RÉALITÉS VIRTUELLES™ 2.0



PAUL R. HUME

FASA CORPORATION

SHADOWRUN®

DESCARTES EDITEUR

RÉALITÉS VIRTUELLES™ 2.0



«J'étais là, à côté de Joe, au coin, quand s'est pointé cet énorme troll conduisant la plus grosse Harley Scorpion que j'ai jamais vue, crachant le feu de ses trois points d'attache. Ce qui m'a vraiment foutu les jetons, ce sont ses bras ; ils se terminaient par deux énormes tronçonneuses qui vrombissaient comme cent mille guêpes. Il nous a foncé droit dessus, et il est passé à travers Joe comme dans du beurre ! Joe a scintillé un peu, le visage tordu de douleur, et il a disparu. Je suis retourné au squat vite fait avec les mots «Achetez MITSUHAMA» qui me trottaient dans la tête - me demandez pas pourquoi. «Ensuite, le frère de Joe nous a débranché de la Matrice... ...ET LE VRAI CAUCHEMAR A COMMENCÉ.»

Réalités Virtuelles offre une refonte complète de toutes les règles pour jouer dans le monde virtuel de *Shadowrun* - la Matrice. Ces nouvelles règles accélèrent le déroulement de la partie dans le net, améliorent la technologie de *Shadowrun*, et vous proposent un nouveau matériel plus performant. Ce supplément comprend aussi des règles pour jouer les otakus, les mystérieux technochamans qui semblent vivre dans la Matrice, et vous dévoile les toutes dernières informations concernant les lois matricielles et les Intelligences Artificielles.

Réalités Virtuelles est un supplément de règles pour *Shadowrun Deuxième Édition.*

SHADOWRUN®

SHADOWRUN ®, La MATRICE et RÉALITÉS VIRTUELLES ™ sont des marques déposées de FASA Corporation.
Copyright © 1998 FASA Corporation. Tous droits réservés.
Version française éditée sous licence par :
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

215 F - S520

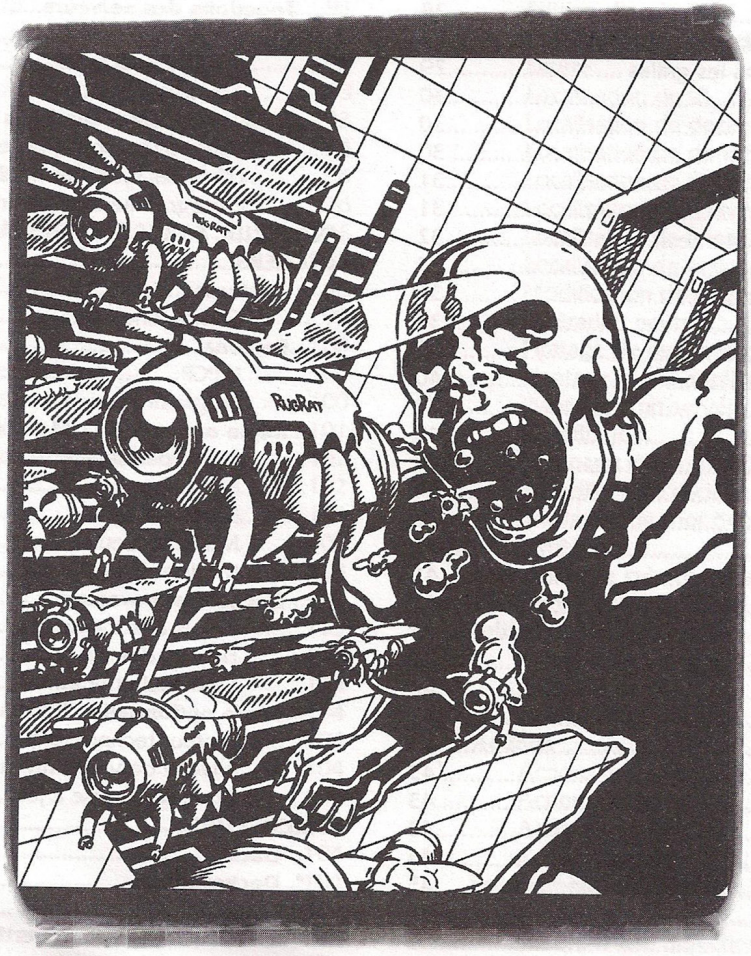
9 782740 801666

ISBN : 2-7408-0166-1

FASA CORPORATION

DESCARTES EDITEUR

RÉALITÉS VIRTUELLES 2.0

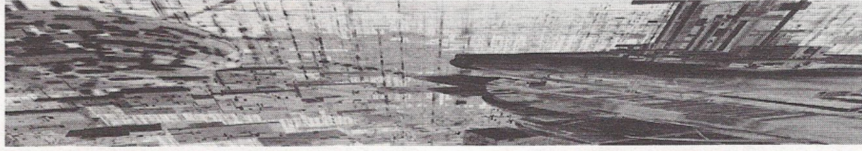




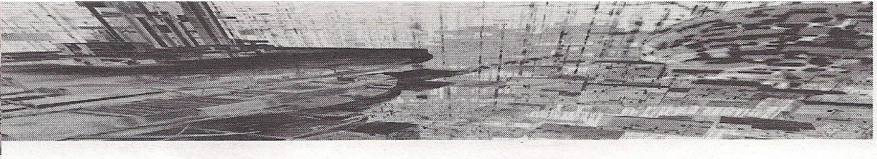
SOMMAIRE

INTRODUCTION 5
INTERLUDE 1 : BIENVENUE DANS LA MATRICE 7
MATRICE 2.0 12
Icônes 14
Grille et serveurs 14
Topologie de la Matrice 14
Indices de système 16
Indice de sécurité 16
Indice de sous-systèmes 16
Format des indices 16
Indices de cyberdeck 17
Facteur de détection 17
Réserve informatique 18
Tests de système 19
Pointage de sécurité 19
INTERLUDE 2 : LES CHOSES CHANGENT 20
GRILLES ET SERVEURS 24
Grilles 26
RTR 26
RTL 26
RTL privé 28
Points d'entrée 28
Pointage de sécurité des grilles 29
Opérations système dans les grilles 29
Liaisons satellites 30
Serveurs 30
Codes de sécurité 30
Difficulté d'intrusion 31
Indices de système 31
Pièges et astuces des systèmes 32
Mots de passe 34
Réseaux de serveurs 36
Serveurs ultraviolets 36
CONTRE-MESURES D'INTRUSION 38
Autonomes contre réactives 40
Localisation des CI 40
Plantage des CI 40
Effacement des CI 40
Indices des CI 40
CI blanches 40
Crippler 41
Killer 41
Bombe matricielle 41
Sonde 42
Brouillage 42
Kamikaze 42
CI grises 43
Blaster 43
Ripper 43
Foudre 43
Kamikaze plus 43
Couleuvre 44
CI Traces 45
Facteur de trace 45
Cycle de chasse 45
Cycle de localisation 45
Vaincre une CI trace 46
Effets des traces 46
Trace piégée 47
Traces & réseaux 47
CI noires 47
CI noires en combat 48
CI noires mortelles 48
CI noires non-mortelles 49
CI noires psychotropes 49
Guérir des effets psychotropes 50
Options défensives des CI 50
Armure 50
Bouclier 50
Esquive 50
CI pièges 50
Règles optionnelles 51
CI en cascade 51
CI expertes 52
Constructs 52
CI en meute 52
Extinction d'un serveur 53
INTERLUDE 3 : TERREUR HAUTE DÉFINITION 54
CARTOGRAPHIE DE LA MATRICE 60
Nœuds d'accès au système 62
Faisceaux de sécurité 62
Stades d'activation 62
Alertes 62
Allocation aléatoire des CI 63
Un peu de bon sens 65
Réinitialisation des serveurs 65
Fonctions des serveurs 65
Données négociables 65
Systèmes esclaves 67
Applications 68
SMU et systèmes modelés 68
Choix d'une métaphore 68
Effets des systèmes modelés et des filtres de réalité 69
Cartographie des systèmes modelés 69
INTERLUDE 4 : LES MONDES MATRICIELS 70
DECKERS 74
Attributs 76
Compétences 76
Persona 76
MPCP 76
Programmes persona 76
Règle optionnelle : Modes de cyberdeck 77
Mode par défaut 77
Mode évasion 77
Mode masque 77
Mode senseurs 77
Mode solidité 77
Deckers et travaux 77
Bonus aux travaux 77
Finition des travaux 77
Le travail et la santé 77
Règle optionnelle : Niveau technologique 77
Facteur technologique 78
Niveau de vie et niveau technologique 78
Coût de la mise à jour 78
ARCHÉTYPES 79
Decker 79
• **Decker elfe** 80
CYBERDECKS 81
Construction d'un cyberdeck 82
Description des travaux 82
Cyberdecks crâniens 82
Outils et composants 82
Outils 82
Composants 83
Améliorations 83
Règle optionnelle : Récupération 84
MPCP 84
Amélioration du MPCP 84
Filtres de réalité 84

SOMMAIRE



Iconographie du MPCP....84
Construction du MPCP....84
Programmes persona....84
Mémoire active....85
Interface ASSIST....85
Interfaces de contrôle....85
Sourdine RAS....85
Dinosaures....85
Renfort....86
Filtre de biofeedback CCMI....86
Vitesse d'Entrée/Sortie....86
Accroissement de réponse....87
Interface satellite....88
Mémoire de stockage....88
Composants divers....88
Decks *à la carte*....88
Prix de gros....89
Règle optionnelle : Montage expérimental....90
Règle optionnelle : Conversions commerciales....90
Règle optionnelle : Largeur de bande....90
Largeur de bande d'icône....91
Largeur de bande d'E/S....91
CONTACTS....92
Deckmeister....92
LIEUX PARTICULIERS....93
La cyberboutique....93
PROGRAMMES....94
Code source et code objet....96
Utilitaires....96
Utilitaires opérationnels....96
Utilitaires spéciaux....97
Utilitaires offensifs....98
Utilitaires défensifs....99
Programmation....100
Indice des programmes....100
Taille des programmes....100
Outils de programmation....101
Règle optionnelle : options des utilitaires....102
Options et taille....102
Options et indices....103
Options et coût....103
Aire d'effet....103
Auto-compactage....103
Chasse....103
DEDLAB....103
Furtivité....104
Limitation....104
Optimisation....104
Pénétration....104
Sensibilité....104
Usage unique....104
Visée....104
Séries de commandes....104
Structures autonomes....105
Cœur des structures autonomes....105
Chargement des structures autonomes....106
Faire fonctionner une structure autonome....106
Structures autonomes stupides....106
Structures autonomes intelligentes....107
Améliorations....107
Achat des programmes....107
OPÉRATIONS SYSTÈME....108
Interrogations....110
Opérations en cours....110
Opérations surveillées....110
Description des opérations....110
Analyse de CI....111
Analyse de sécurité....111
Analyse de serveur....111
Analyse de sous-système....111
Analyse d'icône....111
Appel télécom....111
Chargement de données....111
Connexion à un RTL....112
Connexion à un RTR....112
Connexion à un serveur....112
Contrôle d'esclave....112
Déchargement de données....112
Déconnexion en douceur....113
Décryptage d'accès....113
Décryptage de fichier....113
Décryptage d'esclave....114
Dérivation de la piste matricielle....114
Désinfection....114
Écoute télécom....114
Édition de fichier....114
Édition d'esclave....115
Invalidation de mot de passe....115
Leurre....115
Localisation de CI....115
Localisation de decker....115
Localisation de données négociables....115
Localisation de fichier....115
Localisation d'esclave....116
Localisation de nœud d'accès....116
Localisation de structure autonome....116
Modification de mémoire....117
Opération neutre....117
Piratage de registre....117
Plantage d'une application....118
Plantage d'un serveur....118
Redéfinition....118
Scannage d'icône....118
Surveillance d'esclave....118
Validation de mot de passe....118
CYBERCOMBAT....119
Séquence de cybercombat....120
Temps subjectif....120
Initiative....120
Initiative des deckers....120
Initiative des CI....120
Autres programmes....120
Actions....120
Actions automatiques....121
Actions simples....121
Actions complexes....121
Actions extérieures au combat....121
Engagement du combat....121
Manœuvres de combat....121
Échapper à la détection....122
Blocage d'une attaque....122
Position d'attaque....122
Résolution des attaques....123
Improvisation d'une attaque....123
Endommagement des icônes....123
Moniteur de condition....124
Surcharge simsens....124
Choc d'éjection....124
LA MAISON DU HACKER....125
Logiciels et microprogrammes persona....126



SOMMAIRE

MPCP 126
Programmes persona 126
Sélection complète de persona 127
Utilitaires 127
Utilitaires opérationnels 127
Utilitaires spéciaux 129
Utilitaires offensifs 130
LOIS MATRICIELLES 132
Juridictions du cyberspace 135
Bases de données publiques 135
Bases de données gouvernementales 136
Bases de données corporatistes 136
INTELLIGENCES ARTIFICIELLES 138
Cogiciels semi-autonomes 140
Cogiciels et serveur natal 140
Indices de cogiciel 140
Réserve d'utilitaires 141
Réponse des cogiciels 141
Utilisation des cogiciels 141
Les véritables IA 141
LES OTAKUS 142
Devenir un otaku 144
La Résonance profonde 144
Création d'un otaku 144
Choix des attributs 144
Choix des compétences 144
Choix des ressources 145
Temps de programmation 145
Alter ego matriciel 145
Amélioration des attributs 145
Réponse 145
Armure/Renfort 145
Formes complexes 145
Sprites 146
Otakus et niveau technologique 146
Otaku et dégâts 146
Jouer un otaku 146
Cyberadepte ou technochaman ? 147
Mystère des otakus 147
Qu'est-ce qui se passe-t-il réellement ? 148
POINTS CHAUDS DE LA MATRICE 149
Ares Macrotechnology 150
Shiseki-Gumo 151
FBI 152
APPENDICES 156
Biens et services 157
Tables de référence 159
Fiche de cyberdeck 165
Fiche de construction de cyberdeck 166
Fiche de programmation 168
INDEX 169

SHADOWRUN, la MATRICE et VIRUTAL REALITIES 2.0 sont des marques déposées par FASA Corporation. Copyright © 1998 FASA Corporation. Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
Édition et dépôt légal Mai 1998
ISBN : 2-4708-0166-1

Version française éditée par Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Rédaction
Paul R. Hume

Développement
Carl Sargent avec Michael Mulvihill

ÉDITION AMÉRICAINE
Éditeur principal
Donna Ippolito
Éditeur associé
Sharon Turner Mulvihill
Assistants
Diane Piron-Gelman
Robert «Brainiac» Cruz

PRODUCTION
Directeur artistique
Jim Nelson
Directeurs de projet
Joel Biske - Mark Ernst
Maquette de couverture
Jim Nelson
Couverture
Darrel Anderson
Illustrations en couleurs
Darrel Anderson
Joel Biske - Jim Nelson
Maquette des illustrations couleurs
Mark Ernst - Jim Nelson
Illustrations en noir et blanc
Peter Bergting - Joel Biske
Mike Jackson - Jeff Laubenstein
Maquette U.S.
Mark Ernst

VERSION FRANÇAISE

Traduction
Triskel

Développement
Guillaume Fournier

Directeur de collection
Henri Balczesak

Rewriting et adaptation
Jean-Luc Blaise et
Dominique Balczesak

Réalisation technique
Guillaume Rohmer avec
la collaboration de la SARL InEdit

Titre original
Virtual Realities 2.0

Tous les personnages et objets dessinés par Darrel Anderson sont la propriété de Darrel Anderson. Copyright Darrel Anderson © 1995. Tous droits réservés.

INTRODUCTION



Depuis la parution de Shadowrun en 1989, les joueurs et les meneurs de jeu nous ont envoyé des millions de mégapulses de données d'une valeur inestimable sur le système de jeu. La plupart de ces données concernaient la complexité de la Matrice dans **Shadowrun** et critiquaient la trop grande perte de temps entraînée par la création des systèmes matriciels, les fabrication et modification des consoles, ainsi que par ces parties des aventures se déroulant dans la Matrice. **Réalités Virtuelles**, le nouveau guide de la Matrice pour **Shadowrun Deuxième Édition**, rénove le cyberspace et répond à ces problèmes.

Réalités Virtuelles propose de nouvelles règles d'élaboration de systèmes matriciels, de construction et de modification de consoles, de cybercombat, de GLACE et de programmes - tout ce dont vous avez besoin pour gérer une course matricielle. De plus, **Réalités Virtuelles** fournit des logiciels entièrement nouveaux, des trucs de programmation,



de nouvelles règles de dommage ainsi que des règles supplémentaires pour créer et jouer les mystérieux otakus, les plus redoutables deckers de la Matrice. Toutes ces nouvelles règles ont été conçues pour rendre la Matrice plus accessible - et beaucoup plus dangereuse !

Bien que les règles présentées dans **Réalités Virtuelles** remplacent toutes les règles sur la Matrice de **Shadowrun** précédemment publiées (sauf indication contraire), les meneurs de jeu et les joueurs restent libres, comme toujours, de les modifier ou de continuer à utiliser une version antérieure de certaines de ces règles.

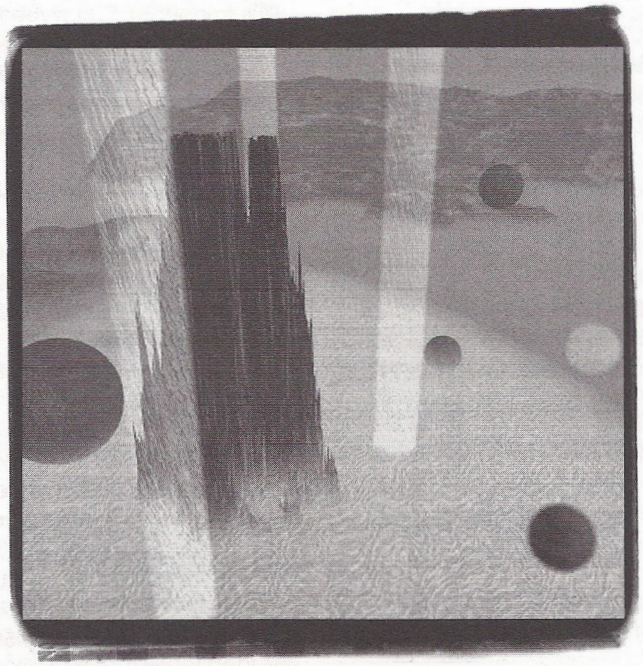
La Matrice, ses structures, leurs fonctions et les deckers formant une entité holistique, il est inévitable que les premiers chapitres fassent référence à des chapitres postérieurs. Par exemple, **Contre-mesures d'intrusion** introduit certains concepts décrits en détail au chapitre **Cybercombat**. Ces renvois, qui parsèment le texte, peuvent paraître gênants à première lecture, mais devraient par la suite faciliter grandement la recherche d'une procédure ou d'un point de règle spécifique.

Le supplément commence avec **Bienvenue dans la Matrice**, premier des interludes qui émaillent **Réalités Virtuelles**. Ces courtes histoires présentent «de l'intérieur» les concepts développés dans les règles. Le premier chapitre de règles proprement dites est **Matrice 2.0**, où sont décrits plusieurs concepts de base modifiés dans cette nouvelle version des règles matricielles. Ceux-ci permettent de mieux comprendre la gestion des connexions matricielles, les caractéristiques des systèmes et des consoles, et les mesures de sécurité. Le chapitre **Grilles et serveurs** offre de nouvelles possibilités de traverser les réseaux et les serveurs, et détaille de nouveaux systèmes de sécurité.

Contre-mesures d'intrusion réactualise les programmes GLACE que tous les deckers de **Shadowrun** ont appris à connaître et à aimer, et en introduit différentes formes aussi nouvelles que dangereuses. Le chapitre **Cartographie de la Matrice** décrit deux nouvelles procédures d'élaboration de systèmes matriciels, avec des règles de conception de systèmes de sécurité et de modelage de systèmes. Le chapitre **Deckers** indique comment créer des personnages de deckers et leurs persona avec les nouvelles règles de Matrice. **Archétype** propose deux nouveaux deckers. **Cyberdecks** permet de concevoir et d'améliorer les consoles, et présente un nouveau contact, le deckmeister, qui travaille dans ce que l'on appelle une cyberboutique. Le chapitre **Programmes** montre de nouvelles règles de création de programmes et de structures de programme autonomes. Le chapitre **Opérations système** explique comment accomplir les opérations les plus communes que les deckers utilisent dans la Matrice, et le chapitre **Cybercombat** détaille des règles améliorées et développées de combat matriciel.

La maison du hacker fournit une sélection des derniers logiciels et composants électroniques en vente sur le marché, tandis que le chapitre **Lois matricielles** présente un aperçu général du fonctionnement légal du cyberspace. **Intelligences Artificielles** inclut de nouvelles règles pour les logiciels semi-autonomes (cogiciels) et envisage d'autres formes d'Intelligence Artificielle susceptibles d'exister dans la Matrice. Le chapitre **Otakus** fournit des règles pour créer et jouer ces mystérieux habitants légendaires de la Matrice. Enfin, **Points chauds de la Matrice** propose aux meneurs de jeu trois systèmes prêts à jouer pour stimuler leurs joueurs deckers ou pour servir d'exemples à l'élaboration de leurs propres systèmes personnalisés. **Réalités Virtuelles** se termine par un **Appendice** de tableaux et autres récapitulatifs commodes des grandes lignes des règles.

BIENVENUE DANS LA MATRICE



>>>>> [Hé, quelqu'un a déjà jeté un œil à ce qu'on vend

aux gosses, aujourd'hui ? Je viens juste d'offrir à ma fille le MatrixPal dernière version de chez Renraku, ce logiciel éducatif qu'ils utilisent dans leurs écoles privées, et j'y ai trouvé ce texte de propagande mignon tout plein sur le serveur d'aide.]<<<<<

- Mom On The Run (21:03:32/10-07-55)

>>>>>[Pourquoi tu te prends la tête avec des joujoux pour mômes de shaikujin, maman ? Rien de tel que tes bons vieux programmes maison si tu veux que ton petit rat de la Matrice se fasse les dents.]<<<<<

- Digital Dawg (21:03:54/10-07-55)

>>>>>[Je croyais que Renraku réservait la vente de ces logiciels aux enfants de ses propres SINneurs ?]<<<<<

- Bogay (21:03:59/10-07-55)



>>>>>[Qui a dit que je l'avais *acheté* (affichage - GRAND SOURIRE) ?]<<<<<
- Mom On The Run (21:04:03/10-07-55)

>>**CHARGER_MatrixPal Émulation**
<<CHARGEMENT>>
<<LANCEMENT>>

>>**CHARGER_MatrixPal : Aide 1.0A**
<<CHARGEMENT>>
<<LANCEMENT>>

>>**ENTRER_sujet-SEXE de l'enfant**
<<ENTRÉE>>
<<(M/F)? F>>
<<SÉLECTION DU SEXE DE L'ICÔNE>>
<<(Mr/Mme)? Mme>>
<<ICÔNE CHARGÉE>>

>(Mme PULSE : Konnbonwa, >>**ENTRER_sujet-NOM de l'enfant** : <<AUCUN>> : <<INSERTION PAR DÉFAUT>> Ma chérie ! Je suis Mme Pulse, ton gentil professeur matriciel, et je suis là pour t'aider... À DÉCOUVRIR... **LA MATRICE**!)<

>>**PAUSE_pour insertion**
<<PAUSE>>
<<RÉPÉTITION>>
<<PAUSE>>
<<RÉPÉTITION>>
<<PAUSE>>
<<RÉPÉTITION>>
<<PAUSE>>

>>>>>[Oh merde. C'est pas vrai. **->KONNBONWA, Mme PULSE>** (affichage_courbette)<]<<<<<
- Have Deck-Will Travel (21:04:14/10-07-55)

>(Mme PULSE : Quelle politesse ! Ta pauvre mère doit être fière de toi. Nous allons beaucoup nous amuser dans la **MATRICE**, et nous apprendrons toutes sortes de choses très utiles.)<

>>>>>[Je le crois pas - ils les prennent vraiment au berceau - *pauvre maman ?]*<<<<<
- Brother Data (21:05:21/10-07-55)

>>>>>[La routine d'installation demande à l'enfant sa structure familiale. Semblerait que Renraku n'ait pas prévu le cas d'une «gamine conçue in vitro par une mère lesbienne vivant dans une tribu urbaine». Apparemment, ce truc me considère comme une veuve.]<<<<<
- Mom On The Run (21:05:37/10-07-55)

>(Mme PULSE : Pour accéder à la **MATRICE**, tout bon utilisateur a besoin d'un **CYBERTERMINAL**. Ton gentil professeur matriciel Renraku est un **CYBERTERMINAL**.)<

>>>>>[Tu parles d'un nom à rallonge.]<<<<<
- Newchum (21:05:49/10-07-55)

>>>>>[Surtout qu'un deck est à un cyberterminal ce qu'un panzer de basse altitude est à un scooter électrique, bonhomme.]<<<<<
- Digital Dawg (21:06:01/10-07-55)

>>>>>[Hein ?]<<<<<
- Newchum (21:06:17/10-07-55)

>>>>>[D.D. veut dire que les cyberterminaux possèdent d'ordinaire des puces et des logiciels de faible puissance, Newchum. Plus important : un cyberterminal légal possède une signature matricielle gravée au cœur du MPCP qui balise toutes ses actions dans la Matrice. Même les super chercheurs et programmeurs des grandes compagnies n'utilisent pas de *vrais* decks.]<<<<<
- Brother Data (21:06:29/10-07-55)

>>>>>[Ouais. Cette salope de decker de sécurité qui m'a viré d'un système Fuchi la semaine dernière utilisait un truc qui ressemblait furieusement à un «vrai» deck. En tout cas, les programmes de combat qu'elle utilisait avaient l'air salement réel. Ça m'a coûté chaud pour remplacer mes puces après ce torpillage.]<<<<<
- Slithy Tove (21:06:37/10-07-55)

>>>>>[Hé, Tove, dis plutôt que tu t'es emmêlé les commandes. Non, sérieusement, un cyber*terminal* peut être aussi puissant qu'un deck, en termes de puissance, de mémoire et tout ça. Mais il laisse toujours une trace. Un cyber*deck* n'en laisse aucune.

Je crois que Mme PULSE est sur le point de me donner raison.]<<<<<
- Brother Data (21:06:58/10-07-55)

>>**CHARGER_Icône de l'élève**
<<CHARGEMENT>>
>>**AFFICHER_Paramètres de l'icône**
<<AFFICHAGE>>

<(Mme PULSE : Voilà, c'est toi, >>**ENTRER_sujet-NOM de l'enfant** : <<AUCUN>> : <<INSERTION PAR DÉFAUT>> ma chérie, ou plutôt c'est ton **ICÔNE** dans la **MATRICE**. On appelle également cela un **PERSONA**. Plus tu travailleras sur ton **PERSONA**, et plus ses capacités matricielles seront importantes. Les meilleurs étudiants reçoivent les meilleures **ICÔNES**, alors tu dois étudier *très* sérieusement.)<

>>**AFFICHER_Paramètre-SOLIDITÉ**
<<AFFICHAGE>>

>(Ta **SOLIDITÉ** représente l'intégrité du système de ton icône.)<

>>**AFFICHER_Paramètre-SENSEURS**
<<AFFICHAGE>>

>(Et tes **SENSEURS** te permettent de voir les choses dans la Matrice. Leurs capacités sont contrôlées par ton Maître Contrôle du Persona, que les utilisateurs expérimentés de la **MATRICE** appellent ton **MPCP**.)<



>>>>>[Qu'est-ce que ça veut dire ? Elle a oublié le reste.]<<<<<
- Newchum (21:08:02/10-07-55)

>>>>>[Parce que c'est un programme corpo. Un utilisateur légal a une Solidité (tout le monde en a une). Et il a besoin de Senseurs pour visualiser ce qu'il fabrique. Mais aucun employé de bureau n'a besoin d'une Évasion ou d'un Masque. Et aucun terminal normal n'aura ces puces installées. En fait, ils n'ont même pas de prises où brancher ces puces sur la carte-mère du MPCP.

Un decker corporatiste, par contre, a une Évasion. Autrement, il se ferait tailler un costard par le premier programme de combat qu'on lui balancerait. Mais même ces gars-là n'ont pas de Masque. Tu veux connaître la grande différence entre un cyberterminal et un deck ? Eh ben, c'est ça. Le Masque. Voilà ce qui fait de toi un véritable criminel endurci.]<<<<<
- Have Deck-Will Travel (21:08:13/10-07-55)

>>>>>[Un criminel mort, si tu t'imagines que le MPCP est le seul truc que les corpos équipent d'un code de signature. Passe au cybercontrôle tout matériel que tu n'as pas entièrement construit de tes mains, et *peut-être* que, comme ça, tu éviteras de te traîner un sillage d'étoile filante dans la Matrice.]<<<<<
- Top Nun (21:08:23/10-07-55)

>>>>>[Par contre, quand ils envoient un decker corpo pirater un autre système, ils l'équipent de puces de Masque, c'est évident.]<<<<<
- Digital Dawg (21:08:38/10-07-55)

>>>>>[Hé, Dawg ! Jamais vu une de ces puces, comment ça s'appelle déjà, un Système Actif de Suppression de Signature ? C'est un truc à double détente. D'abord, il est inopérant dans les systèmes de son fabricant. Un deck équipé d'un SASS Fuchi, mettons, ne peut se glisser dans un système Fuchi. Par contre, il marche du feu de Dieu dans un système Mitsuhama.]<<<<<
- Top Nun (21:08:49/10-07-55)

>>>>>[So ka. Ça explique une histoire que j'ai entendue récemment. Un decker de Fuchi qui se serait fait grillé au cours d'une passe contre un système Aztechnology. On raconte qu'il aurait déclenché toutes les alarmes du système, comme si son Masque avait perdu toute utilité. En fait, les Azzies se seraient fait planter par leur service d'approvisionnement local et auraient réactualisé leur système avec des puces Fuchi la semaine d'avant. Si le decker était équipé d'un SASS, son Masque s'est probablement déconnecté dès son accès au système, identifié comme un «territoire ami».]<<<<<
- Have Deck-Will Travel (21:09:24/10-07-55)

>>>>>[Tu parles d'un crétin ! S'il était parti un minimum en reconnaissance avant de plonger dans le système, il aurait compris ce qui l'attendait.]<<<<<
- Digital Dawg (21:09:37/10-07-55)

>>AFFICHER_signature-MPCP
<<AFFICHAGE>>

>(Mme PULSE : Tu vois ? Le système sait qui tu es, et que tu as la permission d'être ici. C'est parce que tu as le bon **MOT DE PASSE**. Tu te souviens que quand tu as allumé ton gentil professeur matriciel, il t'a demandé ton **MOT DE PASSE** personnel ? Voilà comment il a su que tu étais son utilisateur légitime et que tu avais le droit de te connecter à la **MATRICE** et de t'amuser. Chaque utilisateur possède un **MOT DE PASSE** verrouillé dans son **CYBERTERMINAL**. Si tu utilises par erreur le **MOT DE PASSE** d'un d'autre sur ton **CYBERTERMINAL**, c'est indiqué aux opérateurs du système qui t'aident à corriger ton erreur. Maintenant, avance la main et touche l'icône.)<

>>>>>[Mais putain, qu'est-ce que c'est que ces astérisques autour de certains mots ? **->Lire **CYBERTERMINAL**]<<<<<
- Dan D. Ruff (21:09:53/10-07-55)

<<INTERRUPTION DÉTECTÉE>>
>>PAUSE_MatrixPal-AIDE-1.0a
>>OUVRIR_MatrixPal-Dictionnaire-Sensei
<<CHARGEMENT WORD SENSEI>>
<<LANCEMENT>>

<(Word Sensei : C'est une très bonne question, **>>ENTRER-sujet-NOM de l'enfant** : <<AUCUN>> : INSERTION PAR DÉFAUT>> ma chérie. Un *cyberterminal* est une machine qui permet à son utilisateur de se connecter à la **MATRICE** et d'y effectuer différentes tâches. Regarde cette image qui représente ton cyberterminal MatrixPal. Ces circuits que tu vois là sont l'interface ASSIST. Ils te permettent de voir, d'entendre et de sentir des choses dans la **MATRICE**. <<**ENTRER_sujet-REVENUS de la famille** : <<(BAS/MOYENS/ÉLEVÉS)? ÉLEVÉS>> : <<SERVICE TRIDÉO (AVEC/SANS)? AVEC>> : <<SIMSENS=EXACT>> Je vois que tu as une unité simsens à la maison, grâce aux efforts de ta pauvre maman...)<

>>>>>[Waouh, M'man, tu possèdes un simsens à domicile ?]<<<<<
- Mouthbreather (21:10:21/10-07-55)

>(... tu sais donc comment l'ASSIST fonctionne. Il te permet de croire à la réalité de tes aventures. De la même façon, ton travail dans la **MATRICE** te semblera tout aussi réel.

Regarde comment la puce de ton **MPCP** interagit dans ce système logique (sur le diagramme de description) avec les puces de Solidw90fuh'ofd9G)<

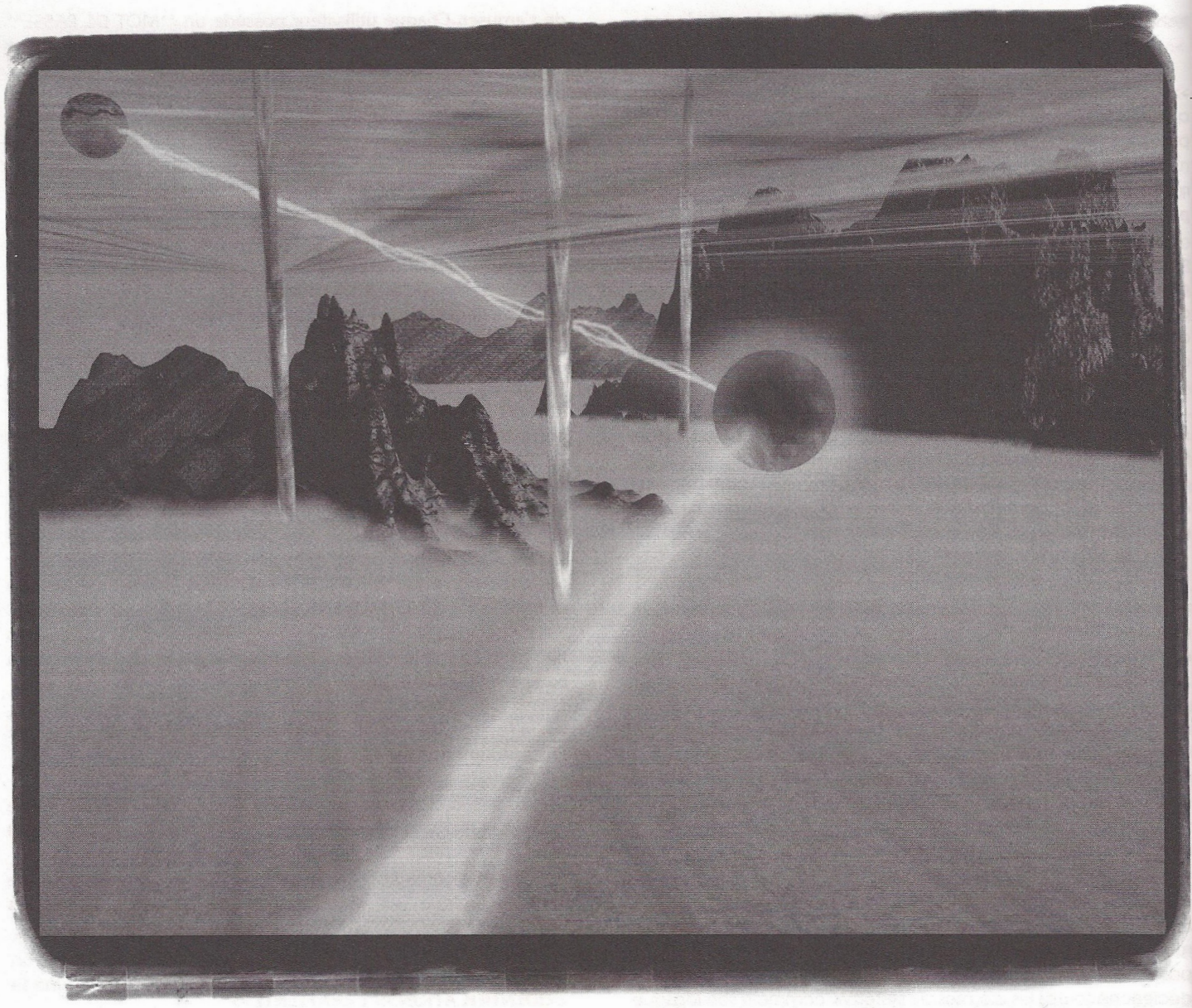
<<INTERRUPTION PRIORITAIRE>> :
<<IDENTIFICATION>> : <<ATTENTE>>

>>>>>[Nom de Dieu, Dandruff, t'as jamais vu un système de désignation des codes de secours ? Ça remonte aux vieux modèles hypertexte des informations relationnelles. Souviens-toi juste que c'est parfois le même genre de détonateurs qui active les databombes cachées dans les fichiers piégés. Naturellement, ces détonateurs n'ont pas la délicatesse de se signaler par de gentils astérisques - ils se manifestent plutôt par surprise, en plein téléchargement de données.

Ce qu'il faut savoir dans l'immédiat, c'est qu'on connaît tous la signification de ces mots, alors GARDE TES GROS DOIGTS D'IMBÉCILE LOIN DES MOTS ENTRE LES ASTÉRISQUES. Okay ? Si tu veux faire joujou, attends qu'on soit partis, pour ne pas empiéter sur notre temps d'accès.]<<<<<
- Bojay (21:10:49/10-07-55)

>>>>>[Bon. Avant cette petite interruption, la Pulseuse nous parlait des mots de passe. Mais comment est-ce que cela fonctionne dans un deck ?]<<<<<
- Newchum (21:11:17/10-07-55)

>>>>>[C'est pas pour te vexer, Newchum, mais t'es *vraiment* à la masse ce soir. Il n'y a pas de mots de passe dans un deck. Il n'y



en a que dans les terminaux. La plupart des systèmes qui produisent des codes n'autorisent pas la connexion d'un terminal clandestin - un cyberdeck.

Okay. Revoyons une chose ou deux. T'as bien dû avoir un mot de passe un jour, non ? Pour accéder à la bibliothèque de ton école ou quelque chose dans ce goût-là ?]<<<<<

- Brother Data (21:11:34/10-07-55)

>>>>>[Sûr. Mais dès que j'ai su décrypter les routines d'accès au fichier des notes, j'ai arrêté de fréquenter la bibliothèque. Le maniement des cyberdecks m'a valu plus de A que les exercices de maths.]<<<<<

- Newchum (21:12:08/10-07-55)

>>>>>[Ah... Le premier pas sur la route du crime. Fatale erreur. Tu devrais peut-être te remettre un peu aux maths si tu veux réussir dans ce métier, mais on y reviendra plus tard. Okay, un **UTILISATEUR** (comment tu trouves mon imitation de Mme Pulse ?) est quelqu'un qui se connecte à un serveur en utilisant un terminal légal et un **MOT DE PASSE**. Ce mot de passe à été validé dans le serveur, et il est habituellement relié à une signature matricielle spécifique. C'est le cas le plus simple. Mais certains sont limités à un utilisateur spécifique et nécessitent une identification EEG ou rétinienne pour compléter l'algorithme d'accès.

Les mots de passe ont des niveaux de validation spécifiques. Le serveur t'indique ce que tu as le droit de faire, point. Essaie de faire quoique que ce soit d'illégal et le serveur envoie un rapport. S'il s'agit d'une infraction mineure, tu te fais taper sur les doigts, ou ils limitent encore ton niveau d'accès pendant quelque temps. Tente quelque chose de plus grave et les alarmes se mettent à sonner à toute volée. Et là, t'es pas dans la merde.]<<<<<

- Brother data (21:12:53/10-07-55)

>>>>>[Mais dans le système de mon lycée, je suis passé de l'espace de programmation autorisé jusque dans les bases de données sans déclencher l'alarme. Eh, j'ai même eu mon diplôme - avec mention, s'il vous plaît.]<<<<<

- Newchum (21:13:02/10-07-55)

>>>>>[Tu t'es contenté d'entrer dans le système et de trafiquer tes résultats ?]<<<<<

- Brother Data (21:13:19/10-07-55)



>>>>>[Tu rigoles ? J'ai effacé le code ID de mon... Mais bien sûr ! Quel con ! Ouais, j'ai dû effacer le code de mon cyberterminal, alors j'ai connecté un clone de la puce du processeur que j'avais acheté dans une boutique de pièces de rechange et je me suis procuré un faux code pour court-circuiter le mode opérateur système depuis le bulletin du lycée.]<<<<<
- Newchum (21:13:38/10-07-55)

>>>>>[Félicitations, gamin. Un vrai travail de decker. Tu as bidouillé ton MPCP et installé un programme furtif pour augmenter ton indice de Masque, même si ce n'était pas encore un Masque à proprement parler. Mais parce que ç'a été facile, ne vas pas t'imaginer que les corpos sont équipées du même genre de matériel pour gosses que dans ton ancien lycée.]<<<<<
- Digital Dawg (21:14:09/10-07-55)

>>>>>[Tout à fait exact, Dawgers. Tu vois, gamin, aussi fort que tu te crois, il faudra l'être deux fois plus pour survivre dans un vrai serveur. Le talent et l'attitude ne te serviront à rien sans le matos nécessaire pour assurer derrière.

Progresse autant que tu le pourras en informatique, achète les meilleurs brise-GLACE que tu pourras, ou apprends à les écrire toi-même. Consacre la majorité de ton temps «libre» à rester à la page, et *là* seulement tu seras un decker. Tu pourras te balader partout dans la Matrice et faire ce que tu voudras. Mais loupe seulement ton coup, et tu regretteras le temps où tu te promenais dans des systèmes à dix nuyens qui reconnaissaient tous ton mot de passe.]<<<<<
- Top Nun (21:14:02/10-07-55)

>>>>>[Écoutez les gars, est-ce qu'on pourrait pas donner les sages-conseils-aux-jeunes-deckers un peu plus tard ? Je voudrais vous montrer encore une chose ou deux sur ce MatrixPal.]<<<<<
- Mom On The Run (21:14:26/10-07-55)

>>>>>[Vas-y, M'man]<<<<<
- Digital Dawg (21:15:08/10-07-55)

>>**RECHARGER_enregistrement-AIDE-1.0A**
<<CHARGEMENT>>
>>REPRISE
>>**AFFICHER_fichier-accès-connexion**
<<AFFICHAGE>>

>(Mme PULSE : Si tu regardes le texte affiché en haut de ton icône, tu peux lire ton nom matriciel, ton **MPCP** et ta **SIGNATURE** enregistrés dans le fichier adéquat. Quand tu en auras appris davantage sur la **MATRICE**, tu verras que tout ton travail possède la même **SIGNATURE**, de manière que tout le monde puisse voir quelle brillante élève tu es et à quel point ton travail est important. Ta pauvre maman sera fière de toi !)<

>>>>[Ouais, on en revient toujours à la mère. Tu sais, Dawg, cette idée de fournir à ma gamine un de mes anciens decks n'est pas si mauvaise, en fin de compte.]<<<<<
- Mom On The Run (21:16:11/10-07-55)

>>>>>[Si j'ai bien compris, il y a trois sortes de gens dans la Matrice ? Les utilisateurs normaux, avec leurs cyberterminaux dotés de logiciels de Solidité et de Senseurs. Le personnel de sécurité, qui possède en plus un logiciel d'Évasion qui lui permet d'assurer en cybercombat. Et nous ! Je veux dire, ceux qui ont un Masque supprimant la signature du persona et permettant de travailler sans laisser de trace.]<<<<<
- Newchum (21:16:23/10-07-55)

>>>>>[Bingo.]<<<<<
- Digital Dawg (21:16:34/10-07-55)

>(Mme PULSE : Certains déséquilibrés affirment être capables de devenir quelqu'un d'autre dans la **MATRICE**. Ne les crois pas. Aucune personne raisonnable n'irait tenter une pareille expérience, et les imprudents qui essaient se rendent vite compte que c'est impossible.)<

>>>>>[Oh MERDE ! Je>>>>>[Tu vois ce que je veux dire>>>>>[Et ils espèrent>>>>>[Ouais, ris>>>(Mme PULSE : Maintenant, passons à notre questionnaire sur lefh938;/fnf <<**MÉMOIRE_INSUFFISANTE : ÉJECTION**>> <<ght.] <<<<< >>>>>[Heu, les mecs, pas tous à la f>>>>>[Je le crois p>>**!** <<**SURCHARGE DE LA MÉMOIRE TAPON**>>**!**<<>>>>>[ois, c'est une basse fréqu>>>>>[les gosses ont besoin d'un VRAI deck AH&jhhal;letjgmn-vse4.....

<<**ERREUR MÉMOIRE**>>
<<**MISE HORS TENSION**>>
<<**RÉINITIALISATION**>>

MATRICE 2.0

MATRICE n. f. 1. Réseau mondial des systèmes informatiques et des télécommunications. 2. Interface virtuelle utilisée pour accéder aux systèmes informatiques.

o

- WorldWide WordWatch, mise à jour de 2056



La Matrice est un ensemble de systèmes interconnectés, appelés serveurs, liés ensemble par la Grille - le réseau des télécommunications mondiales. N'importe quel utilisateur disposant des mots de passe appropriés peut accéder à n'importe quel système dans la Matrice. Cette interconnexion relative a pour origine les lois corporatistes et l'absolue nécessité de préserver le flux constant des données dans un monde où de profonds changements peuvent apparaître en quelques secondes.


BERGTING 95



L'esprit humain ne peut pas appréhender directement les flux de données de la Matrice. Si les utilisateurs étaient obligés d'utiliser les anciens outils informatiques - mots de commande, noms de fichiers, programmes dans des langages trop lourds - le système serait ingérable. Par exemple, un informaticien qui voulait lire un fichier en 1995 devait passer par des manipulations clavier fastidieuses, trouver son fichier dans une fenêtre ou accéder à l'info par quelque autre méthode tout aussi laborieuse. Mais après le crash de 2029, la technologie ASSIST a introduit les possibilités de l'accès IND (Interface Neurale Directe) aux systèmes informatiques, et la Matrice est née. Aujourd'hui, l'utilisateur emploie une commande mentale en une micro-seconde dans un paysage généré par le système. Si l'utilisateur est autorisé à consulter un fichier, il le trouve à l'endroit où il espérait le trouver. Les routines d'interfaces qu'il utilise le plus souvent peuvent ressembler à des moines au travail ou à une grande bibliothèque, ou apparaître simplement comme des motifs de lumière éblouissants. L'utilisateur voit le fichier, le touche, et les données sont transférées vers son cyberterminal.

Les utilisateurs n'ont pas besoin de se souvenir de codes, de mots de commande ou de noms de fichier. S'ils veulent quelque chose, ils le prennent. S'ils veulent programmer un processus pour un laboratoire ou une usine de fabrication, ils conçoivent mentalement les mouvements nécessaires ou construisent un modèle en utilisant des composantes virtuelles, et le système utilise leurs symboles mentaux. Les chimistes modernes, par exemple, construisent des molécules selon des formules à la manière d'un enfant qui empile ses cubes. Le système transforme ensuite ces manipulations en un programme qui accomplit le processus dans le monde réel.

Les utilisateurs autorisés ont des cyberterminaux enregistrés qui permettent de les identifier partout dans la Matrice. Mais les cyberdecks de deckers n'ont aucun système d'identification matricielle. Les deckers restent anonymes, et quand tout va bien ils dansent au milieu des secrets de la Matrice, se riant des mesures de sécurité. À l'inverse, quand les choses tournent mal, ils ont des chances de trouver la mort dans la Matrice.

Ces concepts restent inchangés par rapport à ceux présentés dans les règles de base de **Shadowrun**. **Réalités Virtuelles** propose simplement de nouveaux mécanismes pour les simuler. Les plus importants sont les opérations système et les tests de système. Une opération système est simplement une liste des informations de jeu que le decker aura besoin pour accomplir une tâche dans la Matrice. Chaque opération système dresse la liste des tests de système requis pour accomplir une tâche particulière, fournit le nom des utilitaires susceptibles d'améliorer ses chances de réussite, donne le type d'actions à effectuer par le decker et décrit le résultat de la procédure (plusieurs opérations système préétablies apparaissent dans la section intitulée **Opérations système**, page 108. Une liste des opérations apparaît également dans l'**Appendice**, page 162).

Selon les règles de Matrice révisées de **Réalités Virtuelles**, un test de système consiste à faire un test en opposition entre le decker et le système qu'il infiltre (le terme de test de système a une signification différente dans les règles de base de **Shadowrun**). Le joueur effectue un test de sous-système approprié. Le maître de jeu effectue un test de sécurité pour le système contre le facteur de détection du decker.

Ce chapitre offre une vision générale de ces nouveaux mécanismes de jeu. D'autres chapitres aborderont plus en détail la mise en application de ces nouvelles règles.

ÎCONES

Tout objet dont la présence dans la Matrice est perçue par l'utilisateur est une *icône*. Les utilisateurs disposent d'icônes spéciales appelées *persona*. Pour parler du persona d'un decker, on parlera également de son icône, ou de son icône online.

Malgré la très forte sensation de réalité qui le frappe parfois, le decker ne pénètre jamais physiquement dans la Matrice. Son corps reste assis à l'endroit où son cyberdeck est connecté à la Matrice, le *jackpoint*. Le deck envoie au decker un signal ASSIST, similaire à celui d'une console de simsens, qui lui donne l'impression de se trouver ailleurs. Cet ailleurs est la Matrice.

Les programmes du persona et les utilitaires en fonction dans le cyberdeck sont des copies des logiciels qui rendent possible le decking. Quand un decker se connecte à une grille ou un serveur, le cyberdeck charge une version de ces programmes dans la Matrice. En bref, les deckers utilisent deux séries de programmes : ceux de leur deck, qui transforment des impulsions neurales en commandes informatiques, et ceux de la Matrice, qui convertissent leurs ordres en commandes de programmation afin d'agir sur le fonctionnement du système.

Ces programmes matriciels constituent le persona du decker. À travers ce persona, le decker ressent l'environnement du système dans lequel il opère. Les programmes du persona envoient des impulsions de la Matrice vers le cyberdeck, qui sont ensuite converties en sensations simsens.

Ce système crée deux éléments solidaires : le corps du decker avec son cyberdeck ; et l'icône *online* du decker dans la Matrice, qui influence les ordinateurs donnant forme à la Matrice. Déconnecter le deck, planter le persona ou couper la liaison télécom qui unit les deux entraîne l'éjection immédiate du decker hors de la Matrice.

GRILLES ET SERVEURS

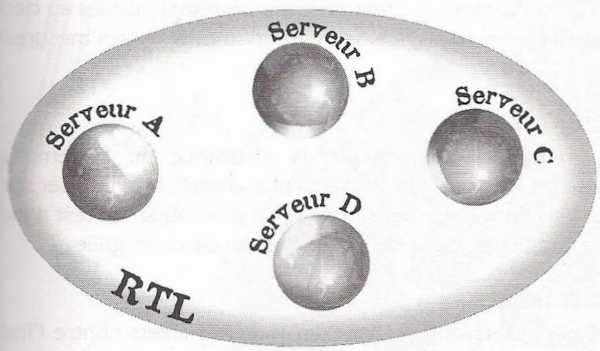
La Matrice est composée de réseaux de télécommunication (grilles) et de systèmes informatiques (serveurs). Les grilles transmettent la voix et les données - tout ce qui va de la communication téléphonique locale à un gigantesque transfert de fichiers. Les serveurs correspondent à ce qu'on appelait autrefois des ordinateurs centraux, à ceci près que dans le Sixième Monde ils n'ont plus besoin de se présenter comme une énorme unité isolée. En fait, nombre d'entre eux sont des séries de gros processeurs parallèles montés en petites configurations. Ils rendent exactement les mêmes services qu'un superordinateur unique. En deux mots, dans **Shadowrun**, n'importe quel ordinateur assez important pour être infiltré par un decker et assez puissant pour riposter à ses attaques est un serveur.

TOPOLOGIE DE LA MATRICE

Les connexions entre grilles et serveurs définissent la trame de base de la Matrice. Il n'existe que quatre types de connexion : l'accès libre, l'accès par paliers, l'accès de serveur à serveur et l'accès à une grille privée. Mais multipliez ces connexions par les millions de serveurs existant, qui se croisent à travers les grilles, et vous obtenez un réseau si complexe que seul un decker sait l'apprécier.

Accès Libre

La plupart des systèmes informatiques disposent de connexions en accès libre. En bref, tout serveur directement connecté à une grille offre un accès libre. Tout utilisateur, n'importe où dans le monde, peut utiliser les grilles publiques pour accéder à un tel serveur. Les quatre serveurs du diagramme de libre accès sont tous connectés au même RTL (réseau des télécommunications locales). Un decker peut accéder à n'importe lequel d'entre eux en se connectant à ce RTL. S'il est déjà branché sur l'un d'eux, il peut se déconnecter et accéder à un autre sans interrompre sa connexion matricielle.

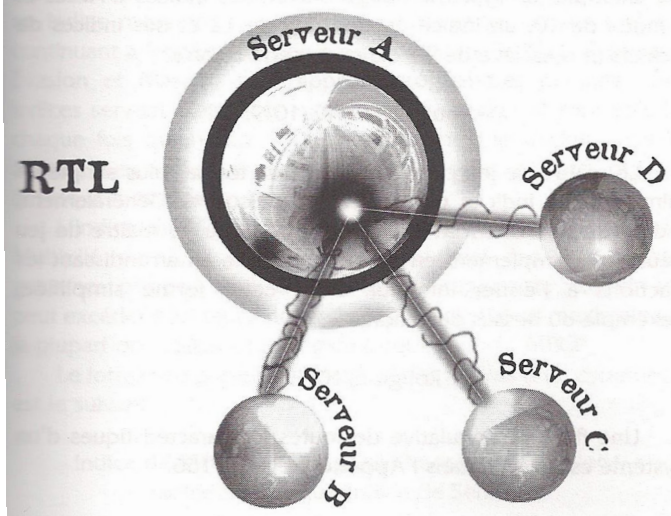


Accès par Paliers

Sur le diagramme d'accès par paliers, seul le serveur A est directement connecté à la grille. Les serveurs B, C et D sont uniquement reliés au serveur A. Dans ce genre d'architecture, le serveur A fait office de *premier palier ;* les serveurs B, C et D représentent un *deuxième palier.* L'utilisateur désireux d'accéder aux serveurs B, C ou D doit d'abord transiter par le serveur A. Pour aller du serveur B au serveur C ou D, il doit repasser à nouveau par le serveur A.

Les systèmes informatiques du premier palier peuvent faire office de relais et basculer l'utilisateur muni des mots de passe appropriés sur les serveurs du second palier, ou le renvoyer plutôt sur un Réseau des Télécommunications Locales Privé (RTLP) qui lui donnera accès aux serveurs du second palier.

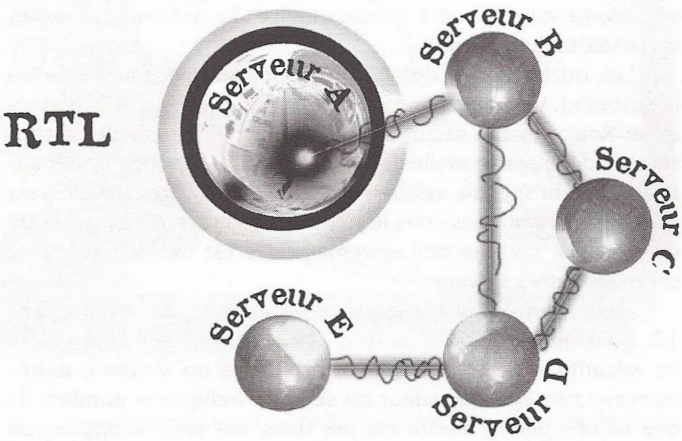
Ce classique de la sécurité matricielle qu'on appelle *goulot d'étranglement* représente une utilisation particulière des accès par paliers. Dans les systèmes dotés d'un goulot d'étranglement, le serveur du premier palier est équipé du nec plus ultra des mesures de sécurité, tandis que les serveurs du second palier disposent d'une sécurité relativement inférieure.



Accès de Serveur à Serveur

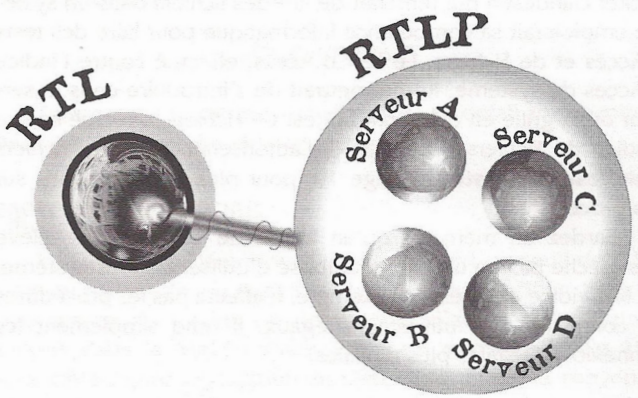
Une configuration de serveur à serveur représente, en fait, un assemblage de serveurs directement reliés les uns aux autres. Aucun d'eux n'est plus particulièrement attaché à la défense des autres. Tous remplissent des fonctions spécifiques mais sur la base d'un échange de données communes. Dans les règles de base de **Shadowrun**, un tel système aurait été cartographié comme une série de nœuds d'accès partagés par plusieurs unités centrales, ou peut-être seulement par un grand nombre d'unités de sous-traitement sous le contrôle d'une puissante unité centrale.

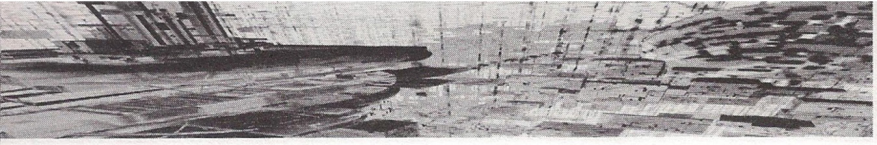
Les configurations de serveur à serveur apparaissent assez fréquemment dans les schémas corporatistes. Habituellement, seuls quelques serveurs sont directement reliés aux grilles publiques, mais de nombreuses machines du deuxième palier sont connectées les unes aux autres. Un decker ne peut accéder aux serveurs qu'à travers d'autres ordinateurs qui leur sont connectés. Un decker infiltré dans le RTL du diagramme d'accès de serveur à serveur, par exemple, devra traverser les serveurs B puis D, ou les serveurs B, C puis D pour accéder au serveur E.



Accès à une Grille Privée

Une grille privée (RTLP) est en fait un réseau de télécommunications exclusivement occupé par les serveurs d'une corporation, d'un gouvernement ou d'un consortium donné. Ce peut être un modeste réseau de proximité local (RPL) ou bien un énorme RTLP. Une fois connecté à un serveur d'une grille privée, le decker peut accéder à n'importe quel serveur associé.





Dans un RPL, les serveurs peuvent être - et sont - organisés en accès par paliers ou accès de serveur à serveur. Dans le Sixième Monde, la paranoïa n'est pas une pathologie pour les concepteurs de sécurité matricielle. C'est une exigence de la profession.

Pour une description plus détaillée des RTLP, voyez le chapitre **Grilles et serveurs**, page 14.

INDICES DE SYSTÈME

Les règles de base de **Shadowrun** obligeaient le maître de jeu à cartographier en détail chaque serveur, en attribuant des indices précis à chaque nœud du système. Avec **Réalités Virtuelles**, chaque système, qu'il s'agisse d'une grille ou d'un serveur, possède un indice de sécurité et cinq indices de sous-systèmes - Accès, Contrôle, Index, Fichiers et Esclave. Ces indices sont appelés collectivement l'indice du système (ce terme prend ici une signification totalement différente de celle qu'il avait dans les règles originelles de la Matrice).

INDICE DE SÉCURITÉ

Un indice de sécurité se compose d'un code de sécurité - une couleur - et d'une valeur de sécurité - un nombre - (La valeur de sécurité correspond à l'ancien indice de système des règles de base de **Shadowrun**).

Les quatre codes de sécurité sont Bleu (sécurité faible ou inexistante), Vert (sécurité moyenne), Orange (sécurité importante) et Rouge (haute sécurité). De plus, certains systèmes disposent de défenses mortelles qui font grimper leur code de sécurité au-delà du spectre «officiel» des couleurs. L'argot des deckers désigne ces systèmes sous le nom de systèmes *ultraviolets*, *UV* ou *noirs*. La sécurité des systèmes noirs est très différente de celle des autres serveurs.

Généralement, les valeurs de sécurité s'étalent entre 4 et 12, bien qu'elles soient parfois plus importantes. Une valeur de sécurité à deux chiffres correspond à un système extrêmement protégé. La valeur de sécurité indique le nombre de dés lancés par le maître de jeu dans ses tests d'opposition contre le decker.

INDICES DE SOUS-SYSTÈMES

Les cinq indices de sous-systèmes - Accès, Contrôle, Index, Fichiers et Esclave - représentent la résistance des sous-systèmes du réseau aux manipulations illégales d'un decker. Ces indices servent de seuils de réussite à tous les tests du decker lorsqu'il tente de manipuler illégalement le système. Par exemple, un decker clandestin qui tenterait de lire des fichiers dans un système emploierait sa compétence Informatique pour faire des tests d'Accès et de Fichiers. Le test d'Accès, effectué contre l'indice d'Accès du système, lui permettrait de s'introduire dans le serveur ou la grille en question. Le test de Fichiers, effectué contre l'indice de Fichiers du système, l'autoriserait à lire les fichiers (voir **Tests de système**, page 19, pour plus d'informations sur ces procédures).

Gardez en mémoire qu'un indice de sous-système élevé n'empêche pas un utilisateur autorisé d'utiliser ce sous-système. Un fort indice d'Accès, par exemple, n'affecte pas les procédures de connexion des utilisateurs légaux. Il rend simplement les connexions illégales plus difficiles.

Indice d'Accès

L'indice d'Accès mesure la résistance du système envers des tentatives de connexion illégales. Pour accéder à une grille, un decker pirate doit réussir un test d'Accès contre l'indice d'Accès de la grille. Pour se connecter à un serveur sans mot de passe valide, il faut réussir un test d'Accès contre l'indice d'Accès du serveur.

Indice de Contrôle

L'indice de Contrôle mesure la résistance du système à des commandes administratives non autorisées. Un decker pirate qui essaye d'éjecter du serveur un utilisateur légitime, par exemple, doit réussir un test de Contrôle contre l'indice de Contrôle du serveur. Généralement, un test de Contrôle réussi permet au decker de reprogrammer le système ou de triompher de ses mesures de sécurité.

Indice d'Index

L'indice d'Index mesure la résistance du système aux recherches illégales. Un decker pirate cherchant un fichier spécifique dans un serveur ou sur une grille doit réussir un test d'Index contre l'indice d'Index de ce serveur ou de cette grille.

Indice de Fichiers

Les deckers doivent faire un test de Fichiers contre l'indice de Fichiers du système chaque fois qu'ils tentent d'y lire ou d'y copier illégalement des données. Il faut également réussir un test de Fichiers pour décrypter un fichier codé ou acheminer des données vers un fax ou un graveur de puces.

Indice d'Esclave

L'indice d'Esclave contrôle le fonctionnement des mécanismes automatiques commandés par le système. Par exemple, un test d'Esclave réussi permet à un decker pirate de prendre le contrôle des appareils commandés par un serveur, tels que caméras de sécurité ou ascenseurs.

FORMAT DES INDICES

Les indices de système sont toujours présentés dans l'ordre suivant :

Code de sécurité - Valeur de sécurité/
Accès/Contrôle/Index/Fichiers/Esclave

Par exemple, un système Rouge-6 avec des indices d'Accès et d'Index de 10, un indice de Contrôle de 12 et des indices de Fichiers et d'Esclave de 9 s'écrira de cette façon :

Rouge-6/10/12/10/9/9

Le maître de jeu peut aussi créer un format plus simple en éliminant les indices de Fichiers et d'Esclave. Généralement, Index, Fichiers et Esclave diffèrent assez peu, le maître de jeu peut donc simplement en faire la moyenne en arrondissant les fractions à l'entier inférieur. Dans cette forme simplifiée, l'exemple du dessus deviendrait :

Rouge-6/10/12/9

Une fiche récapitulative de toutes les caractéristiques d'un système est fournie dans l'**Appendice**, page 156.



INDICES DE CYBERDECK

La puissance du persona d'un decker est définie par son MPCP (Maître Programme de Contrôle du Persona) et ses programmes de Solidité, Senseurs, Évasion et Masque. Le MPCP représente le système d'opération principale du deck et possède un indice mesurant sa capacité à encaisser les dégâts tout en continuant à fonctionner. Les programmes de Solidité, Senseurs, Évasion et Masque sont appelés programmes persona. Ces indices servent d'attributs au persona du decker et sont utilisés chaque fois qu'un test doit être fait contre le decker dans la Matrice. Les deckers emploient également des utilitaires quantifiés de la même façon.

L'indice du MPCP est la valeur principale d'un cyberdeck. Multiplié par 3, il donne l'indice maximal des quatre programmes persona additionnés. Aucun programme persona ne peut excéder à lui seul l'indice du MPCP et la valeur maximale de la plupart des utilitaires est égale à cet indice du MPCP.

Le format de présentation rapide des indices d'un cyberdeck est le suivant :

Indice de MPCP/Indice de Solidité/Indice d'Évasion/
Indice de Masque/Indice de Senseurs

Un deck disposant d'un MPCP-8 et de programmes persona dont la valeur est également répartie selon le maximum de points possibles (3 x 8 = 24) pourrait se résumer ainsi :

MPCP-8/6/6/6/6

Si le decker augmentait sa Solidité de 2 points, jusqu'à son maximum de 8, il devrait réduire les autres programmes persona d'un même montant de 2 points. S'il choisissait de réduire son indice d'Évasion et de Senseurs de 1 point chacun, les indices de son deck seraient notés ainsi :

MPCP-8/8/5/6/5

Tous ces programmes sont expliqués en détail aux chapitres **Deckers**, **Cyberdecks** et **Programmes**.

FACTEUR DE DÉTECTION

Le facteur de Détection d'un decker sert de seuil de difficulté au maître de jeu dans ses tests de réussite pour détecter la présence du decker ou l'empêcher d'accomplir certaines actions dans la Matrice (voir **Tests de système**, page 19). Pour déterminer ce facteur de Détection, faites la moyenne



(arrondie à l'entier supérieur) de l'indice de Masque et du programme d'invisibilité du decker. Par exemple, un deck MPCP-8/6/8/6/4, utilisant un programme d'invisibilité-8, aura un Facteur de Détection de 7, à savoir [6 (Masque) +8 (Invisibilité) = 14, divisé par 2 = 7].

Un decker ne possédant pas de programme d'invisibilité a un facteur de Détection égal à la moitié de son indice de Masque. Posséder un très bon programme d'invisibilité est donc une nécessité absolue pour tout decker un peu ambitieux, voire simplement soucieux de sa propre survie.

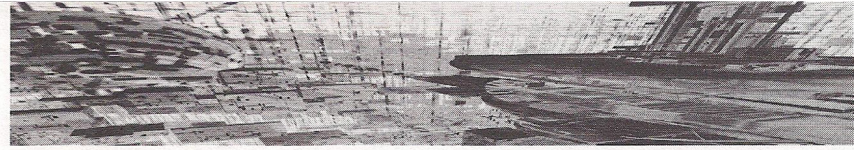
LA RÉSERVE MATRICIELLE

Avec **Réalités Virtuelles**, la Réserve Matricielle devient beaucoup moins conséquente qu'avec les anciennes règles de Matrice. Pour la déterminer, additionnez l'Intelligence du decker et son indice de MPCP, divisez le total par 3 et arrondissez à l'entier inférieur (toute augmentation de l'Intelligence du decker s'applique à sa Réserve Matricielle, qu'elle soit d'origine magique ou cybernétique. Les augmentations sont cumulatives, à moins que le maître de jeu ne choisisse d'utiliser la règle optionnelle des augmentations multiples de la page 19). Le résultat final est la Réserve Matricielle du decker.

D'une manière générale, les dés de la Réserve Matricielle peuvent être employés pour tous les tests effectués à l'intérieur de la Matrice - tests de système, d'attaque ou de défense, manœuvres, programmation ou tests d'attributs. Toutefois, le decker ne peut pas s'en servir dans les circonstances suivantes :

Tout d'abord, les dés de la Réserve Matricielle sont inutilisables dans des jets d'Initiative ou pour des tests généraux du style : «Lance 1D6 pour voir combien de temps il te reste avant que le serveur ne plante.» Il ne s'agit pas là, à proprement parler, de tests contre un seuil de difficulté.

De plus, les dés de la Réserve Matricielle ne peuvent pas être utilisés dans les jets de Constitution ou de Volonté effectués pour résister aux effets des CI grises et noires qui blessent directement le decker. Seuls le karma, les augmentations reliées au cyberdeck ou autres apports cybernétiques ou magiques peuvent aider le personnage dans de telles situations.



Cyberware et Réserve Matricielle

Tout cyberimplant des règles de base de **Shadowrun**, de **Shadowtech** ou de **Cybertechnologie** qui augmente l'Intelligence peut affecter la Réserve Matricielle. Deux de ces implants, fréquemment employés par les deckers de pointe, appellent une explication supplémentaire. Ce sont l'encephalon et l'UST maths (voir **Shadowtech**, pages 49 et 52).

L'encephalon augmente l'Intelligence et ce bonus entre dans le calcul de la Réserve Matricielle. De plus, cet implant fournit une réserve de dés utilisable pour certaines activités. Si le decker bénéficie d'un réflexologiciel d'Informatique d'un indice supérieur ou égal au sien propre, ou s'il utilise uniquement sa compétence câblée, alors les dés de la réserve de l'encephalon s'ajoutent à ceux de la Réserve Matricielle. Notez que l'utilisation d'une interface de réflexologiciels n'est pas indispensable au decker disposant d'un encephalon. Par contre, cette interface devient obligatoire pour employer une compétence câblée sans l'encephalon.

L'UST maths accroît l'Intelligence du personnage de la moitié de son indice lors de toutes ses opérations matricielles. Une UST maths d'indice 4, par exemple, procure un bonus substantiel à la Réserve Matricielle du decker, particulièrement si ce dernier ne dispose pas du million de nuyens nécessaire pour se construire le cyberdeck de la mort. Pour un coût de 23 000 nuyens plus une légère perte d'Essence, l'UST maths représente un excellent investissement.

Règle Optionnelle : Augmentations Multiples

La règle optionnelle des augmentations multiples permet d'empêcher un joueur d'utiliser tous les bonus imaginables, magiques et cybernétiques, d'augmentations de l'Intelligence afin de produire un personnage de super-decker. Avec cette règle, le personnage ne peut faire entrer qu'une seule augmentation de son Intelligence dans le calcul de sa Réserve Matricielle. Prenez le bonus le plus élevé ou laissez le choix au joueur. Généralement, un encephalon constitue la meilleure option, parce que sa réserve de dés améliore directement la Réserve Matricielle.

Cette règle des augmentations multiples interdit aux joueurs de créer des super-deckers bardés d'implants cybernétiques avec un copain mage constamment sous la main pour leur lancer un sort d'Augmentation de l'Intelligence. Le decker doit ainsi s'appuyer avant tout sur son deck et ses utilitaires, ce qui en fait un personnage des plus cupides, surtout si le maître de jeu emploie les règles du niveau technologique (voir **Deckers**, page 74). Ce besoin permanent de liquidités fournit au maître de jeu un bon moyen de pousser le personnage à partir à l'aventure.

TESTS DE SYSTÈME

Comme il a été dit en introduction, les deckers pirates doivent effectuer des tests de système chaque fois qu'ils tentent d'accomplir quelque chose dans la Matrice. Ces tests sont toujours résolus par un test d'opposition entre le decker et la grille ou le serveur cible. Le decker utilise sa compétence Informatique pour faire le test de sous-système approprié à la tâche entreprise. Par exemple, se connecter à un serveur requiert un test d'Accès contre l'indice d'Accès du système. Éditer un fichier d'un serveur requiert un test de Fichiers, et ainsi de suite. Le seuil de difficulté de ces tests est modifié par tout utilitaire éventuel utilisé par le decker ainsi que par les circonstances et les modifications (alertes de système, dégâts infligés au decker ou au deck, et ainsi de suite).

Pour le test d'opposition, le maître de jeu lance un nombre de dés équivalent à la valeur de sécurité du serveur ou de la grille (soit 6 dés dans un système Rouge-6, par exemple) contre le facteur de Détection du decker.

L'exemple suivant illustre la première étape d'une course matricielle : la connexion au serveur dans lequel le decker compte opérer.

> **Headcrash possède une compétence Informatique de 6 et un MPCP-8/6/6/6/6. Il utilise un utilitaire Invisibilité de 5, son Facteur de Détection est donc de 6 (6 + 5 = 11, divisé par 2 = 5,5 arrondi à 6). Il emploie également un utilitaire Mystification d'indice 4. Head veut infiltrer un serveur Rouge-8 avec un indice d'Accès de 11. Il doit faire un test d'Accès pour se connecter.**
>
> **Le joueur lance 6 dés, soit la compétence Informatique de Headcrash. Son seuil de difficulté est de 11 (indice d'Accès) moins 4 (indice de Mystification) c'est-à-dire 7.**
>
> **Le maître de jeu lance 8 dés, soit la valeur de sécurité du serveur, contre un facteur de difficulté de 6, représentant le facteur de Détection de Headcrash.**
>
> **Le decker obtient les résultats suivants : 2, 2, 3, 4, 5 et 9, soit un succès contre son seuil de 7. Le serveur obtient les résultats suivants : 1, 2, 2, 2, 3, 3, 5 et 5, soit aucun succès. Headcrash se connecte donc au serveur. Il a eu de la veine et prie pour que cela continue.**
>
> **Notez que si Headcrash n'avait pas utilisé son programme d'invisibilité, son seuil de difficulté aurait été de 11 au lieu de 7. Il n'aurait obtenu aucun succès et ne se serait pas connecté. Moralité : Vous ne pouvez rien faire tant que vous n'êtes pas dans un serveur, alors mieux vaut vous munir d'un bon programme de mystification si vous êtes attiré par les serveurs à haute valeur de sécurité.**

Si le decker obtient plus de succès que le serveur, il remporte le test et réussit à accomplir ce qu'il tentait. Sinon, il échoue. Quel que soit le résultat des jets, le maître de jeu fait le compte des succès obtenus par le système et leur ajoute le total des succès déjà remportés par le système contre le decker. On appelle ce total le pointage de sécurité.

POINTAGE DE SÉCURITÉ

Le maître de jeu note tous les succès obtenus par le système lors des tests d'opposition contre le decker. Ce pointage est valable aussi longtemps que le decker reste connecté au serveur ou à la grille. Dès qu'il atteint un certain stade déterminé par le maître de jeu, il peut déclencher une réaction du serveur ou de la grille, allant de l'intervention d'une CI noire à rien du tout. L'essentiel est que le decker ne sache jamais ce qui se produira lors de son prochain jet, ni combien de tests il peut encore tenter en toute sécurité avant que le serveur ou la grille ne remarque sa présence et n'entreprenne de l'éjecter.

De plus amples détails sur les pointages de sécurité et la manière de les utiliser sont fournis dans le chapitre **Points chauds de la Matrice**, page 149, réservé au maître de jeu. Les tables de générations aléatoires proposées dans ce chapitre déterminent la réaction du système aux intrusions : lente et prudente, ou rapide et mortelle.

LES CHOSES CHANGENT



[Et changent et changent, encore et encore.]

- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[C'est la vie, mon pote.]<<<<<

- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Dans ta bouche, «mon pote» prend une saveur très ironique. Après le crash de '29, on a compris que le génie de la Matrice avait quitté la bouteille. La courbe d'évolution techno grimpait en flèche déjà à l'époque. Mais depuis la sortie de l'ASSIST, des decks et des CI, son ascension est devenue carrément fulgurante. Comment prédire où ça va nous emmener ? Il y a deux ans, par exemple, les systèmes modelés étaient si rares que les gens se branchaient rien que pour aller les admirer. Maintenant, le plus minable des serveurs de quatre sous affiche un minimum de modelage.]<<<<<

- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[On dit un serveur à dix nuyens, aujourd'hui - l'inflation, que veux-tu...]<<<<<

- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)


BERGTING 95



>>>>>[Et ça n'arrête jamais.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Je ne vois pas pourquoi ça devrait. Il suffit de conserver une certaine distance. «Voir le monde dans un grain de sable», comme ton pote Blake a écrit un jour.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[C'était pas mon pote. Will avait un foutu caractère. C'était l'enfer d'être avec lui.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Peu importe. Il voulait dire qu'il fallait garder le sens du merveilleux. Mais aujourd'hui, nous avons vraiment des mondes dans des grains de sable - ou dans des morceaux de quartz et de silicone, si tu préfères. Ça revient au même.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Mais à quel prix ? Les gosses ne savent même pas qui était Blake. Pour eux, un glacier est un nœud recouvert de GLACE. Pas demain la veille qu'ils en graviront un à flanc de montagne. Même s'ils savaient vraiment ce que c'est, ils se diraient qu'il faut être fou pour s'en approcher. La métaphore est devenue réalité dans leur univers, dans l'univers virtuel. Ils se foutent pas mal de ce que le mot peut signifier dans le monde réel.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Ils n'ont peut-être pas tort.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[À d'autres. À quoi bon la Matrice si ce n'est pas pour améliorer la vie de tous les jours ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Va dire ça à Cind, ou à Wendell, ou à Jérusalem. Et tant que tu y es, interroge Jérusalem sur Billy Blake. Il t'aura déchargé un mégapulse d'analyses et de commentaires avant que tu aies terminé de lui poser la question.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Jérusalem, c'est le quadriplégique avec le syndrome de rejet ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Non, ça c'est Cind. Jérusalem est atteint de myasthénie aggravée. Dans ton fameux monde réel, ils inspirent la pitié, et constituent une proie facile pour les prédateurs de la rue. Dans la Matrice, ils sont presque invincibles.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Mais bon sang, rien de tout ça n'est réel ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Ah ouais ? Si on quittait ce gentil petit système de poche, et qu'on glissait jusqu'à cette sinistre dataforteresse qu'est la pagode de Fuchi, et qu'on introduisait les bons codes dans les bons nœuds esclaves, on priverait d'électricité la majeure partie de Seattle. T'as une idée du nombre de personnes que ça pourrait tuer ? Qu'est-ce qu'il y a de plus réel que ça ?]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Oui, eh bien, à tout prendre, ni toi ni moi n'irons très loin contre ce genre de GLACE. Mais tu ne veux quand même pas dire qu'on peut mesurer la réalité d'une chose par notre capacité à la détruire ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[On fait ça depuis toujours. Aujourd'hui, c'est ceux qui détiennent le plus d'informations qui donnent le ton et définissent la réalité. Avant, c'était le gars qui avait les meilleurs chevaliers pour défendre son fief. Mais de cette force naît la beauté, parfois même la paix. Cind peut éventrer une unité centrale comme une tigresse, mais elle consacre la majorité de ses économies à l'amélioration des synthétiseurs qu'elle utilise dans la Matrice pour ses concerts. Sans cette force, aurait-elle appris à jouer comme une déesse ?]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Ton argumentation est bien naïve. Regarde la libération des nations d'Europe de l'Est de l'Empire soviétique dans les années 1980. Pas un coup de feu n'a été tiré, et les armes ont été inutiles. À travers tout le continent, la plume a été plus forte que l'épée. Tous les flingues et tous les chars du monde n'ont rien pu faire contre un écrivain qui aurait mis Frank Zappa au ministère de la culture. Mais la plupart des deckers ne sont que des punks bardés de technologie - ils ne sauraient pas voir la libération ou la liberté si on la leur tatouait sur le front.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Et la plupart des cataphractères étaient des lapideurs. Mais ceux qui les ont dépassés sont-ils moins honorables pour autant ?]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Non, bien sûr que non. Ni à l'époque ni aujourd'hui. Mais cette nouvelle vague de pirates - combien vont mourir ? Combien vont perfectionner leurs techniques de meurtre ? Et tout ça pour quoi ? Pour des données négociables.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Plus ça change...]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Oh, je t'en prie, pas *encore* cette vieille rengaine.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Désolé. Essaie ça, alors : la nature de la courbe de l'évolution technologique dicte son accélération jusqu'à ce que les infrastructures s'écroulent ou approchent de ce que Vinge appelle une singularité.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Bien sûr. Et les infrastructures sont sur le point de s'écrouler dans de nombreux domaines.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Sauf que la prospective en matière d'évolution technologique est tout aussi incertaine dans un nombre équivalent de domaines. Alors, aurons-nous d'abord un crash culturel, ou une transformation culturelle ?]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Nous sommes plusieurs à craindre ce crash.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Ah, mais pense un peu aux possibilités d'une transformation.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Que deviennent les gosses ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[La plupart seraient déjà morts sans le changement de toute façon. Des orphelins de la rue, vivant comme des rats du diable, piégés dans un enfer pire que tout ce qu'on a jamais connu.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Mais qu'est-ce que ÇA nous prépare ? Et pourquoi est-ce que ÇA touche les gosses ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Qu'est-ce que ÇA nous prépare ? Je pourrais t'en raconter davantage sur ce que préparent les dragons que sur Ses plans. Mais bien sûr, ÇA veut les gosses. Seuls les plus jeunes, ceux qui n'ont pas encore appris à parler, peuvent appréhender la Matrice de cette façon. Si un gosse grandit en parlant deux langues, on dit qu'il est bilingue. Deux langues natales, imprimée plus profondément que toute connaissance apprise. Mais alors comment appeler ces gosses ? Des bicosmiques ?]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Ça fait froid dans le dos.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[C'est pourtant pas plus moche que d'envoyer un gosse grandir loin de chez lui, sans qu'il sache qui sont ses parents.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Eh, j'étais là tout le temps, je ne l'ai jamais laissé tombé.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Et C'est là à chaque nanoseconde, et ÇA s'occupe également de lui, à Sa manière.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[J'ai payé pour mes erreurs. Quel genre de monstre pourrait utiliser des gosses de cette façon ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Tu oses poser cette question un jour pareil ? «Il est né, le divin enfant...»]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Pas de blasphème.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Je ne voulais pas me montrer désobligeant. Chacun ses convictions. Tu places tout l'espoir du monde dans la naissance d'un enfant différent des autres, dont tu évoques le souvenir cette nuit. Comme tu as placé autrefois les espoirs de ton pays et de ton peuple dans la naissance d'un autre. Peut-être que ÇA place Ses espoirs dans des enfants encore à naître ?]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Tu crois que ÇA sait ce qui L'attend ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Qui le sait ? ÇA n'était pas là, la dernière fois. Mais je ne crois pas que quiconque sur cette planète sache de quelles ressources ÇA peut disposer. De quel savoir.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Je veux dire...]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Je sais ce que tu veux dire. Je sais mieux que quiconque ce qui nous attend. Mais il n'y a jamais rien eu de semblable à la Matrice par le passé. J'ignore comment ce nouvel univers va s'arranger avec les pouvoirs de l'ancien. Peut-être que le mur entre les deux va tenir bon, peut-être que non. Pour l'instant, il paraît solide, mais l'année prochaine ? Ou dans dix ans ? Je n'ose même pas y penser.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Je suppose que tu as raison. C'est la singularité dont tu parlais ? Quand aucune expérience passée ne fournit suffisamment de références pour pouvoir extrapoler ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Bien vu. Je peux quand même te dire un truc.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Ouais ?]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Ça va être foutrement intéressant.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>>>>[Oh, merci, ça m'aide beaucoup.]<<<<<
- Ambrose (**:**:**/24-12-56)

>>>>>[Allez, tu ne voudrais quand même pas qu'on te mâche le travail, si ? Joyeux Noël, Ambrose.]<<<<<
- Laughing Man (??:??:??/24-12-56)

>>COUPER ACCÈS

<<ACCÈS COUPÉ>>

GRILLES ET SERVEURS

«Non, monsieur. Nous n'avons pas à faire attention.
Nous sommes la compagnie du téléphone.»

- Lily Tomlin, comédienne du XXème siècle.

o

«Non, citoyen. Nous n'avons pas à faire attention.
Nous sommes la compagnie du téléphone. Ceci est un message enregistré.»

- Annonce de service du XXIème siècle.



Ce chapitre décrit les grilles (systèmes de connexion) et les serveurs (systèmes informatiques). Il détaille les indices de ces systèmes, présente différentes méthodes pour y accéder et fournit toutes sortes d'informations précieuses pour les deckers.

APPROVING ACCESS
TIRNA NÒG



GRILLES

Le terme de grille est souvent employé comme synonyme de Matrice, mais dans **Réalités Virtuelles**, il désigne un réseau de télécommunications - en d'autres termes, la compagnie du téléphone. On peut retrouver les origines de la situation de 2056 dans les années qui ont suivi le crash de 29, époque à laquelle la plupart des nations développées revinrent à un monopole massif pour tout ce qui relevait de la gestion des télécommunications. Cet arrangement devait avant tout prévenir un autre crash, bien sûr, et non satisfaire la demande des mégacorporations, ni contrôler l'accès des citoyens aux informations ou quoi que se soit de ce genre.

Les grilles nationales se composent en fait d'un ou de plusieurs réseaux de télécommunications régionales (RTR) regroupés dans le giron d'une seule et même société. Un RTR regroupe généralement plusieurs réseaux de télécommunications locales (RTL). Les RTL sont analogues aux indicatifs régionaux utilisés dans certains systèmes de télécommunications du XXème siècle et sont exploitées par des filiales locales ou des contractants extérieurs à la compagnie propriétaire du RTR.

RÉSEAUX DES TÉLÉCOMMUNICATIONS RÉGIONALES (RTR)

La topologie des RTR nord-américains apparaît page 164 des règles de **Shadowrun**. Les indices de ces systèmes selon **Réalités Virtuelles** sont indiqués dans la table des systèmes RTR nord-américains. La table des systèmes RTR européens présente un certain nombre de systèmes d'Outre-Atlantique. Les réseaux publics devant faire face à un trafic énorme et possédant des ressources relativement faibles en matière de sécurité, leurs indices sont inférieurs à ceux de la plupart des serveurs privés.

Quand vous déterminez les indices d'une grille publique non répertoriée dans la liste, considérez qu'elle est d'un niveau d'Intrusion Facile et retirez 2 points à tous ses indices (pour une fourchette de 6 à 8). Voyez **Difficulté d'Intrusion**, page 31, pour plus de détails sur la génération des indices.

Afin de minimiser l'impact de **Réalités Virtuelles** sur les suppléments **Shadowrun** déjà parus, les grilles conservent leurs indices de sécurité originels.

RÉSEAUX DES TÉLÉCOMMUNICATIONS LOCALES (RTL)

Quand un decker se connecte à une grille publique en début de course, son cyberdeck charge son icône sur le RTL. Les indices des RTL, en Amérique du Nord tout au moins, sont habituellement du même niveau que ceux du RTR dont ils dépendent. Dans des pays comme l'Allemagne, en revanche, les indices des RTL peuvent différer de ceux de leur RTR.

Règle optionnelle : Indices de RTL variables

Le maître de jeu peut modifier les indices d'un RTL pour simuler les constantes fluctuations, déviations et autres alertes fréquentes sur les RTL. Ces fluctuations peuvent affecter des secteurs précis du RTL, ou bien le RTL dans son ensemble, et leur durée peut varier de quelques heures à la totalité de l'aventure.

Pour déterminer la fluctuation des indices d'un RTL, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, réduisez tous les indices du RTL de 1. Sur un résultat de 3 ou 4, les indices restent inchangés. Sur un résultat de 5 ou 6, augmentez les indices du RTL de 1.

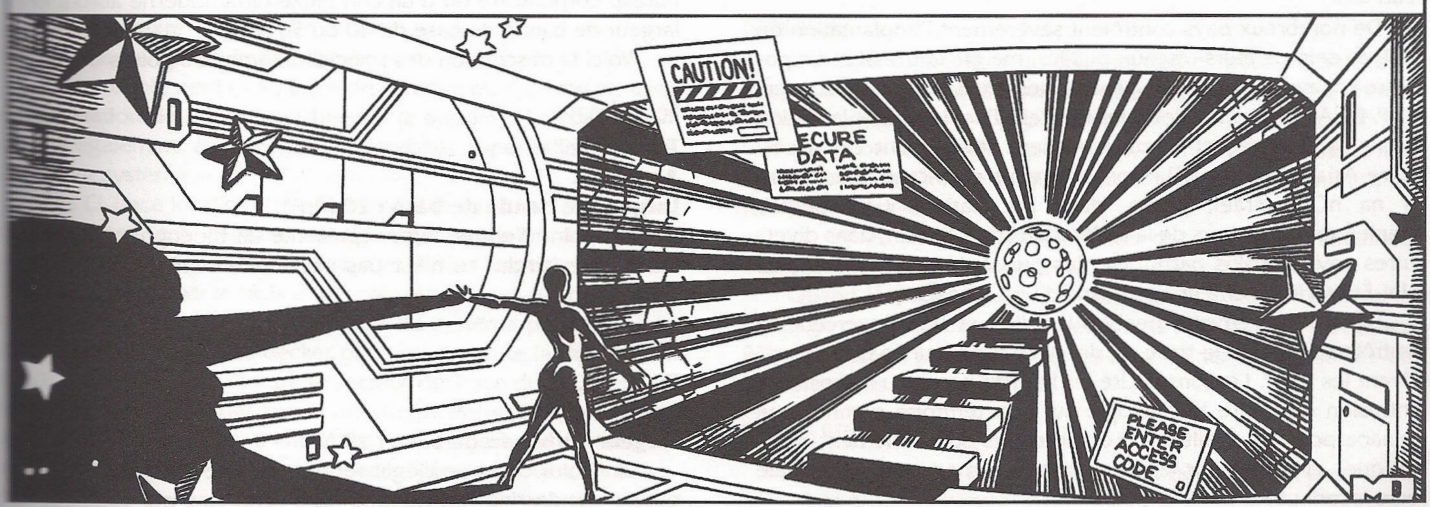
TABLE DES SYSTÈMES RTR NORD-AMÉRICAINS

RTR	Sécurité	Accès	Contrôle	Index	Fichiers	Esclave
Aztlan	Orange-3	8	8	6	7	7
CAS	Vert-3	6	8	7	8	8
État Libre de Californie	Vert-4	6	8	6	6	7
Ligue des Caraïbes						
Bermudes	Vert-2	6	6	6	6	6
Cuba	Orange-3	8	8	7	8	7
Floride du Sud	Vert-2	6	7	6	6	6
Grenade	Orange-4	8	8	8	8	8
Iles Vierges	Vert-2	6	7	6	6	6
Jamaïque	Vert-3	6	7	6	6	6
NAO						
Algonkin-Manitou	Vert-4	7	8	7	6	6
Athabaskan	Vert-3	6	8	6	6	6
Pueblo	Orange-4	8	8	8	8	8
Salish-Shidhe	Vert-3	6	8	7	6	6
Sioux	Orange-3	7	8	8	7	7
Transpolaire Aléoute	Vert-2	6	6	6	6	6
Ute	Orange-3	7	8	7	7	7
Québec	Vert-2	6	8	8	7	7
Tir Tairngire	Orange-5	7	8	8	7	7
Tsimshian	Orange-5	8	8	8	8	8
UCAS	Vert-4	6	8	6	6	6

TABLE DES SYSTÈMES RTR EUROPÉENS

RTR	Sécurité	Accès	Contrôle	Index	Fichiers	Esclave
Allemagne						
Haut Francfort	Vert-4	6	8	6	6	6
AG Chemie*	Rouge-5	10	10	9	9	9
Francfort	Orange-3	6	8	6	7	7
Frankfurt Bank Assn*	Rouge-5	10	10	8	9	9
Mayence/Wiesbaden	Vert-4	6	8	6	7	7
Mannheim/Ludwigshafen	Vert-4	6	8	6	7	7
Allemagne du Nord	Vert-3	6	8	6	7	7
Arkoblock 1-4*	Rouge-4	8	10	8	8	8
Berlin	Orange-3	6	8	7	6	6
Brême	Vert-5	6	8	6	7	7
Hambourg	Vert-4	6	8	6	7	7
Hanovre	Orange-5	6	8	7	8	8
Rügen	Orange-5	8	10	9	9	9
Rhin-Ruhr	Vert-4	6	8	6	6	6
Cologne	Vert-3	6	8	6	6	6
Dortmund	Vert-2	6	8	6	6	6
Düsseldorf	Vert-4	6	8	6	6	6
Essen	Vert-4	6	8	6	6	6
Ruhrmetall*	Orange-5	8	9	8	9	10
Ruhr Uni.	Orange-4	6	8	6	7	7
Saeder-Krupp*	Rouge-5	8	10	9	10	10
Allemagne du Sud	Vert-4	6	8	6	6	6
Heidelberg	Vert-3	6	8	6	6	6
Munich	Vert-4	6	8	6	6	6
Nuremberg	Vert-3	6	8	6	6	6
Stuttgart	Vert-4	6	8	6	6	6
SOX*	Rouge-4	9	10	8	8	8
SOX-Öffnet	Vert-3	6	8	6	6	6
Grande-Bretagne	Orange-5	7	8	6	7	7
Tir na nOg	Rouge-5	9	9	7	8	8

* signale l'entrée dans un RTLP (voir plus loin)





Le maître de jeu peut aussi intégrer des changements spécifiques dans les indices d'un RTL pour refléter des événements spécifiques ou préparer le terrain d'une aventure.

RTL PRIVÉS

Les RTL privés (RTLP), tels qu'ils sont décrits page 169 de **Shadowrun**, représentent des grilles indépendantes et d'accès restreint, fermées au grand public. La plupart des grandes corporations et la totalité des mégacorporations maintiennent au moins un RTLP. De plus, la majorité des nations développées disposent de plusieurs RTLP gouvernementaux, pouvant s'étendre à des sites stratégiques ou diplomatiques en dehors des frontières du pays.

Les RTLP sont placés sous la juridiction du pays ou de la corpo qui les possède. En conséquence, les possesseurs d'un RTLP peuvent y installer toutes les contre-mesures d'intrusion qu'ils désirent. La construction des RTLP réclamant un investissement considérable, la plupart de leur propriétaires ne lésinent pas sur les CI.

Les RTLP sont des systèmes stables dont les indices ne varient pas.

Lorsqu'il détermine les indices d'un RTLP, le maître de jeu doit choisir son code, Orange ou Rouge, et si l'intrusion sera Facile, Moyenne ou Difficile, comme indiqué dans **Difficulté d'Intrusion**, page 31. Les indices de certains systèmes de RTLP sont fournis au chapitre **Points chauds de la Matrice**, page 149.

Points d'entrée

Les RTLP corporatistes parsèment le globe. Un code RTL tel que NA/UCAS-NE-3617-EBMMHQ, si l'on se réfère aux règles de base de **Shadowrun**, indique une entrée du RTLP de EBM2, une grille qui connecte entre eux des serveurs corporatistes à travers le monde entier.

Les RTLP peuvent disposer de multiples points d'entrée qui les relient à différentes grilles publiques. Le RTLP de Saeder-Krupp, par exemple, possède un point d'entrée sur le RTR Rhin-Ruhr en Allemagne (DO3-11), et un point d'entrée nord-américain à New York (NA/UCAS-NE-4212-SKRUPP). Tous deux ont un indice de système Rouge-5/8/10/9/10/10, parce qu'ils appartiennent en fait au même système.

Les deckers peuvent accéder à un RTLP par n'importe quel point d'entrée, ou par l'intermédiaire d'un serveur connecté au RTLP.

Contrôles

De nombreux pays contrôlent sévèrement l'implantation de RTLP au sein de leurs réseaux publics, malgré la pression corporatiste en faveur d'une dérégulation des accès internationaux aux RTLP. En Amérique du Nord, les Conseils Pueblo et Ute, la Nation Sioux, Tir Tairngire et l'Aztlan vérifient sévèrement ces accès. Outre-Atlantique, les RTLP sont restreints ou même interdits en Tir na nOg, Israël, Japon, dans les Nations Confédérées Azaniennes (en dehors de la Fédération Trans-Swazi), dans divers autres pays africains parmi les plus puissants et dans quelques mini-États virtuellement aux mains d'une mégacorp.

Les gouvernements pueblo, israélien et sioux exercent un contrôle sévère sur le trafic de données dans leurs pays et proscrivent les RTLP. Le Conseil Ute les interdit parce qu'il considère l'intrusion de haute technologie sur son territoire comme une menace pour les traditions. Les deux Tirs sont tellement paranoïaques et portés sur le secret que leur motivation principale reste inconnue.

En général, la législation sur les RTLP est le fruit d'une politique incohérente. Dans les pays où le gouvernement est aux mains des mégacorps, ces dernières se réservent le droit d'utiliser des RTLP tout en l'interdisant à autrui. Même chose au Japon, où les corporations japonaises sont seules à pouvoir légalement disposer de RTLP, par opposition aux corporations étrangères. Et qui s'étonnera que la seule corporation à pouvoir se servir librement d'un RTLP en Aztlan soit Aztechnology ?

POINTS D'ENTRÉE

Les points d'entrée sont les connexions physiques que les deckers utilisent pour pénétrer dans la Matrice. Chaque type de point d'entrée possède trois valeurs : la Trace, l'Accès et la largeur de bande de base.

La Trace correspond à la facilité de repérage du point d'entrée. Plus sa valeur est basse, plus il est facile aux CI Trace de le localiser. Le facteur de Trace s'applique durant toute la passe du decker.

Les modificateurs d'Accès du point d'entrée s'appliquent à tous les tests d'Accès du decker durant la passe.

La largeur de bande de base représente l'indice maximum de largeur de bande acceptée par le point d'entrée avant de réduire son facteur de Trace (voir **Cyberdecks**, page 81, pour la règle optionnelle de la largeur de bande). Si la largeur de bande du deck excède la largeur de bande de base du point d'entrée, utilisez la formule suivante pour calculer le modificateur au facteur de Trace. Tout d'abord, divisez la largeur de bande du deck par la largeur de bande de base et arrondissez à l'entier inférieur. Multipliez le chiffre obtenu par -1. Le résultat est le modificateur de Trace de la largeur de bande. Par exemple, un deck à 78 Mp dans un point d'entrée avec une largeur de bande de base de 20 a un modificateur de Trace de -3 (78 divisé par 20 égal 3,9 arrondis à 3 et multiplié par -1). Le modificateur de Trace de la largeur de bande peut changer en cours de passe, selon que la largeur de bande d'E/S augmente ou diminue, mais ne peut jamais descendre en dessous du modificateur de largeur de bande de l'icône du decker, parce que cette valeur est fixée pour l'intégralité de la passe.

Le maître de jeu peut modifier la largeur de bande des points d'entrée disponibles sur certains sites particuliers. Par exemple, un point d'entrée dans un hôtel de pirates bon marché qui propose des connexions tridéo volées pourrait avoir une largeur de bande de base de 10 Mp. De même, les points d'entrée d'un bureau corporatiste ou d'un complexe ultramoderne auront une largeur de bande de base de 40 ou 50 Mp.

Voici la description des principaux types de points d'entrée.

Accès légal

Trace : -2
Accès : -2
Largeur de bande de base : 20 Mp

Un point d'entrée légal représente un tridéophone répertorié. Bien entendu, ce n'est pas nécessairement *ton* téléphone, *omae*.

Accès illégal

Trace : +0
Accès : +0
Largeur de bande de base : 20 Mp

Un point d'entrée illégal représente une connexion tridéophone clandestine (un homme sans scrupules qui escroque la



compagnie du téléphone) ou bien une dérivation illégale directement installée sur un canal de fibre optique. L'accès illégal est celui que les deckers emploient le plus fréquemment.

Liaison satellite

Trace : voir page 30
Accès : +2
Largeur de bande de base : 50 Mp

La liaison satellite est décrite en détail à la section **Liaisons satellite**, page 30.

Poste de travail

Trace : -4
Accès : -4
Largeur de bande de base : 50 Mp

Il s'agit d'un cyberterminal directement relié à un serveur. Naturellement, le decker ne se connecte pas au terminal fourni par la société mais bien à son propre deck, sur la même ligne télécom. Les CI Trace n'ont aucune difficulté à retrouver ce genre de points d'entrée.

Appareil télécommandé

Trace : +4
Accès : +4
Largeur de bande de base : 20 Mp

Ces appareils permettent la traditionnelle et discrète intrusion par la porte de derrière. Le serveur cible est couvert de GLACE jusqu'aux oreilles, des gorilles bardés de gros flingues protègent l'accès aux cyberterminaux des bureaux, mais le système télécommande un appareil - une usine automatisée, un terminal de sécurité ou même une machine à café, c'est suffisant pour permettre au decker d'infiltrer son icône sous le nez des protections et de s'introduire au cœur même du système.

Les appareils télécommandés constituent une piste un peu plus difficile à suivre que la plupart des points d'entrée, car la majorité des CI Trace commencent par examiner les connexions télécom. Ce n'est qu'après avoir fouillé en vain les nœuds d'accès qu'ils s'intéressent aux autres fuites possibles. Toutefois, le decker devra suer sang et eau pour circonvenir les codes d'Accès de l'appareil télécommandé, car peu de systèmes sont conçus pour recevoir les instructions d'un distributeur de boissons fraîches.

Console d'accès

Trace : -6
Accès : voir texte
Largeur de bande de base : Illimitée

Une console peut être l'unité de contrôle du système ou une simple station de travail branchée sur le système. Ce type d'accès est également appelé accès superviseur, super utilisateur ou opérateur système.

Les CI Trace localisent très facilement les points d'entrée par console, mais ces derniers constituent néanmoins des accès commodes pour les deckers. Lorsqu'un decker tente de pénétrer dans un système par le biais d'une console, divisez par deux l'indice d'Accès et la Valeur de Sécurité du système pour tous les tests d'accès. De plus, le decker peut utiliser toute la largeur de bande qu'il veut sans réduire le Facteur de Trace du point d'entrée. Cependant, accéder à une console nécessite une redoutable équipe de shadowrunners en soutien pour amener le decker sur les lieux et le conserver en vie assez longtemps pour qu'il fasse son travail.

POINTAGE DE SÉCURITÉ DES GRILLES

Passer d'un RTL à un autre au sein d'un même RTR ne modifie pas le pointage de sécurité contre un decker. Par exemple, si un decker se connecte sur le RTL UCAS-SEA-2206 et obtient un pointage de 2, puis se connecte sur le système central du RTR UCAS-SEA et ajoute un nouveau point à son pointage, avant de parvenir enfin au RTL UCAS-SEA-4206 et de récupérer encore 2 points, son pointage de sécurité passe à 5 et reste à 5 tant qu'il est connecté aux réseaux UCAS-SEA. Toutefois, ce pointage est modifié s'il se branche sur un autre RTR.

RTLP et pointage de sécurité

Les RTLP maintenant des routines de protection très actives, le pointage de sécurité acquis sur un RTR accompagne le decker dans tous les RTLP qui lui sont connectés. En effet, les RTLP enregistrent les signaux d'alarme des RTR à chaque branchement extérieur. Autrement dit, un decker qui subit une forte incrémentation de son pointage en traversant le RTR peut déclencher l'intervention de CI dès son arrivée dans une banque de données privée.

Dans notre exemple, le decker qui traîne un pointage de sécurité de 5 garde ce score quand il pénètre dans un RTLP depuis le RTR. Si ce pointage suffit à déclencher l'alarme, les CI s'activent dès l'établissement de la connexion. Quelles qu'en soient les conséquences immédiates, le pointage de sécurité du decker démarre à 5, plus tous les points qu'il aura récoltés en se connectant.

OPÉRATIONS SYSTÈME DANS LES GRILLES

En plus des opérations suivantes, un decker peut toujours effectuer une opération déconnexion en douceur à tout moment. Pour une explication de cette dernière et des autres opérations système, voir **Opérations système**, page 108.

Depuis un point d'entrée

Les deckers qui se connectent par un accès légal ou illégal peuvent uniquement effectuer une opération connexion à un RTL. Ils doivent ensuite trouver le serveur ou la grille qu'ils ciblent, s'ils en ignorent la localisation. Ceux qui se connectent via un poste de travail, un appareil télécommandé ou une console peuvent uniquement accomplir une connexion à un serveur et doivent pénétrer le serveur qui contrôle leur point d'entrée pour accéder au système.

Dans un RTL

Une fois connecté à un RTL, le decker peut se transférer jusque dans le RTR affilié par une opération connexion à un RTR ou tenter d'accéder à n'importe quel serveur relié à ce RTL par une opération connexion à un serveur. Si un RTLP est relié au RTL visité par le decker, ce dernier peut utiliser une connexion à un RTL pour le traverser.

Le decker peut également tenter une opération dérivation de la piste matricielle ou redéfinition à partir du RTL.

Quand le decker entre dans un RTLP, rappelez-vous que le pointage de sécurité issu des précédents tests dans le RTR et ses RTL poursuit le personnage et peut entraîner toutes sortes de conséquences funestes.

Dans un RTR

Une fois branché à un RTR, le decker peut accéder à un autre RTR (c'est-à-dire effectuer un appel longue distance pour accéder

à une grille n'importe où dans le monde) par une opération connexion à un RTR ou pénétrer sur n'importe quel RTL relié au RTR par une opération connexion à un RTL.

Le personnage a également droit aux opérations suivantes dans un RTR : localisation d'un nœud d'accès, appel télécom, dérivation de la piste matricielle, redéfinition et écoute télécom.

Dans un RTLP

Un decker connecté à un RTLP peut utiliser toutes les opérations système disponibles dans les RTR publics et les RTL.

LIAISONS SATELLITES

Quand un decker pirate directement un satellite de communications pour s'introduire dans la Matrice, il accepte des indices d'Accès plus importants en échange d'une immunité partielle contre les CI Trace. La liaison satellite diminue également la Réaction de 2 points.

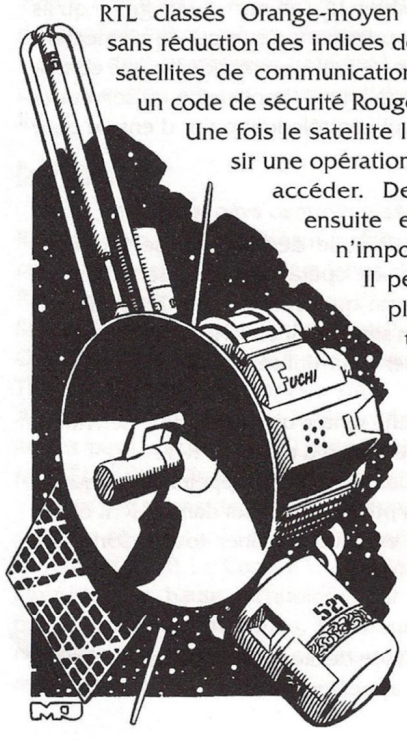
Même si une CI Trace peut remonter jusqu'au point d'entrée sur le satellite, elle est incapable de déterminer la localisation physique du decker, ce qui rend impossible toutes représailles directes contre l'intrusion matricielle. Les autres effets d'un traçage réussi s'appliquent néanmoins (voir **CI Trace**, page 45).

Pour accéder à la Matrice via un satellite, le decker doit disposer d'un cyberdeck équipé d'une interface satellite (voir **Cyberdeck**, page 81). Le logiciel de l'interface lui est indispensable pour localiser un satellite de communications. Le temps de base de sélection du satellite et de connexion à son système relais est de 3 minutes. L'opération nécessite un test d'Informatique contre un seuil de difficulté qui dépend des conditions de la tentative (voir la table des liaisons satellites).

Un échec signifie que le decker a été incapable de situer le satellite ou de se brancher sur son système relais. Le maître de jeu peut autoriser un autre essai au bout de cinq minutes, voire plus fréquemment en situation d'extrême nécessité.

Piratage du satellite

Pour les besoins du jeu, considérez les satellites comme des RTL classés Orange-moyen ou même Orange-difficile, sans réduction des indices de sous-système. Donnez aux satellites de communications militaires et corporatistes un code de sécurité Rouge-difficile.



Une fois le satellite localisé, le decker doit réussir une opération connexion à un RTL pour y accéder. Depuis le satellite, il peut ensuite effectuer une connexion à n'importe quel RTR de la planète. Il peut également accéder à la plupart des systèmes en orbite basse, si ces derniers utilisent ce satellite particulier pour leurs transmissions. Et au cas où un decker suicidaire poserait la question, non, Zurich-Orbital n'utilise pas ce mode de protocole de transmission, cette technique ne permet donc pas de s'infiltrer subrepticement dans ce haut lieu des glaciers matriciels.

TABLE DES LIAISONS SATELLITES

Conditions	Seuil de difficulté
Rase campagne, horizon dégagé	2
Rase campagne, présence d'obstacles	3
Campagne, montagne ou forêt	6
Petite agglomération	3
Banlieue	6
Centre-ville	8
Mauvais temps (pire qu'un ciel bouché)	+2

Le pointage de sécurité généré sur le satellite se communique à tous les RTR auxquels le decker peut se connecter.

SERVEURS

Toutes les informations du Sixième Monde transitent par des installations informatiques appelées serveurs. Des milliards de nuyens et des mégapulsations de données sans nombre transitent quotidiennement par ces systèmes. Les serveurs sont les salles du coffre de tous les trésors - merveilles technologiques des branches Recherche & Développement, noirs secrets du beau monde corporatiste, fausses identités et véritables noms.

CODES DE SÉCURITÉ

Le code de sécurité d'un serveur mesure le degré de précautions que ce dernier observe. Généralement, ce code reflète la valeur des données qui s'y trouvent, mais il peut aussi simplement mesurer le degré de paranoïa de son propriétaire.

Les serveurs Bleus

Les serveurs Bleus comprennent la plupart des banques de données publiques : la distribution des fax de presse, les bibliothèques municipales, l'annuaire des codes télécom publics - presque tout ce qui est gratuit, que ce soit fourni par un gouvernement, une corpo ou un particulier. Les petites entreprises trop modestes pour protéger leur système disposent généralement d'un serveur Bleu.

Tous les minables de la Matrice avec un cyberdeck à bon marché et du temps devant eux se donnent rendez-vous dans les systèmes Bleus. En conséquence, ces derniers sont souvent barbouillés de graffitis matriciels : virus affichant des slogans obscènes quand un utilisateur se connecte, fichiers fragmentés par pur vandalisme, icônes amateurs installées en mémoire pour le seul plaisir d'occuper de la place. Les programmes de «protection» communément imposés aux systèmes Bleus sont un peu plus dangereux et vident les fichiers du système si les punks du réseau ne reçoivent pas leur «donation» hebdomadaire des mains du propriétaire.

Serveurs Verts

Les serveurs Verts sont des systèmes moyens, mais ne commettez pas l'erreur de croire qu'ils représentent une proie facile. Ils sont peut-être plus patients avec les intrus que les systèmes Oranges ou Rouges, mais ils peuvent utiliser rigoureusement les mêmes CI.

Les serveurs Verts comprennent les banques de données publiques qui réclament une cotisation minimale à leurs utilisateurs.



les réseaux publics des facultés (pas ceux des projets de recherche sponsorisés par les corporations), et les systèmes corporatistes et gouvernementaux qui gèrent la routine de bureau quotidienne.

Serveurs Orange

Les serveurs Oranges s'enorgueillissent d'être des systèmes sûrs, à défaut d'être de véritables tueurs. Ils engrangent les données secrètes standard et traitent les affaires importantes, quoique pas absolument essentielles, de leurs opérateurs. Ils comprennent les systèmes de contrôle des usines informatisées et les réseaux des cadres moyens d'une grande corporation.

Serveurs Rouges

Les serveurs Rouges disposent des plus hautes protections légales qui soient. Ils contiennent des données top secret, pour lesquelles leurs propriétaires seraient prêts à tuer, ainsi que les systèmes de contrôle des missions vitales (cuves de vie artificielle, laboratoires et usines, centrales nucléaires et ainsi de suite). Leurs défenses anti-intrusions sont généralement mortelles - et elles ignorent les coups de semonce.

DIFFICULTÉ D'INTRUSION

Les indices de système d'un serveur - la Valeur de Sécurité et les indices de sous-systèmes - sont basés sur une mesure appelée la difficulté d'intrusion. **Réalités Virtuelles** classe les systèmes dans trois catégories de difficulté : Facile, Moyenne et Difficile. La difficulté d'intrusion est généralement fondée sur la convivialité du système et le nombre moyen d'utilisateurs qui l'utilisent quotidiennement.

Systèmes Faciles

Les systèmes Faciles partagent leurs fonctions entre de nombreux utilisateurs et bureaux différents. Ils gèrent un volume de données important et doivent répondre à des exigences très diverses. En conséquence, ils ne peuvent consacrer qu'une faible part de leurs ressources à la sécurité. Les ordinateurs corporatistes ultra-centralisés, les systèmes scolaires et les systèmes des entreprises au budget réduit sont des exemples classiques de systèmes Faciles.

Systèmes Moyens

Les systèmes Moyens sont moins sollicités que les systèmes Faciles, et ils contrôlent des transactions plus limitées et mieux protégées. Un unique bureau ou une branche corporatiste, avec souvent un accès limité aux directeurs et à leurs proches collaborateurs, offrent des exemples classiques de systèmes Moyens. Les petites compagnies qui disposent d'un gros budget matriciel et les départements Recherche & Développement qui ne travaillent pas sur des sujets trop sensibles utilisent également des systèmes Moyens.

Systèmes Difficiles

Les systèmes Difficiles servent à stocker les données les plus sensibles et leur accès est restreint à quelques rares privilégiés. Les systèmes de transfert financier, les grands départements Recherche & Développement, les réseaux privés des dirigeants corporatistes, les systèmes militaires, la quasi-totalité des systèmes d'espionnage et les systèmes publics d'intérêt vital comme le contrôle aérien ou les réseaux électriques municipaux sont autant d'exemples de systèmes Difficiles.

INDICES DE SYSTÈME

Le maître de jeu fixe les indices de système d'un serveur en fonction de sa difficulté d'intrusion. Il peut également les déterminer aléatoirement.

Génération aléatoire

Pour déterminer aléatoirement les indices d'un système, le maître de jeu lance simplement le nombre de dés indiqué sur la table des indices de système d'un serveur (1D3 signifie 1D6 divisé par 2). La table considère qu'un decker «moyen» dispose d'utilitaires d'un indice de 4. En conséquence, elle produit des indices de système qui ne posent pas de véritables difficultés à un decker bardé d'utilitaires de haut niveau. Dans ce cas-là, le maître de jeu est plutôt invité à fixer lui-même les indices selon la méthode d'assignation (voir plus loin).

TABLE DES INDICES DE SYSTÈME

Difficulté d'intrusion	Valeur de Sécurité	Indices de sous-système
Facile	1D3+3	1D3+7
Moyen	1D3+6	2D3+9
Difficile	2D3+6	1D6+12

Le maître de jeu prépare un serveur renfermant les preuves d'un double jeu corporatiste. Il décide qu'il s'agit de l'officine régionale d'Aztechnology. Des données sensibles y sont stockées, et AZT étant notoirement paranoïaque au sujet des deckers, le maître de jeu donne au système un Code de Sécurité Rouge. Cependant, le système doit pouvoir être utilisé quotidiennement par un nombre de personnes assez conséquent, aussi le maître de jeu décide-t-il qu'il s'agit d'un système Moyen.

Le maître de jeu lance 1D6 pour la Valeur de Sécurité. Le résultat est 3, que le maître de jeu divise par 2 et arrondit pour un résultat final de 2. La Valeur de Sécurité est donc de 8 (6+2). Ensuite, il lance 5 fois le dé pour les indices de sous-systèmes. Pour un serveur Moyen, les dés à lancer sont 2D3+9. Il obtient des résultats de 11, 15, 13, 13 et 12. Les indices du système d'AZT sont finalement :

Sécurité : Rouge-8
Accès : 11
Contrôle : 15
Index : 13
Fichiers : 13
Esclave : 12
ou Rouge-8/11/15/13/13/12.

Terrifiant pour un decker débutant avec une compétence Informatique 6 et une console minable. Simple balade de santé pour un vieux loup de la Matrice qui pianote sur un Fairlight Excalibur. De quoi donner à réfléchir aux 99 % de deckers qui se situent entre les deux.

ASSIGNATION DES INDICES

Le maître de jeu peut aussi choisir directement les indices d'un système, ce qui lui permet de créer des serveurs mieux adaptés aux capacités d'un decker spécifique.

Difficulté d'intrusion	Valeur de Sécurité	Indices de sous-système
Facile	4-6	8-10
Moyenne	7-9	11-15
Difficile	8-12	13-18

Quelle que soit la méthode adoptée, le maître de jeu a toujours la possibilité de revoir les indices à la hausse ou à la baisse pour mieux correspondre aux possibilités des personnages. Il doit veiller aussi à la cohérence des indices de ses systèmes respectifs. Le piratage d'un serveur du réseau Fuchi à Chiba, par exemple, n'est pas pour le tout venant, et les indices du système doivent refléter ce degré de difficulté. Un personnage n'ayant pas les meilleurs utilitaires disponibles ni de forts indices de compétences ne devrait pas avoir la moindre chance d'infiltrer un pareil système. Utilisez les exemples suivants pour l'assignation des indices.

Un seuil de difficulté final de 3 ou moins est pure rigolade. Un personnage débutant classique avec 6 en Informatique et un facteur de détection honnête (pour éviter d'avoir les CI constamment sur son dos) réussira ses tests dans la plupart des cas. Un système Moyen présente déjà une difficulté plus sérieuse pour un decker de ce niveau. Un système Difficile aura rapidement raison de lui, à moins que le personnage ne soit vraiment chanceux.

Un decker avec une compétence de 8 ou plus, un facteur de détection de 8 ou 9 et des utilitaires dans la gamme des 8 points d'indice aura peut-être du mal à vaincre un système Difficile mais devrait néanmoins parvenir à s'en sortir.

Règle optionnelle : Modification des indices de sous-systèmes

Le maître de jeu peut modifier légèrement l'un des indices de sous-système d'un serveur pour lui apporter une petite touche personnelle. Par exemple, s'il veut compliquer l'accès à un système Facile mais encourager une approche plus audacieuse avec un raid physique sur un site corporatiste, il augmente son indice d'Accès de 2 points sur les nœuds d'accès des réseaux publics et le diminue de 1 point sur telle console de travail particulière ou tel appareil télécommandé, en changeant également les modificateurs d'Accès de ces points d'entrée.

PIÈGES ET ASTUCES DES SYSTÈMES

Bien que le chapitre **Opérations Système** (page 108) décrive la majorité des opérations système possibles dans un serveur, les pièges suivants apparaissent ici parce qu'ils peuvent être considérés comme des sortes de «méta-opérations», affectant l'environnement même dans lequel opèrent les deckers et les programmes. Le serveur videur offre un excellent exemple de ce genre de méta-opérations.

Goulots d'étranglement

Un goulot d'étranglement est un serveur conçu uniquement dans le but d'empêcher les intrusions vers d'autres systèmes d'un même réseau. Traditionnellement, il dessert des systèmes connectés les uns aux autres, de manière à ce que l'utilisateur soit obligé de le traverser pour accéder au reste du système.

Les goulots d'étranglement protègent en général des serveurs sensibles qui doivent néanmoins conserver un accès permanent à la Matrice, tels que les services financiers, le contrôle du trafic aérien ou la direction des centrales énergétiques. Un goulot d'étranglement possède généralement des indices de sécurité plus élevés que ceux des serveurs qu'il protège, en particulier dans les systèmes offrant d'ordinaire une difficulté d'intrusion Facile ou Moyenne.

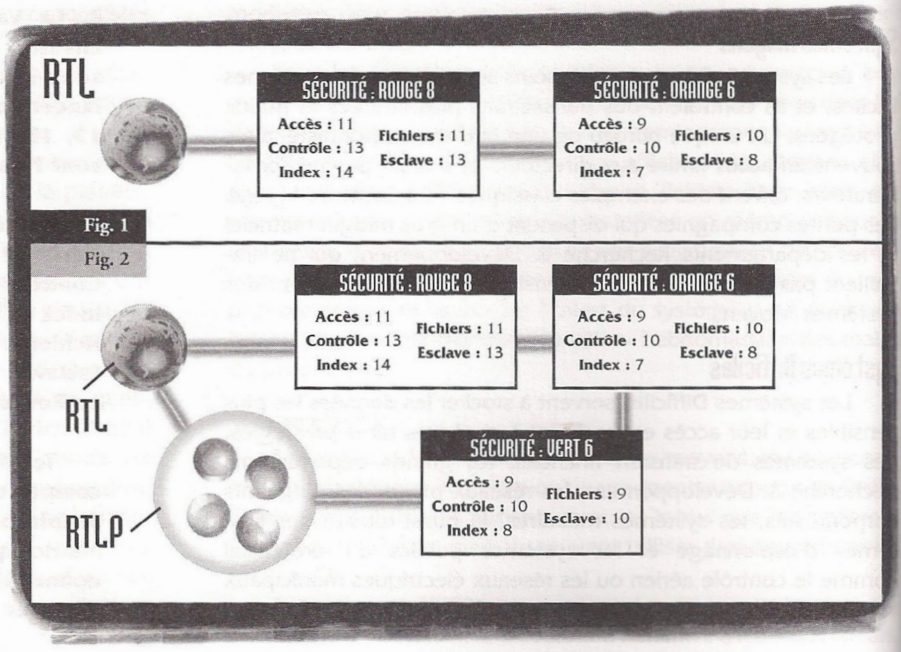
L'architecture meurtrière du paradis informatique de Denver (voir **Denver, The city of Shadows**, page 79) représente le développement ultime en matière de goulot d'étranglement. Certaines rumeurs indiquent que ses ingénieurs auraient créé un énorme système parallèle rien que pour gérer la légion de CI qui la protège.

Un goulot d'étranglement peut bel et bien bloquer une passe matricielle. Le decker peut toujours essayer de passer en force mais ses chances d'y parvenir sont faibles. La meilleure solution consiste à localiser une voie d'accès secondaire vers le serveur cible afin de contourner carrément la difficulté.

La figure 1 montre un goulot d'étranglement simple. La seule façon d'atteindre le serveur de droite revient à traverser le serveur Rouge qui connecte le système au RTL. À moins d'entrer directement au cœur du réseau par le biais d'un poste de travail ou d'un appareil télécommandé, le decker doit se colleter le gros monstre Rouge-8 avant de récupérer les goodies du serveur Orange-6. Dans les faits, de telles architectures sont rares, car peu d'opérateurs peuvent se permettre d'immobiliser autant de ressources derrière une sécurité infranchissable. La figure 2 montre une configuration plus classique, avec un solide goulot d'étranglement pour bloquer l'accès public au serveur sensible mais également un RTLP pour faciliter le travail de la direction corporatiste.

Machines virtuelles

Une machine virtuelle (MV) est une simulation de serveur qui se comporte comme un sous-programme du serveur réel, qu'on





appelle parfois serveur original. Les opérations système qui ont lieu dans la MV n'affectent pas le fonctionnement du véritable serveur. Par exemple, corriger un fichier dans une MV ne modifie en rien les données stockées dans le serveur original. De plus, une MV peut filtrer automatiquement les données sensibles des fichiers qui sont chargés, avant même qu'ils ne parviennent au secteur de traitement. Le decker n'a aucun moyen de s'apercevoir qu'on lui fournit des données épurées, sauf s'il surveille le chargement du fichier et qu'il sait, d'après d'autres sources d'informations, que les données sont fausses ou incomplètes. Un Décryptage ne lui est d'aucune utilité en la matière.

Rien de ce qui peut arriver à la MV n'affecte le serveur original. Son plantage ou sa mise hors tension laisse le serveur original intact. Les structures autonomes, les virus et les bombes logiques peuvent endommager la MV tant qu'ils veulent, sans pour autant affecter le moins du monde le serveur original.

D'un autre côté (vous saviez qu'il y en aurait un, pas vrai ?) tout ce qui se produit dans une MV semble parfaitement réel pour le decker - aussi réel, en fait, que tout le reste de cette réalité virtuelle. Planter une MV éjecte le decker, même si le plantage n'affecte pas le serveur original. Les tests de système effectués dans une MV augmentent comme d'habitude le pointage de sécurité du decker, et les CI d'une MV paraissent tout aussi dangereuses que celles du serveur original. Les programmes de défense installés dans une MV font la même impression au decker que ceux du serveur original ; une impression pénible et douloureuse, le plus souvent.

Les indices maximums du système d'une MV sont inférieurs de 2 points à ceux du serveur original, bien que le code de sécurité puisse être le même. Ainsi, une MV installée dans un système Orange-7 ne peut pas dépasser un indice de sécurité Orange-5. De la même façon, si le serveur original possède un sous-système d'Accès-10, la MV aura un indice d'Accès maximum de 8.

Une MV peut naturellement être conçue avec des indices inférieurs à ces maximums. Certains serveurs utilisent cette technique pour se dissimuler aux deckers. L'intrus découvre un gentil petit serveur Vert-4, ne contenant que des brochures publicitaires de simsens et une facture de lessive du gérant, puis (après un instant de contemplation mélancolique devant le coût du lavage de la laine naturelle de nos jours), s'en va vers des pâturages plus verdoyants - sans se rendre compte qu'il vient de traverser le serveur Rouge-8 des comptes financiers de la société.

Selon la rumeur, certains des systèmes les plus puissants abriteraient des architectures entières de MV. Le decker se connecte à un serveur Vert-4, détecte qu'il s'agit d'une MV et passe dans un système Rouge-6. Il pirate jusqu'au dernier mégapulse de données puis décroche, sans avoir pris conscience que ce serveur n'était qu'une MV issue d'un serveur original Rouge-8. Toutes les précieuses données qu'il s'imagine avoir récupérées ne sont que poudre aux yeux, soigneusement épurées avant même d'avoir franchi le second rideau d'illusion.

Un decker peut détecter une MV par une opération analyse d'un serveur. Traverser une MV pour se connecter au serveur original réclame un test de Contrôle contre l'indice de sécurité du serveur (voir **Indices de système** page 16). Le nombre de succès nets obtenus par le decker détermine la réussite ou l'échec de la tentative. Un succès lui permet de traverser une MV Bleue. Deux succès lui sont nécessaires pour traverser une MV Verte, trois pour une MV Orange et quatre pour une MV Rouge.

Parce que les MV sont configurées pour retenir les utilisateurs d'icônes, le pointage de sécurité augmente si le decker réussit son test de Contrôle mais échoue à sortir de la MV. Dans un cas pareil, augmentez le pointage de sécurité par le nombre de succès qui manquent au personnage. Par exemple, il lui fallait trois succès pour échapper à une MV Orange ; s'il n'en a obtenu que 2, augmentez le pointage de 1 point. Tous les succès obtenus par le système au test d'opposition s'ajoutent également au pointage de sécurité.

Si et quand un decker passe d'une MV au serveur original, il conserve son pointage de sécurité actuel. S'il traînait un pointage de 8 avant de sortir et qu'il a pris 2 points de plus au cours de son test de Contrôle, il débouche dans le serveur original avec un pointage de 10.

Nœuds d'Accès fantômes

Les Nœuds d'Accès fantômes n'autorisent la connexion à un RTL ou à un RTLP qu'à certains moments bien précis. Le reste du temps, ils sont fermés et n'apparaissent même pas sur le RTR ! Ils n'existent tout simplement pas lorsqu'ils sont inactifs. Une opération localisation de Nœud d'Accès fera apparaître un Nœud d'Accès fantôme ouvert, mais une seconde plus tard, elle ne montrera plus rien. Les systèmes particulièrement sensibles contraints de maintenir un accès en temps réel à la Matrice brodent toutes sortes de variations sur ce thème.

Pour se connecter à un système via un Nœud d'Accès fantôme, le decker doit attendre que ce dernier soit actif, puis réussir une opération connexion à un serveur avant sa disparition. Si l'opération réussit, le decker traverse le Nœud d'Accès et le serveur croit celui-ci de nouveau inaccessible. Si l'opération échoue avant la disparition du Nœud d'Accès, le système éjecte le decker.

Généralement, un Nœud d'Accès fantôme ne reste ouvert que 10 à 20 secondes. Le maître de jeu lance 1D6+1 ; le résultat est le nombre de tours dont dispose le decker pour essayer de se connecter.

Les Nœuds d'Accès fantômes comprennent les Nœuds d'Accès à minuterie, ceux à déplacement aléatoire et ceux à déclenchement automatique.

Les Nœuds d'Accès fantômes à minuterie sont les plus simples de tous. Ils utilisent toujours le même code RTL et s'ouvrent quotidiennement aux mêmes horaires. La bibliothèque de biologie du MIT&M, par exemple, ouvre tous les jours une connexion au RTL à 6h, 12h et 18h, heure de la Côte Est, afin d'échanger e-mails, messages et autres courriers avec le reste de la Matrice. Un decker qui veut accéder à ce serveur à partir de la grille doit attendre le bon moment et se glisser à travers les protections d'Accès avant que la communication ne soit coupée.

Les Nœuds d'Accès à déplacement aléatoire sont généralement l'apanage des mégacorpos et des gouvernements les plus puissants, car eux seuls disposent des ressources et de l'influence nécessaires pour signer un contrat avec les compagnies d'exploitation des grilles RTR. Chaque fois qu'un Nœud d'Accès à déplacement aléatoire disparaît, il annule son abonnement sur le RTR et en souscrit un nouveau sur un tout autre RTR. On peut comparer cela à un abonnement sur liste rouge qui modifierait votre numéro de téléphone ET votre indicatif régional ET votre indicatif national après chaque appel.

La matrice du département directorial de Saeder-Krupp possède un serveur baladeur qui utilise cette technique. Il peut ouvrir un accès sur un RTL allemand à 09:00:01 GMT, fermer à 09:00:07 et rouvrir à 09:01:01 à une adresse RTL sur un RTR des UCAS. Un coup tu le vois, un coup tu... Hé, où est passé ce satané truc ?!



Les Nœuds d'Accès à déplacement aléatoire choisissent leur prochaine adresse selon un algorithme secret. Les systèmes qui leur donnent accès disposent eux aussi de cet algorithme, de manière à pouvoir savoir où les trouver à tout moment. Supposons que Saeder-Krupp Aerospace ait besoin d'adresser un rapport à la direction. Le système consulte son horloge, entre l'information dans une boîte noire, et le tour est joué - un code télécom et un horaire d'accès tombent sur l'écran de l'opérateur (tiens, le réseau est sur un RTL japonais ce matin).

Un Nœud d'Accès à déplacement aléatoire conçu exclusivement pour des transferts vers l'extérieur n'a même pas besoin d'un algorithme. Le serveur peut parfaitement générer lui-même de nouvelles adresses matricielles.

Pour s'introduire dans un Nœud d'Accès à déplacement aléatoire, le decker doit être en possession de l'algorithme de façon à pouvoir anticiper ses apparitions. Il peut également fabriquer une structure autonome avec une option alerte programmée (voir page 107) qui lance périodiquement des opérations recherche de RTR. Il surveille ainsi certains RTR particuliers et le programme l'avertit lorsque le Nœud d'Accès apparaît sur ses tables de recherche. Parfois, l'employeur ou un contact du decker lui fournit directement les coordonnées d'un Nœud d'Accès fantôme.

Les Nœuds d'Accès à déclenchement automatique apparaissent en réponse à une opération spécifique ayant lieu quelque part dans la Matrice. Par exemple, le serveur R&D du centre génétique de Yamatetsu s'ouvre uniquement lorsqu'une opération Esclave du processeur de la branche nord-américaine de Yamatetsu envoie un signal à un satellite (largeur de bande inerte et donc impropre au piratage). L'opération Esclave est, à son tour, activée par une trouvaille de l'ordinateur du QG au cours des recherches périodiques qu'il effectue dans l'un des fichiers de conversation des petits génies de la recherche mondiale. Le module Esclave proprement dit est protégé par un système inviolable, à l'abri d'un véritable glacier, mais la surveillance automatique de conversation a lieu, par exemple, sur le Forum de Neurobionique, moins fortement gardé.

Additionnez ce schéma avec l'architecture d'un Nœud d'Accès à déplacement aléatoire et vous comprendrez qu'il est pratiquement impossible de prévoir l'endroit ou l'heure de sa prochaine apparition. Il faudrait que le decker découvre ce qui déclenche exactement l'ouverture, qu'il localise ensuite le Nœud d'Accès, puis qu'il produise, d'une manière ou d'une autre, un faux signal de déclenchement (une fausse information sur le Forum de Neurobionique, que le serveur de Yamatetsu voudra relayer, ou une passe sur le réseau du QG de la compagnie pour activer l'ouverture du serveur, ou un piratage de la liaison satellite afin d'émettre un faux signal que le serveur de R&D acceptera comme authentique) et qu'*ensuite* seulement, il soit prêt à sauter dans le Nœud d'Accès au moment de son ouverture.

Si vous voulez un exemple d'architecture d'un Nœud d'Accès à déclenchement automatique, reportez-vous à l'invraisemblable conception des liaisons de Zurich-Orbital, décrite page 94 de **Corporate Shadowfiles**.

Portes secrètes

Les portes secrètes permettent d'accéder d'un serveur à un autre ou à un RTLP via un accès dissimulé. Un serveur peut sembler isolé du reste de la Matrice mais comporter un port intercom inaccessible par ses routines d'Accès. Au lieu de quoi, c'est un autre sous-système qui contrôle le passage vers le serveur cible.

Par exemple, les Shiseki-Gumo, un clan yakuza, dissimulent leur système principal derrière une porte secrète installée dans le très anodin système Vert-5 de la compagnie Tri-Marine Exports. Une opération analyse de sous-système pratiquée sur le sous-système d'Accès ne révélera rien d'anormal. En revanche, sur le sous-système Esclave, elle révélera une connexion directe vers l'autre serveur.

Le decker doit effectuer une déconnexion en douceur contre l'indice du sous-système qui dissimule la porte secrète avant de pouvoir se connecter au serveur qu'elle dissimule. Par exemple, dans la matrice de Tri-Marine, il faut réussir un test d'Esclave pour franchir la porte secrète, puis un test d'Accès pour pénétrer dans le système des Shiseki de l'autre côté. (Voir pages 114 et 116, pour la description des opérations déconnexion en douceur et connexion à un serveur).

Les portes secrètes sont particulièrement vicieuses lorsqu'elles se combinent avec des goulots d'étranglement. Pour vaincre une telle architecture, le decker doit papillonner à travers l'environnement particulièrement hostile du goulot d'étranglement, en cherchant la porte secrète qui conduit aux goodies.

Videur

Un serveur videur fonctionne à un niveau de sécurité apparemment bas, mais qui augmente en fait dès qu'il détecte une intrusion. Il peut disposer d'un code de sécurité Vert ou Orange, par exemple, et le transformer en un code Rouge (avec une Valeur de Sécurité plus importante) quand le pointage de sécurité de l'intrus atteint un certain point, généralement après quelques tests.

Si un decker se connecte et lance une opération analyse de serveur, il apprend qu'il se trouve dans un serveur Vert-4. Génial. Il vaque tranquillement à ses petites affaires jusqu'à ce qu'il réveille le système. Au tour suivant, le videur se transforme en serveur Rouge-8 !

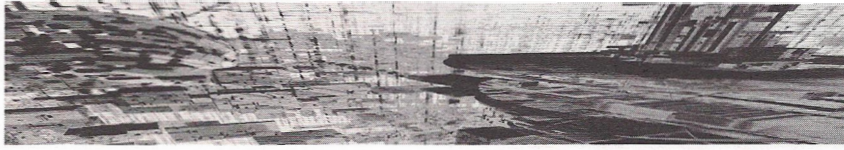
Un videur prend un tour pour procéder à cette augmentation. Quand un videur est activé, le decker a droit à un test de Senseurs contre la Valeur de Sécurité initiale du serveur. En cas de réussite, il constate que la Sécurité augmente, mais il lui faut effectuer une opération analyse de serveur pour connaître son nouveau Code et sa nouvelle Valeur. En cas d'échec, il doit effectuer une autre opération analyse de serveur pour comprendre les raisons de la brusque hostilité du serveur (voir page 111, pour une description de l'opération analyse de serveur).

Les zones de haute sécurité d'un serveur particulier peuvent également réagir en tant que videurs de façon automatique, quel que soit le pointage de sécurité. Par exemple, toute opération dans des fichiers Recherche & Développement top-secret peut activer un videur au premier succès obtenu par le serveur contre l'utilisateur. Même les utilisateurs légitimes qui ouvrent ces dossiers peuvent activer les mesures de sécurité, de la même façon qu'un employé de banque qui ouvre un coffre peut déclencher alarmes et sirènes.

MOTS DE PASSE

Les mots de passe sont des codes d'accès qui garantissent le succès automatique du decker dans certaines actions ou dans la manipulation de certains fichiers spécifiques. Toute activité non-autorisée par le mot de passe nécessite un test de système et peut annuler le mot de passe.

Un mot de passe autorise, par exemple, un utilisateur légitime à se connecter au serveur de son bureau sans avoir à effectuer d'opération connexion au serveur. S'il veut lire un



fichier auquel son mot de passe lui donne accès, pas la peine de faire un test de Fichiers ! Mais le mot de passe ne l'aide en rien lorsqu'il s'introduit clandestinement dans la messagerie du serveur et tente de lire les messages destinés à ses collègues. Il lui faut pour cela accomplir des opérations localisation de fichier et chargement de données, comme un bon vieux decker, parce qu'il agit en dehors des autorisations de son mot de passe.

Notre ami sera dans une belle panade si un collègue le surprend et remonte à son dernier chargement, parce que son terminal enregistre toutes ses activités, légales comme illégales. Dans les gros systèmes au trafic important, les infractions mineures dans ce genre-là passent le plus souvent inaperçues. Mais elles sont détectées en 2D6 jours dans les systèmes Orange ou Rouge, en fonction de la largeur de bande des audits du service de sécurité du système.

Format des mots de passe

Les mots de passe les plus simples se composent d'une série de symboles. L'utilisateur entre la série dans le système quand il veut se connecter et, si le mot de passe est conforme, le serveur lui ouvre ses portes. La Matrice étant une réalité virtuelle, les mots de passe peuvent inclure des lettres, des mots, des sons ou même des mouvements spécifiques. Si un decker découvre le mot de passe de quelqu'un d'autre, il peut s'en servir pour se connecter à tous les serveurs qui le reconnaissent.

Les mots de passe fonctionnent en combinaison avec la signature MPCP du terminal de l'utilisateur. Le persona d'un decker ne possédant pas la même signature, le mot de passe seul ne lui servirait à rien. Toutefois, un utilitaire mystification peut permettre au decker d'imiter la signature MPCP correspondante. Dans ces cas-là, le mot de passe mal acquis procure au decker un bonus de -2 dans son opération connexion au serveur.

Les clefs sont des mots de passe liés à une puce spécifique installée dans le terminal de l'utilisateur. Pour utiliser une clef volée, le decker doit également voler ou recopier la puce correspondante. Utiliser un utilitaire comme mystification ne suffit pas. Si un decker se procure l'algorithme de la puce qui va avec la clef, le programme qu'il doit écrire pour permettre à la clef de fonctionner occupe un volume de 10 Mp. Voir **Cyberdecks**, page 81 et **Programmes**, page 94, pour plus de détails.

Si un decker réussit à utiliser un mot de passe pour se connecter à un système, il reçoit toutes les autorisations dont dispose le possesseur légitime du mot de passe. Le même principe s'applique aux faux mots de passe que le decker installe dans le serveur pour un usage ultérieur.

Mais alors, me direz-vous, la Matrice devrait être saturée de faux mots de passe implantés par les deckers ? Deux explications à ce mystère. Tout d'abord, seuls les opérateurs systèmes les plus laxistes changent les mots de passe moins d'une fois tous les trois mois. Les systèmes à haute sécurité les changent toutes les semaines. Les plus paranoïaques des opérateurs systèmes utilisent des algorithmes qui combinent l'heure et la date avec un générateur de nombres aléatoires afin de produire un nouveau mot de passe chaque fois qu'un utilisateur a besoin de se connecter. Dans ce dernier cas, les utilisateurs portent sur eux des ordinateurs de poche qui leur indiquent quel est le mot de passe à n'importe quel moment. S'ils perdent ces unités de poche, ils doivent en réclamer d'autres qui utiliseront un algorithme différent. Les organisations qui font usage de ce système n'installent jamais de générateurs de mots de passe automatiques.

Ensuite, le système désactive instantanément les mots de passe des utilisateurs qui déclenchent une alerte active dans le serveur. Tant que ces derniers se cantonnent aux opérations légales, tout va bien. Malheureusement, rares sont les mots de passe qui autorisent toute la gamme des opérations susceptibles d'intéresser un decker dans un système.

Enfin, beaucoup de mégacorpos réclament, en plus du mot de passe, une autre forme d'identification, comme une empreinte rétinienne, avant d'autoriser l'accès à leur système.

Autorisations et mots de passe

Ces règles ne sauraient couvrir toutes les options offertes aux organisations qui utilisent des mots de passe, même si la plupart des systèmes fournissent des autorisations plutôt spécifiques. Par exemple, un système peut autoriser un utilisateur possédant le mot de passe MPCP 93847752-ADN-34626-ZZ à se connecter entre 8 h et 18 h depuis (liste de points d'entrée), et lui fournir un accès lecture/écriture à (liste de fichiers), ainsi qu'un accès lecture seule à (liste de fichiers).

Lorsque vous introduisez des mots de passe spécifiques dans votre campagne, vous devez déterminer les autorisations qu'ils fournissent. Prenez les niveaux d'autorisation génériques des mots de passe suivants comme source d'inspiration.

Un mot de passe utilisateur offre le plus bas niveau d'autorisation et impose des restrictions précises à l'utilisateur, comme dans l'exemple précédent. Il présente généralement peu d'intérêt pour un decker une fois que ce dernier est connecté.

La plupart des utilisateurs légitimes se servent de ce type de mot de passe avec des autorisations soigneusement adaptées à leur fonction.

Un mot de passe super-utilisateur est un mot de passe de haut niveau qui donne habituellement accès à tous les fichiers d'un système, hormis les plus sensibles, et permet d'utiliser la plupart des modules esclaves, sauf les plus importants. Ce genre de mot de passe n'autorise pas les opérations impliquant un Contrôle, sauf pour des choses toutes simples comme l'écriture d'un programme.

Les CI Brouillage, les bombes matricielles et autres défenses protègent le système contre les super-utilisateurs, bien que les fichiers et appareils esclaves dont le contrôle est autorisé par le mot de passe soient à leur disposition. En d'autres termes, voler le mot de passe super-utilisateur du directeur financier d'une corpo permettra probablement au decker d'entrer dans les recoins secrets de son système bancaire, mais pas le mot de passe d'un simple spécialiste technique.

Les mots de passe super-utilisateurs sont généralement fournis aux ingénieurs, aux directeurs et autres cadres moyens.

Les mots de passe superviseurs autorisent pratiquement n'importe quoi, sauf détruire des données importantes ou endommager le serveur, ou simplement empêcher celui-ci de fonctionner correctement. Comme pour les mots de passe super-utilisateurs, tous ne donnent pas accès à tout. Mais tant que le système n'est pas en état d'alerte active, les mots de passe superviseurs offrent un bonus de -2 à tous les tests de système du decker, même pour des actions non-autorisées par le mot de passe.

Seuls les directeurs techniques, les cadres supérieurs en général et les spécialistes de la sécurité matricielle disposent de ce genre de mot de passe. Les deckers corporatistes reçoivent les plus puissants des mots de passe superviseurs, afin de pouvoir s'en servir contre des intrus dans les serveurs qu'ils défendent.

RÉSEAUX DE SERVEURS

Un réseau de serveurs est un ensemble de systèmes reliés les uns aux autres en configuration d'accès par paliers. Le serveur du premier palier, appelé échangeur ou plaque-tournante, protège l'accès aux serveurs du second palier. Un réseau de serveurs est un moyen commode pour le maître de jeu de mettre en place une configuration de plusieurs serveurs tous identiques, mais remplissant différentes fonctions au sein d'une organisation. Par exemple, les services de Comptabilité, Ventes, Production et Maintenance d'une corporation donnée se répartissent dans des serveurs distincts. Seuls la valeur des données qu'ils renferment et les modules esclaves qu'ils contrôlent permettent de les différencier. La fiche de sécurité de chacun d'eux se présente de la même façon (voir **Points chauds de la matrice**, page 149).

L'organisation de ces serveurs en réseau facilite le déroulement de la partie tout en offrant une configuration logique. Dans un réseau de serveurs à deux paliers classique, le premier palier - probablement un goulot d'étranglement de haute sécurité - relie le système à la Matrice. Il peut protéger un nombre indifférent de serveurs du second palier. Pour se rendre de l'échangeur vers un système du second palier, un decker doit d'abord accomplir une opération analyse de sous-système dans le sous-système d'Accès de l'échangeur (sauf si les programmeurs se montrent paranoïaques au point d'avoir dissimulé la connexion au deuxième palier derrière une porte secrète dans un autre sous-système), pour trouver la connexion, puis accomplir une opération connexion au serveur du second palier.

Ces opérations incluent l'équivalent d'une déconnexion en douceur dans l'échangeur, de sorte que si le serveur contient une CI Trace, ajoutez l'indice de la CI au seuil de difficulté du jet de connexion au serveur - la Trace formule une violente objection au transfert de logiciels que représente ce départ. Toutefois, si le decker réussit à se connecter au serveur du second palier, la plaque tournante perd sa piste matricielle et toute CI Trace lancée contre lui est instantanément plantée.

Pour passer d'un serveur à un autre à l'intérieur du réseau, le decker doit revenir à l'échangeur par une opération connexion au serveur avant de repartir vers un autre serveur.

Réseau de Fichiers et de Nœuds

Un échangeur du premier palier contient rarement des données importantes. Cependant, comme il fait en quelque sorte la «circulation» à l'intérieur du réseau, il lui faut «savoir» quelles fonctions sont gérées par ses homologues du second palier. En conséquence, un decker dans une plaque tournante peut accomplir des opérations localisation de fichier et d'esclave pour l'ensemble du réseau. Ces opérations permettent d'identifier quel serveur du second palier contient tel ou tel fichier, ou lequel contrôle tel appareil. Une fois connecté au bon serveur, le decker peut, après une nouvelle opération localisation, obtenir l'adresse exacte de l'icône recherchée.

SERVEURS ULTRAVIOLETS

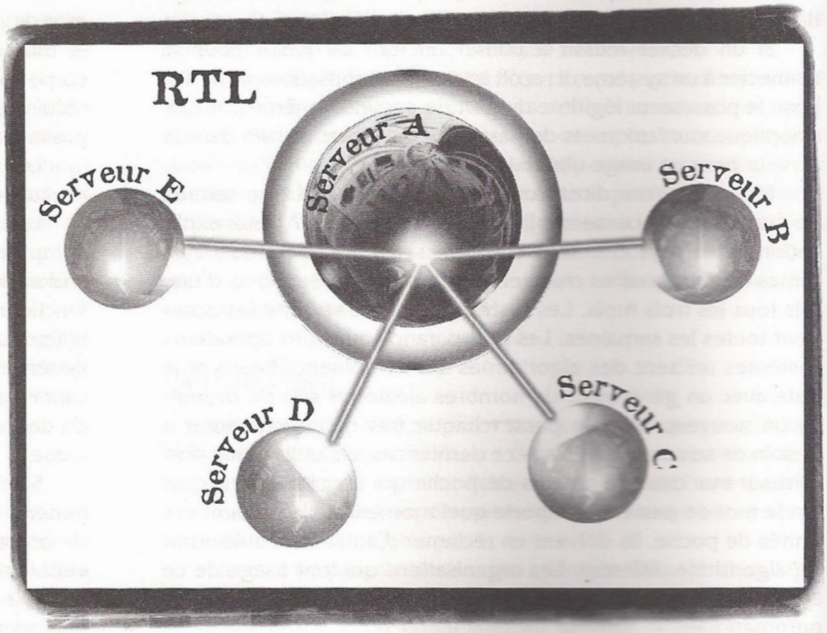
Les serveurs ultraviolets sont extrêmement rares. Ils possèdent des indices de système largement supérieurs aux plus puissants des nœuds Rouges, et leur capacité de traitement est si vaste qu'elle débouche sur un cyberspace d'une tout autre qualité de réalité. Dans un serveur UV, un decker ne peut plus faire la différence entre l'espace virtuel et le monde physique. C'est pourquoi les serveurs ultraviolets sont radicalement différents de toutes les autres formes de serveurs.

Seuls les véritables cyberdecks (voir **Cyberdecks**, page 81) sont capables de se brancher sur un serveur UV. Les consoles manuelles et autres dinosaures de la Matrice ne peuvent pas interagir avec l'unité de traitement d'un serveur UV. Ils permettent d'accéder aux systèmes «tampons» qui transfèrent des flux de données vers le système principal, mais rien de plus. Les icônes de consoles ou de terminaux en mode manuel sont incapables de traverser l'interface entre le système tampon et le cœur d'un système UV.

Dans un serveur UV, le persona du decker se modifie, parfois de manière drastique. Il devient un véritable personnage, avec des indices de Force et de Constitution égaux à son indice de Solidité, une Rapidité égale à son Évasion et des attributs mentaux identiques à ceux du decker. Ses utilitaires deviennent de vrais outils, armes, armure et ainsi de suite, ou deviennent inopérants, selon leur nature exacte et celle des défenses du serveur. Le decker utilise ses propres compétences dans un serveur UV, mais peut toujours leur substituer la moitié de sa compétence Informatique.

Mais voici la partie la plus amusante des serveurs UV : tous les dégâts infligés au persona se répercutent directement sur le decker lui-même. Quand son persona encaisse des dégâts étourdissants, ceux-ci se retrouvent sur son Moniteur de Condition en Étourdissement. Quand il subit des dégâts physiques, ceux-ci apparaissent en Physique. Se débrancher dans un serveur UV expose le decker à un choc d'éjection de 12F Étourdissement. S'il s'est déjà fait copieusement étriller, cela risque de dépasser son Moniteur de Condition et peut-être de se révéler fatal.

En dehors de ces quelques indications, tout peut se produire. Considérez les lois physiques du cyberspace UV comme infiniment flexibles. Le maître de jeu peut et doit les définir afin qu'elles correspondent aux nécessités de chaque course. Non pas que les passes dans un serveur UV soient si fréquentes ; il est déjà dangereux de s'y rendre, s'y connecter fait courir de gros risques au decker, et il n'en existe pas tant que cela dans le





circuit. À l'heure actuelle (en 2056), les serveurs ultraviolets ne sont qu'une rumeur qui circule au sein de la communauté des deckers. Pas vrai ?

Où se trouvent les serveurs UV ?

Personne ne sait exactement quelles sont les matrices hébergeant des serveurs UV. Le Nexus de Denver montre incontestablement des caractéristiques UV dans certains de ses espaces-mémoire. D'aucuns prétendent que le gouvernement des UCAS maintiendrait un site de cyberspace UV, mais des milliers de rumeurs le situent en autant de lieux différents. On suspecte Tir na nOg et, curieusement, la nation zoulou, de posséder des serveurs UV. Le cœur de certains supercomplexes tels que ceux de Zurich-Orbital ou de la Renraku Arcology pourrait être ultraviolet également.

Plus grave, certains systèmes suffisamment puissants seraient capables de développer un niveau de réalité virtuelle UV sans que leurs opérateurs n'en aient conscience. Le secteur UV d'un système peut ainsi apparaître et disparaître, en fonction de la puissance disponible dans le système. Ce qui soulève la possibilité inquiétante pour un decker convaincu de traverser un modeste petit système Rouge-12 de se retrouver brutalement aux prises avec un environnement UV. Le maître de jeu peut considérer qu'une transformation aussi radicale et déconcertante produit sur le decker le même effet qu'un choc d'éjection.

Une théorie soutient qu'un système UV ne peut pas exister sans une IA pour le gérer. Toutefois, aucune donnée vérifiable n'a jamais confirmé l'existence des IA, si bien que l'origine des environnements UV de création spontanée reste sujette à toutes sortes de spéculations.

CONTRE-MESURES D'INTRUSION

«Plus rapide, plus simple, plus efficace - putain, je déteste l'évolution technologique.»
- FastJack, decker

«Ho, papi, t'as pas l'impression de te répéter un peu ?»
- Un Decker Indélicat et Anonyme



CI est l'abréviation de contre-mesures d'intrusion (on dit également GLACE, générateur de logiciel anti-intrusion par contre-mesures électroniques). Certaines CI se contentent d'entraver l'activité du decker, voire de tenter de découvrir son identité. D'autres sont conçues pour éjecter son icône hors de la Matrice. D'autres, encore, s'en prennent à son deck. Enfin, il y a les CI noires - qui essaient carrément de le tuer.

Les CI sont un élément majeur dans l'architecture de la plupart des systèmes. Cependant, toute description des CI implique inévitablement des références aux opérations système et au cybercombat. Ces éléments sont étudiés en détail dans les chapitres intitulés **Programmes** (page 94), **Opérations système** (page 108) et **Cybercombat** (page 119).





AUTONOMES CONTRE RÉACTIVES

Les CI sont autonomes ou réactives. Les premières engagent le decker en cybercombat dès que sa présence est détectée (voir **Cybercombat**, page 119). Les CI actives se comportent en fait comme des PNJ hostiles. Elles ont droit à des jets d'Initiative en combat, tâchent de mettre la situation à profit et recourent à tout un arsenal d'armes et d'astuces.

Les CI réactives, en revanche, sont simplement «posées sur place». Elles peuvent s'activer quand le pointage de sécurité atteint un certain niveau, quand les actions du decker les déclenchent ou bien être installées à un endroit particulier du serveur, comme un dossier, un module esclave ou même un sous-système entier. Une fois activée, une CI réactive entrave les actions du decker jusqu'à ce qu'il la détruise ou la désactive, ou qu'il parvienne à s'en débarrasser par un moyen quelconque. Les CI réactives possèdent rarement une Initiative.

Les CI Traces font exception à la règle des CI autonomes/réactives. Elles se servent de leur Initiative lorsqu'elles tentent de localiser le point d'entrée d'un decker et initialisent le processus de repérage. Le reste du temps, elles se comportent comme des CI réactives, filant joyeusement à travers le réseau dès qu'elles identifient la piste du decker.

LOCALISATION DES CI

Un decker n'a pas toujours conscience d'avoir activé une CI. Avant de pouvoir attaquer une CI ou de prendre toute autre mesure pour la neutraliser, le decker doit commencer par la localiser.

Bien entendu, un decker n'a aucun mal à le faire avec une CI autonome qui l'attaque. Une fois localisée, la CI reste «visible», à moins qu'elle ne manœuvre pour échapper au decker (voir **Manœuvres de combat**, page 121).

Les CI réactives sont plus insidieuses, parce qu'elles ne trahissent pas leur présence par une action intempestive. Chaque fois que le decker alerte une CI réactive, le maître de jeu effectue secrètement un test de Senseurs contre un seuil de difficulté égal à l'indice de la CI. Avec 1 succès, le decker est informé qu'il a déclenché une CI. Avec 2 succès, le maître de jeu lui précise le type de la CI alertée. Avec 3 succès ou plus, il en révèle l'indice et la localisation. Ce test de Senseurs n'est fait qu'une seule fois, à l'activation de la CI.

Si un decker soupçonne la présence d'une CI autonome, il peut procéder à une opération localisation de CI pour en avoir le cœur net.

PLANTAGE DES CI

Chaque fois qu'un decker «élimine» ou plante une CI en cybercombat, l'indice de la CI vaincue s'ajoute à son pointage de sécurité. La raison en est que le plantage d'une CI équivaut à ouvrir le feu au canon d'assaut dans un périmètre de sécurité : on se débarrasse effectivement de la sentinelle, mais ses collègues sont prévenus qu'ils ont de la compagnie. Toutefois, un decker dispose de plusieurs moyens pour éliminer ou neutraliser discrètement les CI.

Tout d'abord, il peut utiliser l'option furtive de ses programmes d'attaque (voir **Programmes**, page 94). Il réduit ainsi le nombre de points ajoutés à son pointage de sécurité lors de la destruction de la CI. Par exemple, le plantage d'une CI Sonde-6 avec un programme d'attaque ajoute normalement 6 au pointage de sécurité du decker. Attaquer avec l'option Furtivité-3 ramène toutefois cette augmentation à 3. Les programmes furtifs d'indice 6 ou plus étouffent de toute façon le «cri d'agonie» des CI.

Si vous décidez de ne pas jouer la règle optionnelle des options d'utilitaires, augmentez simplement le pointage de sécurité du decker de la moitié de l'indice de toute CI détruite (arrondie à l'entier supérieur). La règle des options d'utilitaires rend la vie d'un decker sensiblement moins dangereuse (en particulier le recours à l'option furtive), mais également moins excitante lorsqu'on dispose d'un cyberdeck de pointe et d'utilitaires de plusieurs millions de nuyens. Le maître de jeu peut aussi décider que cette règle de la «moitié d'indice» ne s'applique que dans certains serveurs. Elle peut jouer dans les serveurs Bleus, Verts ou Oranges, par exemple, mais pas dans les systèmes Rouges où les CI sont particulièrement hargneuses et où le système est plus prompt à passer en état d'alerte maximum.

EFFACEMENT DES CI

Un decker peut s'éviter le malus au pointage de sécurité en effaçant une CI au lieu de la planter. Toutefois, cette solution diminue son facteur de détection de 1 point par CI effacée. Cette diminution est effective aussi longtemps que le decker reste dans le système, sauf s'il ressort la CI de la poubelle.

Un decker doit annoncer son intention d'effacer une CI au moment où il la plante. Il peut la «déseffacer» ou la ressortir à tout moment. Pour chaque CI qu'il ressort, le decker récupère 1 point de facteur de détection. Son pointage de sécurité augmente cependant du montant approprié pour chaque CI restaurée.

INDICE DES CI

Chaque CI possède un indice propre, mesurant les dommages qu'elle inflige ou faisant office de seuil de difficulté aux tests qu'elle impose au decker.

En cybercombat, une CI effectue son test d'Attaque en prenant la Valeur de Sécurité du serveur comme indice de compétence pour déterminer le nombre de dés à lancer. En d'autres termes, c'est le serveur qui attaque le decker en utilisant la CI comme arme.

La Valeur de Sécurité du serveur ou de la grille indique également le nombre de dés lancés pour le test de résistance aux dégâts des CI.

CI BLANCHES

Les CI blanches affectent uniquement l'icône du decker. Elles s'en prennent à ses indices, mais sans infliger de dommages permanents au cyberdeck ou à ses utilitaires. Au pire, une CI blanche peut éjecter le decker ou brouiller les données que ce dernier tente de lire ou de copier. Notez cependant qu'un decker, qui est branché sur son deck, peut subir des dommages physiques mineurs suite à une surcharge simsens s'il se fait éjecter par une CI Blanche (voir **Cybercombat**, page 119).

Réalités Virtuelles a supprimé les CI flux et barrière. Les nouvelles règles d'indices de système remplacent les fonctions qu'elles remplissaient dans les règles de base de **Shadowrun**.



CRIPPLER

Une CI crippler est une CI blanche qui attaque l'un des attributs de l'icône du decker. Il en existe quatre sortes : l'acide, l'entrave, le voile et le marqueur. L'acide affecte la Solidité de l'icône. L'entrave s'en prend à son indice d'Évasion, le voile à ses Senseurs et le marqueur à son indice de Masque.

Chaque fois qu'un programme crippler attaque une icône, le maître de jeu effectue un jet d'Attaque pour le serveur et note le nombre de succès obtenus (voir **Cybercombat**, page 119, pour plus de détails sur les jets d'Attaque). Simultanément, le decker effectue un test d'opposition avec l'indice visé de son icône. Son seuil de difficulté correspond à l'indice du crippler. Si le decker obtient un nombre de succès supérieur ou égal à ceux de la CI, cette dernière ne lui inflige aucun dommage. Dans le cas contraire, réduisez l'indice de l'icône de 1 point par tranche de 2 succès nets obtenus par la CI. C'est bien ça, un succès n'entraîne aucune conséquence. Deux succès occasionnent 1 point de dégâts, quatre succès, 2 points, et ainsi de suite.

Ni l'Armure ni le Renfort (voir page 86) ne protègent contre les cripplers.

Les CI cripplers ne peuvent pas réduire l'indice d'une icône en dessous de 1.

Selena se trouve dans un système Orange-6 lorsqu'elle est attaquée par une CI crippler Acide-4. Le maître de jeu effectue le test d'Attaque pour la CI et obtient 4 succès.

L'icône de Selena possède une Solidité de 6, la joueuse lance donc 6 dés pour son test de Solidité (4) afin de résister à la CI. Selena obtient deux succès, soit deux de moins que la CI. En conséquence, l'indice de Solidité de son icône tombe à 5.

KILLER

La CI killer est une CI autonome qui inflige des dégâts aux icônes en cybercombat. Toutes les CI killers possèdent un code de dégâts et leur puissance est égale à leur indice. Le code de dégâts est basé sur le code de sécurité du serveur. Les CI killers des systèmes Bleus et Verts font des dégâts Moyens ; celles des systèmes Oranges et Rouges infligent des dégâts Graves. Une CI killer-6 dans un serveur Orange, par exemple, occasionne des dommages 6G. Ces dégâts augmentent d'un rang pour chaque tranche de 2 succès obtenus par le serveur, comme dans un combat standard.

Si l'attaque d'une CI killer remplit toutes les cases du moniteur de condition du decker, ce dernier est éjecté. Un utilitaire armure réduit les dégâts des CI killers.

(Les CI killers étaient classées en CI grises dans les règles de base de **Shadowrun**. Toutefois, comme elles n'infligent aucun dégât permanent aux indices des cyberdecks ou des utilitaires, elles sont classées comme CI blanches dans **Réalités Virtuelles**).

BOMBE MATRICIELLE

Une bombe matricielle est une CI réactive qui permet de piéger certains fichiers ou modules du sous-système Esclave. Une fois installée, elle reste en place, guettant le moment d'exploser aussitôt qu'un decker tente d'accéder à ce qu'elle protège : la bombe matricielle n'attend pas le signal du pointage de sécurité pour entrer en action.

Une bombe matricielle peut être découverte grâce à une opération analyse d'icône. Il faut réussir un test de système contre le sous-système qui la contrôle pour la désamorcer. L'utilitaire désamorçage est naturellement d'un grand secours pour ce test. Par exemple, si la bombe matricielle se trouve dans un fichier, il faut réussir un test d'Informatique (indice de Fichiers - indice de désamorçage) pour la désarmer. Si la bombe est installée dans les caméras de sécurité d'un bâtiment corporatiste, par contre, un test d'Informatique (indice d'Esclave - indice de désamorçage) est nécessaire.

Une bombe matricielle reste en fonction si le decker échoue à son test, à moins qu'il n'obtienne que des 1. En temps normal, un decker a droit à un aussi grand nombre de tentatives que nécessaire, même si, comme avec n'importe quel test de système, chaque essai risque d'augmenter son pointage de sécurité. Le désamorçage d'une bombe matricielle n'est pas un plantage, n'ajoutez donc pas l'indice de la CI au pointage de sécurité du decker. Une bombe matricielle désamorcée avec succès n'a pas besoin d'être effacée.

Si le decker échoue à désamorcer la bombe matricielle puis *réussit* un test de système pour ouvrir le fichier, contrôler l'appareil esclave, ou accéder d'une manière ou d'une autre au sous-système piégé, le piège se déclenche et la bombe explose. S'il échoue au test de système, il ne se passe rien. On ne peut pas faire exploser une bombe déclenchée par l'ouverture d'une porte dont on n'aurait pas réussi à forcer la serrure.

Une bombe matricielle qui explose touche automatiquement le persona, infligeant des dégâts (Indice de CI)M auxquels l'icône résiste normalement. Les utilitaires armure réduisent la puissance de cette attaque. L'explosion ajoute également l'indice de la bombe matricielle au pointage de sécurité du decker. Ce dernier peut toutefois éviter cet inconvénient supplémentaire en dépensant 1 point de son facteur de détection pour effacer la CI.

Scaramouche accède à un fichier qu'il espère empli de données de grande valeur. Mais, si ce fichier correspond bien à ses attentes, ce dernier est certainement protégé d'une manière ou d'une autre ; aussi Scaramouche procède-t-il à une opération analyse d'icône. Bingo. Brouillé ET piégé avec une bombe matricielle.

Scaramouche effectue un test de Fichiers, puisque la bombe se trouve sur un fichier. Il est actuellement dans un serveur Vert-5 avec un indice de fichier de 11, et la bombe matricielle est d'indice 6. Scaramouche perd quelques précieuses secondes pour charger son utilitaire Désamorçage-5 dans sa mémoire vive. Il effectue son test contre un seuil de difficulté de 11 (indice de Fichier) - 5 (indice de Désamorçage), soit un total de 6. Il obtient 1 succès, mais le système en obtient 2. Le maître de jeu sourit et annonce au joueur que c'est insuffisant. La bombe matricielle n'est pas désamorcée.

Transpirant un peu, Scaramouche relance à nouveau les dés, obtenant cette fois 2 succès. Mais le système en obtient 3, et la bombe matricielle reste en place. Scaramouche sait qu'il a fait de son mieux, ses échecs répétés ne peuvent donc signifier qu'une chose : le serveur obtient un maximum de succès et son pointage de sécurité augmente sans doute dans des proportions dramatiques.

Scaramouche décide d'abandonner toute subtilité et d'ouvrir en force le fichier. Comme il dispose d'un programme de catalogue-8, il réussit son test facilement, et la bombe lui explose en pleine figure (virtuellement parlant).



Scaramouche subit une attaque infligeant 6M de dégâts. Grâce à son Armure-4, il effectue son test Solidité contre un seuil de 2, et réduit les dégâts à un code L. Il décide de sacrifier 1 point de son facteur de détection pour effacer la CI et s'épargner une augmentation de 6 points de son pointage de sécurité.

SONDE

La CI sonde est une glace réactive qui enquête sur les transferts de données et requêtes matricielles concernant les ressources du système. Une sonde facilite la détection des opérations accomplies par des programmes non-autorisés.

Dans un système équipé de CI sondes, le maître de jeu effectue un test de Sonde contre le facteur de détection du decker chaque fois que celui-ci effectue un test de système. Tous les succès générés par ce test viennent s'ajouter au pointage de sécurité du decker.

BROUILLAGE

La CI brouillage est une CI réactive utilisée pour protéger des éléments des sous-système Accès, Fichiers ou Esclave d'un serveur. Elle peut être programmée pour en défendre certains composants spécifiques ou le sous-système dans son intégralité. Une CI brouillage peut ainsi protéger un fichier précis, une base de données ou bien toutes les fonctions Fichiers d'un serveur - y compris l'imprimante du fax et des terminaux associés. De même, une CI brouillage installée dans le sous-système Accès peut s'opposer à la connexion depuis certains points d'entrée, comme les réseaux publics ou les postes de travail du petit personnel, ou encore à toutes les connexions. Dans un sous-système Esclave, une CI brouillage peut protéger certains modules ou la totalité des appareils contrôlés par le système.

Il existe deux types de CI brouillage : les explosives et les poisons. Les brouillages explosifs sont reliés à une bombe matricielle. Si un decker les décrypte ou les plante avant d'avoir désamorcé la bombe : boum ! Les brouillages poisons détruisent les données sous leur surveillance quand ils détectent un intrus. Généralement, les organisations n'utilisent des CI poisons que pour les données extrêmement sensibles dont elles possèdent une copie de sauvegarde en dehors de la Matrice. Si le decker tente de décrypter une CI poison et rate son jet, le maître de jeu effectue un test de poison contre un seuil de difficulté égal à la compétence Informatique du decker. Un échec signifie que le decker est parvenu à effacer le code de destruction du brouillage. Un succès se traduit par l'annihilation des données. Les CI poisons réagissent de la même façon chaque fois qu'elle sont attaquées en cybercombat.

Un decker peut utiliser des opérations système spécifiques pour vaincre une CI brouillage, bénéficiant toutes d'un recours à l'utilitaire Décryptage (voir **Opérations système**, page 108). Décrypter une CI brouillage n'augmente pas le pointage de sécurité du decker. Un decker peut utiliser des programmes d'attaque pour planter un brouillage, mais à moins de pouvoir l'effacer, il court le risque de faire grimper son pointage de sécurité.

KAMIKAZE

La CI kamikaze est une CI réactive qui essaie de planter les utilitaires du decker, en particulier ceux qui interviennent dans des tests de système et tous les programmes utilisés par le decker dans un but ponctuel. Une CI kamikaze ne s'en prend pas aux programmes totalement passifs, tels qu'armure ou invisibilité.

Chaque fois qu'un decker a recours à un de ses utilitaires déclencheurs, le maître de jeu effectue un test d'opposition entre l'utilitaire et la CI.

Si le kamikaze remporte le test, il se plante lui-même avec l'utilitaire. Cette action n'augmente pas le pointage de sécurité du decker. Ce dernier doit alors charger en mémoire une nouvelle copie de son utilitaire par une opération modification de mémoire.

Si c'est l'utilitaire qui remporte le test, il reste intact et le maître de jeu effectue un test de Senseurs afin de déterminer si le decker remarque la présence du kamikaze (voir **Localisation des CI**, page 40).

Un kamikaze peut être intégré dans un construct, dans une CI composée, ou utilisé conjointement avec une CI piège. Dans



ce cas, seuls les utilitaires utilisés contre le construct, la composition ou la CI piège sont vulnérables. Cependant, le kamikaze bénéficie alors d'un bonus de -2 à son seuil de difficulté. Une fois qu'il a rempli son office, le kamikaze disparaît définitivement du construct. Naturellement, ce dernier peut en contenir plusieurs.

Notez que le kamikaze est classé en CI blanche dans les règles de **Réalités Virtuelles**, parce qu'il n'endommage pas de façon permanente les utilitaires qu'il attaque.

Au cours d'une passe, Selena effectue une opération système avec son programme d'analyse-6. L'utilitaire réveille une CI kamikaze-8 qui se jette sur lui. Le maître de jeu effectue un test de Kamikaze (6) pour la CI contre un test d'Analyse (8) pour le programme. La CI obtient plus de succès que l'utilitaire, et les deux programmes se plantent en beauté.

CI GRISES

Les CI grises attaquent directement le cyberdeck et les utilitaires du decker. Les dégâts qu'elles infligent réduisent de façon *permanente* les indices du cyberdeck. Les puces et autres composants endommagés doivent être remplacés pour rendre au deck ses capacités originales.

BLASTER

Le blaster est une CI active qui inflige des dégâts en cybercombat à la manière du killer (voir page 41). L'Armure réduit les dommages des attaques de blaster. Toutefois, un blaster peut endommager définitivement le MPCP d'un decker s'il réussit à planter son icône. Quand un blaster éjecte un decker, faites un test pour la CI avec un seuil de difficulté égal à l'indice de MPCP du cyberdeck. Le Renfort augmente cet indice mais pas l'Armure. Réduisez l'indice de MPCP de 1 point par tranche de 2 succès obtenus pour la CI. Notez que la dégradation de son MPCP peut contraindre le decker à diminuer l'indice de ses programmes persona, car la somme des indices de ces derniers ne peut pas excéder le triple de l'indice du MPCP (voir page 84).

Ce n'est pas le jour de Selena. Le programme qui l'a éjectée de la Matrice n'était pas un simple killer comme elle l'avait cru - c'était un blaster-6.

Le deck de Selena a un MPCP de 6 et un Renfort de 2 ; le maître de jeu fait donc un test (8) pour le blaster. Il lance les 6 dés de la CI et obtient 2 succès. Le MPCP de Selena est donc définitivement réduit à 5. Si elle entreprend une autre passe avant de le réparer, elle doit ajuster les indices de ses programmes persona pour que leur somme ne dépasse pas 15.

RIPPER

La CI ripper est la version grise du crippler. Cette CI active attaque de la même façon (voir **Crippler**, page 41) mais, chaque fois qu'un programme ripper endommage une icône, faites un test de Ripper contre un seuil de difficulté égal à l'indice du MPCP. Le Renfort augmente ce seuil. Réduisez de 1 point l'indice du programme persona visé pour chaque succès obtenu au test. Remplacer les puces est le seul moyen de réparer ces dégâts.

Il existe quatre types différents de rippers : l'acide, l'entrave, le voile et le marqueur. Le ripper acide, aussi connu sous les surnoms d'»écorcheur» ou d'»éplucheur», attaque l'indice de Solidité du deck. Le ripper entrave, connu également sous les surnoms de «pot de colle» ou de «papier tue-mouches», attaque l'indice d'Évasion du deck. Le ripper voile, aussi appelé «œillère», attaque l'indice de Senseurs du deck. Le ripper marqueur enfin, surnommé «sirène», «peinture» ou «tag», s'en prend au Masque du deck.

FOUDRE

La CI active appelée Foudre attaque de manière identique au blaster (voir **Blaster**, plus haut) à ceci près que, lorsqu'elle plante le persona, elle provoque une surcharge de l'alimentation électrique du deck qui envoie des décharges aléatoires à travers le MPCP, mais aussi à travers le cerveau du decker. Les dégâts peuvent se limiter à un gentil petit électrochoc ou occasionner une électrocution mortelle. Bien que grise, cette CI n'est pas loin des CI noires. Elle n'est pas classée comme cela car, n'étant pas *délibérément* conçue pour entraîner un traumatisme physique, elle est techniquement considérée comme non-mortelle.

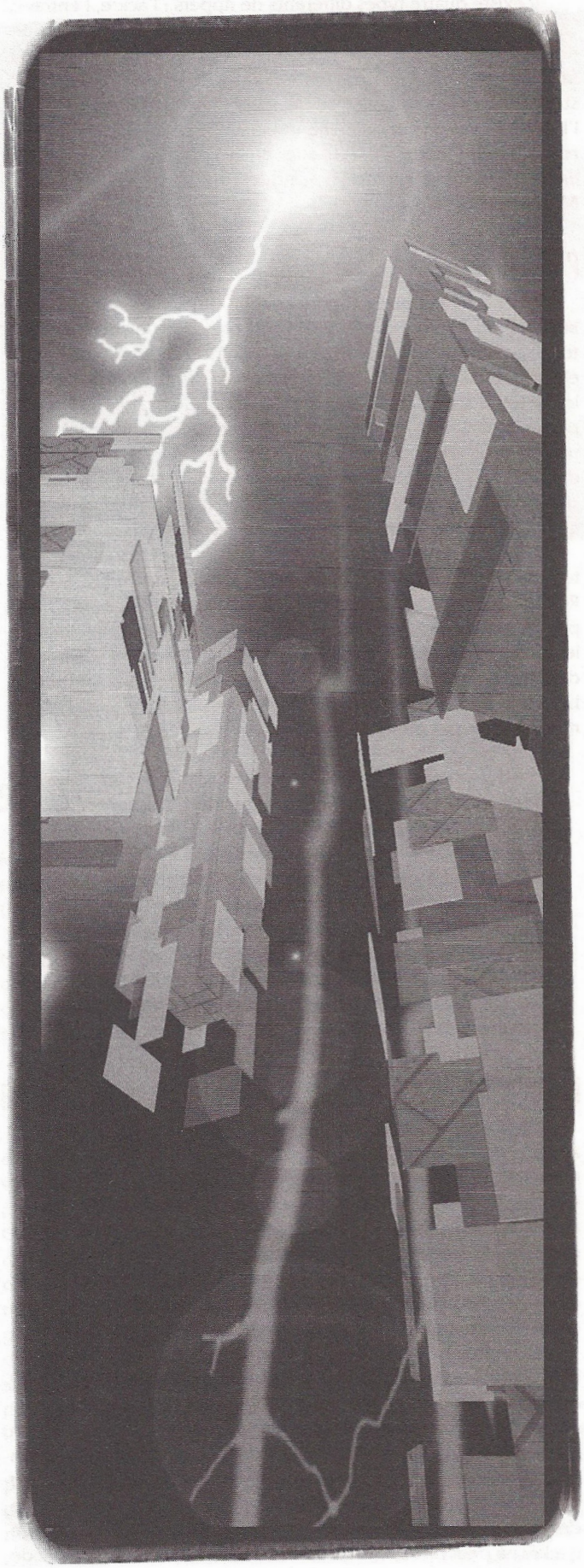
Chaque fois qu'une CI Foudre plante un persona, faites un test de Foudre contre un seuil égal à l'indice de MPCP + 2. Le Renfort augmente ce seuil. Réduisez l'indice du MPCP de 1 point par tranche de 2 succès obtenus à ce test. Une Foudre inflige également des dégâts (Indice)M au decker. Augmentez le code de dégâts d'un niveau par tranche de 2 succès obtenus pour la CI. Le decker résiste à ces dommages normalement. Le Renfort réduit la puissance de l'attaque.

HeadCrash est brutalement éjecté par une Foudre-8. Le test de Foudre produit 2 succès. Le MPCP est définitivement diminué de 1 point. Cela fait passer également les dégâts infligés à HeadCrash de 8M à 8G. Le decker possède une Constitution de 4. Son deck dispose d'un Renfort de 1. Le joueur tente un jet de résistance aux dégâts : 4 dés (Constitution de HeadCrash) contre un seuil de 5 (Indice de Foudre - 1 pour le Renfort). Ce test produit 1 succès, ce qui ne suffit pas pour réduire les dégâts. Vous sentez cette odeur de brûlé ?

KAMIKAZE PLUS

La CI active connue sous le nom de kamikaze plus opère et attaque de la même manière que le kamikaze (voir **Kamikaze**, page 42). Cependant, quand elle plante un utilitaire, elle injecte en plus dans le cyberdeck un virus qui contamine *toutes* les copies du programme, que ce soit dans la mémoire vive ou la mémoire de stockage du deck. À moins que le decker ne possède une copie de sauvegarde dans une mémoire externe, il peut dire adieu à son utilitaire. Et quand bien même il dispose de cette copie, il ne peut pas la récupérer en cours de passe.

Quand un kamikaze plus attaque un utilitaire, faites un test de kamikaze plus contre un seuil de difficulté égal à l'indice de MPCP du deck. Le Renfort augmente cet indice. Si la CI n'obtient aucun succès, le virus a échoué et le kamikaze plus entraîne les mêmes effets qu'un simple kamikaze. Le decker doit alors recharger son programme en mémoire vive par une opération modification de mémoire. Si la CI kamikaze plus obtient au moins un succès, elle détruit toutes les copies du programme stockées dans le deck. Le decker ne peut plus se servir de l'utilitaire en question à moins de



se déconnecter et de le recharger à partir d'une mémoire extérieure (le plus souvent une puce de stockage).

COULEUVRE

Les couleuvres sont des virus actifs utilisés pour piéger des sous-systèmes. Tout test de système effectué contre un sous-système infecté par une couleuvre entraîne la contamination immédiate du cyberdeck de l'imprudent.

Un decker peut détecter une couleuvre par une opération analyse de sous-système. Cependant, si une couleuvre est installée dans le sous-système, elle essaie d'infecter le deck au cours de l'analyse.

Un decker peut tenter de détruire une couleuvre par une opération désinfection ou en cybercombat. Toutefois, si cette tentative échoue, la CI risque d'infecter le MPCP du deck. Les couleuvres n'ont pas d'indice de CI en tant que tel, aussi leur destruction n'affecte-t-elle pas le pointage de sécurité.

Pour déterminer si une couleuvre parvient à infecter un deck, faites un test en prenant la Valeur de Sécurité du serveur contre un seuil de difficulté égal au MPCP. Sur un succès, le virus se propage au MPCP. Si le deck bénéficie de Renfort, le serveur doit obtenir un nombre de succès supérieur à ce Renfort pour infecter le MPCP.

Quand une couleuvre a infecté un MPCP, elle ne peut plus être effacée. Le decker doit se fabriquer une nouvelle puce de MPCP. L'infection par une couleuvre ne peut être détectée que si le decker la recherche activement, ce qui réclame un test d'Informatique (ou de la compétence Construction/Réparation appropriée) et un temps de base de 10 heures. Le decker peut effectuer ce test périodiquement, aussi souvent que la prudence - ou la paranoïa - le lui suggère, ou chaque fois qu'il est confronté à un problème susceptible de trahir la présence d'une couleuvre.

Les couleuvres 1.0 furent développées au titre d'arme matricielle par les programmeurs de la section Résec de la Lone Star. Les programmes plus récents (dataworms et deathworms) ont accru de manière drastique le risque présenté par les couleuvres.

Dataworm

Un dataworm collecte des informations concernant les passes du decker et les envoie à son propriétaire. Chaque fois qu'un deck infecté par un dataworm se connecte à une grille, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le dataworm essaie d'envoyer un rapport circonstancié à une adresse matricielle spécifique. Dans le même temps, faites un test de Senseurs (8) pour le decker. S'il n'obtient aucun succès, il ne s'aperçoit même pas de la présence du dataworm. S'il obtient au moins 1 succès, il détecte son rapport et peut l'engager en cybercombat pour tenter de le détruire avant qu'il ne soit envoyé. En cybercombat, un dataworm se comporte comme une icône standard ayant 3D6 en Initiative et une Évasion de 8. Dépourvu de capacités offensives, il peut néanmoins manœuvrer pour échapper à la détection du decker (voir **Cybercombat**, page 119, pour plus d'explications).

Les effets d'un dataworm dépendent des circonstances. Si le decker est arrêté, le rapport du dataworm fournit une preuve à charge contre lui, même s'il est inculpé pour une autre affaire que ses crimes matriciels. Si le decker utilise son deck d'une manière détectable, le dataworm le signale. Le maître de jeu peut ainsi faire connaître à ses PNJ les noms et adresses e-mail utilisés par le decker, l'identité de ses interlocuteurs et le point d'entrée depuis lequel il se connecte - tout ce qu'il a employé en se servant de son deck contaminé.



Deathworm

Un deathworm augmente de 2 points les seuils de difficulté d'un decker en cybercombat. Ce malus s'applique à tous les tests d'Attaque et de résistance effectués par le decker. Si le deck a subi de multiples infections par deathworms, chaque virus après le premier apporte un malus supplémentaire de 1 point.

Tapeworm

Un tapeworm efface les fichiers recopiés sur le deck. Pour déterminer l'étendue des données détruites par le virus, lancez 1D6-1 à la fin de chaque passe. Soustrayez le résultat de la valeur marchande des fichiers récupérés par le decker au cours de sa passe. Si le decker a copié un fichier spécifique pour obtenir des informations, lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6, le tapeworm a contaminé les informations voulues et le fichier est désormais illisible.

Une fois qu'un tapeworm s'est glissé dans le MPCP d'un cyberdeck, il continue à affecter tous les fichiers transférés dans le deck jusqu'à ce que la puce soit remplacée.

CI TRACES

La CI trace est un hybride entre CI blanches et grises. Elle fonctionne en deux grandes étapes : d'abord le cycle de chasse, ensuite le cycle de localisation.

Durant le cycle de chasse, la trace tente de se verrouiller sur la piste matricielle du decker. Elle procède en «attaquant» le decker en cybercombat. Le seuil de difficulté de ces test d'Attaque est égal au Facteur de Trace du decker (voir ci-dessous).

Le cycle de localisation représente une période de temps déterminée, basée sur le nombre de succès obtenus pour la CI trace contre le decker.

Les CI trace & éjecte et trace & grille ont disparu des règles de **Réalités Virtuelles**, même si leurs effets peuvent être reproduits différemment. Les CI traces remplissent les fonctions de la CI trace & rapporte des règles de base de **Shadowrun**, tout en améliorant par ailleurs les effets des autres CI.

FACTEUR DE TRACE

Le facteur de trace de base est égal à l'indice d'Évasion du decker, moins l'indice de la CI trace. S'ajoutent à ce chiffre l'indice des utilitaires camouflage utilisés par le decker, ainsi que le nombre de réseaux (RTL, RTR, RTLP) dans lesquels le decker a accompli une opération dérivation de la piste matricielle au cours de sa passe (voir page 114). De plus, appliquez les modificateurs de trace inhérents au point d'entrée du decker (voir **Points d'entrée**, page 28).

Si vous utilisez la règle optionnelle de la largeur de bande (voir **Cyberdecks**, page 90), appliquez les modificateurs de trace de la largeur de bande actuelle du decker. La formule est, là encore, la largeur de bande actuelle divisée par la largeur de bande de base, arrondie à l'entier inférieur et multipliée par -1.

Vanessa s'est branchée illégalement dans le système des communications d'un immeuble de basse sécurité. Elle s'est donné la peine de pénétrer dans un immeuble de bureaux parce que la largeur de bande de base y est de 50 Mp. Sa largeur de bande totale est alors de 165 Mp. Cela implique un malus de -3 au facteur de trace (165/50 = 3,3 arrondi à 3 et multiplié par -1 = -3).

Vanessa a dérivé sa piste matricielle vers le RTL local pour camoufler son point d'entrée et le serveur qu'elle vise. Cela fait deux dérivations de la piste matricielle, pour un bonus de +2 au facteur de trace.

Le deck de Vanessa fait tourner un programme de camouflage-4 et dispose d'un indice d'Évasion de 9. Le serveur possède une CI Trace-8. Cela laisse à Vanessa un facteur de trace de 4, calculé de la manière suivante :

Indice d'Évasion - indice de Trace + modificateur de largeur de bande + nombre de dérivations + indice de Camouflage
9 - 8 + (-3) + 2 + 4 = 4

CYCLE DE CHASSE

Durant le cycle de chasse, la CI trace effectue des tests d'Attaque contre le decker, utilisant l'Initiative et les autres règles du cybercombat. Le facteur de trace du decker sert de seuil de difficulté dans ces tests. Le cycle de chasse dure jusqu'à ce que la CI remporte un test.

Au cours de la chasse, le decker peut attaquer la CI trace en cybercombat et tenter de la planter.

Les utilitaires relocalisation ne servent à rien pendant cette période.

CYCLE DE LOCALISATION

Le cycle de localisation débute aussitôt que la trace réussit une attaque contre le decker. La CI «disparaît» alors et devient une glace réactive.

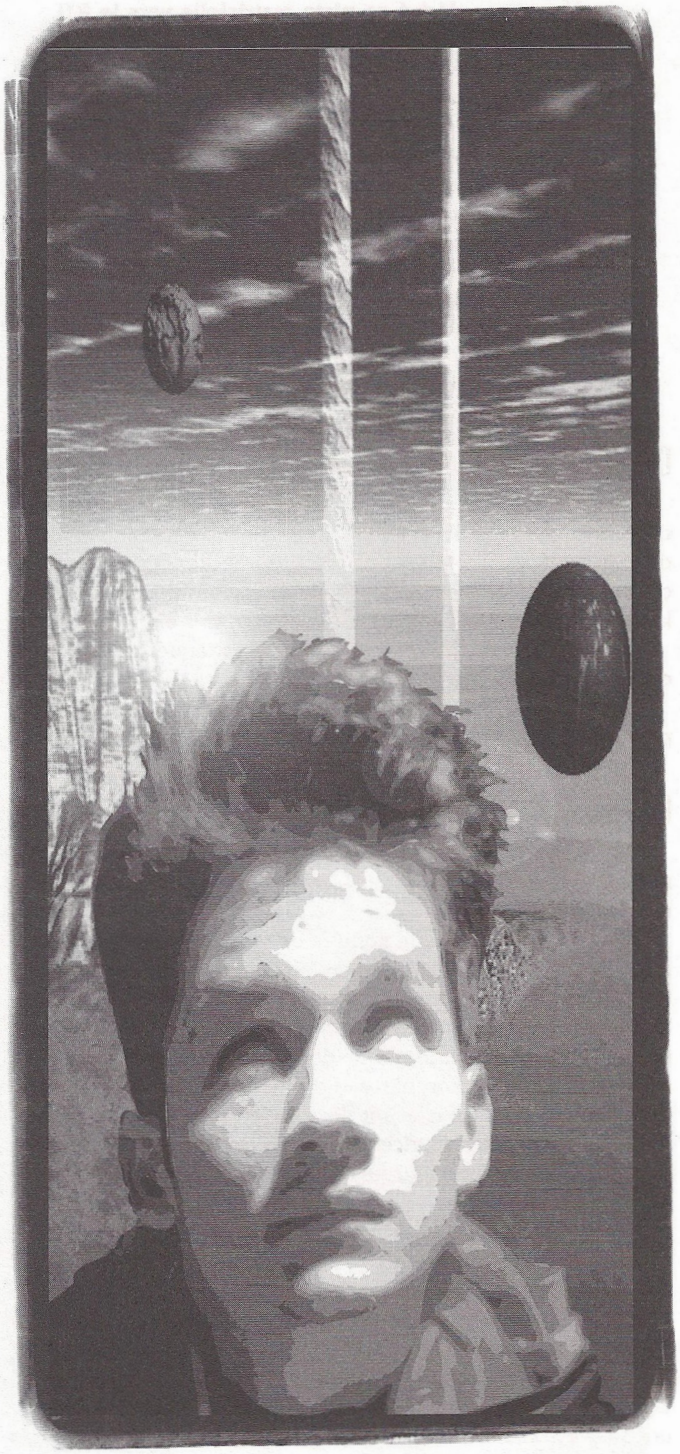
Divisez 10 tours par le nombre de succès obtenus pour la CI lors du test d'Attaque. Le résultat, arrondi à l'entier inférieur, est le nombre de tours nécessaires à la CI pour boucler son cycle et localiser le point d'entrée du decker. Pendant ce temps, le decker peut essayer de localiser à son tour la CI pour la neutraliser au prix d'une action complexe et d'une opération localisation de CI. S'il n'y parvient pas avant l'expiration du délai, la CI détermine sa localisation matricielle et physique et relaye l'information vers les opérateurs du serveur (voir **Effets des traces**, page 46).

Pour calculer le temps nécessaire à l'accomplissement du cycle de localisation de la CI, considérez les tours de combat comme achevés lorsqu'ils atteignent la phase 0. Si un decker gèle ou détruit la CI avant la phase 0 d'un tour de combat, ce tour est considéré comme achevé.

Le plantage d'une CI trace produit l'effet habituel sur le pointage de sécurité (voir **Pointage de sécurité**, page 19). Vaincre une CI avec un utilitaire relocalisation n'entraîne aucun d'effet sur le pointage de sécurité.

Vanessa se trouve dans un serveur Rouge-8 quand elle est attaquée par un programme trace. La CI obtient 6 succès. Dur ! 10 divisé par 6 égal 1,7, arrondi à 1. Si Vanessa ne parvient pas à se débarrasser de la CI, celle-ci la repère en seulement un tour !

La CI disparaît et le chronomètre se déclenche. Vanessa tente une opération localisation de CI avec sa dernière action du tour et obtient l'adresse matricielle de la CI. Elle essayera de la détruire au prochain tour.



VAINCRE UNE CI TRACE

Un decker dispose de trois moyens pour se débarrasser d'une CI trace. Il peut l'engager en cybercombat et tenter de la détruire pendant son cycle de chasse, essayer de prendre la tangente pendant son cycle de localisation ou encore la bluffer avec un utilitaire relocalisation.

Prendre la fuite

Une opération déconnexion en douceur permet au decker de quitter le système et d'interrompre immédiatement le cycle de localisation d'une CI trace. Mais c'est précisément ce que la CI tente d'éviter ; en conséquence, augmentez le seuil de difficulté du decker de l'indice de la CI (voir **Déconnexion en douceur**, page 113).

Une éjection brutale et immédiate du système ne permet pas de semer une CI trace, parce qu'elle laisse ouvert pendant un bref instant le canal de télécommunications emprunté par le decker. Le RTL doit d'abord vérifier la perte de signal, puis effacer proprement la piste matricielle du decker, comme le ferait un decker par une opération déconnexion en douceur. L'éjection d'un decker ne signifie pas la disparition de sa piste matricielle dans un grand éclair de pixels. Quand un decker s'éjecte, lancez 1d6-1 (minimum 1). Le résultat indique le nombre de tours durant lesquels sa piste reste visible. Si ce résultat atteint ou dépasse le nombre de tours restants du cycle de localisation d'une trace, la CI localise le point d'entrée.

La relocaliser

Pour utiliser un programme de relocalisation afin de semer une CI trace, un decker doit consacrer une action simple à un test d'opposition mesurant son Contrôle au serveur (l'utilitaire réduit le seuil de difficulté). Tous les succès obtenus par le serveur s'ajoutent au pointage de sécurité du decker.

Si le decker remporte le test, il trompe la CI trace et envoie ses algorithmes de détection sur une fausse piste. Cependant, à moins de la garder effacée (voir **Effacement des CI**, page 40), la trace reprend la piste là où elle l'a perdue, alors pensez bien à noter le nombre de tours restants avant la fin du cycle de localisation de la CI quand le decker réussit son test de Contrôle.

Si le decker choisit de ne pas effacer la CI, il peut continuer à se servir à chaque tour de son programme de relocalisation. Quand il réussit, la CI trace reste neutralisée pendant le tour. Quand il échoue, le compte à rebours progresse d'un cran.

Semer une CI trace avec un programme de relocalisation n'entraîne pas son plantage, et n'occasionne donc pas la pénalité habituelle au pointage de sécurité du decker.

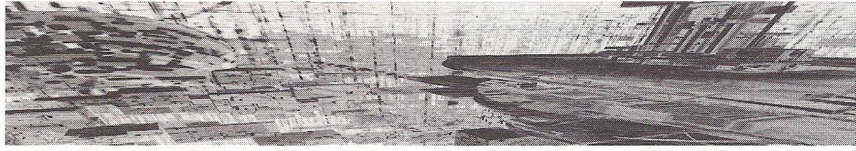
Vanessa ne dispose que d'un tour de combat pour régler la question de la CI trace. Lors de sa première phase d'action, elle utilise son utilitaire Relocalisation. Elle a une compétence Informatique de 10 et un programme de relocalisation-4. La CI est une Trace-8.

Vanessa lance 10 dés (compétence Informatique) contre un seuil de difficulté de 8 (indice de la CI) moins 4 (utilitaire Relocalisation). Le serveur riposte par un test classique : Valeur de sécurité (Facteur de détection). Vanessa, qui lance 10 dés contre un seuil de difficulté de 4, obtient 4 succès. Le serveur en obtient 3. Vanessa parvient donc à neutraliser la trace durant ce tour, mais son pointage de sécurité augmente de 3 points.

Vanessa peut choisir entre sacrifier 1 point de son facteur de détection pour geler la CI, ou réutiliser son utilitaire Relocalisation au prochain tour. Si elle ne réussit à faire ni l'un ni l'autre, la CI remonte jusqu'à son point d'entrée à la phase 0 du tour de combat.

EFFETS DES TRACES

Si une CI trace boucle son cycle de localisation, plusieurs choses se produisent. Tout d'abord, le système enregistre



TEMPS DE RÉPONSE DES SERVICES DE SÉCURITÉ

Indice de sécurité du point d'entrée	Cible			
	Publique	Corporatiste	Mégacorporatiste	Gouvernementale
B ou plus	10+2D6	15+2D6	8+2D6	10+1D6
C	10+4D6	15+3D6	10+1D6	10+1D6
D	20+4D6	10+2D6	5+1D6	5+1D6
Z	NA	10+1D6	5+1D6	5+1D6
Sur place	NA	2D6/2	1D6/2	2D6/2

l'adresse matricielle du point d'entrée et la localisation physique du decker sur son tableau de sécurité. Autrement dit, les agents de la sécurité qui surveillent le système piraté peuvent prendre des mesures de rétorsion directe (envoyer les porte-flingues) contre le corps charnel du decker. Une préoccupation plus immédiate pour le decker est la cible qu'il offre pour les CI et l'accélération de son pointage de sécurité.

Bonus de visée des CI

Ce bonus réduit de 1 point tous les facteurs de difficulté des tests d'Attaque des CI actives du système en cybercombat.

Accélération du pointage de sécurité

Quand ce bonus intervient, ajoutez 1 point à toute augmentation du pointage de sécurité. Si le serveur obtient 2 succès, par exemple, le pointage de sécurité du decker augmente de 3 et non de 2.

Mesures physiques

Les représailles physiques initiées par une CI trace reposent sur un grand nombre de variables. Imaginons que la CI localise le decker sur une ligne de téléphone de Redmond, à tel ou tel endroit. Le délai d'intervention des services de sécurité dépendra des ressources des propriétaires du système piraté, des éventuelles questions de juridiction (voir **Lois matricielles**, page 132), de la position des troupes les plus proches, du fait que la Lone Star ou toute autre agence de police habilitée a été prévenue, du niveau de sécurité des lieux, et ainsi de suite.

Ce délai peut être laissé à l'appréciation du maître de jeu ou déterminé aléatoirement sur la table ci-dessus. Le résultat des dés indique alors le temps nécessaire à l'arrivée des forces de l'ordre, en minutes. Gardez en mémoire que les délais mentionnés ne sont qu'indicatifs. La colonne «Gouvernementale» est étudiée pour les UCAS. Le délai peut être plus long dans des pays moins organisés et équipés, et plus court dans des pays plus efficaces ou plus paranoïaques. Un maître de jeu sadique peut aussi décider que, par pure malchance, la corporation disposait d'une équipe de gorilles à proximité avec des hommes capables d'intervenir en, oh, disons 30 secondes.

La colonne «Sur place» fait référence aux points d'entrée situés directement dans les bâtiments du propriétaire du système. Comme un decker qui pénètre dans un serveur gouvernemental depuis un immeuble de bureaux fédéral, par exemple.

TRACE PIÉGÉE

Les fonctions des programmes trace & éjecte ou trace & grille des règles de base de **Shadowrun** peuvent être reproduites en piégeant une CI trace au moyen d'un programme qui éjecte l'icône hors du réseau (comme un killer) ou d'une CI grise qui attaque directement le deck (comme un blaster ou une foudre). Bien entendu, les CI traces peuvent aussi être combinées avec des CI noires pour créer des traces piégées aux effets mortels.

Piéger une CI trace réduit toutefois son efficacité. Quand vous reliez une CI grise à une trace, rajoutez la moitié de l'indice de la CI grise au facteur de trace de tout persona recherché par la trace. Quand vous attachez une CI noire à une trace, ajoutez l'intégralité de l'indice de la CI noire au facteur de trace du decker.

Voir **CI pièges**, page 50 pour plus d'informations.

TRACES & RÉSEAUX

Une CI trace déclenchée par un réseau traque le decker aussi longtemps que ce dernier reste connecté à une grille contrôlée par le même RTR. S'il se débarrasse de la CI sur un RTL, il doit la maintenir effacée ou la relocaliser à chaque tour tant qu'il demeure dans ce RTL, dans son RTR ou dans tout autre RTL dépendant du même RTR (voir **Effacement des CI**, page 40 et **La relocaliser**, page 46, pour plus de détails). D'un autre côté, la trace perd le decker dès qu'il se connecte à un serveur ou à un autre RTR ou RTLP.

Si la CI trace a été alertée par le RTR qui gère le point d'entrée du decker, ou par n'importe quel RTL relié à ce RTR, elle éjecte immédiatement le decker aussitôt qu'elle a localisé son point d'entrée. Dans ces circonstances, une attaque de type killer n'est pas nécessaire, parce que le contrôle central du RTR accepte les directives de la CI. Cette option n'est pas accessible à des traces originaires d'un autre réseau ou serveur.

CI NOIRES

Les CI noires sont des CI actives qui piratent les liaisons neurales du decker et de son deck et injectent un violent biofeedback dans l'interface ASSIST du cyberdeck. Ce feed-back porte l'intensité du signal simsens au niveau d'une overdose de puce BTL, assez forte pour entraîner une surcharge neurale dans le cerveau du decker et le plonger dans l'inconscience, ou provoquer chez lui des désordres mentaux, ou lui faire un lavage de cerveau ou même occasionner sa mort par crise cardiaque, paralysie respiratoire, rupture d'anévrisme ou empoisonnement auto-induit. Et ce ne sont que quelques-unes des conséquences possibles.

Les cyberdecks en mode manuel utilisent des interfaces ASSIST plus faibles et ne produisent pas de signaux simsens mortels, même si leur utilisateur reste vulnérable aux dégâts étourdissants et aux CI psychotropes. Seuls les terminaux les plus lents, les fameux dinosaures de la Matrice, dépourvus d'interface simsens, protègent efficacement des CI noires (voir **Filtre de biofeedback CCMI**, page 86, pour plus d'informations).



CI NOIRES EN COMBAT

Une CI noire s'insinue dans l'interface ASSIST du cyberdeck du decker dès qu'elle parvient à le toucher en cybercombat, même si le coup n'inflige aucun dégât. Jusqu'à ce qu'elle réussisse cette première attaque, le decker peut s'éjecter de la Matrice au prix d'une action automatique.

Après avoir été touché par une CI noire, le decker ne peut plus s'éjecter qu'au prix d'une action complexe et d'un test de Volonté contre l'indice de la CI. En cas de réussite, il peut s'éjecter, mais la CI noire a droit à une dernière attaque en cybercombat avant la déconnexion. Elle bénéficie également d'une attaque automatique si l'un des compagnons du decker, voyant le deck signaler une CI noire en activité, coupe la connexion ou encore si le decker s'éjecte en utilisant un système CCMI (voir **Filtre de biofeedback**, page 86).

CI NOIRES MORTELLES

Une CI noire mortelle combat comme une CI killer en cybercombat. Cependant, une attaque réussie de sa part occasionne des dégâts au decker et à son icône. Le code de dégâts de la CI dépend du code de sécurité du serveur : (indice de CI) Moyen pour les serveurs Bleus et Verts, (indice de CI) Grave pour les serveurs Oranges et Rouges. Ce code s'applique aux dommages infligés au decker et à son icône.

Augmentez le code de dégâts d'un niveau par tranche de 2 succès nets obtenus au test d'Attaque de la CI. Chaque fois qu'un decker est touché, il doit effectuer deux tests de résistance. Le Renfort réduit la puissance de ces attaques. Un test de Constitution permet au decker de résister aux dégâts infligés à son corps physique. La Réserve Matricielle ne peut pas être utilisée dans ce test, bien que celle de karma puisse l'être. Le decker effectue aussi un test de résistance avec l'indice de Solidité de son persona pour réduire les dégâts infligés à son icône. L'icône résiste aux dommages de la même façon que contre les CI killers (voir **Killer**, page 41), et l'Armure la protège normalement.

La connexion matricielle du decker reste intacte si l'icône est «tuée» avant la mort ou l'éjection du decker. Dans ce cas, la CI maîtrise complètement la largeur de bande de l'icône du decker. Accroissez son indice de 2 points (même si la règle optionnelle de la largeur de bande n'est pas utilisée). Bien sûr, le decker ne peut pas poursuivre le combat après le plantage de son icône. Tout ce qu'il peut faire, c'est tenter de s'éjecter avant que la CI ne le tue.

La connexion matricielle est automatiquement rompue si la CI noire tue le decker. Mais avant d'abandonner le deck, la CI noire frappe son MPCP, à la manière d'un blaster, avec le *double* de son indice. Si elle peut détruire totalement le MPCP, la CI efface toutes les données copiées par le decker durant la passe. Elle efface également toutes les données stockées dans toutes les mémoires reliées au deck, et réduit définitivement à 0 l'indice du MPCP.

Les dégâts des CI noires mortelles peuvent surpasser le moniteur de condition de la même manière que les dégâts physiques pour tous les personnages de **Shadowrun**. Les dégâts supplémentaires représentent des séquelles infligées au cerveau. S'ils sont suffisants, le decker peut subir des séquelles irréversibles ou rester lobotomisé, même s'il est placé sous assistance artificielle. S'il est ramené à la vie par la suite, appliquez les règles des blessures fatales (voir **Shadowrun**, page 115).

Si un decker utilise son deck en mode manuel, les CI noires mortelles deviennent des CI noires non-mortelles en ce qui le concerne et ne lui infligent plus que des dégâts étourdissants (voir **Cyberdecks**, page 85, pour plus de détails sur les différents cyberdecks).



Cybersushi, qui possède une Constitution de 4 et un Renfort de 1, traîne dans un système Rouge-8 lorsqu'il est confronté à une CI-10 noire. La CI frappe et touche, obtenant deux succès à son test d'Attaque. Laissons l'icône de côté - Cybersushi a déjà bien assez de problèmes comme cela.

Les deux succès font passer le code de dégâts de Grave à Fatal. Cybersushi encaisse une attaque de 10F de la part de la CI ! Son Renfort réduit la puissance des dégâts à 9. Avec seulement 4 dés à lancer, Cybersushi ne se fait guère d'illusion. Il utilise 4 points de sa réserve de karma pour ce test de résistance et obtient 2 succès, ce qui lui permet de réduire le niveau de dégâts à Grave. Il a eu chaud.

Cybersushi coche 6 cases de son Moniteur de Condition. Dans le même temps, la CI fait exploser son persona en fragments d'étoiles mathématiques et prend le contrôle complet de la largeur de bande de son icône.

À son action suivante, la CI attaque de nouveau Cybersushi. Son icône étant détruite, l'indice de la CI se voit augmenté de 2 points, pour un total de 12. La CI n'obtient qu'un succès, cette fois et Cybersushi doit résister à un code de dégâts de 12G, ramené à 11G par le Renfort. Bonne chance, Sushi.

Séquelles

Une blessure fatale présente toujours le risque de laisser des séquelles (voir **Shadowrun**, pages 113-114). Cette règle s'applique également aux dégâts infligés par les CI noires. En plus des dégâts permanents indiqués dans **Shadowrun**, ces séquelles peuvent inclure des dommages neurologiques produisant une amnésie partielle, des hallucinations, des tremblements, une douleur fantôme, des migraines ou autres effets similaires. Dans le cas de dommages neurologiques, le maître de jeu peut créer ses propres règles concernant les effets à long terme (en s'inspirant, par exemple, des syndromes TLE et CCSS de **Cybertechnologie**) ou réduire l'Intelligence du decker de 1 point, de façon permanente.

CI noires non-mortelles

Les CI noires non-mortelles agissent de la même manière que les mortelles, à quelques exceptions près. Tout d'abord, elles infligent des dégâts étourdissants et non physiques. Le decker résiste à ces dégâts avec sa Volonté. S'il tombe inconscient sous les coups de la CI, sa connexion à la Matrice est automatiquement coupée. Cependant, la CI bénéficie tout de même d'une attaque gratuite contre le MPCP et les données copiées durant la passe. De plus, les CI noires non-mortelles fonctionnent de la même manière contre les decks en mode manuel ou cybernétique.

Les dommages étourdissants infligés par les CI noires non-mortelles peuvent dépasser le Moniteur de Condition du decker et infliger à ce dernier des dégâts physiques.

CI noires psychotropes

Une CI noire psychotrope agit de la même manière qu'une CI noire non-mortelle, aux exceptions suivantes près. Quand un decker s'éjecte ou se fait éjecter suite aux dommages subis, il fait l'objet d'un test de Volonté contre l'indice de la CI noire psychotrope pour déterminer si le programme n'a pas occasionné en lui de graves traumatismes psychologiques. Réduisez le seuil de difficulté de 2 points si le decker utilise un deck en mode manuel.

Si le test est un succès, le decker ne subit aucun trouble psychologique. Si c'est un échec, la CI implante ses effets psychotropes dans le subconscient du decker. Ces effets peuvent varier largement, mais quelques-uns des plus connus sont détaillés ci-dessous. Les maîtres de jeu imaginatifs peuvent broder à leur convenance sur ce thème réjouissant.

Voir **Guérir des effets psychotropes**, page 50, pour plus d'informations sur la manière de guérir des différents effets des CI psychotropes.

Cyberphobie

La cyberphobie est une peur viscérale de la Matrice, des passes matricielles et de tout ce qui s'y rapporte. Un personnage affligé de cyberphobie doit réussir un test de Volonté contre l'indice de la CI qui l'a conditionné avant de pouvoir se connecter à un système. De même, cet indice s'ajoute à tous ses seuils de difficulté chaque fois qu'il tente de programmer, de travailler sur son deck, et ainsi de suite. Prenez pour règle que la cyberphobie touche toutes les activités liées à l'informatique ou à la Matrice.

Médicaments et sorts diminuant la peur, tranquillisants et autres, peuvent réduire de moitié la pénalité de cette phobie. Un régulateur d'adrénaline fonctionnant aux endorphines représente encore la meilleure solution. Ces médicaments n'entraînent qu'une accoutumance légère, coûtent 25 nuyens par point d'indice et sont disponibles sans ordonnance jusqu'à l'indice 4. Une dose fait effet environ une journée. Une fois le decker sous médicament ou sous traitement magique, le processus de guérison peut commencer.

Judas

L'effet Judas est une impulsion subliminale poussant à se trahir soi-même ainsi que ses collègues. Un decker qui souffre de l'effet Judas laisse traîner des indices partout, aussi bien dans la Matrice que dans le monde physique, permettant de remonter jusqu'à lui ou dévoilant l'identité de ses collègues. Il est cependant tout à fait inconscient de ces actes. Pour simuler les effets de ce syndrome, le maître de jeu peut se contenter de mentir au sujet des tests effectués contre les CI traces ou augmenter le seuil de difficulté de ces tests d'un montant égal à l'indice de la CI psychotrope qui est à l'origine de tout.

Le joueur doit jouer son rôle normalement sans tenir compte de la maladie de son personnage. Si on lui demande, par exemple, si c'est lui qui a griffonné au rouge à lèvres marron le numéro de téléphone de son ami samouraï sur la porte d'entrée du bureau corporatiste, c'est avec la plus grande sincérité qu'il dira non. Il tromperait même un détecteur de mensonges. Effectuez pour lui un test de Volonté secret contre l'indice de la CI psychotrope chaque fois qu'il est sur le point de céder à une impulsion susceptible de le trahir, lui ou ses camarades. S'il remporte le test, il résiste à cette impulsion (c'est toutefois un processus entièrement subconscient dont le decker ne se rend absolument pas compte). Si le test échoue, le decker commet l'acte en question avec une Furtivité égale à l'indice de la CI psychotrope. Ses compagnons doivent donc réussir un test de Perception (indice de la CI psychotrope) pour le voir faire. Ce même test s'applique à toute personne surveillant le decker durant une passe matricielle ou revisionnant des enregistrements de ses passes.

À partir du moment où les compagnons du decker remarquent son état et l'empêchent de nuire, le processus de guérison peut commencer.



Maniaque

Un decker affecté par une CI maniaque reprend conscience dans un état de rage incontrôlable. Il peut s'en prendre à quelqu'un au hasard, fuir en hurlant de terreur, baragouiner ou délirer, à la discrétion du maître de jeu. En combat, le decker se démène comme un possédé, tiraillant à tout va en mode automatique, utilisant les armes les plus brutales à sa disposition, et ainsi de suite.

Cette crise dure jusqu'à ce que le decker se fasse tuer ou assommer. Toutefois, elle repart de plus belle aussitôt qu'il reprend conscience. Un maître de jeu vraiment gentil pourra lui donner droit à un test de Volonté (indice de la CI psychotrope) toutes les 24 heures pour se réveiller enfin calmé, mais dans un état de fatigue totale (naturellement, le conditionnement matriciel peut aussi être conçu pour entraîner des effets *périodiques*).

La magie ou les médicaments peuvent supprimer la rage et permettre au personnage de récupérer. Des pansements dermoactifs tranquillisants (**Shadowrun**, page 252) ou des soins équivalents d'un indice égal à celui de la CI suppriment la rage pendant 24 heures, même s'ils doivent pour cela plonger le decker dans l'inconscience. Les sorts de Contrôle des Pensées ou de Contrôle des Émotions (**Shadowrun**, page 156) peuvent également être utilisés.

CI psychotropes à conditionnement positif

Les CI psychotropes à conditionnement positif (CIPCP), surnommées affectueusement «la compagnie est mon amie», ne sont pas des CI noires à proprement parler puisqu'elles ne blessent pas physiquement le decker. Elles le poussent plutôt à s'éjecter. Elles utilisent les règles classiques des CI noires, mais imposent au decker de réussir un test de Volonté (indice de CI psychotrope) pour refuser de se débrancher. N'oubliez pas de tenir compte des éventuels malus de blessures que le decker a pu subir (+1 pour des dégâts Légers, +2 pour des dégâts Moyens, +3 pour des dégâts Graves, +5 pour des dégâts Fatals). Le personnage doit effectuer ce test chaque fois que la CI le touche, ce n'est donc qu'une question de temps avant qu'il ne s'éjecte de la Matrice.

Une fois débranché, le decker a droit à un test de Volonté (indice de CI psychotrope) pour annuler tout effet secondaire de la CIPCP.

Si ce test est un échec, appliquez un malus de +2 à tous les tests du decker dès qu'il tente de nuire à ce qu'il perçoit comme les meilleurs intérêts de la compagnie ou autre groupe ou individu ayant employé la CIPCP contre lui. Cela n'implique pas uniquement les actions matricielles («Leur dérober des données ? À *eux* ? Jamais !») mais également tout le reste («Vous aider à cambrioler *cette* corporation et y voler des fichiers papiers ? Plutôt me tirer une balle dans le pied !»). Le decker a droit à un test de Volonté (indice de CI psychotrope) à chaque fois pour surmonter ce blocage et s'épargner ce malus.

Pour les actions qui ne nécessitent ordinairement aucun test (comme décider d'infiltrer illégalement les locaux de la compagnie), le decker doit effectuer un test en prenant l'attribut le plus approprié (généralement la Volonté) contre un seuil de difficulté de 6.

Certains programmeurs corporatistes dotés d'un grand sens de l'humour entrent parfois des effets plus positifs dans leurs CIPCP. Leurs programmes ne se contentent pas de gagner le decker à la cause de la compagnie, ils le poussent encore à consommer ses produits. Honnêtement.

Les CIPCP ne peuvent pas faire partie d'une meute de CI en combinaison avec d'autres types de CI noires.

Guérir des effets psychotropes

Un personnage peut guérir des effets psychotropes en réussissant des tests de Volonté contre l'indice de la CI qui l'a rendu malade. Un decker maniaque a droit à un test par jour. Tous les autres effets donnent droit à un essai par semaine. Si le personnage bénéficie d'un traitement magique ou médical approprié, le seuil de difficulté du test est réduit de 1 point. S'il suit une psychothérapie intensive, ce qui nécessite d'être hospitalisé, le seuil de difficulté est diminué de 2 points (les médicaments faisant partie de la thérapie, ces bonus ne sont pas cumulatifs). S'il bénéficie de sorts appropriés maintenus, focalisés ou activés, le seuil diminue encore de 1 point.

Guérir des effets d'une CIPCP est plus difficile parce que cela nécessite un contre-conditionnement négatif (le decker est confronté à des images qui dépeignent la corporation comme un ramassis de crapules, de destructeurs de l'environnement, d'assassins d'enfants, et ainsi de suite). Augmentez le seuil de difficulté de ces test de 1 point pour refléter le caractère déplaisant du processus.

Options défensives des CI

Une CI peut être dotée de trois options défensives : Armure, Bouclier et Esquive, les deux dernières étant incompatibles entre elles, tout en se combinant parfaitement avec l'Armure.

Armure

La défense Armure réduit de 2 points toute attaque subie par la CI. Ainsi, une CI en Armure frappée par un utilitaire Attaque-6 effectue son test de résistance contre un seuil de 4.

Bouclier

La défense Bouclier ajoute 2 points à tous les tests imposés au decker pour toucher la CI en cybercombat.

Les utilitaires attaque équipés de l'option pénétration percent automatiquement la défense de la CI et ne subissent pas le malus de +2. Toutefois, cette défense se révèle très efficace contre des programmes avec l'option poursuite, qui subissent pour leur part un malus de +4.

Esquive

La défense Esquive permet à la CI de se dérober devant l'attaque. L'option impose un malus de 2 points à tous les tests du decker pour toucher la CI en cybercombat.

Les utilitaires combat avec l'option poursuite percent automatiquement la défense de la CI et ne subissent pas le malus de +2. Toutefois, cette défense se révèle très efficace contre des programmes avec l'option pénétration, qui subissent pour leur part un malus de +4.

CI pièges

Une CI piège est une CI liée à une autre CI grise ou noire. Toutes les CI réactives ainsi que les CI traces peuvent servir à tendre un piège. Quand une CI piège est détruite en cybercombat (ou, dans le cas d'une trace, quand elle termine avec succès son cycle de localisation), elle active la CI grise ou noire qui se cachait derrière.



Si le decker neutralise la CI piège sans la détruire, cette dernière n'active pas la CI grise ou noire, qui reste inerte et invisible.

Les applications, fichiers et modules esclaves peuvent également être piégés avec des CI grises ou noires. Le decker les active quand il plante les icônes protégées ou lorsqu'il rate un test de système destiné à les contrôler. La bombe matricielle piégée est une variante particulièrement vicieuse de cette technique. Au premier échec du decker contre le sous-système piégé, la CI se lance à ses trousses et fait exploser sa bombe aussitôt qu'elle le trouve. Seul un test de Mystification réussi permet au decker de détruire les deux CI.

Un decker peut détecter une CI piège par une opération analyse de CI contre l'indice de la CI blanche ou une opération analyse d'icône dans le cas d'un autre objet matriciel doté d'une CI piège.

RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles optionnelles suivantes décrivent des variantes de CI particulièrement meurtrières et proposent diverses méthodes de combinaisons pour en faire des outils encore plus redoutables.

CI EN CASCADE

Lorsqu'une CI en cascade rate un decker en cybercombat ou échoue à lui infliger des dégâts quand elle le touche, elle alloue une part plus importante des ressources du système à ses prochaines attaques. Toutes les CI actives peuvent être programmées en cascade.

Chaque fois qu'une CI en cascade rate son attaque, augmentez de 1 point la Valeur de Sécurité utilisée à l'attaque suivante. Cette augmentation est cumulative (chaque fois qu'un test échoue, augmentez de 1 point la Valeur de Sécurité).

Si la CI réussit son attaque mais que le decker résiste aux dégâts et n'encaisse aucun dommage ou neutralise ses effets d'une manière ou d'une autre, augmentez de 1 point l'indice de la CI pour toutes ses attaques ultérieures. Ces augmentations sont, elles aussi, cumulatives.

L'augmentation maximale dépend du Code de Sécurité du système, comme indiqué sur la table des CI en cascade.

La règle optionnelle des CI en cascade rend la Matrice plus dangereuse pour les deckers. Cependant, ces derniers peuvent en minimiser les effets en les effaçant rapidement dès qu'ils les rencontrent (voir **Effacement des CI**, page 40).

TABLE DES CI EN CASCADE

Code de Sécurité du système	Augmentation maximale
Bleu	1
Vert	25 % de l'indice original ou 2, au mieux
Orange	50 % de l'indice original ou 3, au mieux
Rouge	100 % de l'indice original ou 4, au mieux

FastJack est surpris par une CI Killer-5 en cascade dans un serveur Vert-6. La CI attaque avec 6 dés. Le test échoue, et la prochaine attaque de la CI se fera avec 7 dés. Si le test rate encore, la valeur augmente jusqu'à 8 (soit une augmentation de 25 % par rapport à l'indice original, qui représente donc l'augmentation maximale de la CI).

Admettons maintenant que la CI soit parvenue à toucher Jack, mais que ce dernier n'ait subi aucun dommage. L'indice de la CI, qui représente la puis-



sance des dégâts, commence à augmenter. Comme la CI se trouve dans un serveur Vert, son indice peut augmenter de 2 points.

Donc, si FastJack se montre «chanceux» dans les premiers échanges avec la CI, il se retrouve en fin de compte confronté à l'équivalent d'une CI Killer-7 dans un serveur Vert-8 !

CI EXPERTES

Dans **Réalités Virtuelles**, une CI experte peut augmenter l'indice d'attaque ou les capacités de résistance aux dommages des CI autonomes et des constructs (tous deux basés sur la Valeur de Sécurité du serveur ou du réseau - voir **Indices des CI**, page 40). Toutefois, accroître l'un de ces indices réduit automatiquement l'autre. Ainsi, utiliser la modification experte pour augmenter de 3 points l'indice d'attaque d'une CI diminuera d'autant son indice de résistance aux dégâts. La modification experte peut augmenter ou diminuer les indices de 1 à 3 points.

Une modification offensive de 2 points sur une CI Blaster-5 experte dans un serveur Rouge-6 autoriserait un test d'Attaque avec 8 dés (Valeur de Sécurité de 6 + 2 de modification), mais ses tests de résistance aux dommages ne se feraient plus qu'avec 4 dés.

CONSTRUCTS

Un construct est une icône créée par le maître de jeu qui regroupe deux CI, ou plus, en une sorte de «monstre» matriciel.

Les constructs devraient se montrer astucieux, user de ruses déloyales et mettre au point des tactiques redoutables. Pour refléter cela, vous pouvez leur donner un indice de Danger (**Shadowrun**, page 187). Dans un serveur Vert, l'indice de Danger d'un construct ne saurait dépasser 1. Dans un système Orange, il peut monter jusqu'à 2, et jusqu'à 3 dans un serveur Rouge. Les constructs installés dans des systèmes Bleus n'ont pas d'indice de Danger. Les dés de Danger peuvent s'ajouter à tous les tests à l'exception des jets d'Initiative.

L'indice de Danger peut rendre les constructs trop dangereux pour un niveau de jeu satisfaisant, en particulier avec des deckers débutants. Évitez donc d'attribuer systématiquement un indice de danger aux constructs dans vos parties. D'un autre côté, les deckers débutants devraient avoir assez de bon sens pour ne pas pénétrer dans un système susceptible de renfermer des constructs.

Fabriquer un construct

Un construct est un excellent moyen de créer des formes protégées de CI réactives. Pour ce faire, couplez simplement une CI réactive à une CI autonome. Tous les types de CI peuvent être inclus dans un construct.

La capacité d'un construct est égale au double de la Valeur de Sécurité du serveur ou de la grille d'origine. Les indices combinés des CI qui le composent ne doivent pas excéder cette capacité. Aucun de ses éléments ne peut avoir un indice supérieur aux deux tiers de la Valeur de Sécurité du serveur ou de la grille, arrondis à l'entier inférieur. Donc, dans un serveur avec une valeur de 8, un construct peut se composer de CI ayant des indices additionnés d'une valeur ne dépassant pas 16 points. Aucun programme ne peut excéder l'indice 6, soit les deux tiers de 8, arrondis à l'entier inférieur.

Les CI grises consomment 1 point de capacité en plus. Par exemple, une CI blaster-4 nécessitera 5 points de la capacité d'un construct. Les CI noires utilisent 2 points de capacité supplémentaires. On peut assigner aux constructs les options Armure, Bouclier ou Esquive (voir **Options défensives des CI**, page 50). Chaque option sélectionnée réclame 2 points de la capacité d'un construct. Ainsi, un construct avec une capacité de 16 points sur lequel on installerait les options Armure et Esquive disposerait encore de 12 points à répartir entre ses programmes de CI.

Constructs en cybercombat

Les constructs sont toujours autonomes, parce que les construire sans éléments autonomes n'offrirait aucun avantage.

Un construct peut attaquer toute cible à sa portée en utilisant l'un de ses programmes disponibles. Résolvez le combat comme s'il s'agissait d'une seule CI. Un construct ne possède qu'un moniteur de condition. Une fois celui-ci rempli, le construct se plante dans sa totalité - tous ses programmes cessent de fonctionner.

À l'instar des CI ordinaires, un construct utilise la Valeur de Sécurité du serveur ou de la grille dans ses tests d'Attaque et de résistance aux dommages. L'indice de chacun de ses éléments n'est pris en considération que pour en déterminer les effets particuliers.

Un construct peut également recourir aux manœuvres de combat (voir page 121). Quand vous fabriquez un construct, songez à déterminer son style de combat : Moi-vois-moi-tue, se glisser vers le decker en échappant à sa détection, se camoufler pour le prendre en embuscade, et ainsi de suite. Certaines corpos tendent à choisir tout le temps la même attitude pour leurs constructs : ceux d'Ares utilisent un grand nombre de manœuvres et de ruses tactiques. Aztechnology équipe ses constructs de puissantes CI conçues pour balayer toute opposition.

L'Initiative d'un construct est basée sur l'indice de la plus faible des CI qui le composent (voir page 120, pour plus de détails).

CI EN MEUTE

Une meute de CI est un ensemble de programmes indépendants qui conjuguent leurs efforts pour détruire le decker. À la différence des constructs, les CI qui composent le groupe ne forment pas une entité unique. Un decker attaqué par une meute de trois CI doit vaincre les trois l'une après l'autre. Toutefois, une meute se distingue des CI individuelles de plusieurs façons.

Tout d'abord, une CI autonome subit, lorsqu'elle est en meute, un malus à ses tests d'Attaque égal au nombre de CI dans la meute, parce que le serveur partage son attention entre les différents programmes.

Ensuite, les meutes de CI sont plus difficiles à toucher parce qu'elles encerclent le decker dans un tourbillon de cibles très mobiles. Le seuil de difficulté pour les atteindre augmente d'un montant égal au nombre de CI dans la meute. Les utilitaires combat qui disposent de l'option aire d'effet ne sont pas concernés par ces malus.

Ces modificateurs continuent à s'appliquer même si le decker plante l'une des CI de la meute.

Fabriquer une meute de CI

Chaque meute de CI dispose d'une capacité égale au double de la Valeur de Sécurité du serveur ou de la grille. La somme des indices des CI qui la composent ne doit pas dépasser cette capacité. Comme avec les constructs, considérez cette capacité comme une réserve de points servant à «acheter» vos programmes de CI.



Le nombre maximum de CI dans une meute est égal à la moitié de la Valeur de Sécurité du serveur. Les programmes qui ne sont pas des CI peuvent avoir n'importe quel indice au sein de la meute.

Toutes les options accessibles à un programme individuel sont utilisables par une meute de CI. Chaque option ajoutée à la meute diminue sa capacité de 1 point.

EXTINCTION D'UN SERVEUR

Quand les CI et les constructs ne parviennent pas à bloquer un decker, un serveur peut toujours choisir de s'éteindre lui-même pour éjecter l'intrus. Au contraire de l'opération plantage d'un serveur, l'extinction implique un certain nombre d'étapes comme l'interruption en douceur des programmes en activité, le transfert des contrôles à un système d'appoint, la fermeture des fichiers pour éviter tout dommage, et ainsi de suite.

Un serveur lance la procédure d'extinction lorsque le pointage de sécurité du decker atteint un point déterminé (des seuils de pointages de sécurité classiques sont indiqués dans la section **Points chauds de la Matrice**, page 149). Quand ce seuil d'extinction est atteint, lancez 1D6 par tranche de 2 points (arrondie à l'entier supérieur) de la Valeur de Sécurité du serveur. Vous lancez ainsi 1D6 si le serveur a une Valeur de Sécurité de 1 ou 2, 2D6 pour un serveur avec une Valeur de Sécurité de 3 ou 4, et ainsi de suite. Le résultat du jet indique le nombre de tours de combat nécessaires à la mise hors tension du serveur. Lancez encore 1D6/2 pour savoir à quel tour le système lance son «dernier avertissement».

Une fois la séquence d'extinction enclenchée, faites un test de Senseurs, en secret, à la fin de chaque tour pour chaque decker présent dans le système, contre un seuil de difficulté égal au nombre de tours restant avant la mise hors tension. Continuez ces tests tant qu'un decker au moins n'en a pas réussi un. À ce moment-là, informez le decker que le serveur est en train de s'éteindre, mais sans lui préciser l'instant intact.

Que les deckers aient détecté ou non la mise hors tension, avertissez tous ceux qui sont présents que l'extinction est imminente dès que le système parvient à la phase d'avertissement finale. Annoncez-leur alors combien de tours il leur reste avant la mise hors tension effective.

Le serveur s'éteint pour de bon à la fin du dernier tour de Combat de la séquence. Tout decker qui est encore connecté à ce moment-là se fait éjecter, et peut souffrir d'un choc d'éjection. Toutes les structures autonomes et les programmes lancés par le decker sont détruits. Les opération surveillées et en cours s'interrompent elles aussi (voir page 110).

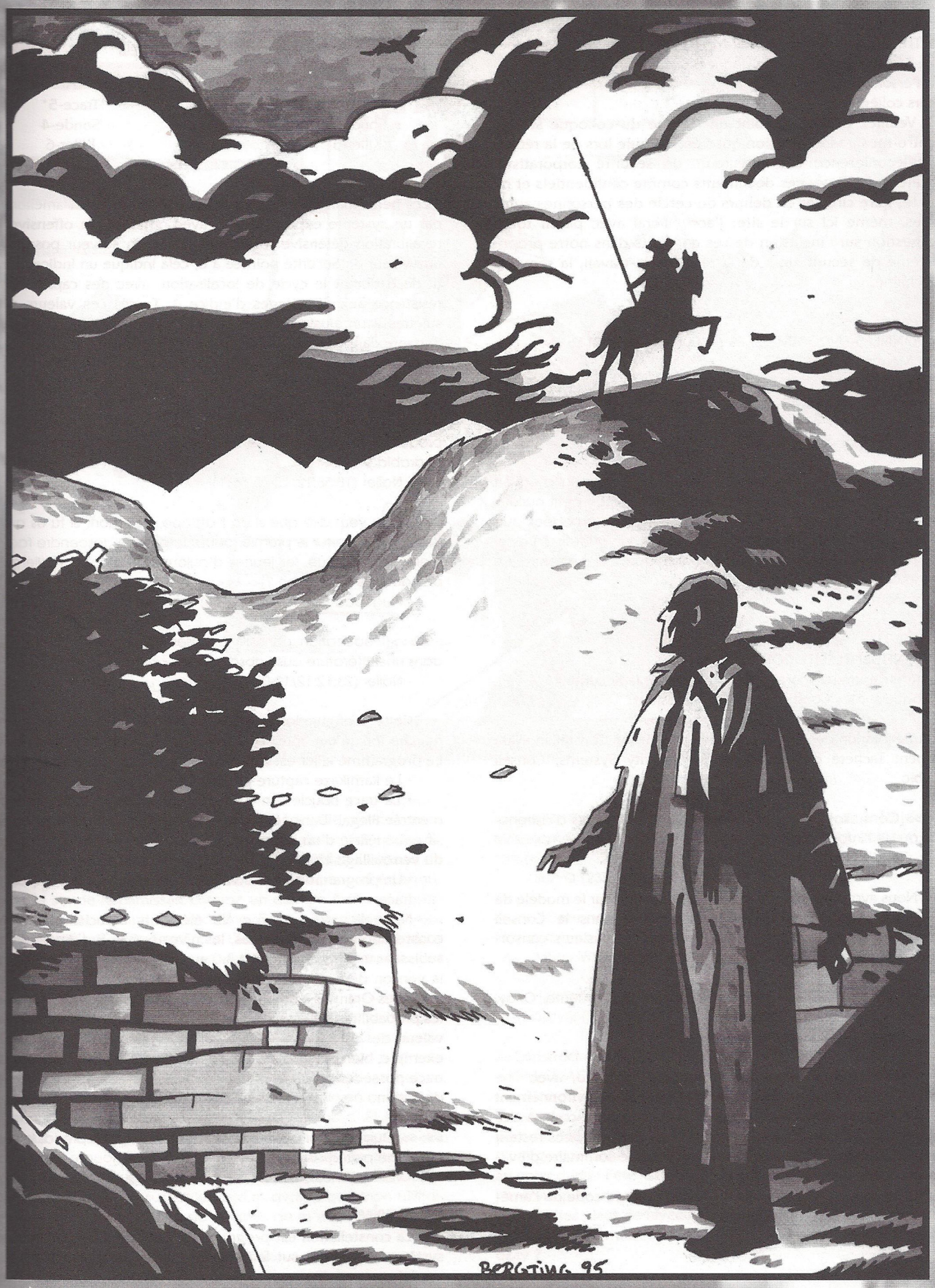
TERREUR HAUTE DÉFINITION

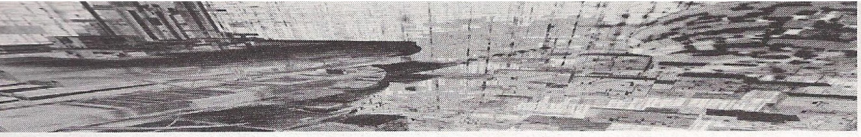


●●●●●[Salut à vous, amis des ombres. Nous avons des infos toutes fraîches pour vous.

Un de nos confrères les plus audacieux les a récupérées durant une passe nocturne sur la console de travail du chef de la sécurité d'une corporation qu'il vaut mieux ne pas nommer. Semblerait que les ténors du clavier corpo se soient enfin mis d'accord pour travailler main dans la main. Mauvaises nouvelles pour nous, alors lisez ce qui suit avec beaucoup d'attention. Le cerveau que vous sauverez pourrait bien être le vôtre.]<<<<<

- Capitaine Chaos (13:24:27/12-05-56)


BORGTING 95



-<<TITRE ENDOMMAGÉ : 0,07 Mp ILLISIBLES>>: Mémo interne-
DE : Directeur, sécurité des données
À : Personnel
Chers collègues,

Veuillez trouver, ci-joint un résumé du colloque sur les Contre-mesures d'Intrusion qui s'est déroulé lors de la récente téléconférence des directeurs de sécurité corporatiste. Veuillez considérer ces documents comme confidentiels et ne pas les faire circuler en dehors du cercle des personnes autorisées, même ici sur le site. J'accueillerai avec plaisir toute suggestion sur l'inclusion de ces concepts dans notre propre système de sécurité lors de la réunion de travail, la semaine prochaine.

À bientôt,
<<DONNÉES ENDOMMAGÉES : 0,005 Mp ILLISIBLES>>
-FIN Mémo Interne-

>>>>>[Quoi, il a bousillé sa propre signature ? Tu parles d'un abruti.]<<<<<
- Vanity (21:51:32/12-05-56)

>>>>>[Réfléchis un peu avant de parler. Le decker qui a ouvert ce courrier a effacé l'adresse. Comme ça, aucun petit curieux ne peut venir ici et aller dire ensuite à monsieur Corpodeck que sa sécurité est compromise. Qu'est-ce que tu voudrais ? Passer une pub sur TéléEspion pour claironner partout qui a effectué ce grand piratage ?]<<<<<
- Mom On The Run (09:08:34/13-05-56)

>>AFFICHER_rapport
CONFIDENTIALITÉ CORPORATISTE
Conférence Intercorporatiste de Gestion de la Sécurité
Colloque sur les Contre-mesures d'Intrusion

1. Amélioration des Contre-mesures d'Intrusion Constellation du Serpent Tacheté d'Alicia, Santa Fe Security Systems, Conseil Pueblo.

>>>>>[Constellation ? Qu'est-ce que c'est, un cours d'astronomie ou de l'informatique théorique ?]<<<<<
- Bendix (19:47:12/13-05-56)

Nous avons développé l'algorithme suivant sur le modèle de la CI Constellation, développée elle-même dans le Conseil Corporatiste Pueblo par un effort conjoint de plusieurs consortiums à la pointe du développement de logiciels.

>>>>>[Ah, c'est juste un joli nom pour des CI en meute. Okay, oublions ça.]<<<<<
- Bendix (19:48:01/13-05-56)

Le système principal de Mitsuhama Yoritomo, avec une Valeur de Sécurité estimée à l'indice 10, a servi d'environnement de développement. Nous avons ensuite réduit ce code à des valeurs de 8 et 6 en Machine Virtuelle. Les performances restent dans les limites des paramètres décrits dans le sommaire d'évaluation du document complet.

L'index suivant indique la forme abrégée du code de l'amélioration de base.

Valeur de Sécurité du serveur

6	8	10
Trace-4*	Trace-6*	Trace-5*
Sonde-2	Sonde-4	Sonde-4
Killer-5	Killer-6	Killer-6
		Kamikaze-3

* Les performances offensives des codes traces sont améliorées par un système expert intégré, avec optimisation offensive et recalibration défensive réciproque. Dans un serveur possédant une Valeur de Sécurité pointée à 6, cela indique un indice effectif de 8 durant le cycle de localisation, avec des capacités de résistance aux dommages d'indice 4. Toutes ces valeurs sont sujettes à un ajustement approximatif de ± 0,00085 à virgule flottante dans le transport des données issues du compilateur de commandes du système du serveur. Voir l'appendice IIc pour une projection détaillée des capacités du code installé.

>>>>>[«Optimisation offensive et recalibration défensive réciproque ?» Plus facile de combattre une CI que de décoder ce charabia.]<<<<<
- Nailer (18:58:12/12-05-56)

>>>>>[Ça veut dire que si ça t'attrape, t'es mort. Si tu es assez rapide pour porter le premier coup, tu peux le descendre facilement. Sans blague, les jeunes d'aujourd'hui n'ont-ils réellement plus aucune éducation ?]<<<<<
- Plughead (21:49:31/12-05-56)

>>>>>>[L'éducation consiste précisément à éviter de donner dans une littérature aussi absconse.]<<<<<
- Nailer (23:12:12/12-05-56)

Cette configuration particulière a pour but de se mettre en marche lorsqu'une intrusion est suspectée sans être confirmée. Le programme killer est activé dans les circonstances suivantes :

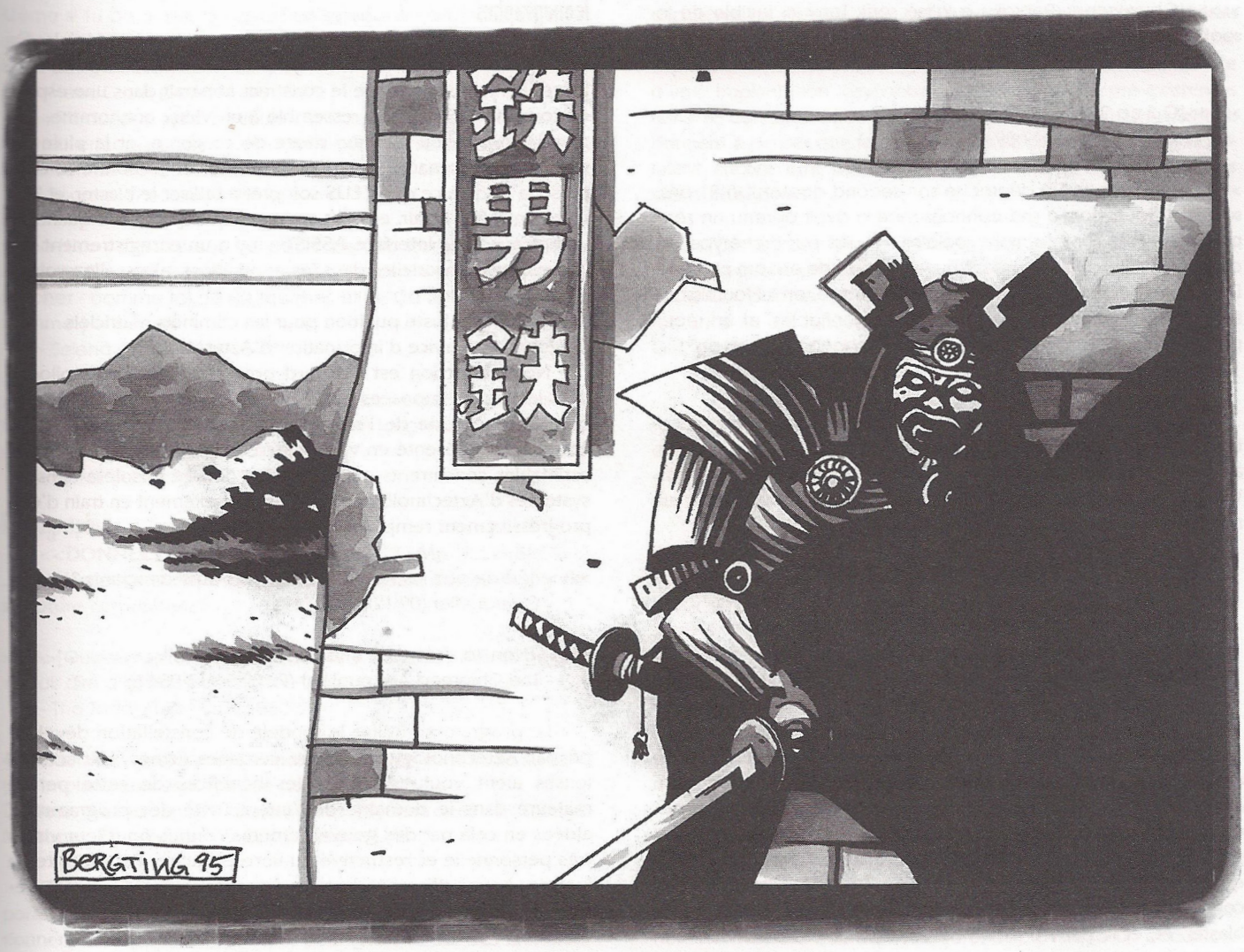
- Le kamikaze capture un utilitaire.
- La trace boucle son cycle de localisation et isole un point d'entrée illégal. Dans ce cas, le programme killer devient agressif et bénéficie d'un bonus de -1 aux tests d'Attaque, en raison du verrouillage effectué sur le point d'entrée de l'intrus.
- Un programme de relocalisation est utilisé sur le composant trace.

Naturellement, comme les éléments associés dans une constellation de programmes, les niveaux 6 et 8 d'amélioration subissent un ajustement de +3,0 aux probabilités de réussite, et la version de niveau 10 subit un ajustement de +4,0. Dans les systèmes Oranges à Rouges, ces faiblesses sont compensées par les probabilités de base de réussite. Notre projection donne une valeur de cible de 7 à 9 dans un système Rouge-10, par exemple, bien que des routines d'intrusion à faible coefficient de trace possèdent probablement de meilleures chances d'éviter la détection.

>>>>>[Ouais, déconne seulement avec ça et tu te prends le killer en pleine poire.]<<<<<
- Vanity (21:55:50/12-05-56)

Iconographie

La constellation est programmée pour adapter sa forme au système, se basant sur le SMU en l'absence de tout code de modelage spécifique. La première version commercialisée



développait une métaphore japonaise médiévale, avec la trace représentée par un faucon volant en cercle durant les cycles de chasse et de localisation, et piquant pour vérifier l'adresse du point d'entrée. Le programme killer était un samouraï en armure, et la sonde apparaissait comme un daimyo à cheval observant le faucon du haut d'une colline. Dans la version de niveau 10, le kamikaze était figuré par l'icône d'un ninja caché dans l'ombre, qui surgissait brusquement et tentait de s'emparer des utilitaires du decker.

>>>>>[Oh, c'était donc ÇA ? Balèze. J'avais allumé cette saleté de piaf avec un utilitaire relocalisation quand ce ninja de mes deux a surgi de nulle part. Il a failli bouffer mon code de relocalisation, et avant de pouvoir lui faire la peau, je me suis retrouvé en grande conversation avec ce crétin en armure de samouraï qui faisait tournoyer un putain de sabre. Et face de lune sur la colline qui n'arrêtait pas d'agiter son espèce de tapette à mouches en proférant toutes sortes de bruits stupides. Le temps que j'en finisse avec le samouraï, deux autres CI me tombaient dessus, et le ninja m'avait piqué mon utilitaire et explosé avec. J'ai eu de la veine de m'en tirer en un seul morceau.]<<<<<

- Mister Wonderful (23:16:06/14-05-56)

>>>>>[Tu t'es infiltré dans un serveur de niveau 10 de la Mitsuhama ? Hé, Mister Wonderful, tu as plus de cojones que moi.]<<<<<

- SuzyQ (23:17:48/14-05-56)

>>>>>[Comment dire, ça me paraît assez naturel, M'dame.]<<<<<

- Mister Wonderful (23:18:21/14-05-56)

>>>>>[(Affichage - *sourire*)]<<<<<

- SuzyQ (23:18:35/14-05-56)

2. Construct de Combat ZEUS-II
[NOM EFFACÉ], Division de la Sécurité des Données, Renraku

Notre nouveau construct ZEUS-II est vraiment formidable. Vous savez que nous appliquons certains des processus logiques Gamma série 9 pour tenter d'obtenir de meilleurs coefficients d'intégration pour les glaces orientées constructs. Le MITM a mis au point durant l'été '55 un super protocole d'holocode que nous pensons pouvoir utiliser pour ... heu... okay, tout est dans le registre des plans de niveau supérieur, okay, alors allez y jeter un œil quand vous aurez cinq minutes, ça vaut vraiment le coup, okay ?



>>>>>[Oh seigneur, Renraku a laissé sortir Tony le Terrible de la section de programmation.]<<<<<
- ExREN (02:40:47/14-05-56)

>>>>>[Qui ça ?]<<<<<
- NeonFighter (06:11:59/14-05-56)

>>>>>[Tony Bendorf a décroché son second doctorat à 21 ans, seul et unique gars à ma connaissance a avoir obtenu un zéro pointé au test d'interactions sociales. Le plus pur archétype du cinglé matriciel que tu puisses trouver. Il rapporte encore plus que Dieu, mais on le garde généralement en cage, en lui fournissant sodas à la caféine et jolies compagnes gonflables, et en récupérant des programmes de CI killers en échange.]<<<<<
- ExREN (14:15:02/05-15-56)

Nous avons mis au point ce projet après avoir beaucoup travaillé sur le HONE-8. Une fois le prototype stabilisé, nous avons élaboré une série de versions moins puissantes, pour des Valeurs de Sécurité allant de 10 à 6. Jetez un coup d'œil au résumé suivant...

Valeur de Sécurité du serveur

6	8	10
Armure	Armure	Armure
Acide-4	Acide-8	Acide-8
Blaster-4	Blaster-6	Blaster-8
Cascade	Cascade	Cascade

Vous voyez ? Vous voyez ce que nous avons fait ? Nous avons inclus deux options défensives, et installé un acide pour affaiblir l'icône avant que le blaster du construct n'éclate l'intrus et ne grille son deck et le reste. Et si le construct rencontre des problèmes, il part en cascade, et comme en plus peu importe de quel programme il s'agit, vu que tout ce qui est installé dans le construct peut se mettre en cascade, que ce soit l'acide ou le blaster, et, et le pauvre clown ne voit même pas d'où viennent les coups, non, sans blague !

>>>>>[Oui, Tony. Vraiment très habile, Tony. Prends tes médicaments, Tony.]<<<<<
- ExREN (02:43:44/14-05-56)

Il y a des paramètres véritablement uniques dans la procédure de cascade de l'acide/blaster, avec des interactions permettant de faire fonctionner le schéma de décision tactique pour décider quand donner le coup de grâce. Vous savez que nous avons trouvé des méthodes de décodage des transactions dans le dernier rapport sur les techniques des concurrents que nous avons obtenu <<DONNÉES ENDOMMAGÉES : 2,1 Mp ILLISIBLES>>. Okay, j'imagine que je ne suis pas censé vous dire ça. Les gars de <<DONNÉES ENDOMMAGÉES : 0,003 Mp ILLISIBLES>> reconnaîtront probablement leur boulot de toute façon quand ils étudieront les codes - excellent boulot, les gars.

>>>>>[**snif** Bon, et deux infarctus et une descente en grade au sein de la direction de la sécurité de Renraku ! Sacré Bendorf, exposer comme ça les résultats d'une passe matricielle sur un concurrent au cours d'un colloque auquel assistent la moitié des compagnies du monde. Ce type a failli avoir ma peau à deux reprises au moins, mais je l'adore.]<<<<<
- ExREN (02:46:09/05-15-56)

Iconographie

C'est notre modeleur en chef qui a eu cette idée géniale. On voit qu'il a dû travailler chez Olympian avant d'être viré et d'intégrer Renraku, parce que le construct apparaît dans une espèce de tourbillon d'éclairs. Il ressemble à un vieux bonhomme, très grand, un dieu ou quelque chose de ce genre, et la pluie qui goutte de la tornade, c'est l'acide. Okay, et ça bouffe le code persona jusqu'à ce que ZEUS soit prêt à utiliser le blaster, et là, il lance un méga éclair, et c'est vraiment quelque chose quand on voit ça avec une interface ASSIST - il y a un enregistrement des impressions sensorielles dans les appendices, alors, allez voir.

3. Fearmaster : Juste punition pour les criminels matriciels
J. J. Johnson, service d'information d'Aztechnology

Notre direction est d'accord pour coopérer à ce colloque dans les limites imposées par les directives de notre sécurité corporatiste. Le code de l'exemple suivant, très moderne à son époque, est présenté en vue de transactions possibles avec nos estimables concurrents puisqu'il a été déclaré obsolète dans les systèmes d'Aztechnology et qu'il est actuellement en train d'être progressivement remplacé.

>>>>>[Est-ce que les Azzies sont toujours aussi arrogants ?]<<<<<
- Cereal Killer (09:12:49/05-16-56)

>>>>>[Non, là, ils font un effort pour être polis.]<<<<<
- The Chromed Accountant (22:02:54/17-05-56)

Le programme utilise le modèle de constellation développé par Aztechnology, bien que certaines firmes peu scrupuleuses aient voulu s'adjuger les bénéfices de cette percée majeure dans le domaine de l'interactivité des programmes, aidées en cela par des gouvernements connus pour leur vision très personnelle et restrictive du libre-échange. Pour faciliter la lecture, nous utiliserons le terme populaire de «CI en meute» pour parler de ce programme.

>>>>>[Allez. Tout le monde sait que c'est le Pueblo qui a inventé les CI en meute. AZT prétendrait avoir inventé l'air pur, si elle pensait pouvoir toucher des royalties.]<<<<<
- Twatone (13:29:11/14-05-56)

Valeur de Sécurité du serveur

CI noire psychotrope (cyberphobie) -6
Experte offensive -2 / Killer -5

Simple et élégant : un programme killer pour affaiblir la réalité matricielle du criminel, suivi d'une séance de modification du comportement, mise au point par une équipe d'experts d'Aztechnology Medical, pour infliger un juste châtiment à l'intrus - dans les limites de la compassion, bien sûr, et dans le respect des restrictions imposées par des gouvernements sentimentaux sur ce qu'ils appellent les forces mortelles. Ceux qui seraient tentés de profiter du respect de l'Aztechnology pour les valeurs humaines sont priés de se rappeler que la jurisprudence corporatiste s'applique à l'intérieur de nos systèmes, et que toutes les mesures nécessaires à la préservation du bien-être de nos employés et de nos actionnaires seront prises.

>>>>>[Au cas où quelqu'un n'aurait pas saisi l'allusion, ça veut dire que le même construct peut également contenir des CI noires. Pas de piège psychotrope, juste une mort rapide.



Même si tu peux filer à travers un serveur 6 comme une balle dans une bouse, sois extrêmement prudent avec une glace aussi dangereuse.]<<<<<

- HeadCrash (04:14:21/13-05-56)

>>>>>[Et dans un système seulement un poil plus performant, on pourrait encore rajouter des petites gâteries supplémentaires à l'intention du decker, comme des rippers, par exemple.]<<<<<

- Tooner (17:03:36/13-05-56)

>>>>>[Urk - mieux vaut ne pas y penser. Remarque, plus tu mets de CI dans la meute, moins elles ont de chance de te toucher - comme toi de les toucher, elles. Ça ralentit un peu le système.]<<<<<

- Selena (09:42:55/14-05-56)

>>>>>[Joue à ça dans un serveur, disons, niveau 8, et cette saleté noire n'aura pas besoin de te toucher longtemps, même si tu possèdes un excellent Renfort.]<<<<<

- NAME (11:02:14/14-05-56)

Iconographie

<<DONNÉES ENDOMMAGÉES : 1,7 Mp ILLISIBLES>>
...entièrement en conservant la forme générale de notre ligne de sculpture corporatiste.

>>>>>[Ouais, c'est bien dans la manière parano d'AZT de ne pas vouloir dire à quoi ressemble son cyberspace.]<<<<<

- The Todal (14:56:05/13-05-56)

4. Orientation positive des conditionnements cumulatifs suivant une implantation psychotrope neurale réussie.
Docteur Werner Shallis, Laboratoires Psychotropes de Transys Neuronet, Édimbourg, Écosse, Royaume Uni.

Des considérations légales ont obligé les responsables corporatistes à mettre au point des traitements autres qu'un conditionnement répulsif et phobique pour gérer le cas des criminels matriciels récidivistes. Transys Neuronet a joué un rôle de pionnier dans ce champ de recherches et vient récemment d'achever deux séries d'expériences avec un groupe de prisonniers sur les effets positifs du conditionnement psychotrope.

>>>>>[Autrement dit, ils se sont emparés d'une bande de deckers emprisonnés et leur ont grillé le cerveau. Autant pour les «considération légales».]<<<<<

- Slater (16:25:19/17-05-56)

Les effets obtenus dans les deux séries incluent le phénomène standard de conditionnement positif envers les icônes et les images associées à Transys Neuronet, ainsi qu'une innovation : celle des conditionnements cumulatifs. L'implantation psychotrope était conçue pour engendrer un conditionnement progressif envers l'imagerie corporatiste, et les résultats montrent une palette de réponses organiques positives de plus en plus exclusives en rapport avec ces images. Cette information laisse envisager des possibilités immenses de vente (Note : passer copie à la division Marketing) de produits corporatistes à la suite d'une implantation psychotrope. Les données pré-existentes dans le domaine de la souplesse neurale et comportementale donnent à penser que les procédures de conditionnement pourraient encore être optimisées si elles étaient testées sur des sujets plus jeunes.

>>>>>[Oh, putain. Un conditionnement psychotrope standard veut dire que tu affiches un grand sourire gentil en voyant le logo de la compagnie. Ce salopard est en train d'expliquer qu'une fois qu'ils en ont terminé avec toi, tu n'as ce grand sourire gentil QUE devant le logo de la compagnie.]<<<<<

- Slater (16:44:12/17-05-56)

>>>>>[Ça pourrait expliquer un truc. Un de mes amis a des... euh, difficultés personnelles. Il lui est de plus en plus difficile d'avoir une «réaction organique positive» sans un logo de Transys Neuronet qui brille sur le mur.]<<<<<

- Brewer (21:11:15/17-05-56)

>>>>>[Un peu de franchise, Brewer. Tu veux dire que tu ne peux plus t'envoyer en l'air sans voir briller quelque part le logo de Transys Neuronet. C'est simplement le vieux syndrome des pilotes de chasse. Après la Seconde Guerre mondiale, beaucoup de pilotes étaient tellement accros à l'excitation de se trouver dans un cockpit d'avion qu'ils ne pouvaient plus remplir leur devoir conjugal sur le plancher des vaches. Les thérapeutes ont réglé le problème en leur recommandant d'installer un aspirateur sous le lit, l'association entre le bruit et le rugissement des moteurs suffisant pour entraîner une réaction de leur part. C'est tout simple : pour les mâles, il n'y a pas grande différence entre le désir sexuel, la haine et la peur. C'est ce qu'on appelle le syndrome des 3F (Fight, Flight and Fear = Combat, Vol et Peur). Cette histoire des pilotes était un conditionnement à l'environnement. Aujourd'hui, Transys Neuronet provoque un conditionnement aux icônes.

Ils vont rafler l'intégralité du marché des soins pour mâles impuissants, je vois ça d'ici ! <grand sourire>]<<<<<

- Samantha (01:17:12/05-18-56)

>>>>>[Sans parler de cette sinistre référence à des sujets plus jeunes.]<<<<<

- Slater (17:12:11/05-19-56)

>>>>>[C'est un prolongement de la technique bien connue des signaux subliminaux utilisés pour les esclaves corporatistes depuis quelque temps. Connecte-toi à ton poste de travail et des stimuli très légers te communiquent un sentiment de bien-être, juste en dessous du seuil de conscience, et c'est vraiment chouette de bosser pour la compagnie, tu vois. Strictement illégal, bien sûr, mais à notre époque, qu'est-ce qui ne l'est pas ?]<<<<<

- Grunge Monster (01:00:33/05-21-56)

CARTOGRAPHIE DE LA MATRICE

Toutes ces CASES, mec, et toutes ces données en réseau, des milliards de données, et elles sont toutes reliées, mec, toutes, partout, TOUJOURS !

O

- Ruth Morton, conceptrice informatique chez Mitsuhama, expliquant les raisons de sa dépression nerveuse



Dans les règles de base de **Shadowrun**, la majorité des systèmes utilisaient une configuration SMU - Spécifications Matricielles Universelles. Seuls quelques-uns d'entre eux pouvaient s'offrir le coût de développement astronomique d'une représentation personnalisée, ou modelée. Avec **Réalités Virtuelles**, la généralisation du matériel de nouvelle génération et l'amélioration des codages optiques ont rendu le modelage des systèmes beaucoup plus courant. Il existe encore quelques systèmes utilisant l'ancien système SMU, mais ils sont en voie de disparition.

En termes de jeu, les anciennes règles nécessitaient une cartographie méticuleuse des systèmes. Les deckers découvraient les spécificités de la Matrice locale ou des Matrices privées en se promenant d'un nœud à l'autre. Avec **Réalités Virtuelles**, il n'existe aucune cartographie fixe des serveurs. Quand la vitesse devient primordiale, maître de jeu et joueurs peuvent simplement déclarer leurs actions, résoudre les tests de système, les attaques de CI et autres réjouissances sans se préoccuper le moins du monde de l'apparence de la Matrice.


BERGTING 95



NŒUDS D'ACCÈS AU SYSTÈME

Dans **Réalités Virtuelles**, les nœuds d'accès (NA) connectent les serveurs les uns aux autres et aux grilles, de la même façon que dans les règles de base de **Shadowrun**. Quand un decker accomplit une opération connexion à un serveur à partir de la grille ou d'un quelconque point d'entrée, il pénètre dans l'icône du NA qu'il désire infiltrer. Au maître de jeu de décider - à l'avance ou bien sur le moment - à quel RTL est relié un serveur auquel un accès ouvert est rattaché. De la même façon, si le serveur est uniquement accessible via un RTLP ou une connexion serveur à serveur, le maître de jeu doit faire son choix.

(Voir **Shadowrun**, page 169, pour plus de détails sur ces règles.)

FAISCEAUX DE SÉCURITÉ

Un faisceau de sécurité décrit les mesures de sécurité en place dans un serveur ou une grille ainsi que la façon dont elles réagissent aux intrusions. Plus simplement, un faisceau est une liste de stades d'activation qui représentent les seuils du pointage de sécurité. Chaque fois que ce pointage atteint un certain stade, le système active une ou plusieurs CI. Les stades d'activation conditionnent également les différents niveaux d'alerte du système, lesquels, en retour, affectent le type de CI déclenchées par le système.

Le code de sécurité du serveur ou de la grille détermine l'espacement des stades d'activation du système, et le maître de jeu détermine, de lui-même ou aléatoirement, quels événements surviennent à chaque stade.

STADES D'ACTIVATION

Comme indiqué plus haut, les stades d'activation correspondent à des montants spécifiques du pointage de sécurité. Chaque fois que le pointage de sécurité d'un decker atteint l'un des stades d'activation, le système déclenche automatiquement une ou plusieurs mesures de sécurité, comme des CI ou des alertes. Les systèmes de basse sécurité, comme les serveurs Bleus, comportent peu de stades - en conséquence, ils ont moins de CI et autres mesures de sécurité. Les systèmes de haute sécurité, comme les serveurs Rouges, disposent quant à eux de stades d'activation plus nombreux, et bénéficient donc de davantage de CI et autres mesures de sécurité.

Un faisceau de sécurité dresse la liste des stades d'activation du système et indique les différents événements qui se déclenchent à chacun d'eux. La table suivante dépeint un système qui active une CI Sonde-5 quand le pointage de sécurité du decker atteint 3. Quand ce pointage passe à 7, le système active une CI Trace-7, et ainsi de suite.

La valeur des différents stades d'activation peut être fixée arbitrairement par le maître de jeu ou bien déterminée aléatoirement. Si vous optez pour la méthode aléatoire, lancez 1D6/2 et appliquez le modificateur approprié sur la table des stades d'activation, basé sur le code de sécurité du système.

Pour créer un système de haute sécurité, utilisez simplement la plus basse valeur de la fourchette correspondant au code de sécurité du système concerné. Pour des systèmes plus modérés, prenez les valeurs hautes.

Par exemple, un système Bleu de basse sécurité pourrait avoir les stades suivants : 6, 12, 19, 24, 31, 36, 42, et ainsi de suite.

EXEMPLE D'UNE TABLE DE FAISCEAU DE SÉCURITÉ

Stade d'activation	Événement
3	Sonde-5
7	Trace-7
10	Killer-8, alerte passive
13	CI en meute : CI experte offensive 2/ Acide 6, Killer 6/Armure/Esquive

TABLE DES STADES D'ACTIVATION

Code de Sécurité du système	Modificateur au jet/ stade d'activation
Bleu	+4, pour une fourchette finale de 5 à 7
Vert	+3, pour une fourchette finale de 4 à 6
Orange	+2, pour une fourchette finale de 3 à 5
Rouge	+1, pour une fourchette finale de 2 à 4

Activations multiples

Si un decker accomplit plusieurs opérations qui grèvent lourdement son pointage de sécurité, l'augmentation peut couvrir d'un coup deux stades ou plus. Dans ce cas, les événements indiqués pour TOUS les stades atteints ou dépassés sont activés simultanément (pas de chance : les balles ont touchées le réservoir).

ALERTES

Après avoir déterminé l'intervalle entre les différents stades d'activation d'un système, le maître de jeu choisit les CI et les mesures de sécurité activées à chaque stade. Mais pour décider d'un niveau de réponse approprié, il lui faut d'abord définir le minutage des alertes du système.

Tous les systèmes comportent trois niveaux d'alerte - pas d'alerte, alerte passive, et alerte active. Le statut normal d'un système est l'absence d'alerte. Des stades d'activation spécifiques déclenchent les alertes passives et actives. À son tour, le statut d'alerte du système détermine le type de CI qui entrent en action aux différents stades d'activation.

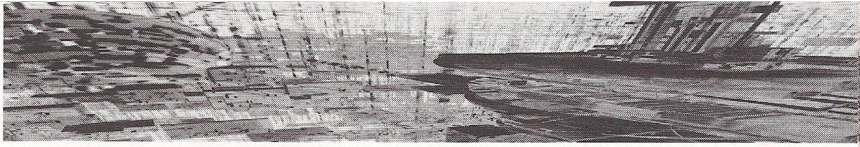
Pas d'alerte

Généralement, les stades d'activation d'un système sans alerte déclenchent des CI réactives ou des programmes traces.

Alerte passive

Dans un faisceau de sécurité typique, le troisième ou le quatrième stade déclenche une alerte passive.

Une alerte passive signifie que le système soupçonne une intrusion, sans avoir de certitude absolue. En état d'alerte passive, les stades d'activation déclenchent généralement des CI



blanches ou grises autonomes. Les CI réactives sont le plus souvent incluses dans des meutes ou des constructs de combat.

Lorsqu'un système passe en alerte passive, augmentez tous les indices de sous-système de 2 points.

Alerte active

Un système ordinaire passe en alerte active au second ou au troisième stade après sa mise en alerte passive. Une alerte active signifie que le système est convaincu d'abriter en son sein une icône clandestine.

En état d'alerte active, les stades déclenchent généralement des CI autonomes et parfois des CI noires. Ils peuvent aussi provoquer l'intervention de deckers corporatistes dans le système, et les opérateurs peuvent initialiser une procédure d'extinction générale.

Une fois qu'un système est en alerte active, il devient difficile à un decker de prendre la tangente pour revenir discrètement plus tard. Les forces de sécurité sont alertées de la présence d'un fouineur, et les opérateurs du système restent particulièrement vigilants pendant quelque temps. Cela entraîne une longue et laborieuse réinitialisation (voir **Réinitialisation des serveurs**, page 65).

ALLOCATION ALÉATOIRE DES CI

Les tables suivantes permettent de générer aléatoirement les CI d'un faisceau de sécurité. Le maître de jeu qui préfère définir son système lui-même peut toujours s'en inspirer pour le choix des CI. Les résultats les plus faibles correspondront à des systèmes mal défendus, les meilleurs inspireront plutôt les systèmes plus sérieux, renfermant des données valant la peine d'être protégées.

Certaines surprises particulièrement désagréables (notamment les couleuvres) n'apparaissent pas dans ces tables. Au maître de jeu de les utiliser comme invités d'honneur dans certains serveurs particulièrement redoutables.

Si vous utilisez le système de génération aléatoire, lancez d'abord 1D6 pour chaque stade de déclenchement et consultez la colonne appropriée de la table d'alerte. Aux niveaux «Pas d'alerte» et «Alerte passive», ajoutez le nombre de stades déjà franchis au résultat du dé. Si le résultat indique un type de CI - une CI blanche réactive, une CI grise autonome ou une CI noire - , reportez-vous à la table des CI correspondante pour déterminer la CI de ce stade. Si le résultat indique un passage à un niveau d'alerte supérieur, consultez la colonne du niveau d'alerte supérieur au jet de dé suivant.

Après avoir lancé le dé sur la table d'alerte, reportez-vous à la table des CI appropriée. Lancez 1D6 ou 2D6, comme indiqué sur la table des CI, pour déterminer le programme spécifique assigné à chaque stade. Ensuite, faites un jet sur la table des indices de CI pour définir son indice. Enfin, consultez la table des options et la table des défenses des CI et procédez aux jets de dés nécessaires pour préciser les options et les défenses dont les CI sont dotées.

Le maître de jeu peut modifier les résultats de ces tables en tenant compte du système concerné. Par exemple, les chances de rencontrer une CI noire sont bien plus importantes dans un système Aztechnology que dans un système Renraku.

Constructs et CI en meutes

En état de non-alerte ou d'alerte passive, les constructs et meutes de CI incluent généralement des CI traces ou sondes, avec une CI de combat ou un programme kamikaze en couverture.

TABLE D'ALERTE

1D6	Pas d'alerte	Alerte passive	Alerte active
1-3	Blanche réactive	Blanche autonome	Grise autonome
4-5	Blanche autonome	Grise réactive	Blanche autonome
6-7	Grise réactive	Grise autonome	Noire
8+	Alerte passive	Alerte active	Extinction*

* voir **Extinction des serveurs**, page 53.

TABLE DES CI BLANCHES RÉACTIVES

1D6	CI
1-2	Sonde
3-5	Trace
6	Kamikaze

TABLE DES CI BLANCHES AUTONOMES

2D6	CI
1-5	Crippler*
6-8	Killer
9	Trace piège**
10	Sonde piège**
11-12	Construct/meute

* Faites un jet sur la table des CI cripplers/rippers pour déterminer quel attribut du persona elle attaque, puis un autre jet sur la table des indices de CI pour le programme.
** Faites un jet sur la table des CI piège pour déterminer le type de piège, puis un autre jet sur la table des indices de CI pour chacun des deux programmes.

TABLE DES CI GRISES RÉACTIVES

1D6	CI
1-2	Sonde piège*
3-5	Trace piège*
6	Kamikaze plus

* Faites un jet sur la table des CI piège pour déterminer le type de piège, puis un autre jet sur la table des indices de CI pour chacun des deux programmes.



TABLE DES CI GRISES AUTONOMES

2D6	CI
2-5	Ripper*
6-8	Blaster
9-10	Foudre
11-12	Construct/meute

* Faites un jet sur la table des CI cripplers/rippers pour déterminer quel attribut du persona elle attaque, puis un autre jet sur la table des indices de CI pour le programme.

TABLE DES CI NOIRES

2D6	CI
2-4	Psychotrope*
5-7	Mortelle
8-10	Non mortelle
11-12	Construct/meute

* Déterminez le type au choix ou lancez 1D6. Sur un résultat de 1-3, cyberphobie ; sur un 4, effet Judas ; sur un 5, maniaque ; sur un 6, CIPCP.

TABLE DES CI PIÈGES

2D6	CI
2-5	Blaster
6-8	Killer
9-11	Foudre
12	CI noire

TABLE DES CI CRIPPLERS/RIPPERS

1D6	Attribut visé
1-2	Solidité
3	Évasion
4-5	Masque
6	Senseurs

TABLE DES INDICES DES CI

	Valeur de Sécurité du système			
2D6	4 ou moins	5-7	8-10	11+
2-5	4	5	6	8
6-8	5	7	8	10
9-11	6	9	10	11
12	7	10	12	12

TABLE DES OPTIONS DES CI

2D6	Option
2	Cascade
3-5	Experte offensive*
6-8	Aucune
9-11	Experte défensive*
12	Cascade

* Lancez 1D6/2 pour déterminer le modificateur.

TABLE DES DÉFENSES DES CI

2D6	Défense
2-3	Armure et esquive
4-5	Armure
6	Esquive
7	Aucune
8	Bouclier
9-10	Armure
11-12	Armure et bouclier

Quand le système passe en alerte active, les constructs et meutes de CI disposent de programmes sensiblement plus agressifs (voir **Contre-mesures d'Intrusion**, page 52, pour plus d'informations sur les constructs et les meutes de CI).

Improvisation de faisceaux

Le système de génération aléatoire permet au maître de jeu de créer un faisceau de sécurité à l'avance mais aussi d'improviser en cours de partie. Ce qui est particulièrement pratique quand un decker décide inopinément de s'introduire dans un système imprévu.

Imaginons par exemple que Jean veuille infiltrer un serveur Orange-7/11//14/13/14/13. Dominique, le maître de jeu, n'a pas préparé le faisceau de sécurité du système, elle lance donc 1D6/2 avec un résultat de 1. Elle consulte la table des stades d'activation, qui indique un modificateur de +2 dans un système Orange. Elle sait désormais que le premier stade du système est à 3.

Jean se connecte, gagnant 2 points à son pointage de sécurité dans l'affaire, et rate un test d'Index, ce qui fait passer son pointage à 4, au-delà du stade d'activation. Il est temps de déclencher quelque chose, aussi Dominique lance-t-elle 1D6, pour un résultat de 4. Elle consulte la table d'alerte : aucune alerte n'entre en action dans le système, ce qui signifie que Jean rencontre une CI blanche autonome. Dominique consulte la table des CI blanches autonomes, lance 2D6, et obtient 7 : il s'agit donc d'un programme killer.

Dominique revient à la table des indices de CI et lance encore 2D6, obtenant 8. Le système a une Valeur de Sécurité de 7, la CI killer possède donc un indice de 8. Dominique lance 2D6 sur la table des défenses des CI et tire un 7 : aucune défense spéciale. Toutefois, elle tire un 12 sur la table des options des CI. Mauvaise nouvelle pour Jean, il vient de rencontrer une CI killer-8 en cascade.



Jean détruit la CI en cybercombat, et Dominique relance le dé sur la table d'alerte pour voir quand interviendra le prochain stade. Elle obtient un 2. Elle y ajoute le modificateur de +1 des systèmes Oranges et voit que le prochain stade d'activation se trouve à 6 (3 + le stade précédent).

Au tour suivant, Jean rencontre de sérieux problèmes et son pointage de sécurité grimpe à 9, soit 3 points au-dessus du stade, aussi Dominique lance-t-elle encore un dé sur la table des stades d'activation pour vérifier s'il n'en dépasse pas deux d'un coup. Elle obtient un 1. Elle ajoute le modificateur de +1 pour les systèmes Oranges, ce qui donne 2. Cela place le stade d'activation à 8. Entre le premier stade de déclenchement et son pointage de sécurité actuel, Jean a passé deux stades, à 6 et à 8.

UN PEU DE BON SENS

Il arrive que le système de génération aléatoire produise un résultat totalement illogique. Par exemple, un serveur ne va pas lancer un programme trace s'il a déjà localisé le point d'entrée du decker. Le gentil petit serveur Bleu de papa-maman ne va pas disposer d'une CI noire. Tout aussi contrariant, le decker n'a pas la moindre chance devant toutes les CI invoquées par les tables (pour autant que le maître de jeu s'en soucie). Dans ces cas-là, le maître de jeu est libre de modifier à sa guise le résultat des dés.

Il peut aussi souhaiter adapter les indices des CI aux ressources défensives du decker. Ce dernier utilise l'indice du programme des CI comme seuil de difficulté à ses tests de résistance aux dégâts ; le maître de jeu doit donc prendre en considération les modifications des indices de CI induites par les défenses du decker. Une fois l'armure et autres défenses similaires du persona prises en compte, le decker peut facilement encaisser 2 ou 3 points de dommages et s'en sortir. Des résultats de 4 ou 5 commencent à diminuer ses chances de survie, et un résultat de 6 lui garantit des dégâts significatifs, voire fatals.

RÉINITIALISATION DES SERVEURS

Si un decker se connecte à un serveur, détruit tout ce qui bouge, pousse le serveur à deux doigts de l'extinction puis se déconnecte, il ne peut pas y retourner cinq minutes plus tard et s'attendre à ce que tout soit oublié et pardonné. Il ne fait aucun doute que le serveur continuera à faire tourner des CI et autres mesures de sécurité. Avant de se reconnecter, le decker doit attendre que le serveur «décide» de réduire le niveau d'alerte, de désactiver les CI en fonction et de retourner à son travail habituel. Ce processus s'appelle la réinitialisation.

Les systèmes Bleus se réinitialisent intégralement en 2D6 minutes, durant lesquelles le serveur désactive les mesures de sécurité tandis que le pointage de sécurité retombe à 0. Des serveurs à la sécurité plus haute ne redémarrent pas aussi rapidement. Les serveurs Verts, Oranges et Rouges se relancent en 3D6 minutes, à condition que le decker n'ait pas déclenché une alerte passive ou active dans le système.

Si un decker met en route une alerte dans un serveur Vert, Orange ou Rouge, le système se réinitialise encore plus lentement. Lancez 1D6 toutes les 5 minutes pour les serveurs Verts, toutes les 10 minutes pour les Oranges et toutes les 15 minutes pour les Rouges. Réduisez le pointage de sécurité d'un montant égal au résultat. Toute CI encore en fonction lorsque le decker se déconnecte continue à tourner jusqu'à ce que le pointage de sécurité tombe en dessous du stade d'activation qui l'a déclenchée.

Si un decker se connecte illégalement sur le serveur en cours de réinitialisation, son pointage de sécurité reprend au niveau où il était tombé en début d'intrusion.

Selena pénètre dans un serveur Orange et fait grimper son pointage de sécurité à 18 avant de se déconnecter avec une CI killer et un construct à ses basques. Le système entame ensuite sa réinitialisation.

Une demi-heure plus tard, lorsque Cybersushi se connecte à son tour au même serveur, le système est toujours en cours de réinitialisation. Son pointage de sécurité démarre à 6. Pendant la passe de Selena, le serveur s'était mis en alerte passive au stade d'activation 5, il reste par conséquent en alerte passive. La CI killer avait été déclenchée à 12 et le construct à 16, ces deux programmes sont donc désactivés.

FONCTIONS DES SERVEURS

Les serveurs n'existent pas uniquement pour faire office de terrains de jeux pour les deckers. Quand vous créez un serveur dans un de vos scénarios, songez toujours à la fonction qu'il remplit dans le «monde réel» - quelles données il renferme, quels processus il contrôle, ce genre de choses. C'est la fonction du serveur qui détermine si un decker a envie ou non de s'y introduire, et pour quelles raisons.

DONNÉES NÉGOCIABLES

Virtuellement tous les serveurs contiennent des bases de données. L'immense majorité de ces fichiers n'offre aucune espèce d'intérêt pour un shadowrunner, mais quelques-uns peuvent avoir de la valeur sur le marché ou contenir les réponses à certaines questions cruciales. Ces informations sont appelées données négociables. Il peut s'agir de nouvelles technologies issues des labos de R&D, de projets commerciaux valant leur pesant d'or auprès des traders et de leurs concurrents, d'informations compromettantes idéales pour un chantage - tout ce qui peut se négocier sur le marché noir des informations.

Le maître de jeu peut déterminer par lui-même la nature exacte des données négociables contenues dans les serveurs de ses parties et faire jouer aux personnages leurs tentatives de revente au marché noir. Mais il peut aussi utiliser la méthode aléatoire suivante pour déterminer la nature et la valeur de ces données.

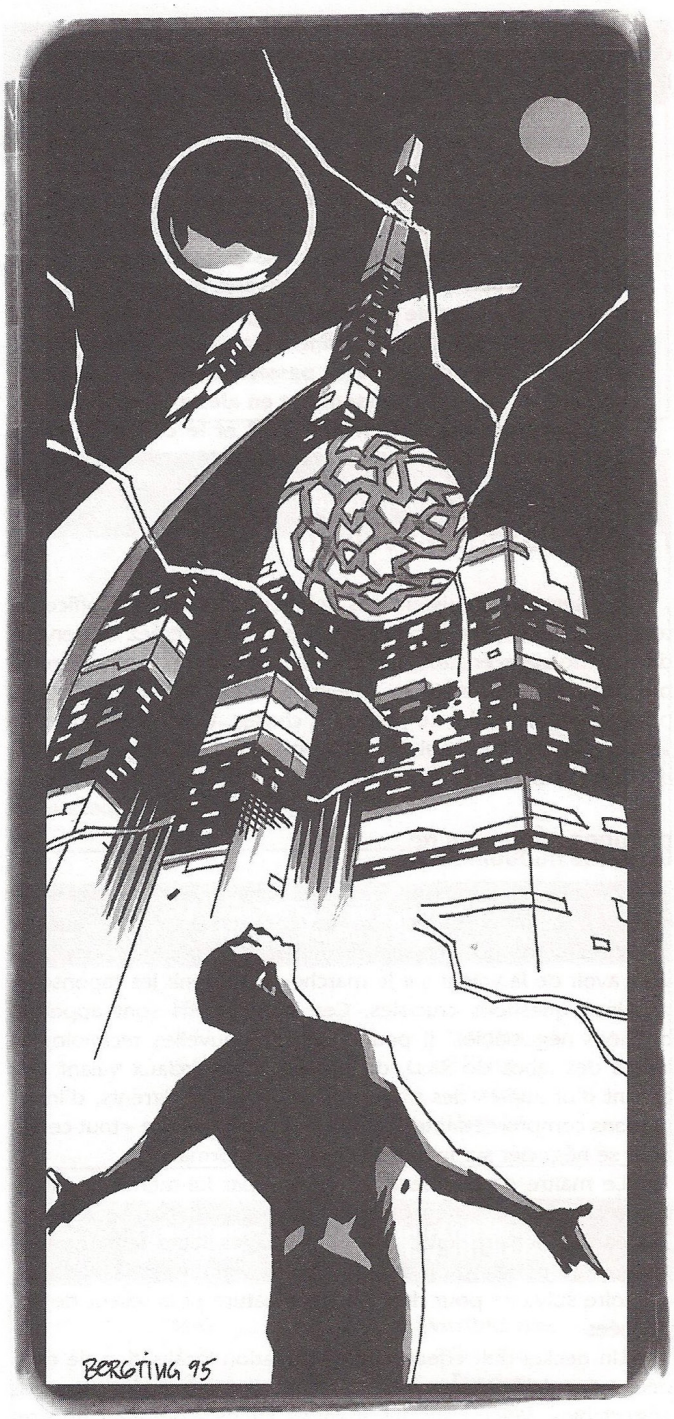
Un decker doit effectuer une opération localisation de données négociables (voir page 115) pour trouver des données négociables. Voici, dans les grandes lignes, comment en tirer parti.

Points de valeur de données

La méthode de génération aléatoire de données négociables estime leur valeur en un certain nombre de points. Cette valeur est générique et globale, quelle que soit la diversité ou la provenance des fichiers dont sont issues les données négociables.

Le code de sécurité d'un serveur détermine combien de points de valeur contiennent ses fichiers. Les systèmes peu fiables en renferment moins que les fichiers hautement protégés. La table des données négociables indique quels dés lancer pour déterminer la valeur des données d'un système.

Comme indiqué plus haut, le decker doit recopier les fichiers pour récupérer leurs points de valeur. La taille de



chaque fichier dépend de la densité de ses données, qui varie elle-même en fonction du code de sécurité du système. La table des données négociables indique le nombre de dés à lancer pour déterminer la densité des données dans les fichiers d'un système.

Gus se connecte à un serveur Vert et effectue une opération localisation des données négociables.

Charlie, le maître de jeu, consulte la table des données négociables et lance 2D6-2 pour déterminer combien de points de valeur contient le système. Il tire un 5, le système renferme donc des données pour une valeur de 3 points.

Gus obtient 2 succès à son opération localisation des données négociables, il situe donc 2 points de valeur. Il décide de recopier les fichiers correspondants. Charlie consulte encore une fois la table des données négociables afin d'en déterminer la densité. Pour le premier point de valeur, il lance 2D6 et obtient un 6. Il multiplie ce résultat par 15 et voit que le fichier à recopier fait 90 Mp. Pour le deuxième point, le maître de jeu lance à nouveau les dés et obtient 12. Gus se retrouve donc devant un second fichier de 180 Mp. Estimant que le jeu n'en vaut pas la chandelle, le decker se déconnecte.

Défenses des données négociables

Généralement les opérateurs d'un serveur ne laissent pas les fichiers de valeur sans protection. Dans les systèmes Verts, Oranges et Rouges, ces fichiers peuvent être reliés à des bombes matricielles, des CI brouillages ou autres. Le maître de jeu peut déterminer ces protections lui-même ou lancer 1D6 sur la table des défenses des données négociables.

Écoulement des données négociables

Le prix de base des données négociables est de 5,000 nuyens par point de valeur. Toutefois, le prix final peut varier beaucoup, car les données volées doivent généralement passer par un intermédiaire (voir **Shadowrun**, page 188, pour savoir comment trouver un receleur).

Les deckers doivent faire très vite quand ils cherchent à revendre des données négociables. Le marché noir évolue rapidement et les dernières nouvelles du jour ne sont plus que de l'histoire ancienne le lendemain. Pour refléter cela, réduisez chaque jour de 1 point la valeur des données d'un decker (cette réduction ne s'applique pas aux fichiers spécifiques inventés par vos soins pour les bienfaits de l'aventure. Les tarifs de monsieur Johnson sont généralement fixés à l'avance et la durée de vie de ses fichiers dépend de l'histoire).

Nature des données

Pour les bases de données déterminées aléatoirement ou imaginées par vous, appliquez-vous à inventer des données négociables en accord avec la nature du système piraté. Avec des systèmes mégacorporatistes, vous pouvez vous inspirer des profils corporatistes décrits dans **Corporate Shadowfiles**. Ce supplément indique par exemple que les principaux centres d'intérêt de Fuchi sont l'industrie informatique, la science informatique, la sécurité matricielle et les opérations financières. En bonne logique, les données négociables récupérées dans un système Fuchi devraient se rapporter à un ou plusieurs de ces domaines.

TABLE DES DONNÉES NÉGOCIABLES

Code de Sécurité du système	Points de valeur	Densité des données
Bleu	1D6-1	2D6 x 20 Mp
Vert	2D6-2	2D6 x 15 Mp
Orange	2D6	2D6 x 10 Mp
Rouge	2D6+2	2D6 x 5 Mp

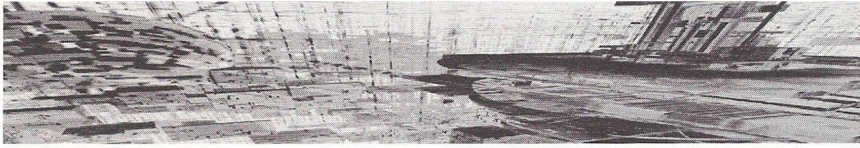


TABLE DES DÉFENSES DES DONNÉES NÉGOCIABLES

Code de Sécurité du système	Aucune défense	Bombe matricielle	CI brouillage	Autre*
Vert	1-4	5	6	
Orange	1-3	4	5-6	
Rouge	1	2-3	4-5	6

* À la discrétion du maître de jeu, ou par défaut, bombe matricielle *plus* brouillage.

À partir de là, à vous d'improviser. Par exemple, un decker qui a récupéré des fichiers monnayables dans un système Fuchi peut détenir des informations révélant que Fuchi s'intéresse de près au coût de développement des programmes de sécurité matricielle. Les concurrents de Fuchi, comme Renraku par exemple, se montreront probablement captivés par cette information.

Corporate Shadowfiles précise le haut degré d'implication de Renraku dans la sécurité matricielle et les opérations financières - deux éléments qui s'intègrent fort bien dans l'univers de **Shadowrun**. Ainsi, le profil corporatiste vous aide à identifier les acheteurs potentiels de données négociables spécifiques.

D'autres suppléments pour **Shadowrun** fournissent des informations sur certaines corporations. La firme SES, par exemple (**Tir na nOg**), possède vraisemblablement des fichiers de données parabiologiques. Cord Mutual (**Guide Néo-anarchiste de l'Amérique du Nord**) stocke certainement des données sur les assurances, et les propriétaires de la chaîne d'alimentation Stuffer Shack™ doivent bien conserver quelque part de gigantesques masses de données sur les additifs alimentaires toxiques ou qui induisent un phénomène de dépendance.

Il est clair que certains systèmes, en particulier ceux accessibles au public, ne renferment que des données sans valeur véritable. Gardez à l'esprit, cependant, que les apparences peuvent se révéler trompeuses. Par exemple, les fichiers d'archives des Armoiries Royales de la Tour de Londres contiennent toutes sortes de données indexées concernant le développement des armures allemandes au XVIème siècle et autres sujets similaires. Un decker aura du mal à tirer le moindre nuyen de ce genre de renseignements. Toutefois, la Tour de Londres est également riche d'une histoire sanglante et pleine d'intrigues - les corps de plus de 1 500 personnes exécutées, pour la plupart des nobles, gisent sous les pierres de sa petite chapelle. Qui peut dire quels fichiers politiquement dévastateurs se trouvent dans les serveurs du réseau de la Tour ?

Rentabilité excessive des données négociables

La méthode aléatoire de détermination des points de valeur permet au decker de se faire un peu d'argent quand il en a besoin. Malheureusement, certains joueurs ne manqueront pas de s'apercevoir qu'en passant leurs journées à infiltrer des systèmes Verts, ils récupéreront suffisamment de données négociables pour devenir millionnaires en une semaine. Le maître de jeu dispose de plusieurs options pour éviter ce désastre.

Tout d'abord, corporations et gouvernements se montrent particulièrement attentifs aux intrusions répétées. Ils tolèrent et font même entrer dans leur budget un piratage raisonnable de leurs systèmes, mais quand le problème persiste, ils chargent des agents de remonter à la source et de la circonvenir avec une efficacité inégalable. Les corpos en viennent même à coopérer pour identifier les criminels notoires qui répartissent leurs activités sur de nombreuses compagnies.

L'augmentation de la répression corporatiste et gouvernementale, si elle est le fait de quelques irresponsables, n'épargne pas pour autant les autres deckers. Ces derniers finissent rapidement par comprendre que c'est la profession tout entière qui est menacée. Ils se procurent alors le nom des fauteurs de troubles grâce aux intermédiaires et aux receleurs, et se chargent de calmer leurs ardeurs.

Enfin, un decker qui accumule de trop grosses sommes d'argent attire immanquablement l'attention de ses collègues moins heureux, et la plupart d'entre eux commencent à réfléchir au moyen de le soulager d'une partie de sa fortune. Quand le decker comprend d'où vient le nombre croissant de cambriolages et d'agressions dont il est victime, sans parler des piratages de son propre compte en banque, il saisit mieux l'avantage qu'on peut trouver à limiter son enthousiasme.

Le maître de jeu peut aussi réfréner la cupidité excessive d'un decker en multipliant ses frais par le biais des règles optionnelles (en particulier celles qui concernent les augmentations multiples et la mise à jour du matériel).

SYSTÈMES ESCLAVES

Un sous-système esclave gère tous les appareils contrôlés par le serveur. Il commande toutes sortes d'appareils et de systèmes télécommandés, y compris les distributeurs automatiques, les systèmes de sécurité, la gestion des hôpitaux, les laboratoires et usines automatisées, le trafic aérien et routier, les réseaux électriques, les télécommunications et ainsi de suite.

Au maître de jeu de déterminer si un sous-système esclave doit être dirigé depuis un serveur central, et si ce dernier a besoin d'être connecté à une grille publique. Le réseau de contrôle du trafic aérien des UCAS, par exemple, se compose d'une série de systèmes Oranges et Rouges fonctionnant dans une configuration de serveur à serveur dans un RTLP gouvernemental, sans aucune connexion directe aux réseaux publics.

Une usine automatisée, d'un autre côté, a besoin de pouvoir commander des composants et du matériel, de réactualiser les bases de données de son inventaire, de recevoir des ordres et de gérer le transport de ses produits pour fonctionner correctement. En conséquence, les serveurs impliqués dans sa gestion doivent être accessibles depuis la grille publique d'une manière ou d'une autre.

Les contrôles les plus importants seront certainement à part, avec des niveaux de sécurité Oranges ou Rouges, protégés des intrusions par des goulots d'étranglements, des nœuds d'accès imprévisibles et une épaisse couche de glace.



Télésurveillance

La plupart du temps, les corporations et autres organisations utilisent des sous-systèmes esclaves pour gérer l'infrastructure de leur sécurité physique sur site. Dans une shadowrun, pendant que les samouraïs et leurs renforts magiques progressent sur le terrain, le decker tente pour sa part de s'introduire dans le serveur qui contrôle les caméras du site, les portes de sécurité et leurs serrures, les alarmes et ainsi de suite. Il commence par une opération localisation d'esclave pour trouver un appareil de sécurité donné, puis recourt aux opérations contrôle ou édition d'esclave pour en prendre le contrôle ou faire taire ses alarmes.

Une autre astuce courante chez les deckers consiste à employer une opération surveillance d'esclave pour espionner les réunions privées grâce aux systèmes conçus précisément pour garantir leur secret.

Usines et laboratoires

Pour manipuler une usine automatique, un laboratoire ou toute autre installation comparable, un decker doit savoir comment fonctionne l'ensemble ou s'appuyer sur un système expert qui lui fournit cette compétence. Imaginons par exemple qu'un decker est en train de modifier la façon dont une chaîne de montage fabrique des voitures. Ce peut être un travail de sabotage subtil, qui réduira de manière imperceptible les performances des véhicules, ou le vol qualifié d'une pièce particulière (après avoir commandé la fabrication d'un train de roues de haute performance, le decker les fait livrer à un intermédiaire et fait apparaître le paiement dans la comptabilité). Le decker doit posséder la compétence Construction/Réparation de Véhicules Terrestres, ou Fabrication Automatique, pour donner les bonnes directives au sous-système esclave. Voyez l'opération contrôle d'esclave (page 112) pour plus de détails.

APPLICATIONS

Les applications sont des programmes sans «intelligence» matricielle et sans contrôle direct de l'utilisateur. Elles incluent les traitements de texte, correcteurs orthographiques, programmes analytiques, programmes de recherche sur base de données et les systèmes d'exploitation des terminaux.

Le sabotage d'une application, à la différence de sa destruction, est une opération subtile. Premièrement, le decker doit dupliquer le programme. Ensuite, il doit le modifier pour qu'il produise les effets escomptés : lancer une structure autonome au moment adéquat, relever certaines découvertes, feindre d'avoir reçu des données erronées afin d'aboutir à des conclusions faussées, et ainsi de suite.

Considérez les applications professionnelles standard comme ayant une taille de 1D6 x 50 Mp, ou de 2D6 x 50 Mp pour les applications scientifiques ou industrielles. Doublez ce chiffre pour les applications qui gèrent des procédures complexes (analyse des marchés boursiers, fonctionnement d'usines, recherches scientifiques avancées, etc.).

Pour dupliquer et modifier de tels programmes, un personnage doit utiliser une structure autonome et disposer d'une compétence adéquate. Le personnage combine la compétence nécessaire avec sa compétence en Informatique et utilise la moyenne des deux pour son test de réussite. Réécrire un programme et saboter un projet de recherches scientifiques, par exemple, nécessite un test d'Informatique/Sciences Physiques, utilisant la moyenne de ces deux compétences. Une équipe peut utiliser la compétence du plus qualifié de ses membres pour une telle tâche. Les compétences câblées et les systèmes experts peuvent également être employés.

Le decker doit également effectuer une opération édition de fichier pour charger la nouvelle application dans le serveur et la déposer dans le fichier contenant l'application d'origine.

SMU ET SYSTÈMES MODELÉS

Dans la Matrice, ce que vous faites détermine où vous êtes. Un decker ayant accompli une opération connexion à un serveur se déplace de la grille vers le NA du serveur en question. Se connecter depuis une console de travail le placerait dans ce que les règles de base de **Shadowrun** appelaient un port d'Entrée/Sortie. Si un decker effectue un test d'Index pour localiser quelque chose, il est dans le menu de l'ordinateur - une USD, ou même l'UC sous symbolisme SMU (Spécifications Matricielles Universelles). Un test de Fichiers l'enverra vers une base de données ou un port d'E/S, un test d'Esclave, vers le nœud esclave qui contrôle l'appareil en question, et ainsi de suite.

Dans les systèmes qui utilisent les icônes SMU, le maître de jeu peut décrire les résultats d'un test du decker en termes de mouvement à travers les différents nœuds du système, mais une cartographie matricielle précise n'est pas vraiment utile. Un utilisateur peut, en effet, atteindre n'importe quel nœud à partir de n'importe quel autre en accomplissant l'opération appropriée. La localisation et la description deviennent une affaire d'ambiance, d'atmosphère, mais ne sont nullement indispensables.

Le même concept s'applique aux systèmes modelés. Cependant, à la différence des systèmes SMU, les serveurs modelés s'appuient sur une métaphore centrale, avec laquelle tous leurs éléments (ou la plupart) sont en relation.

CHOIX D'UNE MÉTAPHORE

Les systèmes modelés utilisent une imagerie personnalisée à la place des icônes SMU. Les mégacorpos ont lancé la mode et ce sont toujours elles qui maintiennent les plus hauts niveaux de réalité virtuelle et d'élaboration artistique. Toutefois, de plus en plus de systèmes non-corporatistes, jusqu'aux grilles en place à Tir na nOg, sont en train d'acquérir un certain degré de modelage personnalisé.

La métaphore centrale d'un système modelé définit sa réalité virtuelle. Quand vous créez un modelage simple, donnez un nom concret à son imagerie principale : complexe de bureaux, château, parc d'attractions, palais égyptien, etc. Et pour les systèmes complexes ? Il n'y a pas de limites. Le paradis informatique de Denver est la représentation éclatante d'un fantastique système solaire en orbite autour d'un gigantesque trou noir. La Pagode de Mitsuhama contient des villages virtuels où les icônes des applications cultivent patiemment le riz au sein d'un paysage japonais médiéval et cybernétique, et les données importantes sont stockées dans des forteresses qui ramènent le château d'Osaka aux dimensions d'un jouet d'enfant.

Simple ou compliquée, la métaphore doit avant tout vous séduire. Ne vous souciez pas des détails historiques ou littéraires. Les réalisateurs de films et de simsens affublent de braguettes les soldats médiévaux depuis au moins un siècle. Quatre-vingt dix-neuf pour cent des modeleurs matriciels cherchent à soigner leurs effets, pas à concurrencer les livres d'histoire. En fait, si

vous connaissez bien, disons, le Londres de l'époque victorienne, le plus réaliste de vos systèmes modelés pourrait parfaitement recréer le décor des aventures de Sherlock Holmes et de Jack l'Éventreur. Dans tous les cas, la métaphore doit enflammer l'imagination des joueurs et suggérer des images qui habilleront les plus banals des tests et des opérations système.

Les serveurs en réseau utilisent habituellement la même métaphore. Gardez à l'esprit que ces métaphores sont généralement conçues pour faciliter le travail quotidien des personnes qui utilisent ces ordinateurs.

EFFETS DES SYSTÈMES MODELÉS ET DES FILTRES DE RÉALITÉ

Quand un decker se connecte à un système modelé, tout ce qu'il fait ou perçoit s'explique en termes issus de la métaphore centrale. Il doit agir comme si cette dernière était réalité. Si, par exemple, son icône se trouve dans un couloir virtuel, le decker ne peut pas traverser les murs. S'il insiste pour expliquer ses actions en termes non conformes à la métaphore, il subit un malus de +2 à tous ses seuils de difficultés à l'intérieur du système.

Le modelage d'un système peut ralentir le decker dont l'imagerie MPCP, ou filtre de réalité, n'est pas conforme à la métaphore. Au maître de jeu d'en juger.

Si l'icône du decker ne se coule pas dans la métaphore du système, faites un test de MPCP contre la Valeur de Sécurité du système. En cas d'échec, le decker perd 2 points de Réaction et 1D6 en Initiative tant qu'il reste dans cet environnement particulier (le modelage d'un système peut s'étendre aux serveurs voisins, voire à l'intégralité d'un RTLP avec tous les serveurs qui en dépendent, si bien que le decker risque de traîner son malus pendant un bon bout de temps).

Si le test est un succès, le filtre du decker surclasse l'architecture du système et son bonus d'Initiative demeure intact.

CARTOGRAPHIE DES SYSTÈMES MODELÉS

Avec **Réalités Virtuelles**, la cartographie formelle des diagrammes SMU utilisés dans les règles de base de **Shadowrun**, devient inutile. Il vous suffit de noter sur un papier ou dans un coin de votre esprit l'apparence des principaux sous-systèmes.

Par exemple, Screamdream Productions, un studio de simsens qui produit des histoires d'horreur très populaires, a modelé son serveur principal autour de la métaphore d'une maison hantée. Son système regorge de personnages et de scènes tirés de ses sims. En se connectant, on franchit un portail embrumé tandis que des voix lugubres murmurent des sons inarticulés tout autour. Quand on frappe à la porte, massive et d'inspiration victorienne, le maître d'hôtel issu du film *Le Sang des Gobelins* ouvre la porte en traînant les pieds et demande le mot de passe.



Le grand hall central est dessiné d'après la scène du massacre final de *La Revanche des Corps-cadavres*. À partir du hall, des escaliers et des passages serpentent dans toutes les directions. La recherche d'un fichier conduit à l'énorme bibliothèque du premier étage, où des araignées venimeuses gardent les titres sensibles, et une porte secrète conduit à un vieux donjon (tout droit sorti de la série *Catacomb Crawlers*) où les chausse-trapes mortelles, squelettes animés et autres horreurs gélatineuses guettent le decker imprudent en quête de fichiers brûlants.

Les caméras de sécurité du complexe de studios renvoient des images à travers les centaines de miroirs de l'Antre de la Folie, tiré du film *Réflexions*, et le sous-système esclave qui coordonne les synthétiseurs utilisés pour la post-production est accessible via les canaux d'un orgue issu du célèbre *Godzilla contre le Fantôme de l'Opéra*.

Voilà comment «cartographier» un système modelé, sans lignes ni cases mais avec quelques notes, voire simplement une imagination un brin décalée et une chouette métaphore.

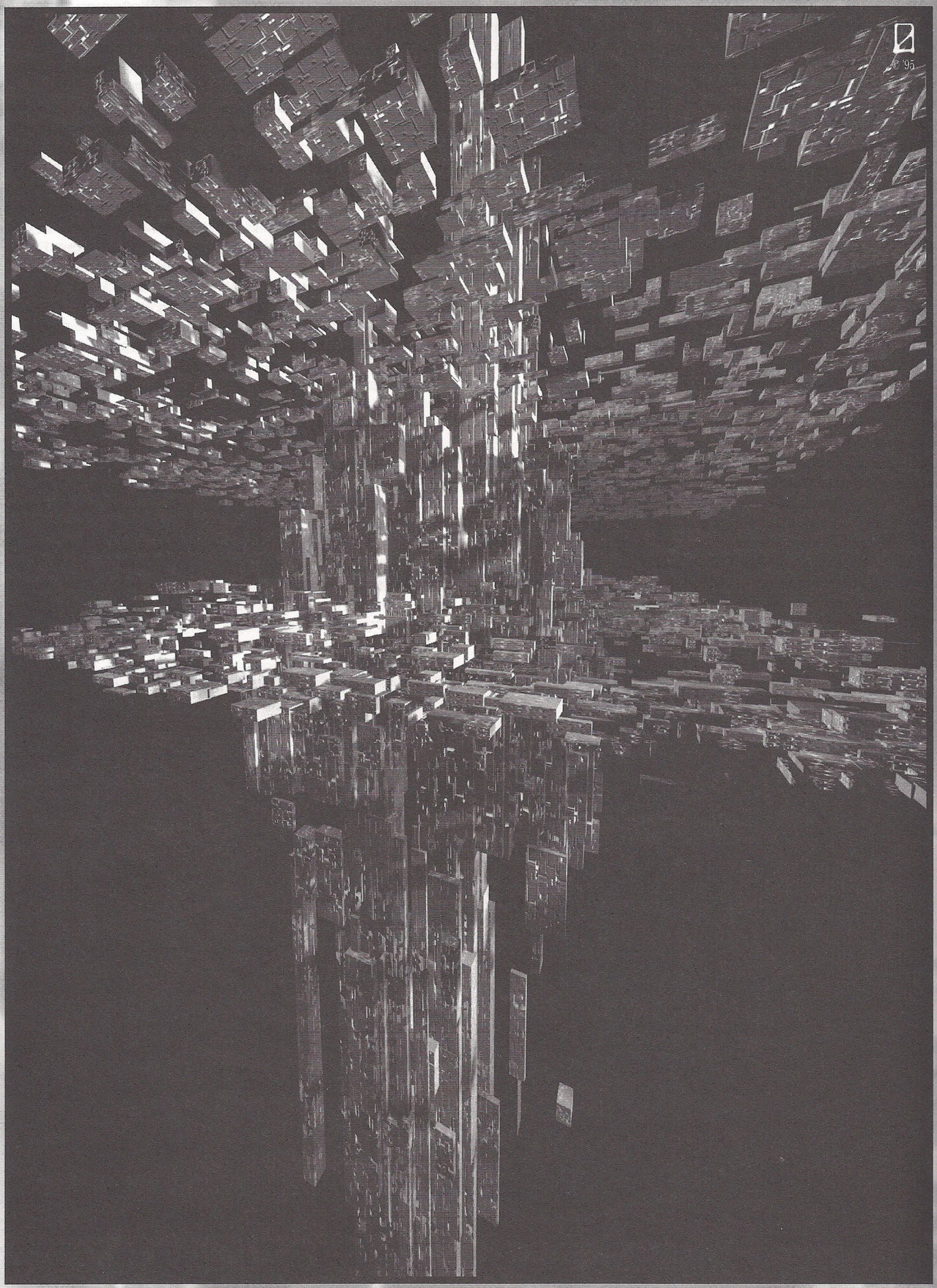
LES MONDES MATRICIELS

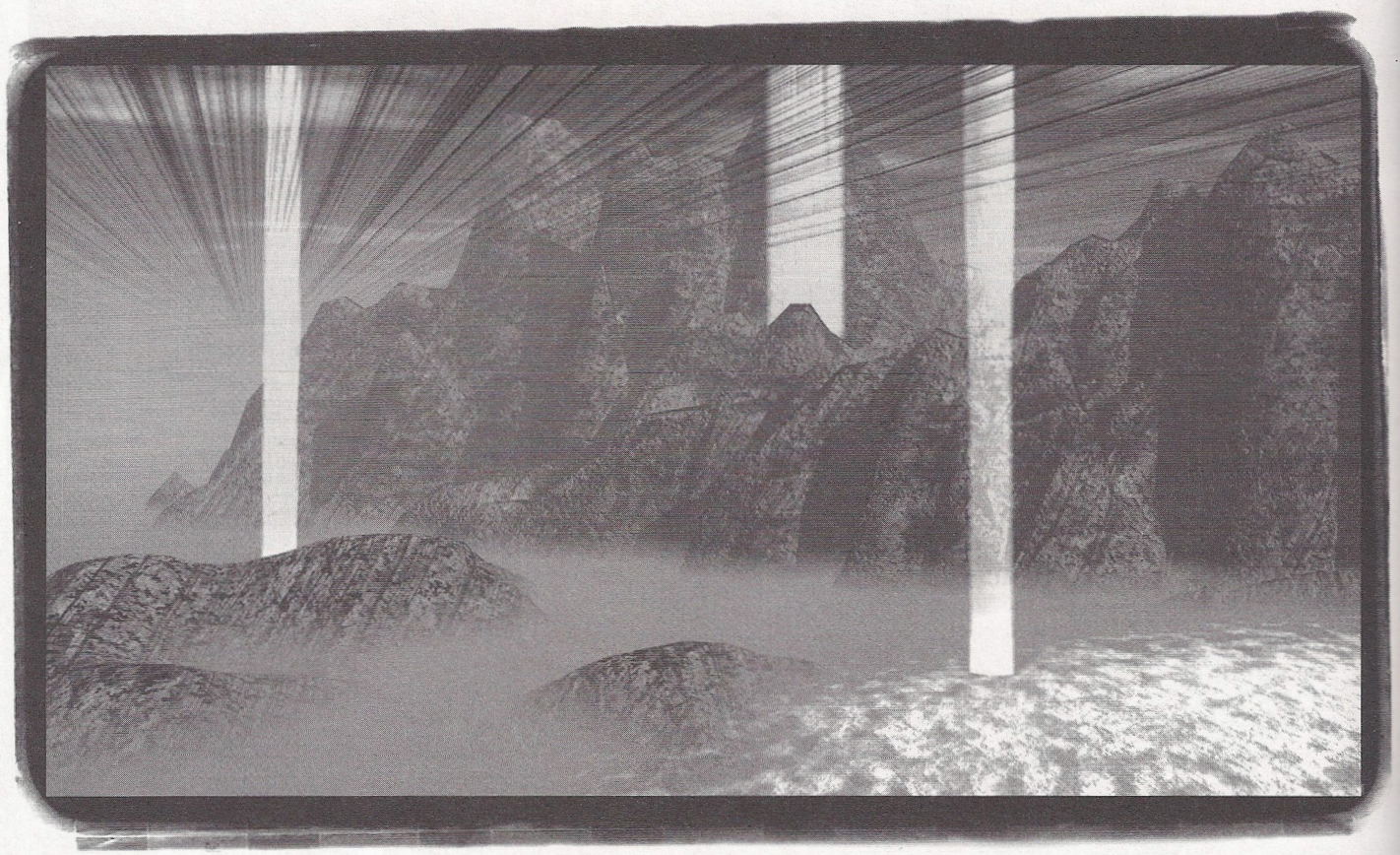


[BALADE À LA PAGODE DE MITSUHAMA

Cette semaine-là, le NA de la Pagode se trouvait dans le RTL-8206. Je m'étais branché par satellite depuis les collines au sud de Rainer. Un bon coin pour capter le satellite en orbite géostationnaire. J'avais un super programme de mystification que m'avait fourgué l'un des programmeurs de Geyser, valable sur le satellite de sécurité du fabricant, donc, pas de problème. J'ai basculé sur mon faux code habituel en arrivant au RTR de Seattle.

Les télécoms de Seattle roupillaient, comme toujours. J'ai commencé à ressentir la pression en me verrouillant sur l'adresse matricielle de la Mitsuhama.


© '95



Le modelage te saute à la gueule dès la fin de la connexion. La seconde d'avant, je me balade sur la grille, au milieu de toutes ces conneries SMU, tu sais. La seconde d'après, je marche sur un chemin en pente qui monte vers un château japonais. Les petits porteurs de chaises qu'on voit dans les simsens de kung fu sont là, bien sûr, toute une tripotée de japs en pyjama. Des types - probablement des icônes utilisateurs de sararimen pour la plupart - vont et viennent à travers les portes du château. J'entends une cavalcade, et un gars fonce sur moi avec une boîte au bout d'une lance, hurlant un truc quelconque. Tout le monde s'écarte sur son passage, et mes Senseurs m'indiquent qu'il s'agit d'un paquet de données prioritaire en train d'accéder au NA.

Maintenant, c'est mon tour. Je n'essaye même pas d'utiliser mon propre filtre de réalité - une combi de guerre du désert ferait désordre au pays des samouraïs, j'ai pas raison ? Toujours est-il que je sens mon MPCP ramer et mes horloges peiner pour me maintenir synchro avec la liaison télécom, et je comprends que je suis attiré plus profond encore dans la réalité de Mitsuhama.

Je me mêle à la foule et j'active mon programme de mystification pendant que l'icône du gardien des routines d'accès se plante en travers de mon chemin et tend la main vers moi. Ma connexion se passe dans un fauteuil - je me retrouve moi aussi en habit de samouraï, et à en juger par mes sensations, mon deck me présente au NA comme un cadre de la haute. Le garde s'incline et les portes s'ouvrent.

À l'intérieur, la forteresse principale se dresse dans le lointain - marrant. De l'extérieur, on ne voyait pas au-delà de la première porte, mais à l'intérieur, c'est la plus grande bâtisse à l'horizon. Une grande route file dans cette direction, mais je ne vais pas par là aujourd'hui. Je cherche autour de moi, essayant de dégoter ce qu'il me faut dans l'index du sous-serveur où je me trouve. Mon programme de catalogue finit d'interroger le réseau sur les adresses apparentées, et une route secondaire - elle n'était pas là la seconde d'avant - me conduit au milieu de fermiers qui travaillent dans des champs inondés. Des employés de bureau, qui chantent un petit air corporatiste quelconque. Ça ressemble beaucoup au jingle Mitsuhama qu'on entend dans ses pubs sur le câble.

Je dépasse des groupes de fermiers et je vois une sorte de temple, avec des gens qui entrent et qui sortent. Si mon Catalogue a vu juste, c'est le point d'accès au sous-système de Fuchi Med Systems, où se trouvent les données que je recherche. Je rejoins une colonne de pèlerins - des notes et des mémos venant d'une autre division, à mon avis - et je tente de m'infiltrer, mais deux moines-guerriers à l'air patibulaire me bloquent la route. Ouais, c'était trop beau, d'être arrivé aussi loin sans explication avec la glace locale.]<<<<<

- X-Register (20:08:39/12-02-56)

●●●●●[POUR UNE POIGNÉE DE DONNÉES

J'étais dans le registre de l'hôtel Nikko à Downtown. Ils ne l'avaient pas encore effacé, mais le dossier de mars était attendu à leur Q.G. de Tokyo pour ce soir, si bien que, si je ne trouvais pas les données qu'on me payait pour rafler, je devrais risquer une passe dans le système principal de la corporation, à côté duquel le réseau de cette antenne régionale était vraiment du gâteau.

La plus grande chaîne d'hôtels du Japon, avec un modelage qui ressemblait à celui d'un western hollywoodien. Impeccable. J'avais un MPCP avec une icône de cow-boy - un motif très populaire - que j'avais chargée dans mon deck quand monsieur Johnson m'avait dit ce qu'il voulait. Je me suis lancé, j'ai accédé à l'index directionnel et je me suis retrouvé dans un saloon, à descendre un verre d'un tord-boyaux abominable en



interrogeant le barman au sujet de sa clientèle. Au bout du compte, mon Catalogue m'a appris que les liaisons téléphoniques se trouvaient dans le bureau du télégraphe. Avant de pouvoir traîner mes bottes jusqu'à là-bas, je me suis retrouvé en pleine bagarre de saloon - les deux costauds étaient des CI killers, à mon avis. J'ai dû relocaliser le pianiste, parce que c'était lui qui abritait la CI trace. Bravo au modeleur pour son sens de l'humour - l'iconographie de relocalisation s'est traduite par la saisie au col de l'icône et le fait de lui coincer la tête dans le piano.

Quand j'ai balancé mes brise-glace, je me suis retrouvé le long d'une voie de chemin de fer, plus fréquentée que n'importe quelle ligne du XIXème siècle, tandis que de gros paquets de données passaient sous forme d'anciennes locomotives à vapeur. Les données stockées beuglaient et mugissaient dans les enclos à bétail des deux côtés de la voie. J'aurais préféré que le Nikko s'offre des sculpteurs un peu moins méticuleux - ils avaient poussé le vice jusqu'à inclure les sensations olfactives.

J'avais besoin de retrouver les bandes des communications des suites privées. Celles que les hôtels ne sont pas supposés conserver, pas plus qu'ils ne sont censés utiliser des codes d'accès et autres trucs similaires. Ce n'était pas mes oignons, donc monsieur Johnson ne m'avait rien dit, mais j'étais prêt à parier que la corpo qui réglait ma note suspectait l'un de ses directeurs des ventes de discuter avec les gens qu'il ne devrait pas. Tout ce que j'avais besoin de savoir, c'est que je devais faire une copie des registres d'une semaine bien précise puis tout effacer pour le mois concerné.

J'ai su que j'avais des problèmes quand j'ai lancé l'opération analyse d'icône sur le bureau du télégraphe et qu'une pile de papiers s'est envolée, révélant un gros coffre-fort. Une deuxième analyse m'a confirmé ce que je n'avais pas envie d'entendre, à savoir qu'il y avait un verrou sur ces données, et que l'ensemble des fichiers du sous-système était protégé par une CI brouillage, prête à tout effacer si je foirais mon coup. Je pouvais aussi entendre le tic-tac de la bombe matricielle à l'intérieur, prête à me sauter à la gueule si je réussissais.

J'ai sorti une grande perceuse, à main, histoire de coller avec la métaphore, et j'ai tenté de me forer un chemin à travers le coffre pour désamorcer la bombe. La mèche n'arrêtait pas de glisser, et j'ai compris que l'UC commençait à accumuler les indications d'intrusion probable. Ça s'est confirmé quand un grand shérif en costume de serge avec un fusil en main et une étoile sur la poitrine a ouvert la porte d'un grand coup de pied et s'est mis à me tirer dessus. Je commençais à m'énerver et j'ai sorti un bâton de dynamite de ma poche - un programme de décryptage à l'intention du brouillage du coffre. J'ai plongé derrière le bureau, en évitant un autre coup de fusil, et j'ai allumé la mèche, en laissant l'option DINAB se charger du décryptage. Je l'ai lancée sur le coffre en dégainant mon six-coups et j'ai allumé le shérif. Il est tombé pendant que le coffre sautait, et je me suis dit, au diable les précautions. J'ai raflé tous les formulaires de télégrammes qui se trouvaient dans le coffre. L'explosion de la bombe matricielle m'a envoyé rouler en dehors du bureau du télégraphe.

J'ai commencé à ranger les papiers dans ma sacoche, à recopier les bandes, si tu préfères, quand j'ai entendu un cliquetis d'éperons qui remontait la rue. L'homme était habillé en noir, deux flingues portés bas sur les hanches. Je l'ai scanné - ouaip, un tueur à gages, un decker corpo. Je me suis écarté de mon cheval (les télégrammes continuaient à passer tout seuls du coffre à mes fontes) et on s'est retrouvé face à face.

Un des programmeurs avait un sens dramatique un peu trop développé. L'horloge s'est mise à sonner midi, alors qu'il était bien deux heures du matin. On a dégainé tous les deux au douzième coup de midi.]<<<<<

- Mirrorman (19:02:42/02-04-56)

●●●●● [UNE DETTE ENVERS OURS

Les flics Azzies cherchaient des crosses à la tribu de Cement Bear dans les Barrens, et lui et ses potes tombaient un peu court en munitions pour riposter. J'avais une dette envers Bear après la façon dont il m'avait recousu l'an dernier, et j'ai pensé que ce serait une justice poétique que d'équilibrer un peu les chances aux dépens d'Aztechnology.

J'ai frappé le RTLP des Azzies à travers le NA des ventes de San Diego. Pendant que le décor se transformait en une version très réaliste des jungles Éveillées du Yucatán, quelque chose m'observait à travers les arbres - yeux, crocs, griffes : un jaguar. J'ai balancé un programme de relocalisation, qui s'est transformé en une espèce de daim. La CI s'est lancée après lui, peut-être qu'elle était piégée, peut-être qu'elle était uniquement modelée comme ça pour impressionner les gogos.

Des nuées de perroquets multicolores voletaient le long des flux de données. J'ai contourné une saloperie de serpent qui m'a adressé un sifflement d'avertissement et observé le paysage jusqu'à ce que je remarque un rapport de transaction émis par l'usine d'armement installée à Seattle. Je l'ai suivi jusqu'au NA de la grille privée d'AZT. Un de ces foutus temples, comme par hasard.

La CI qui gardait l'escalier menant en haut de la pyramide avait l'air mauvais. On peut en apprendre pas mal avec la forme des CI dans les systèmes modelés des Azzies. Une armure en coton indique une glace passable. Une peau de jaguar ou une coiffe en tête d'aigle est déjà plus inquiétante. Les CI fringuées comme les guerriers d'élite des Aztèques, chevaliers-jaguars ou aigles, sont généralement des CI gris sombre, ou pire.

J'ai atteint le sommet du temple, où un grand miroir d'obsidienne dégageait un épais nuage de fumée - une USD chargée des redirections d'adresse, à mon avis, vu que je me suis retrouvé pile devant quand j'ai commencé à sonder le système, à la recherche des contrôles d'une chaîne de production susceptible de m'intéresser.

Une image est apparue dans le miroir et s'est précisée. J'ai traversé l'obsidienne et j'ai débouché dans une orfèvrerie. Avec des outils de silex et d'obsidienne, une rangée d'artisans méticuleux fabriquaient des pièces en or, puis montaient les pièces en fusils d'assaut en or massif. Belle image. J'avais enclenché une compétence câblée d'armurerie avant de plonger dans la Matrice, donc je pouvais procéder aux ajustements que je voulais. J'ai fini par trouver les artisans qui assemblaient le mécanisme et j'ai guidé leurs mains selon une nouvelle combinaison, en augmentant la tolérance de la culasse et en procédant à une demi-douzaine d'autres ajustements. À la place des fusils de sport Atlatl, la chaîne contrôlée par ce module esclave s'est mise à fabriquer des modèles militaires de type AK dont l'Atlatl s'inspirait. J'avais besoin d'une centaine de ces modèles, l'équivalent d'une heure de production. J'ai consacré quelques secondes à écrire un joli bordereau de vente signé et tamponné à l'intention des services comptables. Un parchemin pictographique s'est formé dans mes mains pendant que je finissais de coder les références, et un messager, portant les emblèmes d'un officiel de la cour, s'est précipité pour l'emporter dès que j'ai eu fini. Espérant avoir mes 100 fusils avant que le système ne découvre mon intrusion, je me suis placé en position d'attente, et j'ai prié pour retraverser le système sans encombres jusqu'à la sortie.]<<<<<

- Runs-in-circles (17:32:54/09-05-56)

DECKERS

Un decker doit aimer surfer dans la Matrice. Il doit aimer autre chose que les chiffres.

o

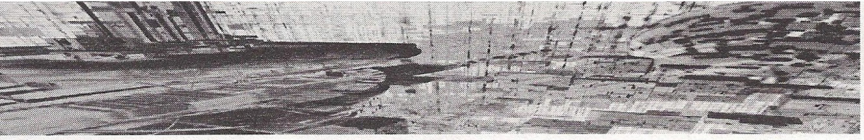
- Lucifer, decker



Si tu te connectes au bureau et que tu jongles avec les bases de données, tu es un gentil petit utilisateur. Si tu apprends tout ce qui fait tourner les petites icônes, tu peux devenir un programmeur, une forme de vie beaucoup plus évoluée. Mais à moins de manipuler ton deck jusqu'à ce que tes doigts saignent et que tes neurones fondent, à moins de parier ton cerveau pour gagner un avantage d'une micro-seconde contre des CI aussi noires que l'enfer, tu n'es pas un decker.

On peut définir les nombres qui définissent un decker. C'est d'ailleurs ce que nous allons faire dans ce chapitre. Mais seuls les joueurs peuvent adopter l'attitude qui fera d'un technominable bardé de matériel un authentique decker.


cybe
natri
BERGTING 95



ATTRIBUTS

Les attributs mentaux sont les plus importants, du moins en ce qui concerne la plupart des deckers. Après tout, l'Intelligence est cruciale pour la Réserve Matricielle. Si la Constitution peut encore jouer un rôle pour résister aux dégâts des CI noires, la nouvelle technologie du biofeedback CCMI permet au decker de s'en remettre plutôt à sa Volonté. Une bonne Rapidité aide à obtenir une Réaction décente, mais franchement, la vitesse d'un bon decker lui vient davantage de son cyberdeck que de sa chair. Le seul attribut mental qui ne soit pas indispensable pour surfer dans la Matrice est le Charisme. Certains deckers prétendent que cela reflète et perpétue la grande tradition (et le stéréotype) des informaticiens de génie qui n'ont pas de temps à perdre avec des choses comme l'empathie, les relations humaines, la remise en question et toutes ces idioties.

COMPÉTENCES

La compétence Informatique est ESSENTIELLE pour les deckers. Sa concentration Logiciels inclut la spécialisation Utilisation de Consoles, mais les débutants souffrent s'ils augmentent leurs capacités d'intrusion aux dépens de leurs facultés de programmation.

L'indice maximum des programmes que le decker peut créer est égal à son indice d'Informatique (ou de Logiciels, ou de Programmation Matricielle). Les indices des MPCP et des structures autonomes conçus par le decker ne peuvent dépasser son Indice d'Informatique x 1,5.

La concentration en Hardware est moins importante que les concentrations susmentionnées. La compétence Informatique (C/R) suffit pour se fabriquer un cyberdeck. La concentration Hardware n'entre en jeu que si le decker fabrique lui-même ses composants plutôt que de les acheter sur le marché.

La compétence Étiquette (Matrice) sert à se procurer des pièces détachées, des logiciels et des accès locaux aux Shadowlands, entre autres biens et services. Elle permet également au decker de connaître qui sont les grosses pointures du cyberspace et d'entendre les derniers potins de la Matrice. Ne négligez pas cette compétence. Utilisez-la notamment pour décider si un decker réussit à savoir qui possède des choses susceptibles de l'intéresser (les tout derniers programmes sur le marché, les contacts, les données négociables).

PERSONA

Le persona, ou icône, du decker est défini par son MPCP et les programmes d'EMSS de son deck (voir **Indices de cyberdeck**, page 17), ainsi que par les options spéciales choisies par le decker, comme les accroissements de réponse. La mesure finale de la puissance du persona est représentée par les utilitaires qui sont chargés à l'intérieur durant les passes.

Les deux chapitres suivants, **Cyberdecks** et **Programmes**, fournissent des règles pour la création et la construction du hardware et des logiciels qui constituent un cyberdeck, avec le persona qui en découle. Ce chapitre-ci jette les bases des fonctions des programmes et présente les décisions auxquelles est confronté le decker quand il charge son deck.

MPCP

Le Maître Programme de Contrôle du Persona (MPCP) est le système moteur du cyberdeck. Il fonctionne grâce à un processeur particulier et constitue l'élément central du cyberdeck. Il est au cœur des circuits qui soutiennent les autres programmes persona, comme une carte-mère dans les ordinateurs d'antan.

En plus d'accomplir ses fonctions techniques, le MPCP définit l'apparence du persona. Sur un cyberterminal légal, il porte ce que l'on appelle une signature matricielle. Chaque fois que l'utilisateur se connecte à un système, édite un fichier ou manipule un contrôle, une fonction automatique du MPCP enregistre l'opération avec la date et la signature de l'utilisateur.

Les cyberdecks, presque par définition, ne possèdent pas de signature matricielle. Les deckers camouflent illégalement leurs MPCP au moyen de puces de masquage interdites. Mais chaque MPCP présente des différences subtiles par rapport aux autres, et ces différences lui donnent une apparence distincte dans l'iconographie de la Matrice. Certains deckers sont paranoïaques au point de modifier continuellement leur icône, changeant radicalement et régulièrement leur apparence. D'autres acceptent l'inévitable et conservent toujours la même apparence plutôt que de mettre en péril leur «influx» en fragilisant la conscience qu'ils ont de leur identité matricielle.

Les personnages effectuent rarement des tests de MPCP. Les deux principales exceptions sont les tests mesurant la stabilité de l'icône dans un serveur modelé (voir **Effet des systèmes modelés et des filtres de réalité**, page 69) et lorsque le deck est directement attaqué par une CI grise ou noire (voir **Contre-mesures d'Intrusion**, page 38).

Tous les autres logiciels du deck, aussi bien les programmes persona que les utilitaires, sont exécutés sous le contrôle du MPCP. En conséquence, c'est l'indice du MPCP qui détermine l'indice maximum de ces programmes subordonnés. La somme des quatre programmes persona ne peut dépasser l'indice du MPCP x 3. Aucun utilitaire ne peut avoir un indice supérieur à celui du MPCP (voir **Indices de cyberdeck**, page 17, pour de plus amples informations).

PROGRAMMES PERSONA

Dans le jargon de la Matrice, on identifie les programmes persona par l'anagramme EMSS, pour Évasion, Masque, Senseurs et Solidité. Ces quatre qualités mesurent l'efficacité du persona dans le cyberspace.

Évasion

L'attribut Évasion mesure l'agilité de l'icône, sa capacité à manœuvrer en cybercombat pour échapper à l'attention des CI traces. Il n'est pas installé sur la plupart des cyberterminaux, à moins que ces derniers ne soient spécialement conçus pour le cybercombat. Ce n'est pas le genre de gadget qu'on s'attend à trouver sur le portable d'un cadre corpo.

Masque

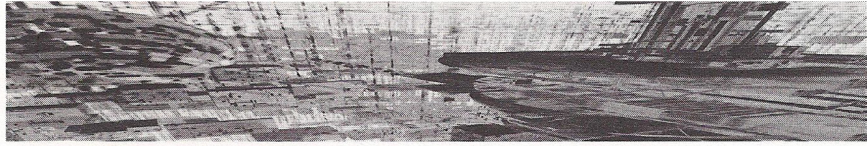
L'attribut Masque mesure la capacité d'une icône illégale à éviter la détection. Il est particulièrement important lorsqu'il s'agit de résister aux tests de sécurité qui s'opposent au decker chaque fois qu'il effectue un test de système. Les programmes Masque ne sont habituellement pas installés sur les cyberterminaux légaux. Investir dans un excellent Masque est la marque d'un decker qui sait ce qu'il fait.

Senseurs

L'attribut Senseurs contrôle la perception qu'a l'icône du cyberspace et mesure sa capacité à traiter des données. Il peut être utilisé pour repérer tout changement à l'intérieur d'un serveur (grâce à un jet contre sa Valeur de Sécurité), comme les alertes, l'activation des CI, et ainsi de suite.

Solidité

L'attribut Solidité mesure la stabilité de l'icône du personnage, sa résistance aux erreurs système, aux attaques logiques et autres attaques cybernétiques. Un fort indice de Solidité est important pour



les deckers qui comptent résoudre leurs problèmes par le cybercombat.

RÈGLE OPTIONNELLE : MODES DE CYBERDECK

Avec cette règle optionnelle, un cyberdeck est nécessairement dans l'un des cinq modes suivants - mode par défaut, mode évasion, mode masque, mode senseurs ou mode solidité. Chacun entraîne des effets distincts et confère certains bonus et limitations. Passer d'un mode à un autre requiert une action complexe, et les decks ne peuvent être qu'en un seul mode à la fois.

Quand vous augmentez ou diminuez les valeurs selon les modes de deck, arrondissez toutes les fractions à l'entier supérieur.

Généralement, des désavantages substantiels contrebalancent les avantages gagnés en utilisant les modes de deck. C'est surtout vrai pour le mode évasion. Pour cette raison, les deckers devraient réserver l'utilisation des modes à des circonstances particulières. Par exemple, un decker peut choisir de passer en mode évasion lorsqu'il remarque la présence d'une CI trace dans un système en alerte passive.

MODE PAR DÉFAUT

Avec le mode par défaut, tous les indices du deck gardent leur valeur de base.

MODE ÉVASION

Généralement, les deckers utilisent le mode évasion pour éviter les CI traces et augmenter la manœuvrabilité du deck en cybercombat. Ce mode augmente l'Évasion du deck de 50 %, mais diminue de 50 % sa Solidité, ses Senseurs et son Masque, ainsi que sa largeur de bande.

MODE MASQUE

Ce mode augmente l'indice de Masque du deck de 50 % en diminuant d'autant les indices de Solidité, d'Évasion et de Senseurs. La largeur de bande n'est pas modifiée.

MODE SENSEURS

Le mode senseurs augmente les capacités du persona à détecter les changements dans l'environnement du serveur, ainsi que ses capacités à contrer les manœuvres de combat. Les Senseurs sont augmentés de 50 %. La Solidité, l'Évasion et le Masque sont réduits de 50 %. La largeur de bande n'est pas modifiée.

MODE SOLIDITÉ

Avec le mode solidité, le decker alloue un maximum de ressources à sa résistance aux dommages. La Solidité augmente de 50 %. L'Évasion, les Senseurs et le Masque sont réduits d'autant.

La largeur de bande d'E/S du deck est également réduite de 50 %. Autrement dit, un decker avec 100 Mp de largeur de bande n'obtiendra qu'un débit de 50 Mp (le débit est la véritable vitesse des données sur les lignes télécoms). Voyez page 90, pour les règles de largeur de bande.

DECKERS ET TRAVAUX

Les travaux d'un decker suivent le même schéma, qu'il s'agisse de logiciels ou de hardware (Voir **Cyberdecks**, page 81, et **Programmes**, page 94, pour plus de détails sur la conception et l'élaboration des logiciels et du hardware).

Tous les travaux nécessitent un temps de base, généralement mesuré en jours. Plus important, chacun d'eux requiert un test de réussite (spécifié dans la description du travail) pour concevoir la base du programme, des circuits ou de quoi que ce soit d'autre. Le temps de base divisé par le nombre de succès obtenus au test indique le nombre de jours de travail nécessaires à l'aboutissement du projet.

Si le test échoue, lancez 2D6 et divisez le temps de base par le résultat. Arrondissez cette fois les fractions à l'entier supérieur. Le résultat indique le nombre de jours de travail perdus par le personnage avant de se rendre compte que son concept n'est pas viable et qu'il doit tout reprendre à zéro. Les bonus aux travaux, décrits ci-dessous, s'appliquent à ce travail.

Effectuez ce test en secret, afin que le joueur ignore la période de temps exacte qui lui est nécessaire et si sa tentative est ou non couronnée de succès.

BONUS AUX TRAVAUX

Chaque projet nécessite un minimum d'outils et de ressources sans lesquels le travail ne peut être fait. Avec le matériel et les fonds nécessaires, chaque journée de travail, soit une période de 10 heures de travail ininterrompu, diminue d'un jour le délai de réalisation du projet. N'écoutez pas les supplications des joueurs qui affirment que leur decker est capable de passer 15 heures par jour à travailler, grâce à un approvisionnement intensif en caféine et aux derniers exercices de méditation à la mode.

Dans certains cas, un financement solide peut accélérer le rythme de travail. Un bonus de +1 signifie qu'une journée de travail diminue le temps de réalisation du projet de 2 jours. Un bonus de +2 réduit ce délai de 3 jours par journée de travail. Des règles pour des travaux spécifiques, détaillés aux chapitres suivants, indiquent quels projets peuvent bénéficier de tels bonus.

FINITION DES TRAVAUX

Il est possible d'accomplir un travail en plusieurs fois, plutôt qu'en une seule période d'efforts intensifs. Par exemple, un personnage qui se lance dans un projet devant durer 20 jours peut commencer par effectuer 5 jours de travail, partir en shadowrun, revenir travailler 10 jours, plancher sur un autre projet, puis consacrer enfin les 5 derniers jours à parachever son projet.

LE TRAVAIL ET LA SANTÉ

Un personnage souffrant de blessures Légères peut travailler sur un projet sans difficulté. Une blessure Moyenne ne l'empêche pas de travailler, mais réduit de moitié sa productivité normale. Il lui faut donc travailler 2 jours pour accomplir une journée de travail standard.

Un personnage atteint d'une blessure Grave ne peut pas travailler sur un projet. Quant aux personnages morts - ma foi, on peut saluer leur courage, mais ils ont bien mérité de prendre des vacances.

RÈGLE OPTIONNELLE : NIVEAU TECHNOLOGIQUE

La technologie n'est pas une chose figée. Un cyberdeck qui a éventré un système le mois précédent pourrait bien ne même pas pouvoir passer le NA aujourd'hui. Pour rester performant, un decker doit se tenir au courant de l'évolution du niveau technologique.



Si vous utilisez cette règle optionnelle, lancez 2D6 sur la table suivante à la fin de chaque aventure.

TABLE DU NIVEAU TECHNOLOGIQUE

2D6	Résultat
2	Progression technologique pour le MPCP et les programmes persona
3-5	Progression technologique pour les programmes persona
6-8	Rien de changé (probablement un mois creux dans les labos de R&D)
9-11	Progression technologique pour le MPCP
12	Progression technologique pour les utilitaires

FACTEUR TECHNOLOGIQUE

Lorsque le niveau technologique progresse, le decker doit dépenser de l'argent, du temps et/ou des points de karma pour conserver ses logiciels ou son hardware au même niveau de performance (voir **Coût de la mise à jour**, pour plus de détails). L'indice de tout élément non mis à jour diminue de 1 point. Cette perte est définitive. Le decker doit améliorer son programme ou son matériel par les règles standard pour le ramener à son niveau d'origine. La taille du programme reste la même, même si l'indice a diminué (les codes obsolètes prennent souvent plus de place que leurs équivalents plus modernes).

Le facteur technologique mesure l'importance de la mise à jour requise pour maintenir les logiciels et le hardware au niveau.

Si le MPCP progresse, le facteur technologique est égal à l'indice du MPCP x 2.

Si les programmes persona progressent, le facteur technologique est égal à la somme de leurs indices.

Si les utilitaires progressent, additionnez d'abord tous les indices des utilitaires dont le decker possède le programme-souche. Divisez ce total par 2, arrondissez à l'entier inférieur. Ajoutez l'indice de tous les autres utilitaires. La somme finale donne le facteur technologique.

N'incluez pas les programmes et composants en cours de création dans ces calculs. On suppose que le decker inclut les avancées technologiques dans ses projets au fur et à mesure de ses travaux.

Si un decker possède un programme dans son deck et une copie dans une structure autonome, ne comptez qu'un seul exemplaire - ne comptez pas deux fois le même programme si le decker l'utilise à des fins différentes. Les structures autonomes comptent également comme des utilitaires mais, encore une fois, si un decker utilise le même noyau dans plusieurs structures, l'indice n'est comptabilisé qu'une fois.

Selena possède une compétence Informatique de 6 et un deck avec un MPCP-8/6/6/6/6. Ses utilitaires totalisent 86 points d'indices, mais ses codes-souches ne comptent que pour 49 points dans cette somme.

Si le MPCP progresse, son facteur technologique est de 8 fois 2, soit 16.

Si le persona progresse, son facteur technologique est de 24.

Si le MPCP et les programmes persona progressent, son facteur technologique est de 16 (MPCP fois 2), plus 24 (la somme de ses indices d'EMSS), soit 40.

Si les utilitaires progressent, on prend 49/2, arrondis à 24 (utilitaires conçus par ses soins), plus 37 (autres utilitaires), pour un total de 61.

NIVEAU DE VIE ET NIVEAU TECHNOLOGIQUE

Un decker qui maintient un niveau de vie élevé ou luxueux bénéficie d'une mise à jour «automatique» de son équipement et de ses programmes. Un niveau de vie élevé réduit le facteur technologique de 25 %, et un niveau de vie luxueux le réduit de 33 %. Les niveaux de vie moyen ou bas n'offrent pas cet avantage.

COÛT DE LA MISE À JOUR

Un decker peut acquitter la mise à jour de son matériel avec du travail, de l'argent ou des points de karma.

Tout d'abord, le decker effectue un test d'Informatique (indice de MPCP). Pour maintenir le MPCP ou les programmes persona, il peut utiliser sa concentration en Hardware ou sa spécialisation en Technique d'Interface. Pour les utilitaires, la concentration en Logiciels ou la spécialisation en Programmation Matricielle peuvent se substituer à l'Informatique. Chaque succès réduit le facteur technologique d'un montant égal à l'indice de la compétence employée.

Rappelez-vous que l'augmentation du niveau technologique peut être payée avec de l'argent, sur la base de 500 nuyens par point. Un decker peut aussi dépenser du karma pour réduire son facteur technologique. Chaque point de karma sacrifié réduit le niveau technologique d'un montant égal à son indice en Informatique (ou dans la concentration ou spécialisation qui s'applique).

Quelle que soit la manière dont le decker choisit de payer, il doit le faire avant la partie suivante ou souffrir des pénalités mentionnées plus haut. Il peut enfin se contenter de mettre à jour une partie de son matériel et laisser le reste tomber en désuétude. Tous les équipements non mis à jour au terme du délai fixé subissent les pénalités correspondantes.

Selena doit payer un facteur technologique de 61 pour maintenir ses utilitaires au niveau. Son deck a un MPCP de 8, aussi fait-elle un jet d'Informatique (8). Elle obtient deux succès, qui réduisent son facteur technologique de 6 x 2, soit 12 points. Son facteur technologique est désormais de 49.

Elle dépense 4 points de Karma pour le réduire encore de 24 points supplémentaires, ce qui le ramène à 25. Mais elle a un problème : elle ne dispose que de 10.000 nuyens. Cela signifie qu'elle ne sera pas en mesure de payer 5 points du facteur technologique.

Selena peut sacrifier 5 points d'utilitaires ou 8 points de codes-souches qu'elle n'a pas payés. Elle possède un utilitaire Voile-5 qu'elle n'utilise plus beaucoup dernièrement, elle le sacrifie donc sur l'autel de l'avancée technologique et l'indice du programme passe de 5 à 4.

En fonction de votre style de jeu, vous voudrez peut-être modifier la fréquence des augmentations du facteur technologique. Si un decker travaille constamment, des augmentations presque hebdomadaires ne sont pas plausibles ; mieux vaut les espacer d'environ trois mois.

La règle du niveau technologique est destinée à réduire le train de vie des deckers qui deviendraient trop riches. Elle permet au maître de jeu de les dépouiller de leurs nuyens superflus et leur évite le piège d'une vie de luxe et de facilité.

DECKER



«On dit qu'il faut aimer autre chose que les chiffres et les icônes pour faire un bon decker. Eh ben, je peux te dire que c'est la pure vérité. Les gens naissent avec toutes sortes de talents : certains sont doués pour courir, d'autres deviennent comptables, d'autres encore lancent des sorts. Et puis, il y a ceux qui ont un vrai don et une vraie chance - ceux qui sont nés pour courir la Matrice.

«J'utilisais mes talents avant de savoir marcher, mais j'étais suffisamment intelligent pour savoir que, si je voulais survivre dans la grille, je ne pouvais pas uniquement recourir à mes compétences. J'ai passé des milliers d'heures d'étude et de pratique - et, ouais, je compte toutes les passes comme de la pratique - à travailler mon niveau technologique et me tenir au courant des dernières trouvailles, même des innovations que les corpos et organisations apportent en opposant l'homme à la machine. Je n'atteindrai peut-être jamais le niveau des légendes du Nexus, mais je continuerai à essayer jusqu'à ce que j'y arrive ou que je crève ; je n'ai pas le choix, c'est tout ce que je sais faire.»

Commentaires : Une des rares personnes dans son domaine de spécialisation capable de mettre son ego de côté suffisamment longtemps pour reconnaître qu'il en existe d'autres comme elle - et de l'autre côté du deck pour la plupart. Bien que le decker ne vive que pour et par la Matrice, il n'est pas prêt à jouer sa vie sur son seul talent. Il fait beaucoup d'efforts pour devenir le meilleur, parce qu'il veut vivre pour voir une autre grille - mais il espère bien devenir le fantôme dans la machine après sa mort.

Attributs

Constitution : 2	Intelligence : 6 (8)
Rapidité : 3	Volonté : 5
Force : 3	Essence : 4
Charisme : 1	Réaction : 4 (7 dans la Matrice)

Initiative : 4 + 1D6 (7 + 3D6 dans la Matrice)

Réserves de dés

Combat : 8
Matricielle : 5
Travaux : 2

Compétences

Armes à Feu : 4	Informatique : 6
Étiquette (Matrice) : 5	Informatique C/R : 6
Étiquette (Rue) : 4	Motos : 5

Contacts

Choisir (2) contacts. Arrangeuse et deckmeister recommandés.

Cyberware

Datajack
Mémoire (30 Mp)
Encephalon-3 (+2 Intelligence, 2D de Réserve de Travaux)

Équipement

Cyberdeck (531.469 ¥ au prix de gros)
- MPCP-8/6/6/6/6
- Interface ASSIST
- Accroissement de réponse (2)
- Renfort-4
- Mémoire active : 1 000 Mp
- Mémoire de stockage : 2 000 Mp
- Vitesse E/S : 360 Mp/s
- Filtre biofeedback CCMI

Programmes (241 000 ¥)
- Analyse-4 (48 Mp)
- Armure-6 (108 Mp)
- Attaque-6M (108 Mp)
- Attaque-6F (180 Mp)
- Bouclier-4 (64 Mp)
- Catalogue-6 (36 Mp)
- Camouflage-4 (48 Mp)
- Commande-4 (48 Mp)
- Communications-5 (25 Mp)
- Décryptage-6 (36 Mp)
- Désamorçage-4 (32 Mp)
- Invisibilité-6 (108 Mp)
- Lecture/Écriture-5 (50 Mp)
- Médic-6 (144 Mp)
- Mystification-6 (72 Mp)
- Relocalisation-5 (50 Mp)
- Scanner-4 (48 Mp)

Ordinateur personnel portable (200 Mp)
Contrat DocWagon™ d'un an (platine)
Trousse de micro-électronique
Niveau de vie moyen (un an payé d'avance)
Atelier de programmation
Ruger Super Warhawk (avec 10 balles standard)
Yamaha Rapier

Argent cash de départ : 11.818 ¥

LE DECKER ELFE



«Tu sais, les gens pensent que nous autres avec nos oreilles pointues, on est tous pareils, à vous prendre de haut. Pour ma part, j'préfère écouter ce que vous avez tous à me proposer plutôt que d'prendre la pause. J'pourrais pas dire que j'suis capable de laisser tomber mon job, mais c'est sûr que je vais pas crever pour lui. Vaut mieux vivre pour combattre un autre jour, comme aimaient dire les anciens.

«Commets pas l'erreur de prendre mon côté décontract pour de la fainéantise ou de l'incapacité. Je peux glisser à travers la glace noire aussi bien que dans les films et repartir comme ça, ni vu ni connu. Le plus beau dans tout ça, c'est que personne ne sait que j'suis passé par là, donc j'me prends pas la tête avec les pisteurs, pas besoin d'effacer mes traces, et ça, c'est du garanti sur facture. Maintenant, si on parlait un peu affaire - mais pas ici. Allons plutôt dans ce petit café pour boire un coup tranquille pendant que tu m'expliques les détails de ma nouvelle mission.»

Commentaires : Alors que vous le croirez endormi, ce petit gars aux oreilles en pointes vous posera une question qui vous fera changer d'avis. Apparemment moins tendu et survolté que les deckers que vous engagez habituellement, il est tout aussi compétent - c'est vraiment à se poser des questions sur ses filtres de réalité. D'après vos contacts, pourtant, il est aussi capable qu'il le prétend. À moins que sa réputation soit une pure invention (ce qui voudrait dire qu'il aurait engagé un paquet de faire-valoir corporatistes), il n'a pratiquement jamais échoué - sauf dans des affaires où il avait été balancé.

Attributs

Constitution : 2	Intelligence : 6
Rapidité : 3	Volonté : 4
Force : 2	Essence : 5,5
Charisme : 3	Réaction : 4 (6 dans la Matrice)

Initiative : 4 + 1D6 (6 + 2D6 dans la Matrice)

Réserves de dés

Combat : 6
Matricielle : 4

Compétences

Armes à Feu : 3	Informatique : 6
Étiquette (Matrice) : 4	Informatique C/R : 5
Étiquette (Rue) : 3	Motos : 3

Contacts

Choisir (2) contacts. Arrangeuse et deckmeister recommandés.

Cyberware

Datajack
Mémoire (30 Mp)

Équipement

Cyberdeck (208.641 ¥ prix de gros)
- MPCP-6/5/4/5/4
- Interface ASSIST
- Accroissement de réponse (1)
- Renfort-4
- Mémoire active : 500 Mp
- Mémoire de stockage : 1 000 Mp
- Vitesse E/S : 240 Mp/s

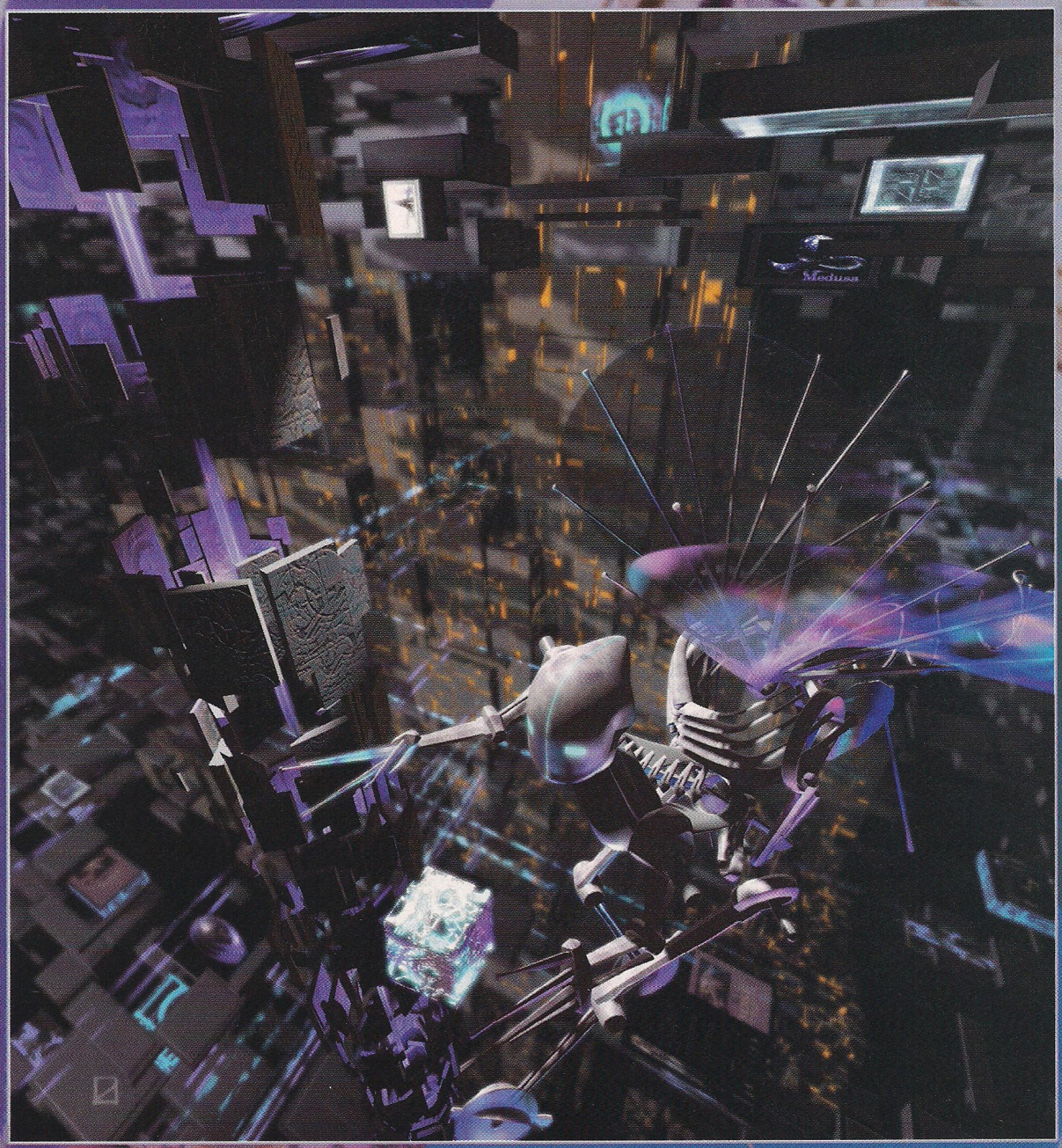
Programmes (127.400 ¥)
- Analyse-4 (48 Mp)
- Armure-4 (48 Mp)
- Attaque-6G (144 Mp)
- Catalogue-4 (16 Mp)
- Commande-4 (48 Mp)
- Communications-4 (16 Mp)
- Décryptage-5 (25 Mp)
- Invisibilité-6 (108 Mp)
- Lecture/Écriture-4 (32 Mp)
- Mystification-6 (72 Mp)
- Relocalisation-4 (32 Mp)
- Scanner-4 (48 Mp)

Ordinateur personnel portable (200 Mp)
Contrat DocWagon™ d'un an (base)
Masque respiratoire Fellini-Med
Niveau de vie moyen (trois mois payés d'avance)
Atelier de programmation
Ruger Super Warhawk (avec 10 balles standard)
Yamaha Rapier

Argent cash de départ : 14.028 ¥

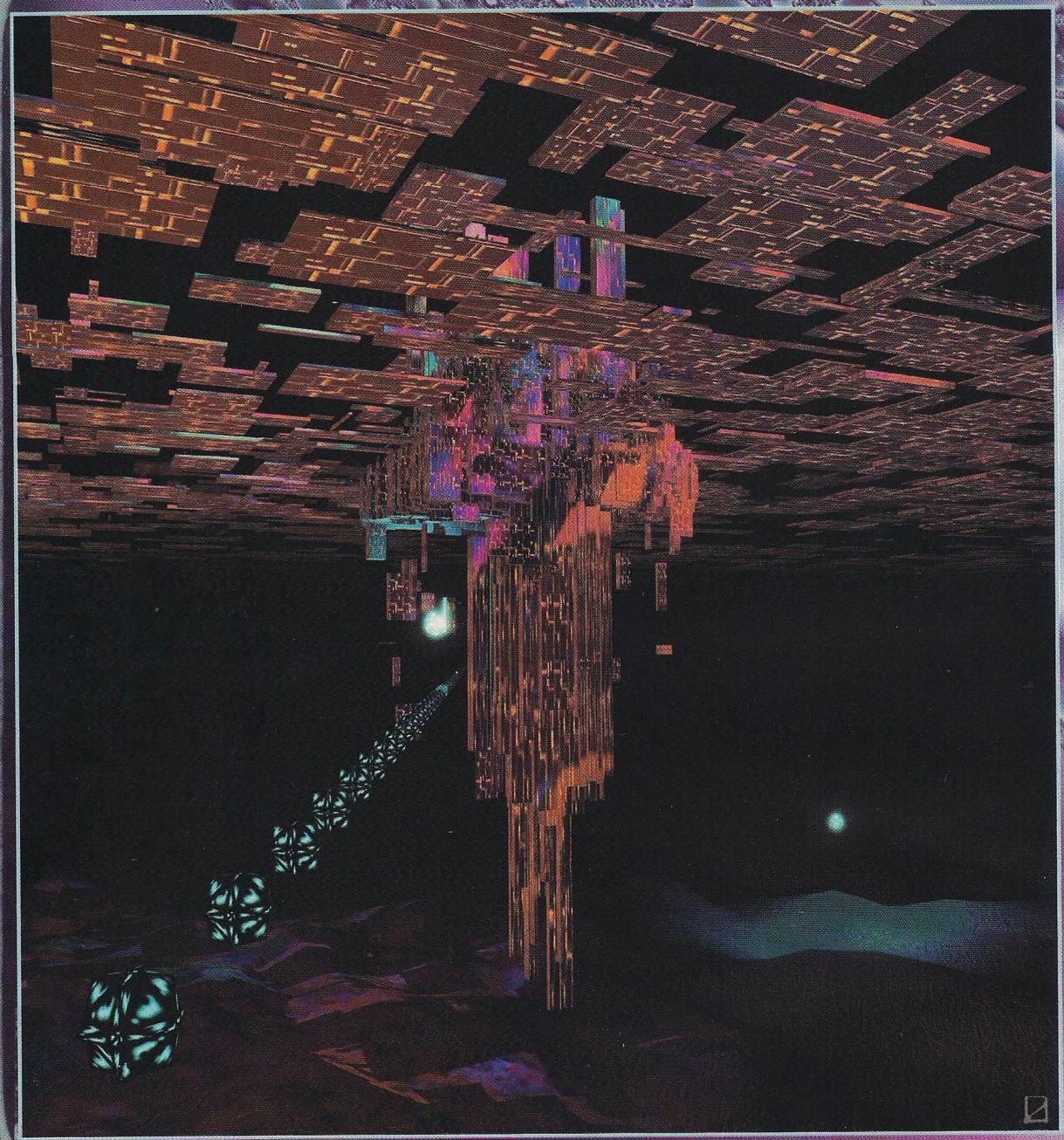
Allergies : Pollution (légère)

DONNÉES NÉGOCIABLES



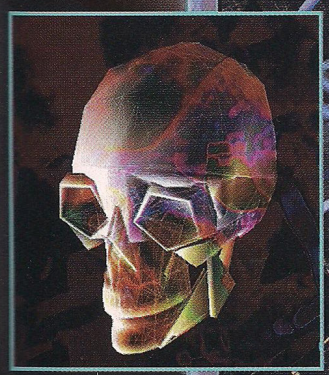
Ornisapien a réussi à se faufiler discrètement dans le serveur de recherche militaire de la Renraku. Il n'a plus qu'à faire main basse sur le résultat des tests des nouveaux prototypes de drones intelligents avant de décrocher en douceur.

MÉTAPHORE CENTRALE



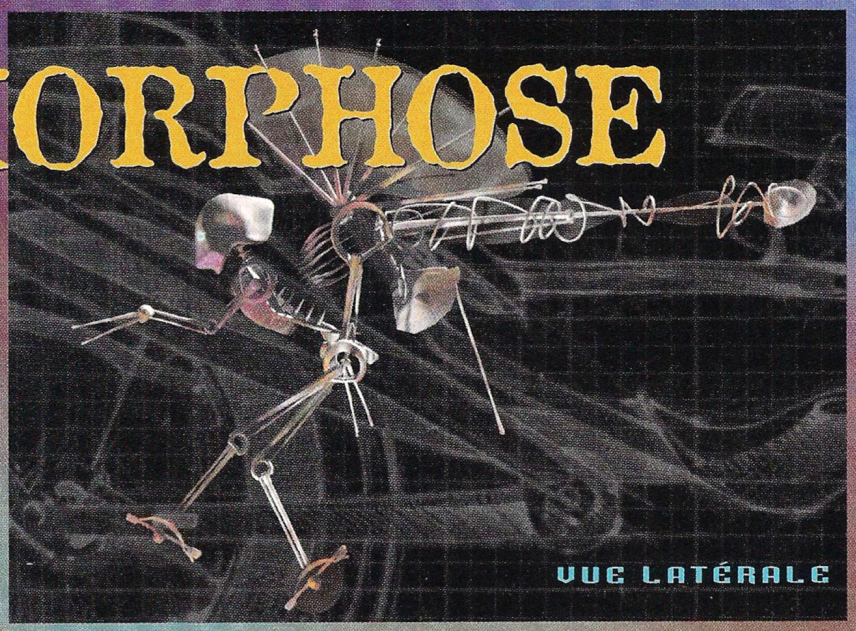
Un flux de données passe au large du construct d'aspect menaçant de la Fondation Atlante qui domine la Matrice de Seattle.

LIAISON SATELLITE

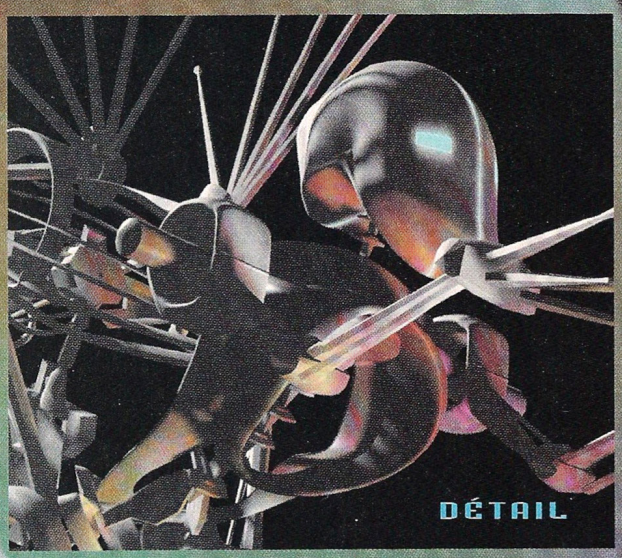


Grâce à des algorithmes volés, Ornisapien ouvre un NA flottant qui lui donne accès par satellite au serveur militaire de la Renraku. Toute la difficulté consiste à le maintenir en position ouverte assez longtemps pour pouvoir en ressortir.

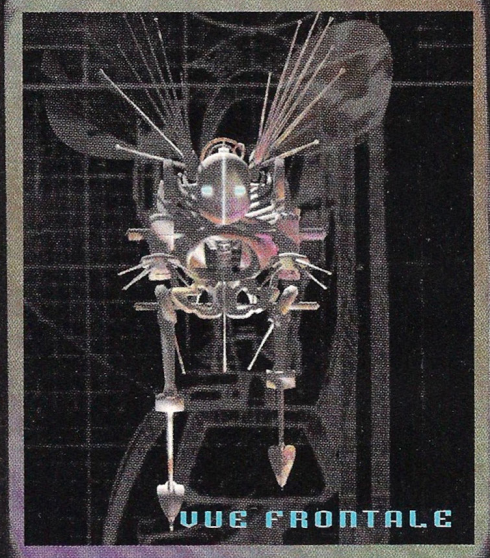
MÉTAMORPHOSE



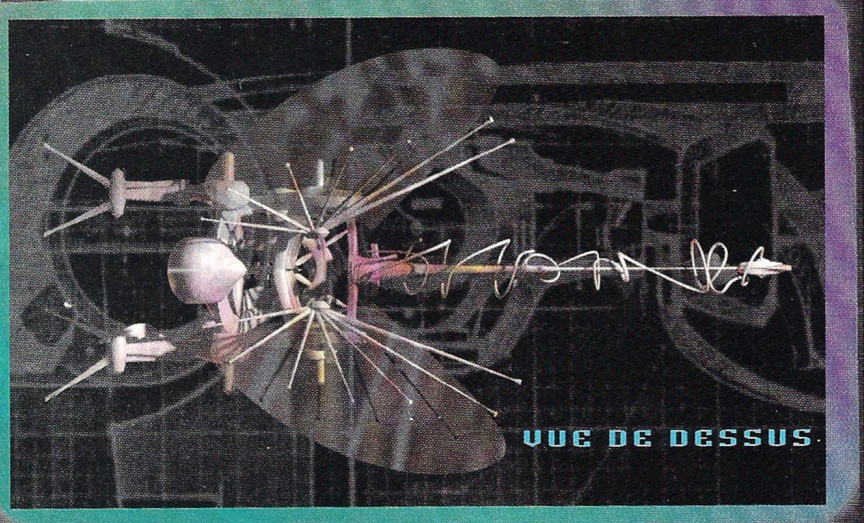
VUE LATÉRALE



DÉTAIL



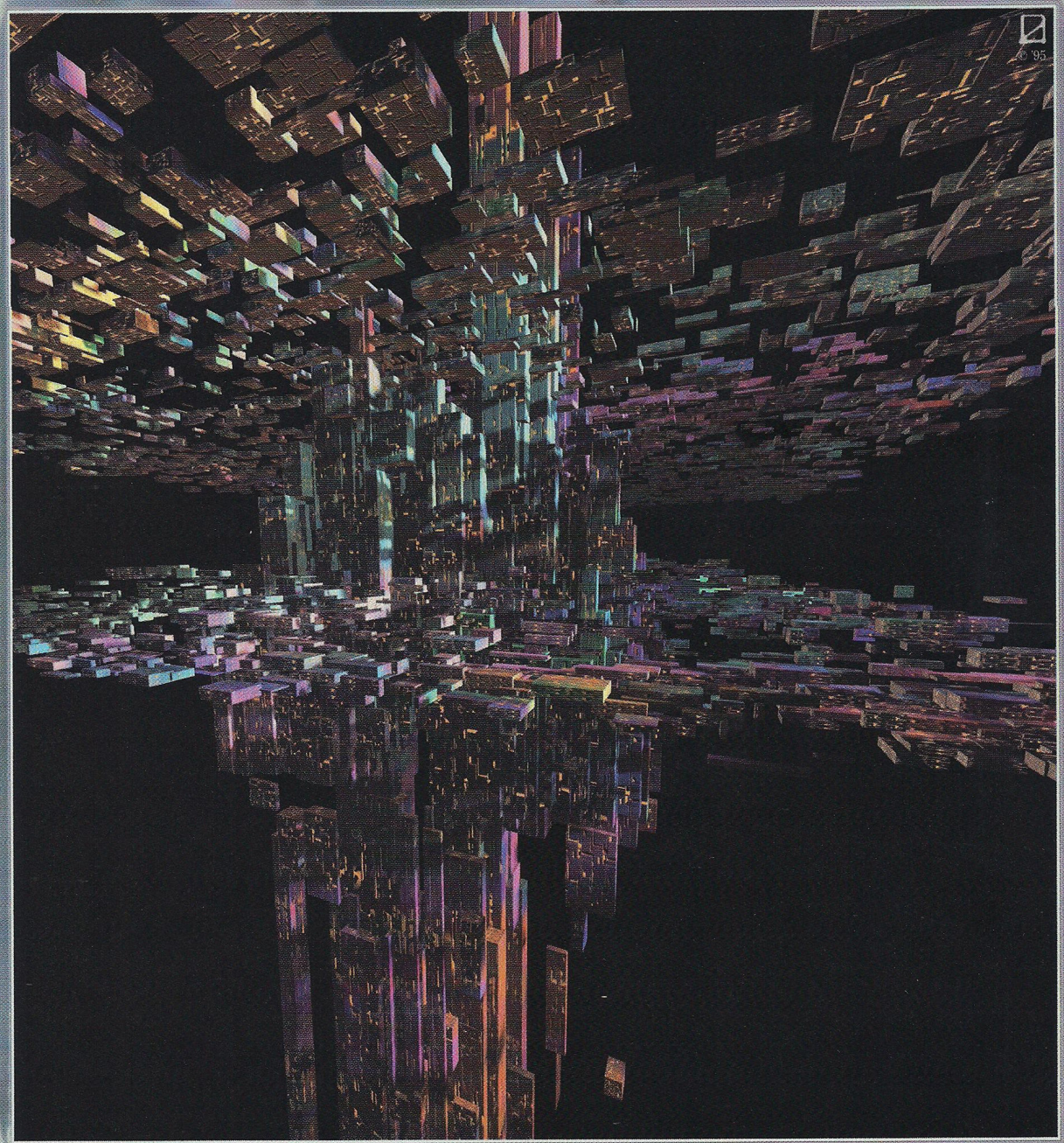
VUE FRONTALE



VUE DE DESSUS

Vous vous souvenez quand Ornisapien ressemblait à une libellule ? Ma foi, il faut parfois se plier aux exigences de la progression technologique.

BASE DE DONNÉES



Dans une base de données de cette importance, même le meilleur utilitaire catalogue entre les mains du plus grand des deckers n'est pas de taille contre une structure autonome bien conçue.

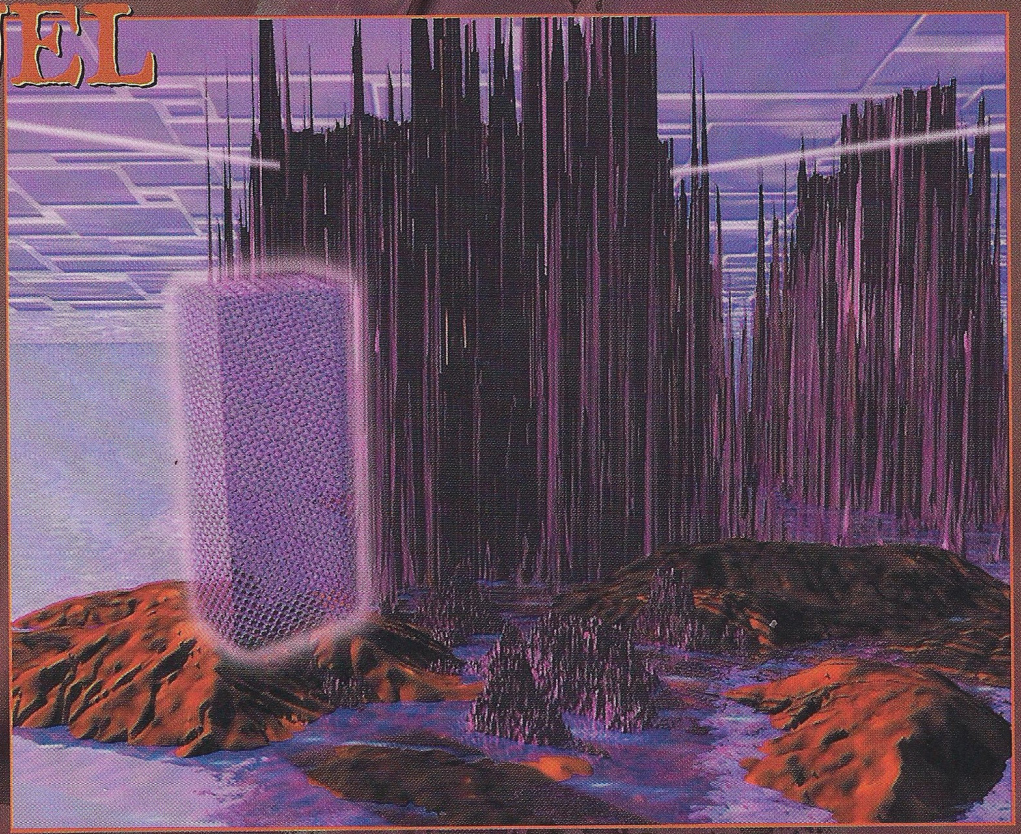
PYRO



Pyro, le meilleur decker d'Ares Macrotechnology, sillonne le système modelé de la corpo armé d'un programme d'attaque «lance-napalm» personnalisé.

PAYSAGE VIRTUEL

Dans l'étonnante réalité de la Matrice, un rectangle rose d'aspect inoffensif peut parfois se révéler le pire ennemi du decker.

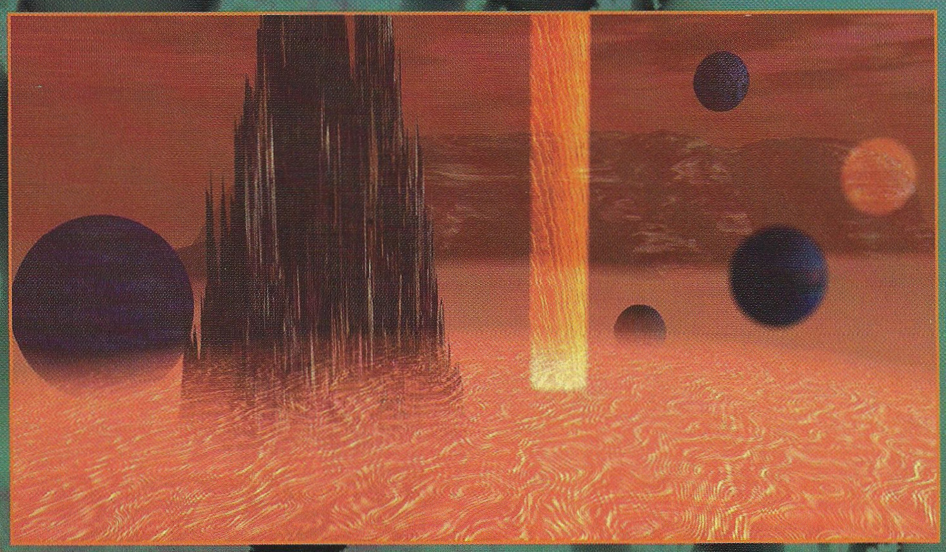


ALERTE



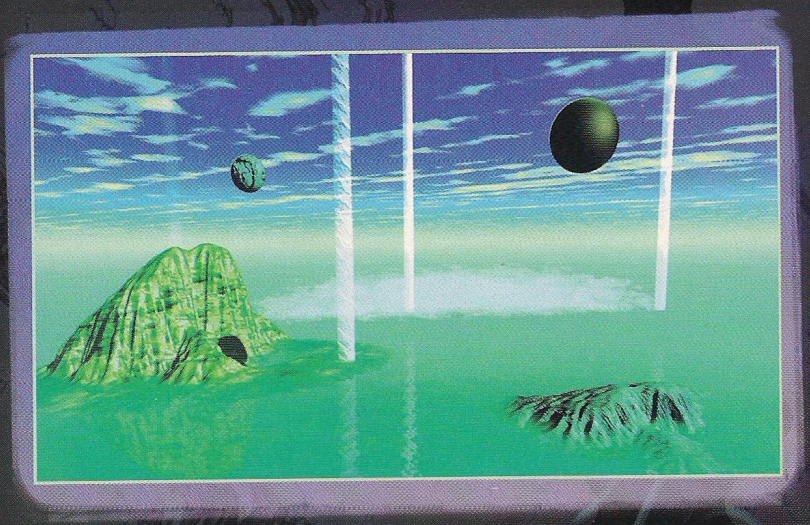
Foudre verte ! Un construct killer-trace-piège inspecte le système à la recherche d'intrus.

POINT D'ENTRÉE

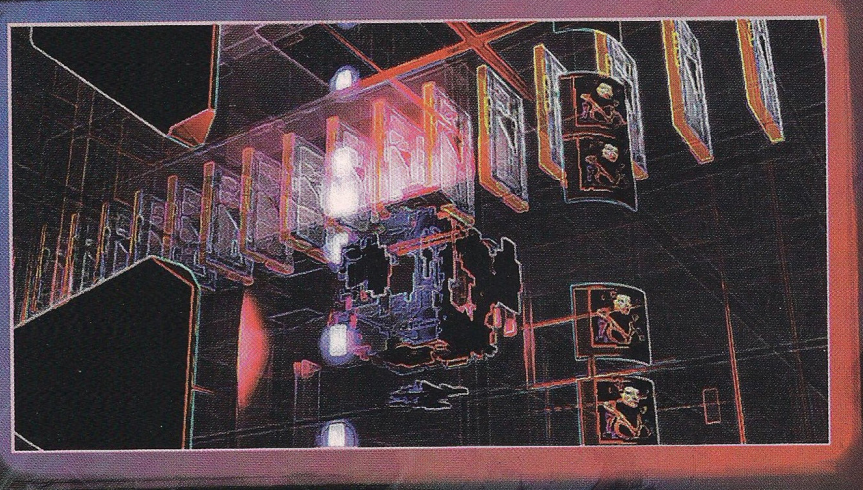


Un paysage désertique d'une troublante sérénité accueille le decker qui se branche sur le RTR de la Nation Pueblo. À l'instar de sa contrepartie dans le monde réel, cet endroit est magnifique, mais recèle des dangers mortels.

LES MONDES INTÉRIEURS



Des données flottent au hasard dans les eaux virtuelles d'un océan d'informations.



Le Couloir de Néon - portail des archives publiques de Yamatetsu.



Les systèmes-experts de Fuchi Inc. protègent les dossiers personnels de la famille Nakatomi.

CYBERDECKS

Mais nom de Dieu, à quoi tu t'attendais ? T'as monté ce putain de truc à l'envers !

o

- Joe Wisdom, deckmeister



Clef de voûte de l'art du decker, le cyberdeck est un micro-ordinateur extrêmement puissant équipé d'une série de commandes hautement spécialisées. Sa capacité de traitement permet à son interface ASSIST de transformer les impulsions neurales du decker en instructions de programmation qui plient la Matrice à sa volonté.



Ce chapitre fournit des règles pour la fabrication et l'achat des cyberdecks. Avec **Réalités Virtuelles**, les acheteurs ne sont plus limités au choix des cyberdecks présentés dans les règles de base de **Shadowrun**. Ils peuvent désormais acquérir des unités modulaires leur permettant de sélectionner les composants et les capacités de leur deck. Bien entendu, de tels decks coûtent une fortune, où serait la gloire sinon ?

Ce chapitre est divisé en trois grandes parties : **Construction d'un cyberdeck**, **Outils et composants**, plus diverses sous-sections détaillant les différents éléments d'un deck. La première fournit une explication générale sur la construction du deck. La seconde informe le decker de ce qu'il doit se procurer pour monter un deck. Les sous-sections concernant les éléments d'un deck procurent des informations sur les différentes pièces détachées et la manière de les assembler.

CONSTRUCTION D'UN CYBERDECK

Tous les cyberdecks ont en commun certains éléments, comme le MPCP, les programmes persona, l'interface ASSIST, la mémoire active et la mémoire de stockage. Sans eux, un deck ne pourrait pas fonctionner. Les pièces sont assemblées au cours d'une série de travaux pouvant être effectués par le decker lui-même ou par un cybertechnicien.

La vitesse d'E/S est vitale au point d'être quasiment obligatoire, mais un decker peut théoriquement effectuer une passe sans qu'intervienne aucun transfert de donnée significatif. Tous les autres éléments, quelle que soit leur utilité pratique, sont optionnels.

DESCRIPTION DES TRAVAUX

La description des composants détaillés dans ce chapitre fournit le détail de leur assemblage, avec les indices, les tests et autres valeurs impliquées dans leur production ou leur amélioration. Les travaux sont divisés en trois étapes : conception du logiciel, assemblage et installation.

Travail sur le logiciel

Si un composant requiert un programme, son indice effectif et son multiplicateur de taille sont spécifiés au début de la description. Ces valeurs sont utilisées durant le travail de programmation (voir page 100).

Pour construire un cyberdeck, un decker doit disposer d'un exemplaire du logiciel - programme «maison» ou sortie d'usine - avant d'entamer le moindre travail sur le hardware.

Travail d'assemblage

Le MPCP, les programmes persona et les codes de renfort des programmes comme l'accroissement de réponse sont tous écrits sur des puces de «firmware», également appelées puces de code optique (PCO). Tous les composants qui nécessitent des logiciels utilisent des PCO.

Un personnage peut obtenir des PCO pré-programmées auprès d'une source extérieure - en laquelle il place une confiance littéralement aveugle -, ou les programmer lui-même.

Les travaux d'assemblage nécessitent l'usage d'un encodeur de puces optiques. Les encodeurs sont décrits dans **Outils et composants**. Ces travaux ont un temps de base et un temps de codage indiqués dans la description des composants.

Les PCO et composants qui utilisent des PCO ne peuvent pas être installés avant la création des puces par un travail de programmation.

Travail d'installation

Une fois qu'un decker a mis au point ou acheté les PCO requises pour un composant, il peut acheter les éventuelles pièces manquantes et installer le composant. La description du travail d'installation de chaque pièce fournit le temps de base et le seuil de difficulté du test nécessaires à l'installation.

Les prix des circuits et des autres pièces détachées requises par les installations sont indiqués dans **Outils et composants**.

CYBERDECKS CRÂNIENS

Il faut utiliser des composants spéciaux et non des pièces standard quand on construit un cyberdeck crânien, ou deck C^2. La spécialisation en Technologie d'Implants de la compétence Informatique est la compétence appropriée pour tous les travaux de programmation et d'installation effectués sur un deck C^2. Appliquez un modificateur de +2 au test si le decker utilise à la place la compétence C/R Informatique.

L'assemblage d'un deck C^2 requiert aussi l'utilisation d'outils cybernétiques, en plus des instruments de micro-électronique classiques. Si le travail réclame un atelier de micro-électronique, par exemple, il exige également un atelier de cybernétique.

Voir **Shadowtech** pour plus d'informations sur les cyberdecks crâniens.

OUTILS ET COMPOSANTS

Une fois en possession de ses outils, le decker peut les employer à des travaux multiples. Inutile, par exemple, d'acheter un nouvel encodeur de puces optiques à chaque nouvelle PCO qu'on désire produire.

Toutefois, les composants deviennent inutilisables en tant que tels lorsque le travail est terminé ; ils font alors partie intégrante du cyberdeck. Le personnage doit s'en procurer de nouveaux pour effectuer d'autres travaux.

OUTILS

Les outils de micro-électronique sont requis pour la construction de tous les cyberdecks, externes comme cybernétiques. On les trouve en trousse, en atelier ou en usine. Une trousse est une mallette contenant assez d'outils pour les travaux de base. Un atelier renferme davantage d'outils et peut tenir dans un grand van ou un petit camion. Une usine abrite d'énormes machines inamovibles.

Les travaux qui réclament peu d'outils peuvent, lorsqu'un kit suffirait, s'accomplir avec un niveau d'outillage supérieur, comme un atelier ou une usine. En fait, utiliser un outillage plus important procure un bonus au travail, comme indiqué sur la table des unités de production (page suivante). À l'inverse, une trousse ne peut pas remplacer un atelier ou une usine ; et un atelier ne suffit pas pour des travaux devant être accomplis en usine.

Beaucoup de travaux nécessitent un ordinateur personnel avec une mémoire minimum. Ce même ordinateur peut, naturellement, être utilisé pour écrire les éléments de software d'un composant. Le prix d'un ordinateur individuel est indiqué dans la table du prix des outils (voir page suivante et **Shadowrun**, page 261).

Pour programmer les PCO, les encodeurs de puce optique utilisent un processus quantique qui brise et reconstruit la lentille cristalline de la puce vierge. L'indice de l'encodeur s'ajoute à la compétence C/R Informatique qu'un personnage utilise pour ce travail de programmation. Les meilleurs encodeurs procurent un

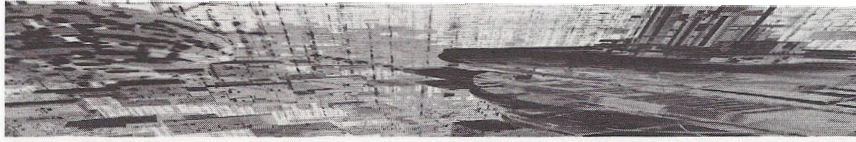


TABLE DES UNITÉS DE PRODUCTION

Minimum requis	Outils appropriés	Bonus au travail
Trousse	Trousse	Aucun
	Atelier	+1
	Usine	+3
Atelier	Atelier	Aucun
	Usine	+1
Usine	Usine	Aucun

bonus au projet. Un encodeur ne pèse que quelques kilos et a approximativement la taille qu'une boîte à chaussures.

Une fois programmée, une PCO ne peut plus être reprogrammée. Améliorer et réparer une PCO demande une nouvelle programmation.

COMPOSANTS

La description du travail à effectuer sur chaque composant du deck spécifie à chaque fois les pièces détachées indispensables. Le prix de ces pièces apparaît dans la table du prix des pièces. La description des travaux fournit tous les multiplicateurs de coût liés à un travail spécifique. Par exemple, le renforcement d'un deck réclame beaucoup de circuits de transmission en parallèle, aussi le coût des CDT est-il multiplié par l'indice de renfort.

Le prix des puces est donné en nuyens par mégapulsation. La description des travaux précise l'indice souhaité ainsi que le type de puce par rapport à la taille du programme correspondant. Une PCO se lira par exemple «PCO@taille du programme», à 20 nuyens par Mp de taille.

Les circuits se mesurent en points d'indice et leur prix se calcule par point. Par exemple, une ligne dans la description d'un travail indiquant «CPL@indice de MPCP» signifie acheter des circuits de processeur logique au même indice que le MPCP, à 25 nuyens le point.

La description des travaux dresse la liste des pièces détachées nécessaires ainsi que leur prix. Des pièces crâniennes sont indispensables pour les decks C².

TABLE DU PRIX DES PIÈCES DÉTACHÉES

COMPOSANT	COÛT
Puces	
Puce de code optique (PCO)	20 ¥ par Mp
Puce de mémoire optique (PMO)	5 ¥ par Mp
PCO crânienne	200 ¥ par Mp
PMO crânienne	50 ¥ par Mp
Circuits	
Circuits de processeur logique (CPL)	25 ¥ x indice
Circuits de transport de données (CTD)	10 ¥ x indice
CPL crânien	250 ¥ x indice
CTD crânien	100 ¥ x indice

Toutes les pièces sont disponibles. Même les composants crâniens sont faciles à trouver sur le marché du matériel cybernétique. Les autres sont toujours disponibles et possèdent un index de rue de 1. Les composants crâniens ont une disponibilité de 4/72 heures et un index de rue de 1,5.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations sont des modifications apportées à des pièces existantes. Le temps de base d'amélioration des logiciels est calculé d'après la différence entre leur ancien indice et leur nouveau. Calculez la taille du programme amélioré, puis soustrayez celle de la précédente version pour déterminer l'importance du travail nécessaire. Les améliorations de logiciels sont traitées en détail dans le chapitre **Programmes**, page 107.

Pour l'assemblage et l'installation, le personnage doit tout reprendre à zéro, en considérant seulement le nouvel indice et la nouvelle taille des programmes pour le calcul.

Par exemple, un decker possède un deck avec un MPCP-6 et un Renfort-4. Le logiciel de renfort occupe 144 Mp. Si le decker augmente son indice à 5, sa nouvelle taille est de 180 - soit une augmentation de 36 Mp. Après son travail de programmation d'un logiciel de 36 Mp, le decker passe au travail d'assemblage

TABLE DU PRIX DES OUTILS

Outils	Prix	Disponibilité	Index de rue
Trousse de cybernétique	1.500 ¥	5/48 h	2
Atelier de cybernétique	15.000 ¥	8/72 h	3
Usine de cybernétique	300.000 ¥	14/7 jours	4
Trousse de micro-électronique	1.500 ¥	5/48 h	2
Atelier de micro-électronique	15.000 ¥	8/72 h	3
Usine de micro-électronique	300.000 ¥	14/7 jours	4
Ordinateur personnel	20 ¥ par Mp	Toujours	0,75

Encodeur de puce optique	Indice	Bonus au travail	Prix	Disponibilité	Index de rue
Sony Encoder I	0	0	1.200 ¥	4/24 h	1
Fuchi OCE/500	1	0	2.700 ¥	6/24 h	1
Sony Encoder II	2	+1	6.000 ¥	8/72 h	1,5
Hitachi RM-AX	3	+2	9.500 ¥	10/7 jours	2



et à l'installation, en se basant cette fois uniquement sur le MPCP-6 et le renfort-5, comme s'il devait monter le composant à partir de rien.

RÈGLE OPTIONNELLE : RÉCUPÉRATION

Le maître de jeu peut autoriser un decker à revendre les pièces qu'il remplace à 50 % de leur valeur. Il se débarrasse ainsi de ses vieilles PCO, de ses puces de mémoire obsolètes, des circuits en double, etc.

MPCP

Comme indiqué aux chapitres précédents, aucun programme persona ne peut avoir un indice supérieur à l'indice du MPCP du deck. De plus, l'addition des indices des programmes persona ne doit pas dépasser le triple de l'indice du MPCP.

Enfin, aucun utilitaire ne peut avoir un indice supérieur à l'indice du MPCP. Toutefois, l'indice de ce dernier ne restreint aucunement le nombre d'utilitaires qui peuvent tourner simultanément sur le deck. Cette limite est purement fonction de la mémoire active du deck et de la taille des utilitaires (voir ci-dessous).

AMÉLIORATION DU MPCP

Les développements dans le domaine des liaisons holographiques de la Matrice 2.0 ont supprimé les anciennes contraintes, plus rigoureuses, qui présidaient à l'amélioration du MPCP. Il est désormais inutile d'améliorer les programmes persona pour s'aligner sur le nouvel indice du MPCP.

Cependant, lorsqu'un personnage améliore le MPCP de son deck, il doit aussi améliorer les composants dont la fabrication implique le MPCP. Ceci comprend l'interface ASSIST, les filtres CCMI et les accroissements de réponse. Tant que ceux-ci ne sont pas mis à jour à leur tour, le decker ne peut plus faire fonctionner son deck - du moins pas avec son nouveau MPCP et ses vieux composants. Il peut encore le faire tourner avec son ancien indice de MPCP et continuer à se servir des anciennes pièces, ou bien courir le risque d'utiliser le nouvel indice, mais sans les composants.

FILTRES DE RÉALITÉ

Les filtres de réalité imposent à la Matrice une métaphore choisie par le decker et programmée dans le MPCP de son deck. Un decker amateur de base-ball peut modeler toute une passe à l'image d'un match endiablé. Un autre ayant un penchant prononcé pour les films de cape et d'épée peut se frayer son chemin à travers un univers de mousquetaires ou de duellistes cybernétiques.

En termes pratiques, un filtre de réalité agit comme un niveau d'accroissement de réponse supplémentaire. Il augmente la Réaction de 2 points et ajoute 1D6 à l'Initiative. Toutefois, il augmente aussi l'indice de conception du MPCP de 2 points. Cette pénalité se reporte sur la taille du programme et tous les temps de base, seuils de difficulté, bref, sur tout ce qui dépend de l'indice du MPCP, bien que la taille réelle du programme ne soit pas affectée. Un filtre de réalité diminue également l'indice du MPCP de 1 point. En conséquence, son utilisation peut amener un decker à réduire ses programmes persona pour les garder dans des limites acceptables (voir **MPCP**).

Le decker peut utiliser son deck sans brancher le filtre de réalité. Dans ce cas, il ne bénéficie pas du bonus à la Réaction et ne subit pas la diminution d'indice.

Allumer et éteindre un filtre de réalité compte pour une action automatique. Cependant, jusqu'au début du tour de combat suivant, l'Initiative du decker est divisée par 2 et tous ses tests subissent un modificateur de +2.

ICONOGRAPHIE DU MPCP

Au lieu de changer la Matrice tout entière grâce à un filtre de réalité, le decker peut aussi adapter l'apparence de son icône, ou iconographie, pour se couler dans la métaphore qu'il s'attend à rencontrer dans le système visé.

L'iconographie d'un programme de MPCP peut être transformée si le decker possède le code source. Le changement n'exige que quelques heures de travail et n'oblige pas le decker à effectuer le moindre test, mais il nécessite toutefois le délai et les matériaux habituels.

Le decker peut se contenter d'enficher la nouvelle puce sur la carte-mère du deck - aucun test d'installation n'est requis.

Le decker peut se constituer une bibliothèque de puces de MPCP, chacune étant conçue pour s'adapter à une iconographie spécifique ; il s'évite ainsi les pénalités consécutives au non-respect de la métaphore de base d'un système.

CONSTRUCTION DU MPCP

Travail sur le logiciel
Indice : Indice MPCP (+2 pour des filtres de réalité)
Multiplicateur : 8
Travail d'assemblage
Temps : Indice MPCP x 3 jours
Test : Informatique C/R (indice MPCP)
Composants : PCO@taille du programme
Outils : Ordinateur personnel
(mémoire : taille du programme de MPCP)
Atelier de micro-électronique
Encodeur de puce-optique
Travail d'installation
Temps : Indice MPCP x 2 jours
Test : Informatique C/R (indice MPCP)
Composants : CPL@indice MPCP²
CTD@indice MPCP²
Outils : Atelier de micro-électronique

PROGRAMMES PERSONA

Les programmes persona sont l'Évasion, le Masque, les Senseurs et la Solidité. Ils servent d'attributs au persona du decker. Pour plus d'informations sur les programmes persona, voir **Icônes**, page 14 et **Indices de cyberdeck**, page 17.

FABRICATION DE PUCE PERSONA

Travail sur le logiciel
Indice : Indice du programme
Multiplicateur : 3 (Évasion et Solidité)
2 (Masque et Senseurs)



Travail d'assemblage
Temps : Indice du programme x 3 jours
Test : Informatique C/R (indice du programme)
Composants : PCO@taille du programme
Outils : Ordinateur personnel
(mémoire : taille du programme)
Atelier de micro-électronique
Encodeur de puce-optique
Travail d'installation
Temps : Indice du programme x 2 jours
Test : Informatique C/R (indice du programme)
Composants : CPL@indice du programme^2
CTD@indice du programme^2
Outils : Trousse de micro-électronique

MÉMOIRE ACTIVE

La mémoire active d'un cyberdeck correspond à ce qu'on appelait autrefois la mémoire vive d'un ordinateur. De même que les hackers du XXème siècle parlaient des 64 mégas de mémoire de leurs machines, un decker du Sixième Monde parlera des 100 Mp de mémoire active de son deck.

La mémoire active d'un deck limite la taille des utilitaires qui peuvent tourner simultanément. Un deck possédant 100 Mp de mémoire active ne peut pas gérer plus de 100 Mp d'utilitaires en même temps.

(Ces limitations s'ajoutent à celles éventuellement imposées par la règle optionnelle de la largeur de bande d'icône).

FABRICATION DE LA MÉMOIRE ACTIVE

Travail sur le logiciel : Aucun
Travail d'assemblage : Aucun
Travail d'installation
Temps : Taille mémoire/100 jours (arrondi à l'entier supérieur)
Test : Informatique C/R
(taille mémoire/100, arrondi à l'entier supérieur)
Composants : CMO@taille mémoire
CPL@taille mémoire/10, arrondi à l'entier supérieur
Outils : Trousse de micro-électronique

INTERFACE ASSIST

L'interface ASSIST contrôle la perception simsens qu'a le decker du cyberspace et sa connexion IND (Interface Neurale Directe) à la Matrice, grâce aux programmes d'interprétation codés dans le MPCP. L'interface possède aussi son propre programme contrôle pour gérer les échanges de données.

Ceci n'a rien à voir avec une unité de simsens familiale. L'intensité moyenne du signal d'un cyberdeck à plein rendement n'est pas très éloignée du lavage de cerveau favori d'un accro des puces BTL. Elle offre au decker la meilleure interface matricielle possible, et, quand un deck fonctionne à ce régime, on parle parfois d'un deck «chaud».

Un decker peut délibérément réduire l'intensité du signal ASSIST, jusqu'au niveau d'une unité simsens légale. On dit alors du deck qu'il est «froid». Un deck froid voit sa vitesse réduite dans le cyberspace, mais les CI noires ne peuvent infliger de dégâts mortels à travers une interface froide. Les CI noires mortelles deviennent alors des CI noires non-mortelles. Les CI noires psychotropes fonctionnent pour leur part quel que soit le niveau d'interface.

Un decker peut installer des circuits ASSIST chauds ou froids. Un circuit chaud peut être basculé à volonté en mode froid au moyen d'un interrupteur. Changer son mode d'interface durant l'attaque d'une CI noire requiert cependant le même test que pour s'éjecter. Une interface froide ne peut fonctionner qu'en mode froid. L'interface ASSIST peut aussi être carrément coupée, ce qui transforme le deck en dinosaure (voir **Dinosaures**).

Chaque fois qu'un decker améliore son MPCP, il doit également améliorer son interface ASSIST. Tant que ce n'est pas fait, le deck se comporte comme un dinosaure s'il marche avec le nouvel indice du MPCP, mais fonctionne normalement s'il utilise l'ancien indice.

INTERFACES DE CONTRÔLE

Un deck chaud peut parfaitement être contrôlé sans clavier. Toutes les commandes sont alors transmises via l'IND. Rien n'empêche de laisser refroidir le deck en cours de passe, mais le mode chaud apporte un niveau d'accroissement de réponse supplémentaire qui ajoute 2 à la Réaction et 1D6 à l'Initiative.

Un deck équipé d'un clavier et d'une interface ASSIST peut tourner en mode chaud, froid ou froid comme un dinosaure.

Pianoter sa console en mode froid, en utilisant le clavier et d'autres commandes manuelles pour améliorer l'interface ASSIST, réduit l'Initiative du decker de 1D6.

SOURDINE RAS

Les circuits ASSIST comprennent une sourdine RAS, ou Rétention d'Activité Sensorielle. Cette sourdine RAS supprime la perception par le decker des signaux que lui envoie son corps de chair, ce qui le laisse libre de se concentrer entièrement sur son expérimentation simsens de la Matrice. Elle sape également toute sa coordination physique ; appliquez un modificateur de +8 aux seuils de difficulté de tous les tests physiques effectué par le decker alors qu'il est branché. Par ailleurs, se pencher sur le monde physique diminue sérieusement l'Initiative du decker (voir page 120).

L'extinction de la sourdine RAS dilue tellement les sensations de l'interface ASSIST que le cyberdeck est alors considéré comme un dinosaure.

DINOSAURES

Les dinosaures de la Matrice sont des cyberdecks dépourvus d'interface ASSIST. Ils utilisent des casques, des affichages holographiques ou même des écrans plats avec des gants de contrôle, souris ou autres instruments antédiluviens pour simuler l'expérience matricielle sans connexion IND. Aussi minable qu'un deck sans sourdine RAS. Le personnage peut construire un dinosaure très facilement et pour pas cher, parce que le coût des interfaces est dérisoire par rapport à celui du MPCP.

Un decker peut toujours couper son interface ASSIST et transformer son cyberdeck en dinosaure. Mais durant l'attaque d'une CI noire, ce geste compte comme une éjection et réclame les mêmes tests pour y parvenir (voir **CI noires en combat**, page 48).

Les dinosaures réduisent la Réaction de leur utilisateur de moitié, arrondie à l'entier inférieur, jusqu'à un minimum de 1. Ils peuvent être équipés d'accroissement de réponse, mais l'utilisateur ne reçoit que le bonus de 1D6 à l'Initiative, pas le modificateur de +2 à la Réaction.



FABRICATION D'INTERFACE ASSIST

Travail sur le logiciel
Indice : Indice de MPCP
Multiplicateur : 2 (deck chaud)
1 (deck froid)
Travail d'assemblage
Temps : Indice de MPCP x 1 jour
Test : Informatique C/R (indice de MPCP)
Composants : PCO@taille du programme
Outils : Ordinateur personnel
(mémoire : taille du programme de MPCP)
Trousse de micro-électronique
Encodeur de puce optique
Travail d'installation
Temps : Indice de MPCP x 1 jour
Test : Informatique C/R (indice de MPCP)
Composants : CPL@indice de MPCP x 2 (deck chaud)
CPL@indice de MPCP (deck froid)
Unité processeur ASSIST@1.250 ¥
Outils : Trousse de micro-électronique

RENFORT

Le renfort requiert un minimum de programmation - conception des routines de correction qui réécrivent les persona endommagés, redirigent les codes d'attaque, etc. - plus une intervention sur le matériel pour le rendre plus résistant face aux codes extérieurs tels que virus, CI grises et noires et autres périls d'une course.

FABRICATION DU RENFORT

Travail sur le logiciel
Indice : Indice de renfort
Multiplicateur : 8
Travail d'assemblage
Temps : MPCP x indice de renfort x 1 jour
Test : Informatique C/R (indice de MPCP)
Composants : PCO@taille du programme de renfort
Outils : Ordinateur personnel
(mémoire : taille du programme de renfort)
Atelier de micro-électronique
Encodeur de puce optique
Travail d'installation
Temps : MPCP x indice de renfort x 2 jours
Test : Informatique C/R (indice de MPCP)
Composants : CPL@indice de renfort x 2
CTD@indice de renfort x 2
Outils : Atelier de micro-électronique

FILTRE DE BIOFEEDBACK CCMI

La technologie des contre-contre-mesures d'intrusion (CCMI) protège les deckers contre les pires effets des CI noires. La nouvelle génération des CCMI permet de les intégrer directement aux cyberdecks.

Un filtre CCMI accroît les chances d'éjection d'un decker quand il est attaqué par une CI noire. Appliquez un modificateur de -2 au seuil de difficulté de ses tests de Volonté (indice de CI). Voir **CI noires en Combat**, page 48.

Le filtrage autorise aussi deux tests de résistance aux dommages contre les CI mortelles et non-mortelles, l'un avec la Constitution et l'autre avec la Volonté du decker. Le joueur peut choisir le test ayant obtenu le meilleur résultat. Les dés de la Réserve de Karma sont lancés séparément et leurs succès s'ajoutent au résultat choisi. La Réserve Matricielle ne peut pas être utilisée pour ces tests.

Le filtre CCMI est inefficace contre les effets des CI psychotropes. Il protège cependant le decker contre les effets physiques des CI foudres (voir **CI grises**, page 43) de la même façon que contre les CI noires.

Construire un filtre CCMI requiert les compétences Informatique C/R et Biotech. Les tests d'assemblage et d'installation utilisent la moyenne de ces deux compétences, à moins que deux personnages ne travaillent ensemble sur le projet, chacun apportant sa compétence.

FABRICATION DU FILTRE CCMI

Travail sur le logiciel
Indice : Indice de MPCP
Multiplicateur : 4
Travail d'assemblage
Temps : Indice de MPCP x 2 jours
Test : Moyenne d'Informatique C/R et de Biotech (indice de MPCP)
Composants : CPO@taille du programme du CCMI
Outils : Ordinateur personnel
(mémoire : taille du programme CCMI)
Atelier de micro-électronique
Encodeur de puce optique
Travail d'installation
Temps : Indice de MPCP x 2 jours
Test : Moyenne d'Informatique C/R et de Biotech (indice de MPCP)
Composants : CPL@indice de MPCP²
CTD@indice de MPCP²
Bioscanner@5.000 ¥
Outils : Atelier de micro-électronique

VITESSE D'E/S

La prise d'entrée/sortie d'un deck est similaire aux vieux modems préhistoriques qui connectaient jadis les terminaux et les ordinateurs. La vitesse d'E/S indique la largeur de bande E/S maximale que le decker peut allouer à une opération.

Un cyberterminal standard, qu'il soit légal ou qu'il s'agisse d'un deck, peut toujours gérer automatiquement la largeur de bande de son icône car c'est une fonction du MPCP. La vitesse d'E/S entre donc uniquement en ligne de compte si la règle optionnelle de la largeur de bande est utilisée (voir **Largeur de bande**, page 90). Dans le cas contraire, le chargement ou l'envoi des données s'effectue toujours à la vitesse d'E/S maximale.

La vitesse d'E/S doit être conçue comme un multiple de 10. La valeur maximale de la largeur de bande d'un deck est égale à son indice de Senseurs multiplié par son indice de MPCP multiplié par 10 Mp.

ÉLABORATION DE LA VITESSE D'E/S

Travail sur le logiciel : Aucun
Travail d'assemblage : Aucun
Travail d'installation
Temps : Vitesse d'E/S/20 jours (arrondi à l'entier supérieur)
Test : Informatique C/R
(vitesse d'E/S/100, arrondie à l'entier supérieur)
Composants : CPL@vitesse d'E/S/20
(arrondi à l'entier supérieur)
CDT@vitesse d'E/S/10 (arrondi à l'entier supérieur)
Outils : Trousse de micro-électronique

ACCROISSEMENT DE RÉPONSE

L'accroissement de réponse est l'équivalent matriciel des réflexes câblés. Chaque point d'indice ajoute 2 à la Réaction du persona et 1D6 à son Initiative.

Un deck ne peut recevoir que 3 points d'accroissement de réponse. De plus, ce dernier ne peut dépasser le quart de l'indice du MPCP, arrondi à l'entier inférieur (ce qui signifie qu'un deck avec un MPCP de 3 ou moins ne peut pas être équipé d'un accroissement de réponse).

En plus des 3 points d'accroissement de réponse de son deck, un decker peut gagner 1 point d'accroissement en utilisant un filtre de réalité. Enfin, un deck chaud uniquement contrôlé par IND fait encore gagner 1 point d'accroissement de réponse. Le maximum absolu de l'accroissement est donc de 5 points, ce qui signifie tout de même un bonus de +10 à la Réaction et de +6D6 à l'Initiative !

Un accroissement de réponse requiert à la fois une programmation et une intervention sur le matériel. La programmation est basée sur un indice effectif égal au MPCP, avec un multiplicateur égal aux points d'accroissement multipliés par 2. Ainsi, sur un deck disposant d'un MPCP-6, les logiciels d'accroissement de réponse auront une taille de 144 Mp (voir **Programmation**, page 100, pour plus d'informations).

Cette taille de conception affecte également le coût de l'intervention, parce que le decker doit utiliser une PCO suffisamment importante pour contenir le programme de réponse.

FABRICATION DE L'ACCROISSEMENT DE RÉPONSE

Travail sur le logiciel
Indice : Indice du MPCP
Multiplicateur : Accroissement de réponse x 2
Travail d'assemblage
Temps : Indice du MPCP x accroissement de réponse x 1 jour
Test : Informatique C/R (accroissement de réponse x 2)
Composants : PCO@taille du programme
Outils : Ordinateur personnel
(mémoire : taille du programme de réponse
Atelier de micro-électronique
Encodeur de puce optique
Travail d'installation
Temps : (Indice du MPCP + accroissement de réponse) x 1 jour
Test : Informatique C/R (accroissement de réponse x 2)
Composants : CPL@indice de réponse x 3
CDT@indice de réponse x 3
Outils : Atelier de micro-électronique





INTERFACE SATELLITE

Une interface satellite se compose d'un protocole de conversion monté sur le cyberdeck et d'une antenne parabolique. Un câble de fibre optique haute densité avec accroisseur de signal intégré relie l'antenne au deck. L'accroisseur permet au decker d'envoyer le signal jusqu'à l'antenne à travers plusieurs kilomètres de câble sans nécessiter d'accroisseur externe. N'importe quel format d'antenne peut convenir avec cette interface.

Une antenne parabolique standard mesure cinquante centimètres de diamètre et pèse cinq kilos. Les plus grandes atteignent un mètre de diamètre pour un poids de huit kilos ; elles réduisent de 1 point le seuil de difficulté de localisation des satellites (voir **Liaisons satellites**, page 30). Les stations terrestres fixes réduisent le seuil de difficulté de 2 points. Les stations terrestres mobiles nécessitent un camion avec une remorque.

Les personnages un tant soit peu bricoleurs peuvent aussi se confectionner une antenne parabolique de fortune avec des polymères en bombe et une toile plastique. Ces antennes peuvent être assemblées et montées à peu près n'importe où, mais elles ne fonctionnent que pendant quelques heures. Les composants électroniques nécessaires à la création d'une antenne de fortune ne pèsent que 3 kilos et peuvent être réutilisés. Les composants électroniques tiennent dans une boîte d'environ 50 centimètre de long sur 25 de large et 25 de haut.

Les prix des antennes sont fournis dans la table du prix des antennes paraboliques.

TABLE DU PRIX DES ANTENNES PARABOLIQUES

Antennes permanentes	**Prix**
Standard portative	800 ¥
Grande portative	1.200 ¥
Fixe	900 ¥
Câble	10 ¥ le mètre
Composants d'une antenne de fortune	
Matériel électronique	1.000 ¥
Toile plastique	5 ¥
Polymères en bombe (1 usage)	1 ¥

CONSTRUCTION D'UNE INTERFACE SATELLITE

Travail sur le logiciel
Indice : Indice du MPCP
Multiplicateur : 2
Travail d'assemblage
Temps : Indice du MPCP x 1 jour
Test : Informatique C/R (indice du MPCP)
Composants : PCO@taille du programme
Outils : Ordinateur personnel
(mémoire : taille du programme MPCP)
Atelier de micro-électronique
Encodeur de puce optique
Travail d'installation
Temps : Indice de MPCP x 1 jour
Test : Informatique C/R (MPCP)
Composants : CPL@MPCP
CTD@MPCP
Outils : Atelier de micro-électronique

MÉMOIRE DE STOCKAGE

La mémoire de stockage est analogue aux disques durs des ordinateurs d'autrefois. Tout programme présent dans la mémoire de stockage peut être chargé en mémoire active par une opération modification de mémoire. Les utilitaires qu'un decker prévoit d'utiliser durant une passe doivent être conservés en mémoire de stockage. Les données chargées ou envoyées peuvent être conservées en mémoire de stockage ou bien dans une puce externe, ce qui libère de la place.

Les anciennes règles de vitesse de chargement décrites dans **Shadowrun**, qui contrôlaient la vitesse de transfert des données entre la mémoire active et la mémoire de stockage, ne s'appliquent plus avec **Réalités Virtuelles**.

FABRICATION DE LA MÉMOIRE DE STOCKAGE

Travail sur le logiciel : Aucun
Travail d'assemblage : Aucun
Travail d'installation
Temps : Taille de mémoire/100 jours
(arrondie à l'entier supérieur)
Test : Informatique C/R
(taille de mémoire/100, arrondie à l'entier supérieur)
Composants : PMO@taille de mémoire
CTD@taille de mémoire/10 (arrondie à l'entier supérieur)
Outils : Trousse de micro-électronique

COMPOSANTS DIVERS

Certains composants de deck à prix fixe, comme le boîtier, les prises et les écrans vidéo, fournissent le même service sur un minable CyberShack bricolé par un étudiant désireux de trafiquer ses résultats d'examen que sur le tout dernier modèle sorti des chaînes de montage des laboratoires Fairlight.

Le boîtier d'un deck assure une protection contre les heurts et les aléas quotidiens de la vie d'un shadowrunner. Exposé à des dommages physiques, un deck a un indice de Constitution effectif de 1. Le coût du boîtier est négligeable en comparaison des autres composants. Si vous tenez à acheter tout un stock de boîtiers, sachez qu'ils coûtent environ 10 nuyens pièce. Le prix des autres équipements disponibles est fourni dans la table du prix des composants (page suivante).

Voyez **Shadowrun**, page 174, pour la description des électrodes parallèles et des moniteurs vidéo.

DECKS *À LA CARTE*

Avec **Réalités Virtuelles**, un decker peut commander son deck à un détaillant qui l'assemblera en utilisant les éléments choisis par lui. La table du prix des éléments donne les formules

TABLE DU PRIX DES COMPOSANTS

Composant	Temps de base	Seuil de difficulté	Coût
Boîtier			
Base (impact 1)	NA	NA	Négligeable
Niveau I (impact 2, balistique 1)	NA	NA	500 ¥
Niveau II (impact 3, balistique 2)	NA	NA	2.000 ¥
Niveau III (impact 4, balistique 3)	NA	NA	5.000 ¥
Électrodes parallèles	48 h	nombre d'électrodes +1	250 ¥
Puce de stockage (PCO)	24 h	3	50 ¥ + 0,5 ¥ par Mp
Écran vidéo	12 h	4	100 ¥

de calcul du prix de chacun d'eux. Chaque formule représente le coût intégral de l'élément, avec programmation, pièces, circuits et main-d'œuvre. Sors ton créditube et le deckmeister t'assemble le deck de tes rêves, fin prêt pour une première passe.

Les formules dérivent du prix du logiciel, des puces, des circuits et des autres éléments donnés dans la description des travaux.

Les composants d'un logiciel ont un facteur de programme (FP), le multiplicateur dans la formule du prix des logiciels. Le FP est déterminé selon un indice spécifique du deck, appelé la base de FP. Par exemple, la base de FP du renfort d'un deck est égale à l'indice de son MPCP. La table des facteurs de programme montre les FP pour différents indices.

Un deck avec un MPCP-8, par exemple, possède un FP de 500 nuyens pour la formule de programme de son renfort.

TABLE DES FACTEURS DE PROGRAMME

Indice du programme	FP (en nuyens)
1-3	100
4-6	200
7-9	500
10+	1.000

Un decker peut casser les prix, bien sûr. Par exemple, s'il possède déjà le code objet de son MPCP, il n'a besoin que de la PCO et des composants d'installation. Ces prix peuvent se calculer à partir de la description du travail sur le MPCP.

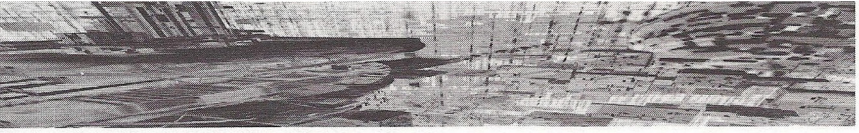
PRIX DE GROS

Généralement, un decker obtient une remise de 10 % lorsqu'il commande un deck complet (MPCP, puces persona et interface ASSIST, plus composants et spécificités optionnels).

Après une passe particulièrement lucrative, SuzyQ décide de s'offrir un nouveau cyberdeck. Elle commande un MPCP-8/6/6/6/6 avec un accroissement de réponse (2), 480 Mp/s de vitesse E/S, un renfort de 4, un filtre CCMI, 1.000 Mp de mémoire active, 1.500 Mp de mémoire de stockage et une interface ASSIST mode chaud.

TABLE DU PRIX DES ÉLÉMENTS

ÉLÉMENT	FORMULE DU PRIX
Personaware	**(tous les prix sont en nuyens)**
MPCP	Indice de MPCP² x [(8 x FP) + 195] Base de FP : MPCP
Évasion ou Solidité	Indice² x [(3 x FP) + 95] Base de FP : indice du programme
Masque ou Senseurs	Indice² x [(2 x FP) + 75] Base de FP : indice du programme
Mémoire active	Mp x 7,5 ¥
Mémoire de stockage	Mp x 6 ¥
Composants	
Interface ASSIST	Deck chaud : [Indice de MPCP² x (FP x 2) + 40] + (indice de MPCP x 50) Deck froid : [Indice de MPCP² x (FP x 20)] + (Indice de MPCP x 25) Base de FP : MPCP
Renfort	Renfort² x [(FP x 8) + 160] + (renfort x 70) Base de FP : MPCP
Filtre de biofeedback CCMI	Indice de MPCP² x [(FP x 4) + 115] + 5.000 Base de FP : MPCP
Vitesse d'E/S	Vitesse en Mp/s x 30
Accroissement de réponse	(Indice de MPCP² x réponse) x (FP + 80) + (réponse x 105) Base de FP : MPCP
Interface satellite	Indice de MPCP² x [(FP x 2) + 40] + (indice de MPCP x 35) Base de FP : MPCP



Voici comment se présente la facture de SuzyQ :

MPCP :
8^2 x [(8 x 500) + 195] = 64 x 4.195 = 268.480
Solidité :
6^2 x [(3 x 200) + 95] = 36 x 695 = 25.020
Évasion :
6^2 x [(3 x 200) + 95] = 36 x 695 = 25.020
Masque :
6^2 x [(2 x 200) + 75] = 36 x 475 = 17.100
Senseurs :
6^2 x [(2 x 200) + 75] = 36 x 475 = 17.100
Mémoire active :
1.000 x 7,5 = 7.500
Mémoire de stockage :
1.500 x 6 = 9.000
Interface ASSIST :
8^2 x [(500 x 2) + 40] + (8 x 50) = (64 x 1.040) + 400 = 66.560 + 400 = 66.960
Accroissement de réponse :
[(8^2 x 2) x (500 + 80)] + (2 x 105) = (128 x 580) + 210 = 74.450
Vitesse d'E/S :
480 x 30 = 14.400
Renfort :
4^2 x [(500 x 8) + 160)] + (4 x 70) = (16 x 4.160) + 280 = 66.560 + 280 = 66.840
Filtre CCMI :
8^2 x [(500 x 4) + 115)] + 5.000 = (64 x 2.115) + 5.000 = 135.360 + 5.000 = 140.360

En additionnant le tout, on obtient un prix total de 732.230 nuyens. Avec les 10 % de remise, la somme tombe à 659.007 nuyens. Une ristourne plus généreuse de 20 % aurait fait descendre le prix à 585.784 nuyens.

MPCP	**268.480**
Solidité	**25.020**
Évasion	**25.020**
Masque	**17.100**
Senseurs	**17.100**
Mémoire active	**7.500**
Mémoire de stockage	**9.000**
Interface ASSIST	**66.960**
Accroissement de réponse	**74.450**
Vitesse d'E/S	**14.400**
Renfort	**66.840**
Filtre CCMI	**140.360**
Total	**732.230**
10 % de réduction	**73.223**
20 % de réduction	**146.446**

RÈGLE OPTIONNELLE : MONTAGE EXPÉRIMENTAL

Toutes les formules de fabrication des decks partent du principe que le technicien ou le decker assemble un cyberdeck standard - un portable, dans la terminologie du XXème siècle. Mais un cyberdeck peut être monté de manière expérimentale - plus grand, plus rapide et moins cher, avec des composants plus rustiques et des boîtes noires externes pour gérer certaines fonctions spécifiques.

L'UC d'un deck expérimental, qui contient les programmes persona du MPCP, l'accroissement de réponse, le renfort et la vitesse d'E/S, pèse dix kilos de plus que dans un modèle standard. Tous les autres composants pèsent deux kilos de plus que leur équivalent dans un portable. Un deck expérimental complet est à peu près de la taille d'un ordinateur de bureau du XXème siècle.

Lorsque vous construisez un deck expérimental, réduisez de 2 points les seuils de difficulté de l'assemblage et de l'installation et réduisez de 50 % le coût des composants. La même ristourne s'applique lors d'une commande *à la carte*. Les composants expérimentaux ne sont pas compatibles avec ceux d'un modèle standard.

D'un autre côté, decks expérimentaux et standard utilisent les mêmes logiciels, et les programmes conçus pour les uns peuvent être à tout moment programmés pour les autres (un programme est un programme). Selon le même principe, les mêmes utilitaires tournent aussi bien sur les decks expérimentaux que sur les modèles standard.

Les cyberdecks crâniens n'existent pas en version expérimentale. Jamais vous ne trouveriez un chapeau assez large...

RÈGLE OPTIONNELLE : CONVERSIONS COMMERCIALES

Dans les règles de base de **Shadowrun**, les deckers achetaient des cyberterminaux légaux au prix de la rue qui reflétait la phase initiale de leur conversion en decks : l'effacement de leur signature matricielle, l'expansion de la carte-mère du MPCP pour recevoir les puces de Masque et d'Évasion, et ainsi de suite. Ils conservaient les circuits d'origine de renfort et de vitesse d'E/S et installaient des modules d'accroissement de réponse. Ces règles correspondaient à une sous-culture de deckers parasites qui détournait les outils d'une culture productive - l'usage légal de l'informatique - à son profit.

Les règles de **Réalités Virtuelles** tiennent compte d'une avancée significative dans le domaine de la programmation illégale, des deckmeisters et de la technologie matricielle pirate. Même les meilleures machines du commerce comme le Fairlight Excalibur sont aujourd'hui dépassées par l'évolution technologique. Voilà pourquoi la plupart des deckers montent désormais leurs propres decks ou les achètent sur commande. Les deckmeisters représentent leur source d'acquisition la plus commune, mais quelques fabricants produisent également ce genre de machines (voir l'archétype du **deckmeister**, page 92, pour plus d'informations).

RÈGLE OPTIONNELLE : LARGEUR DE BANDE

La largeur de bande correspond à la masse de données qui transitent par une connexion en un temps donné. Les anciens modems la mesuraient en «bauds», ou bits par seconde. Un modem cadencé à 2.400 bauds pouvait envoyer ou recevoir 2.400 bits par seconde. Avec la technologie des fibres optiques modernes, la largeur de bande se mesure en Mp/s : Mégapulsation par seconde.

Il existe deux types de vitesse de transmission dans les règles de **Réalités Virtuelles** : la *largeur de bande d'icône* et la *largeur de bande d'E/S*. La première fait entrer et sortir du deck les commandes et les données sensorielles. La seconde sert à transférer des données. Les deux types de largeur de bande affectent la taille de la piste matricielle du decker, laquelle affecte à son tour la facilité des CI traces à la remonter (voir **Points d'entrée**, page



28, et **Facteur de Trace**, page 45, pour plus d'informations sur l'utilisation de la règle optionnelle de la largeur de bande).

Le maître de jeu peut introduire une ou les deux formes de largeur de bande dans ses parties. La règle optionnelle est simple pour l'icône, plus complexe pour la largeur de bande d'E/S. Si le groupe renonce à exploiter cette règle optionnelle, considérez que les connexions dans une grille se déroulent à une vitesse quasi-instantanée. La vitesse E/S des cyberdecks détermine alors la rapidité de transfert des données, comme dans les règles de base de **Shadowrun**.

LARGEUR DE BANDE D'ICÔNE

La largeur de bande d'icône gère les ordres et les signaux ASSIST entre le cyberdeck et la Matrice. Elle est égale à la somme des indices des programmes persona et des utilitaires chargés dans la mémoire active du deck. Le MPCP du deck, les options d'utilitaires, comme la furtivité, et les options qui réduisent la taille des programmes en mémoire, comme l'option optimisation, n'affectent pas la largeur de bande d'icône.

Un decker doit fixer sa largeur de bande d'icône au début d'une passe dans la Matrice. Cette largeur de bande reste constante tout au long de la passe - impossible de la modifier sans se déconnecter (voir **Suspension des opérations d'une icône**, pour la seule exception à cette règle). Si les indices des programmes du decker sont réduits pour une raison ou pour une autre, la largeur de bande peut être répartie différemment, mais le decker ne peut pas la réduire afin de rendre sa piste matricielle plus difficile à suivre.

Avant de se connecter, le decker peut diminuer sa largeur de bande d'icône en ramenant les indices de ses programmes persona à un indice inférieur à la normale. Tout indice ainsi diminué reste à ce niveau jusqu'à la fin de la passe.

Un decker ne peut pas réduire les indices de ses utilitaires (ses derniers tournent toujours à leur indice maximum). Notez que la taille des utilitaires en mémoire n'a en elle-même aucun effet sur la largeur de bande d'icône.

Sidewinder est équipée d'un MPCP-6/5/3/4/4. Elle n'a réduit aucun de ses programmes persona, sa largeur de bande persona est donc de 5 + 3 + 4 + 4, soit 16 Mp/s.

Sidewinder charge également Invisibilité-5, Mystification-4 et Analyse-4 dans la mémoire active de son deck. Ce qui ajoute encore 19 Mp/s à sa largeur de bande, pour un total de 35 Mp/s.

Sidewinder décide de charger encore 5 Mp d'utilitaires pour cette passe, ce qui porte sa largeur de bande à 40.

LARGEUR DE BANDE D'E/S

La largeur de bande d'E/S gère le chargement et l'envoi des données. Un deck avec une largeur de bande de 10 Mp/s peut charger ou décharger 10 Mp de données par seconde, soit 1.000 Mp de données en 100 secondes. Un decker peut changer la d'E/S de son deck à tout moment par une opération redéfinition.

Il peut aussi augmenter sa largeur de bande d'E/S en redistribuant des Mp/s de sa largeur de bande d'icône, mais il doit alors suspendre ses opérations icône (voir **Suspension des opérations icône**).

Transmission de données

Envoyer un fichier de 1.000 Mp par une connexion à 20 Mp/s réclame 50 secondes - suffisamment rapide pour un utilisateur autorisé, potentiellement mortel pour un decker qui joue à cache-cache avec les CI noires. Même chose pour ceux qui essaient de charger des données falsifiées ou des applications piégées.

Pour diminuer ce risque, la plupart des deckers maintiennent leur largeur de bande le plus bas possible. Ils la redéfinissent au dernier moment, font main basse sur les données négociables et se débarrassent des Mp/s superflus aussitôt que possible. Une largeur de bande trop élevée est un boulet pour le decker quand une CI trace tombe sur sa piste matricielle.

Chargement d'utilitaires

L'opération modification de mémoire permet au decker de charger de nouvelles copies de ses utilitaires dans son deck. C'est parfois bien utile pour changer d'instruments de travail ou pour remplacer des utilitaires endommagés ou plantés. La vitesse de l'opération dépend de la largeur de bande d'E/S (voir **Modification de mémoire**, page 117, pour les détails).

Multirépartition

La multirépartition autorise le decker à charger plusieurs utilitaires ou à charger/envoyer plusieurs fichiers ou programmes simultanément. Il lui suffit pour cela de répartir à son gré les Mp/s de sa largeur de bande d'E/S entre différentes tâches. Par exemple, un decker avec 100 Mp/s de largeur de bande d'E/S peut décharger des fichiers à une largeur de bande de 25 Mp/s tout en chargeant des utilitaires à une largeur de bande de 75 Mp/s.

La multirépartition est une action automatique qui ne nécessite aucun test.

Redéfinition

Ce terme fait référence à l'opération redéfinition, qui permet de changer la largeur de bande d'E/S au cours d'une passe matricielle (Voir **Redéfinition**, page 178, pour les détails).

Suspension des opérations icône

Un decker peut basculer sa largeur de bande d'icône vers sa largeur de bande d'E/S en suspendant temporairement son icône. Toutefois, les Mp/s de la largeur de bande d'icône ne peuvent pas être divisés. C'est toute la largeur de bande qui doit être transférée. Un decker avec une largeur de bande d'icône de 35 Mp/s, par exemple, peut basculer 35 Mp/s vers sa largeur de bande d'E/S, mais pas 15 Mp/s. Suspendre une icône est une action automatique.

Tous les indices de persona - MPCP, Solidité, Évasion, Masque et Senseurs - dégringolent à 1 quand l'icône est suspendue. Qu'importent les accroissements de réponse dont il dispose, le decker n'a plus que 1D6 en Initiative. Il perd également les éventuels bonus à l'Initiative qui lui rapportaient ses filtres de réalité et son contrôle par IND. Enfin, l'indice des utilitaires est réduit de moitié (arrondi à l'entier inférieur).

Pour rendre à son deck ses performances d'origines, le decker doit rebasculer la largeur de bande à sa fonction première, ce qui nécessite une autre action automatique. Cependant, les indices ne récupèrent pas leur valeur initiale avant la prochaine action du decker. Par exemple, si un decker suspend les opérations de son icône et se fait attaquer par une CI, il peut rappeler à tout moment la largeur de bande basculée en E/S, mais jusqu'à sa prochaine action, il doit combattre la CI avec un persona et des utilitaires réduits, ainsi qu'une Initiative basée sur ces valeurs réduites. Bon courage.

LE DECKMEISTER



«Tous ceux qui veulent réussir dans la Matrice doivent en passer par moi - ou par quelqu'un comme moi. Sauf, bien sûr, s'ils triment pendant des années pour devenir aussi bon que je le suis. Tu veux surfer sur un deck chaud, tu as besoin de matériel - hardware et software -, viens me trouver. Tu veux du code ? J'ai du code. Tu veux de la puce ? J'ai de la puce. Allonge seulement la monnaie, et je te donnerai tout ce qu'il te faut.»

EXPRESSIONS FAVORITES

«Ne me dis pas à quoi tu veux qu'il ressemble. Dis-moi à quoi tu veux qu'il serve.»

«Mitsuhama a sorti un nouvel algorithme pour ça. Pas encore officiellement sur le marché, mais pour un petit supplément...»

«Okay, maintenant, branche-toi et dis-moi si c'est ce que tu voulais.»

COMMENTAIRES

Le deckmeister représente l'élite de sa profession. C'est un maître en programmation, un maître en micro-électronique - il peut fabriquer tout ce qui se rapporte de près ou de loin à un cyberdeck ou à un programme. Avec un deckmeister comme contact, plus besoin de se soucier de l'index de rue pour les tarifs, le personnage peut obtenir tout ce qu'il désire - tant qu'il demeure en bons termes avec le deckmeister. Ce gars-là n'a aucune patience avec les frimeurs et les amateurs. Si la Matrice n'est pour toi qu'un moyen de passer le temps, ne lui fais pas perdre le sien.

Attributs

Constitution : 3
Rapidité : 2
Force : 2
Charisme : 3
Intelligence : 6 (8)
Volonté : 5
Essence : 1,6
Réaction : 5

Initiative : 5 + 1D6 (selon équipement dans la Matrice)
Niveau professionnel : 1-2

Compétences

Électronique : 3
Électronique C/R : 4
Étiquette (Matrice) : 4
Étiquette (Rue) : 3
Informatique : 7
Informatique C/R : 10
Informatique (Logiciels) : 10
Informatique (Hardware) : 9
Théorie Informatique : 4

Cyberware

Datajack, 600 Mp de mémoire FIFF
Encephalon-4 (3D6 Réserve de Travail)
Softlink-2
UST (I/O)-4

Équipement

Variable

LA CYBERBOUTIQUE

Vous ne trouverez pas la cyberboutique dans les centres commerciaux. Aucune enseigne au néon signalant «Cyberdecks hautement illégaux en promotion». La cyberboutique peut se situer dans l'arrière-salle d'un magasin ayant pignon sur rue, ou dans un hangar protégé par des samouraïs en manque de boulot, par des muscles à louer d'un quelconque syndicat du crime, ou par un autre groupe tout aussi mortel. C'est inclus dans les frais généraux, bonhomme.

À l'intérieur, la cyberboutique peut ressembler à un amoncellement incroyable de composants, de consoles de codages, de programmeurs de puces, de cristaux optiques vierges, le tout en vrac dans des cartons ou sur des étagères. Mais elle peut tout aussi bien ressembler à un magasin de grande classe, très propre, très bien rangé, qui ferait passer l'appartement du plus soigneux des locataires pour une décharge publique. Tout est affaire de style mais, de toute façon, la marchandise compte davantage que l'aspect extérieur des lieux.

Quelle que soit la manière dont c'est organisé, il y a suffisamment de matériel pour équiper une fabrique de micro-électronique de 300.000 nuyens. Si le deckmeister n'est pas un nouveau-venu dans le métier, il dispose toujours d'une grande quantité de puces vierges, de circuits intégrés et de composants auxiliaires tels que bioscanners et interfaces ASSIST. Il conserve une puissance de calcul de quelques gigapulsations pour ses travaux de programmation, réservant une console de travail ou une structure de développement pour les encodages les plus importants. Des puces et des mini-CD contenant des milliers et des milliers de mégapulsations de code source sont archivés selon une méthode incompréhensible. C'est parfois logique et efficace, mais parfois si confus que seul le deckmeister peut s'y retrouver.

Les enfants rêvaient jadis de se retrouver dans l'atelier du Père Noël. Voilà à quoi rêvent les deckers aujourd'hui, même si les elfes de leurs fantasmes ont tendance à être lourdement armés et à lancer des plaisanteries en sperethiel.

Oh, et ne songe même pas à tenter un casse là-dedans. L'idée de braquer tout ce matériel peut être tentante, mais quiconque s'attaque à une cyberboutique s'attire les foudres du deckmeister et de ses gorilles, sans parler de tous les deckers qui dépendent de lui pour leur approvisionnement. Tu ferais aussi bien de rédiger un testament en faveur de la Confrérie Universelle et d'envoyer à la Lone star un résumé de tes shadowruns - ta mort serait plus rapide et moins douloureuse.



PROGRAMMES

Apportez-moi mon arc de code incandescent. Apportez-moi mes flèches d'inspiration.

o

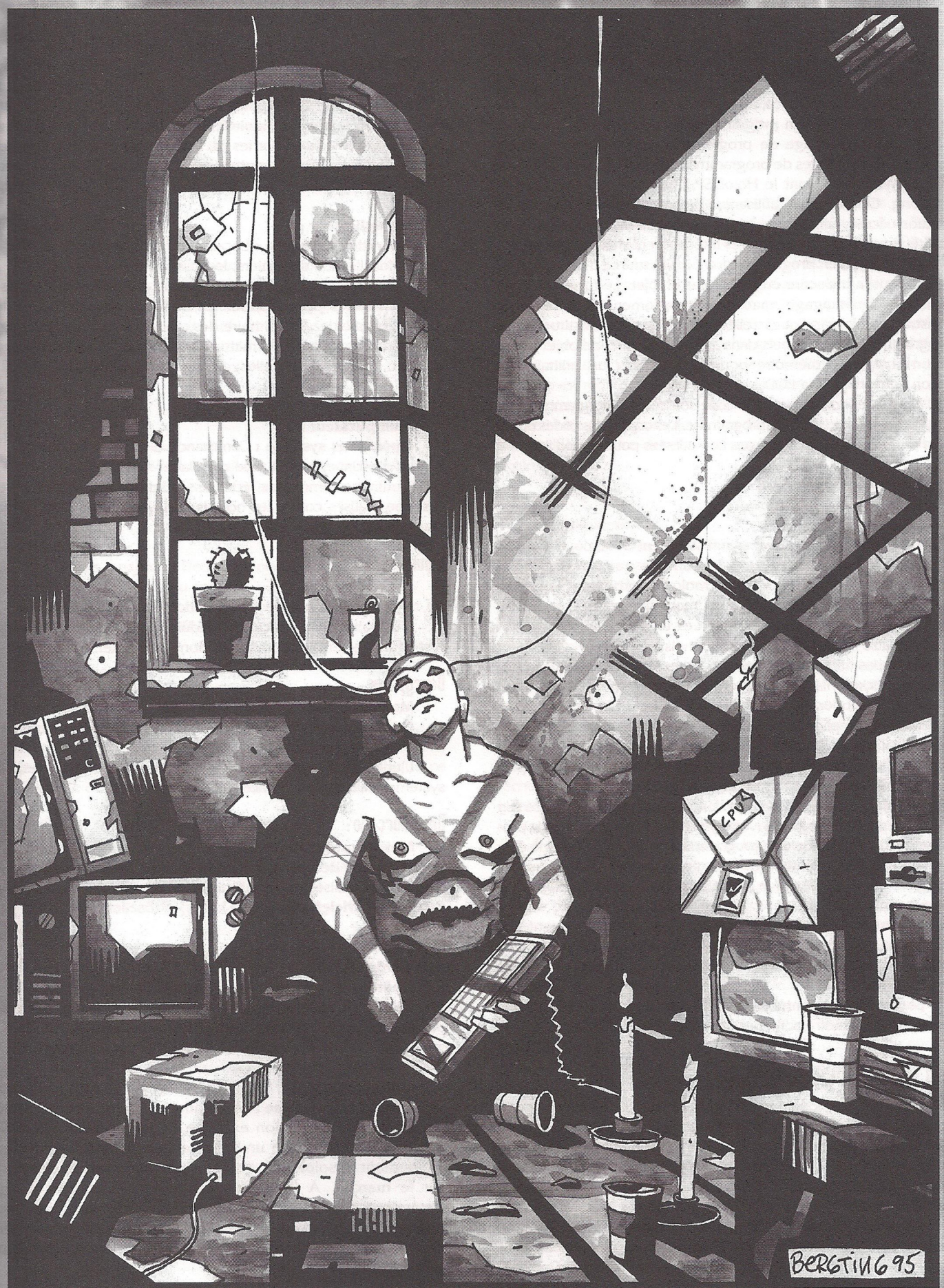
- Jérusalem, decker



Un decker utilise une large variété de programmes différents. Les programmes persona définissent son icône sur le réseau. Les utilitaires l'aident à effectuer des opérations système ou lui servent d'outils pour certaines manipulations. Les programmes de commande dirigent l'ordinateur dans certains travaux spécifiques.

Ce chapitre définit les divers types de programmes existant et fournit les règles de leur création, ou programmation. Le processus d'élaboration est valable pour tous les types de programmes, du plus mortel des utilitaires d'attaque au plus simple des traitements de texte.

Notez que les règles présentées ici ne s'appliquent pas aux programmes persona ni aux programmes des decks, pour lesquels des règles spécifiques apparaissent au chapitre **Cyberdecks**, page 81.


CPU
BERGTING 95



CODE SOURCE ET CODE OBJET

Le programme source, aussi appelé code source, représente la forme originelle d'un programme. Tous les programmes sont écrits dans un langage de programmation intelligible pour les humains. Les langages de programmation les plus communs dans le Sixième Monde sont le HoloLISP, l'InterMod, le MATCom et l'Oblong. Ces langages utilisent différentes combinaisons d'instructions écrites ou verbales et de manipulations d'icônes dans la réalité virtuelle pour «construire» littéralement des programmes.

Une fois qu'un programmeur a écrit la source d'un programme, il peut la transcrire en un format d'objet. Le format d'objet constitue le «langage machine» proprement dit, série de constructs holographiques reliés entre eux qui constituent des programmes opérationnels dans la Matrice. Le code objet est ce qu'on charge en mémoire pour faire tourner un utilitaire ou qu'on entre dans une PCO.

Un decker doit disposer du code source d'un programme pour augmenter ou modifier ledit programme. Les copies des codes objets d'un programme ne peuvent pas être utilisées pour le modifier.

UTILITAIRES

Théoriquement, un decker suffisamment doué pourrait commander à la Matrice sans autres instruments que son persona et ses compétences. Ceux qui sont moins favorisés par la nature doivent toutefois seconder leurs modestes compétences au moyen de programmes utilitaires. Les utilitaires se répartissent entre quatre catégories : opérationnels, spéciaux, offensifs et défensifs. Les utilitaires opérationnels servent aux tests de système du decker. Ils se montrent particulièrement utiles pour accomplir des opérations système - d'où leur nom. Les utilitaires spéciaux accomplissent des tâches spécifiques dans la Matrice. Les utilitaires offensifs sont employés pour attaquer les deckers ennemis, les CI, etc. Les utilitaires défensifs sont conçus pour prévenir ou réduire les dégâts endurés en cybercombat.

La valeur des multiplicateurs donnés pour chaque utilitaire sert à la conception des logiciels (voir **Cyberdecks**, page 81) et à la programmation (voir **Taille des programmes**, page 100). Chaque description énonce également les opérations système pour lesquelles l'utilitaire peut être employé (voir **Opérations système**, page 108, pour la présentation et les règles des opérations système).

Quelques descriptions d'utilitaires indiquent également une liste d'options accessibles (voir **Règle optionnelle : Options des utilitaires**, page 102, pour la description et les règles des options d'utilitaires).

Sauf indication contraire, les utilitaires doivent se trouver à la fois dans la mémoire active et dans l'icône pour fonctionner.

UTILITAIRES OPÉRATIONNELS

Les utilitaires opérationnels aident le decker dans ses opérations système, de la même manière que l'interface d'arme du samouraï des rues fait de son flingue un instrument plus efficace et que son armure dermale améliore la protection fournie par son blouson pare-balles. Les utilitaires opérationnels réduisent les seuils de difficulté des tests de système d'un montant égal à leur indice (voir **Test de système**, page 19). Ne pas avoir le bon programme ne rend pas l'opération impossible, mais simplement plus difficile.

Tous les utilitaires opérationnels peuvent utiliser les options DEDLAB, usage unique, optimisation et autocompactage.

Analyse

Multiplicateur : 3

Opérations système : Analyse de CI, analyse d'icône, analyse de sécurité, localisation de CI

L'utilitaire analyse réduit le seuil de difficulté des tests de système visant à identifier les CI, les programmes et autres ressources ou événements contrôlés par le serveur.

Catalogue

Multiplicateur : 1

Opérations système : Localisation de nœud d'accès, localisation de fichiers, localisation d'esclave

L'utilitaire catalogue réduit le seuil de difficulté des tests d'Index réalisés pour localiser les données négociables ou les adresses système. Au contraire des utilitaires analyse et scanner, qui cherchent une activité matricielle, le catalogue travaille sur le contenu, ou fonctions réelles, des nœuds de données.

Commande

Multiplicateur : 3

Opérations système : Commande d'esclave, édition d'esclave, surveillance d'esclave

L'utilitaire commande réduit le seuil de difficulté des tests de système réalisés contre les nœuds esclaves du système ou des sous-systèmes.

Communications

Multiplicateur : 1

Opérations système : Redéfinition, écoute téléphonique

L'utilitaire communications réduit le seuil de difficulté des tests qui affectent les communications du decker.

Décryptage

Multiplicateur : 1

Opérations système : Décryptage d'accès, décryptage de fichiers, décryptage d'esclave

L'utilitaire décryptage réduit le seuil de difficulté des tests de système réalisés pour vaincre les CI brouillages.

Désamorçage :

Multiplicateur : 2

L'utilitaire désamorçage réduit le seuil de difficulté des tests de système réalisés pour neutraliser les bombes matricielles (voir **Bombes matricielles**, page 41).

Désinfection

Multiplicateur : 2

Opérations système : Désinfection

L'utilitaire désinfection réduit le seuil de difficulté des tests de système effectués pour détruire les couleuvres.

Évaluation

Multiplicateur : 2

Opérations système : Localisation de données négociables

L'utilitaire évaluation examine de larges échantillons de données pour y trouver un butin valable. Toutefois, il devient rapidement obsolète en raison de l'évolution de la demande sur le marché. À l'issue de chaque passe, lancez 1D6/2 (arrondi à l'entier supérieur). L'indice de tous les programmes d'évaluation diminuent d'un montant égal au résultat. La perte est effective, que le decker ait ou non participé à l'aventure.



Un decker qui dispose des copies sources d'un utilitaire évaluation peut l'augmenter selon les règles standard (voir **Améliorations**, page 83), ou dépenser du karma pour le restaurer - 1 point de karma équivaut alors à 1 point d'indice. Cette dépense représente le temps passé à entrer dans le programme des analyses de marché, rumeurs, nouvelles, informations du monde des ombres et autres données diverses et variées.

Lecture/Écriture

Multiplicateur : 2

Opérations système : Chargement de données, édition de fichiers, déchargement de données

L'utilitaire lecture/écriture réduit le seuil de difficulté des tests de système nécessaires aux opérations indiquées, mais également de tout autre test requis lorsque le decker accède, édite ou charge/crée des données dans la Matrice.

Miroir

Multiplicateur : 3

Opération système : Leurre

L'utilitaire miroir réduit le seuil de difficulté du decker pour les tests de système de l'opération leurre.

Mystification

Multiplicateur : 2

Opérations système : Déconnexion en douceur, connexion à un RTL (ou RTR, ou serveur)

Sauf indication contraire, l'utilitaire mystification permet de réduire tous les seuils de difficulté des tests d'Accès.

Plantage

Multiplicateur : 3

Opérations système : Plantage d'application, plantage de serveur

L'utilitaire plantage accomplit exactement ce que son nom suggère : il réduit les seuils de difficulté du decker lorsque ce dernier tente de planter une application ou un serveur.

Relocalisation

Multiplicateur : 2

L'utilitaire relocalisation réduit le seuil de difficulté du test spécial réalisé pour déjouer les CI traces qui ont commencé leur cycle de localisation (voir **CI traces**, page 45, pour plus d'informations).

Scanner

Multiplicateur : 3

Opérations système : Localisation de decker, localisation de structure autonome

L'utilitaire scanner réduit le seuil de difficulté des tests de système pour la recherche des deckers et des structures autonomes ou de leurs effets.

Validation

Multiplicateur : 4

Opérations système : Piratage de tableau, validation de mot de passe

L'utilitaire validation réduit le seuil de difficulté des tests de système réalisés afin de lire ou de modifier les tableaux administratifs.

UTILITAIRES SPÉCIAUX

Les utilitaires spéciaux accomplissent des tâches bien spécifiques. Ils ne peuvent pas être programmés sur le moment : si le decker ne les possède pas en mémoire active, il ne peut pas les utiliser.

Compactage

Multiplicateur : 2

L'utilitaire compactage réduit de 50 % la taille des données qui sont chargées ou déchargées. La taille maximale d'un fichier compactable par ce programme est égale à son indice x 100 Mp. Un fichier de 100 Mp serait ainsi ramené à 50 Mp, ce qui réduirait le temps nécessaire pour le charger ou le décharger.

Le deck doit comporter suffisamment de mémoire active pour pouvoir accueillir la taille décompactée d'un utilitaire compacté en train d'être chargé. Par exemple, charger un utilitaire compacté de 100 Mp requiert 100 Mp de mémoire active libre, même si le programme est réduit à 50 Mp pendant le chargement.

Décompacter un fichier ou un programme dans la Matrice requiert une action complexe. Les fichiers et programmes compactés doivent être décompactés avant de pouvoir être lus ou exploités.

Invisibilité

Multiplicateur : 3

L'utilitaire invisibilité se combine à l'indice de Masque du cyberdeck pour augmenter le facteur de détection du decker : (Masque + Invisibilité)/2, arrondi à l'entier supérieur.

Pistage

Multiplicateur : 8

La moins respectueuse des publications courantes concernant la Matrice décrit l'utilitaire pistage comme «une CI trace pour deckers». Son développement est attribué à un programmeur de chez Renraku qui aurait décompilé l'utilitaire chien de chasse de la Lone Star (voir le supplément **Lone Star**, page 123). Quand l'équipe du programmeur a produit un algorithme de recherche à fin ouverte qui reléguait aux oubliettes la version originale du chien de chasse, un jeune ingénieur du bureau d'étude a disparu dans les ombres avec le code source. Quelques semaines plus tard, les utilitaires pistage commençaient d'apparaître dans les fichiers catalogues du Hacker Haven ainsi que chez d'autres fournisseurs de logiciels de pointe.

En termes de jeu, l'utilitaire pistage est utilisé comme un programme de combat contre un decker hostile. Après chaque attaque réussie, notez le nombre de succès obtenus par l'attaquant. Le decker visé doit réussir un test d'Évasion (indice de pistage). S'il manque à obtenir au moins le même nombre de succès que son agresseur, l'utilitaire pistage se verrouille sur sa piste et entame un cycle de localisation similaire à celui d'une CI trace (voir **CI traces**, page 45). Divisez 10 par le nombre de succès nets de l'attaquant afin de déterminer combien de tours l'utilitaire pistage mettra pour localiser le point de connexion du decker visé.

Le decker visé peut essayer d'échapper à son agresseur en s'éjectant ou en se déconnectant. Toutefois, l'utilitaire pistage rend l'opération déconnexion plus difficile et peut remonter la piste d'un decker débranché de la même façon qu'une CI trace.

Le decker visé peut aussi utiliser un programme de relocalisation contre un utilitaire pistage, comme avec une CI trace (voir **La relocaliser**, page 46). Dans ce cas, il doit effectuer un test contre l'indice de Senseurs de son agresseur au lieu de l'indice de Contrôle du système. En cas de réussite, le programme de



pistage se fourvoie complètement. L'agresseur doit réussir une nouvelle attaque contre le decker avant de pouvoir réutiliser contre lui son programme de pistage.

Bien entendu, le decker visé peut toujours planter le persona de son adversaire, ce qui met un terme à ce harcèlement insupportable.

UTILITAIRES OFFENSIFS

Les utilitaires offensifs infligent des dégâts aux icônes des deckers, aux CI, aux programmes en fonction, aux fichiers - bref, pratiquement à tout.

Un decker peut improviser un programme d'attaque (voir **Cybercombat**, page 123), mais c'est le seul utilitaire offensif qu'il peut programmer sur le vif en cours de passe.

Les descriptions suivantes précisent les cibles vulnérables à chaque utilitaire.

Attaque

Multiplicateur :
Dégâts Légers : 2
Dégât Moyens : 3
Dégâts Graves : 4
Dégâts Fatals : 5
Cibles : Deckers, structures autonomes, CI, cogiciels (voir **Intelligences Artificielles**, page 138)
Options : Aire d'effet, chasse, DEDLAB, limitation, usage unique, optimisation, pénétration, furtivité, visée

L'utilitaire attaque, le moins subtil des programmes offensifs, peut être programmé pour infliger des dégâts Légers à Fatals. Il échantillonne les algorithmes d'instruction de l'icône cible et tente d'introduire des défauts de mémoire rudimentaires dans les segments de son code d'accès les plus fréquemment utilisés. En cybercombat, cela se traduit par une attaque directe sur le moniteur de condition du decker ou de l'icône de la CI.

L'utilitaire attaque n'affecte que les icônes et n'a aucun effet sur le corps physique du decker ou sur son cyberdeck.

Black hammer

Multiplicateur : 20
Cibles : Deckers
Options : Usage unique, optimisation, visée

Il y a encore deux ans, ce n'était qu'une rumeur. L'année dernière, c'était une arme sanglante aux mains des forces d'élite de la Résec. Aujourd'hui, le bien-nommé «Marteleur Noir» commence à se répandre sur le marché des ombres.

L'utilitaire black hammer est une CI noire qui cible le decker, et non le deck. Il peut tuer un decker sans endommager sa console, permettant ainsi de remonter jusqu'au point de connexion. Les capacités blaster des CI noires lui font défaut, mais ceci mis à part, le black hammer a des effets similaires à ceux d'une CI noire mortelle (voir page 48).

L'indice maximum d'un black hammer est égal à la moitié de la compétence Informatique du programmeur, arrondie à l'entier supérieur. Le programme peut être intégré à un cogiciel (voir page 140), mais pas à une structure autonome.

Entrave

Multiplicateur : 3
Cibles : Deckers, structures autonomes, cogiciels
Options : Aire d'effet, DEDLAB, usage unique, optimisation, visée

L'utilitaire entrave attaque l'indice d'Évasion du persona. Si le programme atteint sa cible, notez le nombre de succès obtenus. La cible effectue un test d'Évasion (indice d'entrave). Réduisez l'indice d'Évasion de la cible de 1 point par tranche de 2 succès nets obtenus par l'agresseur.

Hérisson

Multiplicateur : 3
Cibles : Deckers
Options : DEDLAB, usage unique, optimisation, visée

Le hérisson est un virus utilisé par les deckers contre d'autres deckers. Il introduit dans le cyberdeck des codes simples qui se multiplient et prolifèrent dans la mémoire active et détruisent les utilitaires en fonction.

Lorsqu'un decker touche son adversaire avec un programme hérisson, la cible doit effectuer un test de MPCP (indice de hérisson). Le renfort descend le seuil de difficulté de ce test. Si l'attaquant l'emporte, le hérisson réduit l'indice du plus haut programme en fonction dans le deck de 1 point par tranche de 2 succès nets obtenus par le decker. L'utilitaire hérisson continue à drainer le même nombre de points d'Indice à la fin de chaque tour de combat jusqu'à ce qu'il ait planté le programme. Puis il répète le processus avec le second programme à l'indice le plus élevé, et continue ainsi jusqu'à planter tous les programmes du deck.

Les programmes infectés par un hérisson tournent avec leur indice réduit tant que le virus ne les a pas complètement plantés.

Un decker peut purger un deck infecté par un virus hérisson au prix d'une action complexe et d'un test d'Informatique (indice de hérisson - renfort). Augmentez le seuil de difficulté d'un montant égal à l'indice original des programmes infectés. Un succès unique efface à la fois le virus et le programme de la mémoire active du deck. Un virus hérisson ne peut pas être purgé sans purger également le programme infecté.

Le decker peut effectuer une opération modification de mémoire pour recharger ses programmes plantés par un hérisson ou purgés dans le processus d'élimination du virus.

Killjoy

Multiplicateur : 10
Cibles : Deckers
Options : Usage unique, optimisation, visée

L'utilitaire killjoy reproduit l'effet des CI noires non-mortelles en infligeant des dégâts étourdissants au corps du decker. Ceci mis à part, il est identique à l'utilitaire black hammer. Son indice maximum est égal à la moitié de l'indice d'Informatique du programmeur, arrondie à l'entier supérieur.

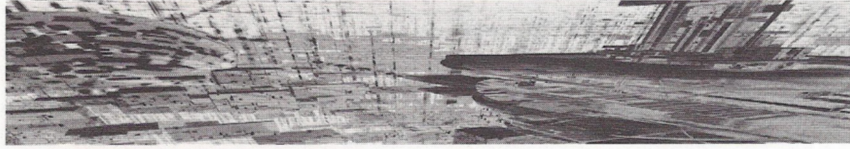
Poison

Multiplicateur : 3
Cibles : Deckers, structures autonomes, cogiciels
Options : Aire d'effet, DEDLAB, usage unique, optimisation, visée

L'utilitaire poison attaque l'indice de Solidité du persona et se comporte comme une CI acide. Si le decker réussit son attaque, la cible doit faire un test de Solidité (indice de poison). Réduisez l'indice de Solidité de 1 point pour chaque tranche de 2 succès nets obtenus par l'agresseur.

Ralentissement

Multiplicateur : 4
Cibles : CI
Options : Aire d'effet, DEDLAB, usage unique, optimisation, visée



L'utilitaire ralentissement réduit la vitesse d'exécution des CI autonomes. Si le programme atteint sa cible, faites un test d'opposition de Résistance (indice de ralentissement) pour la CI. La CI perd 1 action pour chaque tranche de 2 succès nets obtenus par le programme. S'il ne lui reste plus d'action pour le tour, elle devient inerte.

Notez que cette immobilisation temporaire de la CI l'empêche d'augmenter le pointage de sécurité du decker. Toutefois, son effacement coûte 1 point de Masque (voir **Effacement des CI**, page 40). Si la CI n'est pas effacée au début du tour de combat suivant, le maître de jeu détermine son initiative selon les règles standard et elle reprend là où elle en était restée.

Les CI réactives ne sont pas vulnérables à l'utilitaire ralentissement. Quant aux CI traces, elles le sont uniquement durant leur cycle de chasse.

Révélation

Multiplicateur : 3
Cibles : deckers, structures autonomes, cogiciels
Options : Aire d'effet, DEDLAB, usage unique, optimisation, visée

L'utilitaire révélation attaque l'indice de Masque du persona. Si le programme atteint sa cible, notez le nombre de succès obtenus. La cible effectue un test de Masque (indice de révélation). Réduisez l'indice de Masque de la cible de 1 point par tranche de 2 succès nets obtenus par l'agresseur.

Rouleau compresseur

Multiplicateur : 3
Cibles : Kamikaze, kamikaze plus
Options : DEDLAB, usage unique, optimisation, visée

L'utilitaire rouleau compresseur est un programme attaque spécifique qui inflige des dommages (indice)F aux CI kamikazes. Il est immunisé contre leurs effets destructeurs. Planter une CI kamikaze à l'aide d'un rouleau compresseur augmente le pointage de sécurité d'un montant égal à l'indice de la CI, sauf si l'utilitaire est équipé de l'option furtivité ou si le decker efface la CI selon les règles standard.

UTILITAIRES DÉFENSIFS

Les utilitaires défensifs sont conçus pour prévenir, réduire ou réparer les dégâts endurés en cybercombat. Ils ne peuvent pas être improvisés. Comme avec les utilitaires offensifs, ajoutez ou soustrayez l'indice de l'utilitaire lorsque c'est indiqué dans sa description.

Armure

Multiplicateur : 3
Options : Optimisation

L'utilitaire armure réduit la puissance des dégâts infligés à l'icône d'un decker d'un montant égal à son indice. Il réduit par exemple les dommages infligés par une CI killer ou par un utilitaire attaque. Mais contre les CI noires, il ne réduit que les dégâts de l'icône, pas ceux du corps physique du decker. En clair, l'utilitaire armure est toujours efficace contre les dégâts standard qu'endure le moniteur de condition de l'icône, mais reste sans effet sur les dégâts collatéraux que subissent le decker ou son deck. Ces derniers ne peuvent compter que sur la protection du renfort.

L'utilitaire armure perd 1 point d'indice chaque fois que le decker endure des dégâts - chaque fois, donc, que l'utilitaire échoue à absorber la totalité du choc. Le decker peut remplacer un utilitaire armure endommagé par une copie neuve grâce à une opération modification de mémoire.

Bouclier

Multiplicateur : 4
Options : Optimisation

Le bouclier permet au decker de parer les attaques en cybercombat. Lorsqu'une attaque affecte son persona, le decker peut effectuer un test de bouclier contre un seuil de difficulté égal à la compétence de l'attaquant (compétence Informatique pour un decker, valeur de Sécurité pour une CI, valeur du DEDLAB pour une structure autonome, etc.). Réduisez les succès nets de l'attaquant par le nombre de succès obtenus au test de bouclier.

L'utilitaire bouclier est également efficace contre les CI cripplers et rippers et contre toute autre attaque donnant lieu à un test d'opposition de la cible. Dans ces cas-là, le decker effectue un test de bouclier et en ajoute les succès à ceux de son test d'opposition.

Un programme bouclier perd 1 point d'indice à chaque usage, que ce dernier ait été ou non couronné de succès. Le decker peut charger une copie neuve de l'utilitaire par une opération modification de mémoire.

Camouflage

Multiplicateur : 3
Options : Usage unique, optimisation

L'utilitaire camouflage ajoute son indice au facteur de trace, qui interfère sur les tentatives des CI traces pour suivre la piste matricielle du decker (voir **CI traces**, page 45, pour davantage de détails). De plus, le programme sert d'utilitaire opérationnel pour l'opération dérivation de la piste matricielle (voir **Dérivation de la piste matricielle**, page 114).

Médic

Multiplicateur : 4
Options : DEDLAB, optimisation

L'utilitaire médic sert à réduire le nombre de cases cochées sur le moniteur de condition de l'icône. L'emploi de ce programme nécessite une action complexe et un test avec un nombre de dés égal à son indice. Le seuil de difficulté dépend du niveau des dégâts subis par l'icône, comme indiqué sur la table des seuils de difficulté du médic.

Chaque succès obtenu au test soigne 1 case de blessure sur le moniteur de condition de l'icône. Le programme perd 1 point d'indice à chaque usage, que ce dernier ait été ou non couronné de succès. Le decker peut charger une nouvelle copie de son utilitaire médic afin de le ramener à son indice maximum par une opération modification de mémoire.

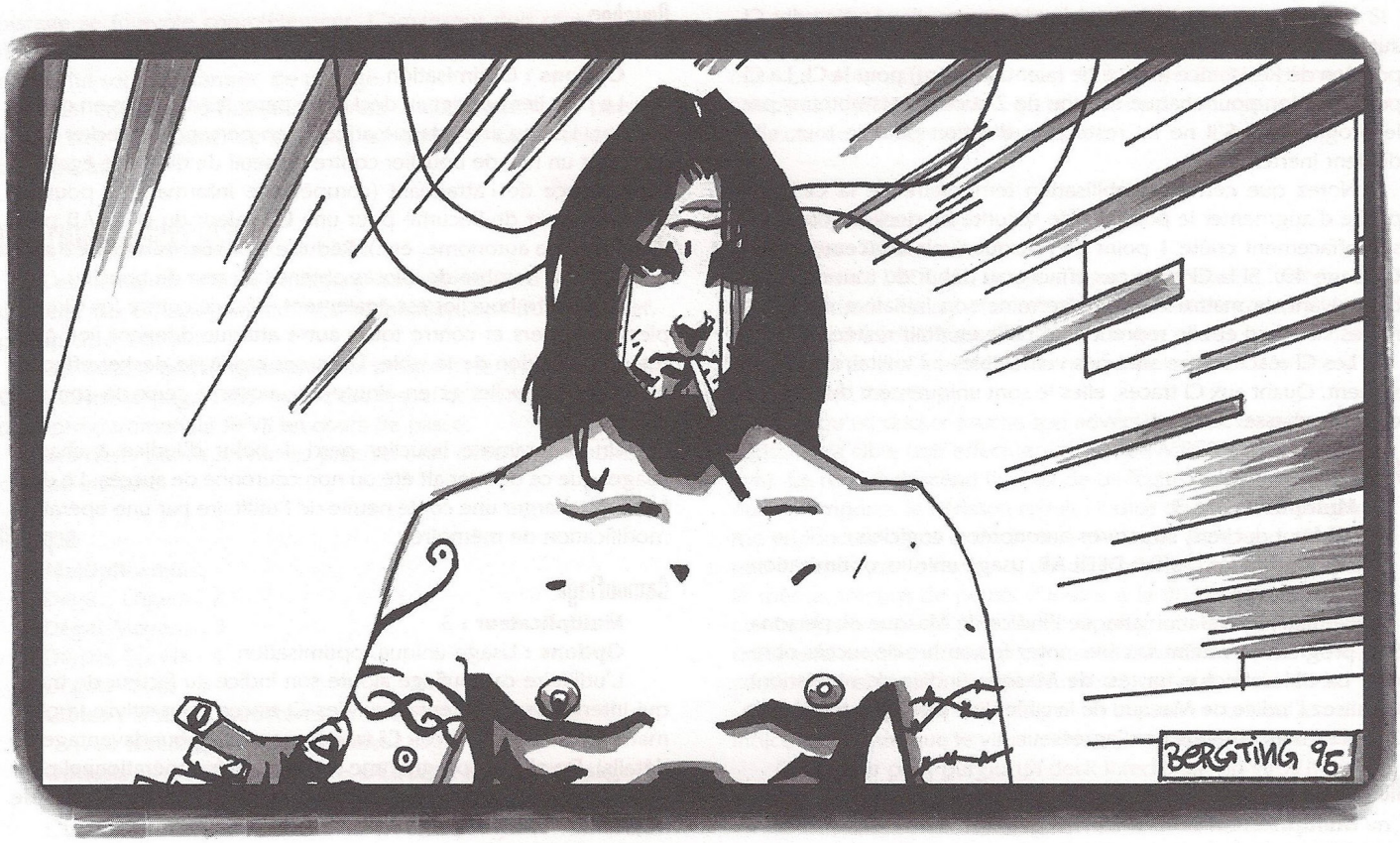
TABLE DES SEUILS DE DIFFICULTÉ DU MÉDIC

Niveau de blessure	Seuil de difficulté
Légère	4
Moyenne	5
Grave	6

Restauration

Multiplicateur : 3
Options : DINAB, usage unique, optimisation

L'utilitaire restauration soigne les attributs de l'icône. Toutefois, le programme ne peut pas réparer les dommages permanents endurés par le persona en raison de CI grises ou noires.



Pour utiliser le programme de restauration, il faut effectuer un test de restauration contre un seuil de difficulté égal à l'indice du programme responsable des dommages. Si l'icône a été frappée par différents programmes, utilisez le plus élevé de leurs indices.

L'utilitaire répare 1 point de dommages par tranche de 2 succès obtenus.

Verrouillage

Multiplicateur : 3

Options : Usage unique, optimisation

L'utilisateur de verrouillage réduit le seuil de difficulté des tests de Senseurs durant les manœuvres de combat (voir **Manœuvres de combat**, page 121).

Voile

Multiplicateur : 3

Options : Usage unique, optimisation

L'utilitaire voile réduit le seuil de difficulté des tests d'Évasion durant les manœuvres de combat (voir **Manœuvres de combat**, page 121).

PROGRAMMATION

Tous les travaux de programmation comportent des temps de base spécifiques, des temps de travail et des tests nécessaires pour être menés à bien (voir **Deckers et travaux**, page 77).

Le temps de base requis pour écrire un programme est égal à la taille du programme multipliée par 2. Le résultat est exprimé en jours. Quand vous calculez le temps de base, incluez dans la taille du programme toute augmentation de taille due aux options.

Pour déterminer le temps de travail, effectuez un test d'Informatique (indice du programme), la concentration en Logiciels ou la spécialisation en Programmation Matricielle pouvant également être utilisées. Divisez ensuite le temps de base par le nombre de succès obtenus à ce test. Le résultat représente le temps de travail, en jours. L'indice du programme utilisé dans le test d'Informatique est l'indice du programme réel. N'ajoutez pas les modifications dues aux options.

INDICE DES PROGRAMMES

Les indices du MPCP d'un deck et des structures autonomes ne peuvent pas excéder l'indice de compétence en Informatique du programmeur, multiplié par 1,5 (le programmeur peut utiliser sa compétence en Informatique, ou sa concentration en Logiciels ou encore sa spécialisation en Programmation Matricielle). Les indices de tous les autres programmes ne peuvent pas excéder l'indice de la compétence elle-même.

TAILLE DES PROGRAMMES

Déterminez la taille d'un programme en portant son indice au carré et en multipliant le résultat par le multiplicateur donné dans la description du programme. La table de la taille des programmes donne des tailles pré-calculées pour des programmes d'indice entre 1 et 14 et des multiplicateurs allant jusqu'à 10 (toutes les tailles sont exprimées en mégapulsations). La table devrait couvrir la plupart des programmes raisonnables. Pour les autres, le maître de jeu devra faire ses propres calculs. Si des modificateurs réduisent l'indice d'un programme à une valeur inférieure à 1, utilisez un indice de 1 pour déterminer les exigences de temps et de mémoire.



TABLE DE LA TAILLE DES PROGRAMMES

Indice	Multiplicateur									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
3	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
4	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160
5	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250
6	36	72	108	144	180	216	252	288	324	360
7	49	98	147	196	245	294	343	392	441	490
8	64	128	192	256	320	384	448	512	576	640
9	81	162	243	324	405	486	567	648	729	810
10	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1.000
11	121	242	363	484	605	726	847	968	1.089	1.210
12	144	288	432	576	720	864	1.008	1.152	1.296	1.440
13	169	338	507	676	845	1.014	1.183	1.352	1.521	1.690
14	196	392	588	784	980	1.176	1.372	1.568	1.764	1.960

Pour trouver la taille d'un programme sur la table, sélectionnez l'indice du programme dans la colonne de gauche, puis lisez horizontalement jusqu'à la colonne adéquate des multiplicateurs. Un programme d'indice 4 avec un multiplicateur de 6, par exemple, a une taille de 96 Mp.

OUTILS DE PROGRAMMATION

Le matériel de base pour la programmation est un ordinateur personnel avec une mémoire égale ou supérieure à la taille du programme en préparation. Un ordinateur personnel coûte 20 nuyens par Mp de mémoire (voir **Shadowrun**, page 261). S'il possède le double de la mémoire requise, il procure au decker un bonus de travail de +1 (voir **Deckers et travaux**, page 77, pour de plus amples informations sur les bonus de travaux).

Le programmeur peut également installer un kit de programmation dans son ordinateur, qui lui confère un bonus de travail de +1 pour un prix de 1.500 nuyens.

Il existe également un équipement de programmation plus élaboré appelé «atelier de programmation» qui procure un bonus de tâche de +2. Un atelier de programmation coûte 15.000 nuyens et double la mémoire de l'ordinateur personnel du decker. Si ce dernier a déjà doublé la mémoire de son ordinateur personnel, l'apport d'un atelier quadruple la mémoire de base de l'ordinateur et fournit un bonus de +3 (+1 pour la mémoire doublée, +2 pour l'atelier).

Utiliser un système matriciel au lieu d'un ordinateur apporte un bonus de +4 pour les travaux de programmation. Toutefois, la valeur de sécurité du serveur doit être égale (au minimum) à la moitié de l'indice du programme en préparation. Le coût d'une journée de programmation dans un serveur se calcule en multipliant sa valeur de sécurité par 100 nuyens. Les compagnies qui vendent du «temps de machine» utilisent en fait des machines virtuelles avec les indices nécessaires et une sécurité très élevée. Ces compagnies n'hésitent pas à révoquer les mots de passe des petits plaisantins qui tripatouillent la sécurité du système ou qui cherchent à fourrer leur nez où ils ne devraient pas. Se procurer une structure autonome est hors de portée de la plupart des deckers, mais pour les plus ambitieux, vous pouvez calculer son prix en multipliant sa valeur de sécurité par 5.000.000 de nuyens.

Un équipement de programmation installé dans une structure autonome ajoute +1 au bonus de travail du serveur. Toutefois, le temps de programmation sur une structure autonome revient très cher. Le coût d'une journée de programmation se calcule en multipliant la valeur de sécurité de la structure autonome par 200 nuyens. L'achat seul de l'équipement de programmation coûte 300.000 nuyens - et bien sûr, cet équipement ne sert à rien sans une structure autonome pour le faire tourner.

Notez que les équipements et ateliers de programmation standard ne peuvent fonctionner qu'avec un ordinateur personnel. Les équipements de structures autonomes ne peuvent tourner que dans le serveur d'une structure autonome.

Un decker peut également «voler» du temps de programmation à un serveur. Pour ce faire, il doit accomplir une opération validation de mots de passe dans le serveur. Il utilise ensuite le serveur jusqu'à ce que les opérateurs système découvrent le mot de passe clandestin et l'effacent. Bien entendu, les opérateurs système ont également la possibilité de lancer leurs propres deckers ou leurs CI aux trousses du visiteur indélicat.

OUTILS DE PROGRAMMATION

Outil	Bonus de travail	Coût (en nuyens)
Ordinateur personnel	-	20 par Mp de mémoire
Doublage mémoire requise	1	20 par Mp de mémoire
Kit de programmation	1	1.500
Atelier de programmation	2	15.000
Serveur de structure autonome	4	100 x valeur de sécurité par jour (5.000.000 x valeur de sécurité à l'achat)
Structure autonome	-	100 x valeur de sécurité par jour
Équipement de programmation	5	(300.000 à l'achat)



Selena a besoin d'améliorer ses capacités offensives dans la Matrice. Elle possède une compétence Informatique-8, et décide donc d'écrire sa propre version de l'utilitaire Attaque-8G. Premièrement, elle détermine sa taille. L'indice du nouveau programme sera de 8 et le multiplicateur de l'utilitaire Attaque-G est de 4, ce qui nous donne l'équation suivante : $8^2 \times 4 = 256$ Mp.

Ensuite, elle calcule le temps de base du travail de programmation : 256 x 2 = 512 jours. Pour déterminer la période de travail nécessaire, Selena effectue un test d'Informatique contre un seuil de difficulté de 8, la même valeur que l'indice du programme. Son test donne 2 succès, et elle achète 2 succès supplémentaires avec ses points de Karma, pour un total de 4 succès. Puis elle divise le temps de base, 512, par 4, ce qui nous donne une période de travail de 128 jours.

Selena dispose de fonds limités, par conséquent elle s'achète un ordinateur avec 256 Mp de mémoire pour un coût de 5.120 nuyens (256 x 20) et se met au travail. Elle s'échine pendant 10 jours, réduisant ainsi la période de travail à 118 jours, puis fait une pause de quelques semaines pour payer le loyer par une petite shadowrun.

Avec sa part du butin, Selena investit 5.120 nuyens dans l'amélioration de son PC dont elle augmente la mémoire à 512 Mp. C'est le double de la mémoire dont elle a besoin pour son travail de programmation, elle reçoit donc un bonus de travail de +1. Par conséquent, ses 10 prochains jours de travail compteront pour 20, réduisant la période de travail à 98 jours.

De manière inattendue, Selena récupère encore un peu d'argent et peut ainsi s'offrir un kit de programmation à 1.500 nuyens. Le kit lui fournit un bonus supplémentaire de +1. Combiné au bonus de la mémoire augmentée, cela donne un bonus de +2. Par conséquent, les 5 prochains jours de travail de Selena compteront pour 15, réduisant la période de travail à 83 jours.

Lors de la course suivante, Selena négocie auprès de son Johnson et obtient 15 jours de programmation sur un serveur de structure autonome à la place d'un règlement en liquide. Le serveur, ayant une valeur de sécurité de 4, convient parfaitement à la création du programme attaque-8G. Son utilisation confère à Selena un bonus de +4 et, ainsi, ses 15 jours de travail compteront pour 75.

Avec seulement 8 jours de travail devant elle, Selena retourne à son ordinateur. Le PC fournit un bonus de +2, du fait de sa mémoire doublée et du kit installé, elle boucle donc la programmation en 3 jours.

Équipes de programmation

Plusieurs personnages peuvent travailler en équipe pour élaborer des programmes. La taille maximale d'une équipe est égale à la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de la compétence Informatique du meilleur de ses membres. L'indice maximum des programmes que peut créer l'équipe est égal à 1, plus l'indice de la meilleure compétence en Informatique du groupe. Imaginons par exemple qu'un shadowrunner avec une compétence Informatique de 8 forme une équipe de programmation avec trois autres personnages ; s'il possède la plus haute compétence Informatique du groupe, son équipe peut créer des programmes d'indice 9 au maximum.

Pour le test d'Informatique déterminant la durée de la période de travail, prenez la moyenne des compétences Informatique des différents membres de l'équipe, arrondie à l'entier supérieur. Par exemple, une équipe de trois programmeurs, ayant respectivement des compétences Informatique de 6, 7 et 6 effectuerait le test avec un indice effectif de 7.

L'équipe ne peut pas partager des outils ni des bonus de travail. Chaque membre de l'équipe doit disposer du minimum requis pour pouvoir collaborer au programme. Sans le bonus de travail, chaque jour de travail de l'équipe réduit la période de travail de 1 jour. Pour appliquer les bonus de travail, additionnez tous les bonus des membres de l'équipe et réduisez le total par le nombre de programmeurs de l'équipe. Par exemple, une équipe de trois personnages avec des bonus de travail respectifs de +3, +2 et +3 aurait un bonus de travail en groupe de +5. Chaque jour de travail de l'équipe réduit de 6 jours le délai de programmation.

RÈGLE OPTIONNELLE : OPTIONS DES UTILITAIRES

Les options des utilitaires sont des modifications qui altèrent les opérations de base de ces programmes. Généralement, une option augmente les performances d'un utilitaire dans un domaine mais les réduit dans les autres.

Les options compliquent sérieusement les règles de la Matrice. Leurs interactions avec les programmes peuvent devenir quelque peu complexes, aussi maître de jeu et joueurs sont-ils invités à se familiariser d'abord avec les règles standard de la Matrice avant d'introduire les options des utilitaires dans leurs parties. Comme toujours, le maître de jeu peut modifier à sa convenance les règles des options afin qu'elles correspondent mieux à ses parties.

Il peut également se contenter d'introduire certaines options au détriment des autres. Toutefois, il lui faut alors veiller à conserver l'équilibre entre les options des utilitaires et celles des CI. La majorité des options d'utilitaires ont été créées pour contrer des options particulières de CI (voir **Options défensives des CI**, page 50) et utiliser les options des CI sans fournir aux deckers les moyens de les combattre peut déboucher sur des parties déséquilibrées, toujours moins amusantes.

OPTIONS ET TAILLE

Selon les règles standard de la Matrice, la taille des programmes est fixe. La taille qui détermine le temps de base de la programmation est celle que le programme occupe dans la mémoire du cyberdeck.

Avec les options des utilitaires, les programmes ont deux tailles distinctes. La *taille réelle* mesure l'espace que le programme occupe en mémoire. La *taille de création* est utilisée pour déterminer le temps de base de sa programmation.

Les options peuvent changer la taille d'un programme de deux manières. Soit l'ajout d'une option à un programme modifie son indice et, par conséquent, sa taille réelle, soit une option accroît la taille d'un programme d'un certain pourcentage de sa taille originelle. Dans certains cas, une option peut réduire la taille réelle du programme mais augmenter sa taille de création parce qu'elle requiert un code hyper-efficace.

Quand vous superposez plusieurs options sur un programme, appliquez toutes les modifications à l'indice du programme avant de calculer tout éventuel pourcentage de modification de sa taille.



Par exemple, si un jeu d'options ajoute des modificateurs de +2 et +3 à l'indice du programme et augmente de 50 % sa taille de création, appliquez d'abord les modifications d'indice. Calculez la taille du programme en fonction du nouvel indice, puis appliquez le pourcentage d'augmentation. Les modifications dues au cumul des pourcentages s'appliquent les unes après les autres. Par exemple, si un programme de 180 Mp connaît 2 réductions de taille de 50 %, réduisez 180 Mp à 90 Mp, puis à 45 Mp.

OPTIONS ET INDICES

Les modifications de l'indice effectif dues aux options ne comptent pas dans l'indice maximum qu'un programmeur peut créer. Par exemple, un programmeur avec une compétence Informatique de 8 peut créer un utilitaire avec un indice de 8, même si les options augmentent son indice effectif pour la programmation.

Les modifications d'indice dues aux options n'affectent pas non plus les seuils de difficulté de la programmation. Un utilitaire Ralentissement-4 avec une option Aire d'effet-4 aura un seuil de difficulté de 4, et non de 8.

L'indice maximum des options qui en possèdent, comme l'option aire d'effet, correspond à l'indice de base du programme. Un utilitaire Ralentissement-4 ne peut avoir davantage qu'une option aire d'effet d'indice 4, même si la compétence Informatique du programmeur est plus élevée.

OPTIONS ET COÛTS

Le prix d'un programme dépend de son indice de base et de sa taille de création. Par exemple, un programme d'attaque-6M sans option possède un indice de base de 6 et une taille de création de 108 Mp. Le prix de rue du programme est égal à sa taille, 108 Mp, multipliée par 200 : 108 x 200 = 21.600 nuyens.

Un utilitaire Attaque-6M (Furtif-4) possède un indice effectif de 10 et une taille de création de 300 Mp, pour un prix de 60.000 nuyens.

AIRE D'EFFET

Modificateur d'indice : +Indice d'aire d'effet

L'option aire d'effet permet à un utilitaire d'engager le combat contre plusieurs cibles simultanément. L'utilitaire peut affronter un nombre de cibles égal à l'indice de son option aire d'effet. Le decker effectue un test d'attaque et applique le résultat à toutes les cibles spécifiées. Augmentez le seuil de difficulté pour chaque cible du nombre total de cibles.

Par exemple, deux deckers corporatistes, A et B, engagent en cybercombat un decker introduit dans un serveur Vert. Le seuil de difficulté contre les icônes légitimes dans un serveur Vert est de 4. Mais le decker A manœuvre avec succès pour esquiver une attaque et obtient 2 succès excédentaires. Ainsi, le seuil de difficulté contre lui reçoit un modificateur de +2, ce qui le monte à 6.

L'intrus engage les deux corporatistes en cybercombat et utilise un programme d'attaque avec une option aire d'effet. Contre le decker A, le seuil est de 8 (6 +2 pour l'attaque de 2 cibles). Contre le decker B, le seuil de difficulté n'est que de 6 (4 + 2 pour l'attaque de 2 cibles).

L'intrus obtient 7, 8 et 7 à son test d'attaque. Par conséquent, il obtient 1 succès contre le decker A et 3 succès contre le decker B.

Notez que l'utilitaire défensif armure protège contre un utilitaire à aire d'effet. Les persona et les CI disposant d'une armure ajoutent un modificateur de +2 à leur armure effective quand ils sont attaqués par des utilitaires à aire d'effet.

AUTO-COMPACTAGE

Modificateur d'indice : +1

L'option auto-compactage réduit la taille réelle du programme de 50 % pour les chargements, comme s'il était chargé sous l'action d'un utilitaire compactage. Toutefois, un programme auto-compacté ne peut être utilisé que si le decker dépense une action complexe pour le décompacter. Cette manipulation ne réclame aucun test.

Si un programme auto-compacté est chargé au moyen d'un utilitaire compactage, il bénéficie des deux options. Sa taille est réduite de 75 %. Toutefois, le decker doit ensuite décompacter le programme deux fois avant de pouvoir s'en servir - une action complexe pour annuler les effets du compactage, plus une autre pour supprimer les effets de l'auto-compactage.

Le modificateur d'indice de l'option auto-compactage n'affecte que la taille de création de l'utilitaire, et non sa taille réelle. Les decks doivent posséder suffisamment de mémoire libre pour contenir le programme sous sa forme décompactée.

CHASSE

Modificateur d'indice : +1

L'option chasse supprime le modificateur de +2 pour l'attaque des CI dotées de l'option défensive esquive. Toutefois, elle ajoute une pénalité de +2 à tous les tests d'attaque contre des CI disposant de la défense bouclier.

Les options chasse et pénétration ne peuvent pas être installées dans le même utilitaire.

DEDLAB

Modificateur d'indice : +Indice de DEDLAB

DEDLAB est l'anagramme de «DEcker Dans LA Boîte» dans l'argot des deckers. L'option DEDLAB donne à un utilitaire une compétence Informatique intrinsèque égale à l'indice de DEDLAB. À n'importe laquelle de ses actions, un decker peut dépenser une action automatique et l'utilitaire pourra alors fonctionner par lui-même.

Par exemple, si un decker possède les utilitaires analyse, miroir et catalogue, tous équipés de l'option DEDLAB, il peut mettre en fonction les trois utilitaires au prix d'une action automatique et de deux actions simples, même si chaque programme est chargé d'accomplir une tâche requérant une action complexe.

Les utilitaires ne peuvent pas effectuer deux opérations en même temps. De plus, le decker ne peut pas utiliser lui-même un programme en train de tourner sous option DEDLAB.

L'option DEDLAB se détériore - perd 1 point d'indice - chaque fois qu'elle *rate* un test, parce que le logiciel adverse réussit à analyser ses motifs d'échec, trouve une faille dans l'arbre de choix du système expert et s'engouffre dedans. Pour cette raison, un test est raté chaque fois que l'option DEDLAB est vaincue dans un test de système en opposition à un serveur/système. L'option DEDLAB se détériore également (selon cette même définition de l'échec) chaque fois qu'elle rate une cible en cybercombat ou que cette dernière réduit à zéro les dégâts infligés par l'utilitaire.

Lorsqu'un programme ou une structure autonome sous contrôle DEDLAB échoue à un test en n'obtenant que des «1», l'utilitaire ou la structure autonome plante. Le decker doit en



recharger une nouvelle copie avant de pouvoir l'utiliser à nouveau. Une opération modification de mémoire restaure les options DEDLAB endommagées et les programmes et structures autonomes équipées de DEDLAB qui ont planté.

Les structures autonomes peuvent recevoir l'option DEDLAB, et les structures autonomes intelligentes doivent obligatoirement la posséder.

Un decker peut passer outre l'option DEDLAB de ses programmes ou structures autonomes et utiliser sa propre compétence Informatique à la place. Dans ces cas-là, il doit dépenser le type d'action (complexe, simple ou automatique) normalement requise pour l'utilisation du programme.

FURTIVITÉ

Modificateur d'indice : + Indice de furtivité

L'option furtivité permet à un decker d'éliminer ou de diminuer les ajouts à son pointage de sécurité dus au plantage des CI (voir **Plantage des CI**, page 40). Lorsqu'un decker utilise un programme équipé de l'option furtivité pour planter une CI, réduisez l'augmentation du pointage de sécurité par l'indice de l'option.

LIMITATION

Modificateurs d'indice : -1

L'option limitation restreint l'utilitaire à un type de cible unique, comme les deckers, les CI, les structures autonomes ou les cogiciels. Le programme est sans effet contre tout autre type de cible.

Notez que l'option limitation réduit l'indice effectif et donc également sa taille réelle. Par exemple, un programme d'attaque-6M (limitation : CI) aurait un indice de 5, et par conséquent, sa taille serait de 5 au carré x trois, et non pas de 6 au carré x 3.

OPTIMISATION

Modificateur d'indice : Spécial

L'option optimisation réduit de 50 % la taille réelle d'un programme mais accroît de 100 % sa taille de création.

PÉNÉTRATION

Modificateur d'indice : +1

L'option pénétration supprime les avantages de l'utilitaire défensif bouclier. Toutefois, contre les CI possédant l'option défensive esquive, un utilitaire muni d'une option pénétration subit un malus de +2 au seuil de difficulté de ses tests.

Les options chasse et pénétration ne peuvent pas équiper un même utilitaire.

SENSIBILITÉ

Modificateur d'indice : Spécial

L'option sensibilité autorise l'utilisation des programmes uniquement dans les systèmes d'une marque particulière. Par exemple, les utilitaires équipés de l'option sensibilité à Mitsuhama fonctionneront sur des ordinateurs manufacturés par la MCT mais seront inutiles dans des systèmes construits par toute autre corpo.

Écrire des programmes équipés de l'option sensibilité requiert une profonde connaissance de l'architecture de la Matrice et des différents systèmes informatiques. Pour les tests d'Informatique exigés lors de la programmation, prenez la moyenne du programmeur dans ses compétences Informatique et Théorie Informatique (ou de sa concentration Théorie Matricielle).

L'option sensibilité réduit de 75 % la taille réelle d'un utilitaire et accroît de 50 % sa taille de création.

USAGE UNIQUE

Modificateur d'indice : Spécial

L'option usage unique transforme l'utilitaire en un programme one-shot. Une fois utilisé, il disparaît. Pour l'utiliser de nouveau, le decker doit le recharger par une opération modification de mémoire.

L'option usage unique réduit de 75 % la taille réelle de l'utilitaire, mais augmente de 50 % sa taille de création.

Un decker peut posséder de multiples copies de programmes à usage unique dans la mémoire active de son deck, mais les CI kamikaze et kamikaze plus constituent une parade redoutable contre cette ruse. Lorsqu'une CI kamikaze jette à la poubelle un utilitaire à usage unique, elle efface du même coup toutes les copies du programme présentes dans la mémoire active.

VISÉE

Modificateur d'indice : +2

L'option visée fournit un modificateur de -2 au seuil de difficulté des attaques effectuées avec les utilitaires combat qu'elle équipe.

SÉRIES DE COMMANDES

Une série de commandes est un simple programme d'ordres que le decker peut laisser dans un serveur pour qu'il fonctionne ultérieurement. Écrire une série de commandes peut requérir un ou plusieurs tests de sous-système, cela dépend des tâches que le decker veut faire accomplir au serveur. Par exemple, s'il désire lui faire manipuler un module esclave - ouvrir une porte de sécurité à un moment précis ou à réception d'un signal particulier, il a besoin de réussir un test d'esclave. S'il veut que le serveur imprime quelque chose ou efface un fichier, il doit effectuer un test de Fichiers. Si le decker souhaite que le serveur ouvre un nœud d'accès à un moment précis, il doit faire un test d'Accès, et ainsi de suite. Au maître de jeu de déterminer les tests de sous-système spécifiquement requis pour la série de commandes (dans le doute, utilisez un test de Contrôle).

L'utilitaire mystification réduit le seuil de difficulté de tous ces tests (voir **Mystification**, page 97).

Des séquences d'action plus complexes nécessitent une écriture préalable au chargement du programme. La taille de création d'une série de commandes est de 1D6 x 20 Mp. Après avoir chargé le programme, le decker doit réussir un test de Contrôle pour charger le programme sur le serveur.

Additionnez tous les succès obtenus par le serveur en opposition à ces tests de sous-système. Divisez la somme par 24. Le résultat représente le nombre d'heures pendant lesquelles le programme continuera de fonctionner dans le serveur sans être détecté et effacé. Si le serveur n'obtient aucun succès, la série de commandes reste indécelée pendant 48 heures.



STRUCTURES AUTONOMES

Les structures autonomes sont des combinaisons d'utilitaires sélectionnés par le decker, comme les constructs sont des combinaisons de CI. Les structures autonomes peuvent être stupides ou intelligentes. Les premières sont reliées au persona du decker et n'existent qu'aussi longtemps que le decker qui les contrôle reste actif dans le serveur. Les secondes sont douées d'une existence indépendante dans la Matrice, que leur créateur soit connecté ou non.

CŒUR DES STRUCTURES AUTONOMES

Le cœur d'une structure autonome est le maître-programme de contrôle de la structure. Comparez cela à une boîte qui contiendrait les autres programmes de la structure autonome. La taille d'un cœur de structure autonome est calculée selon les mêmes formules que pour les autres programmes : indice du cœur au carré x multiplicateur du cœur. Le multiplicateur de taille de tous les cœurs de structures autonomes stupides est de 2. Il est de 3 pour les cœurs des structures intelligentes. Les programmeurs doivent préciser lors de sa programmation si un cœur est stupide ou intelligent.

Les cœurs des structures autonomes peuvent être équipés des options suivantes : DEDLAB, optimisation et auto-compactage.

L'indice d'un cœur ne peut excéder l'indice de compétence Informatique du programmeur x 1,5 (arrondi à l'entier inférieur). Les caractéristiques suivantes dérivent de l'indice du cœur :

Premièrement, la somme des indices de Solidité, d'Évasion, de Masque et de Senseurs du cœur ne peut excéder l'indice du cœur. Le programmeur peut parfaitement attribuer une valeur de 0 à un de ces attributs s'il le désire.

L'indice du cœur sert d'indice de MPCP pour tous les tests requérant un tel indice.

L'attribut Réaction d'une structure autonome intelligente est égal à l'indice de son cœur.

Finalement, la somme des indices de tous les programmes (sans les options) d'une structure autonome ne peut excéder l'indice du cœur. Si des points d'indice du cœur ont été alloués à l'Initiative de la structure autonome, ils sont déduits de ce calcul (voir **Initiative des structures autonomes intelligentes**, page suivante).

Les deckers peuvent réutiliser des cœurs de structures autonomes avec différentes combinaisons d'utilitaires pour composer des structures différentes. Cependant, les attributs du cœur ne peuvent pas être modifiés. Pour construire une structure autonome différente, le programmeur doit concevoir un nouveau cœur de structure.

DEDLAB et cœurs

Tous les cœurs des structures autonomes intelligentes doivent être programmés avec l'option DEDLAB, qui leur servira de compétence Informatique. L'apport de cette option augmente l'indice de création du cœur de l'indice de DEDLAB.

Les structures autonomes stupides exécutent les programmes uniquement sur commande du decker. Cependant, leurs cœurs peuvent être équipés de l'option DEDLAB, qui pourra alors déclencher l'un de leurs programmes à un moment donné.

Quelle que soit la structure autonome, intelligente ou stupide, l'indice de l'option DEDLAB du cœur ne peut pas dépasser l'indice de compétence Informatique du programmeur. L'indice de DEDLAB est fixé lors de la programmation du cœur et ne peut plus être modifié par la suite.

Initiative des structures autonomes intelligentes

Une structure autonome intelligente possède ses propres indices de Réaction et d'Initiative, distincts de ceux du decker.

Une structure autonome intelligente non-modifiée lance 1D6 pour l'Initiative. Toutefois, le programmeur peut augmenter le nombre de dés d'Initiative d'une structure intelligente en allouant une partie de son indice de cœur à cet effet. Chaque point d'indice de cœur dédié à cet usage apporte 1D6 supplémentaire en Initiative. Notez que lorsque l'indice de cœur d'une structure est réduit, les indices des programmes de la structure doivent l'être également afin que leur somme ne dépasse pas l'indice du cœur.

Les points d'indice du cœur sont alloués lors de sa programmation et ce réglage ne peut plus être modifié ultérieurement.

CHARGEMENT DES STRUCTURES AUTONOMES

Une fois qu'un programmeur a créé un cœur de structure autonome, il peut y charger des copies de code objet de tous les programmes à sa disposition. Ces programmes peuvent être «nature» ou équipés d'options.

La somme des indices (à l'exclusion des indices des options) de ces programmes ne doit pas excéder l'indice du cœur de la structure autonome. Si des points d'indice du cœur ont été alloués à l'Initiative, déduisez-les de ce calcul.

Le programmeur ne *peut pas* se contenter de charger «partiellement» un utilitaire dans une structure autonome. S'il possède par exemple un utilitaire Mystification-6, il ne peut pas l'utiliser pour attribuer à la structure une copie d'un utilitaire Mystification-3. Les programmes ne fonctionnent pas de cette façon. La copie partielle d'un programme n'est pas simplement plus petite - elle est aussi incomplète et inutilisable.

Charger des programmes dans le cœur d'une structure constitue un travail, similaire à la programmation. Premièrement, le programmeur doit calculer l'indice de chargement des programmes. Cet indice ne sert qu'à déterminer la période nécessaire à l'accomplissement du travail. Pour le calculer, additionnez les indices des programmes et divisez le tout par 2. Le résultat est l'indice de chargement. Ne faites pas entrer les indices des options ou du cœur de la Structure dans ce calcul.

Calculez ensuite la taille du chargement :

Indice de chargement au carré = taille de chargement en Mp.

Puis, déterminez le temps de base du chargement :

Taille du chargement x 2 = temps de base du chargement en jours.

Maintenant, faites un test d'Informatique contre la moyenne des indices des programmes à charger. La concentration en Logiciels ou la spécialisation en Programmation Matricielle peuvent remplacer la compétence Informatique. Utilisez le nombre de succès pour calculer la période de travail nécessaire au chargement :

Temps de base du chargement / nombre de succès au test d'Informatique = période de travail, en jours.

La taille réelle d'une structure autonome correspond à la taille réelle du cœur, plus la taille réelle de tous les programmes et options qu'il contient.

Genie possède un cœur de structure autonome intelligente de 12 points avec l'option DEDLAB-8. Elle alloue 2 points de l'indice du cœur à l'Initiative de la structure, il lui en reste donc 10 pour les programmes.

Elle désire une arme auto-directionnelle dans la Matrice, un programme tueur qui déblaye le terrain devant elle, et décide donc de charger les utilitaires Attaque-6G et Voile-4 dans la structure autonome.

Ce qui donne l'indice de chargement suivant : (10/2) au carré = 25

Cela donne également un temps de base de chargement de 50 jours (25 x 2). Elle obtient 5 succès à son test d'Informatique, par conséquent la période de travail du chargement sera de 10 jours (50/5).

La structure autonome intelligente de Genie, une fois terminée, n'est pas des plus légères : 1.200 Mp pour le cœur, 144 Mp pour l'Attaque-6G, 48 Mp pour le Voile - soit un total de 1.392 Mp.

FAIRE FONCTIONNER UNE STRUCTURE AUTONOME

Pour faire fonctionner une structure autonome, un decker doit tout d'abord se connecter à un serveur, puis charger la structure. Dès la fin du chargement, la structure commence à fonctionner. Les structures autonomes compactées ou auto-compactées doivent naturellement être décompactées au préalable pour pouvoir tourner.

STRUCTURES AUTONOMES STUPIDES

Donner un ordre à une structure autonome stupide requiert une action simple. Ceci, même si la structure est utilisée pour accomplir une action complexe. Un decker peut ainsi employer une structure comportant un programme d'analyse pour accomplir une opération analyse de sécurité au prix d'une action simple.

Une structure s'en tient à ses instructions. Une structure autonome stupide ne peut pas répéter deux fois une même action. Un decker ne peut pas lui demander d'attaquer une CI jusqu'à la victoire, par exemple. Il peut uniquement lui ordonner d'attaquer une fois. Une seconde attaque nécessite une seconde instruction.

Si un decker se déconnecte d'un serveur, toutes les structures autonomes stupides qu'il y faisait fonctionner se plantent. Elles sont incapables de le suivre dans un autre système ou une grille.

Les structures autonomes stupides peuvent servir différentes fonctions et notamment faire office de détecteurs d'événements, de leurres ou de porte-flingues matriciels.

Détecteurs d'événements

Un decker peut également créer une structure autonome stupide pour être prévenu d'un événement spécifique survenant

dans le serveur. Il doit être présent dans le système pour recevoir le message de la structure. Ceci peut nécessiter une opération neutre (voir **Opération neutre**, page 117).

Pour se déclencher lors d'un événement, la structure autonome doit posséder un attribut Senseurs et des utilitaires scanners et/ou analyse. L'attribut et les utilitaires doivent avoir des indices supérieurs ou égaux à la moitié de la valeur de sécurité du serveur. Un utilitaire analyse est nécessaire pour détecter les événements provoqués par le serveur ou ses programmes. La structure doit disposer d'un utilitaire scanner pour détecter les événements causés par d'autres deckers ou par des utilisateurs légaux du serveur.

Il est possible d'ajouter n'importe quel autre utilitaire dans la structure autonome s'il reste de la place disponible.

Leurres

Une structure autonome peut servir à la fois de drone de reconnaissance et de leurre. Ces structures, dites structures autonomes leurres, sont susceptibles d'accomplir diverses opérations d'analyse et, lorsqu'elles sont équipées d'utilitaires scanners, d'effectuer des opérations localisation de decker (voir **Localisation de Decker**, page 115, pour plus d'informations).

Si un decker accomplit une opération leurre dans un serveur ou une grille, le système dirige toutes ses mesures de sécurité contre la structure autonome leurre tant que le decker lui-même demeure inactif. Il utilise sa propre compétence Informatique pour effectuer les tests de la structure, mais tous les scores liés aux attributs dépendent des indices du leurre et non des siens. Seuls les utilitaires chargés dans la structure peuvent être employés durant une opération leurre.

Si l'action de la structure entraîne une augmentation du pointage de sécurité qui déclenche des CI, celles-ci s'en prennent au leurre et non au persona du decker. Comme la structure possède la même piste matricielle que le decker, elle ne l'aide pas à tromper les CI traces.

Quand la structure leurre se plante, le système du serveur et toutes les CI actives réagissent aux actions consécutives du decker selon les règles standard.

Porte-flingues

Un decker charge souvent ses structures autonomes d'utilitaires offensifs et utilise ces «porte-flingues» comme des armes auxiliaires en cybercombat. De telles structures lui permettent d'emporter des armes qui ne tiennent aucune place dans sa mémoire active et ne dépassent pas sa largeur de bande d'icône. Bien entendu, si la structure se plante, le decker se retrouve désarmé. Chaque attaque avec une structure autonome porte-flingues requiert une action simple.

STRUCTURES AUTONOMES INTELLIGENTES

Les structures autonomes intelligentes sont capables d'accomplir toutes les actions accessibles aux structures autonomes stupides. De plus, elles peuvent posséder une «compétence» propre (indice de DEDLAB), et leurs propres indices de Réaction et d'Initiative. Le decker a besoin d'une action automatique pour leur donner des instructions simples, qu'elles exécutent ensuite d'elles-mêmes.

Par exemple, un decker peut ordonner à une structure équipée d'utilitaires de combat de chercher et de détruire une icône. La structure gère ses propres actions. En termes de jeu, le joueur qui contrôle le decker joue également la structure, mais les actions de cette dernière ne réclament aucune attention de la part du decker et n'entravent en rien ses propres actions.

AMÉLIORATIONS

Un decker peut améliorer tous les programmes décrits dans ce chapitre - à l'exception des séries de commandes - en augmentant leur indice. Il doit toutefois disposer d'une copie du code source.

L'amélioration d'un programme représente un travail de programmation. Pour déterminer le temps de base nécessaire à cette amélioration, établissez d'abord le temps de base de création du nouveau programme comme s'il fallait l'écrire à partir de rien (voir **Programmation**, page 100). Calculez ensuite le temps de base d'écriture de la version actuelle du programme. Ôtez le second temps au premier. Le résultat indique le temps de base nécessaire au travail d'amélioration.

Maintenant, déterminez la durée effective du travail. Commencez par faire un test d'Informatique contre l'indice du programme amélioré. Divisez le temps de base de travail par le nombre de succès obtenus. Le résultat représente la période de travail, en jours. Le reste de la programmation en découle selon les règles standard de programmation (voir **Programmation**, page 100).

Les deckers peuvent également améliorer un programme en lui ajoutant des options, au lieu d'augmenter son indice.

ACHAT DES PROGRAMMES

Un decker peut acheter tous les programmes décrits dans ce chapitre. Le prix d'un programme est déterminé par son indice et sa taille de création. Les indices d'options n'affectent pas ces prix. Effectuez les tests de disponibilité en prenant la compétence Étiquette (Matrice).

Les tarifs indiqués représentent le prix du code objet avec une copie du code source. Réduisez de 25 % le prix des programmes fournis avec le code objet uniquement.

Calculez les prix de tous les programmes (y compris les programmes persona et les utilitaires) selon la formule de la table du prix des programmes. La distinction entre programmes persona et utilitaires, qui était faite dans les règles de base de **Shadowrun**, était basée sur le coût des puces de programmes persona. Avec **Réalités Virtuelles**, on distingue le coût du hardware de celui des logiciels.

TABLE DU PRIX DES PROGRAMMES

Indice du programme	Coût	Disponibilité	Index de rue
1-3	Taille x 100	2/7 jours	1
4-6	Taille x 200	4/7 jours	1,5
7-9	Taille x 500	8/14 jours	2
10+	Taille x 1.000	16/30 jours	3

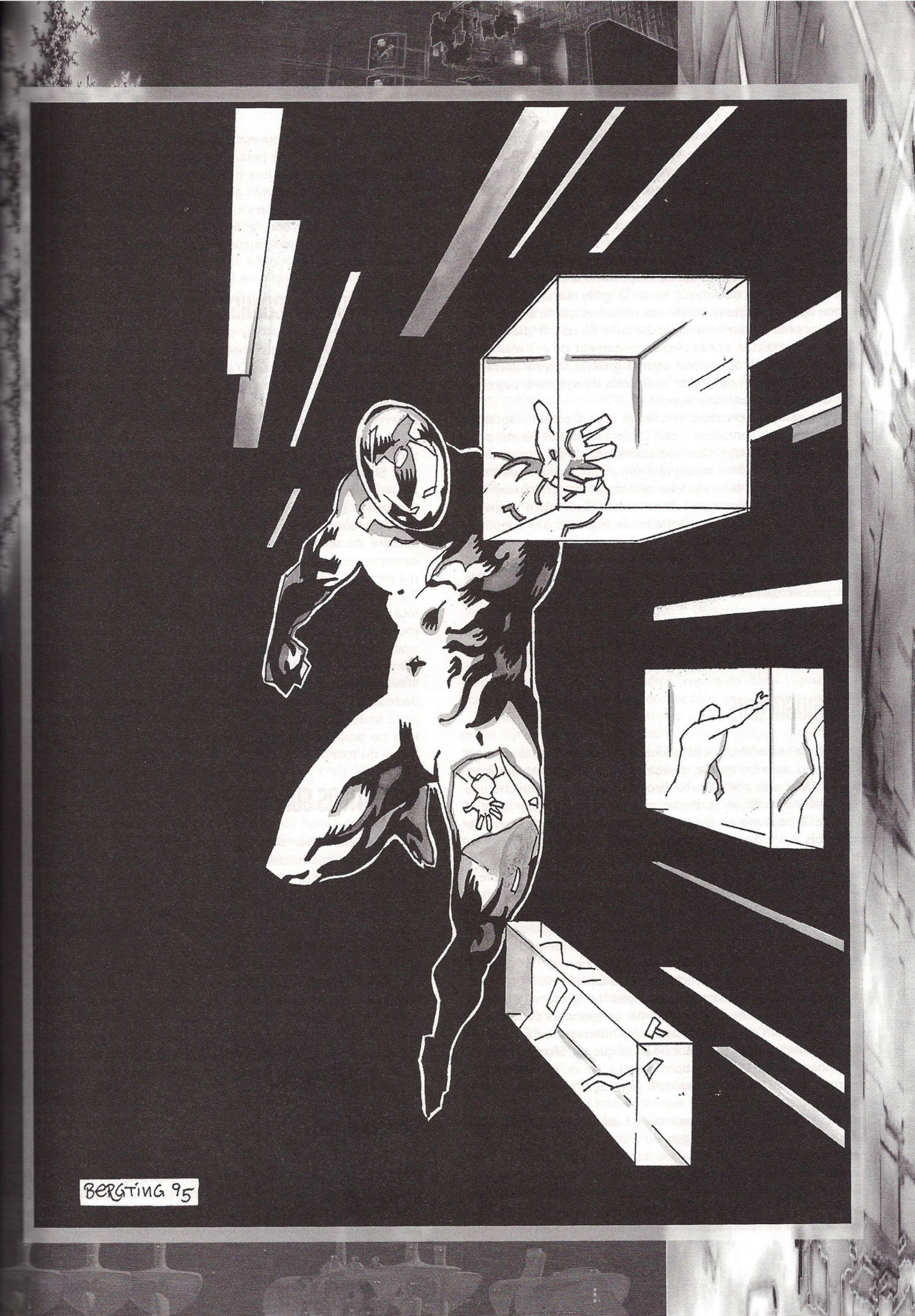
OPÉRATIONS SYSTÈME

Il ne suffit pas de savoir quoi faire. Encore faut-il être capable de le faire une fraction de seconde avant les CI, sinon, c'est grillé.

- No Carrier: decker



Une opération système est une commande ou une série de commandes qu'un decker envoie à un serveur ou à une grille pour accomplir une tâche spécifique. La plupart des tâches qu'un decker peut accomplir dans le cyberspace sont représentées par une opération système. Ce chapitre en couvre la majorité. Si un decker veut accomplir une action quelconque non couverte par la liste des opérations système, le meneur de jeu peut créer ses propres procédures, en se basant sur celles qui sont décrites ici.


BERGTING 95



En termes de jeu, une opération système n'est pas une compétence ou un programme - il s'agit seulement d'une procédure déterminant si un decker réussit à accomplir l'action intentée. Toutes les opérations système se décomposent en trois parties : un test de système, un utilitaire approprié et un type d'action de jeu.

Le test de système indique quel type de test de sous-système le decker utilise pour accomplir l'action : un test d'Accès, un test de Contrôle, un test d'Index, un test de Fichiers ou un test d'Esclave. Chaque test se fait en opposition à l'indice du sous-système approprié du serveur ou de la grille. La description de chaque opération dresse la liste des utilitaires que le decker peut employer pour réduire le seuil de difficulté du test. À chaque test de système effectué par le decker, le meneur de jeu réalise un test de sécurité en opposition pour la grille/le serveur contre le facteur de détection du decker (voir **Tests de système**, page 19, pour de plus amples informations).

Pour chaque opération décrite, le type d'action - automatique, simple ou complexe - que le decker doit dépenser pour l'accomplir est indiqué. Des opérations très simples (obtenir un élément d'information, manipuler un contrôle sur le panneau virtuel d'une machine, etc.) ne réclament généralement que des actions automatiques. Elles sont l'équivalent dans la Matrice du fait d'ouvrir une porte ou de regarder par la fenêtre. Des opérations plus complexes, impliquant un programme, une icône ou un contrôle, requièrent des actions simples. Toute tâche impliquant une recherche, une analyse ou le contrôle d'un processus plus compliqué ou plus précis nécessite une action complexe.

La majorité des opérations système rentrent dans ces trois grandes catégories : les interrogations, les opérations en cours et les opérations surveillées.

INTERROGATIONS

Dans la majorité des opérations, un decker donne un ordre à la grille/au serveur, que le système prend immédiatement en charge. Dans une opération interrogation, quand il cherche une information spécifique, le decker engage un «dialogue» avec le système. Il peut avoir à répéter une opération interrogation plusieurs fois avant de localiser le fichier exact ou le contrôle esclave dont il a besoin. Gardez la trace des succès obtenus par le decker à chaque opération interrogation. Dès qu'il accumule 5 succès ou plus, il localise l'objet de sa recherche. Une autre alternative consiste aussi à fixer arbitrairement le nombre de succès nécessaire à la découverte d'un élément d'information ou même, à établir une liste de données à révéler au joueur lorsque son personnage aura atteint un nombre de succès donné.

Plus le decker définit précisément les critères de l'opération, meilleures sont ses chances de succès. Le personnage devra fournir des références précises - noms, événements ou fonctions - afin de réussir. Conduire une opération interrogation s'apparente à se renseigner dans le monde physique de **Shadowrun** - le personnage pose des questions jusqu'à ce qu'il obtienne les réponses dont il a besoin ou qu'il apprenne que l'information n'est pas disponible.

Appliquez un modificateur de +1 au seuil de difficulté du test pour toute question vague ou trop générale posée par le personnage dans une opération interrogation. Appliquez un modificateur de +2 pour les questions extrêmement vagues. Pour des questions habiles et pertinentes ou pour des recherches particulièrement perspicaces, appliquez un modificateur de -1 ou de -2 au seuil de difficulté du test. Souvenez-vous que les ordinateurs peuvent être programmés pour cacher des données, mais qu'ils ne peuvent pas mentir. Ainsi, un decker qui rassemble des indices lors de l'aventure et qui conduit un raisonnement logique devrait avoir de meilleures chances de succès qu'un decker qui avance dans le brouillard.

Si un serveur/une grille ne possède pas l'information recherchée, dites-le au joueur dès que ce dernier a obtenu trois succès ou plus.

OPÉRATIONS EN COURS

Certaines opérations sont terminées dès que le decker a réussi son test de système. D'autres, telles que le chargement ou le déchargement de données, réclament du temps. Dans ces opérations en cours, le decker lance la procédure puis laisse agir le serveur sans lui donner d'autres directives.

Le temps nécessaire à des opérations en cours se mesure en secondes, en accord avec les règles spécifiques à chaque opération. Si l'opération interagit avec d'autres événements, le maître de jeu doit calculer le moment précis du tour de combat où l'opération sera achevée.

Pour convertir les secondes en tours de combat, divisez le nombre de secondes par 3 (ne réduisez pas les fractions). Par exemple, Jean est en train d'accomplir un chargement d'utilitaire qui requiert 6 secondes. Cela se traduit par 2 tours de combat. Par conséquent, si Jean commence le chargement au début du tour de combat 3, il peut utiliser l'utilitaire chargé au début du tour 5 ou durant sa quatrième action du tour 4. Si le chargement avait pris plus de 7 secondes, cela se traduirait par 2 tours de combat avec un reste d'une seconde en plus. Dans ce cas, l'utilitaire ne pourrait servir à Jean qu'à partir de sa deuxième action du tour 5. Un temps de chargement de 8 secondes se traduirait par 2 tours de combat et un reliquat de 2 secondes. Dans ce cas, Jean ne pourrait pas utiliser le programme avant sa troisième action du tour 5.

OPÉRATIONS SURVEILLÉES

Les opérations surveillées doivent être contrôlées avec attention une fois lancées. Dès qu'un decker a effectué le test de système nécessaire au démarrage d'une opération surveillée, il doit dépenser une action automatique à chacune de ses phases d'action pour poursuivre l'opération. S'il est dans l'incapacité de le faire, même une seule fois, l'opération échoue et le decker doit tout recommencer depuis le début.

Parfois, laisser avorter une opération peut se traduire par d'irréversibles conséquences dans le monde réel. Imaginons, par exemple, un decker en train de surveiller une opération édition d'esclave pour que les caméras de sécurité évitent de montrer l'image de ses compagnons en train de s'introduire dans les installations. Si le decker laisse avorter l'opération, les vigiles risquent de repérer ses compagnons et de compromettre toute la shadowrun.

DESCRIPTION DES OPÉRATIONS

Le texte qui suit fournit les informations spécifiques sur les différentes opérations système disponibles. Le maître de jeu est libre d'inventer d'autres opérations système inspirées par des propositions d'action des personnages deckers.



ANALYSE DE CI

Test : Contrôle
Programme : Analyse
Action : Automatique

L'opération analyse de CI permet au decker d'identifier une CI qu'il a localisée, par une opération localisation de CI ou à la suite d'une attaque. Si l'opération analyse réussit, le decker apprend le type et l'indice de la CI ainsi que toutes les options ou défenses qu'elle porte. S'il s'agit d'une CI trace, le decker découvre également dans quel cycle elle se trouve (chasse ou localisation). Si la CI est dans son cycle de localisation, le decker connaît le nombre de tours qu'il lui reste avant le bouclage du cycle.

ANALYSE DE SÉCURITÉ

Test : Contrôle
Programme : Analyse
Action : Simple

L'opération analyse de sécurité révèle au decker l'indice de sécurité actuel du serveur, son propre pointage de sécurité dans le système (en incluant les points dus à l'opération analyse de sécurité) et le niveau d'alerte du serveur.

ANALYSE DE SERVEUR

Test : Contrôle
Programme : Analyse
Action : Complexe

L'opération analyse de serveur permet au decker de connaître les indices d'un serveur. Pour chaque succès au test de Contrôle, le decker choisit l'une des informations suivantes, que le maître de jeu doit lui fournir :

- L'indice de sécurité du serveur (code et valeur)
- L'indice de l'un des cinq sous-systèmes du serveur
- L'existence réelle ou virtuelle du serveur (voir **Machines virtuelles**, page 32)

Sept succès ou plus fournissent au decker la totalité des informations disponibles au sujet du serveur. Notez que le decker doit se trouver dans le serveur pour effectuer son opération d'analyse - impossible de s'offrir un aperçu pirate depuis le réseau extérieur.

ANALYSE DE SOUS-SYSTÈME

Test : Sous-système visé
Programme : Analyse
Action : Simple

L'opération analyse de sous-système identifie tout détail anormal dans ce sous-système. L'opération détecte la présence des portes secrètes, des couleuvres, des CI brouillage ou d'autres défenses et pièges présents dans le sous-système.

ANALYSE D'ICÔNE

Test : Contrôle
Programme : Analyse
Action : Automatique

L'opération analyse d'icône permet d'examiner une icône et d'en identifier la nature générale - CI, persona, structure autonome, etc. Le decker peut réduire le seuil de difficulté du test de Contrôle par son indice de Senseurs et chaque programme d'analyse qu'il utilise. Toutefois, le seuil de difficulté ne saurait descendre en dessous de 2, quels que soient les indices de Senseurs et de programmes du decker.

APPEL TÉLÉCOM

Test : Fichiers
Programme : Communications
Action : Complexe

Un decker sur un RTR peut téléphoner à n'importe quel abonné dont le numéro est contrôlé par ce RTR, par une opération appel télécom. Mais cette opération n'est pas seulement un moyen de d'éviter les factures de téléphone. Le decker peut passer un appel, puis se déplacer sur un autre RTR pour appeler un autre numéro et relier les deux ensemble. Il peut ainsi relier directement plusieurs RTR, établissant une conférence par téléphone sécurisée. Chaque appel donné par le decker requiert un autre test de Fichiers en opposition.

Certains deckers possèdent une licence pour fournir ce genre de service sur divers RTR. Cela signifie qu'ils détiennent des mots de passe fournis par l'opérateur système autorisant ces opérations. Dans ce cas, il est inutile de faire un test pour passer les appels ou les relier entre eux. Cette licence n'est d'ordinaire délivrée qu'aux deckers corporatistes.

Traitez toute routine de trace éventuelle utilisée par la grille contre l'appel comme une CI trace. Le facteur de trace du decker sert de facteur de trace pour l'appel. Toutes les ruses qui fonctionnent contre les CI traces, telles que la dérivation de la piste matricielle, peuvent être utilisées pour rendre l'appel encore plus sûr.

L'opération écoute télécom ne peut pas repérer ce genre d'appel, mais un autre decker peut utiliser l'utilitaire traque pour essayer de localiser les numéros impliqués dans l'appel (voir **Écoute télécom**, page 114, pour de plus amples informations).

Un decker peut aussi détecter tous les traceurs ou micros posés sur les lignes de communication au moyen d'un test de Senseurs (indice de l'appareil). Un test d'Évasion (indice de l'appareil) lui permet alors de neutraliser ces mouchards.

Les deckers arrangent souvent des appels sécurisés, ou préparent des structures autonomes capables de les construire, pour arrondir leurs fins de mois. Ils facturent en général 100 nuyens par interlocuteur et par minute.

L'opération appel télécom est une opération surveillée.

CHARGEMENT DE DONNÉES

Test : Fichiers
Programme : Lecture & Écriture
Action : Simple

L'opération chargement de données copie un fichier du serveur vers la mémoire du cyberdeck d'un decker. Les données se chargent selon la largeur de bande d'E/S que le decker leur a octroyée. Elles peuvent être transférées dans la mémoire active, dans la mémoire de stockage ou même dans la mémoire parallèle du deck.

L'opération chargement de données est une opération en cours qui se poursuit jusqu'à ce que le transfert soit terminé, que le decker se déconnecte ou s'éjecte, ou encore qu'il interrompe l'opération avant la fin. Si le chargement s'achève prématurément, les données recopiées sont mal décodées et illisibles.

Cependant, si le fichier contient des informations particulièrement importantes pour le bon déroulement de l'aventure, le maître de jeu peut autoriser qu'un chargement partiel produise des copies de fichiers endommagées, mais lisibles. Le temps de



base de remise en forme d'un fichier endommagé se calcule comme suit :

(taille du fichier complet, en Mp, divisée par la taille des données chargées, en Mp) x 2

Le résultat se lit en jours. Une fois qu'un fichier endommagé est remis en forme, déterminez le pourcentage de chance qu'il contienne les bonnes informations en divisant la taille du fichier chargé par la taille totale du fichier original.

Par exemple, si un decker essaye de copier 10 Mp d'un fichier de 100 Mp, le temps de base de remise en forme du fichier est de (100/10) x 2, soit 20 jours. En divisant 100 par 10, on obtient 10 % de chance que le fichier contienne les bonnes informations.

CONNEXION À UN RTL

Test : Accès
Programme : Mystification
Action : Complexe

L'opération connexion à un RTL est un simple test d'accès en opposition avec l'indice d'Accès du RTL. Appliquez tous les modificateurs dus au point de connexion et à la largeur de bande (voir **Points d'entrée**, page 28, et **Largeur de bande**, page 90) et souvenez-vous de prendre en compte pour le pointage de sécurité chaque succès obtenu par le système au test de sécurité. Si le decker rate le test, il ne peut pas se connecter. Il peut faire un nouvel essai, mais son pointage de sécurité reste en mémoire un moment (les RTL publics se «souviennent» en général des tentatives d'accès non-autorisé pendant 1D3 x 5 minutes). Le decker peut également se connecter à un autre point d'entrée pour une nouvelle tentative - ce qui veut dire que la grille devra reprendre à zéro le pointage de sécurité.

Une fois que le decker a réussi son test d'accès en opposition, son icône apparaît dans le paysage virtuel de la Matrice. Du RTL, il peut soit passer sur le RTR qui contrôle le RTL, soit sur un RTLP rattaché à ce RTL (à condition d'en connaître l'adresse) ou encore à n'importe quel serveur attaché au RTL (même remarque).

CONNEXION À UN RTR

Test : Accès
Programme : Mystification
Action : Complexe

Une fois connecté à un RTL, un decker peut passer sur le RTR qui contrôle ce RTL par une opération connexion au RTR. Il *doit* réaliser cette opération s'il veut passer sur un RTL différent dans le même RTR, ou dans un autre RTR.

Pour se connecter, le decker effectue un test d'accès contre l'indice d'accès du RTR. Souvenez-vous que les changements «locaux» dans les indices du RTL (voir page 26) n'affectent pas ceux du RTR. Le maître de jeu peut assigner des modificateurs temporaires aux indices du RTR. Si un decker se connecte à une grille comme celle de l'Allemagne, gardez à l'esprit que le RTR peut avoir des indices différents des RTL qui y sont connectés, et qu'il faut utiliser l'indice d'accès du RTR pour le test.

Souvenez-vous qu'un RTR conserve le même pointage de sécurité pour toutes les activités du decker sur l'ensemble des RTL qu'il contrôle.

Une fois que le decker est connecté au RTR, il peut accomplir une opération connexion au RTL pour atteindre tout RTL contrôlé par le RTR, ou se connecter à un autre RTR. Il peut également se connecter à un RTR pour atteindre n'importe quel RTR dans le monde. Le decker peut réaliser des opérations de recherche de RTR et de trace/mise sur écoute à partir du RTR.

CONNEXION À UN SERVEUR

Test : Accès
Programme : Mystification
Action : Complexe

L'opération connexion à un serveur consiste simplement en un test d'accès en opposition avec l'indice d'Accès du serveur. Appliquez tous les modificateurs au test et souvenez-vous de commencer à comptabiliser le pointage de sécurité du decker avec chaque succès au test de sécurité du serveur.

Le decker ignore l'indice d'Accès du serveur jusqu'au moment de s'y infiltrer. Ensuite, cet indice ne devient que trop évident. Inutile d'en faire un grand secret.

Une fois le test d'accès réussi, l'horizon virtuel s'ouvre au decker. S'il s'est connecté au serveur à partir d'un poste de travail, son icône peut apparaître selon une iconographie correspondant au port d'E/S (voir **Shadowrun**, page 166). Bien entendu, avec la prépondérance actuelle des systèmes modelés dans la Matrice, la scène peut prendre une tournure tout à fait unique.

Obtenir l'accès à un serveur par le biais d'un appareil télécommandé signifie que l'icône du decker entre dans le serveur par le sous-système esclave, et l'accès par une console le placera au cœur de l'unité centrale. Ces localisations virtuelles n'affectent en rien les tests du decker, mais sont fournies à titre indicatif pour la description de la scène.

Une fois dans le serveur, le decker peut réaliser toutes les opérations de routine de son inavouable profession - analyser le serveur et ses défenses, chercher des données de valeur, traquer des fichiers et tout le toutim.

CONTRÔLE D'ESCLAVE

Test : Esclave
Programme : Commande
Action : Complexe

L'opération contrôle d'esclave permet au decker de prendre le contrôle d'un appareil commandé par le sous-système esclave du serveur. Les appareils concernés peuvent être de simples portes automatiques, un ascenseur ou une usine entièrement automatisée pleine de robots-assembleurs.

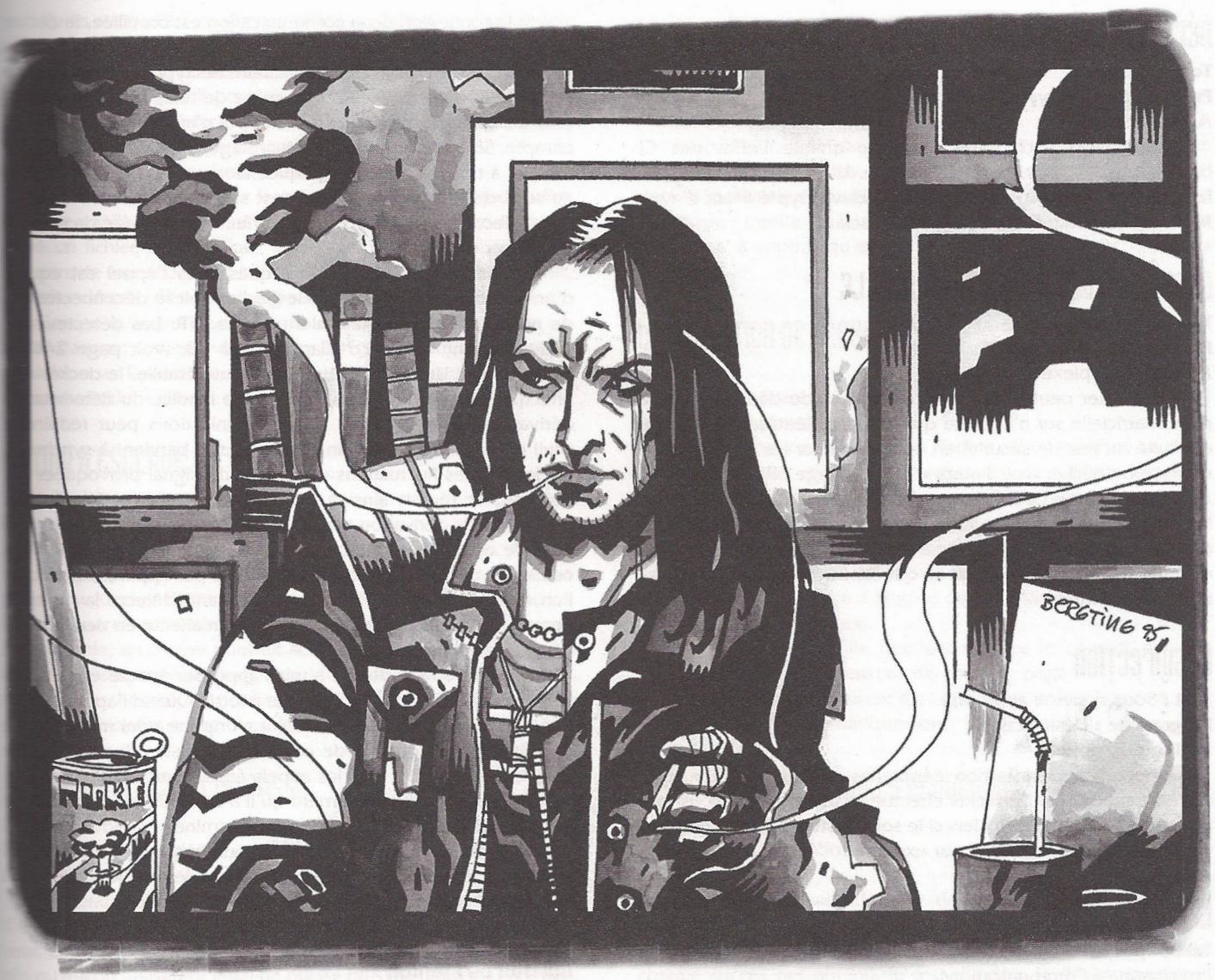
Si un decker tente de prendre le contrôle d'un processus de production mécanique ou scientifique dirigé par le sous-système esclave, il doit effectuer un test d'Esclave avec la moyenne de ses indices dans les compétences Informatique et Construction/Réparation ou de connaissance qui s'applique au procédé. Par exemple, un decker tentant de prendre le contrôle d'un labo médical automatisé accomplirait le test avec la moyenne de ses compétences Informatique et Biotech, ou d Informatique et Médecine, ou Informatique et une autre compétence similaire. Soyez strict en ce qui concerne les compétences appropriées, en particulier si le decker est en train d'accomplir une tâche susceptible d'exiger quelque obscure compétence spécialisée.

Le contrôle d'esclave est une opération surveillée.

DÉCHARGEMENT DE DONNÉES

Test : Fichiers
Programme : Lecture & Écriture
Action : Simple

L'opération déchargement des données est une opération en cours qui permet à un decker de transmettre des données de son cyberdeck vers la Matrice. Ces données proviennent directement de la mémoire de stockage du deck et n'affectent en rien



sa mémoire active (pour les déchargements importants, voir **Largeur de bande d'E/S**, page 91, pour la question des délais).

Si le decker crée un nouveau fichier dans le serveur, ce fichier s'écrit automatiquement. S'il tente de modifier un fichier existant - ajouter de faux enregistrements à une base de données, par exemple -, il doit effectuer une opération édition de fichier une fois que le déchargement est terminé.

Notez que l'opération déchargement des données n'est pas utilisée pour vider des utilitaires. C'est l'opération modification de mémoire qui prend en charge cette fonction.

DÉCONNEXION EN DOUCEUR

Test : Accès
Programme : Mystification
Action : Complexe

L'opération déconnexion en douceur permet au decker de se déconnecter d'un serveur et du RTL sur lequel il est branché sans subir de choc d'éjection.

De plus, une opération déconnexion en douceur réussie efface toute trace du decker et de ses actions dans les systèmes de sécurité et la mémoire du serveur. L'opération rend également invulnérable aux CI traces le decker qui s'est déconnecté (voir **CI traces**, page 45).

DÉCRYPTAGE D'ACCÈS

Test : Accès
Programme : Décryptage
Action : Simple

L'opération décryptage d'accès annule l'effet des CI brouillages qui gardent les accès d'un serveur. Les CI dans un nœud d'accès au système crypté doivent être vaincues par une opération décryptage d'accès afin que le decker puisse effectuer une connexion à ce même nœud d'accès.

DÉCRYPTAGE DE FICHIER

Test : Fichiers
Programme : Décryptage
Action : Simple

L'opération décryptage de fichier annule l'effet des CI brouillages d'un fichier. Elle permet ensuite au decker d'effectuer d'autres opérations sur un fichier brouillé.



DÉCRYPTAGE D'ESCLAVE

Test : Esclave
Programme : Décryptage
Action : Simple

L'opération décryptage d'esclave annule l'effet des CI brouillages d'un sous-système esclave. Un decker ne peut pas faire de test contre un sous-système esclave crypté avant d'avoir réussi une opération décryptage de l'esclave.

DÉRIVATION DE LA PISTE MATRICIELLE

Test : Contrôle
Programme : Camouflage
Action : Complexe

Un decker peut réaliser des opérations de dérivation de la piste matricielle sur n'importe quelle grille. Réduisez le seuil de difficulté du test de sécurité en opposition par les modificateurs de trace du decker (voir **Points d'entrée**, page 28).

Un decker ne peut laisser qu'une seule dérivation par grille. Pour chaque grille où il en laisse une, réduisez de 1 point son facteur de trace. Cette réduction ne réduit en rien les modificateurs dus à la largeur de bande en ce qui concerne de futures opérations de dérivation.

DÉSINFECTION

Test : Sous-système approprié
Programme : Désinfection
Action : Complexe

L'opération désinfection détruit les couleuvres d'un sous-système spécifique. Le decker effectue un test contre le sous-système visé - un test de Fichiers si le sous-système fichier d'un serveur recèle des couleuvres, par exemple.

ÉCOUTE TÉLÉCOM

Test : Spécial
Programme : Communications
Action : Complexe

L'opération écoute télécom permet au decker de localiser une communication RTL, de remonter jusqu'à sa source et de la mettre sur écoute. Les deckers utilisent un utilitaire communication pour tous les tests requis par cette opération surveillée.

Pour localiser des numéros en service sur un RTL, le decker doit se trouver dans le RTR qui contrôle le RTL. Il effectue alors un test d'Index pour déterminer si un numéro quelconque du RTL est en train d'émettre ou de recevoir un appel. S'il en trouve un en service, il peut effectuer un test de Contrôle pour remonter jusqu'à l'origine ou la destination de l'appel. Dans le cas de multiples interlocuteurs en téléconférence, chaque succès obtenu au test révèle le numéro d'un des participants.

Si l'appel a été passé par un autre decker utilisant l'opération appel télécom, le test de Contrôle permet de localiser le decker en question. Celui qui essaye de pister l'appel doit se transférer dans le RTR de celui qui passe l'appel et utiliser un programme de pistage contre lui. L'utilitaire localise tous les autres numéros impliqués dans l'appel.

Si un decker veut mettre l'appel sur écoute et l'enregistrer dans la mémoire de stockage ou dans la mémoire parallèle de son deck, il doit effectuer un test de Fichiers. Chaque minute d'enregistrement occupe 1 Mp de mémoire.

Si la connexion de la communication est brouillée, le decker doit la décrypter au moyen d'un test d'Informatique contre l'indice de codage du système. L'utilitaire décryptage réduit le seuil de difficulté ; en revanche, le nombre de téléphones et d'appareils de codage impliqués dans l'appel n'entre pas en ligne de compte. Si le premier test de décryptage échoue, le decker peut essayer à nouveau, mais appliquez alors un modificateur de +2 au seuil de difficulté à chaque test supplémentaire. Aucun des tests effectués contre le codage n'affecte le pointage de sécurité du decker dans le RTR.

Si l'un des téléphones impliqués dans l'appel est équipé d'un détecteur de dérivation, le decker doit le déconnecter afin de ne pas déclencher une alerte sur le RTR. Les détecteurs de dérivation ont un indice allant de 1 à 10, (voir page 244 de **Shadowrun**). Une fois la mise sur écoute établie, le decker doit effectuer un test d'Informatique contre l'indice du détecteur de dérivation (le programme de communications peut réduire le seuil de difficulté). Avec un seul succès, il parvient à synchroniser les infimes fluctuations d'intégrité du signal provoquées par l'écoute, et réussit ainsi à tromper le détecteur. Si plusieurs détecteurs de dérivation sont utilisés, considérez comme base du seuil de difficulté le détecteur ayant l'indice le plus élevé. Dans ce cas, le decker doit obtenir un succès par appareil, sans quoi l'un d'eux (sans doute le plus performant) détecte la mise sur écoute. Que le test réussisse ou non, il n'affecte en rien le pointage de sécurité du decker.

Une fois que le decker a mis l'appel sur écoute et l'a décodé, il peut l'écouter et l'enregistrer à loisir. Quand l'appel est terminé, le decker peut rester fixé sur n'importe quel numéro, que ce soit l'original ou l'un de ceux qu'il a pistés. Il peut ensuite essayer de surveiller tous les appels émis à partir de ce numéro. Si le decker surveille un numéro qu'il a déjà mis sur écoute, il n'a pas besoin de test d'Index pour déterminer quand le numéro redevient actif. Il n'effectue de nouveaux tests que pour pister ou mettre sur écoute de nouveaux appels et déjouer les détecteurs de sécurité ou les brouillages installés sur les appels.

ÉDITION DE FICHIER

Test : Fichiers
Programme : Lecture & Écriture
Action : Simple

L'opération édition de fichier permet au decker de créer, de changer ou d'effacer un fichier. Les changements mineurs (approximativement une ligne imprimée ou équivalent graphique) peuvent être effectués à l'aide de cette opération. Avant de remplacer de grandes portions de texte, le decker doit préparer le nouveau texte, puis le décharger et effectuer une opération édition de fichier pour l'insérer dans le fichier. Les renseignements déchargés peuvent être insérés en une seule opération édition de fichier, quelle que soit leur taille.

Un test de Fichiers réussi crée de nouveaux fichiers. Parce que ces fichiers n'ont aucun titre légal, les opérateurs du système peuvent les effacer à tout moment.

Un decker peut également utiliser l'opération pour faire des copies d'un fichier dans un serveur. Il est ainsi en mesure de prendre un fichier dans une unité de stockage de données hautement protégée, de le copier dans une portion plus vulnérable du même serveur, et de l'en extraire plus tard. Quand il utilise l'opération édition de fichier de cette manière, le decker doit effectuer deux tests contre le sous-système. Le premier est un test de Fichiers. Le second s'effectue contre le sous-système dans lequel le decker a caché les données.



Après avoir altéré, inséré ou effacé un fichier, un decker doit effectuer un test d'Informatique contre un seuil de difficulté égal à l'indice de Fichiers du serveur x 2, pour déterminer si le serveur remarque son travail. Il peut ajouter l'indice de Masque de son deck à son indice d'Informatique. Si le test réussit, le serveur ne remarque pas les changements. S'il échoue, le serveur détecte des signes d'altération dans le fichier.

Le decker peut effectuer le même test d'Informatique (indice de Fichiers x 2) pour déterminer si le serveur ou un autre decker a altéré un fichier. Dans ce cas, le decker peut ajouter l'indice de Senseurs de son deck à son indice d'Informatique. Si le test réussit, le decker détecte d'éventuels signes d'altérations dans le fichier.

Gardez à l'esprit que, chaque fois qu'un decker efface un fichier dans un serveur, vous devez considérer l'impact de cette disparition sur l'aventure en cours et décider si des copies secondaires du fichier existent ou non.

ÉDITION D'ESCLAVE

Test : Esclave
Programme : Commande
Action : Complexe

L'opération édition d'esclave est une opération surveillée qui permet au decker de modifier les données envoyées ou reçues par un appareil contrôlé par le sous-système esclave du serveur. Par exemple, un decker pourrait accomplir une opération édition d'esclave pour altérer les signaux vidéo ou les détecteurs d'un système de sécurité contrôlés par ordinateur ou bien altérer les données envoyées à une console ou à un utilisateur.

INVALIDATION DE MOT DE PASSE

Test : Contrôle
Programme : Validation
Action : Complexe

L'opération invalidation de mot de passe permet au decker d'effacer un mot de passe dans les registres de sécurité d'un serveur. Elle peut également servir à effacer tous les mots de passe, afin qu'aucun utilisateur légal ne puisse plus les utiliser. Cela force les deckers corporatistes à se connecter illégalement et les place dans la même situation que le decker infiltré. Quand un decker essaye d'effacer la liste entière des mots de passe, ajoutez un modificateur de +4 au seuil de difficulté de son test de Contrôle.

LEURRE

Test : Contrôle
Programme : Miroir
Action : Complexe

L'opération leurre crée une copie de l'icône du decker. Ce leurre peut attirer l'attention des CI autonomes qui visent le decker. Notez le nombre de succès obtenus par le decker au test de Contrôle. Dès qu'une CI autonome tente d'attaquer celui-ci, lancez 1D6. Si le dé indique un résultat inférieur ou égal à ce nombre de succès, la CI s'en prend au leurre au lieu de l'icône véritable du decker.

Les leurres n'ont aucune défense spéciale et aucune résistance aux dégâts. Ils encaissent la totalité des dommages quand ils sont touchés et disparaissent dès que leur moniteur de condition est entièrement rempli.

Notez que les leurres sont inefficaces contre les CI traces.

Les opérations leurre peuvent servir à focaliser l'attention des CI sur une structure autonome (voir **Structures autonomes**, page 105).

LOCALISATION DE CI

Test : Index
Programme : Analyse
Action : Complexe

L'opération localisation des CI observe les mêmes règles que la localisation des deckers (voir après). Cependant, le decker localise automatiquement les CI si son test de système est réussi ; inutile de faire un test de Senseurs. Les CI restent localisées à moins qu'elles ne manœuvrent pour éviter la détection.

LOCALISATION DE DECKER

Test : Index
Programme : Scanner
Action : Complexe

L'opération localisation d'un decker est un procédé en deux étapes. Le decker effectue d'abord un test de système standard, puis un test de Senseurs. Il localise ainsi tout autre decker dont l'attribut Masque est inférieur ou égal au résultat de son test de Senseurs. De plus, il perçoit désormais l'éjection ou la déconnexion de ce dernier. Si un decker cible utilise un utilitaire invisibilité, ajoutez son indice à l'indice de son Masque pour déterminer s'il est localisé ou non.

Les deckers localisés peuvent rompre le contact par des manœuvres (voir **Manœuvres de combat**, page 121).

Les deckers qui désirent faire connaître leur présence à tout le monde le font automatiquement.

LOCALISATION DE DONNÉES NÉGOCIABLES

Test : Index
Programme : Évaluation
Action : Complexe

L'opération localisation de données négociables est une opération interrogation qui permet au decker de chercher dans un serveur des données ayant une valeur marchande. Pour chaque succès net obtenu au test d'Index, le decker localise 1 point de données négociables (au maître de jeu d'assigner à chaque serveur une certaine valeur de données, voir **Données négociables**, page 65). L'opération continue jusqu'à ce que le decker s'arrête ou que toutes les données négociables aient été localisées.

Une fois localisées, les données négociables doivent être chargées dans leur totalité. Si un fichier contient 20 Mp, la totalité des 20 Mp doivent être chargées ou l'opération ne sert à rien. Les données négociables sont fourguées selon les règles standard de **Shadowrun** (voir **Shadowrun**, page 188).

LOCALISATION DE FICHIER

Test : Index
Programme : Catalogue
Action : Complexe

L'opération localisation de fichier est une opération interrogation qui permet de trouver des fichiers spécifiques. Pour utiliser cette opération, le decker doit avoir une idée de ce qu'il cherche - «données de valeur» n'est pas une indication suffisante. En fait ce serait une autre opération (voir **Localisation des données négociables**, ci-dessus).

Si l'opération réussit, le decker connaît l'emplacement du fichier dans le système.



Des bases de données éparpillées peuvent déboucher sur l'obligation d'une recherche méticuleuse à travers toute la Matrice. Voici un exemple simple : le serveur A contient la souche d'une base de données ; le serveur B contient des fichiers auxiliaires qui font référence à leur base souche, et ce système se prolonge sur deux ou trois serveurs. Au niveau d'accès informatique impliqué par le piratage, le decker doit se rendre dans le serveur principal pour extraire ou éditer la moindre information. S'il se trouve dans le serveur B, il doit donc effectuer une opération localisation de fichier pour trouver la référence recherchée. En ouvrant le fichier pour accomplir une opération chargement de données, il découvre, qu'en réalité, il s'agit d'un fichier auxiliaire qui le renvoie à un autre serveur. Il glisse donc jusqu'à ce dernier - le fichier auxiliaire contenait l'adresse RTL du prochain serveur - et fouille dans les fichiers, pour comprendre qu'il lui faut encore se transporter dans un autre serveur. Le maître de jeu peut ainsi le promener au long d'une chaîne de 1D6 fichiers, si le cœur lui en dit.

Cybersushi se trouve dans un serveur Vert-6 avec un sous-système d'Index-11. Sa compétence Informatique est de 6, et il utilise un utilitaire Catalogue-5. Aux précédents épisodes de l'aventure, ses potes ont eu vent d'un projet corpo susceptible de mettre en péril leurs amis d'un squat tribal ork situé dans les Barrens. Sushi s'est donc infiltré dans le système bas niveau des vilains corpos pour obtenir plus de détails. Sushi et le maître de jeu engagent alors un dialogue qui ressemble assez à ceci :

Sushi : Okay, je cherche tous les fichiers faisant référence à des orks ou à des projets dans les Barrens de Redmond.

Maître de jeu : C'est plutôt vague. Okay, fais un jet.

[Le joueur effectue un test d'Index. Il lance 6D6 (compétence Informatique) contre un seuil de difficulté de 7 (indice d'Index-11 - indice de Catalogue-5 + 1 point de modificateur pour question évasive). Le maître de jeu effectue un test de sécurité en opposition pour le système, contre l'attribut Masque du joueur. Le joueur obtient 3 succès, le test de sécurité en marque 2. Sushi s'en sort avec 1 succès].

Maître de jeu : Tu trouves deux références qui paraissent prometteuses.

Sushi : Est-ce que l'une d'elles parle de délais, de budget, de projet ou de quoi que ce soit en rapport avec un plan précis ?

Maître de jeu : Ah - voilà qui restreint un peu le champ des recherches. Voyons un peu...

(Sushi et le maître de jeu refont les mêmes tests. La question de Sushi est plus précise, le maître de jeu applique donc le modificateur de -1 pour le test d'Index. Sushi obtient 4 succès, le maître de jeu n'en obtient que 1. Cela offre à Sushi un nombre total de succès de 4.)

Maître de jeu : Bon - le maître-mot semble être projet Nightwalker. Ça te renvoie à une adresse e-mail dans les fichiers sécurisés.

Sushi : Super. Je cherche à localiser le fichier, je veux pouvoir le lire.

À ce stade de l'histoire, la recherche du fichier spécifique est suffisante, et tous les succès obtenus par Sushi monteront son total de succès à 5 de toute façon. Le maître de jeu a déjà décidé que ce serveur n'était pas suffisamment protégé pour contenir tous les détails du plan diabolique de cette immonde corpo, mais l'e-mail contient l'adresse d'un serveur plus solide, où sont stockées les véritables données négociables. Le serveur renferme également les noms des responsables qui peuvent être logés dans les fichiers du personnel et invités à soulager leur conscience dans les gros bras musclés des amis de Sushi.

LOCALISATION D'ESCLAVE

Test : Index
Programme : Analyse
Action : Complexe

L'opération localisation d'esclave suit la même règle que l'opération localisation de fichier (voir plus haut). Cette opération est utilisée pour trouver les adresses du système auxquelles sont rattachés les appareils contrôlés par le serveur. Une vague recherche donnerait : «Trouver toutes les caméras de sécurité contrôlées par cet ordinateur», alors qu'une recherche plus précise serait : «Trouver la caméra de sécurité qui couvre la porte gauche de la cage d'escalier du troisième étage.»

D'un autre côté, la plupart des serveurs ont tendance à contrôler bien moins d'esclaves que de fichiers ; par conséquent, il suffit d'obtenir 3 succès à son test d'Index pour localiser l'esclave désiré. Après avoir localisé le nœud esclave, un decker peut y réaliser des opérations de commande d'esclave ou de lecture & écriture d'esclave.

LOCALISATION DE NŒUD D'ACCÈS

Test : Index
Programme : Catalogue
Action : Complexe

L'opération localisation de nœud d'accès est le guide matriciel du Sixième Monde. Cette opération permet au decker de trouver les codes RTL fournissant les accès aux serveurs qu'il désire infiltrer. L'opération lui permet également de localiser les codes de communication des appels réguliers.

Modifiez le seuil de difficulté du test d'Index en fonction de la précision du decker. Par exemple, si ce dernier ne possède que le nom d'une compagnie ou d'un individu - «Je cherche un système Mitsuhama» -, appliquez un modificateur de +1 au seuil de difficulté. Si la demande est un peu plus précise - «Je cherche un système de relations publiques de Mitsuhama» -, ne modifiez pas le seuil de difficulté. Avec un objectif défini et spécifique - «Je cherche le système des relations publiques de Mitsuhama dans ses bureaux de Bellevue sur le RTL 5209» -, appliquez un modificateur de -1 au seuil de difficulté.

Une fois que le decker a localisé le code d'un RTL, il n'a plus besoin de répéter l'opération pour retrouver le serveur ultérieurement - à moins que les propriétaires ne changent d'adresse, bien entendu.

L'opération localisation de nœud d'accès est une opération interrogation.

LOCALISATION DE STRUCTURE AUTONOME

Test : Index
Programme : Scanner
Action : Complexe

L'opération localisation de structure autonome détecte toutes les structures autonomes et les cogiciels semi-autonomes



en fonction dans le serveur. L'opération est inefficace contre les constructs de CI parce que le serveur les protège d'une opération index. Toutefois, un construct peut être localisé grâce à une opération localisation de CI (voir plus haut, **Localisation de CI**).

MODIFICATION DE MÉMOIRE

Test : Aucun
Programme : Aucun
Action : Simple

L'opération modification de mémoire permet à un decker de charger un nouvel utilitaire dans la mémoire active de son deck, puis de transférer celle-ci dans son icône dans la Matrice.

Charger l'utilitaire en mémoire active requiert une action simple - une simple instruction du decker à sa console. Si la mémoire active du deck ou la largeur de bande de l'icône est insuffisante pour accueillir le nouveau programme, le decker doit préalablement dépenser une action automatique pour vider un programme de la mémoire active de son deck et libérer un peu de place. Aucun test n'est requis pour ce genre d'opération (les cyberdecks de la nouvelle génération ont une vitesse de transfert virtuellement instantanée entre la mémoire de stockage et la mémoire active ; les indices de vitesse de chargement des règles de base de **Shadowrun** n'ont plus lieu d'être).

Une fois dans la mémoire vive du deck, le programme commence automatiquement à se charger vers l'icône. Voir **Opérations en cours**, page 110, pour savoir à quel moment l'utilitaire est à la disposition du persona.

Les utilitaires compactés ou auto-compactés doivent être décompactés avant d'être utilisés, ce qui nécessite une action complexe.

OPÉRATION NEUTRE

Test : Contrôle
Programme : Mystification
Action : Compexe

Vous pouvez demander à un decker d'effectuer une ou plusieurs opérations neutres quand il fait le pied de grue dans la Matrice en attendant qu'un événement se produise, qu'une opération maintenue se termine, ou toute autre chose nécessitant sa présence dans le cyberspace sans réclamer de tests. Vous pouvez également demander une opération neutre si le decker est en train d'accomplir ce qui nécessite une action mais pas de test, comme le maintien d'une opération édition d'esclave. Vous pouvez aussi effectuer ces opérations en secret à la place du decker, si vous préférez.

Utilisez la valeur de base de la sécurité du serveur pour faire le test d'opposition si le decker est inactif dans le serveur pendant une période de moins de dix secondes. Pour une période d'inactivité comprise entre moins d'une minute et dix secondes, appliquez un modificateur de +1 à la valeur de sécurité. Pour une période comprise entre une minute et une heure, appliquez un modificateur de +2 ; entre une et douze heures, un modificateur de +4. Appliquez ensuite un modificateur de +1 par tranche de 12 heures supplémentaires. Vous pouvez décider de mettre une limite à la période maximum d'inactivité, tout dépend de la capacité de résistance au sommeil du decker.

Selena commence un chargement qui devrait se terminer dans 12 secondes. N'ayant rien d'autre à faire en attendant, elle patiente. Le maître de jeu lui demande d'effectuer une opération neutre et ajoute +1 à la valeur de sécurité du serveur.

Au cours d'une autre passe, Selena est en train d'attendre que l'équipe de terrain soit passée par une porte verrouillée (ces portes de service antédiluviennes aux serrures entièrement mécaniques sont décidément une plaie pour les shadowrunners). Le maître de jeu détermine que la neutralisation du verrou magnétique devrait prendre sept minutes. Il effectue en secret une opération neutre pour Selena et applique un modificateur de +2 à la valeur de sécurité du serveur. Le test de sécurité produit plusieurs succès qui élèvent le pointage de sécurité au-delà du palier du déclenchement de la première CI, une GLACE très déplaisante. Le maître de jeu décide que la CI se montrera après trois minutes d'attente.

Si le test de sécurité augmente le pointage de sécurité du decker et déclenche une réponse du serveur, le maître de jeu devrait activer la réponse au moment qui lui semble le plus adéquat, peut-être après une fraction de la période d'inactivité du decker.

PIRATAGE DE REGISTRE

Test : Contrôle
Programme : Validation
Action : Complexe

L'opération piratage de registre est une opération interrogation qui permet au decker d'ouvrir et de lire les registres d'accès d'un serveur. Ces registres consignent l'identité des utilisateurs légaux qui se sont connectés au système, les fichiers auxquels ils ont eu accès, les programmes qu'ils ont utilisés, et ainsi de suite. Les registres notent également les intrusions ou intrusions suspectées détectées par le serveur - en clair, toute infiltration d'un decker ayant déclenché une réponse de la sécurité. Toutefois, ces traces d'intrusions peuvent également apparaître dans le registre comme des bugs de programme et autres erreurs système ponctuelles - en particulier si le decker s'est montré particulièrement discret.

Si les informations contenues dans un registre sont cruciales dans le cadre d'une aventure, préparez le registre à l'avance. Dans le cas contraire, vous pouvez vous contenter d'improviser sur le moment.

Les deckers peuvent recopier un registre dans la mémoire de leur cyberdeck pour information ou analyse ultérieure. La taille d'un registre d'accès couvrant une période de 24 heures se calcule en multipliant par 100 le multiplicateur de taille du registre d'accès du serveur. Le résultat se lit en Mp.

MULTIPLICATEURS DE TAILLE DES REGISTRES

Difficulté d'intrusion du serveur	Multiplicateur de taille du registre
Facile	2D6 x 5
Moyenne	2D6 x 2
Difficile	2D6



PLANTAGE D'UNE APPLICATION

Test : Sous-système approprié
Programme : Plantage
Action : Simple

L'opération plantage d'une application coupe l'une des applications du serveur. Les programmes d'application incluent tous les programmes autorisés autres que les CI ou les utilitaires. Les applications s'occupent des menus travaux du serveur - la routine, tu sais.

Le test de sous-système de l'opération dépend de l'application visée. Si le decker s'en prend à une application qui contrôle une usine ou une installation de sécurité, il doit faire un test d'Esclave. L'opération plantage d'une application peut également servir à éjecter un utilisateur, ce qui est une fonction du sous-système Fichiers. Dans le doute, le maître de jeu peut toujours demander au joueur de faire un test de Contrôle.

L'opération plantage d'une application n'a aucun effet sur les CI, les structures autonomes, les constructs ou les autres deckers.

PLANTAGE D'UN SERVEUR

Test : Contrôle
Programme : Plantage
Action : Complexe

L'opération plantage d'un serveur est «l'arme absolue» du decker. Si elle réussit, elle met tout le serveur hors tension, ce qui éjecte tout utilisateur hostile ainsi que le decker lui-même (à moins que ce dernier n'ait réussi, au préalable, une opération déconnexion en douceur).

Les serveurs ne s'éteignent pas instantanément, toutefois. Si une opération plantage d'un serveur est effectuée, divisez le nombre de succès obtenus par le decker par 10. Le résultat est le nombre de tours restant avant l'extinction du serveur. À la fin de chaque tour de ce compte à rebours, le serveur essaye de bloquer le processus : faites un test en utilisant la valeur de sécurité du serveur contre l'indice de MPCP du decker. Si le test réussit, le processus de mise hors tension est stoppé.

Pendant le compte à rebours d'un plantage, réduisez de 2 points les indices de toutes les CI en activité dans le serveur. Cette pénalité reflète le drainage d'énergie du système provoqué par l'allocation de ressources du serveur à la mise hors tension. Tous les indices réduits regagnent leur valeur originale si le plantage est évité.

Notez qu'un decker ne peut pas bloquer le compte à rebours d'une mise hors tension qu'il a lui-même enclenchée.

Une mise hors tension détruit toutes les structures autonomes, les séries de commandes et autres programmes laissés en place par le decker. L'ordinateur se reconfigure lui-même, ce qui efface automatiquement tous les codes, annule le pointage de sécurité et les alertes, et rend au serveur ses indices et ses valeurs de base.

En général, les opérateurs du système savent quand un plantage est dû à un decker et ils augmentent les mesures de sécurité quand ils font redémarrer le système.

REDÉFINITION

Test : Accès
Programme : Communications
Action : Automatique

L'opération redéfinition permet au decker d'élargir ou de rétrécir la largeur de bande d'E/S. Pour le test d'accès, utilisez l'indice d'Accès du système dans lequel se trouve l'icône du decker. Les modificateurs au seuil de difficulté et au facteur de trace sont déterminés par le point d'entrée du decker (voir **Points d'entrée**, page 28). Le decker peut réaliser cette opération à tout moment, même pendant un chargement de données.

SCANNAGE D'ICÔNE

Test : Spécial
Programme : Scanner
Action : Simple

L'opération scannage d'icône permet à un decker d'obtenir des informations à propos de tout decker, structure autonome ou cogiciel qu'il a localisé.

Le decker effectue un test d'Informatique contre l'indice de Masque de la cible. Si l'icône visée utilise un utilitaire invisibilité, soustrayez l'indice de celui-ci à l'indice de l'utilitaire scanner du decker. Réduisez le seuil de difficulté d'un montant égal à la différence. Si l'invisibilité possède un indice supérieur à celui du scanner, augmentez au contraire le seuil de difficulté d'un montant égal à la différence entre les deux utilitaires.

Pour chaque succès obtenu par le decker à son test d'Informatique, donnez-lui l'une des informations suivantes :

- L'indice du MPCP de l'icône ;
- L'un des indices du persona de l'icône ;
- L'indice d'accroissement de réponse de l'icône ;

Identifier une icône nécessite une opération analyse d'icône.

SURVEILLANCE D'ESCLAVE

Test : Esclave
Programme : Commande
Action : Simple

L'opération surveillance d'esclave est une opération surveillée qui permet de lire des données transmises par un appareil télécommandé. Le decker peut notamment écouter les signaux venant des haut-parleurs, regarder par les caméras de sécurité, examiner les résultats d'un scanner médical informatisé rattaché au serveur, et ainsi de suite. Aussi longtemps qu'il maintient l'opération, il reçoit des données en flot continu de l'appareil.

VALIDATION DE MOT DE PASSE

Test : Contrôle
Programme : Validation
Action : Complexe

L'opération validation de mot de passe permet au decker d'implanter un faux mot de passe dans le serveur (en réalité, «faux» n'est pas tout à fait le terme approprié, parce que le nouveau mot de passe devient parfaitement légitime). Une fois connecté au système, le decker peut agir à sa guise. Ouvrir des comptes dans les structures auxquelles il vole du temps de programmation, par exemple, détournant les ressources de la corpo tout en perfectionnant les armes qu'il utilisera contre elle.

Le decker effectue un test de Contrôle pour valider son mot de passe. Appliquez un modificateur de +2 au seuil de difficulté pour un mot de passe de super-utilisateur et de +6 pour un mot de passe de superviseur (voir **Mots de passe**, page 34, pour plus d'informations).

Une fois que le decker a fait son test, le maître de jeu lance 1D6 et multiplie le résultat par le nombre de succès du test. Le résultat ainsi obtenu représente la durée de vie du mot de passe, en jours - à moins que le decker ne fasse quoi que ce soit qui le compromette avant terme. À la première alerte active qu'il déclenche dans un serveur, en effet, le système reconnaît le mot de passe comme illégal et s'empresse de l'effacer.

CYBERCOMBAT

Rien de tel qu'un bon combat matriciel.
Tous les coups sont permis. Rien n'est interdit.

o

- Hassan l'Assassin, decker



Les deckers, les CI, les cogiciels (voir **Intelligences Artificielles**, page 140) et les structures autonomes peuvent s'engager réciproquement en cybercombat. Les icônes qui représentent les ressources du système et ses applications en sont incapables. Le decker doit recourir à des opérations système pour les atteindre.



SÉQUENCE DE CYBERCOMBAT

Le cybercombat, selon les règles de la Matrice 2.0, suit pratiquement la même séquence que le combat standard des règles de base de **Shadowrun**. Les protagonistes effectuent tout d'abord un jet d'Initiative, puis ils déclarent leurs actions et les résolvent.

Un tour de combat dans la Matrice dure trois secondes, comme dans les règles standard de **Shadowrun** (même si trois secondes représente un énorme délai dans la Matrice, ce tour permet au maître de jeu de synchroniser plus facilement les actions matricielles et physiques). Les actions simultanées d'une phase de combat sont résolues dans l'ordre suivant : actions astrales, actions matricielles puis actions physiques, avec les exceptions suivantes.

Si un decker choisit d'utiliser le système des actions retardées (page 80 de **Shadowrun**) afin d'attendre un événement particulier dans le monde physique, il agit en même temps que les protagonistes du monde physique. Par exemple, Jean a l'opportunité d'agir à la phase 10 du tour. Il retarde son action, attendant ses collègues du monde réel qui se rapprochent d'une porte de sécurité. Une CI lui saute dessus à la phase 8. La CI agit lorsque l'on résout les actions matricielles de la phase, tandis que Jean doit attendre la résolution des actions physiques. Aussi, réfléchissez bien avant de retarder vos actions dans la Matrice, parce que le vainqueur d'un combat est bien souvent le plus rapide.

Les deckers qui communiquent directement avec le monde réel, par la voix ou par écran interposé, résolvent leurs actions en même temps que les actions du monde physique. Cette pénalité ne s'applique pas aux communications via électrodes parallèles, avec quelqu'un qui est connecté au terminal du decker et qui sert de relais, ou aux communications avec d'autres personnes dans la Matrice.

TEMPS SUBJECTIF

Il faut garder à l'esprit que les personnages ressentent le passage du temps de façon différente dans la Matrice. Le temps semble s'écouler beaucoup plus vite dans la Matrice que dans la réalité. Par exemple, un decker qui fait un unique test d'Index peut se retrouver à marcher le long d'un immense corridor garni de livres, jusqu'à trouver l'icône qu'il recherche. Cette promenade peut lui sembler durer plusieurs minutes ou même plusieurs heures alors qu'en réalité, quelques secondes à peine se seront écoulées dans le monde physique.

INITIATIVE

Toutes les icônes dotées de l'attribut Réaction obéissent aux règles habituelles d'Initiative telles qu'elles sont décrites dans le livre des règles de **Shadowrun** (page 79, **Shadowrun**).

INITIATIVE DES DECKERS

L'Initiative d'un decker est basée sur l'attribut Réaction de son persona. Si la Réaction n'est pas améliorée, le decker lance 1D6 et lui en ajoute le résultat pour obtenir son Initiative.

Les filtres de réalité, l'accroissement de réponse et le fait d'agir en mode chaud augmentent l'Initiative d'un decker (voir **Cyberdecks**, page 81, pour de plus amples informations sur tous ces points).

Les réflexes câblés, les augmentations magiques, les interfaces de contrôle de véhicule et autres améliorations qui augmentent l'attribut Réaction physique du decker sont sans effet sur son Initiative dans la Matrice.

INITIATIVE ET MONDE PHYSIQUE

Si le decker est en communication directe avec le monde physique, que ce soit par le biais de la parole, d'une imprimante, d'un écran ou de tout autre moyen, il perd 1D6 d'Initiative, jusqu'à ce que le moyen de communication utilisé soit coupé. Cette pénalité ne s'applique pas aux communications via des électrodes parallèles ni aux deckers qui utilisent un dinosaure.

INITIATIVE DES CI

Pour calculer l'Initiative d'une CI, utilisez la formule correspondante dans la table d'Initiative des CI. En ce qui concerne les constructs, utilisez l'indice de la plus faible des CI qui les composent. Déterminez séparément l'Initiative de chacune des CI en meute.

Si le code de sécurité d'un serveur change au cours d'un combat, l'Initiative des CI change également.

TABLE D'INITIATIVE DES CI

Code de sécurité du serveur	Initiative
Bleu	1D6 + indice de la CI
Vert	2D6 + indice de la CI
Orange	3D6 + indice de la CI
Rouge	4D6 + indice de la CI

AUTRES PROGRAMMES

Les structures autonomes intelligentes, les cogiciels et les autres systèmes experts ont un attribut Réaction égal à l'indice de leur cœur (voir **Structures autonomes**, page 104 et **Intelligences Artificielles**, page 138). Lancez 1D6 pour l'Initiative de ces systèmes, à moins qu'il n'aient des accroissements de réponse.

Lorsqu'il est nécessaire de déterminer l'Initiative d'un autre type de programme, utilisez un attribut Réaction égal à son indice et lancez 1D6 pour l'Initiative. Pour les programmes n'ayant pas d'indice, utilisez une valeur moyenne de 6 en Réaction.

ACTIONS

Durant une phase de combat, une icône peut accomplir une action automatique, plus deux actions simples ou une action complexe.

En plus de ces actions, les deckers peuvent également accomplir des opérations système. Ces dernières sont expliquées page 112 et suivantes, et dans la **Table des opérations système**, page 162. Chaque opération appelle certaines actions spécifiques.



ACTIONS AUTOMATIQUES

Les actions automatiques s'accomplissent presque machinalement et ne nécessitent qu'un effort minimum.

Décharger un programme

Un decker peut retirer un programme de sa mémoire active à tout moment. Cela lui permet de libérer de la mémoire et de la largeur de bande d'E/S pour une opération modification de mémoire.

Interrompre un chargement / déchargement

Un decker peut suspendre ou annuler une transmission de données à tout moment.

Prononcer un mot

Les règles standard de **Shadowrun** s'appliquent pour la communication verbale (voir **Shadowrun**, page 81). La communication directe avec des personnages du monde physique modifie l'Initiative du decker comme indiqué dans la **Séquence de cybercombat**, page précédente.

Un decker peut aussi envoyer des messages. Dans ce cas-là, il écrit un texte d'une centaine de mots et le transmet à un intermédiaire qui lui est relié par des électrodes parallèles, par liaison radio, par un écran ou par tout autre moyen. L'intermédiaire peut également manipuler une icône visible par le decker. Il reçoit le message à la fin du tour de combat.

Relâcher une CI

Un decker peut annuler à tout moment l'effacement d'une CI et récupérer ainsi les points de son facteur de détection. Si l'effacement de cette CI prévenait l'augmentation du pointage de sécurité, ce dernier grimpe aussitôt. Si l'effacement suspendait les actions d'une CI, celle-ci devient immédiatement active (Voir **Effacement des CI**, page 40, pour plus d'informations).

Retarder une action

Les deckers peuvent retarder leurs actions selon les règles standard de **Shadowrun** (voir pages 80-81). Voir **Séquence de cybercombat**, page 120, pour les règles permettant de retarder les actions.

ACTIONS SIMPLES

Une action simple requiert un peu plus de concentration qu'une action automatique, et peut être légèrement plus complexe.

Attaque

Un decker peut attaquer une icône avec un utilitaire offensif chargé dans son deck. Les CI et les autres icônes peuvent attaquer selon leurs programmes.

Improviser une attaque

Les deckers peuvent utiliser une action simple pour improviser un programme d'attaque (voir **Improvisation d'une attaque**, page 123).

Manœuvres de combat

Les deckers et les icônes peuvent manœuvrer en combat en utilisant une action simple (voir **Manœuvres de combat**, ci-contre).

ACTIONS COMPLEXES

Accomplir une action complexe nécessite une intense concentration focalisée sur une tâche unique.

Changer le mode du deck

Changer le mode du deck (voir **Modes de cyberdeck**, page 77) est une action complexe.

ACTIONS EXTÉRIEURES AU COMBAT

Pour les actions ne relevant pas du domaine du combat, les deckers n'ont pas besoin de lancer les dés d'Initiative. À la place, divisez la Réaction du decker par 10 (arrondissez à l'entier supérieur). Le résultat représente le nombre d'actions que le decker peut accomplir en un round de 3 secondes. Ajoutez une action par dé d'Initiative du personnage au-delà du 1D6 standard.

Durant chacune de ses phases d'action, le decker peut accomplir une action automatique, et une action complexe ou deux actions simples. Il peut substituer une deuxième action automatique à l'une des actions simples, ou même aux deux.

Par exemple, un decker avec deux actions par tour peut accomplir une opération connexion au serveur (une action complexe) puis une opération redéfinition de sa largeur de bande d'E/S (une action automatique). À sa prochaine phase d'action, il pourra accomplir une opération analyse de serveur (une action complexe).

Les CI réactives qui accomplissent des tâches à la fin d'un tour de combat interviennent après que tous les deckers ont accompli leurs actions à ce tour.

ENGAGEMENT DU COMBAT

Un decker peut engager le combat avec une icône visible ou une icône qu'il a localisée. Toute icône qui attaque le decker devient automatiquement visible, à moins qu'elle n'accomplisse avec succès une manœuvre de combat pour se dissimuler (voir **Manœuvres de combat**, ci-dessous). Les deckers peuvent localiser les CI réactives par une opération analyse appropriée, et ils peuvent localiser les autres deckers par une opération localisation de decker (voir page 114). De plus, les autres deckers peuvent se rendre eux-mêmes visibles en communiquant avec le personnage, en l'attaquant ou en se faisant repérer délibérément de quelque autre façon que ce soit. Une fois qu'un decker est «visible» ou qu'il a été localisé, il le reste jusqu'à ce qu'il réussisse une manœuvre de combat pour échapper à la détection.

Les CI autonomes peuvent engager le combat avec un decker dès qu'elles sont activées par son pointage de sécurité. Les CI continuent d'attaquer jusqu'à ce que le decker quitte le système ou qu'il échappe à la détection avec une manœuvre de combat.

MANŒUVRES DE COMBAT

Les deckers, les CI autonomes, les structures autonomes intelligentes et toutes les autres icônes autodirectionnelles peuvent accomplir des manœuvres de combat pour échapper à la détection, bloquer des attaques ou atteindre une position à partir de laquelle leurs attaques seront plus efficaces. Toutes les manœuvres de combat sont des actions simples.

Chaque manœuvre de combat requiert un test en opposition entre l'icône qui accomplit la manœuvre et l'icône adverse. La première effectue un test d'Évasion. Si l'icône en question est

une CI, le maître de jeu effectue pour elle un test de sécurité, en utilisant la valeur de sécurité du serveur (les programmes dépourvus de programme d'évasion ne peuvent pas accomplir de manœuvres de combat).

L'icône adverse effectue un test de Senseurs. Si l'icône qui manœuvre est une CI, le maître de jeu effectue un test de sécurité en utilisant la valeur de sécurité du serveur (les programmes dépourvus de Senseurs ne peuvent pas s'opposer efficacement aux manœuvres de combat. Cependant, si l'icône qui manœuvre n'obtient aucun succès, la manœuvre est tout de même un échec).

Si l'icône en train de manœuvrer obtient davantage de succès, notez leur nombre net (ceux qui surpassent le nombre de succès du test en opposition). Ce nombre détermine le succès relatif de la manœuvre. Si l'icône adverse obtient autant de succès ou plus que celle qui manœuvre, la manœuvre de combat échoue.

Si l'icône qui manœuvre dispose d'un utilitaire voile, réduisez son seuil de difficulté par l'indice de l'utilitaire. Si l'icône adverse possède un utilitaire verrouillage, réduisez son seuil de difficulté par l'indice de l'utilitaire.

ÉCHAPPER À LA DÉTECTION

Une icône peut accomplir une manœuvre de combat pour échapper à une icône qui l'a repérée.

Un decker peut utiliser l'opération analyse d'icône pour redétecter une CI qui lui a échappée par une manœuvre. Pour redétecter les persona, les structures autonomes ou les cogiciels qui lui ont faussé compagnie, il doit utiliser une opération localisation de decker.

Les CI redétectent les icônes cachées en un nombre de tours égal au nombre de succès nets obtenus au test de manœuvre. Ce délai est réduit de 1 tour par point ajouté au pointage de sécurité durant ce laps de temps. La CI se montre à la fin du dernier tour, prête à faire son jet d'Initiative au prochain tour de combat.

Les deckers peuvent utiliser les manœuvres pour échapper aux CI traces durant leur cycle de chasse. Il est impossible de leur échapper durant leur cycle de localisation. Il est impossible d'échapper aux autres types de CI réactives.

Cybersushi se promène dans un serveur Orange-8 lorsqu'il est attaqué par une CI killer. Il a besoin d'un moment pour charger un programme d'attaque plus musclé, et tente donc une manœuvre pour échapper à la CI.

Tout d'abord, Sushi effectue un test d'Évasion contre la valeur de sécurité du serveur. Il a un attribut Évasion de 6, il lance donc 6D6. Il a aussi un utilitaire Voile-4, ce qui ramène le seuil de difficulté à 4 (valeur de sécurité du serveur - indice de voile). Sushi obtient 3 succès. Cependant, le maître de jeu fait un test de sécurité pour le serveur contre l'attribut Évasion de Sushi. Il lance donc 8D6 contre un seuil de difficulté de 6 et obtient 1 succès.

Cela fait de Sushi le vainqueur du test, avec deux succès nets. Résultat, il dispose d'un délai de deux tours avant que la CI killer ne le retrouve.

Cependant, le serveur remarque Sushi tandis que ce dernier accomplit une opération modification de mémoire. Son pointage de sécurité augmente de deux points, ce qui annule son délai. La CI killer le redétecte à la fin du tour.



BLOCAGE D'UNE ATTAQUE

La manœuvre de blocage permet à une icône d'améliorer ses capacités de défense en cybercombat. Si l'icône qui manœuvre gagne le test d'opposition, augmentez le seuil de difficulté des attaques dirigées contre elle par le nombre de ses succès nets.

Ce bonus dure jusqu'à la prochaine attaque de l'icône adverse. Si cette dernière accomplit une manœuvre de position d'attaque, la première icône conserve son bonus. Si l'une des deux icônes accomplit une manœuvre d'évasion, le bonus est perdu.

POSITION D'ATTAQUE

Cette manœuvre permet à une icône de se positionner pour pouvoir attaquer ensuite son adversaire. C'est une manœuvre dangereuse qui peut se retourner contre son utilisateur. Si l'icône qui l'effectue remporte le test d'opposition, le seuil de difficulté de sa prochaine attaque est réduit du nombre de succès nets obtenus, ou alors, la puissance de son attaque est augmentée de ce même nombre.

Ce bonus ne dure que jusqu'à sa prochaine attaque.

Cybersushi a un attribut Évasion de 6 et il utilise un programme de voile-2. Il rencontre un decker corpo avec un attribut Senseurs de 5 et un utilitaire Verrouillage-3. Sushi manœuvre pour se placer en



position d'attaque. Il effectue un test d'Évasion contre un seuil de difficulté de 3 (indice de Senseurs de l'icône adverse - indice de voile de Sushi). Son adversaire fait un test de Senseurs contre un seuil de difficulté de 3 (attribut Évasion de Sushi - indice de verrouillage de l'adversaire). Sushi obtient 4 succès à son test, mais son adversaire en obtient 5. Résultat, le decker corpo peut diminuer de 1 point le seuil de difficulté de sa prochaine attaque ou en augmenter la puissance de 1 point.

Sushi utilise l'action simple qui lui reste dans cette phase pour accomplir une manœuvre de blocage. Les tests sont les mêmes, mais cette fois, Sushi l'emporte, avec un succès net. Cela augmente le seuil de difficulté de l'attaque du decker corpo de 1 point. Le decker corpo décide d'accepter cette pénalité au seuil de difficulté et d'appliquer plutôt son bonus de position d'attaque à la puissance de son attaque.

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

Toutes les attaques en cybercombat sont des actions simples. Pour attaquer, il faut effectuer un test avec un utilitaire offensif (les dés de la Réserve Matricielle peuvent être utilisés pour augmenter le programme). Le seuil de difficulté du test dépend de deux facteurs : le statut de l'icône visée (autorisée ou intruse) et le code de sécurité du serveur où l'attaque intervient. Tout decker ou CI qui s'est connecté au serveur avec un mot de passe valide est considéré comme un utilisateur autorisé. Toutes les autres icônes sont des intruses. La **table des seuils de difficulté en cybercombat** fournit les seuils de difficulté pour les icônes, en se basant sur ces facteurs.

Appliquez tous les modificateurs appropriés en fonction des utilitaires, des manœuvres, des dommages, et ainsi de suite.

TABLE DES SEUILS DE DIFFICULTÉ EN CYBERCOMBAT

Niveau de sécurité du code	Statut de l'icône	
	Intrus	Autorisé
Bleu	6	3
Vert	5	4
Orange	4	5
Rouge	3	6

Un decker peut tenter de modifier son propre seuil de difficulté en accomplissant une opération validation de mot de passe afin de se créer un persona autorisé, quoique temporaire. C'est une petite ruse de cybercombat qui peut rendre le decker plus difficile à toucher, mais cela n'empêchera pas les CI et les autres programmes d'attaquer ou d'affecter les tests de système. Le serveur détecte et efface les faux mots de passe dès que le decker se déconnecte.

Bien sûr, un decker peut se connecter en utilisant un mot de passe autorisé ou bien l'un de ceux qu'il a précédemment implantés. En général, si le decker utilise ce mot de passe pour obtenir un statut d'opérateur autorisé durant un combat avec les propres systèmes de sécurité du serveur, ce dernier invalide le mot de passe dès que le decker se déconnecte ou se fait éjecter. Il a grillé sa couverture, si l'on peut dire. Toutefois, un decker peut utiliser son mot de passe en combat contre d'autres intrus sans se griller.

Notez le nombre de succès obtenus au test d'attaque, parce qu'il détermine l'efficacité de cette attaque. Les nombreux utilitaires offensifs disponibles ont des effets variables sur leurs cibles. Certains réduisent un indice spécifique du persona de l'adversaire, tandis que d'autres infligent directement des dégâts au corps physique du decker. Tous les effets spéciaux et les tests d'opposition devant être faits par l'icône adverse sont notés dans la description de l'utilitaire (voir **Utilitaires offensifs**, page 98). Pour les utilitaires offensifs qui n'infligent pas de dommages spéciaux, voir **Endommagement des icônes**, ci-dessous.

IMPROVISATION D'UNE ATTAQUE

Avec les règles de la Matrice 2.0, un decker peut improviser un programme d'attaque en une action simple. De telles improvisations ne peuvent servir qu'à une seule attaque - un quitte ou double, en d'autres termes.

Le decker détermine la puissance du programme en lui allouant des points de ses indices d'Évasion et de Solidité. Toutes les combinaisons possibles sont autorisées. Cependant, la puissance ne peut pas excéder l'indice du MPCP du cyberdeck du personnage.

Les indices de Solidité et d'Évasion du decker restent diminués d'un nombre de points égal à l'indice du programme improvisé jusqu'à utilisation de ce dernier. Si le decker ne parvient pas à terminer le programme, les indices demeurent réduits jusqu'à sa prochaine action.

Pour achever de créer le programme, le decker effectue un test d'Informatique contre un seuil de difficulté égal à la puissance du programme. Avec un succès, le programme a un code de dégâts Léger, avec deux succès, le code est Moyen, Grave avec trois succès et Fatal avec quatre.

ENDOMMAGEMENT DES ICÔNES

De nombreux utilitaires et CI, comme le hérisson et la révélation, ou les CI poison et acide, infligent des formes de dégâts spécialisées. Les règles nécessaires à la résolution de ces dégâts sont indiquées dans la description de chaque programme (voir **Programmes**, page 96, et **Contre-mesures d'intrusion**, page 38).

D'autres programmes, comme les CI killers, infligent des dégâts selon les règles standard de **Shadowrun**. Chacun de ces programmes a un code de dégâts, avec une puissance et un code de dommages : Léger, Moyen, Grave ou Fatal.

Le code de dommages des CI est déterminé par le code de sécurité du serveur, comme indiqué sur la table des dégâts des CI.

Chaque tranche de 2 succès au test d'attaque augmente le seuil de dégâts d'un niveau.

TABLE DES DÉGÂTS DE CI

Niveau de sécurité du code	Niveau de dégâts des CI
Bleu	Moyen
Vert	Moyen
Orange	Grave
Rouge	Grave

L'icône touchée fait un test de résistance en prenant son indice de Solidité contre un seuil de difficulté égal à la puissance des dégâts. Pour les CI qui encaissent les dégâts, faites un test de résistance en prenant la valeur de sécurité du serveur. L'utilitaire armure réduit la puissance des dégâts pour le test. Chaque tranche de 2 succès obtenus au test diminue d'un niveau les dommages subis.

Cassie est attaquée par une CI Killer-6 dans un serveur Orange, aussi subit-elle des dégâts 6G. Pour arranger les choses, la CI a obtenu trois succès à son test d'attaque, aussi les dégâts se montent-ils en définitive à 6F.

Cassie utilise un programme d'armure-4, qui réduit la puissance de l'attaque à 2. Elle effectue un test de Solidité (2) et obtient 4 succès. Les dégâts sont donc réduits de deux niveaux, et deviennent Moyens.

MONITEUR DE CONDITION

Toutes les icônes ont un moniteur de condition. Chaque moniteur de condition comporte 10 cases, qui sont cochées au fur et à mesure que l'icône subit des dégâts. Une fois que les 10 cases sont cochées, l'icône se plante. Dans le cas d'un persona, le decker est éjecté de la Matrice et subit un choc d'éjection (voir **Choc d'éjection**, ci-dessous) et peut-être d'autres effets encore plus désagréables (lorsqu'une CI noire tue une icône, cela ne déconnecte pas le decker, cela facilite simplement sa lobotomisation).

TABLE DU MONITEUR DE CONDITION

Niveau de dégâts	Nombre de cases à cocher
Léger	1
Moyen	2
Grave	3
Fatal	6

SURCHARGE SIMSENS

Quand l'icône d'un decker subit des dégâts infligés par une CI blanche ou grise, son corps physique peut encaisser des dégâts étourdissants par effet de résonance à travers l'interface ASSIST. Cela ne peut se produire qu'avec un deck chaud. Les decks froids et les dinosaures sont immunisés contre cet effet.

Pour déterminer s'il subit ou non des dégâts dus à une surcharge simsens, le decker doit effectuer un test de Volonté contre un seuil de difficulté basé sur les dégâts. Ce seuil de difficulté est fourni dans la table de surcharge simsens. Si le decker utilise un deck chaud avec une interface neurale directe (IND), augmentez le seuil de difficulté de 2 points. S'il utilise un CCMI, réduisez ce même seuil de 2 points. Toute icône qui subit des dégâts fatals se plante automatiquement et expose le decker à un choc d'éjection.

Si le test de Volonté est un échec, le decker souffre d'une blessure légère en étourdissement. Cochez une case de son moniteur de condition étourdissement.

Les surcharges simsens ne représentent pas un problème lorsqu'on est face à une CI noire. Les dégâts subis par le decker cessent alors d'être un effet secondaire !



TABLE DE SURCHARGE SIMSENS

Niveau de dégâts de l'icône	Seuil de difficulté
Léger	2
Moyen	3
Grave	5

CHOC D'ÉJECTION

Lorsqu'un decker est éjecté de la Matrice ou qu'il se déconnecte sans prendre le temps d'effectuer une déconnexion en douceur, il s'expose à des dégâts étourdissants dus au choc d'éjection. La puissance de ces dégâts est équivalente à la valeur de sécurité du serveur. Cela mesure le choc de la transposition brutale du monde virtuel dans le monde physique. Le code de dégâts est déterminé par le code de sécurité du serveur, comme indiqué sur la **table des chocs d'éjection.**

Si le decker est éjecté au clavier d'un deck froid, réduisez la puissance des dégâts de 2 points et diminuez le code de dégâts d'un niveau. Si le deck est équipé d'un CCMI, réduisez les dégâts de façon similaire. Ces réductions sont cumulatives, un deck froid équipé d'un CCMI fournit donc une diminution des dégâts de 4 points et du code de dégâts de 2 niveaux.

Les utilisateurs de dinosaures sont immunisés contre le choc d'éjection.

TABLE DES CHOCS D'ÉJECTION

Niveau de sécurité du code	Niveau de dégâts
Bleu	Léger
Vert	Moyen
Orange	Grave
Rouge	Fatal

LA MAISON DU HACKER



◦◦INTERRUPTION DÉTECTÉE : Identification◦Tentative◦accès

>>Vérifier_Joe-m'envoie

<<INDEXATION>>

<<VÉRIFICATION : ACCÈS APPROUVÉ>>

>>CHARGER_Programme-Ventes-Hackmaster

<<CHARGEMENT>>

<<EN FONCTION>>

>(Salut, bonhomme. Content de voir que tu as trouvé notre nouvelle adresse. Où te l'es-tu procurée, d'ailleurs ?)<

->Pas tes putains d'oignons, petite tête.

>(Toujours heureux de rencontrer un client qui connaît la musique. **>>NOTE_Dossier-confiance-fiabilité-client-test+1** : <<MISE À JOUR ACHEVÉE>> Qu'est-ce que je peux te montrer aujourd'hui ?)<

->Comment fonctionne ce truc ?

>>NOTE-dossier-client-NOUVEAU=VÉRIDIQUE (85%+)

<<NOTE : ENVOI BROCHURE>>

>(Nous sommes la Maison du Hacker - ouverts sur la Matrice 24 h sur 24 et 7 jours sur 7 pour satisfaire tes besoins. Notre équipe de hackers fanatiques répartis à travers le monde remet continuellement à jour notre sélection de programmes, composants et circuits logistiques afin de liquéfier toutes les CI que tu serais amené à rencontrer. Nous avons des contacts avec certains des meilleurs deckmeisters, programmeurs et intermédiaires du marché afin de pouvoir obtenir ce que tu veux, quand tu le veux. Et notre sécurité résiste à tout, elle nous assure que tu en auras pour tes nuyens. Plus la peine d'aller acheter ton matériel dans des ruelles sordides auprès de revendeurs prêts à te trucider pour une paire de chaussures. Nous garantissons une livraison dans la nuit si tu passes commande avant minuit (heure locale) pour seulement 15 nuyens dans les UCAS. Les prix pour des livraisons à l'étranger sont déterminés au cas par cas.)<

->Pas de chargement de données ?
>(Hé là... On aimerait bien être en réseau, mais avec des clients comme les nôtres - certains des plus puissants deckers de la Matrice - le coût des mesures de sécurité à prendre boufferait notre marge de bénéfices. Si tu vois quelque chose qui t'intéresse dans nos bibliothèques de logiciels, nous pouvons t'envoyer sur l'heure une copie de démonstration à usage unique pour 5 % du prix indiqué. On la déduit de ta facture si tu décides d'acheter le programme par la suite.

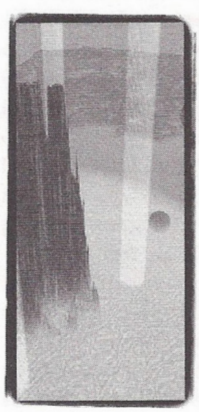
Dès que tu as trouvé ce qui t'intéresse, envoie-moi la procédure de chargement de ton E/S. Nous acceptons les créditubes certifiés ou enregistrés, ainsi que les comptes de crédit et les autorisations de transfert des comptes numérotés. Pas de PCO.

Et comme service supplémentaire, nous pouvons te mettre en contact avec nos programmeurs maison, qui personnaliseront tous les programmes du catalogue selon tes préférences et ton propre style. Tu pourrais probablement le faire toi-même, mais nos gars connaissent parfaitement la marchandise et peuvent faire le travail mieux que quiconque dans la partie.)<

->En ce qui concerne les decks, le persona et le reste ?
>(Ce que tu demandes est ce que nous avons, mon ami.)<

>>OUVRIR_bases-de-données-deck-&-persona
<<OUVERTES>>
<<AFFICHAGE>>

LOGICIELS ET MICROPROGRAMMES PERSONA



MPCP

Central Casting, la ligne de programmes de MPCP de Mister Snazz Ltd., nous offre deux des MPCP les plus étonnants de la saison.

Mousquetaire

Il transcrit les icônes des programmes en mouchoirs de dentelle brodés, en acier brillant d'une élégante rapière, en flot de bourgogne grand cru, le tout sorti tout droit de l'univers flamboyant de d'Artagnan. De quoi faire sensation parmi les technobœufs de la Matrice.

T. Rex

Pour les deckers qui veulent sentir les codes vibrer sous leurs énormes pattes et découper les CI avec leurs dents acérées comme des sabres, quoi de plus efficace que de traverser les lignes de données sous la forme d'un Tyrannosaurus Rex ? Le roi de l'ancien monde deviendra ton masque dans le nouveau. Option Godzilla offerte pour le même prix, avec un supplément de 2 % pour les griffes de métal et la variante cybernétique.

COÛT DES MPCP (en nuyens)

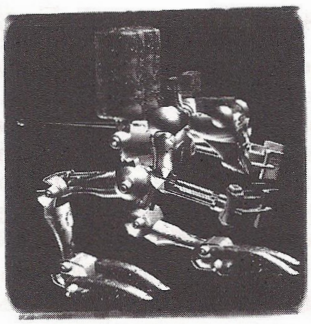
Indice	Taille	Coût des logiciels	Prix du matériel
1	8	800	960
2	32	3.200	3.840
3	72	7.200	8.640
4	128	25.600	28.160
5	200	40.000	44.000
6	288	57.600	63.360
7	392	196.000	203.840
8	512	256.000	266.240
9	648	324.000	336.960
10	800	800.000	816.000
11	968	968.000	987.360
12	1.152	1.152.000	1.175.040

PROGRAMMES PERSONA

Menu Madness offre toute une gamme de persona de base pour les deckers. Équipant aussi bien le débutant que le vétéran, Menu Madness ramène la Matrice à votre portée. Les échelons sont paramétrés jusqu'au niveau 10. Des ancrages préprogrammés sont disponibles pour un supplément de 20 nuyens fois la taille du programme. Une réduction de 10 % est offerte pour l'achat des quatre programmes du SEMS.

COÛT DES PROGRAMMES PERSONA

	Solidité ou Évasion		Masque ou Senseurs	
Indice	Taille	Coût	Taille	Prix
1	3	300	2	200
2	12	1.200	8	800
3	27	2.700	18	1.800
4	48	9.600	32	6.400
5	75	15.000	50	10.000
6	108	21.600	72	14.400
7	147	73.500	98	49.000
8	192	96.000	128	64.000
9	243	121.500	162	81.000
10	300	300.000	200	200.000



SÉLECTION COMPLÈTE DE PERSONA

Ces lots comprennent un MPCP et une gamme complète de programmes persona. Le tout en codes objets prêts à l'emploi, comme tout ce que nous vendons, avec un fichier de codes sources vous permettant de les améliorer et de les mettre à jour selon vos besoins.

OFFRE SPÉCIALE : 10 % DE RÉDUCTION SUR LA SÉLECTION COMPLÈTE

Herakles

Herakles est un persona conçu pour le combat capable de recevoir une correction tout en restant debout. Construit pour la guerre par Olympian Opticode, il respecte une métaphore mythologique hollywoodienne de muscles saillants, de vierges pulpeuses, de monstres comme le cyclope ou l'hydre, et d'éclairs furieux lancés par des dieux mécontents. Le filtre de réalité en option impose la métaphore durant l'intégralité de la passe.

MPCP-8/8/8/4/4
Mémoire : 512/192/192/32/32
Coût : 440.640 ¥
Microprogrammes : +17.280 ¥
avec filtre de réalité
Mémoire : 800/192/192/32/32
Coût : 904.320 ¥
Microprogrammes : +22.464 ¥

Jazz VI

La sélection Jazz VI de The Master propose une techno-image tout en chrome correspondant à l'idée que la plupart des gens se font du cyberspace. Une compatibilité complète avec les SMU et un MPCP à la programmation facilement accessible vous permettent de personnaliser l'icône selon vos souhaits, tout en respectant la métaphore du «métal-brillant-et-circuits-lumineux». Avec en plus la ristourne standard de 10 % de la Maison du Hacker.

MPCP-6/5/4/5/4
Mémoire : 288/75/48/50/32
Coût : 88.740 ¥
Microprogrammes : +8.082 ¥

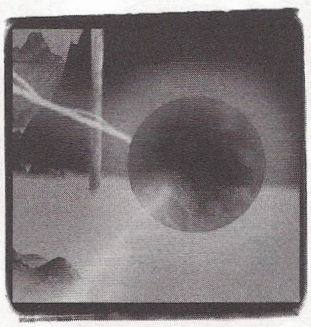
>>INTERRUPTION DÉTECTÉE
<<INTERROGER UTILISATEUR>>
>(Tu vois quelque chose qui te plaît ?)<

->C'est pas mal. Mais je chercherais plutôt des programmes pour booster mes opérations système.
>(Pas de problème. Ce que tu demandes est ce que nous avons, mon ami.)<

>>OUVRIR_Base-de-données-Utilitaires
<<OUVERTE>>
<<AFFICHAGE>>

UTILITAIRES

>(Tu es un gars pressé, aussi allons-nous sortir la crème de nos rêves virtuels pour toi. À peu près tous les programmes dont tu peux avoir entendu parler et quelques-uns que tu ne connais sûrement pas encore sont présents dans notre catalogue. Je viens juste de les sélectionner pour toi.)<



UTILITAIRES OPÉRATIONNELS

Programmes d'analyse

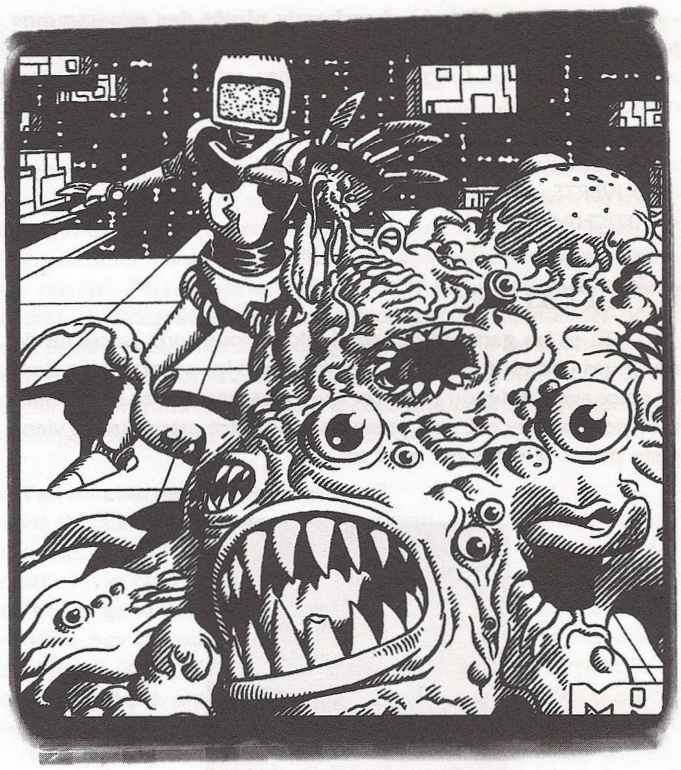
Le Dr Snoop a donné une licence exclusive à la Maison du Hacker pour le Peepers. Le Doc est l'un des meilleurs programmeurs de la section Toon, un groupe de hackers connus pour l'absurdité de leur iconographie. Peepers fait grossir et sortir les yeux de la tête de ton icône, comme un personnage de dessin animé d'autrefois. Une fois en dehors, ces yeux voient tout, entendent tout et te rapportent tout. Disponible dans tous les indices, jusqu'à 10.

Peepers
Indice : 1-10
Taille : 3-300 Mp
Coût : Variable - consulte le hackmaster

Cowrie V

Cowrie V fut conçu par N'tani Kwezi, au Kenya. Le programme apparaît sous la forme de coquilles de porcelaine, utilisées pour la divination par les Ibo et d'autres tribus africaines. Lance simplement les coquilles et elles retomberont selon un motif qui te fournit les informations voulues. Comme tous les utilitaires Kwezi, le Cowrie V est équipé d'une option optimisation pour éviter les surcharges de mémoire.

Cowrie V
Indice : 5
Taille : 37 Mp
Coût : 30.000 ¥



Programmes de Catalogue

La High Priestess, de chez Atus of Thoth, tient le livre des mystères sur ses genoux et recherche dans ses pages les secrets que vous désirez connaître. Comme tous les programmes des tarots divinatoires de chez Atus, la grande prêtresse est compactée. Lorsque vous le chargez en mémoire, le programme se manifeste sous la forme d'un jeu de tarots duquel vous sortez l'utilitaire adéquat.

High Priestess
Indice : 6
Taille : 36 Mp (18 Mp au chargement)
Coût : 9.800 ¥

Programmes de Communications

Le MoshiMoshi sort tout droit des cryptes de Mitsuhama. Il s'agit du propre programme de communications de la corpo. En fait, nous ne pouvons pas vous dire comment nous l'avons eu, mais l'élégance de ses séquences de code confirme que MCT n'utilise que le meilleur matériel. Presqu'invisible la plupart du temps, le MoshiMoshi prend la forme d'un téléphone portable muni d'options et d'une palette de contrôle. Il vous suffit d'y insérer les commandes qui vous passent par la tête.

MoshiMoshi
(version standard)
Indice : 4
Taille : 16 Mp
Coût : 3.200 ¥
(version affaires)
Indice : 6
Taille : 36 Mp
Prix : 7.200 ¥

Programmes de Lecture & Écriture

Abbot Software prétend avoir créé Brother Marcus à partir de codes piratés dans le programme interne de la bibliothèque du Vatican. Que l'histoire soit authentique ou non, c'est un programme d'E/S très performant. Brother Marcus est un moine médiéval à l'air jovial, armé d'une plume et d'un parchemin. Le parchemin affiche les flux de données qui voyagent à travers la liaison. Quand tu demandes à Brother Marcus d'éditer un fichier, il souligne tes modifications de magnifiques enluminures - visibles de toi, et de toi seul.

Brother Marcus
Indice : 4
Taille : 32 Mp
Coût : 6.400 ¥

Programmes de Mystification

Les vieux classiques font toujours recette. Le Passport 55 de StarLine, développé à partir de la version de base SMU, présente l'incontestable avantage de FONCTIONNER. Il apparaît comme une sphère d'argent qui se fond dans les codes de vérification des nœuds d'accès du système et commence à fusionner avec lui jusqu'à être totalement intégré dans le «mur». Tu peux ensuite passer à travers l'ouverture qu'il crée pour toi - même processus que pour un utilisateur légitime sous iconographie SMU.

Passport 55
Indice : 1-10
Taille : 2-200 Mp
Coût : Variable - consulte le hackmaster

Programmes de Plantage

Pas de modèle corpo pour ce petit bijou - le plus vicieux que nous avons pu trouver est le Shoggoth d'HPL, évalué à l'indice 6 contre les serveurs les plus sérieusement défendus que nous avons craqués pour les tests. Le programme suinte de ta main en un flot de limon frémissant, strié de veines à la couleur douteuse. Lorsqu'il atteint le contrôle principal d'interruption de l'UC, il explose en une masse de tentacules gluants et de gueules affamées garnies de crocs - tout droit sortie d'une sim de dark fantasy - qui s'infiltre dans le système opératoire. Le Shoggoth est équipé d'une option DEDLAB expert qui te permet de le lancer puis de t'enfuir en courant.

Shoggoth
Indice : 6 (DEDLAB : 6)
Taille : 432 Mp
Coût : 86.400 ¥

Programmes de Relocalisation

La montagne russe Roller Coaster est un produit Klown Kode Ltd., issue de sa gamme désormais célèbre du «parc d'attractions». Le programme tente d'attirer les CI traces dans une voiturette de montagnes russes et, s'il y parvient, il les laisse tourner au-dessus du parc virtuel jusqu'à ce que tu annules son effacement.

Roller Coaster
Multiplicateur : 2
Opération système : Spécial
Indice : 6
Taille : 72 Mp
Coût : 14.400 ¥

Programmes Scanners

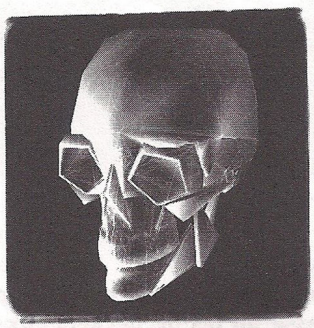
DeckWeb, conçu par Spiderman, tisse une toile dans la Matrice et révèle les spécificités de ta cible qui se prend dans les fils. Spiderman est une vraie bête quand il s'agit d'améliorer un deck, et ses contributions au paradis informatique sont suffisamment positives - avec l'option d'optimisation - pour faire oublier son coût en mémoire.

DeckWeb
Multiplicateur : 3
Opération système : Localisation de decker
Indice : 8
Taille : 96 Mp
Coût : 192.000 ¥

Programmes de Validation

Synth, de chez Music Man, est une gamme d'icônes de validation très connue, disponible à tous les indices jusqu'à 12. Le programme apparaît comme un synthétiseur de concert, avec palettes de contrôle et sélecteurs de voix artificielles. Quand tu en joues, il modifie les tables de validation avec sa musique jusqu'à ce que ta mélodie préférée se fonde harmonieusement avec les autres rubriques - qui affichent également des motifs musicaux.

Synth
Multiplicateur : 4
Opération système : Validation de mot de passe
Indice : 1-12
Taille : 4-576 Mp
Coût : Le hackmaster se fera un plaisir de te faire une offre



UTILITAIRES SPÉCIAUX

Programmes d'Invisibilité

Sans un bon programme d'invisibilité, plonger dans la Matrice est un suicide. EbonMask est le dernier-né de chez Horizon Software dans sa gamme d'images médiévales-fantastiques. Un élégant capuchon, avec pierres précieuses à facettes



sur les yeux, vient recouvrir tes traits et ridiculiser les pauvres capacités logiques du système. Disponible, comme tous les utilitaires Horizon, à tous les indices jusqu'à 6, et optimisé pour tenir dans les plus petits decks.

EbonMask
Multiplicateur : 3
Indice : 1-6
Taille : 2-54 Mp
Coût : Demande au hackmaster
(bonus à prévoir pour les codes d'optimisation)

Le Vanilla MatrixWare est conçu pour répondre aux besoins de ton deck sans pour autant lancer une icône tape-à-l'œil qui risquerait de réduire ses performances. Tous ses programmes ont une représentation SMU qui s'accorde avec la plupart des environnements matriciels existants. L'invisibilité de Vanilla apparaît sous la forme de points de lumière bondissants qui attirent ailleurs l'attention du serveur. Disponible à tous les indices jusqu'à 8.

Vanilla MatrixWare
Multiplicateur : 3
Indice : 1-8
Taille : 3-192 Mp
Coût : Consulte le hackmaster



UTILITAIRES OFFENSIFS

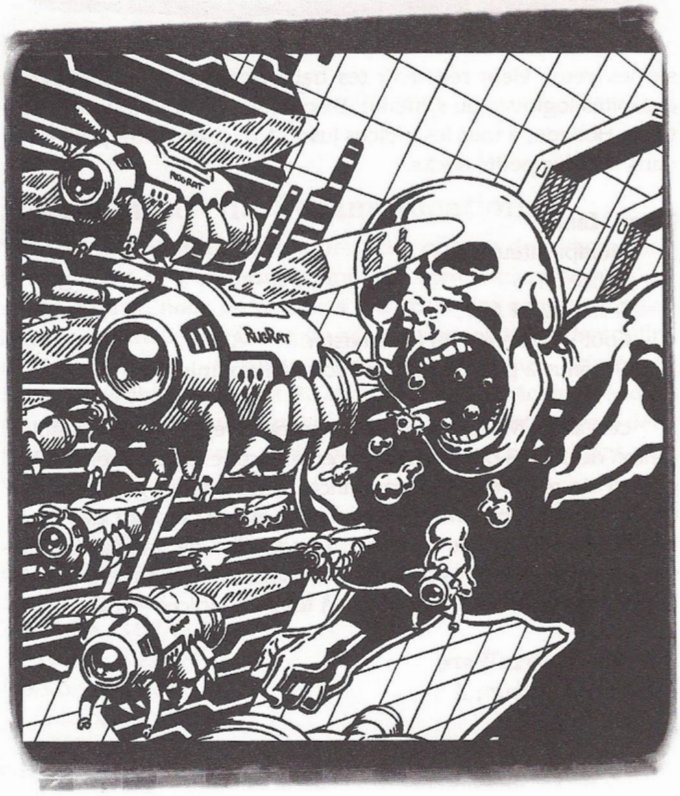
Programmes d'Attaque

Le Sniper est un programme d'attaque de base, d'indice 6M, qui se manifeste sous la forme d'un fusil aux formes fuselées. DoomBroom est son grand frère version 8M, équipé des options chasse, pénétration et visée. Waow !

Sniper
Indice : 6
Taille : 108 Mp
Coût : 21.600 ¥

DoomBroom
Indice : 8
Taille : 432 Mp
Coût : 216.000 ¥

BugsBugsBugs est un programme d'attaque à aire d'effet-3 avec une puissance de 6M. C'est une petite trouvaille de chez RugRat qui envoie une nuée de lucioles cybernétiques pouvant piquer jusqu'à trois adversaires à la fois.



BugsBugsBugs
Indice : 6
Taille : 243 Mp
Coût : 48.600 ¥

Katana 800, la nouvelle version du programme d'attaque-8G en forme de sabre de samouraï de chez Zach Dat, est un programme tout en puissance, optimisé pour occuper le moins de mémoire possible. Le Iai-do 800 comprend l'option d'auto-compactage pour «dégainer» plus rapidement si tu as besoin de le charger en cours de passe.

Katana 800
Indice : 8
Taille : 128 Mp
Coût : 256.000 ¥

Iai-do 800
Indice : 8
Taille : 128 Mp (64 Mp pour le chargement)
Coût : 324.000 ¥

Hand O'Doom est signé par le célèbre decker du même nom. Programme 10F avec les options visée, furtivité-6, optimisation et auto-compactage, c'est un brise-glace de tout premier ordre et la Maison du Hacker est fière de le proposer à ses clients pour un prix aussi raisonnable. Le programme transforme tes mains en griffes d'énergie pure qui désintègrent littéralement l'icône de ton adversaire.

Hand O'Doom
Indice : 10
Taille : 901 Mp (450 Mp pour le chargement)
Coût : 3.610.000 ¥

Programmes Poison

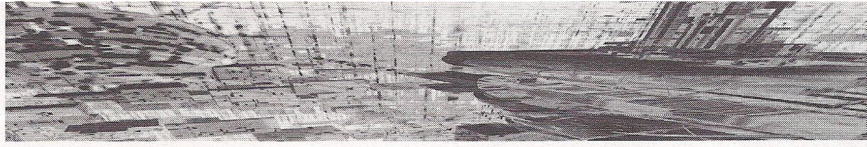
Zach Dat a combiné un design classique et une efficacité mortelle dans son Viper-VI, qui apparaît comme un long bâton entre tes mains. Touche ton adversaire et le bâton se transforme en cobra royal qui plante ses crocs dans l'icône de ta victime.

Viper-VI
Indice : 6
Taille : 108 Mp
Coût : 21.600 ¥

>>INTERRUPTION DÉTECTÉE
<<INTERROGER UTILISATEUR>>

>(Lequel te fait envie ?)<
-> J'aime bien les sabres, mais ce n'est pas ce que je cherche. J'ai ramassé un tas de deckers aux fesses lors de ma dernière passe et je voudrais un truc qui les renvoie directement chez leur mère. Pas seulement un chasseur d'icônes, tu me suis ?

>(Ce que tu demandes est ce que nous avons, mon ami. Hum... Je suis obligé de te facturer l'ouverture des banques de données de haute sécurité, par contre - trop de petits malins demandent à voir le matériel noir par simple curiosité. Si tu pouvais seulement enficher ton créditube... Merci beaucoup, bonhomme. Cette transaction apparaît sur ta facture si tu achètes un de nos produits.)<



>>**VERROUILLAGE_accès-espace MV**
>>VERROUILLÉ<<
>>**SÉCURITÉ ROUGE**
<<VÉRIFICATION REQUISE>>
<<VÉRIFICATION REÇUE>>
<<AMÉLIORATION DE SÉCURITÉ - ROUGE-8>>
>>**OUVRIR_Base de données de haute sécurité**
<<ALERTER L'OPÉRATEUR DE LA CONSOLE>>
<<VÉRIFICATION REÇUE>>
<<OUVERTURE>>
<<AFFICHAGE>>

Utilitaires Noirs

>(Pas de baratin publicitaire sur le Black Hammer, bonhomme. Nous avons ici une copie de ses paramètres de fonctionnement, testés sur une Fuchi-7. Tu vois avec quelle rapidité il se verrouille sur le contrôle du biofeedback critique ? Il provient d'un labo corporatiste qui a modifié le code originel de la Lone Star. Toute l'efficacité de l'original, passée au crible d'une équipe de super-programmeurs. Celui-ci est un Hammer-6. Je pense que ça montre à quel point les gars qui l'ont écrit sont bons. En temps normal, il prend 720 Mp, mais ce modèle est optimisé pour descendre à 360. Il coûte 288.000 nuyens.

Maintenant, un code un peu plus sympathique : le Killjoy. Les mêmes développements, le même exemple de codes de biofeedback, mais tu remarqueras que les agressions ASSIST sont calculées pour rester en dessous du seuil mortel. De la bonne came, pratiquement aucune chance qu'elle entraîne des dommages permanents à la viande qui se la prend. Un programme d'indice 6, comme le précédent, mais les algorithmes du contrôle ASSIST sont plus compacts. Optimisé, il occupe 180 Mp, pour un prix de 144.000 nuyens.)<

->Je peux avoir une démo ?

>>NOTER_Dossier-client-TÊTE DE NŒUD = VÉRIDIQUE (100%)

<<NOTÉ>>

>(Je suis désolé, bonhomme, mais ces programmes ne figurent pas sur notre liste de démos légales. Nous ne voulons pas risquer un accident, n'est-ce pas ?)<

->Heu, okay, je suppose que vous avez raison. Écoutez, je vais y aller. Est-ce que vous pourriez m'envoyer une puce catalogue ? Je vous transmets l'adresse de livraison.

>(Bien sûr, bonhomme. J'espère qu'on fera bientôt des affaires ensemble.)<

>>NOTER_Dossier-client-TÊTE DE NŒUD = VÉRIDIQUE (150%)

>>COUPER_accès
<<ACCÈS COUPÉ>>



-Hacker Haven : Courrier Interne
DE : Division des Ventes
À : Networld
Hé, Tina, jette un œil aux archives du registre d'accès de la nuit dernière, vers 3h. Je pense qu'on a rencontré un autre adolescent avec un terminal scolaire et le créditube de papa. Pourrais-tu en toucher deux mots aux opérateurs du Shadowland pour qu'ils changent l'adresse de notre NA ? Manifestement, elle est de nouveau distribuée dans les petites classes et on va se retrouver submergés de messages de pirates de maternelle. Soit ça, soit tête de nœud était un mégaraseur de la Matrice et, dans ce cas, il est impératif que nous bougions.
Bisous,

Fred

-FIN Courrier Interne-
-FICHIER ATTACHÉ-
>(Vider fichier ?)<

LOIS MATRICIELLES

Ça n'est drôle qu'aussi longtemps que personne n'est blessé.

o

- Mam

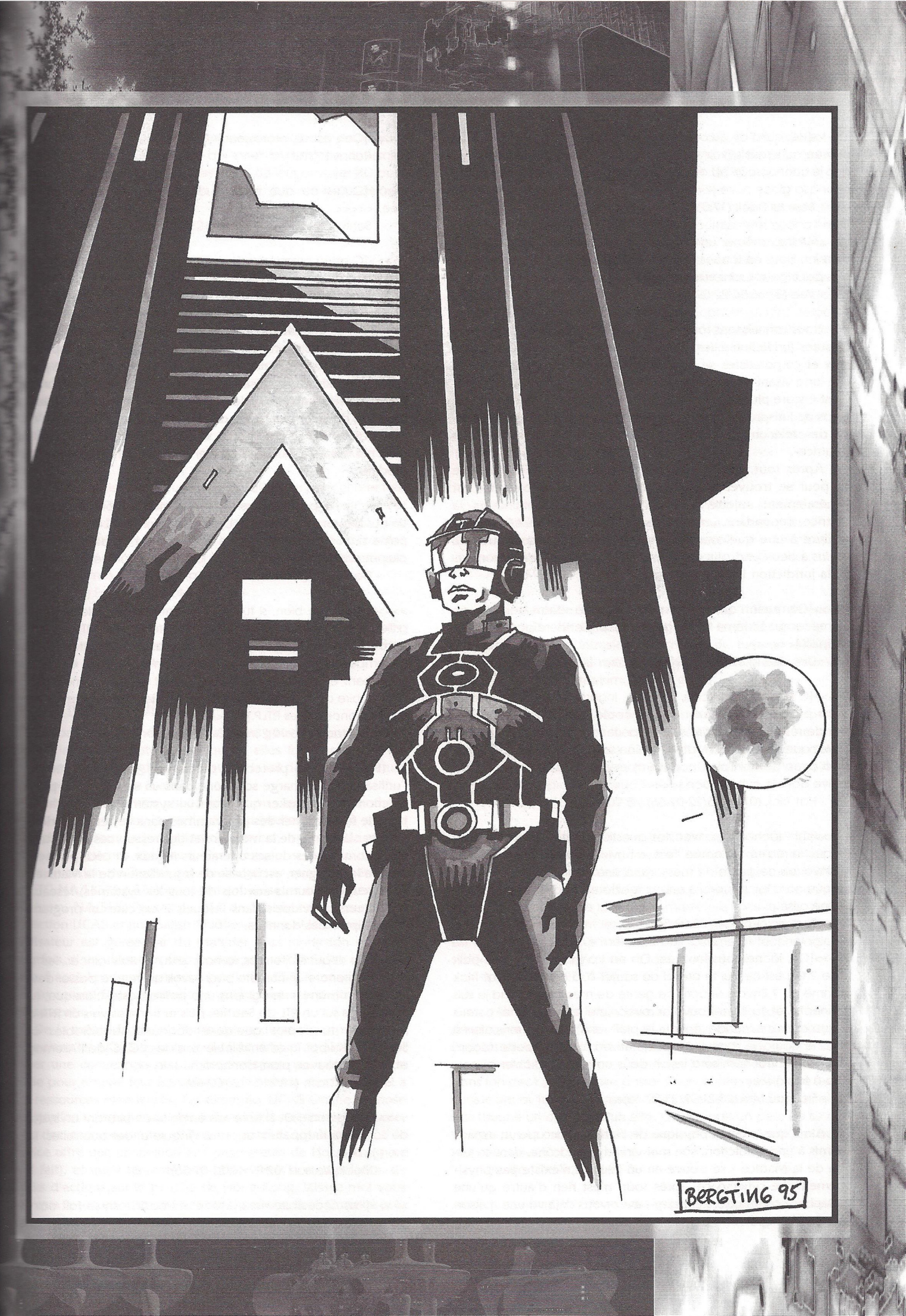


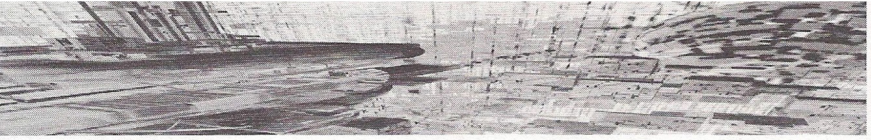
>>>>>[J'ai déniché un bon texte sur le réseau de l'université - une discussion très connue sur les lois de la Matrice, par le professeur Ingersoll et pas besoin du décodeur junior de langage juridique pour le comprendre. J'espère que ça pourra en aider quelques-uns.]<<<<<

- The Flashing Frosh (02:47:19/13-09-56)

>>>>>[Merci, FF. Tout ça est assez basique, mais comme tu dis, soyons clairs. Ce sont des infos sur la Matrice que tous les jeunes devraient connaître avant de se lancer les yeux fermés dans le cyberspace.]<<<<<

- Sysop Sarah (07:03:53/13-09-56)


BERGTING 95



LOIS MATRICIELLES

>>>>>[Hé, qui a dit qu'on avait besoin d'un vieux prof pour nous dire ce qu'il faut savoir sur les lois de la Matrice ? Les seules lois que je connaisse, c'est de procéder vite et bien et de ne pas toucher à la glace noire.]<<<<<

- Born to Deck (17:01:32/21-09-56)

>>>>>[Allez, même un criminel devrait savoir quelles lois il enfreint. Nous ne faisons pas exception. Certaines données fournies par Ingersoll sont vraiment intéressantes.]<<<<<

- Vee (21:36:54/22-09-56)

Nous connaissons tous le sac de nœuds que représentent les disputes juridictionnelles. Les codes juridiques régionaux, fédéraux et corporatistes se disputent tous la prépondérance, dans une lutte visant à renforcer leurs paradigmes sociaux particuliers. C'est encore plus complexe et inextricable quand on examine le corps de jurisprudence qui a évolué pour couvrir le réseau général des télécommunications - plus communément appelé la «Matrice».

Après tout, quand une personne commet un crime, elle ne peut se trouver qu'en un seul endroit à la fois, et n'est généralement sujette qu'à une seule juridiction. Dans la Matrice, cependant, un utilisateur - qu'il soit autorisé ou qu'il se livre à une quelconque forme de piratage - se trouve *au moins* à deux endroits différents à la fois, pour ce qui concerne la juridiction !

>>>>>[Comment quelqu'un peut-il être à deux endroits en même temps ? Même les magiciens ne prétendent pas réussir ce coup-là.]<<<<<

- Doobie (12:31:12/19-09-56)

>>>>>[C'est pourtant clair, Dooble. Ingersoll veut dire que le corps physique du decker est connecté quelque part dans le monde réel (quant à dire si les expériences physiques sont plus réelles que celles de la Matrice : je ne sais pas trop si je suis d'accord avec cette notion populaire) pendant que son icône est active dans le cyberspace.]<<<<<

- Hat Trick (01:54:25/22-09-56)

>>>>>[Oh, lâche-nous avec tes question existentielles. «Qu'est-ce que la réalité ?» Écoute, toto, si tu vivais vraiment, est-ce que tu enverrais ce genre de message à une heure du matin ? Bien sûr que non. Toi, tu penses que la réalité est un truc qui comporte une prise.]<<<<<

- Sceptic (13:42:49/22-09-56)

>>>>>[Oh, lâche-nous toi aussi. On ne t'a jamais appris la politesse ? Qu'est-ce qui te prend de sauter à la gorge de Hat Trick comme ça ? Envoie encore ce genre de message quand je suis connecté et tu te retrouveras avec une trace qui te pistera jusque dans ce monde réel qui te plaît tant. Nous verrons alors si tu as le courage d'insulter quelqu'un en face de cette façon, lorsque ton vrai nom sera inscrit dans un joli petit fichier accessible à tous.]<<<<<

- Fleur du Mal (23:21:09/23-09-56)

Alors que le corps physique de l'individu occupe un espace soumis à une juridiction, son moi virtuel - son icône, dans le jargon de la Matrice - se trouve en un lieu qui n'existe pas physiquement. Le cyberspace, après tout, n'est rien d'autre qu'une métaphore commode. Pensez-y - avez-vous déjà vu une maison dans la Matrice ?

>>>>>[Ça s'est vu, professeur.]<<<<<

- Renny (**:**:**/**-**-**)

>>>>>[Qu'est-ce que c'est que ça ? La signature est effacée.]<<<<<

- Sonik (23:11:19/04-10-56)

>>>>>[C'est la première fois que tu vois passer l'un des Big Boys, bonhomme ?]<<<<<

- Mock Watson (17:02:56/06-10-56)

Quoi qu'il en soit, le cyberspace, ou Matrice, *existe* conceptuellement et doit cette existence à une myriade de composants, chacun avec sa localisation physique et donc réglementé par les lois appropriées. Un utilisateur illégal, un decker comme on l'appelle, accède au réseau des télécommunications publiques en violation de la loi des UCAS dès qu'il se, heu, connecte, je crois que c'est le terme en vigueur. De plus, il enfreint les lois fédérales par le simple fait de posséder un cyberterminal illégalement modifié.

>>>>>[Oh, j'ai peur. Possession de matériel contrôlé de classe CD. Un bavard encore sous le coup de sa dernière BTL te ramènera la peine à un méchant coup de baguette sur les doigts devant la plus intransigeante des cours de justice de la planète.]<<<<<

- Dee Nero (11:52:23/07-10-56)

>>>>>[Peut-être bien, si tu t'es contenté de te balader sur une grille publique. Mais essaye de t'introduire dans un RTL privé (corporatiste ou gouvernemental) et tu verras à quelle vitesse ils vont te tomber sur le râble. Tu pourras t'estimer heureux de te faire seulement éjecter. Tout le monde te dit qu'on ne met pas de glace noire dans les grilles, mais ce sont des âneries, du moins en ce qui concerne les RTLP.]<<<<<

- Righteous (06:12:24/08-10-56)

Parce que les protocoles d'interface ASSIST requièrent de l'utilisateur qu'il charge son icône dans un serveur pour pouvoir fonctionner, un decker qui pirate un système est *ipso facto* en train de faire tourner des programmes dans ce serveur - détournant par là même de la mémoire et des ressources de la structure de commandes de ses opérateurs légaux. Et ceci, permettez-moi de le souligner, est la base de la juridiction de la Matrice. Un utilisateur est soumis aux lois de tous les systèmes, réseaux et ordinateurs individuels dans lesquels il exécute un programme ou manipule des données.

>>>>>[En d'autres termes, *omae*, si tu te fais pincer, les gars devront prendre un numéro pour savoir qui te fera passer devant le juge en premier. Imaginons une petite passe classique, tu te connectes sur un RTL de Seattle, puis tu transites vers un RTR allemand, et tu copies quelques données négociables chez Saeder & Krupp. Tu as enfreint les lois des UCAS, de l'Allemagne et de S-K. Mauvais plan, bonhomme.]<<<<<

- HeadCrash (19:24:51/20-09-56)

>>>>>[Mais non, HC. Si tu te fais épingler en piratant un système de Saeder & Krupp, tu n'as pas à t'inquiéter des poursuites. Tu es mort.]<<<<<

- Mock Watson (02:09:44/21-09-56)

>>>>>[Pas nécessairement, Mock. Si HeadCrash se fait coincer par une CI trace qui remonte jusqu'à Seattle, son corps de chair



se fait arrêter, et S-K et l'Allemagne peuvent toutes les deux réclamer son extradition - s'ils savent qui c'est, je veux dire. Ils essaieront de convaincre les juristes des UCAS de leur envoyer HC pour lui coller un procès, même si son corps physique n'a jamais quitté Seattle.]<<<<<

- Flashing Frosh (04:41:28/22-09-56)

JURIDICTIONS DU CYBERSPACE

Comme nous l'avons dit précédemment, l'existence de la Matrice dépend des processeurs qui existent à un endroit donné, sous une juridiction précise. Un utilisateur, légal ou illégal, est considéré comme soumis à l'intégralité des lois de toutes les entités (gouvernements ou corporations) gérant les serveurs sur lesquels il exécute des programmes ou accède à des données.

Ce point est crucial et soutenu par un corpus bien établi de précédents aussi bien dans les cours civiles que criminelles.

>>>>>[Donc, sur les grilles publiques des UCAS, tu peux pirater tout ce que tu veux, sans te soucier d'autre chose que de rencontrer un peu de glace grise. Mais connecte-toi à un serveur de la Mitsuhama et, bingo ! Te voilà sous juridiction des lois corporatistes de MCT. Tu ne pensais pas que la glace noire pouvait prendre autant de formes différentes, pas vrai, bonhomme ?]<<<<<

- Flashing Frosh (02:49:24/13-09-56)

>>>>>[C'est peut-être nouveau pour toi, *omae*, mais c'est notre mode de vie à tous depuis pas mal de temps.]<<<<<

- Zircon (22:41:07/11-10-56)

BASE DE DONNÉES PUBLIQUES

Les bases de données publiques sont gouvernées par les statuts de la communauté dans laquelle elles fonctionnent. C'est une exception à la règle selon laquelle la loi dépend de la situation géographique du matériel.

L'accès à un service public, gratuit ou payant, signifie théoriquement que toutes les activités matricielles dans ce service sont placées sous la juridiction du serveur, même si le réseau inclut des systèmes extérieurs. Par exemple, si la grille de télécommunication de Seattle est surchargée et que les opérateurs du RTG NA/UCAS-SEA louent des processeurs supplémentaires au réseau NA/SLS, l'accès au RTR de Seattle est toujours sous juridiction UCAS et non Salish-Shidhe - même si la connexion de l'utilisateur est gérée par du matériel sous juridiction du CSS. Toutefois, si un utilisateur se connecte sur un RTR Salish et qu'ensuite, il accède à un réseau sous juridiction CSS, il est soumis aux lois du conseil Salish-Shidhe tant qu'il est connecté et peut-être même après.

De la même façon, les fournisseurs de services publics installés dans les UCAS et le reste de l'Amérique du Nord doivent signer une convention plaçant leurs réseaux sous la juridiction locale pour obtenir leur franchise, et ce, même s'ils font appel à des ressources extérieures. Par exemple, UCAS Online propose une gestion internationale des actions dans ses services de base, avec des connexions aux différents marchés. Mais même si le service offre une connexion aux processeurs de Hong-Kong (ce qu'il fait), et aussi tentante que puisse être la manipulation de stocks d'actions sur le marché de Hong-Kong, laissez-moi vous dire que le jeu en vaut rarement la chandelle. Bref. Comme je le disais, si l'utilisateur accède à leurs services via des processeurs extérieurs, il reste soumis aux lois des UCAS durant sa connexion. C'est le prix à payer par UCAS Online pour pouvoir offrir ses services sur le réseau public des UCAS.

>>>>>[Heureusement pour nous. UOL tente d'éjecter les utilisateurs hors de leur espace de contrôle spécialement quand il multiplie les boulots dans des zones sensibles. Mais l'algorithme de mystification v17.x de Music Man exploite une faille dans leur allocation de mémoire virtuelle et te laisse glisser tout droit du réseau du propriétaire d'UOL jusqu'au marché des échanges de Hong-Kong. Et tout ça pour le prix d'un appel local et un mot de passe UOL, et sans CI pour te chercher de ce côté du Pacifique, vu que c'est un accès légal tant que tu ne sors pas du réseau UOL.]<<<<<

- Annie May (12:36:21/19-09-56)

>>>>>[Plus maintenant, Annie. UOL vient juste de bloquer ce genre d'accès lors de la dernière amélioration de son réseau. Le niveau technologique n'attend pas, ma jolie.]<<<<<

- Dolphin (05:44:38/02-10-56)

>>>>>[Ça marche dans les deux sens, Dolphin. Le système expert de la sécurité surveille toujours les anciennes astuces, mais s'il s'intéresse à ce coin, il y en a d'autres sans surveillance. Il y a toujours une nouvelle faille dans le système de protection.]<<<<<

- Annie May (12:32:48/04-10-56)

Même la base de donnée publique la mieux défendue, comme la grille de Tir Tairngire, déploie rarement une riposte mortelle contre les intrusions. Le risque de tuer un utilisateur légitime dont le signal matriciel aurait souffert d'une distorsion passagère est tout simplement trop grand.

>>>>>[Le prof vit dans ses rêves. Ces putains d'elfes se foutent éperdument de te griller la cervelle, du moment qu'il ne s'agit pas d'un autre bouffeur de pissenlits. Le RTR du Tir a des glaces tellement noires que t'es mort avant d'avoir lancé le moindre code contre le premier nœud.]<<<<<

- Vanilla (07:18:52/24-09-56)

>>>>>[Reviens à la réalité, Vanilla. Okay pour dire qu'Ingersoll a une vision désespérément naïve de l'utilisation des CI noires (ou au moins des CI grises très foncées) par Tir Tairngire sur son RTR et certaines de ses banques de données publiques. La paranoïa du Tir en ce qui concerne la sécurité matricielle n'est pas une nouveauté. Mais comment les CI pourraient-elles savoir si le decker est un elfe ou pas ? Ne mélange pas racisme et technologie, le système se fiche pas mal de ta face de rat.]<<<<<

- Iris (22:01:46/27-09-56)

>>>>>[Ah ouais ? J'ai la preuve que le Tir utilise des identificateurs génétiques pour différencier les humains des mutants elfiques. Pour les elfes, les codes mortels sont supprimés des grilles mais ils fonctionnent contre les gens normaux. Si tu installes un faux signal dans ton deck pour te faire passer pour un elfe, ça éloigne les CI. Sans le signal, tu te fais massacrer par des défenses qui n'auraient pas touché un cheveu d'un elfe. Ça change un peu, de se coller des fausses oreilles virtuelles pour retourner les plans des bouffeurs de pissenlits contre eux.]<<<<<

- Vanilla (09:55:21/29-09-56)

>>>>>[Depuis quand l'Humanis rédige des manuels de technologie ? Ce sont des imbécillités, les mecs. Le pauvre gars s'imagine



que son programme d'invisibilité est muni d'un système secret raciste indétectable alors que tout ce qu'il fait, c'est de blouser la sécurité du Tir un peu mieux que la version précédente. Autant raconter que mes utilitaires fonctionnent mieux si je les écris quand Mercure se trouve dans la Septième Maison. Un peu de sérieux, quoi.]<<<<<

- Serpens in Machina (22:07:02/29-09-56)

>>>>>[Quel imbécile. Mercure dans la Septième Maison ? Tout le monde sait qu'il faut programmer quand Mercure est dans la Troisième.

Ou à la rigueur, quand on sait vraiment ce qu'on fait, dans la Douzième.]<<<<<

- St. Patrick (01:32:55/01-10-56)

BANQUES DE DONNÉES GOUVERNEMENTALES

Si vous êtes déjà entré dans un poste de sécurité militaire, vous avez pu observer des avertissements sur le périmètre extérieur, qui disaient en substance : «Riposte létale autorisée». Étant sous juridiction militaire dans ce périmètre, vous ne pourrez pas bénéficier des protections civiques habituelles des citoyens.

De la même façon, les réseaux gouvernementaux locaux et fédéraux prennent des mesures de sécurité plus radicales que celles qui sont autorisées dans les systèmes publics. Si des utilisateurs illégaux accèdent à ces systèmes, ils compromettent la sécurité nationale, ce qui implique une sécurité renforcée.

>>>>>[Ingersoll est un crétin pour donner dans ce vieux panneau de l'intérêt supérieur de la nation, mais il y a pourtant un truc de vrai dans ce qu'il a dit, bonhomme : accéder à un réseau gouvernemental signifie que tu ne relèves plus des lois matricielles qui régissent les accès publics des UCAS. Ils te feront la peau comme de bons petits soldats, avec moins de complications encore, puisque c'est le système qui remplit la paperasse. Ça leur évite de devoir taper le rapport à la main, comme quand ils dessoudent un civil.]<<<<<

- Hare Kali (15:52:23/28-09-56)

>>>>>[Les systèmes officiels du gouvernements des UCAS sont tenus d'avertir les utilisateurs des sanctions encourues en cas d'accès illégal. Tu peux généralement les croire sur parole. S'ils ne disent pas : «Riposte létale etc.», les CI sont gris sombre mais elles ne devraient pas te tuer.]<<<<<

- Flashing Frosh (21:59:23/28-09-56)

>>>>>[Frosh, t'as encore beaucoup à apprendre. J'espère que tu en auras le temps.]<<<<<

- HeadCrash (03:13:46/29-09-56)

>>>>>[Beaucoup de pays ne s'ennuient pas avec ce genre d'avertissements. Si tu branches ton deck sans avoir le mot de passe, ne viens pas pleurer qu'on te l'aura fait griller.]<<<<<

- Dolphin (06:02:35/20-10-56)

>>>>>[Ils se moquent totalement des avertissements. Ces gars-là t'écrasent la tête s'ils te voient rôder autour de leurs systèmes, et ils ne souviennent jamais qu'il faut inscrire un avertissement sur la porte d'entrée. Les systèmes qui peuvent te tuer n'ont pas de pancarte spéciale attachée autour du cou, pas vrai ? Tu connais la vieille blague sur la façon dont les gardes de sécurité t'intiment l'ordre de t'arrêter ? Blam-Blam-Blam-»Halte !». C'est pareil. Leurs CI noires réécrivent le registre d'accès après t'avoir lobotomisé, comme ça, toutes les icônes d'avertissement nécessaires sont à leur place, au cas où il y aurait une enquête.]<<<<<

- HeadCrash (23:01:54/03-10-56)

Bien sûr, lorsque les systèmes de sécurité obtiennent l'identification formelle d'un utilisateur non-autorisé, une procédure d'arrestation du suspect est déclenchée, ainsi qu'une procédure d'investigation dans tous les systèmes auxquels il a eu accès afin d'y retrouver des preuves de son intrusion.

>>>>>[Ça n'arrive pas souvent, mais la vie d'un decker serré par la Lone Star devient passionnante quand le Bundeskripos demande son extradition dans le cadre d'une enquête sur le pillage d'une base de données allemande.]<<<<<

- Not Sam (14:47:32/05-10-56)

>>>>>[Les vraies données bien juteuses se trouvent généralement dans des serveurs tellement secrets que personne ne va se soucier d'avertissements ou de procédures d'extradition. Les systèmes vraiment noirs te dézinguent sans se préoccuper du règlement. S'ils remontent ta trace jusque chez toi, ton espérance de vie se réduit brutalement à quelques heures. Un costard se pointe à ta porte avec un gros flingue et un grand sourire. «Bonjour, je travaille pour le gouvernement. Je suis ici pour vous tuer.»]<<<<<

- Stacked Deck (05:58:35/09-10-56)

BASES DE DONNÉES CORPORATISTES

>>>>>[Ah... voilà ce que la plupart d'entre nous attendions. Voyons si le professeur peut finalement nous dire quelque chose d'intéressant.]<<<<<

- HeadCrash (14:45:16/17-09-56)

>>>>>[14h45 ? Qu'est-ce que tu fabriques debout à cette heure-là ?]<<<<<

- Zorch (19:33:56/18-09-56)

Souvenez-vous, si un utilisateur exécute un programme ou manipule des données dans un serveur corporatiste, il est soumis à la juridiction de cette corporation, et ces lois peuvent énormément varier d'une corporation à l'autre. Comme nous le savons tous, les statuts corporatistes autorisent toutes les réactions possibles en cas d'intrusion illégale.

>>>>>[Jolie façon de dire que tous les coups sont permis dans les serveurs corpos.]<<<<<

- Dolphin (06:14:57/02-10-56)

Ces réactions peuvent être limitées par des juridictions concurrentes lorsque les statuts civils ont défini des limites à l'autorité des corporations concernant les utilisateurs qui accèdent à leur système via une banque de données publique, mais ce genre de cas est toujours délicat. Et les cas difficiles, comme nous le savons tous, font de mauvais précédents. Quant aux cas où l'accès de l'utilisateur est entièrement limité aux banques de données corporatistes, aucune limite de ce genre ne s'applique plus à l'autorité de la compagnie.

>>>>>[Donc, si je m'infiltre dans la Renraku depuis une grille publique, je suis couvert par la loi de Seattle. Mais si je le fais de l'intérieur de l'arcologie, je suis cuit ?]<<<<<

- Density (13:02:13/30-09-56)



>>>>>[Hé, gamin, si t'en es encore à poser la question, à mon avis t'es cuit de toute manière. C'est pas la loi du plexe qui va protéger un decker dans le broyeur à viande.]<<<<<
- HeadCrash (01:34:27/01-10-56)

Les systèmes du premier niveau imposent généralement des limites assez strictes aux mesures de rétorsion contre les deckers supposés. Blesser des clients potentiels qui ont commis une petite erreur dans un serveur aisément accessible au public, c'est mauvais pour les affaires. Les chemins de données privés sont clairement balisés d'icônes d'avertissement, à la manière des systèmes gouvernementaux, afin de protéger les utilisateurs légaux contre d'éventuelles erreurs involontaires.

>>>>>[Ouais, mais une fois que tu as traversé le goulot d'étranglement et que tu as pénétré dans le serveur protégé, tu es en territoire ennemi, soldat. On ne se «promène» pas dans ce genre de systèmes.]<<<<<
- Vincenzo (11:41:19/27-09-56)

Voici une série de cas intéressants reposant sur des disputes juridictionnelles dans le monde physique, provoquées par des événements qui se sont déroulés dans le cadre de la Matrice. Quand le système repère la position d'un intrus, les équipes d'intervention sont rarement déployées directement par la corporation si le decker se trouve hors de sa juridiction. Les rumeurs parlant d'interventions discrètes dans ce genre de cas restent l'apanage des films de tridéo, et aucune preuve n'est jamais venue étayer ces affirmations.

>>>>>[Qu'est-ce qu'ils fument dans cette fac ? Allez voir ce qui reste de mon ancien squat, les mecs, et vous en trouverez des preuves. J'ai été pisté depuis un serveur d'Aztechnology, et avant d'avoir pu copier les données et m'éjecter, mes potes échangeaient des coups de feu avec huit types sortis d'on ne sait où. Ils n'avaient aucun papier d'identité, mais j'ai pu récupérer l'empreinte rétinienne de l'un d'entre eux, et il était dans les dossiers des conseillers en sécurité matricielle d'AZT. Et ce squat était un appart' dans une zone classée A de Renton, sous la juridiction de la Lone Star et d'Aztechnology.]<<<<<
- Corkscrew (07:52:26/24-09-56)

>>>>>[Peut-être qu'Aztechnology est moins tatillonne sur les problèmes de juridiction ?]<<<<<
- Density (13:11:37/30-09-56)

>>>>>[Peut-être qu'elle se fout éperdument de la loi hormis la sienne ? AZT est simplement plus franche de ce point de vue (c'est peut-être le seul domaine dans lequel elle se montre honnête.]<<<<<
- HeadCrash (01:43:51/01-10-56)

Quelles que soient les juridictions matricielles impliquées, envoyer une escouade d'agents de sécurité corporatistes dans les rues peut entraîner de sérieuses complications auprès des agences de police locales. Naturellement, si le traçage indique une pénétration issue de l'intérieur du territoire corporatiste, les forces de sécurité font une descente en force. Même chose si le decker opère dans un territoire où la corporation dispose de liens privilégiés avec le gouvernement local.

À Seattle, bien sûr, les plus grandes corporations, les industries de télécommunications et la Lone Star observent des accords tacites qui facilitent une intervention rapide lorsqu'une possession corporatiste subit une intrusion matricielle. Et la division de sécurité matricielle de la Lone Star maintient des défenses sur les grilles de télécommunication, comme il est stipulé sur le contrat passé par la firme auprès du métroplexe. Quand une icône illégale s'affaire dans les bases de données publiques, la Lone Star peut prendre toutes les décisions qui s'imposent pour éjecter l'intrus hors du système, en utilisant tous les moyens appropriés pour contrer cette menace à la sécurité publique. Quand une icône est active dans un système extraterritorial ou fédéral, la Lone Star ne peut intervenir qu'à la requête de la corporation ou du gouvernement en question. Et, bien sûr, elle ne peut pas entrer sur un cyberterritoire appartenant à un gouvernement étranger, même sur invitation.

Paradoxalement, l'un des repaires favoris des deckers, les zones locales de sécurité réduite, plus communément appelées *Barrens*, n'offrent aucune protection légale contre les raids corporatistes. En fait, la présence réduite de la police qui attire les criminels matriciels dans ces quartiers les exposent à une réaction plus vive de la part de leurs victimes.

>>>>>[Oh, génial. Si on se connecte dans une zone d'habilitation classique de la ville, la Lone Star nous tombe dessus. Et si on trouve un point d'entrée dans les Barrens ou dans une zone corpo, les guerriers corpos nous envoient sur orbite à grands coups de pompes dans le train.]<<<<<
- Sendai Sue (14:03:21/10-12-56)

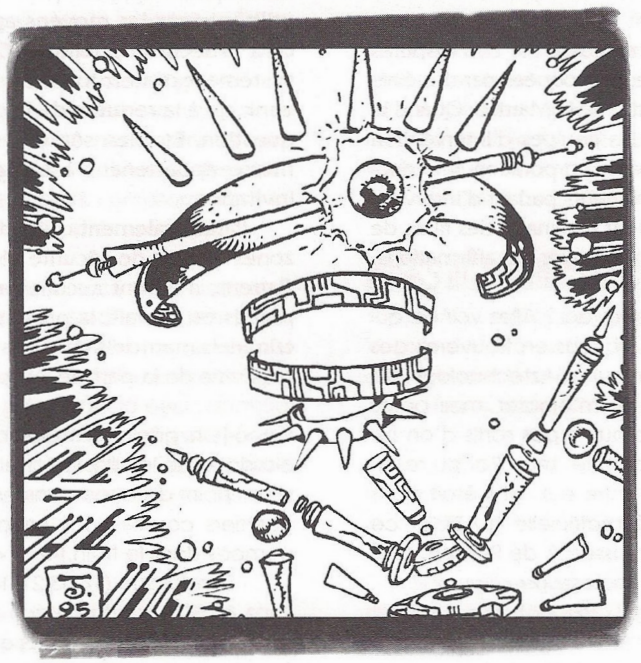
En conclusion, je crois que cette introduction aura montré les fascinantes questions qui entourent une administration raisonnable de la justice dans le monde du traitement de l'information moderne.

>>>>>[Dans les termes du vocabulaire employé, je dirais que c'était un magnifique exemple des mauvais côtés de l'éducation universitaire américaine moderne.]<<<<<
- The Terminological Termite (19:11:45/14-12-56)

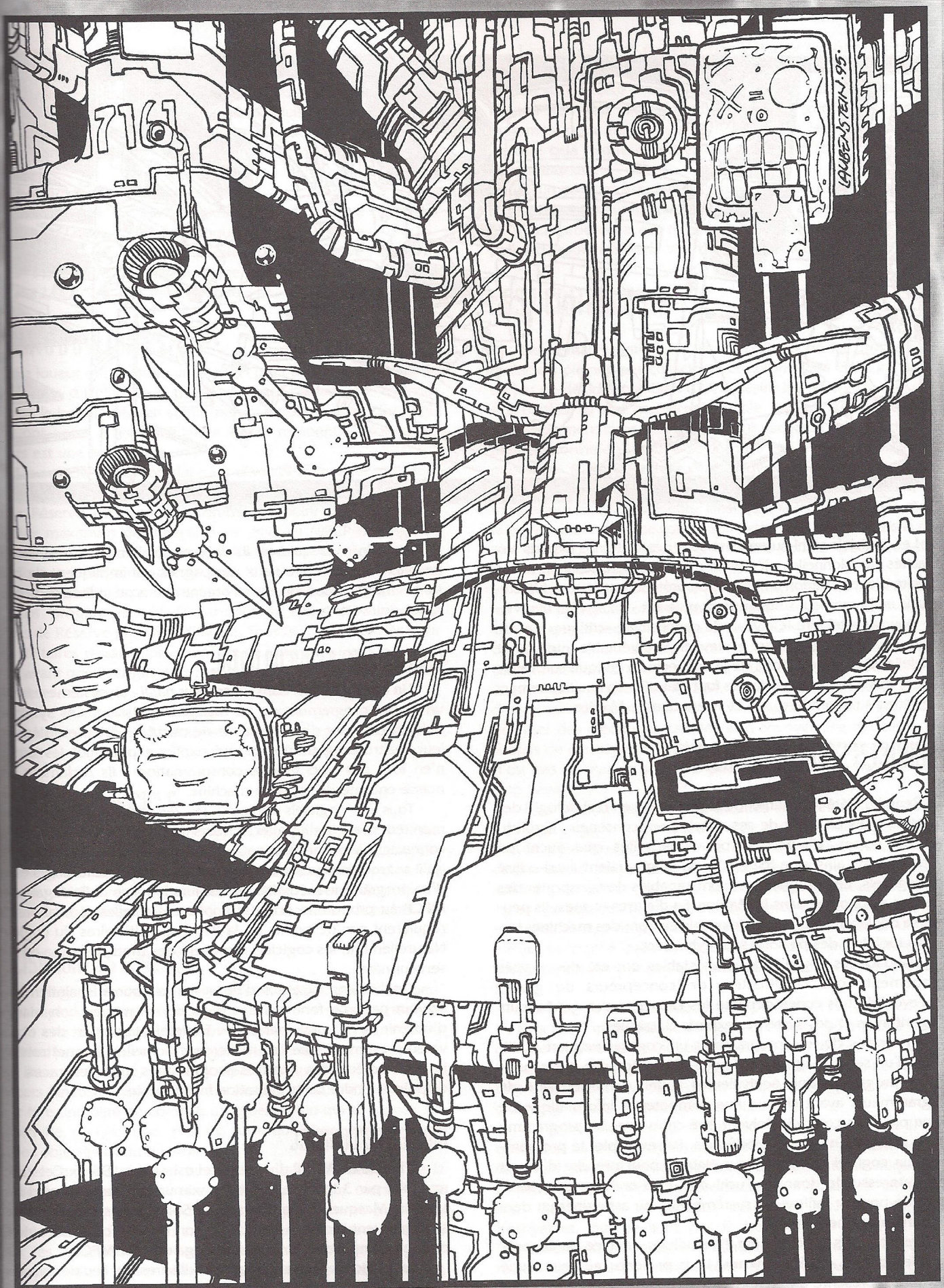
INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

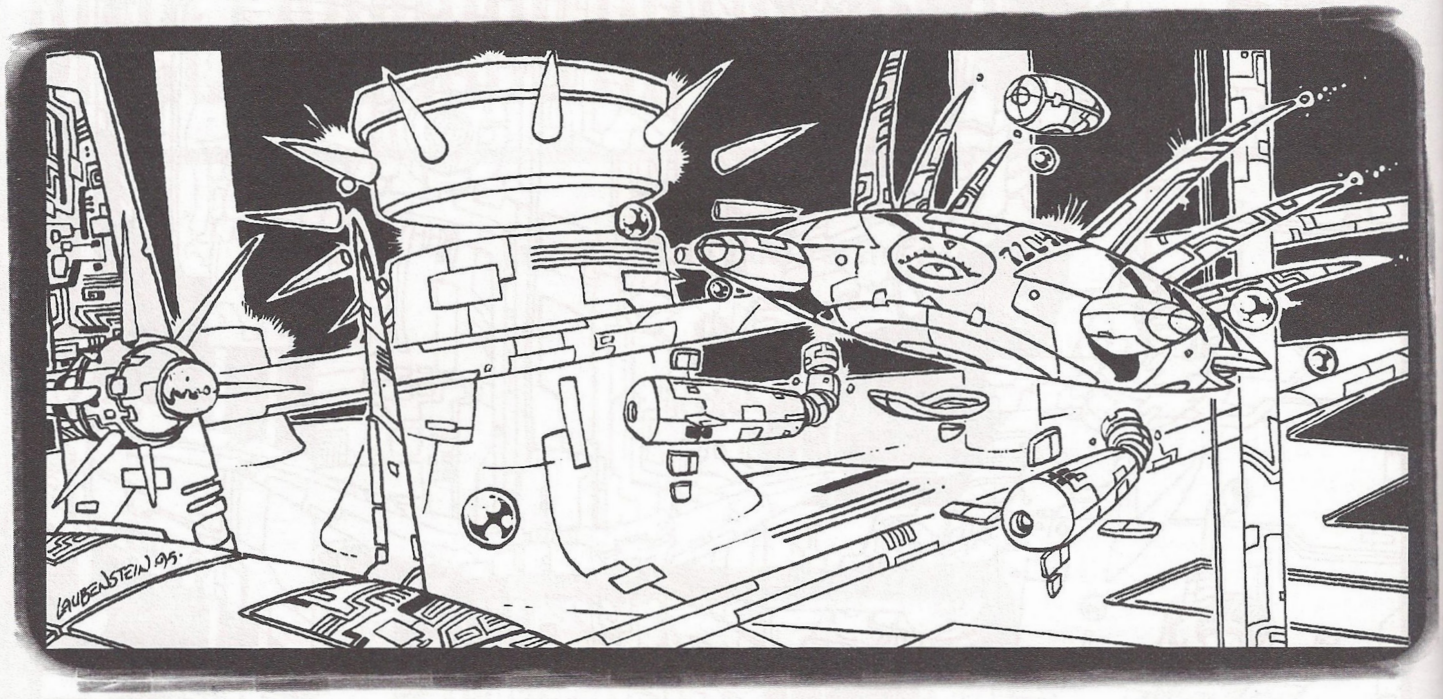
Elles sont ce que j'étais.

- Morgan, IA



Le terme galvaudé d'intelligence artificielle désigne les systèmes experts. Bien que ces programmes complexes puissent exécuter des tâches avec une efficacité réellement impressionnante, ils ne peuvent s'auto-programmer en réaction à de nouvelles données. Ils ne sont donc pas véritablement «intelligents». Cependant, certains chercheurs déclarent que d'authentiques Intelligences artificielles peuvent, en fait, exister sous la forme de cogiciels semi-autonomes.


7161
LAUBENSTEIN.95
ΩZ



Les cogiciels semi-autonomes sont des systèmes experts aux capacités décisionnelles aléatoires de haute densité. Ils ont une capacité d'extrapolation limitée, et on prétend que leur architecture dans un processeur suffisamment puissant - un serveur ultraviolet - pourrait atteindre le niveau de connectivité «critique» de son réseau neural holographique et devenir une véritable intelligence artificielle. Que cette théorie de la connectivité critique soit valide ou non, des rumeurs persistantes font état d'IA en fonctionnement - des êtres à part entière, nés et vivant dans la Matrice.

COGICIELS SEMI-AUTONOMES

Renraku a été le pionnier de la recherche en technologie des cogiciels, mais en dépit de ses efforts pour conserver l'algorithme top secret, d'autres corporations telles que Fuchi ou Aztechnology, ainsi que SSET à Tir na nOg auraient aussi utilisé des cogiciels. Ces programmes sont capables de transporter des données autonomes dans la Matrice. En d'autres termes, ils peuvent se déplacer. En pratique, les cogiciels sont des machines virtuelles mobiles, des persona sans cyberdeck.

Jusqu'ici, les cogiciels les plus stables ont été développés uniquement sous la direction de concepteurs de génie. Concevoir de tels codes dépasse les capacités des générateurs d'algorithmes et des systèmes experts classiques.

En termes de jeu, programmer un cogiciel requiert l'utilisation d'un serveur au moins Rouge-10 et nécessite des capacités de programmation équivalentes à une demi-douzaine de programmeurs ayant chacun une compétence Informatique de 12 ou plus. Les cogiciels doivent être créés avec un programme conçu pour des missions spécifiques. Par exemple, le programme d'un cogiciel chasseur-tueur élaboré pour prendre d'assaut une forteresse de données Fuchi doit être entièrement réécrit avant de pouvoir infiltrer un système AZT ou assassiner un decker particulièrement irritant.

Les cogiciels ne devraient être utilisés qu'avec parcimonie dans les parties de **Shadowrun**. Leur présence au sein d'une aventure représente un gros investissement pour une puissance majeure. En conséquence, ils doivent être limités aux aventures les plus importantes ou aux campagnes qui impliquent de puissantes mégacorpos, ou autres organisations ou individus de puissance équivalente.

COGICIELS ET SERVEUR NATAL

Un cogiciel «naît» dans un serveur *natal* - un système créé par un maître-programme ou un réseau surpuissant. Ces systèmes doivent disposer d'une capacité de calcul supérieure ou égale à leur maître-programme, ce qui explique pourquoi les corpos n'en font pas trop grande consommation - ils réclament une masse énorme de capacité-machine.

Tous les cogiciels réparent les dommages infligés à leur moniteur de condition et à leurs indices de persona en se connectant à leur serveur natal. Si un cogiciel est endommagé et qu'il se trouve dans son serveur natal, il peut bénéficier des effets d'un programme médic ou de restauration à un indice égal à son MPCP au prix d'une action complexe. De telles réparations ne requièrent pas de points de la Réserve d'Utilitaires du cogiciel. Naturellement, les cogiciels disposent des mots de passe de leur serveur natal.

Les besoins excessifs d'un système pour le maintien d'un serveur natal ne font pas des cogiciels un moyen bon marché d'obtenir des CI «invulnérables». Toutefois, la plupart des observateurs estiment que les recherches actuelles permettront un jour de créer des maîtres-programmes plus efficaces qui devraient rendre cette utilisation intéressante.

INDICES DE COGICIEL

L'indice de MPCP d'un cogiciel est égal à 1D6+6. Cet indice multiplié par 3 indique le total maximum de ses indices d'Évasion, de Masque, de Senseurs et de Solidité. Ses indices de persona peuvent excéder l'indice de son MPCP. Tous les cogiciels ont une compétence Informatique égale à leur MPCP.

Les cogiciels ne chargent pas d'utilitaires. Au lieu de cela, chacun d'eux possède une Réserve d'Utilitaires égale à son indice de



MPCP+1D6 (voir **Réserve d'Utilitaires**, ci-dessous, pour les règles d'allocation des points de la Réserve d'Utilitaires).

Voici quelques configurations typiques des cogiciels, bien que le maître de jeu puisse créer des cogiciels en assignant à son gré les points d'indices du persona, car chacun est conçu pour une mission spécifique.

MPCP-7/6/5/5/5	Informatique : 7	Réserve : 8 à 13
MPCP-8/6/6/6/6	Informatique : 8	Réserve : 9 à 14
MPCP-9/8/7/6/6	Informatique : 9	Réserve : 10 à 15
MPCP-10/8/8/7/7	Informatique : 10	Réserve : 11 à 16
MPCP-11/9/8/8/8	Informatique : 11	Réserve : 12 à 17
MPCP-12/9/9/9/9	Informatique : 12	Réserve : 13 à 18

RÉSERVE D'UTILITAIRES

Le joueur qui contrôle un cogiciel peut allouer des points de sa Réserve d'Utilitaires à n'importe quel programme utilitaire lorsque le besoin s'en fait sentir (partez du principe que les cogiciels ont accès à leurs utilitaires à tout moment). Allouer des points est une action libre.

Un cogiciel peut reproduire les effets de n'importe quel utilitaire en utilisant les points de sa Réserve d'Utilitaires. Chaque point de la Réserve est considéré comme un point de programme. L'indice maximum des utilitaires est égal au MPCP du cogiciel. Allouer des points de la Réserve d'Utilitaires est une action libre.

Tous les utilitaires ou presque d'un cogiciel fonctionnent comme des utilitaires standard, avec les exceptions suivantes :

Les programmes black hammer et killjoy nécessitent 2 points de Réserve par point d'indice. Tous les points utilisés pour des utilitaires restauration ou médic ne peuvent plus être réassignés avant que le cogiciel ne regagne son serveur natal et ne les régénère.

Enfin, le joueur qui contrôle un cogiciel peut allouer des points de sa Réserve d'Utilitaires à l'augmentation de son indice d'Initiative.

RÉPONSE DES COGICIELS

La Réaction de base d'un cogiciel est égale à l'indice de son MPCP, plus 1D6 d'Initiative. Le joueur qui contrôle le cogiciel peut augmenter son Initiative en lui allouant des points de Réserve d'Utilitaires : 1 point fournit 2D6, 3 points fournissent 3D6 et 5 points fournissent 4D6, l'indice maximum autorisé.

UTILISATION DES COGICIELS

Un cogiciel en mission a toujours un objectif précis, qui peut être simple ou complexe. Les objectifs d'une mission peuvent inclure une certaine passe matricielle ou une série d'intrusions répétées jusqu'à ce que le programme localise son objectif ultime. Dans la Matrice, les cogiciels se comportent comme des deckers fanatisés sans le moindre instinct de survie. Le cogiciel peut être une bête de combat, un cyberespion qui se repose sur sa furtivité, ou quoi que ce soit d'autre qui lui permette d'achever les objectifs de sa mission.

Les cogiciels peuvent être endommagés et détruits de la même façon que toute autre icône. Quand leur moniteur de condition est entièrement rempli, leur programme plante et, bonsoir tout le monde. Ils n'ont pas peur de la mort, bien sûr, mais les paramètres de leur mission peuvent les obliger à s'échapper ou à éviter le combat s'ils ont des chances d'être détruits avant d'avoir pu remplir leur mission.

Les cogiciels ne peuvent pas s'éjecter lorsque les choses tournent mal. Ils doivent accomplir une opération déconnexion en douceur pour avoir accès à leur serveur natal et se trouver «en lieu sûr». Toutefois, ils sont généralement programmés pour ne pas retourner jusqu'à leur serveur natal lorsque cela risque de créer une piste matricielle incriminant leurs créateurs.

Si un cogiciel est détruit au cours d'une mission, ses créateurs peuvent naturellement en générer un autre dans le serveur natal. La procédure est ruineuse, mais toujours moins qu'une police d'assurance sur la vie d'un decker corpo.

LES VÉRITABLES IA

Les véritables intelligences artificielles sont des programmes matriciels pleinement conscients et autonomes. C'est au maître de jeu de décider combien d'IA il désire introduire ou non dans ses parties. D'une manière générale, les IA devraient rester incroyablement rares. Rien de tel pour gâcher le mystère de cette nouvelle forme de vie que de prendre une IA comme «méchant quotidien» à chaque connexion du decker. Si une IA est impliquée dans une aventure, le maître de jeu doit réfléchir à ses motivations et à ses objectifs, ainsi qu'à la façon dont elle réagira envers toute menace contre son existence. En fait, dans la plupart des cas, une IA fera de gros efforts pour empêcher un decker de découvrir sa véritable identité.

Bien sûr, des rumeurs de programmes vivants courent dans les ombres depuis longtemps, et une IA peut très certainement décider que le secret est la garantie de sa survie - après tout, les déclarations d'un decker pourront toujours être considérées comme les élucubrations d'un demeuré qui a poussé trop fort le volume de son interface ASSIST. Par ailleurs, une entité capable d'accomplir des transferts de fonds n'importe où dans le monde, de créer des créditubes certifiés et d'envoyer des directives par le biais de messageries matricielles à des tueurs à gages humains n'est pas en mal de solutions pour réduire au silence un decker trop bavard.

Une IA nouveau-née aux facultés réduites serait l'équivalent d'un cogiciel, mais disposant de capacités de régénération - avec peut-être le pouvoir de créer un serveur natal sur un ordinateur suffisamment puissant. Des IA plus impressionnantes pourraient posséder la compétence nécessaire pour relier des espaces-mémoire inutilisés, des banques de données et suffisamment de puissance de calcul pour recréer un univers virtuel de poche dans le cyberspace - un système ultraviolet indépendant de tout serveur, qui serait partout et nulle part à la fois.

En plus de tous les indices que possèdent les cogiciels, une IA aura aussi un Indice de Danger. Cet indice pourra être utilisé comme réserve de dés supplémentaires pour les tests de l'IA, de la même manière que pour des personnages de chair et de sang. Une IA nouveau-née possède un Indice de Danger de 1 ; une IA plus âgée aura un indice de 4 ou plus.

La principale chose à se rappeler lorsqu'on joue une IA est que cette sorte de programme existe indépendamment de tout contrôle humain. Elle n'est pas confinée à un système unique. Les IA sont des formes de vie conscientes et autonomes. En fait, ce sont des deckers surhumains ayant des pouvoirs matriciels incroyables, qui ne sont pas limités par un corps de chair. Naturellement, l'IA n'est pas humaine, et sa conscience et ses motivations en sont certainement l'aspect le plus mystérieux et le plus incompréhensible.

LES OTAKUS

Ils le font, c'est tout. Et la Matrice se plie à leurs désirs.

-Perri. decker



Parlons des *otakus*, ceux que l'on appelle les enfants du réseau. Ils découvrent rapidement leur potentiel, les plus anciens que l'on connaisse n'ont pas encore vingt ans. Mais leur nombre augmente sans cesse (certains sont passés sous le laser pour recevoir leur premier jack à l'âge de sept ou huit ans). Personne ne sait s'ils sont nombreux, ni quelle est leur influence exacte sur la Matrice. En fait, beaucoup de spécialistes refusent de croire en leur existence même. Malgré l'absence de preuves réelles, les rumeurs sur ces mystérieux individus qui hanteraient la Matrice refusent de disparaître dans la communauté des deckers.


BERGTING 95



Le rôle des otakus dans **Shadowrun** est entièrement soumis à la volonté du maître de jeu. Ce dernier peut choisir de les laisser en coulisses - d'en faire des légendes, comme celles présentées dans le supplément **Denver, la Cité des Ombres**, avec des pouvoirs et des limitations inconnues des joueurs. Ou alors, il peut utiliser les règles présentées ici, mais limiter le rôle des otakus à celui de personnages non-joueurs. Enfin, il peut permettre aux joueurs de créer des personnages otakus.

DEVENIR UN OTAKU

Certains experts affirment qu'il existerait plusieurs communautés d'otakus, chacune ayant sa propre sous-culture. Cependant, toutes adopteraient certains comportements communs. Tout d'abord, elles semblent sélectionner leurs nouveaux membres selon un procédé hautement intuitif. Dans la plupart des cas, des membres établis de la communauté trouvent leurs nouvelles recrues dans les rues, répondant ainsi à l'impulsion d'une voix intérieure pressante.

La majorité des jeunes recrues otakus passent leurs premières années à survivre dans les pires Barrens de Seattle, de Denver ou de FDC. Certaines rumeurs parlent d'enfants de deux ou trois ans trouvés sur le pas de la porte des communautés d'otakus. Une fois accepté dans la communauté, l'enfant entame une période probatoire pendant laquelle il découvre les voies de la Matrice. Les candidats commencent presque immédiatement à se faire la main sur des petites passes. Ils débutent avec des dinosaures, puis passent aux électrodes parallèles et à un vrai deck. Après une période de temps variable, chaque recrue doit choisir entre quitter la communauté ou recevoir un datajack et se mettre à utiliser un deck chaud. À ce moment-là, la plupart des otakus sont les égaux des vétérans de la Matrice.

Presque tous les candidats s'arrêtent là, quittent la communauté et deviennent des deckers surpuissants, des programmeurs et des deckmeisters. Les autres, ceux qui témoignent de la plus profonde compréhension des mécanismes de la Matrice, connaissent une expérience qui les change à tout jamais. En découvrant ce qu'on appelle la Résonance profonde, ils deviennent capables d'interagir avec le cyberspace en utilisant un implant de conversion ASSIST digitale/neurologique et leur seul cerveau. Ces otakus sont appelés technochamans et cyberadeptes dans le milieu des deckers.

LA RÉSONANCE PROFONDE

Les otakus qui font l'expérience de la Résonance profonde deviennent capables d'agir dans la Matrice sans cyberdeck. Apparemment, la Résonance profonde transforme l'individu, tout comme l'éveil de ses capacités magiques transforme un chaman latent. En fait, certains otakus parlent de cette expérience en termes qui font référence aux expériences totémiques d'un chaman. D'autres parlent d'une brusque perception de la fusion des énergies et des formules, à la manière d'un mage.

Ces deux types d'expérience semblent indiquer que l'otaku entretient une relation virtuellement mystique avec la Matrice et commence à voir les réseaux comme des entités vivantes. Quelle que soit la réalité qui se cache derrière la Résonance profonde, elle entraîne des changements neurologiques irréversibles chez l'otaku, ce qui lui permet de surfer sans deck dans la Matrice. L'interface neurale du datajack d'un otaku commence à interagir avec les capacités holographiques redondantes du cerveau comme s'il s'agissait d'un ordinateur biotechnologique - est c'est bien ce qu'il est devenu.

CRÉATION D'UN OTAKU

Les otakus peuvent être de toutes les races. Les otakus humains doivent assigner la priorité A en ressources, et les otakus métahumains la priorité B, ou la priorité A si le maître de jeu utilise l'option **Plus de métahumains** (page 46, **Shadowrun**).

Les personnages otakus ne reçoivent cependant pas les bénéfices habituels d'une priorité A ou B en ressources. Voyez **Allocation des ressources**, page suivante.

La magie est la priorité E des otakus. Il n'y a pas d'exemple connu d'otaku magiquement actif. Les otakus humains doivent assigner la priorité D en race, et les priorités B et C aux attributs et aux compétences. Les otakus métahumains, dans un jeu standard, doivent répartir leurs priorités C et D entre leurs attributs et leurs compétences.

CHOIX DES ATTRIBUTS

Le maximum racial des attributs mentaux des personnages otakus est augmenté de 1 point. Le maximum racial de leurs attributs physiques est réduit de 1 point. Ces modifications reflètent des potentiels qui semblent inhérents aux enfants choisis pour devenir otakus.

Si un joueur décide de n'allouer que 1 point à chacun des attributs physiques de son personnage et diminue ses maximums raciaux de moitié pour ces mêmes attributs, il reçoit 2 points supplémentaires pour augmenter ses attributs mentaux de la façon qu'il désire. Dans ce cas-là, augmentez de 2 points plutôt que de 1 les maximums raciaux des attributs mentaux. Cela représente une formule souvent utilisée par les otakus, dont le développement physique inférieur à la normale, parfois même l'incapacité physique, est compensé par un Q.I. très élevé et une incroyable détermination.

CHOIX DES COMPÉTENCES

Un otaku doit allouer au moins 6 points, mais pas plus de 8, à sa compétence Informatique de départ. Il peut se concentrer en Logiciels et se spécialiser en Utilisation de Consoles.

L'une des voies (voir **Voies**, plus bas) peut recevoir un indice de départ de 6. Une autre peut avoir un indice de 5, et une troisième un indice de 4. Les autres voies ne peuvent pas débuter avec un indice supérieur à 3.

Les seules compétences d'Étiquette que les otakus puissent choisir à la base sont Étiquette (Matrice) et Étiquette (Rue).

Toutes ces restrictions ne s'appliquent qu'à la création d'un personnage otaku. Les joueurs sont libres d'augmenter leurs compétences au fil des parties pour aboutir à un personnage plus équilibré. Souvenez-vous que la plupart des otakus, au début de leur carrière, sont un étrange mélange de gosses autistes et de techniciens ultracompétents, avec une expérience de la vie extrêmement limitée. Ces règles sont conçues pour simuler ce profil.

Voies

Les otakus apprennent 5 compétences spéciales qu'ils utilisent comme utilitaires dans les opérations système. Ces compétences, appelées voies, sont nommées d'après les 5 sous-systèmes des ordinateurs de la Matrice : Accès, Contrôle,



Index, Fichiers et Esclave. Chaque fois qu'un otaku veut accomplir une opération système, il utilise la voie appropriée pour diminuer le seuil de difficulté. Par exemple, une opération analyse de sécurité requiert un test de Contrôle. Un decker normal pourrait diminuer le seuil de difficulté de ce test avec un utilitaire analyse. Un otaku utilisera plutôt l'indice de sa voie de Contrôle.

Lorsqu'il crée un personnage otaku, le joueur reçoit un nombre de points égal à la moyenne de ses attributs mentaux (Charisme+Intelligence+Volonté)/3, arrondis à l'entier supérieur. Il peut répartir ces points à sa guise entre les différentes voies. Les points de compétence normaux peuvent aussi être utilisés pour augmenter les indices des voies.

Une fois en jeu, un otaku peut développer ses voies comme n'importe quelle autre compétence, en utilisant du karma.

Les voies sont des compétences générales. Il existe aussi des concentrations qui reproduisent les actions d'utilitaires spécifiques. Par exemple, la voie de Contrôle (analyse) sera uniquement active lorsqu'il sera question de faire des tests de Contrôle dans des opérations système qui auraient nécessité un utilitaire analyse, comme les opérations d'analyse de serveur ou d'analyse de CI. Les spécialisations des voies des otakus sont limitées à une seule opération - la voie des Fichiers (édition de fichier) par exemple.

CHOIX DES RESSOURCES

La haute priorité en ressources imposée aux otakus représente leurs compétences, leur histoire particulière et les outils que leur fournit la Résonance profonde. Cependant, un otaku ne reçoit que 5.000 nuyens au départ, comme si ses ressources avaient une priorité D.

TEMPS DE PROGRAMMATION

Chaque otaku reçoit une allocation de jours qu'il peut passer à programmer des utilitaires selon les règles des **Formes complexes**, ci-dessous. Cette allocation est de 3 fois l'indice d'Informatique du personnage. De plus, il reçoit le bonus de travail standard : (Intelligence + Charisme)/4.

Le joueur peut répartir ces jours à sa guise. Tous les programmes en chantier au début du jeu peuvent être achevés en cours de partie, comme pour toute conception incomplète.

ALTER EGO MATRICIEL

La Résonance profonde créé l'alter ego matriciel de l'otaku (l'équivalent de son persona) en se référant à ses attributs mentaux. L'apparence de l'alter ego est généralement fonction de la communauté d'otakus qui a élevé le personnage.

Tous les calculs sont arrondis à l'entier supérieur.

MPCP : (Intelligence + Volonté + Charisme)/3
Évasion : Intelligence
Masque : (Volonté + Charisme)/2
Senseurs : Intelligence
Solidité : Volonté

Réponse : (Intelligence + Volonté)/2 + 3D6
Armure : Volonté
Renfort : Volonté/2
Vitesse d'E/S : Intelligence x 100 Mp

AMÉLIORATION DES ATTRIBUTS

Le cyberware qui augmente les attributs mentaux des otakus majore directement les indices de son alter ego matriciel. Par exemple, un otaku qui reçoit un booster cérébral-2 modifiera les indices de son alter ego matriciel afin de refléter les augmentations de son indice d'Intelligence.

Les améliorations d'attributs mentaux par le karma augmentent également les indices de l'alter ego.

Les aspects du Charisme qui opèrent dans l'alter ego matriciel découlent de l'idée que se fait l'otaku de lui-même et de sa confiance en lui. L'aspect cosmétique est négligeable à côté de cela. Donc, les augmentations purement cosmétiques du Charisme, ou celles destinées à améliorer les compétences sociales, n'affectent pas les indices de l'alter ego matriciel. Par exemple, l'implantation de phéromones (page 18, **Shadowtech**) reste sans conséquence sur l'alter ego matriciel de l'otaku.

Pour des raisons encore inconnues, les augmentations magiques ne semblent pas modifier non plus l'alter ego matriciel. Elles affectent uniquement les actions de l'otaku dans le monde physique.

RÉPONSE

L'indice de Réaction d'un otaku est égal à la moyenne de ses indices de Volonté et d'Intelligence. Il reçoit 3D6 d'Initiative matricielle.

ARMURE/RENFORT

Les indices d'armure et de renfort (qui protègent contre les effets des CI grises ou noires) de l'alter ego matriciel sont basés sur la Volonté de l'otaku. Tous deux peuvent être augmentés en créant la forme complexe appropriée.

FORMES COMPLEXES

En plus de ses cinq voies, l'otaku peut «programmer» d'autres versions d'utilitaires pour son propre usage. Les otakus appellent ces utilitaires des formes complexes. En réalité, un otaku ne «programme» pas véritablement une forme complexe, il altère simplement le complexe nerveux et holographique de son propre cerveau pour produire les effets souhaités.

En termes de jeu, cependant, l'otaku crée une forme complexe en suivant un processus de 5 étapes. Ces étapes sont : la sélection de l'indice de la forme complexe, le payement du montant des points de karma nécessaires, la détermination de la taille de la forme complexe, le calcul du temps de base nécessaire à sa conception et, enfin, la réalisation de cette conception.

L'indice de la forme complexe ne peut pas dépasser l'indice d'Informatique de l'otaku, ou celui d'une concentration ou d'une spécialisation appropriée. Après l'avoir choisi, l'otaku doit payer un nombre de points de karma égal à cet indice.

Ensuite, déterminez la taille de la forme complexe. Elle se calcule de la même manière que pour un programme, en utilisant la formule suivante :

(indice de la forme complexe au carré x multiplicateur de l'utilitaire) + (indice d'option au carré + multiplicateur d'option) = taille en Mp

Le multiplicateur est le multiplicateur de l'utilitaire dont la forme complexe doit reproduire les effets. Les otakus incluent aussi des options dans leurs formes complexes, comme indiqué



dans la formule. Cependant, les options comme l'optimisation, l'auto-compactage et autres économiseurs d'espace sont à la fois inutiles et interdites pour les formes complexes. N'oubliez pas que les formes complexes ne sont pas stockées dans un deck, mais directement dans le cerveau du decker. Leur taille sert uniquement à déterminer le temps de base nécessaire à leur conception, et n'intéresse pas le stockage ni le chargement.

Après avoir établi la taille de la forme complexe, calculez le temps de base nécessaire à sa conception, en utilisant la formule suivante :

Taille de la forme complexe x 2 = temps de base, en jours

L'otaku peut réduire le temps de base en utilisant son bonus de travail :

(Intelligence + Charisme)/2 (arrondi à l'entier supérieur) = bonus de travail de l'otaku

Le bonus de travail d'un otaku réduit le nombre de jours nécessaire à la conception, de la même façon qu'un bonus de travail standard (voir **Bonus aux travaux**, page 77, pour une explication de ce bonus). De plus, un otaku peut ajouter 1 point à son bonus de travail en dépensant un nombre de points de karma égal à l'indice de la forme complexe conçue. Par exemple, pour créer une forme complexe d'indice 7, l'otaku peut dépenser 7 points de karma pour accroître son bonus de travail de 1 point, ou 14 points de karma pour l'accroître de 2 points, etc. Après avoir appliqué ces bonus à son temps de base, l'otaku dépense les jours de travail dont il a besoin pour mener à bien la «programmation» de la forme complexe dans son cerveau.

Le temps de base d'amélioration d'une forme complexe se calcule de la même manière que pour les utilitaires (voir **Améliorations**, page 107). Lorsqu'un otaku améliore une forme complexe, l'ancienne version continue de fonctionner normalement jusqu'à la fin de la programmation. À ce moment, le nouvel indice remplace l'ancien. L'otaku doit ensuite dépenser un nombre de points de karma égal à l'indice final de la forme complexe améliorée.

Un otaku ne peut pas améliorer son MPCP ou ses programmes persona comme une forme complexe, parce que ces outils dépendent directement de ses attributs mentaux. Toutefois, il peut développer ses indices d'armure et de renfort. Il doit les augmenter en se référant à son niveau actuel. Par exemple, si un otaku a 6 en Volonté, il dispose automatiquement de 6 points d'armure. Pour améliorer son armure comme une forme complexe, l'otaku doit l'augmenter à 7 ou au-delà.

SPRITES

Les otakus appellent les structures autonomes *sprites* et on prétend qu'ils en feraient un large usage. Un otaku crée un cœur de structure selon les règles normales (voir **Structures autonomes**, page 105). Les otakus ne peuvent pas utiliser de structure créée par quelqu'un d'autre. Chacun d'eux doit concevoir les siennes. Ils doivent pour ce faire dépenser un nombre de points de karma égal à l'indice du cœur de chaque structure.

Après avoir achevé un cœur de structure, l'otaku peut y programmer toute forme complexe en sa possession ainsi que des utilitaires opérationnels. L'indice d'une forme complexe dans un sprite ne doit pas excéder l'indice de l'otaku dans cette forme. De même, l'indice d'un utilitaire chargé dans le sprite ne peut pas excéder l'indice de l'otaku dans la voie correspondante. Lorsqu'il charge des utilitaires opérationnels, l'otaku suit les règles standard de chargement d'une structure (voir **Structures autonomes**, page 105).

À ce stade, l'otaku a l'opportunité de dépenser un nombre de points de karma égal aux indices de formes complexes et d'utilitaires chargés dans le sprite pour le renforcer. S'il le fait, un plantage n'a plus pour effet que de démanteler temporairement le sprite. Son architecture restera intacte et il redeviendra disponible dès que l'otaku se déconnectera du système. Si l'otaku ne dépense pas ces points, le sprite est irrémédiablement effacé au premier plantage. Le cœur seul survivra, mais toutes les formes complexes et les utilitaires seront perdus.

OTAKUS ET NIVEAU TECHNOLOGIQUE

La Résonance profonde permet à un otaku de s'adapter continuellement à la Matrice - certains otakus déclarent qu'elle serait même l'unique cause des changements dans la Matrice. Les otakus sont donc toujours en harmonie avec le niveau technologique et n'ont pas à s'adapter à ses augmentations.

OTAKUS ET DÉGÂTS

Le lien intime existant entre l'otaku et son alter ego matriciel créé par la Résonance profonde rend l'otaku plus vulnérable aux dommages qu'un decker normal.

Tous les dommages subis par son icône doivent être reportés sur son moniteur de condition étourdissement. Les CI noires attaquent le moniteur de condition physique de l'otaku de la même façon que pour un decker normal.

Les CI grises sont spécialement dangereuses pour les otakus. Si l'alter ego matriciel souffre de dommages permanents infligés à un des indices de persona, cet indice reste diminué jusqu'à ce que le personnage ait pu le reprogrammer à sa valeur originelle. C'est la seule exception à la règle disant que les otakus ne peuvent pas programmer leurs indices de persona. D'un autre côté, cette programmation ne requiert aucune dépense de karma, seulement du temps.

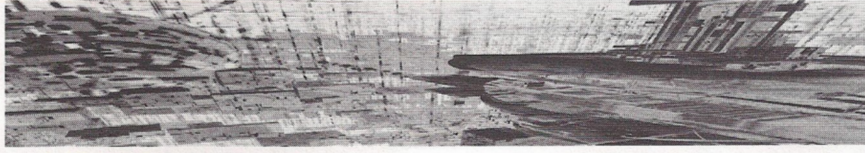
Les dommages infligés à une forme complexe par une CI kamikaze ou un programme hérisson la neutralise jusqu'à ce que l'otaku se déconnecte. Les formes complexes se réparent d'elles-mêmes au rythme de 1 point par heure, mais ne régénèrent pas si l'otaku souffre de lésions mentales ou physiques. L'otaku doit d'abord guérir pour que ses formes complexes puissent se réparer.

Par contre, les voies d'un otaku sont invulnérables aux CI kamikazes et aux programmes hérissons. Un otaku peut utiliser sa voie de Contrôle autant de fois qu'il le désire en présence d'une CI kamikaze sans que la CI ne réagisse.

De plus, les otakus sont immunisés contre les virus comme les programmes couleuvres.

JOUER UN OTAKU

Tu ignores qui étaient tes parents, s'ils t'ont abandonné dans une poubelle ou si ta mère est morte en couches. Mais ça ne fait pas grande différence, maintenant. Tu as eu le froid et la faim en héritage, et tu volais de la nourriture pourrie dans les poubelles, en te cachant des plus grands. De temps en temps, la rumeur t'avertissait que les chasseurs étaient là et, avec l'odeur de ta peur qui perçait même ta puanteur habituelle, tu rampais au sol



jusqu'à ce qu'ils soient partis. Maintenant, tu sais ce qu'ils pouvaient être. La liste est longue : proxos pour maisons de chair fraîche, vendeurs d'organes cherchant des tissus jeunes à bon marché, «sportifs» chassant n'importe quel gibier capable de courir, de penser et parfois même de supplier. Mais il n'y avait pas de pitié là-bas. Pour personne.

Tu as survécu quelques temps. Et un jour, tu as rencontré quelques gamins plus âgés dans ton squat. Ils ne ressemblaient pas aux autres que tu connaissais. Aujourd'hui, tu connais la différence entre la malnutrition et la bonne santé, entre les fringues propres et les hardes ignobles. Mais en ce temps-là, tu savais juste qu'ils étaient différents. Ils t'ont parlé et t'ont emmené avec eux.

Ils t'ont montré des choses nouvelles et t'ont enseigné des noms pour elles. Ils t'ont enseigné les nombres, et à quoi ils servent. Ils t'ont enseigné quelque chose de nouveau et de bien meilleur que tout le reste. Tu as appris que ça s'appelait l'amitié.

Ils t'ont donné ton premier datajack et t'ont montré comment t'en servir. Après, tu as découvert la Résonance profonde et tu as commencé à apprendre les voies, les formes complexes, la nature de ton nouveau chez-toi - la Matrice.

Jouer un otaku signifie que votre personnage, d'une manière ou d'une autre, a passé ses plus jeunes années comme enfant abandonné dans un environnement d'une extrême pauvreté. Il a survécu en mendiant et en volant, et a été soumis aux humeurs de certaines des pires ordures qui aient jamais vécu dans le Sixième Monde. Des otakus plus âgés ont reconnu son potentiel et l'ont arraché à cette vie. Ils lui ont donné à manger, un abri, une éducation et pour la première fois, le sens de la communauté.

En dehors de la structure tribale de la communauté otaku, votre personnage sera quelque peu handicapé socialement, et manquera singulièrement de bonnes manières. Bien sûr, la stabilité mentale est l'une des premières exigences des otakus lorsqu'il recrutent de nouveaux membres, car un esprit faible deviendrait fou avec tout ce qu'il lui faudra vivre. Mais aucun otaku n'a jamais vécu comme les enfants des séries à la tridéo. N'espérez pas que les non-otakus apprécient beaucoup votre personnage ; ils le trouveront probablement bizarre et feront de gros efforts pour l'éviter autant que possible.

Au mieux, un jeune otaku est souvent bourru et asocial, même selon les standards des shadowrunners. Il est arrogant pour tout ce qui concerne la Matrice et plus qu'à moitié convaincu que rien de ce qui est extérieur à la Matrice ne saurait présenter le moindre intérêt, hormis son confort ou sa sécurité personnelle. Le bien-être des autres otakus de sa communauté est important pour lui. Le bien-être de tous les autres otakus vient ensuite. Les amis personnels, s'il en a, arrivent en troisième, et le reste du monde suit en une lointaine quatrième position. Ces priorités peuvent se manifester par un comportement intensément immature ou par une rudesse et un sang-froid totalement dépourvus de ce qu'on appelle communément de «l'affection». Avec le temps, les otakus peuvent sans doute devenir des êtres humains plus normaux, avoir des amis, prendre des responsabilités, et même faire confiance aux autres, suivant le code des ombres. Comment le savoir ? Personne n'a encore eu le plaisir d'apprécier la compagnie d'un otaku d'âge mûr.

CYBERADEPTE OU TECHNOCHAMAN ?

Les otakus sont divisés en deux groupes différents : les cyberadeptes et les technochamans. Les deux groupes ont des capacités différentes, mais surtout une conception diamétralement opposée de la Résonance profonde et de leur propre place dans le monde.

Les cyberadeptes sont rationnels et technophiles, et peut-être plus à même psychologiquement de comprendre l'action spécifique des programmes et l'organisation des flux de données que les autres otakus. Ils voient leur état comme une fusion naturelle et inévitable de l'humanité et de la technologie. Ils ont aussi tendance à exprimer ces concepts en termes précis, parfois même en formules.

Les technochamans considèrent la Matrice comme une entité vivante, avec laquelle ils ont appris à fusionner spirituellement. Ils sont plus mystiques, plus holistiques dans leurs descriptions des opérations et des performances des systèmes que les autres otakus. Beaucoup de technochamans affirment que la Résonance profonde aurait été produite par les esprits de la Matrice.

Pour simuler ces différences dans ses parties, le maître de jeu peut appliquer les bonus suivants aux cyberadeptes et aux technochamans :

Les cyberadeptes disposent d'un modificateur de +1 à l'indice de toutes les formes complexes qu'ils apprennent. Ils doivent créer la forme avant d'obtenir le bonus - qui n'affecte pas la taille. Ce bonus reflète la perception particulière qu'ont les cyberadeptes des détails des opérations matricielles.

Les technochamans réduisent de 1 point leur seuil de difficulté lorsqu'ils utilisent leurs voies. Ce bonus reflète leur approche de la Matrice : une gestalt avec laquelle ils fusionnent.

Les joueurs choisissant l'une ou l'autre de ces orientations doivent jouer leur personnage en conséquence.

MYSTÈRE DES OTAKUS

Même les otakus ne savent pas pourquoi ils ont été confrontés à la Résonance profonde. Les technochamans du nexus de Denver déclarent que le travail de Shiva et des autres opérateurs qui entretiennent le nexus aurait, d'une certaine façon, créé un cyberspace où eux, les véritables enfants de la Matrice, peuvent percevoir les profondeurs bien mieux que les dinosaures de l'ancienne école. Certains d'entre eux pensent que les vrais esprits de la Matrice existent dans cet environnement. D'autres déclarent que la Résonance profonde n'est qu'une étape de l'évolution humaine, et que les cyberadeptes en sont la suivante après les premiers hominidés.

Parmi les non-otakus, des théories encore plus bizarres circulent. Certains elfes très âgés sont d'accord avec les technochamans pour dire qu'un Grand Esprit aurait appris à se manifester dans la Matrice, qu'il en serait originaire de la même façon que les esprits de la Nature sont originaires de leur domaine. Un decker très expérimenté de Seattle a émis la théorie, peu avant de disparaître, que le virus de 2029 aurait évolué en une forme de vie cybernétique supérieure, comme l'homo sapiens à partir du limon des premiers océans, et qu'il aiderait les enfants de la Matrice à évoluer vers une forme similaire à la sienne. Un rapport top secret adressé au conseil d'administration d'Aztechnology suggère l'existence d'une super IA quelque part dans le cyberspace, qui fonctionnerait désormais de façon indépendante et utiliserait les otakus comme agents. Difficile de dire sur quoi reposaient les convictions de l'auteur. Celle-ci s'est suicidée quelques jours après avoir remis son rapport, que ses supérieurs ont classé comme le produit d'un esprit déséquilibré. Un journaliste de Berlin a laissé des notes partielles suggérant que des extraterrestres se seraient installés dans la Matrice et élèveraient des enfants terriens pour créer une armée de soldats matriciels. Ses

éditeurs ont envisagé d'utiliser cette histoire après l'accident de voiture qui lui a coûté la vie, mais n'ont pu mettre la main sur le reste de ses fichiers et ont abandonné toute l'affaire.

Tout ça pour dire que les personnes qui ont des théories sur les technochamans et les cyberadeptes feraient mieux d'adopter un profil bas.

Au-delà de ces différentes explications, l'expérience de la Résonance profonde observe certains schémas. Les technochamans parlent d'un voyage instantané vers un endroit qui ne ressemble à aucun lieu de la Matrice ni du monde physique. Ils auraient rencontré là-bas un être, ou des êtres, qui leur aurait offert les germes de la connaissance et leur aurait permis d'utiliser leurs facultés particulières dans la Matrice. Les cyberadeptes, d'un autre côté, racontent qu'ils se trouvaient toujours dans la Matrice, mais qu'ils en ont perçu les connexions et les flux de données avec une précision transcendantale. Tous ont émergé de cette expérience avec les capacités décrites dans ce chapitre. Parfois, ils replongent dans cette stase et, à leur retour, ils montrent de nouvelles capacités ou partent pour d'obscures missions.

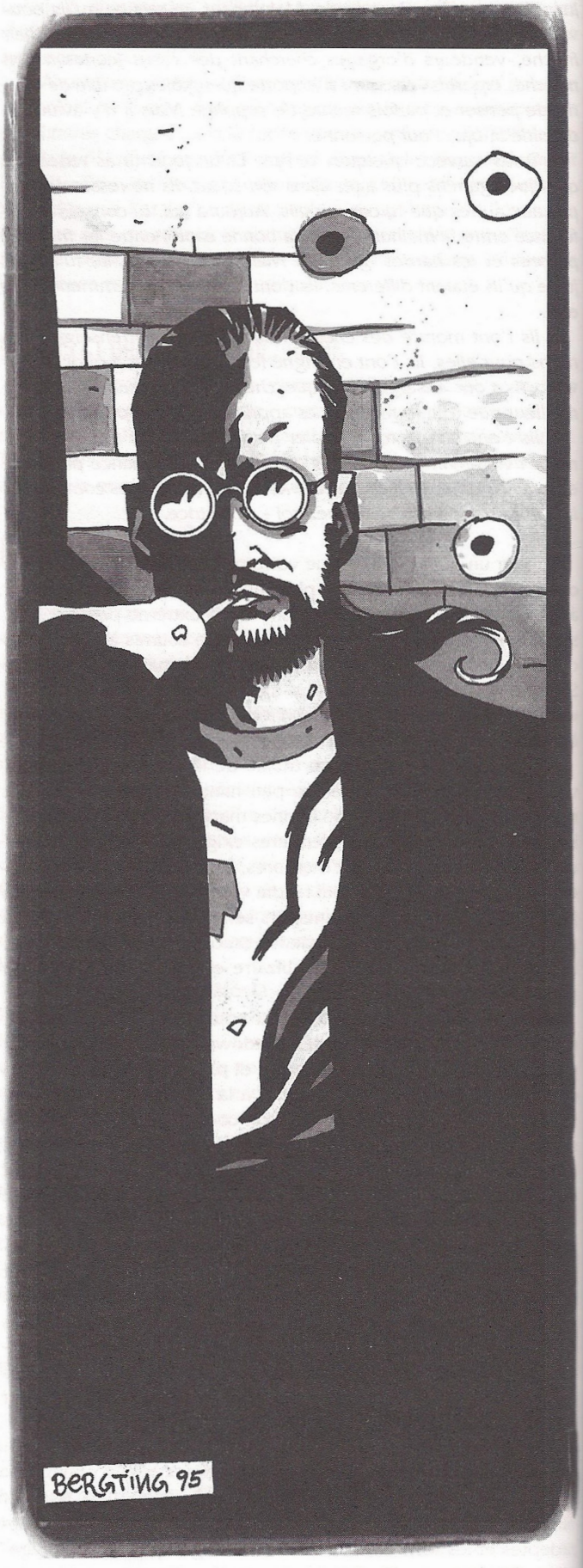
QU'EST-CE QUI SE PASSE RÉELLEMENT ?

Bonne question. Malheureusement, ceux qui pourraient y répondre préfèrent se taire. Parfois, un otaku reçoit une mission qui semble émaner de la Résonance profonde elle-même. Ces missions peuvent être insignifiantes ou lourdes de conséquences. Les plus simples peuvent inclure l'acheminement de programmes à des endroits et à des moments spécifiques, le genre de boulots qu'effectuent généralement des courriers de sécurité. Les plus importantes visent à contrarier les plans de certaines corporations, en neutralisant ou en assassinant des magiciens impliqués dans des recherches particulières, par exemple, ou en piratant les fichiers de recherche pour saboter un projet, ou encore en empêchant certains meurtres, accidents camouflés ou assassinats délibérés.

Souvent, les otakus remplissent leurs missions sans manifester la moindre trace de compassion. Mais avec le recul, on se rend compte que ces missions œuvrent toujours dans le sens de la liberté ou de l'humanité en général - comme si elles avaient été dictées par une entité percevant les interactions d'événements parfois anodins et souvent sans rapport aucun à travers le monde. Serait-ce le véritable fantôme dans la Matrice ? Ou des enfants jouant aux dieux avec des pouvoirs que leurs aînés ne contrôlent pas ?

Malgré les informations qui existent sur les otakus, beaucoup d'aspects de ces individus demeurent encore inconnus. S'il existe une sorte de puissance cachée guidant les otakus, pourquoi son choix s'est-il porté sur une armée d'enfants n'ayant virtuellement aucune expérience de la vie en dehors de la Matrice ? Et pourquoi les cyberadeptes et les technochamans subissent-ils des expériences différentes ? Qu'est-ce qui provoque ces mutations du cerveau humain que les généticiens du XXIème siècle ne parviennent pas à comprendre, encore moins à reproduire ?

Peut-être que de futurs explorateurs de cet étrange univers appelé la Matrice pourront un jour trouver la réponse à certaines de ces questions.



POINTS CHAUDS DE LA MATRICE

Okay. Maintenant, les mauvaises nouvelles...

- Anonyme



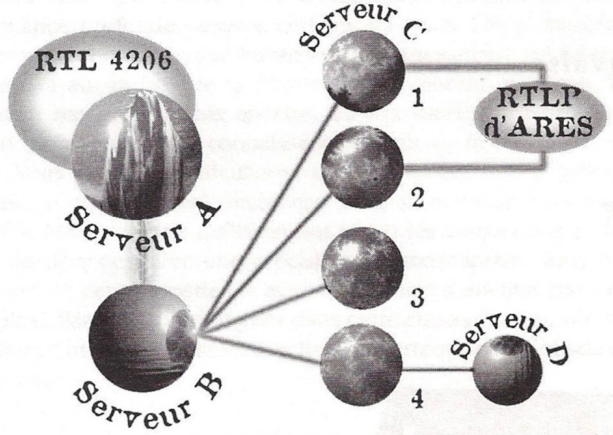
Ce chapitre fournit des informations exclusivement destinées au maître de jeu. Les joueurs ne devraient pas poursuivre plus avant leur lecture. Sérieusement.

Points chauds de la Matrice propose trois systèmes matriciels typiques, des serveurs que vous pourrez utiliser «en l'état» ou modifier pour créer de nouveaux schémas de sécurité. En fait, vous devriez mettre votre casquette de «méchant programmeur des systèmes de sécurité corporatistes» et changer l'intégralité des données suivantes. De cette manière, tout joueur qui aura lu ce chapitre (eh, vous... oui, VOUS - croyez-vous vraiment que nous ne savons pas que vous continuez à lire ce texte ! ?!) sera pris entièrement par surprise. Ha.

ARES MACROTECHNOLOGY

Réseau Régional des Ventes

RTL: NA/UCAS-SEA-4206-555-6583



On dit souvent qu'Ares a tellement de retard du point de vue technologique que ce n'est même pas la peine de pirater ses fichiers. Ce genre d'intox doit émaner directement des publicitaires d'Ares, et si vous y croyez vraiment, j'ai une super affaire pour vous : une petite villa à vendre dans la zone toxique de Jersey. Les ingénieurs d'Ares ont conçu leurs systèmes pour une surveillance maximale des flux de données. Les transactions et les données transmises de l'un des serveurs à un réseau local doivent passer à travers des goulots d'étranglement très puissants. Les systèmes eux-mêmes sont relativement pauvres en CI, ce qui permet une efficacité maximale, tandis que les goulots d'étranglement concentrent tous les systèmes de sécurité matricielle...

Le complexe du réseau régional des ventes, indiqué ici, est un système articulé, qui donne sur un système vert ouvert au public où Ares offre ses simsens promotionnels et ses fichiers de données non-classés à ses clients. Caché derrière les salles des ventes réside le goulot d'étranglement désigné comme le serveur B. Il défend les systèmes les plus sensibles mais ne dispose d'aucune données de valeur en lui-même. Le serveur B est relié aux serveurs C1 à C4 : respectivement la comptabilité, l'assistance technique, la stratégie commerciale et la maintenance. Les serveurs C1 et C2 disposent de points d'accès au RTLP local d'Ares. Les serveurs C1 et C3 renferment quelques données négociables.

C4, le secteur de maintenance, inclut la plupart des modules esclaves qu'une équipe peut désirer contrôler pour s'introduire dans les bâtiments. Les trucs les plus chauds - les fichiers de données des cadres, les courriers de sécurité et les modules esclaves de sécurité - occupent le serveur D, relié au serveur C4.

D'autres serveurs d'Ares tout aussi intéressants peuvent être atteints à travers le RTLP.

Serveur A : Vert•5/8/10/8/10/10

Données négociables : 0

Le serveur A est représenté par une métaphore standard de bureau/salle des ventes mixée avec une iconographie SMU, il n'est donc pas considéré comme un système modelé. Tout filtre de réalité dominera automatiquement le serveur A. Les deckers en quête de données négociables n'y trouveront que quelques simsens de jeux - ceux sur le matériel militaire sont absolument géniaux - et des catalogues présentant tous les produits Ares.

Visiter les fichiers des ventes et des promos ne requiert aucune opération et n'affecte pas le pointage de sécurité. Tout decker avec un créditube à connecter, qu'il s'agisse d'un compte légal ou d'une somme d'argent garantie, peut commander n'importe quel produit Ares à travers ce serveur, comme tout client qui se connecte légalement. Passer une commande sans payer nécessite une infiltration dans le serveur C1 pour y insérer une fausse facture.

Le sous-système d'accès contient une connexion discrète au serveur B. Une opération analyse d'accès réussie en révélera l'adresse.

Faisceau de Sécurité du Serveur A

Niveau d'activation	Conséquence
6	Sonde-6
11	Trace-7
16	Si le point d'entrée n'est pas localisé : Trace-8 piégée (Killer-7) Si le point d'entrée est localisé : alerte passive
21	Killer-7 expert/attaque + 2
25	Alerte active
31	Blaster-7 (armure)
35	Sonde-7 piégée [Blaster-6 (armure)]
40	Extinction

Serveur B : Orange•10/14/15/16/14/18

Données négociables : 0

Le serveur B est un goulot d'étranglement des plus coriaces, mais c'est aussi un système SMU. Un filtre de réalité donnera un avantage au decker dans ce serveur.

Le pointage de sécurité du serveur B accumule tous les succès du système durant la course. Ainsi, un decker qui récupère 5 points en passant du serveur B au serveur C1, puis qui reçoit 2 points supplémentaires en se connectant de nouveau au serveur B a un pointage de sécurité de 7. Les programmes passifs, comme les CI traces, ne s'activeront pas si le decker est dans un autre serveur, mais elle l'accueilleront dès son retour au serveur B. Les CI autonomes suivront le decker à partir du serveur B s'il se connecte à un autre serveur du système !

Faisceau de Sécurité du Serveur B

Niveau d'activation	Conséquence
4	Trace-10
7	Sonde-8
11	Sonde-10 piégée (Killer-8)
16	Alerte passive
19	Ripper-acide-10 (armure, esquive)
22	Blaster-12 expert/défense + 1
26	Alerte active
30	Construct expert/attaque + 2 (armure) Blaster-7 Ripper-acide-5 Kamikaze-4
35	CI noire-8 (armure)
38	Extinction



Réseau C : Vert•7/12/13/15/12/13

Données négociables de C1 (comptabilité) : 8
Données négociables de C2 (support technique) : 5
Données négociables de C3 (stratégie commerciale) : 6
Données négociables de C4 (maintenance) : 4
Densité des données négociables : 2D6 x 15 Mp

Les serveurs du système C ont tous les mêmes logiciels et les mêmes CI, en incluant les CI traces qui se désactiveront dès l'éjection du decker. Les CI autonomes poursuivront le decker dans les autres serveurs du système C et dans le serveur B. Le pointage de sécurité reste effectif dans tous les serveurs. Par exemple, dans le serveur C1, un decker a un pointage de sécurité de 4 ; il se reconnecte ensuite au serveur B avant de retourner dans le serveur C1 ; son pointage de sécurité repart à 4.

Le modelage de C1 représente, à première vue, un bureau corporatiste classique, mais les icônes des secrétaires sont toutes des gravures de mode masculines souriantes et amicales. Les programmes superviseurs sont tous féminins. C'est de l'excellent modelage, subtil, mais solide. Un decker avisé à tout intérêt à se choisir une apparence de «executive woman» s'il veut se fondre dans le décor.

La métaphore du C1 date de l'époque où Regina O'Meara a remplacé Ted Harcourt à la tête du département comptabilité. Harcourt avait choisi des icônes de reines du porno comme concept de base de l'iconographie du réseau. La pudeur nous empêche de dire comment nous sommes au courant, mais certains deckers se sont connectés et ont piraté des fichiers sans valeur rien que pour se rincer l'œil.

La métaphore du C2 est celle d'un vieux parc d'attractions. Les montagnes russes représentent l'index et l'accès aux fichiers de faible sécurité. Le decker tourne et hurle jusqu'à ce qu'il atteigne le bon fichier, ensuite, la voiturette sort des rails et vole dans les airs jusqu'au dit fichier.

Les fichiers les plus secrets sont rangés dans la maison des horreurs.

Les passages permettant d'accéder au RTLP sont dans le sous-système d'accès des serveurs C1 et C2. Des CI brouillages protègent les deux NA, et un decker doit accomplir une opération décryptage pour se connecter au RTLP.

C3 utilise le modèle du bureau standard, bien qu'il soit considéré comme un système modelé.

Des tables de contrôle lumineuses et ultratechnologiques parsèment l'environnement du serveur C4, constellé d'ascenseurs et de tuyauterie. Tous les systèmes automatiques sont gérés par le serveur C4, hormis les senseurs de sécurité et les alarmes, installés dans le serveur D. Les hôtesses utilisent une iconographie très précise de petits robots très sympathiques avec de grands sourires gravés sur leur visage. Le reste est en SMU. La porte secrète est installée alternativement et aléatoirement dans les différents sous-systèmes, changeant de place à chaque nano-seconde, ce qui oblige un decker à la chercher chaque fois qu'il désire s'y connecter.

Faisceau de Sécurité du Réseau C

Niveau d'activation	Conséquence
5	Construct (armure) Killer-5 Sonde-2 Trace-5
9	Si le point d'entrée n'est pas localisé : Trace-6 Si le point d'entrée est localisé : Killer-6
13	Alerte passive
18	Ripper-marqueur-7
24	Blaster-6
29	Alerte active
33	Foudre-7
37	CI noire experte/attaque + 2
42	Extinction

Serveur D : Rouge•9/15/14/16/14/16

Données négociables : 11
Densité des données négociables : 2D6 x 5 Mp

Il y a 2 chances sur 6 pour que tout module esclave présent dans le système soit piégé avec une bombe matricielle-6. Le modelage du serveur évoque un échiquier géant. Plus les CI qui attaquent le decker sont sombres, plus leur valeur sur l'échiquier est importante : le pion pour une sonde, le cavalier pour une trace, la dame pour une CI noire.

Faisceau de Sécurité du Serveur D

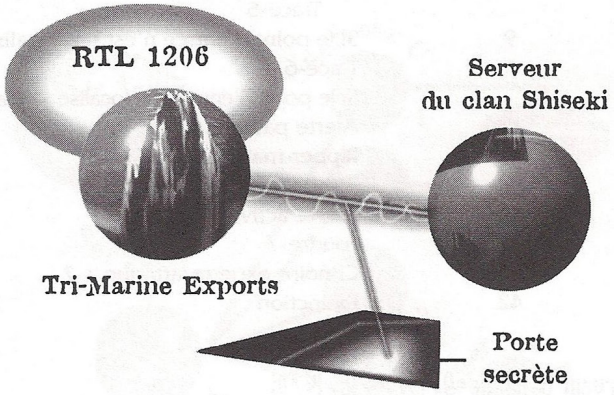
Niveau d'activation	Conséquence
3	Construct (esquive) Killer-6 Trace-6 Kamikaze-4
5	Sonde-8
8	Killer-8
10	Alerte passive
14	Foudre-10
16	Ripper-entrave-8
19	CI noire-10 (armure)
22	Extinction

SHISEKI•GUMO

On a l'habitude de dire que le crime ne paie pas. Que ça ait été vrai un jour ou l'autre, c'est en tout cas inexact au XXIème siècle. Il paye en fait si bien que la canaille a besoin de mégaordinateurs et de grilles d'accès pour tenir ses comptes. Les Shiseki-Gumo, un clan Yakusa d'importance moyenne de la région de Seattle, ne font pas exception à la règle. Ils opèrent dans le secteur du recel de technologie volée entre l'Amérique du Nord et l'Asie, l'espionnage industriel et la fourniture de communications sécurisées aux shadowrunners qui disposent d'un budget limité, doublant les criminels en col blanc et autres naïfs qui ne se rendent pas compte que les secrets que vous envoyez aujourd'hui sur le réseau d'un autre sont les pièces maîtresses du chantage que vous subirez demain.

Le clan dissimule son serveur principal derrière une couverture, une société-écran nommée Tri-Marine Imports. Son serveur ressemble à celui de n'importe quelle corpo de petite

taille jusqu'à ce qu'un decker le titille un peu trop. L'intrusion active alors un videur qui tranforme le serveur vert en serveur rouge et fait clignoter des CI dans tous les coins. Quand le videur entre en action, le système passe aussi d'une iconographie SMU à un modelage poussé.



Une porte secrète relie Tri-Marine au serveur du clan. Le code est amovible, permettant de l'installer facilement dans n'importe quel sous-système.

Le vrai système des Shiseki est modelé selon une métaphore historico-militaire. Tous les serveurs amènent le decker au milieu d'une célèbre bataille, issue de n'importe quelle période de l'histoire. Comme ces périodes changent continuellement, il est quasiment impossible à un decker de choisir une icône qui se fonde dans la métaphore.

Ce n'est pas pour rien que les yaks possèdent la réputation de rechercher, de poursuivre et d'exécuter quiconque s'infiltre dans leur système, ainsi que les amis et les complices du coupable et ceux à qui il a revendu ses données. Voilà un exemple, parmi d'autres, des systèmes qu'est capable de concevoir le Yakusa. Que les deckers le sachent avant de tenter l'aventure et, s'ils décident de se lancer malgré tout dans une passe matricielle, qu'ils investissent dans le meilleur camouflage possible et s'équipent de tous les utilitaires défensifs disponibles contre les CI traces.

Tri-Marine Imports : Vert-4/10/9/10/8/9

Données négociables : 0

Quel qu'il soit, le sous-système dissimulant la porte secrète menant au serveur du clan est infectée par une couleuvre dataworm.

Faisceau de Sécurité de Tri-Marine Imports

Niveau d'activation	Conséquence
4	Sonde-8
9	Sonde-8
15	Sonde-8 (note : si plusieurs CI sondes sont en activité au même moment, elles essayent toutes d'augmenter le pointage de sécurité lorsque le decker agit).
19	Videur : portez le code de sécurité à Rouge-9. Passez à un système modelé, prenant pour thème la fusion de différentes visions de l'enfer. Les démons et les diables occidentaux, les furies grecques tourmentant l'âme des damnés dans le Tartare, le dévoreur d'âmes d'Égypte, l'Enfer de Dante, le tout mélangé avec les enfers taoïstes chinois, etc.
21	Alerte passive
23	Killer-6
27	Alerte active
30	CI noire psychotrope-8 (effet Judas)
33	Extinction

Serveur du clan Shiseki : Rouge-10/16/18/14/16/14

Données négociables : 13

Densité des données négociables : 2D6 x 5 Mp

Tous les tests de systèmes incluent une scène de combat, individuel ou en mêlée, issu d'une des nombreuses périodes historiques utilisées.

Accès : Arts martiaux et histoire militaire du Japon
Contrôle : Grèce classique ou Rome
Index : Guerre de Sécession américaine
Esclave : Seconde Guerre mondiale

Les CI ont toujours une apparence qui respecte la métaphore et, presque toujours, à l'image d'un combattant de la scène. Jusqu'à ce que la CI lui inflige des dommages, le decker peut s'imaginer être en train d'effectuer une opération système et ne pas se rendre compte qu'il est attaqué.

Tous les fichiers importants sont codés avec des bombes matricielles (ce qui inclut toutes les données négociables).

Le sous-système Esclave ne fonctionne pas dans ce serveur, tout simplement parce que le système ne contrôle aucun appareil dans le monde physique.

Faisceau de Sécurité du Serveur du Clan Shiseki

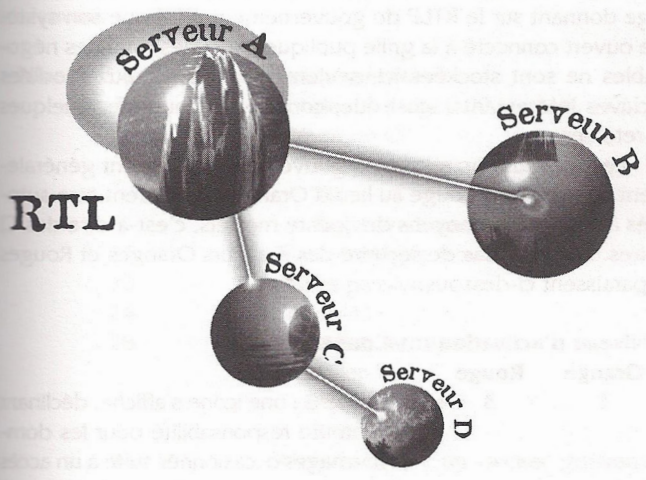
Niveau d'activation	Conséquence
3	Construct (armure) Sonde-6 Trace-6 Killer-6
5	Trace-10
8	Alerte passive
10	Sonde-8 piégée (Blaster en cascade-6)
14	Kamikaze plus-10
18	Alerte active
21	Construct [expert/attaque + 2 (esquive)] Killer-7 Blaster-7 Kamikaze-2
24	Blaster-10 (armure, bouclier)
27	CI noire-8
31	Extinction

FBI

Si un decker veut mourir vite, autant qu'il le fasse de façon constructive. Effectuer un raid sur l'un des bureaux fédéraux de Seattle ou d'ailleurs peut s'avérer très lucratif, sauf si la glace noire vous coince et vous grille.

Le diagramme suivant montre l'architecture classique susceptible d'être rencontrée dans tous les systèmes fédéraux en

dehors de FDC (le système de la capitale est beaucoup, *beaucoup* plus méchant). Ceci est un système non-sécurisé, l'un de ceux qui sont connectés à la grille. Les systèmes de sécurité maximale, comme le FBI, l'IRS et les systèmes des Renseignements Militaires gardent leurs données les plus secrètes dans des machines coupées des grilles. Les systèmes qui nécessitent une connexion au monde extérieur de temps à autre entretiennent des connexions aux RTLP du gouvernement, qui sont lourdement protégés.



Serveur A : Bleu•4/8/10/9/9/8

Données négociables : 2

Densité des données négociables : 2D6 x 20

Le serveur A abrite les banques de données publiques. C'est dans ce genre de système que les possesseurs de SIN peuvent venir recueillir les indemnités de l'assistance publique, et c'est là également que les citoyens se connectent pour renouveler un permis quelconque, déposer une plainte ou entrer en relation avec les fédéraux d'une manière ou d'une autre. Ce serveur n'apporte pas beaucoup d'améliorations par rapport à la bureaucratie des fonctionnaires d'avant la Matrice : les délais sont longs, l'iconographie est franchement ennuyeuse et il y a à peine suffisamment d'E/S pour le travail des opérateurs et pour le fonctionnement des systèmes experts.

L'apparence du serveur A, celle d'un réseau bureaucratique standard, est codée en SMU, avec une iconographie particulièrement mauvaise qui pourrait bien avoir été exigée par le gouvernement, comme c'est souvent le cas.

Les données négociables existent uniquement sous forme de fichiers énormes et encombrants - des rapports quasi-publics de transactions commerciales ayant eu lieu dans le serveur qui intéresseront forcément quelqu'un, quelque part.

Le sous-système Esclave est vraiment ridicule, car il ne contrôle que les lampes, l'air conditionné et autres petites choses de ce genre situées dans les locaux où les fonctionnaires attendent l'âge de la retraite.

Faisceau de sécurité des enregistrements fédéraux

Niveau d'activation	Conséquence
6	Un message apparaît, indiquant les amendes encourues pour l'accomplissement d'opérations illégales dans un système gouvernemental. Cette icône s'affiche également lorsque le decker se connecte et les logiciels gouvernementaux l'affichent de nouveau quand ils soupçonnent que quelque chose ne tourne pas rond.
11	Sonde-5
18	Un message apparaît, demandant à l'utilisateur de décliner son SIN, son code télécom et un certain nombre d'autres informations afin que le système puisse vérifier ses autorisations. Sans réponse pendant plus de dix secondes, l'icône active une CI Trace-8. Si le decker veut donner au système de fausses informations, il doit réussir un test de Contrôle, sans quoi la trace s'active. L'icône peut être détruite, mais compte alors comme une CI passive pour l'augmentation du pointage de sécurité.
25	Alerte active
30	Sonde-6 piégée (Blaster-7)
37	Les forces de police locales ou fédérales sont alertées. Un decker corporatiste arrive en 2D3 tours.
44	Extinction

Serveur B : Vert•8/12/13/14/12/13

Données négociables : 6

Densité des données négociables : 2D6 x 15

Le serveur B contrôle la gestion quotidienne des activités du site. Le bureau de la santé gardera des traces des destinataires, des paiements, des programmes médicaux, etc. Le bureau de la sécurité routière conserve une liste de tous les permis délivrés, des infractions signalées, etc.

Un decker à la recherche d'informations précises plutôt que n'importe quelles données négociables, trouve ici l'endroit à infiltrer pour pirater les fichiers personnels que les petits employés du gouvernement stockent (illégalement) dans le serveur. S'il recherche des données confidentielles (mais pas particulièrement secrètes), comme par exemple le dossier d'un employé en particulier, le serveur B est le bon endroit. Les fichiers secrets ayant un rapport avec le bureau géré par le serveur sont situés dans le serveur D.

Niveau d'activation	Conséquence
4	Sonde-7
10	Trace-7 (Killer-8)
15	Construct (armure) Ripper-acide-6 Blaster-6
20	Alerte passive
24	Ripper-marqueur-7



Niveau d'activation	Conséquence
29	Blaster-8 (armure et esquive)
34	Alerte active : un decker gouvernemental arrive en 2D3 tours.
39	Extinction

Serveur C : Orange ou Rouge•11/14/15/17/16/18

Le serveur C est, dans ce type d'architecture, un goulot d'étranglement qui contrôle l'accès au serveur D, avec son passage donnant sur le RTLP du gouvernement ainsi que son système ouvert connecté à la grille publique. Aucunes données négociables ne sont stockées ici, seulement de nombreux modules esclaves intéressants, ainsi que, comme de coutume, quelques CI retorses.

Les bureaux top secret du gouvernement utilisent généralement un serveur C Rouge au lieu d'Orange, et peuvent être autorisés à utiliser des moyens de riposte mortels, c'est-à-dire des CI noires. Les schémas de sécurité des serveurs Oranges et Rouges apparaissent ci-dessous.

Niveau d'activation		Conséquence
Orange	Rouge	
4	3	Sonde-8 : une icône s'affiche, déclinant toute responsabilité pour les dommages occasionnés suite à un accès illégal. Si le système utilise des CI noires mortelles, l'affichage comprend la mention : «L'utilisation d'une force mortelle est autorisée.»
9	7	Kamikaze-8
12	9	Trace-10 piégée (Killer-8)
16	12	Alerte passive
21	16	Construct expert (armure, défense + 2) Trace-8 Kamikaze-4 Ripper-marqueur-5
24	18	Blaster-8 en cascade
28	21	Alerte active : un decker gouvernemental est alerté. Dans le serveur orange, il arrive en 1D3 tours. Dans le serveur rouge, il intervient au tour suivant.
31	23	Construct expert (armure et bouclier, attaque + 2) CI noire-8 ; non-mortelle dans un serveur orange, mortelle dans un serveur rouge. Ripper-acide-6
36	27	CI noire-7 en cascade ; non-mortelle dans un serveur orange, mortelle dans un serveur rouge.
39	29	Extinction

Serveur D : Vert•10/17/18/13/15/14

Données négociables : 9

Densité des données négociables : 2D6 x 15 Mp

C'est le coffre au trésor. En plus des données de base, les informations top secret dont les shadowrunners ont généralement besoin au cours d'une aventure sont stockées dans le serveur D. Ce dernier contient également le NA connecté au RTLP fédéral.

Les fichiers des rapports incriminant les shadowrunners y sont stockés, mais s'ils ont été installés depuis plus de quelques heures, ils ont aussi été distribués aux banques de données de haute sécurité (des systèmes rouge-difficile) à travers le RTLP. Effacer ou modifier ces rapports nécessite une passe particulièrement dangereuse sur la grille du gouvernement.

Le sous-système Accès est protégé par une CI brouillage ; jusqu'à ce que le decker la décrypte, son persona ne peut pas se connecter au serveur. Tous les fichiers de sécurité maximum sont protégés par des CI brouillage, des bombes matricielles ou des couleuvres.

Niveau d'activation	Conséquence
5	Sonde-10 piégée (Killer-11)
9	Meute de CI Kamikaze plus-4 Killer-10 Ripper-marqueur-6
15	Trace-8 piégée (Foudre-10)
20	Alerte passive
24	Sonde-11
28	Construct (armure) Killer-7 Ripper-acide-7 Sonde-4
33	Alerte active : un decker gouvernemental est alerté et arrive en 1D3 tours.
39	Meute de CI Ripper-entrave-5 Ripper-acide-5 Ripper-voile-5 Ripper-marqueur-5
43	CI noire psychotrope-9 en cascade (cyberphobie)
48	Extinction



À propos des deckers gouvernementaux

Les indications suivantes, qui concernent les deckers gouvernementaux, s'appliquent également aux deckers corporatistes. Le maître de jeu peut créer un PNJ complet ou utiliser ces directives s'il a simplement besoin d'un gros decker bien méchant.

Les deckers gouvernementaux doivent être définis comme des adversaires inférieurs, égaux ou supérieurs aux PJ. Un adversaire inférieur aura un MPCP inférieur de 2 points à celui du decker. Un adversaire supérieur disposera, par contre, d'un indice de MPCP supérieur de 2 points. Un adversaire égal possédera le même MPCP, et sensiblement le même équipement que le decker. De même, un adversaire inférieur aura 1 point de moins d'accroissement de réponse, tandis qu'un adversaire supérieur bénéficiera de 1 point supplémentaire.

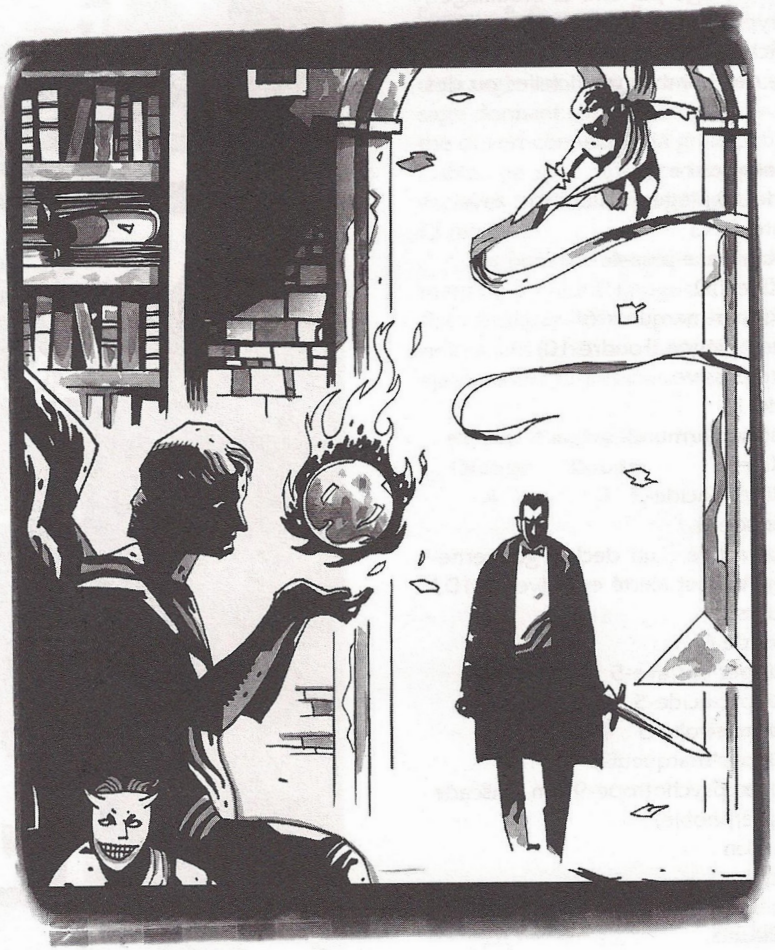
Les programmes persona des deckers corporatistes sont à leur maximum. Comme l'addition des indices du persona ne peut excéder trois fois le MPCP du deck et qu'il faut 4 programmes persona pour être complet, les deckers corporatistes disposent d'indices de persona égaux aux 3/4 de leur MPCP, arrondis à l'entier inférieur. Les deckers gouvernementaux et corporatistes qui circulent sans indice de Masque ont trois indices, égaux à leur MPCP.

Tous les utilitaires sont à leur valeur maximale, c'est-à-dire égaux au MPCP. Les adversaires inférieurs ont rarement des utilitaires avec options. Les adversaires supérieurs disposent de programmes qui ont tous un petit quelque chose en plus, à la discrétion du maître de jeu. Les utilitaires d'un adversaire égal dépendent du personnage decker : s'il est paré pour la guerre, son adversaire l'est aussi.

Ces PNJ utilisent généralement les programmes suivants : armure, attaque, voile et verrouillage. Ils peuvent également disposer d'un ou de plusieurs utilitaires attaquant les programmes d'un persona, spécialement quand leur travail consiste à «préparer» l'intrus à l'attaque d'une CI. Les adversaires inférieurs ne possèdent pas de programmes d'auto-réparation. Les adversaires supérieurs utilisent toujours les programmes médic et restauration. Les adversaires égaux utilisent les mêmes programmes que le decker.

Dans des systèmes où l'usage de riposte mortelle est sérieusement envisageable, n'importe quel PNJ decker peut être armé de programmes black hammer ou killjoy. Les deckers gouvernementaux aiment particulièrement utiliser des programmes trace, puisque leur travail consiste à faire respecter la loi matricielle à la fois dans le monde réel et dans les grilles.

Ces deckers utilisent des icônes légitimes dans les serveurs qu'ils défendent, et les CI ne les attaquent donc pas. Pour s'en prendre à eux, le decker doit utiliser le seuil de difficulté d'attaque d'une icône légitime (voir **Endommagement des icônes**, page 123).



APPENDICE



ACCÈS À LA MAISON DU HACKER

Largeur de bande de base	Coût	Disponibilité
10 Mp	500 ¥	4/12 h
20 Mp	1.500 ¥	4/24 h
40 Mp	5.000 ¥	6/48 h

PIÈCES DE CYBERDECK

Élément	Coût	Disponibilité	Index de rue
Trousse de cybernétique	1.500 ¥	5/48 h	2
Atelier de cybernétique	15.000 ¥	8/72 h	3
Usine de cybernétique	300.000 ¥	14/7 jours	4
Trousse de micro-électronique	1.500 ¥	5/48 h	2
Atelier de micro-électronique	15.000 ¥	8/72 h	3
Usine de micro-électronique	300.000 ¥	14/7 jours	4
Ordinateur personnel	20 ¥ par Mp de mémoire	Toujours	0,75

Encodeur de puce optique	Indice	Bonus de travail	Coût	Disponibilité	Index de rue
Sony Encoder I	0	0	1.200 ¥	4/24 h	1
Fuchi OCE/500	1	0	2.700 ¥	6/24 h	1
Sony Encoder II	2	+1	6.000 ¥	8/72 h	1,5
Hitachi RM-AX	3	+2	9.500 ¥	10/7 jours	2

Composant	Coût
Puces :	
Puce de code optique (PCO)	20 ¥ par Mp
Puce de mémoire optique (PMO)	5 ¥ par Mp
PCO crânienne	200 ¥ par Mp
PMO crânienne	50 ¥ par Mp
Circuits :	
Circuits de processeur logique (CPL)	25 ¥ x indice
Circuits de transport de données (CTD)	10 ¥ x indice
CPL crâniens	250 ¥ x indice
CTD crâniens	100 ¥ x indice

Composant	Temps de base	Seuil de difficulté	Coût
Boîtier :			
Base (impact 1)	NA	NA	Négligeable
Niveau I (impact 2, balistique 1)	NA	NA	500 ¥
Niveau II (impact 3, balistique 2)	NA	NA	2.000 ¥
Niveau III (impact 4, balistique 3)	NA	NA	5.000 ¥
Écran vidéo	12 h	4	100 ¥
Électrodes parallèles	48 h	nombre d'électrodes +1	250 ¥
Puce de stockage (PCO)	24 h	3	50 ¥ + 5 ¥ par Mp



COÛT DES ÉLÉMENTS

Indice du programme	FP (en nuyens)
1-3	100
4-6	200
7-9	500
10+	1.000

PERSONAWARE (tous les coûts sont en nuyens)

MPCP

$MPCP^2$ x [(8 x FP) + 195]
Base de FP : MPCP

Évasion ou Solidité

$Indice^2$ x [(3 x FP) + 95]
Base de FP : indice du programme

Masque ou Senseurs

$Indice^2$ x [(2 x FP) + 75]
Base de FP : indice du programme

Mémoire

Mémoire active : Mp x 7,5
Mémoire de stockage : Mp x 6

Interface ASSIST

Deck chaud : ($MPCP^2$ x [(FP x 2) + 40] + (MPCP x 50)
Deck froid : ($MPCP^2$ x [FP x 20]) + (MPCP x 25)
Base de FP : MPCP

Renfort

$Renfort^2$ x [(FP x 8) + 160] + (renfort x 70)
Base de FP : MPCP

Filtre de biofeedback CCMI

$MPCP^2$ x [(FP x 4) + 115] + 5.000
Base de FP : MPCP

Vitesse d'E/S

Vitesse en Mp/s x 30

Accroissement de réponse

($MPCP^2$ x réponse) x (FP + 80) + (réponse x 105)
Base de FP : MPCP

Interface satellite

$MPCP^2$ x [(FP x 2) + 40] + (MPCP x 35)
Base de FP : MPCP

ANTENNES PARABOLIQUES

Antennes permanentes	Coût
Standard portative (50 cm)	800 ¥
Grande portative (1 m)	1.200 ¥
Fixe (3 m)	900 ¥
Câble	10 ¥ le mètre

Composants d'une antenne de fortune	Coût
Électroniques	1.000 ¥
Toile plastique	5 ¥
Polymères en bombe (1 usage)	1 ¥

COÛT ET DISPONIBILITÉ DES PROGRAMMES

Indice du programme	Prix	Disponibilité	Index de rue
1-3	Taille x 100 ¥	2/7jours	1
4-6	Taille x 200 ¥	4/7jours	1,5
7-9	Taille x 500 ¥	8/14jours	2
10+	Taille x 1.000 ¥	16/30jours	3

TABLES DE CONSTRUCTION DES SERVEURS

Pour construire un serveur type, sélectionnez l'indice de sécurité désiré et la difficulté d'intrusion, puis faites les jets de dés appropriés pour déterminer la valeur de sécurité et les indices de sous-systèmes. La table d'allocation des données négociables fournit des formules pour déterminer les points de données négociables et la densité de données du serveur.

Cette densité peut être définie à l'avance ou au moment où le decker localise les données négociables et se prépare à les charger.

INDICES DE SYSTÈME

Difficulté d'intrusion	Valeur de Sécurité	Indices de sous-système
Facile	1D3+3	1D3+7
Moyenne	1D3+6	2D3+9
Difficile	2D3+6	1D6+12

ALLOCATION DES DONNÉES NÉGOCIABLES

Code de sécurité du système	Points de valeur	Densité des données
Bleu	1D6-1	2D6 x 20 Mp
Vert	2D6-2	2D6 x 15 Mp
Orange	2D6	2D6 x 10 Mp
Rouge	2D6+2	2D6 x 5 Mp

CONSTRUCTION DES FAISCEAUX

Ensuite, construisez le faisceau de sécurité. En premier lieu, lancez 1D6/2 et appliquez le modificateur approprié pour créer le premier stade de sécurité. Puis, répétez l'opération et ajoutez le résultat modifié au premier stade. Le résultat constitue le second stade de sécurité. Répétez le processus pour déterminer les stades de sécurité suivants.

STADES D'ACTIVATION

Code de sécurité du système	Modificateur au jet/ stade d'activation
Bleu	+4, pour une fourchette finale de 5 à 7
Vert	+3, pour une fourchette finale de 4 à 6
Orange	+2, pour une fourchette finale de 3 à 5
Rouge	+1, pour une fourchette finale de 2 à 4

Maintenant, déterminez les événements déclenchés par chaque stade de sécurité en utilisant la table des alertes. Lancez 1D6 pour chaque palier et ajoutez 1 au résultat du dé pour chacun des stades de sécurité correspondant à chaque niveau d'alerte.

ALERTES

1D6	Pas d'alerte	Alerte passive	Alerte active
1-3	Blanche réactive	Blanche autonome	Grise autonome
4-5	Blanche autonome	Grise réactive	Blanche autonome
6-7	Grise réactive	Grise autonome	Noire
8+	Alerte passive	Alerte active	Extinction*

* voir **Extinction d'un serveur**, page 53.

Ensuite, faites le jet de dé indiqué dans la table des CI appropriée pour déterminer la CI spécifique déclenchée à chaque stade de sécurité.

CI

CI blanches réactives

1D6	CI
1-2	Sonde
3-5	Trace
6	Kamikaze

CI blanches autonomes

2D6	CI
1-5	Crippler*
6-8	Killer
9	Trace piège**
10	Sonde piège**
11-12	Construct/meute

CI grises réactives

1D6	CI
1-2	Sonde piège*
3-5	Trace piège*
6	Kamikaze plus

CI grises autonomes

2D6	CI
2-5	Ripper*
6-8	Blaster
9-10	Foudre
11-12	Construct/meute

CI noires

2D6	CI
2-4	Psychotrope*
5-7	Mortelle
8-10	Non mortelle
11-12	Construct/meute

*Consultez la table des cibles des cripplers/rippers pour déterminer l'attribut persona attaqué par la CI.
**Consultez la table des CI piégées pour déterminer le type de CI piégées.



TABLES DE RÉFÉRENCE

CI CRIPPLERS/RIPPERS

1D6	Attribut visé
1-2	Solidité
3	Évasion
4-5	Masque
6	Senseurs

CI PIÈGES

2D6	CI
2-5	Blaster
6-8	Killer
9-11	Foudre
12	CI noire

INDICES DES CI

	Valeur de sécurité du système			
2D6	**4 ou moins**	**5-7**	**8-10**	**11+**
2-5	4	5	6	8
6-8	5	7	8	10
9-11	6	9	10	11
12	7	10	12	12

DÉFENSES/OPTION DES CI

2D6	Défense	2D6	Option
2-3	Armure et esquive	2	Cascade
4-5	Armure	3-5	Experte offensive*
6	Esquive	6-8	Aucune
7	Aucune	9-11	Experte défensive*
8	Bouclier	12	Cascade
9-10	Armure		
11-12	Armure et bouclier		

* Lancez 1D6/2 pour déterminer le modificateur.



TABLES DE CYBERCOMBAT

INITIATIVE DES CI

Code de sécurité du serveur	Initiative
Bleu	1D6 + indice de la CI
Vert	2D6 + indice de la CI
Orange	3D6 + indice de la CI
Rouge	4D6 + indice de la CI

SEUILS DE DIFFICULTÉ EN CYBERCOMBAT

Code de sécurité du serveur	Intrus	Autorisé
Bleu	6	3
Vert	5	4
Orange	4	5
Rouge	3	6



TABLES DE CONSTRUCTION DES PROGRAMMES

MULTIPLICATEUR DE PROGRAMMES

Programme persona	Multiplicateur
MPCP	8
avec filtre de réalité	10
Solidité	3
Évasion	3
Masque	2
Senseurs	2

TEMPS DE RÉPONSE DES SERVICES DE SÉCURITÉ

	Cible			
Indice de sécurité du point d'entrée	**Publique**	**Corporatiste**	**Mégacorporatiste**	**Gouvernementale**
B ou plus	10+2D6	15+2D6	8+2D6	10+1D6
C	10+4D6	15+3D6	10+1D6	10+1D6
D	20+4D6	10+2D6	5+1D6	5+1D6
Z	NA	10+1D6	5+1D6	5+1D6
Sur place	NA	2D6/2	1D6/2	2D6/2



UTILITAIRES

Utilitaire	Type	Multiplicateur	Opération système	Options
Analyse	Opérationnel	3	Analyse de CI/Icône/Sécurité, localisation de CI	-
Armure	Défensif	3	-	Optimisation
Attaque-L	Offensif	2	-	Toutes sauf sélectivité, compactage
Attaque-M	Offensif	3	-	Toutes sauf sélectivité, compactage
Attaque-G	Offensif	4	-	Toutes sauf sélectivité, compactage
Attaque-F	Offensif	5	-	Toutes sauf sélectivité, compactage
Black Hammer	Offensif	20	-	Usage unique, optimisation, visée
Bouclier	Défensif	4	-	Optimisation
Camouflage	Défensif	3	-	Usage unique, optimisation
Catalogue	Opérationnel	1	Localisation de NA/ Fichier/Esclave	-
Commande	Opérationnel	3	Commande/Édition/ Contrôle d'esclave	-
Communications	Opérationnel	1	Redéfinition, écoute télécom	-
Compactage	Spécial	2	-	-
Désamorçage	Opérationnel	2	-	-
Décryptage	Opérationnel	1	Connexion Décryptage d'accès/ Fichier/Esclave	-
Désinfection	Opérationnel	2	Désinfection	-
Entrave	Offensif	3	-	DEDLAB, usage unique, optimisation, visée, aire d'effet
Évaluation	Opérationnel	2	Localisation de données négociables	-
Hérisson	Offensif	3	-	DEDLAB Usage unique, optimisation, visée
Invisibilité	Spécial	3	-	-
Killjoy	Offensif	10	-	Usage unique, optimisation, visée
Leurre	Opérationnel	3	Leurre	-
Lecture/Écriture	Opérationnel	2	Chargement/Déchargement de données, édition de ficher	-
Médic	Défensif	4	-	DEDLAB, optimisation
Mystification	Opérationnel	2	Déconnexion en douceur/	-
Plantage	Opérationnel	3	Plantage d'application/serveur	-
Poison	Offensif	3	-	Aire d'effet, usage unique, DEADLAB, optimisation, visée
Ralentissement	Offensif	4	-	DEDLAB, usage unique, optimisation, visée, aire d'effet
Relocalisation	Opérationnel	2	-	-
Restauration	Défensif	3	-	DEDLAB, usage unique, optimisation
Révélation	Offensif	3	-	DEDLAB, usage unique, optimisation, visée, aire d'effet
Rouleau compresseur	Offensif	3	-	DEDLAB, usage unique, optimisation, visée
Scanner	Opérationnel	3	Localisation decker, structure autonome	-
Traque	Spécial	8	-	-
Validation	Opérationnel	4	Piratage de connexion et validation de mots de passe	-
Verrouillage	Défensif	3	-	Usage unique, optimisation, visée
Voile	Défensif	3	-	Usage unique, optimisation



TABLES DE RÉFÉRENCE

OPTIONS DES UTILITAIRES

Options	Modificateur d'indice
Aire d'effet	+Indice d'aire d'effet
Chasse	+1
Compactage	+1
DEDLAB	+Indice de DEDLAB
Furtivité	+Indice de furtivité
Limitation	-1
Optimisation	Taille réelle-50 %/ Taille de construction+100%
Pénétration	+1
Sélectivité	Taille réelle-75 %/ Taille de construction+50%
Usage unique	Taille réelle-75 %/ Taille de construction+50%
Visée	+2

TAILLE DES PROGRAMMES

Indice	Multiplicateur									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
3	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
4	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160
5	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250
6	36	72	108	144	180	216	252	288	324	360
7	49	98	147	196	245	294	343	392	441	490
8	64	128	192	256	320	384	448	512	576	640
9	81	162	243	324	405	486	567	648	729	810
10	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1.000
11	121	242	363	484	605	726	847	968	1.089	1.210
12	144	288	432	576	720	864	1.008	1.152	1.296	1.440
13	169	338	507	676	845	1.014	1.183	1.352	1.521	1.690
14	196	392	588	784	980	1.176	1.372	1.568	1.764	1.960

OPÉRATIONS SYSTÈME

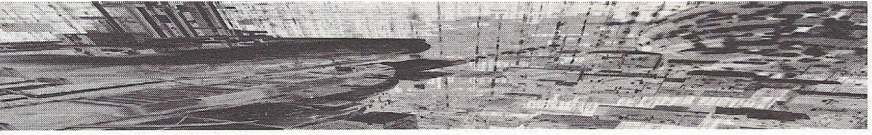
Opération	Test	Utilitaire	Action	Fonction
Analyse de CI	Contrôle	Analyse	Automatique	Identifie les CI localisées
Analyse de sécurité	Contrôle	Analyse	Simple	Détermine l'indice de sécurité/ pointage de sécurité/niveau d'alerte de la grille/serveur
Analyse de serveur	Contrôle	Analyse	Complexe	Détermine les indices et la nature d'un serveur
Analyse de sous-système	Sous-système ciblé	Analyse	Simple	Identifie les caractéristiques extraordinaires des sous-systèmes d'un serveur
Analyse d'icône	Contrôle	Analyse	Automatique	Identifie le type d'icône
Appel télécom*	Fichiers	Communications	Complexe	Réalise des appels contrôlés par un RTR/PRTL
Chargement de données**	Fichiers	Lecture/Écriture	Simple	Transmet des données du deck à la matrice
Connexion à un RTL	Accès	Mystification	Complexe	Permet d'accéder à un RTL
Connexion à un RTR	Accès	Mystification	Complexe	Permet d'accéder à un RTR
Connexion à un serveur	Accès	Mystification	Complexe	Permet d'accéder à un serveur
Contrôle d'esclave*	Esclave	Commande	Complexe	Contrôle les appareils gérés par le serveur
Leurre	Contrôle	Miroir	Complexe	Crée une icône leurre
Décryptage d'accès	Accès	Décryptage	Simple	Déjoue les CI brouillages pour accéder à la grille/serveur
Décryptage de fichier	Fichiers	Décryptage	Simple	Déjoue les CI brouillages dans les fichiers
Décryptage d'esclave	Esclave	Décryptage	Simple	Déjoue les CI Brouillage dans un sous système esclave
Désinfection	Sous-système approprié	Désinfection	Complexe	Détruit les programmes couleuvres



OPÉRATION SYSTÈME (SUITE)

Déchargement de données**	Fichiers	Lecture/Écriture	Simple	Copie les fichiers dans un cyberdeck
Déconnexion en douceur***	Accès	Mystification	Complexe	Permet de sortir d'une grille/serveur sans choc d'éjection ; efface les mémoires du système
Dérivation de la piste matricielle	Contrôle	Camouflage	Complexe	Dupe les CI traces
Écoute télécom	Spécial	Communications	Complexe	Repère, épie les appels téléphoniques
Édition de fichier	Fichiers	Lecture/Écriture	Simple	Modifie un fichier
Édition d'esclave*	Esclave	Commande	Complexe	Modifie les données envoyées par un appareil contrôlé par un serveur
Invalidation des mots de passe	Contrôle	Validation	Complexe	Efface les mots de passe des fichiers de sécurité d'un serveur ; détruit la liste des mots de passe
Localisation de CI	Index	Analyse	Complexe	Trouve les CI dans un système
Localisation de decker	Index	Scanner	Complexe	Trouve un decker dans la grille/serveur
Localisation de données négociables***	Index	Évaluation	Complexe	Trouve des données négociables dans un serveur
Localisation de fichier***	Index	Catalogue	Complexe	Trouve un fichier spécifique
Localisation de nœud d'accès	Index	Catalogue	Complexe	Trouve les codes RTL d'un serveur
Localisation d'esclave***	Index	Analyse	Complexe	Trouve les adresses des appareils contrôlés par le serveur
Localisation de structure autonome	Index	Scanner	Complexe	Localise les structures autonomes/cogiciel
Modification de mémoire**	Aucun	Aucun	Simple	Charge un nouvel utilitaire
Opération neutre	Contrôle	Mystification	Complexe	
Piratage de connexion***	Contrôle	Validation	Complexe	Lit les registres d'accès d'un serveur
Plantage d'application	Sous-système approprié	Plantage	Complexe	Plante une application dans un serveur
Plantage de serveur	Contrôle	Plantage	Complexe	Éteint un serveur
Redéfinition	Accès	Communications	Automatique	Modifie la largeur de bande d'E/S d'un deck
Scannage d'icône	Spécial	Scanner	Simple	Détermine les caractéristiques spécifiques d'une icône
Surveillance d'esclave*	Esclave	Commande	Simple	Lit les données transmises par un appareil contrôlé par le serveur
Validation des mots de passe	Contrôle	Validation	Complexe	Authentifie les faux mots de passe dans un serveur

*Opération surveillée
**Opération maintenue
***Opération interrogation



CONTRE-MESURES D'INTRUSION

CI	Autonomes/Réactives	Cible	Effet
CI blanches			
Acide	Autonome	Solidité de l'icône	Dégâts variables
Bombe matricielle	Réactive	Indices de l'icône	Dégât d'indice (M)
Brouillage	explosif	Réactive	Indices de l'icône Dégâts variables
Brouillage poison	Réactive	Données protégées	Détruit les données protégées
Entrave	Autonome	Évasion de l'icône	Dégâts variables
Kamikaze	Réactive	Utilitaires	Neutralise les utilitaires
Killer	Autonome	Indices de l'icône	Dégâts variables
Marqueur	Autonome	Masque de l'icône	Dégâts variables
Sonde	Réactive	Opérations système	Détecte les opérations non-autorisées
Voile	Autonome	Senseurs de l'icône	Dégâts variables
CI Grise			
Blaster	Autonome	MPCP	Dégâts variables
Dataworm	Réactive	MPCP	Dégâts variables
Deathworm	Réactive	Seuil de difficulté du decker	Augmente de 2 par couleuvre
Foudre	Autonome	MPCP	Dégâts variables au MPCP ; dégâts (Indice CI)M au decker
Kamikaze plus	Réactive	Utilitaires-toutes les copies	Détruit les utilitaires
Ripper Acide	Autonome	Solidité du deck	Dégâts variables
Ripper Entrave	Autonome	Évasion du deck	Dégâts variables
Ripper Marqueur	Autonome	Masque du deck	Dégâts variables
Ripper Voile	Autonome	Senseurs du deck	Dégâts variables
Tapeworm	Réactive	Fichiers déchargés	Efface les données (quantité variable)
Trace	Autonome	Decker	Localise le decker ; réduit les seuils de difficulté des CI autonomes de 1 point
CI Noires			
Mortelle	Autonome	Indices de l'icône/decker	Dégâts physiques variables
Non mortelle	Autonome	Indices de l'icône/decker	Dégâts étourdissants variables
Psychotrope CIPCP	Autonome	Decker	Inspire de la loyauté envers les propriétaires de la CI
Cyberphobie	Autonome	Decker	Provoque une phobie de la Matrice
Judas	Autonome	Decker	Force irrésistiblement à trahir
Maniaque	Autonome	Decker	Provoque une fureur incontrôlable

FICHE DE CYBERDECK

Renfort [ ] Accroissement de Réponse [ ] Vitesse d'E/S [ ]

Interface ASSIST
Chaud [ ]
Froid [ ]
Éteint [ ]

	Valeur de l'Installation	Valeur de Fonctionnement	⌀50⌀	⌀50⌀
MPCP				
Solidité				
Évasion				
Masque				
Senseurs				

Réaction [ ]

Initiative [ ]

Invisibilité [ ] 1/2

Facteur de détection [ ]

Suppression [ ]

Point de Branchement

Mode d'Accès [ ]
Largeur de Bande [ ]
Modificateur de Trace [ ]
Largeur de Bandes d'Icône [ ]
Largeur de Bandes d'E/S [ ]

Réserve Matricielle

[ ]

Moniteur de Condition du Persona

[ ] Deck détruit
[ ]
[ ]
[ ]
[ ] Dégâts Graves ⌀1th/⌀1mt.
[ ]
[ ]
[ ] Dégâts Moyens ⌀1th/⌀1mt.
[ ]
[ ] Dégâts Légers ⌀1th/⌀1mt.

Programmes

	Mémoire de Stockage	Mémoire Active
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]

© copyright 1995 FASA Corporation. Tous droits réservés. Permission de photocopier.

FICHE DE CONSTRUCTION DE CYBERDECK

MPCP

Indice ACTUEL _____ **Indice DÉSIRÉ** _____ **Indice de LOGICIEL** _____ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : MPCP (+2 pour les filtres de réalité) **Multiplicateur :** 8

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE
TEMPS : MPCPx3
TEST : Informatique (C/R) (MPCP)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION
TEMPS : MPCPx2
TEST : Informatique (C/R) (MPCP)
COMPOSANTS : CPL@MPCP^2
CDT@MPCP^2
OUTILS : Atelier micro-électronique

SOLIDITÉ

Indice ACTUEL _____ **Indice DÉSIRÉ** _____ **Indice de LOGICIEL** _____ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : Solidité **Multiplicateur :** 3

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE
TEMPS : Soliditéx3
TEST : Informatique (C/R) (Solidité)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
OUTILS : Ordinateur personnel
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION
TEMPS : Soliditéx2
TEST : Informatique (C/R) (Solidité)
COMPOSANTS : CPL@Solidité^2
CDT@Solidité^2
OUTILS : Trousse micro-électronique

ÉVASION

Indice ACTUEL _____ **Indice DÉSIRÉ** _____ **Indice de LOGICIEL** _____ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : Évasion **Multiplicateur :** 3

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE
TEMPS : Évasionx3
TEST : Informatique (C/R) (Évasion)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
OUTILS : Ordinateur personnel
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION
TEMPS : Évasionx2
TEST : Informatique (C/R) (Évasion)
COMPOSANTS : CPL@Évasion^2
CDT@Évasion^2
OUTILS : Trousse micro-électronique

MASQUE

Indice ACTUEL _____ **Indice DÉSIRÉ** _____ **Indice de LOGICIEL** _____ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : Masque **Multiplicateur :** 2

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE
TEMPS : Masquex3
TEST : Informatique (C/R) (Masque)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
OUTILS : Ordinateur personnel
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION
TEMPS : Masquex2
TEST : Informatique (C/R) (Masque)
COMPOSANTS : CPL@Masque^2
CDT@Masque^2
OUTILS : Trousse micro-électronique

SENSEURS

Indice ACTUEL _____ **Indice DÉSIRÉ** _____ **Indice de LOGICIEL** _____ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : Senseurs **Multiplicateur :** 8

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE
TEMPS : Senseursx3
TEST : Informatique (C/R) (Senseurs)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
OUTILS : Ordinateur personnel
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION
TEMPS : Senseursx2
TEST : Informatique (C/R) (Senseurs)
COMPOSANTS : CPL@Senseurs^2
CDT@Senseurs^2
OUTILS : Trousse micro-électronique

MÉMOIRE ACTIVE

Indice ACTUEL _____
Indice DÉSIRÉ _____

TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**
☐	☐

TRAVAIL D'INSTALLATION
TEMPS : Taille de mémoire/100
TEST : Informatique (C/R) (Taille/100)
COMPOSANTS : PCO@Taille de mémoire
CPL@Taille/10
OUTILS : Trousse micro-électronique

MÉMOIRE DE STOCKAGE

Indice ACTUEL _____
Indice DÉSIRÉ _____

TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**
☐	☐

TRAVAIL D'INSTALLATION
TEMPS : Taille de mémoire/100
TEST : Informatique (C/R) (Taille/100)
COMPOSANTS : PMO@Taille de mémoire
CTD@Taille/10
OUTILS : Trousse micro-électronique

INTERFACE ASSIST

Indice ACTUEL ___ **Indice DÉSIRÉ** ___ **Indice de LOGICIEL** ___ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : MPCP **Multiplicateur :** 2 (deck chaud), 1 (deck froid)

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE
TEMPS : MPCPx1
TEST : Informatique (C/R) (MPCP)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
OUTILS : Ordinateur personnel
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION
TEMPS : MPCPx1
TEST : Informatique (C/R) (MPCP)
COMPOSANTS : CPL@MPCP^2
CDT@MPCP^2
Processeur ASSIST (1 250¥)
OUTILS : Trousse micro-électronique

© copyright 1995 FASA Corporation. Tous droits réservés. Permission de photocopier.

FICHE DE CONSTRUCTION DE CYBERDECK

RENFORT

Indice ACTUEL ____ **Indice DÉSIRÉ** ____ **Indice de LOGICIEL** ____ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : Renfort **Multiplicateur :** 8

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE

TEMPS : MPCPxRenfort
TEST : Informatique (C/R) (Renfort)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION

TEMPS : MPCPxRenfort
TEST : Informatique (C/R) (Renfort)
COMPOSANTS : CPL@Renfort^2
CDT@Renfort^2
OUTILS : Atelier micro-électronique

FILTRE CCMI

Indice ACTUEL ____ **Indice DÉSIRÉ** ____ **Indice de LOGICIEL** ____ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : MPCP **Multiplicateur :** 4

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE

TEMPS : MPCPx2
TEST : Informatique (C/R) et Biotech (MPCP)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
OUTILS : Ordinateur personnel
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION

TEMPS : MPCPx2
TEST : Informatique (C/R)
et Biotech (MPCP)
COMPOSANTS : CPL@MPCP^2
CDT@MPCP^2
OUTILS : Atelier micro-électronique

VITESSE D'E/S

Indice ACTUEL _____
Indice DÉSIRÉ _____

TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**
☐	☐

TRAVAIL D'INSTALLATION

TEMPS : Vitesse d'E/S/100
TEST : Informatique (C/R) (Vitesse d'E/S/100)
COMPOSANTS : CPL@Vitesse d'E/S/20
CTD@Vitesse d'E/S/10
OUTILS : Trousse micro-électronique

ACCROISSEMENT DE RÉPONSE

Indice ACTUEL ____ **Indice DÉSIRÉ** ____ **Indice de LOGICIEL** ____ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : MPCP **Multiplicateur :** Accroissementx2

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE

TEMPS : MPCPxAccroissement
TEST : Informatique (C/R) (Accroissementx2)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
OUTILS : Ordinateur personnel
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION

TEMPS : MPCPxAccroissement
TEST : Informatique (C/R)
(Accroissementx2)
COMPOSANTS : CPL@Accroissementx3
CDT@Accroissementx3
OUTILS : Atelier micro-électronique

INTERFACE SATELLITE

Indice ACTUEL ____ **Indice DÉSIRÉ** ____ **Indice de LOGICIEL** ____ **(logiciel complet sur la fiche de programmation)**

Indice de LOGICIEL : MPCP **Multiplicateur :** 2

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE		TRAVAIL D'INSTALLATION	
TEMPS DE BASE	**TEMPS TOTAL**	**TEMPS DE BASE**	**TEMPS TOTAL**
☐	☐	☐	☐

TRAVAIL D'ASSEMBLAGE

TEMPS : MPCPx1
TEST : Informatique (C/R) (MPCP)
COMPOSANTS : PCO@Taille du programme
OUTILS : Ordinateur personnel
Atelier micro-électronique
Encodeur de puce optique

TRAVAIL D'INSTALLATION

TEMPS : MPCPx1
TEST : Informatique (C/R) (MPCP)
COMPOSANTS : CPL@MPCP
CDT@MPCP
OUTILS : Atelier micro-électronique

ÉCRAN VIDÉO

INSTALLÉ ? _____

TEMPS DE BASE : Vitesse d'E/S/100
TEST : Informatique (C/R) (4)
COÛT DES COMPOSANTS : 100¥

ÉLECTRODES PARALLÈLES

NOMBRE D'INSTALLÉES ? _____

TEMPS DE BASE : 48 heures
TEST : Informatique (C/R) (Nb d'électrodes)
COÛT DES COMPOSANTS : 250¥

PUCES DE STOCKAGE

TAILLE DE LA MÉMOIRE _____

TEMPS DE BASE : 24 heures
TEST : Informatique (C/R) (3)
COÛT DES COMPOSANTS : (50¥+0,5¥) par Mp

BOITIER

IMPACT _____
BALISTIQUE _____

IMPACT	BALISTIQUE	COÛT
1	0	0
2	1	500¥
3	2	2 000¥
4	3	5 000¥

© copyright 1995 FASA Corporation. Tous droits réservés. Permission de photocopier.

FICHE DE PROGRAMMATION

Programmeur: _____ **Niveau de Compétence** ☐

Programmes	Indice de Conception	Taille de Conception	Indice Actuel	Taille Actuel	Temps de Travail

Options	Jours Travaillés	[Jours travaillés - bonus de travail]		Réduction du Temps de Travail

Programmes	Indice de Conception	Taille de Conception	Indice Actuel	Taille Actuel	Temps de Travail

Options	Jours Travaillés	[Jours travaillés - bonus de travail]		Réduction du Temps de Travail

Programmes	Indice de Conception	Taille de Conception	Indice Actuel	Taille Actuel	Temps de Travail

Options	Jours Travaillés	[Jours travaillés - bonus de travail]		Réduction du Temps de Travail

© copyright 1995 FASA Corporation. Tous droits réservés. Permission de photocopier.



A

Accès
  indice 16
  modificateur 28
Accroissement de réponse 76, 87
  améliorations 84
  fabrication 87
  et filtre de réalité 84
Actions automatiques 121
Actions complexes 121
Actions extérieures au combat 121
Actions retardées 120, 121
Actions simples 121
Aire d'effet, option 103
Alerte active 63
Alerte passive 62
Alertes 62-65
Algorithmes 32-35
Amélioration
  composants 83
  des formes complexes 145
  et l'utilitaire évaluation 96
  MPCP 84
  programmes 83, 107
  récupération 84
Analyse d'icône, opération 111
Analyse de CI, opération 111
Analyse de sécurité, opération 111
Analyse de serveur, opération 111
Analyse de sous-système, opération 111
Analyse, utilitaire opérationnel 96
Antennes paraboliques 88
Appareils télécommandés 29
  et opération contrôle d'esclave 112
  sous-système esclave 67
Appel télécom, opération 111
Armes
  porte-flingues 107
  virus 98
Armure
  défense 50
  indice 145
Armure, utilitaire défensif 99, 41
Atelier
  programmation 101
  outil 82
Attaque 121, 123
  programmes 40, 98, 130
  test 41
Attaque, utilitaire offensif 98
Attributs
  decker 76
  mentaux 76
  otaku 144, 145
  persona 76
Auto-compactage, option 103

B

Barrens 137
Biofeedback
  filtre 76, 86
  réponse 47
Black hammer, utilitaire offensif 98
Blaster 43
Blessures 77
Bombe matricielle 41
Bonus d'accélération du pointage 46
Bouclier, défense 50
Bouclier, utilitaire défensif 99
Brother Marcus, programme de Lecture et Écriture 128
Brouillage, CI 42
BugsBugsBugs,
programme d'Attaque 130

C

Camouflage, utilitaire défensif 99
Cartographie
des systèmes modelés 69, 70-73
Catalogue, utilitaire opérationnel 96
Chaîne de mots de passe 35
Chargement 91, 121
Chargement de données, opération . 111
Chasse, option 103
Choc d'éjection 53, 124
CI autonomes 40
  localisation 40
  et programme de ralentissement ... 98
  tables 63-64
  types 41, 47
CI blanches 40-43, 63
CI en cascade 51
CI en meute 52, 63
CI experte 51
CI explosive 42
CI grises 43-47
  et otakus 146
  tables 63, 64
CI Killer 41
CI noire 47
  en combat 48
  mortelle 48
  non-mortelle 49
  psychotrope 49
  tables 64
CI pièges 50, 64, 160
CI Poison 42
CI psychotropes 49, 58
  conditionnement 59
  implantation 59
  positives 50
CI réactives 40
  bombes matricielles 41
  brouillages 42
  couleuvres 44
  et programme de ralentissement ... 98
  kamikaze 42
  kamikaze plus 43
  localisation 40
  sondes 42
  tables 63-64
CI Sonde 42
Cibles multiples 103
Circuits 83
Code de signature 8, 9, 11
Code objet 96
Cogiciels 140
  et serveur natal 140
  indices 140
  fonctionnement 141
  réponse 140
  Réserve d'Utilitaires 141
Combat
  actions 120
  constructs 52
  début du 121
  Initiative 120
  manœuvres 99-100, 121
  résolution des attaques 123
  séquence 120
  seuils de difficulté 123, 160
  tables 160
Commande, utilitaire opérationnel 96
Communications
  directes 121
  verbales 121
Communications,
utilitaire opérationnel 96
Compactage, utilitaire spécial 97
Compétence Informatique 76
  et équipes de programmation 102
  pour les travaux d'assemblage 82
  pour les travaux d'installation 82
Compétences
  decker 76
  otaku 144
Composants
  description des travaux 83
  table des prix 89
  crâniens 83
Concentration en hardware 76, 78
Conception des faisceaux 159
Configuration d'accès
  à une grille privée 15
  libre 15
  par paliers 15
  serveur à serveur 15
Constructs 52, 63
Connexion à un RTL, opération 112
Connexion à un RTR, opération 112
Connexion à un serveur, opération ... 112
Contre-contre-mesures
d'intrusion (CCMI) 84, 86
Contre-mesures d'intrusion (CI) 38
  autonomes 40
  blanches 40-43
  bonus de visée 47
  constructs 52
  destruction 40
  effaçage 40



en cascade 51
en meute....52
étapes d'activation 62-65
expertes 51
extinction de serveur....53
grises 43-45
indices....40, 160
Initiative 120, 160
libération 121
localisation 40
noires....47-50
opération aléatoire 62-65
options défensives....50
piège....50
programmes....11, 115
réactives....40
tables 159, 164
défenses....64
dégâts....123
indices 64
options....64
trace....40, 45-47
Contrôle d'esclave, opération 112
Conversions commerciales....90
Couleuvres
description 44
et l'opération désinfection 114
Coûts de maintenance 78
Cowrie V, programme d'analyse....127
Crippler....41, 64, 160
acide 41
brouilleur....41
entrave....41
marqueur....41
Cyberadepte, otaku....146
Cybercombat. *Voir* combat
Cyberdeck crânien....82
Cyberdeck. *Voir* deck
Cyberphobie 49
Cyberterminal 8
Cyberware, et Réserve Matricielle 19
Cycle de chasse des CI traces....45
Cycle de localisation des CI traces....45

D

Dataworm....44
Deathworm....45
Déchargement de données,
opération 112
Décharger un programme....91, 121
Deck....81-82
accroissement de réponse 87
améliorations....83
atelier....93
boîtier....89
chaud. ....*Voir* deck chaud
composants....88-90, 158
construction....82, 157
conversions commerciales....90
éléments 83
fiche 165
fiche de travail....166-167
filtre de biofeedback CCMI 86
froid....*Voir* deck froid
interface ASSIST 85
interface satellite 88
largeur de bande 90
maître programme
de contrôle du persona 76, 84
mémoire active 85
mémoire de stockage....88
modes....77, 121
montage expérimental 90
options spéciales 76
outils 82
programmes persona 76, 84
renfort 83, 86
vitesse d'E/S 86
Deck C^2 82
Deck chaud....36, 85
Deck froid 85
et CI noires....47, 48
et serveurs ultraviolets....36
Decker 14
attributs....17, 76
compétences....76
indices 17-19
Initiative 120
persona....17, 76-77
travaux....77-78
DeckWeb, programme Scanner....129
Déconnexion en douceur 29
Déconnexion en douceur,
opération 113
Décryptage d'accès, opération 113
Décryptage d'esclave, opération 114
Décryptage de fichier, opération 113
Décryptage, utilitaire opérationnel 96
DEDLAB 103-106
DEDLAB, option....103
Défenses ....
options....160
table des données négociables....67
Dégâts
bombes matricielles....41
choc d'éjection 124
CI noires mortelles....49
dépassement....48, 49
icône 123
killers....41
neurologiques 49
otakus 146
permanents 49
programmes d'attaque 98
programmes défensifs 99
surcharge 124
table des CI 123
test de résistance....86
Dérivation de la piste
matricielle, opération 114
Désamorçage,
utilitaire opérationnel 96
Désinfection, opération 114
Désinfection, utilitaire opérationnel 96
Détecteur d'événement....106
Difficulté d'intrusion 31
Dinosaures....36, 85
Données négociables 65
défenses....66
écoulement 66
nature....66
points de valeur 65
récompenses excessives....67
table d'allocation 159
DoomBroom, programme
d'Attaque....130
Dossier système....9

E

EbonMask,
programme d'Invisibilité 129
Écoute Télécom, opération....114
Édition d'esclave, opération 115
Édition de fichier, opération 114
Effet Judas....49
EMSS 76
Encodeurs
bonus au travail 83
puces optiques....82, 83
Entrave, utilitaire offensif....98
Équipes de programmation....102
Esclave
indice 16
sécurité....68
sous-système....67
test....34
usines/laboratoires 68
Esquive, défense....50
et applications....68
Étiquette 76
Évaluation, utilitaire opérationnel 96
Évasion 9
attribut 76
et programme d'entrave....98
et programme de pistage....97
et programme de voile....100
mode 77
ripper 43

F

Fabrication
accroissement de réponse 87
filtre CCMI 86
interface ASSIST 86
interface satellite 88
mémoire active 85
mémoire de stockage....88
puce persona....84
renfort 86
vitesse d'E/S 86



Facteur de détection 14, 17-18
et effaçage des CI 40
et invisibilité 97
Facteur de programme (FP) 89
Facteur de trace 28, 45
et l'utilitaire camouflage 99
Filtres de réalité
MPCP 84
et systèmes modelés 69, 72
Format d'objet 96
Formes complexes 145
Foudre, CI 43
Furtivité, option 104

G

Goulots d'étranglement 15, 32
Grille 12, 14, 26
connexions 14-15
et opérations systèmes 29
locale 26
pointage de sécurité 29
points d'entrée 28
régionale 26, 36

H

Hand O'Doom,
programme d'Attaque 130
Herakles, programme persona 127
Hérisson, utilitaire offensif 98
High Priestess,
programme de Catalogue 128

I

Iai-do 800, programme d'Attaque ...130
Icône 8, 14, 134
dégâts 123
largeur de bande 91
redistribution 91
règle 90
moniteur de condition 124
otaku 145
suspension d'opération 91
Iconographie 84
Implantation neurale 59
Implants encephalon 19
IND (interface neurale directe) 14, 85
Indice
de chargement 106
de cœur 105
de danger 52
de Réaction d'un otaku 145
de sécurité 16
Indices de sous-systèmes
d'Accès 16
de Contrôle 16
d'Esclave 16
d'Index 16
de Fichiers 16
Indices de système 16
génération aléatoire 32
indices de
sous-systèmes variables 32
machine virtuelle 32
RTL 28
RTLP 28
RTL variables 26
RTR 26
valeurs assignées 32
Initiative 120
decker 120
CI 120, 160
et monde physique 120
Intelligences Artificielles (IA) 138, 141
Interface
changement 85
de contrôle 85
neurale 14, 85
spécialisation tech 77-78
Interface ASSIST 9, 14, 85
amélioration 84
dinosaures 85
fabrication 86
interface de contrôle 85
protocoles 134
sourdine RAS 85
Interface satellite 30, 88
construction 88
table des coûts 88
Interrogations 110
Invalidation du mot de passe,
opération 115
Invisibilité, programmes 129
Invisibilité, utilitaire spécial 97

J

Jackpoint 14
Jazz VI, programme persona 127

K

Kamikaze 42, 57
Kamikaze plus 43
Karma
et niveau technologique 78
et otaku 145
Katana 800,
programme d'Attaque 130
Killer, programme 57
Killjoy, utilitaire offensif 98

L

Largeur de bande 28, 45
chargement d'utilitaires 91
débit 77
d'E/S 86-87, 90, 91
d'icône 90, 91
règle 90
transfert 91
Lecture/Écriture,
utilitaire opérationnel 97
Leurre, opération 115
Limitation, option 104
Localisation d'esclave, opération 116
Localisation de CI, opération 115
Localisation de decker, opération 115
Localisation de
données négociables, opération 115
Localisation de fichier, opération 115
Localisation de nœud
d'accès, opération 116
Localisation de structure autonome,
opération 116

M

Machines Virtuelles (MV) 32
Maître programme de contrôle
du persona (MPCP) 8-9, 76
accroissement de réponse 87
améliorations 84
cogiciels semi-autonomes 140
construction 84
filtres de réalité 84
iconographie 84
indice 17, 76
infection par couleuvres 44
niveau technologique 78
table des coûts 126
test et systèmes modelés 69
Malus de phobie 49
Manœuvre en position d'attaque 122
Manœuvre pour
échapper à la détection 122
Masque 9
attribut 76
mode 77
et programme de révélation 99
ripper 43
Matrice
CI maniaque 49
signature 76
spécialisation en
programmation 77-78
Médic, utilitaire défensif 99
table des seuils de difficulté 99
Mémoire active 85
compactage 97
fabrication 85
Mémoire de stockage 88
mentaux 76



Message, tampon 121
Métaphores 68, 126
Miroir, utilitaire opérationnel 97
Mode par défaut 77
Modes de cyberdeck 77
Modificateurs de situation
et tests de système 19
Modification de mémoire,
opération 117
Moniteur de condition
cogiciels 140
et programme médic 99
table 124
Montage expérimental 90
MoshiMoshi,
programme de Communications 128
Mot de passe 9-11, 34
autorisation 35
format 35
super-utilisateur 35
superviseur 35
Mousquetaire, logiciel persona 126
MPCP, logiciel persona 126
Multirépartition 91
Mystification, utilitaire opérationnel ...97

N

NA à déclenchement provoqué 34
NA fantômes 33
NA mobiles 33
Niveau de vie 78
Niveau technologique
coûts de maintenance 78
facteur 78
et niveau de vie 78
et otakus 146
table 78
Niveaux de validation 10
Nœuds 62
Nœuds d'accès (NA) au système 15

O

Opération analyse d'icône ....
description 111
localisation de bombe matricielle...41
Opération analyse de CI 111
Opération analyse de sécurité
description 111
Opération analyse de serveur 33
description 111
machines virtuelles 32
Opération analyse de sous-système ...34
description 111
détection de couleuvres 44
réseaux de serveurs 36
Opération appel télécom 111
Opération chargement de données ..112
Opération connexion à un RTL...29, 112
Opération connexion à un RTR...29, 112
Opération connexion
à un serveur 28-30, 33
description 112
et mots de passe 34
réseaux de serveurs 36
Opération contrôle d'esclave 112
Opération
déchargement de données 112
Opération déconnexion en douceur
description 113
pour CI trace 45
Opération décryptage d'accès 113
Opération décryptage d'esclave 114
Opération décryptage de fichier 113
Opération dérivation
de la piste matricielle 114
Opération désinfection 114
Opération écoute télécom 114
Opération édition d'esclave 115
Opération édition de fichier
description 114
Opération en cours 110
Opération invalidation
de mot de passe 115
Opération leurre 115
Opération localisation d'esclave
contrôles de sécurité 68
description 116
Opération localisation de CI 40, 115
Opération localisation de decker 115
Opération localisation de
données négociables 66, 115
Opération localisation de fichier 115
Opération localisation
de nœud d'accès 33, 116
Opération localisation
de structure autonome 116
Opération modification de mémoire
description 117
et DEDLAB 103
et option usage unique 104
et virus hérisson 98
kamikaze plus 43
mémoire de stockage 88
vitesse 91
Opération neutre 117
Opération plantage
d'un serveur 53, 118
Opération plantage
d'une application 118
Opération redéfinition
description 118
modification de la
largeur de bande d'E/S 91
Opération scannage d'icône 118
Opération validation
de mots de passe 118
Opérations surveillées 110
Opérations système 14, 108-110
description 110-118
en cours 110
interrogations 110
serveurs 32-34
sur réseau 29
surveillées 110
table 162-163
Optimisation, option 104
Options des utilitaires 102, 162
coût 103
et taille du programme 102
et indices 103
Otaku 142-144
alter ego matriciel 145
armure 145
attributs 144, 145
compétences 144-145
comportement 144
création 144
cyberadepte 147
et dégâts 146
et formes complexes 145
jouer un 146
mystère 147
Renfort 145
réponse 145
Résonance profonde 144, 146-148
ressources 145
rôle 144
technochaman 147
temps de programmation 145
Outils 82
Table des prix 83
Matériel de base 101
Bonus de travail 82-83
Table des unités de production 83

P

Pansements dermoactifs
tranquillisants 50
Pas d'alerte 62
Passages secrets 34
Passport 55,
programme de Mystification 128
Peepers, programme d'Analyse 127
Pénétration, option 104
Persona 8, 14, 76
fabrication de puces 84
et otakus 145
programmes 14, 17
description 76, 84
et facteur technologique 78
sélections 127
software 126-127
Pièces 83
Piège 41
Piratage de registre, opération 117
Pistage, utilitaire spécial 97
Plantage d'un serveur, opération 118
Plantage d'une application,
opération 118
Plantage, utilitaire opérationnel 97



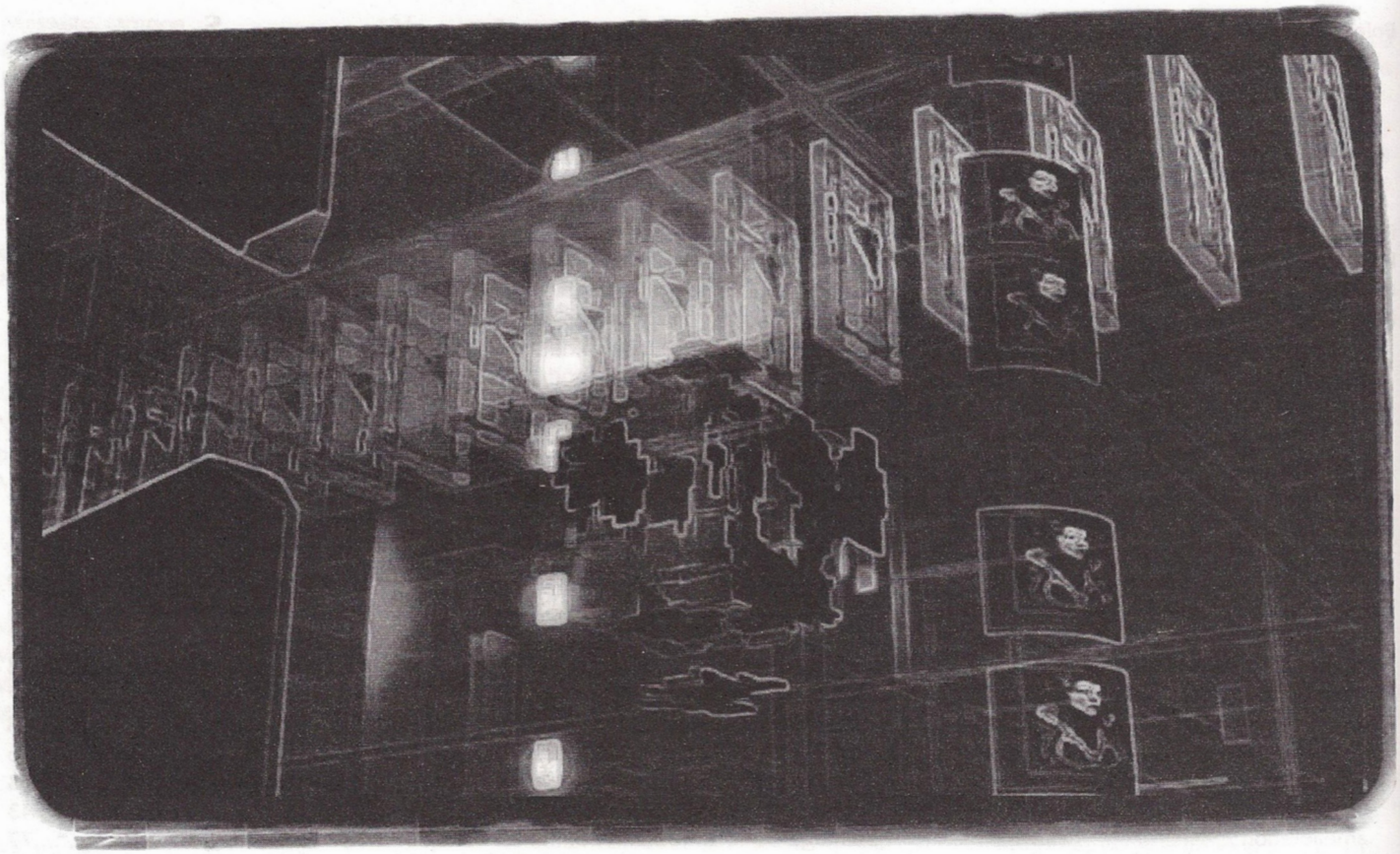
Points d'entrée 14, 28
  appareil télécomandé 29
  console d'accès 29
  illégal 28
  légal 28
  liaison satellite 29
  poste de travail 29
Poison, utilitaire offensif 98, 130
Portes secrètes 34
Poste de travail 29
Programmation
  améliorations 107
  atelier 101
  équipes 102
  et otaku 145
  langages 96
  outils 101
  période de travail 101
  suite 102
  temps de base 100
Programme d'évaluation 96
Programme de désamorçage 96
Programme de désinfection 96
Programme de
lecture/écriture 97, 128
Programme source 96
Programmes
  achat 107
  amélioration 83, 107
  auto-compactage, option 103
  code objet 96
  code source 96
  coût 103
  déchargement 121
  fiche 168
  indices 100
  multiplicateurs 160
  options 102
  prix 107, 158
  séries de commandes 104
  structures autonomes 105, 146
  tables de conception 160-164
  taille 100
    conception 102
    et options 102
    table 162
    véritable 102
  utilitaires 96-100, 127-131
Programmes d'analyse 96, 127
Programmes d'applications 68
Programmes de camouflage 99
Programmes de catalogue 96, 128
Programmes de
communications 96, 128
Programmes de compactage 97, 103
Programmes de mystification 97, 128
Programmes de plantage 97, 128
Puces 83
Puces d'effaçage
de signature système 62
Puces de code optique (PCO)
  encodeurs 82, 83
  programmation 83
Puces de firmware 82

R

Ralentissement, utilitaire offensif 98
Récupération 84
Redéfinition, opération 118
Règle des améliorations multiples 19
Règles optionnelles
  options des utilitaires 102
Régulateur d'adrénaline 49
Relocalisation, programmes 46, 128
Relocalisation,
utilitaire opérationnel 97
Renfort 86
  deck 83
  fabrication 86
  indice 83, 145
Réseau 36
  fichiers 36
  nœuds 36
Réseau de proximité local (RPL) 15
Réseau des télécommunications
locales (RTL) 15, 26-28
  indice de système 28
  opérations système 29
  pointage de sécurité 29
  points d'entrée 34
Réseau des télécommunications
locales privé (RTLP) 15
  indice de système 28
  opérations système 30
  pointage de sécurité 29
  points d'entrée 28
  réglementation 28
Réseau des télécommunications
régionales (RTR)
  indices de système
    européens 27
    nord-américains 26
  opérations système 29
  pointage de sécurité 29
  points d'entrée 33
Réserve Matricielle 18
Résonance Profonde 144, 145-148
Restauration, utilitaire défensif 99
Révélation, utilitaire offensif 99
Ripper 43, 64, 160
  acide 43
  brouilleur 43
  entrave 43
  marqueur 43
Roller Coaster,
programme de Relocalisation 129
Rouleau compresseur,
utilitaire offensif 99

S

Satellite
  antenne 88
  liaison 30
Scannage d'icône, opération 118
Scanner, utilitaire opérationnel 97
Scanners, programmes 129
Sécurité
  alertes 62
  code 16, 30
  conception des goulots
d'étranglement 15
  et machines virtuelles 32
  faisceau 62
  grille 29
  indice 16
  pointage 19
  programmes CI 63-65
  serveurs 30
  seuil d'extinction d'un serveur 53
  stades d'activation 62
  table 63
  valeurs 47
Senseurs 8
  attribut 76
  et extinction d'un serveur 53
  indice 43
  mode 77
  videurs 34
Sensibilité, option 104
Séries de commandes 104
Serveur 12, 14, 30
  applications 68
  astuces d'opérations système 32-34
  codes de sécurité 30
  connexions 14-15
  difficulté d'intrusion 31
  données négociables 65-67
  extinction 53
  fonction 65-68
  indices de système 31
  mot de passe 34-35
  redémarrage 65
  réseaux 36
  statut d'alerte 63
  système esclave 67
  table des indices 159
  tables de construction 159-164
Serveur bleu 30
  redémarrage 65
  statut d'alerte 65
Serveur natal 140
Serveur orange 31
  statut d'alerte 65
  redémarrage 65
Serveur rouge 31
  statut d'alerte 65
  redémarrage 65
Serveurs ultraviolets 36
Serveurs verts 30
  redémarrage 65



statut d'alerte....64
Shoggoth,
programme de Plantage....128
Sniper, programme d'Attaque....130
Software
concentration....76, 78
travail....82
Solidité....
attribut....76
indice....43, 76
mode....77
test....98
Sonde, programme....57
Sourdine de rétention
d'activité sensorielle (RAS)....85
Sous-système
indice....16, 32
test....104-105
Spécialisation en
Technologie d'Implants....82
Spécifications Matricielles
Universelles (SMU)....60, 68
Sprites....146
SPU Maths....19
Stades d'activation....62, 159
des CI....62
multiples....62
table....62
Statut de non-alerte....62
Structure autonome....105
chargement....106
cœur....105
fonctionnement....106
programme....146
Structure autonome intelligente....106
et option DEDLAB....106
Initiative....106
Structure leurre....107
Structures autonomes stupides....106
et option DEDLAB....106
objectif des....106
Super-utilisateur....35
Superviseur....35
Surcharge simsens....124
Surveillance d'esclave, opération....118
Synth, programme de Validation....129
Système à basse sécurité,
étapes d'activation....62
Système de haute sécurité,
étapes d'activation....62
Systèmes difficiles....31
Systèmes faciles....31
Systèmes modelés....68, 70-73
cartographie....69
choix de la métaphore....68
conception....68
effet....69
et filtres de réalité....69, 72
stabilité des
programmes d'icônes....76
Systèmes moyens....31
Systèmes tampons....36

T

T. Rex, logiciel persona....126
Table d'alertes....159
Table des utilitaires....161
Tapeworm....45
Technochaman, otaku....147
Test d'Informatique....82, 98
Test d'Intelligence....49
Test de Contrôle....35
Test de disponibilité
des programmes....107
Test de résistance
et filtre CCMI....86
contre les CI noires mortelles....48
Test de réussite des travaux....77
Test de système....16, 19, 110
accomplissement des travaux....19
bombe matricielle....41
et opérations système....14
et utilitaires opérationnels....96
sur machine virtuelle....32
Test de Volonté

contre CI noire 48, 49, 50
contre les dommages d'une surcharge simsens.....124
contre les effets des CI psychotropes.....50
Trace, CI.....45
comment les vaincre 46
cycle de chasse 45
cycle de localisation 45
effets.....46
et facteur de trace 45
et l'utilitaire ralentissement.....98
Traces piégées 47
Transmission de données 91
Travail
bonus 77
et encodeurs 83
otaku.....146
et outils 82
accomplissement.....77
decker 77
descriptions.....82
santé 77
période.....101, 107
Travail d'assemblage 82
Travail d'installation 82
Trousse, outils 82

U

Usage unique, option.....104
Usine, outils 82
Utilisateur 11, 14
mot de passe 34
Utilitaire mystification 35
Utilitaires.....96
défensifs 99
description 127-131
et facteur technologique.....78
et mémoire active 85
et serveurs ultraviolets.....36
et tests de système 19
offensifs.....98, 130
opérationnels.....96, 127
spéciaux 97, 129

V

Validation de mot de passe, opération ... 118
Validation, programmes 129
Validation, utilitaire opérationnel.....97
Vanilla Matrix-Ware, programme d'Invisibilité.....129
Verrouillage, utilitaire défensif.....100
Videur 34
Viper-VI, programme Poison 130
Virus 98
Visée, option.....104
Vitesse d'E/S 82, 86
Voies.....144
Voile, utilitaire défensif.....100

Z

Zones de réglementation restreinte 136



Fin