

Vol de véhicule

Dans dans l'ensemble : voler une voiture ne devrait être dur que pour des amateurs/débutants pour peut qu'ils choisissent un véhicule de leur niveau. La parano est importante ... est-ce que j'ai bien viré toutes les mesures anti-vol ? est-ce que le flic de la KE que je viens de croiser à vu les trous dans la garniture de la bagnole ? etc...

1) Quelles sont les étapes à suivre pour voler un véhicule? Quels jets les joueurs devront-ils effectuer?

- La voiture est un tas de boue sans technologie "moderne" de pistage/anti-vol/sécurité : un jet de mécanique automobile pour l'ouvrir et faire démarrer à l'ancienne et ou d'électronique(hardware) pour activer la voiture avec un kit d'outils adaptés (ça coutera 500).
Passé cette étape la voiture est utilisable et on passe en phase deux.
- La voiture est courante : globalement, un jet de hardware pour bidouiller la caisse avec une difficulté dépendant du système de sécurité (mais ça dépend du système de défense et de détection) ou un jet de hacking (voir les règles de hacking ou hacking à la volée) pour pirater le système de la voiture.
Hacker une caisse est pas sensé être méga dur, la plupart du temps ça dépassera pas 3 en indice de firewall.
Une fois cette étape passée, on peut : déconnecter le gps/anti-vol/alarme etc... et s'en servir
- La voiture possède le gridlink : là ça se complique, soit tu vire le gridlink pour faire sans, soit tu installe une petite puce de falsification qui va envoyer au grid link une nouvelle identité de voiture régulièrement pour pas être traçable.
- La voiture possède un système plus complexe : là pas le choix, quand la voiture est un vrai ordinateur sur roues tu peux difficilement voler la caisse sans hacker le noeud avec un mode sécurité ou admin.

2) Le véhicule volé demeure-t-il traçable par les autorités ? Son propriétaire légitime a-t-il moyen d'en reprendre le contrôle ?

En général oui. Mais bon, une fois physiquement à l'intérieur, si on s'y connaît un peu (bien les compétences de connaissances) et si on a pas peur de charcuter un peu la voiture tu peux virer les gps, transpondeurs, gridlink, plaques d'immatriculation (oui faut pas oublier ça) etc.

Si la voiture est "moderne" (comprendre elle à un auto-pilote) la voiture pourra transmettre intelligemment les infos pour faire tomber les voleurs. (typiquement, si la voiture est hacker en mode utilisateur courant, tout utilisateur sécurité ou plus pourra en reprendre le contrôle - pourquoi pas la société d'assurance de la voiture...).

3) Sous quelles conditions le rigger peut-il installer son interface ? Quels jets devra-t-il effectuer ?

Là je t'invite à regarder les règles de modification de véhicules d'arsenal (si t'es en V4) ou de l'équivalent de la 5ème ed. (je sais pas ce qui est sortit en anglais...). En gros des jets de Hardware.

Les petits trucs pour faire d'une voiture un caméléon :

- Le signalement de la voiture (peinture avec changement de couleur, revêtement caméléon, camouflages divers...)
- La puce de falsification pour le gridlink. ça ne résiste pas à un opérateur intelligent qui remarque des données bizarres du genre une nouvelle voiture tous les 250 m sur une route ... mais si personne fais gaffe ça marche très bien. avec ça tu peux être en excès de vitesse sans que le grid ne remarque la supercherie.
- Les plaques d'immatriculation adaptatives. Afficher une plaque au choix qu'on peut changer quand on veut c'est cool.
- Ne pas oublier le noeud de la voiture et ses infos transmises en RA et RV. Si tu vole une bagnole que tu retape mais que tu laisse des infos matricielles pertinentes, pas de bol des gens peuvent le remarquer.
- Attention, une voiture sans signature qui se balade dans un quartier surveiller pourrait attirer l'attention, typiquement ne pas avoir le gridlink dans les quartiers hautement sécurisés. c'est louche.