



Regras Gerais para Hacking

A tecnologia é o território dos jovens, enquanto os Anciões mal conseguem entender conceitos como globalização e eletricidade. Para os Anarquistas, o mundo digital é como uma segunda pele, uma extensão natural de suas habilidades. Enquanto um teimoso Ancião Ventrue luta para enviar uma mensagem usando métodos antiquados, como um pergaminho lacrado cruzando oceanos, um Anarquista astuto pode, no mesmo tempo, hackear as contas

bancárias desses Anciões, arruinar suas fortunas e ainda maratonar todas as cinco temporadas de Breaking Bad.

Personagens com a habilidade de Hacking em Computador conseguem invadir a segurança de computadores, servidores e firewalls de rede. Isso permite acesso a informações confidenciais, a possibilidade de excluir ou alterar dados digitais, ou até mesmo instalar vírus e Spyware para monitorar ou corromper sistemas. Para realizar um hack, o personagem deve vencer um Desafio Mental contra a Dificuldade Base do sistema alvo, ajustada por quaisquer Modificadores Condicionais.

Para que ataques cibernéticos sejam bem-sucedidos, personagens e NPCs devem atender a requisitos básicos de habilidades. Abaixo, exemplificamos os passos de um ataque cibernético.

Suponha que o personagem, chamado Morfeu, precise invadir as câmeras de uma loja que capturaram cenas de um combate em um beco, resultando em uma quebra de máscara. O narrador oferece duas opções: "Você vai até o local para se conectar à rede da empresa e acessar as gravações, ou fará isso do porão do refúgio do príncipe?". Como Morfeu é um hacker astuto, ele decide fazer isso do porão do príncipe.

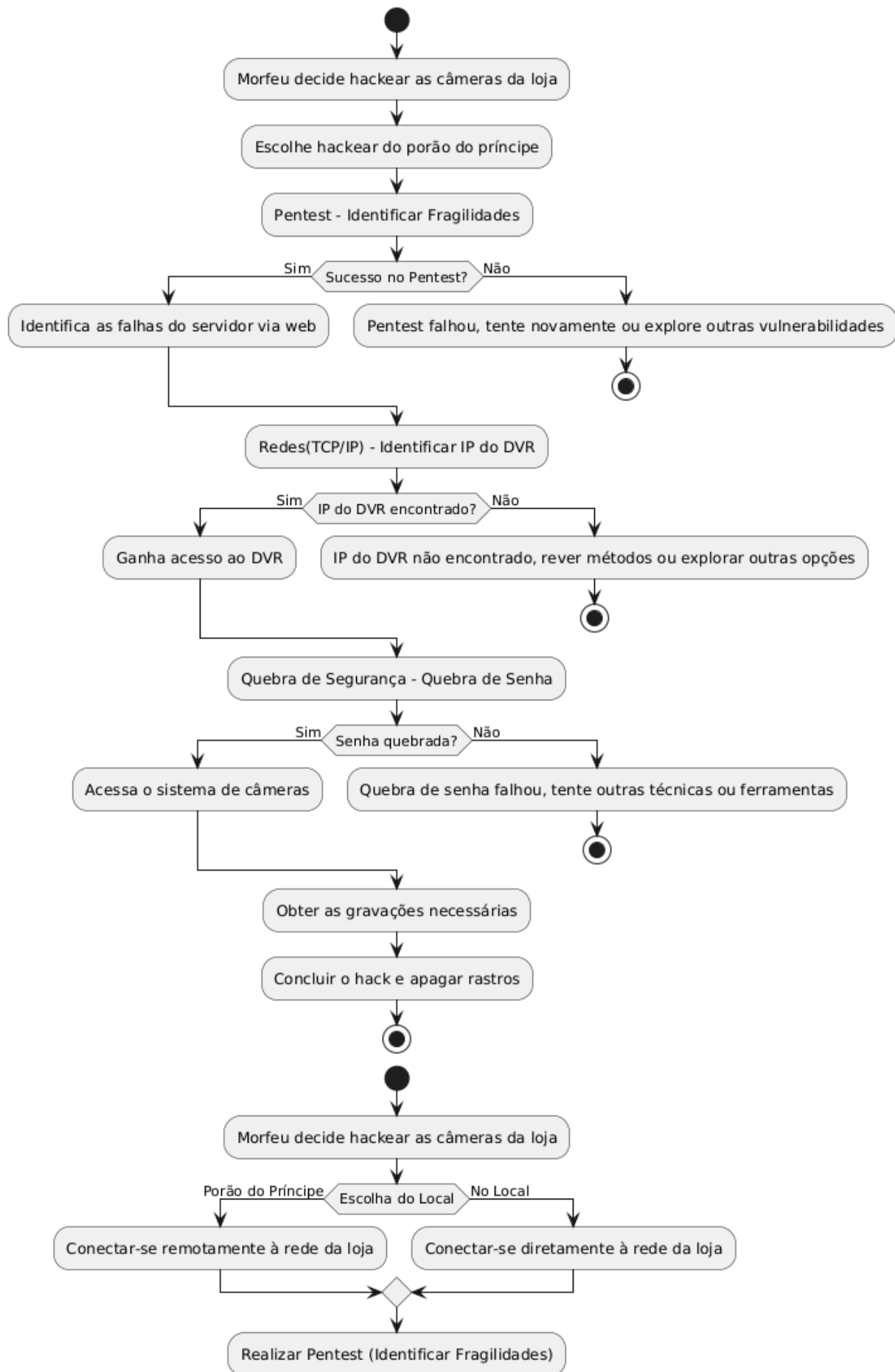
Nesse exemplo, consideramos as seguintes habilidades essenciais para um ataque cibernético:

Pentest: Identificar pontos de fragilidade em algoritmos é crucial para qualquer ataque. Para isso, o jogador precisa de habilidades como Hacking e Segurança para encontrar falhas no servidor via web e obter acesso à empresa.

Redes (TCP/IP): Uma vez no servidor, é necessário identificar o endereço IP do DVR. O personagem precisa ter conhecimento dos protocolos de rede, o que requer pontos na habilidade Computador.

Quebra de Segurança: Uma técnica comum em ataques cibernéticos é a quebra de senhas. O jogador precisa ter habilidades como Criptografia, Segurança e Hacking, entre outras que o narrador possa exigir.

Depois de atender aos pré-requisitos, o jogador deve realizar os testes necessários para passar por cada um desses tópicos. Abaixo, incluímos um fluxograma para facilitar a compreensão desse processo.



Dificuldades Básicas

(Estas são sugestões para alvos mundanos. Dificuldades para sistemas de dados criados por personagens devem ser determinadas a critério do contador de histórias.)

- °Celular: 5
- °Computador pessoal: 6
- °Escola secundária local: 8
- °Smartphone: 9
- °Pequeno negócio local: 10
- °Serviços públicos locais/Governo: 15
- °Grandes corporações: 20

Modificadores condicionais

- Obter acesso somente leitura ao sistema sem cobrir seus rastros:
(Sem alteração)
- Tentar ocultar sua atividade: (+2)
- Obter acesso root para manipular, adicionar ou excluir dados: (+3)
- Hackear com equipamento personalizado: (-2)
- Hackear de um smartphone: (+5)
- Conectado localmente à mesma rede: (-1)
- Conexão direta com fio ao computador alvo: (-3)
- O hacker já sabe a senha de um administrador do sistema: (-5)
- Preparar scripts de comando automatizados antes da tentativa de hackear: (-1 para cada hora de tempo de jogo gasto, até o máximo de -3)
- O hacker nunca tentou esse tipo de sistema: (+2)
- O sistema alvo usa software de segurança personalizado: (+1 a +5)
- Sistema ativamente protegido por analistas: (+1 cada)
- Aplicativos, vírus, código e exploits personalizados: (-1 a -5; O hacker também deve possuir desenvolvimento de software relevante habilidades)
- Efeitos sobrenaturais envolvidos: (+/- critério do Narrador)



Referencias:

°Genre packt Anarchy 2023 pag 23

°CiberSegurança CISCO



Scan to Verify

°NDG LINUX 2024