracker geöffnet werden.

Türen (Ohne Keypad) und Fahrzeuge müssen NUR gehackt werden wenn:

- Sie eindeutig als abgeschlossen und bei Türen mit limitiertem Zugriff markiert sind.
- Türen nicht zu deiner Fraktion gehören.

2 Rollwerte

Sicherheitsstufe Rollwert

| | |
|--------------------|----|
| Sicherheitsstufe 1 | 40 |
| Sicherheitsstufe 2 | 60 |
| Sicherheitsstufe 3 | 80 |

3 Sicherheitsstufen

Datapads, Konsolen oder Serversysteme haben immer mindestens die Sicherheitsstufe der verbundenen Systeme!

Die angegebenen Sicherheitsstufen sind die üblichen Werte für die Spieler außerhalb eines Events und sind als Richtwerte für Solche anzusehen.

Sicherheitsstufe Systeme

| | |
|--------------------|---|
| | <p>Allgemeine Systeme</p> <ul style="list-style-type: none"> - Türen (ohne besondere Funktion) - Lichter - Datapads ohne Uplink |
| Sicherheitsstufe 1 | <ul style="list-style-type: none"> - Fahrzeuge - Fahrstühle - Droiden - Zivile Funkkanäle - Ziviles Lager/Ziviles Fraktionslager |
| | <p>Essenzielle Systeme</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luftschleußen - Verstärkte Türen, Schotten - Hangartore |
| Sicherheitsstufe 2 | <ul style="list-style-type: none"> - Medizinische Station - Militärische Droiden - Militärische Funkkanäle - Funkkanäle zwischen Jedi |
| | <p>Kritische Systeme</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brückensysteme - Reaktorkontrolle, Maschinenraum - Lebenserhaltung |
| Sicherheitsstufe 3 | <ul style="list-style-type: none"> - Funkkanäle von Geheimdiensten und Spezialeinheiten - Gefängnis - Galaktischer Senat (Alle Systeme) - Gefängnislager/Gefängnis Fraktionslager - Senatslager/ Senats-Fraktionslager |
| | <p>Prioritätssysteme</p> <ul style="list-style-type: none"> - RISA (Alle Systeme) - SEB (Alle Systeme) |
| Sicherheitsstufe 4 | <ul style="list-style-type: none"> - Holocronkammer (Nur mit Hilfe der Macht Hackbar) - Oberkommando (Alle Systeme + Lager) - RISA-Lager/RISA Fraktionslager |

4 Jedi

Jedi können Türen, die eigentlich gehackt werden müssen mit der Macht öffnen. (Beim Öffnen von Türen ist KEIN Rollbonus hinzuzufügen)

Technisch muss derselbe Prozess befolgt werden wie beim Hacking, aber es muss keine direkte Verbindung mit dem System hergestellt werden.

5 Reparieren von Fahrzeugen

Zum Reparieren von Fahrzeugen und Objekten (Ausnahme: Rüstung) durch den Fusion-Cutter oder Repair Torch muss wie beim Hacking vorgegangen werden.

Es reichen aber 2 "/me"-Aktionen und der Rollwert ist 60 für Zivilisten oder 40 für Militärangehörige.

Ausserdem gibt es keine Ankündigung bei Fehlschlag.

6 Abhören von Funks

Nur der RIS und Mitglieder des NIS können die Funkkommunikation auf dem Server abhören!

Dabei sind Rollwerte nach Sicherheitsstufe des Funkkanals und der Sicherheitsfreigabe des Abhörenden zu beachten:

Die Funks der Republik Commandos sind innerhalb der einzelnen Squads, nicht abhörbar!

Es muss nur bei nicht Republikanischen Komlinks gerollt werden!

Der Komlink mit der kleineren Prioritätsstufe muss von dem jeweils höheren entschlüsselt werden!

Echte Verschlüsselungen dürfen genutzt werden, um Metagaming zu verhindern, aber:

- Diese Nachricht wird als stark verschlüsselte Nachricht erkannt. Entschlüsselung durch Roll muss durch Entschlüsselung von Sender OOC beantwortet werden.