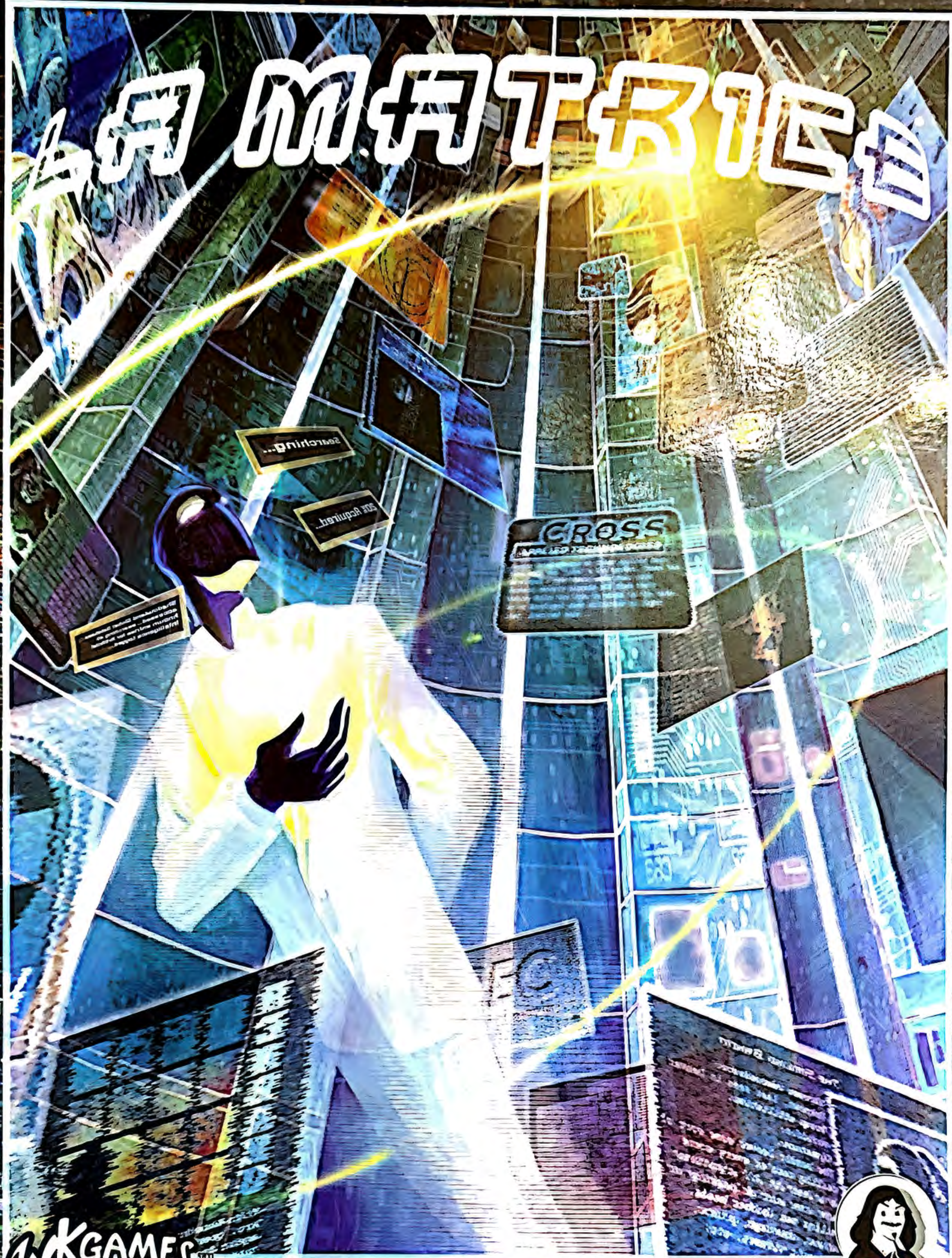


SHADOWRUN®



# AN ANTI-TRIBE

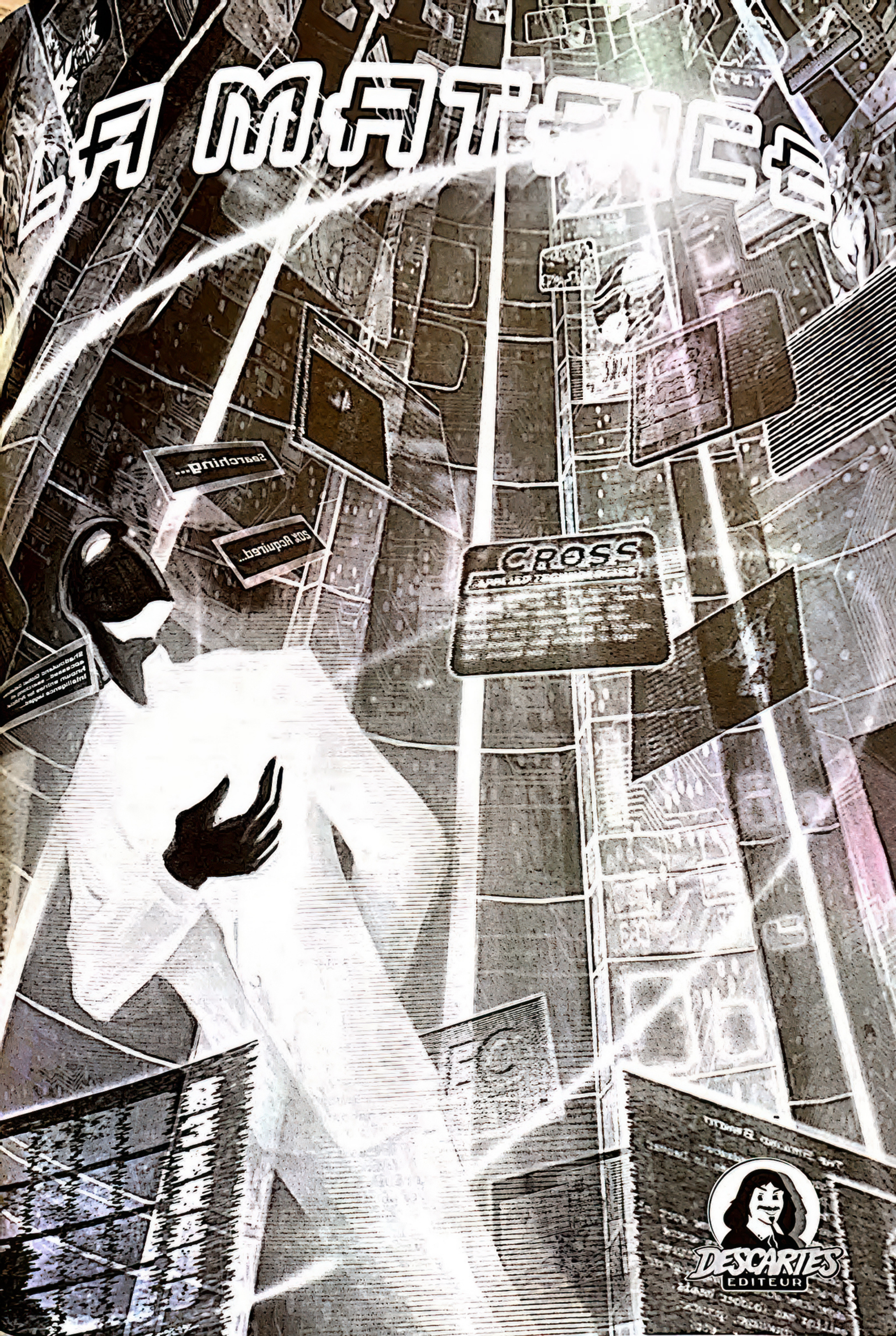


WKGAMES™



DESCARTES  
EDITEUR





...Searching...  
...Acquired...  
...Searching...  
...Acquired...

CROSS





# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>7</b>	<b>Renfort .....</b>	<b>21</b>
<b>LE MONDE MATRICIEL .....</b>	<b>8</b>	<b>Filtre de bio-réaction CCMI .....</b>	<b>21</b>
<b>Communication .....</b>	<b>8</b>	<b>Les vitesses de transmission .....</b>	<b>21</b>
La vie à vitesse lumière .....	8	Multiplexage .....	21
Merci de laisser un message après le bip .....	10	<b>L'UTILISATEUR MATRICIEL .....</b>	<b>22</b>
La vie connectée .....	10	<b>Attributs .....</b>	<b>22</b>
<b>Les affaires et la Matrice .....</b>	<b>11</b>	Réaction et initiative .....	22
En résumé .....	11	<b>Compétences .....</b>	<b>24</b>
Investir dans le sixième monde .....	11	Compétences actives .....	24
<b>Les fonds électroniques .....</b>	<b>11</b>	Compétences de connaissance expérience système .....	24
Il est solvable, il voyagera .....	11	Compétences de connaissance conception	
<b>Au-delà de l'ère de l'information .....</b>	<b>12</b>	de programmes .....	25
Pertinence d'une société saturée d'information .....	12	Compétences de connaissance conception	
À la recherche de données .....	12	de cyberterminal .....	25
Données privées et vie privée .....	12	Compétences de connaissance en infotriage/	
<b>La culture matricielle .....</b>	<b>13</b>	Incantologie .....	25
Choc culturel en 3D .....	13	Autres compétences de connaissance .....	25
<b>La gestion des conurbations .....</b>	<b>15</b>	<b>Réserve de dés .....</b>	<b>26</b>
Les nécessités de la vie .....	15	Réserve matricielle .....	26
<b>La lol matricielle .....</b>	<b>16</b>	<b>Atouts et défauts .....</b>	<b>26</b>
La lol du territoire .....	16	Défaut dépendance à la Matrice .....	26
<b>L'INTERFACE INFORMATIQUE .....</b>	<b>17</b>	<b>Les utilisateurs de la Matrice en jeu .....</b>	<b>27</b>
<b>Se brancher .....</b>	<b>17</b>	Utiliser la Matrice .....	27
Utiliser des trodes .....	17	Utiliser les deckers .....	27
Utiliser un datajack .....	18	Les autres utilisateurs de la Matrice .....	28
<b>L'interface SISA .....</b>	<b>18</b>	Les interfacés et la Matrice .....	28
Mode SISA froid .....	18	Les utilisateurs éveillés de la Matrice .....	28
Mode SISA chaud .....	18	Les utilisateurs non-métahumains de la Matrice .....	29
Sourdine RAS .....	19	<b>Règle optionnelle: l'état de l'art .....</b>	<b>29</b>
Filtre de réalité .....	19	Le facteur du SOTA .....	29
Accroissement de réponse .....	20	Niveau de vie et SOTA .....	29
<b>À la rencontre de votre persona .....</b>	<b>20</b>	Frais de maintenance .....	30
Le MPCP .....	20	<b>ACCÉDER À LA MATRICE .....</b>	<b>30</b>
Signature .....	20	<b>Le point d'entrée .....</b>	<b>30</b>
Les programmes persona .....	20	Caractéristiques du point d'entrée .....	32
L'icône .....	21	Points d'entrée câblés .....	33
<b>Les systèmes de protection .....</b>	<b>21</b>	<b>Liaisons sans fil .....</b>	<b>33</b>



Caractéristiques de la connexion sans fil.....	33	Les tests de conception.....	55
Puissance du signal.....	33	Les tests de logiciel.....	55
Types de liaisons sans fil.....	33	Les tests de cuisson.....	55
Liaisons sans fil en cascade.....	35	Les tests d'installation.....	55
<b>Les services matriciels.....</b>	<b>35</b>	<b>Les exigences.....</b>	<b>56</b>
Services et coûts.....	35	Les cyberterminaux.....	56
Piratage de services matriciels.....	36	Les cyberdecks.....	56
<b>Les comptes FSM.....</b>	<b>36</b>	<b>Construction des composants.....</b>	<b>56</b>
Souscrire un compte FSM.....	36	Accroissement de réponse.....	56
Les mots de passe.....	37	Amplificateur de signal.....	56
Les privilèges de compte.....	37	Sourdine RAS.....	56
Facturation.....	38	Filtre de bioréaction CCMI.....	57
La piste matricielle.....	39	Filtre de réalité.....	57
<b>Decking et accès non autorisé.....</b>	<b>39</b>	Interface maser.....	57
Accès par mystification.....	39	Interface matricielle.....	57
Copier un point d'entrée.....	39	Interface SISA.....	57
Utiliser un compte FSM jetable.....	39	Interfaces sans fil.....	58
Sécurité des mots de passe.....	40	Mémoire active.....	59
<b>Visibilité et perception.....</b>	<b>40</b>	Mémoire de stockage.....	59
Dans les coulisses.....	40	MPCP.....	59
Iconographie du système.....	41	Ports (FUP).....	60
Mouvement matriciel.....	42	Puce d'icône.....	60
<b>Le mode dinosaure.....</b>	<b>42</b>	Puce de persona.....	60
Les opérations en mode dinosaure.....	42	Renfort.....	60
<b>GRILLES ET SERVEURS.....</b>	<b>43</b>	Vitesse d'E/S.....	61
<b>Les connexions.....</b>	<b>43</b>	Composants divers.....	61
Le câble.....	43	Construction partielle.....	62
Les ondes.....	44	Cablage en dur.....	62
Les faisceaux.....	44	Récupération.....	62
Le satellite.....	46	Composants dépareillés.....	64
<b>Les grilles de télécommunications régionales (GTR)....</b>	<b>46</b>	<b>Cyberterminaux crâniens (C<sup>2</sup>).....</b>	<b>64</b>
Iconographie.....	46	Composants de C <sup>2</sup> .....	65
Politique des GTR.....	46	<b>Cyberterminaux de cybermembre.....</b>	<b>65</b>
GTR de constellation de satellites.....	47	<b>Cyberterminaux personnalisés.....</b>	<b>65</b>
<b>Les grilles de télécommunications locales (GTL).....</b>	<b>47</b>	Première étape : choisir les options.....	65
Iconographie.....	47	Deuxième étape : calculer le coût.....	65
<b>Les grilles de télécommunications locales</b>		Installation à l'atelier.....	66
<b>privées (GTLp).....</b>	<b>48</b>	<b>LES UTILITAIRES.....</b>	<b>68</b>
Iconographie.....	48	<b>Nouveaux utilitaires.....</b>	<b>68</b>
<b>Le fonctionnement des serveurs.....</b>	<b>48</b>	Utilitaires opérationnels.....	68
<b>Les serveurs ultraviolets.....</b>	<b>48</b>	Butoir.....	70
Se connecter à un serveur UV.....	48	Camouflage.....	70
Plus vrai que vrai.....	48	Cryptage.....	70
Retour à la réalité.....	49	Désamorçage.....	70
<b>Les données négociables.....</b>	<b>49</b>	Déviator.....	70
Nature des données.....	50	Évaluation.....	70
Génération aléatoire de données négociables.....	50	Fureteur.....	71
Défenses des données négociables.....	50	Miroir.....	71
Fourguer des données négociables.....	50	Nettoyage.....	71
<b>Les systèmes archaïques.....</b>	<b>51</b>	Plantage.....	71
Limitations.....	51	Remodelage.....	71
<b>LA CONSTRUCTION DE CYBERTERMINAL.....</b>	<b>52</b>	Renifleur.....	71
<b>Les composants.....</b>	<b>52</b>	Trianguleur.....	71
<b>Les outils et les pièces.....</b>	<b>54</b>	Validation.....	71
Les trousseaux.....	54	Utilitaires spéciaux.....	71
Les ateliers.....	54	Connexion matricielle BattleTac.....	71
Les installations.....	54	Commande à distance.....	72
Les ordinateurs.....	54	Compactage.....	72
Les pièces.....	54	Gardien.....	72
Les puces optiques et les encodeurs.....	54	Liaison cellulaire.....	72
<b>Les tests de construction.....</b>	<b>55</b>	Antenne laser.....	72
Les compétences.....	55	Antenne micro-ondes.....	72
Le temps.....	55	Antenne radio.....	73
La santé et le travail.....	55	Antenne satellite.....	73





Liaison maser.....	73	Analyse d'opération.....	95
Utilitaires offensifs.....	73	Annulation d'arrêt de serveur.....	96
Érosion (entrave, cellule, poison, révélation).....	73	Annulation de compte.....	96
Phacochère.....	73	Blocage de NA fantôme.....	96
Rouleau compresseur.....	74	Blocage d'opération système.....	96
Utilitaires défensifs.....	74	Cryptage d'accès.....	96
Bouclier.....	74	Cryptage d'esclave.....	96
Restauration.....	74	Cryptage de fichier.....	96
<b>Nouveaux usages pour les utilitaires de SR3.....</b>	<b>74</b>	Dérivation de la piste matricielle.....	98
Utilitaires opérationnels.....	74	Désamorçage de bombe matricielle.....	98
Utilitaires spéciaux.....	74	Désinfection.....	98
Utilitaires offensifs.....	75	Infection.....	98
Utilitaires défensifs.....	75	Interception de données.....	98
<b>LA PROGRAMMATION.....</b>	<b>76</b>	Leurre.....	98
<b>Le test de programmation.....</b>	<b>76</b>	Localisation de dinosaures.....	99
Indices de programme.....	76	Localisation de données négociables.....	99
Taille de programme.....	76	Localisation de structure autonome.....	99
Temps de base pour la programmation.....	76	Pistage d'adresse MXP.....	99
Plan de développement.....	78	Plantage d'application.....	99
Accessoires de programmation.....	78	Plantage de serveur.....	100
Le test d'informatique.....	79	Relocalisation de trace.....	100
La durée du travail.....	79	Restriction d'icône.....	100
Les équipes de développement.....	79	Scannage d'icône.....	101
Le code fini.....	80	Sortie d'historique.....	101
Amélioration.....	80	Transmission de données.....	101
Règle optionnelle: les bugs.....	81	Triangulation.....	101
<b>Options de programme.....</b>	<b>82</b>	Validation de compte.....	101
Options et taille.....	82	<b>Descriptions avancées d'opérations de SR3.....</b>	<b>102</b>
Options et indices.....	82	Analyse de CI.....	102
Options et coûts.....	83	Analyse d'icône.....	102
Options des utilitaires.....	83	Analyse de serveur.....	102
Options des CI.....	85	Analyse de sous-système.....	102
Options d'outil de programmation.....	86	Connexion à un serveur/GTL/GTR.....	102
<b>Les séries de commandes.....</b>	<b>87</b>	Déconnexion en douceur.....	102
Composer une série de commandes.....	87	Localisation de decker.....	102
Activer une série de commandes.....	87	Modification de mémoire.....	102
Les opérations d'une série de commandes.....	87	Opération neutre.....	102
Arrêter des séries de commandes.....	87	<b>Accomplir des opérations pour les autres.....</b>	<b>102</b>
<b>Structures autonomes et agents.....</b>	<b>88</b>	<b>LES CONTRE-MESURES D'INTRUSION.....</b>	<b>103</b>
Cœur de structure autonome.....	88	<b>Nouvelles contre-mesures d'intrusion.....</b>	<b>103</b>
Conception des structures autonomes et des agents.....	89	CI blanches bombes matricielles.....	103
Charger des utilitaires.....	90	CI blanche Pavlov.....	104
Fonctionnement d'une structure autonome ou d'un agent.....	90	CI blanche éclaireur.....	104
Règles sur les structures autonomes stupides.....	91	CI trace.....	104
Règles sur les structures autonomes intelligentes et les agents.....	91	CI noire cérébropathe.....	107
<b>Constructs de CI.....</b>	<b>91</b>	CI noire psychotrope.....	108
Cœur des constructs.....	91	<b>Utilisations avancées pour CI de SR3.....</b>	<b>109</b>
Faire fonctionner des constructs.....	92	CI noire mortelle.....	109
<b>Les vers.....</b>	<b>92</b>	CI foudre.....	109
L'appât.....	92	Kamikaze et kamikaze+.....	109
Infection.....	92	<b>Programmation de CI.....</b>	<b>109</b>
Prévention.....	92	<b>Plantage des CI.....</b>	<b>109</b>
Cyberterminaux infectés.....	92	Utiliser l'option d'utilitaire furtivité.....	109
Types de vers.....	93	Utiliser la réserve matricielle pour effacer.....	109
<b>Acheter des programmes.....</b>	<b>94</b>	<b>LA SÉCURITÉ MATRICIELLE.....</b>	<b>110</b>
Vérification du contenu du logiciel.....	94	<b>Sécurité avancée.....</b>	<b>110</b>
<b>Les applications.....</b>	<b>94</b>	Pointages de sécurité et icônes multiples.....	110
Multiplicateurs.....	94	Arrêt du serveur.....	110
Indices.....	94	Règle optionnelle: indices variables de sous-système.....	112
<b>LES OPÉRATIONS SYSTÈME.....</b>	<b>95</b>	<b>Génération de fauxceaux de sécurité.....</b>	<b>112</b>
<b>Descriptions des nouvelles opérations.....</b>	<b>95</b>	Création de constructs.....	113
Altération d'icône.....	95	Mesures de sécurité supplémentaires.....	113
		Deckers de sécurité.....	113
		Oppositions.....	113





Faisceaux Improvisés.....	113	Les sprites.....	141
Sécurité dans les grilles.....	114	Création d'un sprite.....	141
Les alertes.....	114	Utilisation des sprites.....	142
Les deckers de sécurité.....	114	Les tribus otaku.....	142
Arrêt d'une grille.....	116	Les sources de résonance.....	142
Portage de pointage de sécurité.....	116	Les ressources tribales.....	142
<b>LES ASTUCES DU SYSTÈME.....</b>	<b>117</b>	Rejoindre une tribu.....	143
Astuces de grille.....	117	Fonder une tribu.....	143
Trace d'appel télécom.....	117	Génération d'une tribu.....	143
Astuces de serveur.....	118	<b>L'immersion.....</b>	<b>143</b>
Videurs.....	118	Les grades.....	143
Goulots d'étranglement.....	118	Coût de l'immersion.....	143
Portes secrètes.....	120	Les échos.....	144
NA à sens unique.....	120	Alter ego amélioré.....	144
NA Fantômes.....	120	Changement.....	144
Les machines virtuelles.....	121	Ghosting.....	144
Astuces de decker.....	122	Incantologie d'infos.....	144
Combat Improvisé.....	122	Invocation de démon.....	145
Reroutage d'appels télécom.....	122	Lien de résonance.....	145
Imiter des commandes de structure autonome.....	123	MPCP amélioré.....	145
Changer de mode.....	123	Neurofiltre.....	145
Suspendre les opérations de l'icône.....	123	Overclock.....	145
<b>RECHERCHES MATRICIELLES.....</b>	<b>124</b>	Réaction améliorée.....	146
Utiliser Étiquette (Matrice).....	124	Renfort amélioré.....	146
Situations sociales matricielles.....	124	Traceroute.....	146
Contacts matriciels.....	126	Vitesse d'E/S améliorée.....	146
Utiliser la compétence Informatique.....	129	<b>L'extinction.....</b>	<b>146</b>
Domaines de recherche.....	129	<b>LES PROGRAMMES AUTONOMES.....</b>	<b>147</b>
Types de recherche d'infos.....	129	Les cogiciels semi-autonomes.....	147
Le test de recherche.....	130	Conception d'un cogiciel.....	147
Exemples de bases de données.....	131	Points de structure autonome.....	148
<b>LES OTAKU.....</b>	<b>133</b>	Fonctionnement d'un cogiciel.....	148
La réalité.....	133	Les véritables Intelligences artificielles.....	150
Utiliser les otaku.....	134	Jouer les IA.....	150
Devenir otaku.....	134	Les IA de Shadowrun.....	150
Initiation tribale.....	134	<b>LES ACTEURS DE LA MATRICE.....</b>	<b>153</b>
La résonance profonde.....	134	Les fournisseurs.....	153
Les orientations.....	134	En tête de liste : Saeder-Krupp.....	153
L'immersion.....	136	Les seconds couteaux.....	153
Otaku créé par IA.....	136	Les dilettantes.....	154
Création d'un personnage otaku.....	136	Les jouets.....	154
Utilisation du système de priorité.....	136	Le duo dynamique.....	154
Utilisation du système de points.....	136	En deuxième ligne.....	154
Allocation des attributs.....	136	Sur le banc de touche.....	156
Allocation des compétences.....	136	Les rois du code.....	156
Allocation des ressources et du style de vie.....	137	Le duo Infernal.....	156
Allocation des formes complexes.....	137	Dans la mêlée.....	156
Création de l'alter ego matriciel.....	137	À la traîne.....	157
Réserves de dés.....	137	<b>L'information est le pouvoir.....</b>	<b>157</b>
Le choix de l'orientation.....	137	Les refuges de données.....	157
<b>Règles sur les otaku.....</b>	<b>137</b>	Les maîtres corporatistes.....	157
Facteur de détection.....	137	<b>Autres grandes puissances.....</b>	<b>157</b>
Harmonie avec le système.....	138	Les observateurs et autres fouineurs.....	157
Utilisation de l'alter ego matriciel.....	138	L'autorité matricielle de la Cour Corporatiste.....	158
Alter ego matriciel et dommages en cybercombat.....	138	Observer et détecter.....	158
Amélioration de l'alter ego matriciel.....	138	Rendre à César ce qui lui appartient.....	158
Les otaku et le SOTA.....	139	<b>L'underground virtuel.....</b>	<b>159</b>
Les otaku et les points d'entrée.....	139	Je pirate donc je suis.....	159
<b>Utilisation des voles.....</b>	<b>139</b>	Qui voulez-vous être aujourd'hui.....	159
Immunité des voles.....	139	Les gangs matriciels.....	159
<b>Les formes complexes.....</b>	<b>139</b>	<b>Tableaux de la Matrice.....</b>	<b>160</b>
Les options.....	139	<b>Fiche de données matricielles.....</b>	<b>172</b>
Création de formes complexes.....	139	<b>Fiche d'Otaku.....</b>	<b>173</b>
Utilisation des formes complexes.....	140		





## CRÉDITS

### Rédaction et développement

Rob Boyle  
Michael Mulvihill

### Rédaction additionnelle

Randall Bills, Drew Curtis, Dan • Flake • Grendell, Keith Henry, Jason Levine, Michelle Lyons, Paolo Marcucci, Kenneth Peters, John Schmidt, Darci Stratton, Jon Szeto, Rich Tomasso, Malik Toms, Frank • Crazy • Werschke, Jakko Westerbeke, Sebastian Wiers

### Édition américaine

Davidson Cole  
Rob Cruz  
Michelle Lyons  
Sharon Turner Mulvihill

### Responsable de la gamme Shadowrun

Michael Mulvihill

### Équipe éditoriale

#### Direction éditoriale

Donna Ippolito

#### Éditeur en chef

Sharon Turner Mulvihill

#### Éditeurs associés

Rob Boyle  
Rob Cruz

#### Éditeurs assistants

Davidson Cole  
Michelle Lyons

### Production artistique

#### Direction artistique

Fred Hooper

#### Assistant de direction artistique

John Bridegroom

#### Couverture

Fred Hooper

#### Maquette de couverture

Fred Hooper

#### Maquette U.S.

Fred Hooper

#### Illustrations

Doug Andersen, Tom Baxa, Peter Bergting, Tom Fowler, Fred Hooper, Mike Jackson, Larry McDougall, Jim Nelson, Matthew Plog, Steve Prescott, Mark Zug

### Équipe de test

Stephen Cuyler, Patrick Goodman, Martin Gotthard, Jeremy Guillemette, J. Keith Henry, Earl Hollar, Eleanor Holmes, Jamie Houston, Chris Johnson, Allen Landsidel, Ryan MacClanathan, Ray Macey, Steve McCormick, Michael Papas, Grzegorz Ruminski, Myron Thompson, James Vaughan, Becky Welch et Shane Winzar.

Un remerciement particulier à Earl Hollar, Chris Johnson et Allen Landsidel de la part de Kenneth L. Peters, pour toute leur aide dans son travail sur la Matrice.

## VERSION FRANÇAISE

### Traduction

Ghislain Bonnotte

### Directeur de collection

Henri Balczesak

### Adaptation et rewriting

Dominique Balczesak

### Réalisation technique

Nexus/Guillaume Rohmer

### Version française éditée par

Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris  
Cedex 15

SHADOWRUN® et La Matrice® sont des marques déposées  
WizKids LCC. Copyright © 2004 WizKids LCC. Tous droits réservés.

Visitez FASA et JEUX DESCARTES sur Internet aux adresses suivantes :

<http://www.FASA.com>

<http://www.jeux-descartes.fr>

Imprimé au Portugal par SIG Camarate

Édition et dépôt légal septembre 2004

ISBN: 2-7408-0234-X

Retrouvez Shadowrun sur le net !

En anglais :

[Info@shadowrunrpg.com](mailto:Info@shadowrunrpg.com) (pour vos questions concernant le jeu)

<http://www.srrpg.com> (page web officielle)

<http://www.fanpro.com> (page web de FanPro)

<http://www.wizkidsgames.com> (page web de WizKids)

Et en français :

<http://www.jeux-descartes.fr/shadog.html> (hotline officielle)

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone dédié à Shadowrun)

<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-france/> (mailing list Shadowrun)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum Shadowrun du site de l'Elfe noir)

**Titre original :** *Matrix*



# INTRODUCTION

*La Matrice* est le livre avancé pour les deckers et les autres utilisateurs de la Matrice, qui contient quantité d'options et d'extensions pour le système de jeu de *Shadowrun*. *La Matrice* étend les règles de "decking" et de la Matrice présentées dans *Shadowrun, Troisième Édition (SR3)*. Ce livre offre également une perspective entièrement nouvelle sur ce que les non-deckers peuvent faire en utilisant la Matrice, y compris des recherches d'informations basiques et avancées.

En plus d'une proportion significative de nouveautés, *La Matrice* constitue une compilation de matériel publié à l'origine dans divers livres de *Shadowrun* qui sont maintenant épuisés ou qui étaient basés sur de précédentes éditions des règles de *Shadowrun*. Ce qui inclut le matériel de *Virtual Realities, Réalités Virtuelles 2.0, Renraku Arcology: Shutdown, Brainscan, Shadowbeat, Neo-Anarchist's Guide to Real Life* et *Denver*. Toute référence aux règles de *Shadowrun* dans ce livre se réfère à *SR3*.

*La Matrice* débute avec *Le monde matriciel*, qui montre à quel point la Matrice compte dans la vie de tous les jours, et qui présente son histoire.

*L'interface informatique* traite du cyberterminal, l'élément machine dans l'utilisation de la Matrice. Ce chapitre étudie le cyberterminal et ses propriétés, du MPCP aux filtres de réalité en passant par l'Accroissement de Réponse.

Tous les attributs, compétences, avantages, inconvénients et réserves de dés importants pour un personnage utilisateur de la Matrice, qu'il s'agisse d'un decker ou d'un non-decker, sont traités dans *L'utilisateur matriciel*. Ce chapitre développe également de nouvelles compétences actives et de connaissance, un nouvel inconvénient Dépendance à la Matrice ainsi que des méthodes permettant d'intégrer les utilisateurs de la Matrice dans le jeu.

*Accéder à la Matrice* survole les diverses façons de se connecter, des points de connexion illégaux aux liaisons sans fil. Le chapitre couvre également les comptes et mots de passe que les utilisateurs matriciels emploient pour se connecter, ainsi que toutes les manières d'accéder illégalement à la Matrice. Y sont également présentés le mode dinosaure, la visibilité et les senseurs ainsi que l'iconographie.

*Grilles et serveurs* couvrent l'architecture de la Matrice, de ses aspects techniques aux manières dont elle est utilisée. Les constellations de satellites, les serveurs ultraviolets ainsi que les données négociables sont aussi détaillés.

*La construction de cyberterminal* décompose les règles pour modifier ou construire un cyberterminal ou un cyberdeck. Ce chapitre présente des règles d'amélioration, de déplombage et de personnalisation de console, ainsi que de construction de cyberterminal crânien et de cybermembre.

*Les utilitaires* sont les programmes utilisés pour opérer, attaquer et se défendre dans la Matrice. Ce chapitre comporte une pléthore de nouveaux utilitaires ainsi que des règles avancées pour les utilitaires présentés dans *SR3*.

*La programmation* fournit toutes les informations dont un joueur a besoin pour développer un programme, y compris les utilitaires, les séries de commandes, les structures autonomes et les agents (programmes ayant un certain niveau d'indépendance vis-à-vis de l'utilisateur). Des options modifiant le fonctionnement d'un programme y sont également détaillées, pour les utilitaires comme pour les contre-mesures d'intrusion.

*Les opérations système* sont les méthodes par lesquelles les utilisateurs matriciels agissent dans la Matrice. Ce chapitre présente de nouvelles opérations et des règles avancées pour des opérations présentées dans *SR3*.

À mesure que les deckers s'améliorent, les défenses s'améliorent également. *Les contre-mesures d'intrusion* couvrent les toutes dernières CI ainsi que des options pour les gérer.

*La sécurité matricielle* montre comment utiliser ces CI dans un système, en s'appuyant sur une décomposition en profondeur du faisceau de sécurité et des tables de génération aléatoire pour les CI. Des règles spécifiques à la sécurité du réseau et les arrêts de serveur sont également présentes.

*Les astuces du système* pousse tout cela un cran plus loin, montrant ce que peuvent faire les grilles, les serveurs et les deckers pour garder une longueur d'avance dans la compétition: depuis les pistages d'appel télécom, les points chauds et les machines virtuelles jusqu'aux attaques improvisées, le re-routage d'appel télécom et l'imitation de commandes pour structures autonomes.

Un des aspects les plus sous-employés de la Matrice est la possibilité de rassembler des informations. Le chapitre *Recherches matricielles* montre comment les deckers et les non-deckers peut profiter de cet aspect de la Matrice, y compris en utilisant des contacts dans la Matrice et en parcourant les bases de données et les archives, par le blais, soit de la compétence Étiquette (Matrice) soit de la compétence Informatique.

Le chapitre sur les *Otaku* met à jour ce type de personnage joueur, en utilisant les règles de *SR3*. *Les programmes autonomes* détaille les puissantes entités matricielles qui pourraient, ou pas, être en fin de compte vivantes: les cogiciels et les intelligences artificielles. Sont incluses des informations mises à jour sur les trois IA connues dans le monde de *Shadowrun*.

Enfin, le chapitre *Les acteurs de la Matrice* porte sur tous les fournisseurs de grille, les fabricants de console, les experts en sécurité matricielle, les prédateurs du réseau et autres acteurs majeurs toute l'attention qui leur est due.

Un certain nombre de tableaux sont regroupés à la fin, listant tout l'équipement, les opérations, les utilitaires et les CI. Vous y trouverez également des fiches pour le cyberdeck et les programmes du personnage, pour le persona incarné et les capacités d'un otaku, ou pour le sprite ou la structure autonome d'un personnage.





# LE MONDE MATRICIEL



**L**a Matrice est l'infrastructure. C'est ce qu'il y a derrière "l'interface". Elle est littéralement partout, fait tout fonctionner, et en plus, tout ça est aussi proche d'être invisible qu'on peut l'être, sans pour autant être magiquement actif.

Les gens ne pensent pas au réseau électrique ni à comment il fonctionne lorsqu'ils branchent un sèche-cheveux ou vont au travail en voiture, ils se contentent de l'utiliser. C'est la même chose avec la Matrice : ils passent des appels téléphoniques, envoient des e-mails, demandent leur chemin à leur voiture et accomplissent un million d'autres petites tâches. Ne pensant jamais à la façon dont les connexions se font et les données sont transférées. Il n'y a presque aucun endroit sur la planète qui n'est pas connecté à un autre endroit via la Matrice : des appels téléphoniques aux visioconférences, des transferts de créditubes aux systèmes de sécurité – chaque fois que de l'information se déplace dans le monde, elle le fait dans la Matrice.

## COMMUNICATION

### LA VIE À VITESSE LUMIÈRE

À la fin des années 1990, des appareils électroniques comme les pagers et les téléphones cellulaires étaient déjà passés des rangs de l'élite aux poches et ceintures de la classe moyenne affairée. Tout le monde, des vendeurs travaillant avec leurs voitures jusqu'aux parents qui travaillaient et tentaient à la fois de faire des courses à l'épicerie et d'emmener des lycéens à un entraînement tard en journée, saisit l'avantage qu'ils offraient. Il ne fallut qu'une petite adaptation culturelle pour que cette commodité devienne un outil indispensable. Les "numéros de téléphone" s'associèrent aux gens plutôt qu'aux adresses, et se combinèrent aux e-mails pour devenir des numéros à tout faire avec accès 24 heures sur 24 à qui que vous vouliez parler (voir p. 35, *Les services matriciels*, pour de plus amples informations). Lorsque les gens furent habitués à cette "connectivité" constante, ils demandèrent plus d'informations utiles, et les gourous du marketing répondirent à leur attente. En 2061, il existe des pagers de la taille d'un créditube qui vous permettent de lire – ou d'écouter – n'importe quoi depuis vos e-mails jusqu'aux titres des journaux, ainsi que des téléphones de poignet que vous portez à la place d'une montre. Les deux reçoivent leurs données via la Matrice.

En 2061, chaque maison qui peut se targuer ne serait-ce que d'un revenu modeste peut aussi se vanter d'avoir une certaine forme de cyberterminal. Le cyberterminal se charge des besoins informatiques de la maisonnée, ainsi que de toute forme de communication : télévision/tridéo, e-mail, téléphone et simsense. Pour parler en termes techniques, le cyberterminal sert de portail pour tous les transferts de données vers ou en provenance de la maison, de toutes les différentes sources : votre fournisseur de chaîne simsense, votre compagnie de téléphone, votre service de messagerie – tout converge vers cette unique boîte dans votre salon. Selon vos abonnements, vous pouvez même faire des recherches en bibliothèque et visiter





PRESCOTT





d'autres sites publics (comme des supermarchés en ligne et des espaces promotionnels corporatistes) via des menus ergonomiques à base d'icônes. Les chaînes généralistes et simsenses envoient leur signal matriciel aux boîtes télécom dont les adresses physiques figurent dans leurs bases de données d'abonnés. Les compagnies de téléphone utilisent la Matrice, également.

La Matrice est même accessible depuis la route. Imaginons qu'une voiture ait un pneu crevé. Un appel à une assistance routière part du véhicule via un relais satellite, avec sa position et une brève description du problème, vers le serveur du service automobile chez lequel la personne a un compte. La dépanneuse la plus proche est envoyée, avec une note indiquant que le dépanneur marquerait des points auprès du client (car le conducteur est clabétique et qu'il s'est écoulé deux heures depuis qu'il a pris la route) s'il lui apportait une soj-barre énergétique. Aujourd'hui, nous faisons ce genre de choses par téléphone ou par radio en utilisant un opérateur vivant, réel, mais dans le Sixième Monde, tout cela est transmis directement au terminal mobile monté sur la dépanneuse la plus proche de vous. Plus important encore, une fois que la voiture est à nouveau en service et roule, la compagnie de fourniture d'énergie utilise la Matrice pour transmettre les données que génère la voiture concernant sa consommation d'énergie, de sorte que la facture mensuelle du propriétaire puisse être à jour.

#### MERCI DE LAISSER UN MESSAGE APRÈS LE BIP

Il y a davantage de façons d'exploiter les informations dans les années 2060 qu'il n'y en a jamais eu. Le temps et la technologie ont parfois transformé certaines de celles que nous connaissons aujourd'hui. Voici un petit échantillon des méthodes habituellement utilisées pour contacter quelqu'un en 2061.

#### Les appels téléphoniques

En 2061, on entend généralement par appel téléphonique toute communication en temps réel, qu'elle soit par vidéo/tridéo ou vocale. On appelle ça un appel téléphonique, même si l'acte lui-même a peu de rapport avec ce que l'on considère aujourd'hui comme un appel téléphonique. Les appels téléphoniques vocaux sont toujours plus courants que les appels tridéo, principalement en raison du souci d'anonymat et de vie privée. Bien qu'ajouter un composant visuel puisse sembler peu de chose, combien de gens veulent réellement répondre à un appel visiophonique tôt le dimanche matin, surtout si la soirée a été rude? Certains cadres supérieurs ont évité le problème de vouloir être entendu sans être vu en se procurant des persona matriciels à apparence ordinaire de la vie quotidienne qui tiennent lieu d'image.

#### Fax

Les fax existent toujours, bien que leur usage soit beaucoup plus limité. Le support papier requis pour les documents officiels au début du XXI<sup>e</sup> siècle a été complètement remplacé par un support électronique, de sorte que les questions légales qui requéraient l'usage du fax sont devenues obsolètes. Les fax sont normalement utilisés pour envoyer des copies de quelque chose qui n'a pas de forme électronique, comme des documents historiques ou des notes manuscrites.

#### E-mail

L'e-mail est la principale méthode d'envoi d'information d'une personne à une autre, qu'il s'agisse de texte, de tridéo

ou de son. À des fins officielles, des signatures électroniques, vérifiées par contrôle de crédtube, sont légalement contractuelles, ce qui fait que les contrats sont presque entièrement traités par e-mail. Les escroqueries par e-mail dans le Sixième Monde tirent avantage de ce fait, de sorte que les consommateurs sont prudents quand ils répondent à des offres non sollicitées.

#### Forums

Les forums sont utilisés pour conduire des conversations à la vitesse et à la convenance des participants. Le forum moderne ne ressemble pas beaucoup à ses ancêtres du XX<sup>e</sup> siècle, mais les concepts sont très similaires. Les forums peuvent supporter du texte, de la musique numérisée, la tridéo, le simsense, et ainsi de suite. On trouve fréquemment des forums un peu partout dans la Matrice, généralement sous la forme d'icônes en forme de kiosque ou de distributeur à journaux dans les zones publiques.

#### Pages web et salles de discussion

Au XX<sup>e</sup> et au début du XXI<sup>e</sup> siècle, les pages "web" étaient utilisées comme un moyen de premier plan pour distribuer l'information à travers Internet et le "World Wide Web". En 2061, l'idée a considérablement évolué, poussée par les avancées en iconographie matricielle. Dorénavant, ce qui était un site web corporatiste sera une zone à accès public sur le serveur de la corpo. S'il s'agit d'un site personnel, l'individu a une "pièce" dans le serveur du Fournisseur de Service Matriciel (FSM), voir p. 36 où il peut rendre disponible des informations personnelles en "décorant" son espace comme il l'entend.

Les salles de discussion sont à peu près inchangées, excepté que la "pièce" en question est dédiée à la conversation. Une salle de discussion est partie d'un échange limité au texte, comme au XX<sup>e</sup> siècle, pour devenir une expérience d'immersion 3D complètement interactive, en particulier si on considère les technologies simsenses actuelles. Il y a des salles de discussion publiques et privées dont le contenu de chacune varie.

#### Messagerie instantanée et paging

Dans un monde connecté à la Matrice, les gens sont généralement disponibles d'une façon ou d'une autre à toute heure du jour et de la nuit. En conséquence, la messagerie et le paging ont été fondus en un seul concept. Un message qui est envoyé à l'utilisateur apparaît comme un message instantané s'il est connecté à la Matrice et comme un message de pager dans le cas contraire. Bien sûr, il est possible d'éteindre sa messagerie instantanée et son pager, mais la plupart des gens acceptent simplement les communications comme elles viennent.

#### LA VIE CONNECTÉE

En 2061, la Matrice n'est pas juste quelque chose que l'on consulte occasionnellement. Elle s'assure que l'éclairage de votre salon est exactement à votre niveau préféré. Elle est le pense-bête dans votre secrétaire de poche.

Il n'y a pratiquement aucun moment du jour ou de la nuit où la Matrice n'est pas utilisée d'une manière ou d'une autre dans les principales zones métropolitaines. Dans votre maison, voiture, téléphone de poignet, pager, secrétaire de poche ou tout autre appareil qui envoie ou reçoit des données; quand vous allez voir le dernier concert retransmis en tridéo dans le night-club de votre quartier: vous utilisez la Matrice. La Matrice est devenue la constante universelle dans





un monde d'incertitude, car elle franchit toutes les barrières sociales et économiques. Même les SDF peuvent l'utiliser via des terminaux à accès public au coin de la rue. Elle ne requiert pas de connaissances littéraires ni techniques, d'argent ni de statut. La Matrice est l'ultime service social.

## LES AFFAIRES ET LA MATRICE

### EN RÉSUMÉ

La Matrice a transformé les affaires dans le Sixième Monde. Elle a lancé les affaires sur une nouvelle voie pour augmenter la productivité, diminuer les coûts de fonctionnement et augmenter les bénéfices. Le monde des affaires a embrassé la Matrice et a changé pour toujours l'expérience du travail.

Les bureaux virtuels sont l'un des meilleurs exemples d'affaires exploitant la Matrice à son maximum. Un bureau virtuel est une représentation générée par l'ordinateur d'un bureau physique. Les employés se connectent via leur cyberterminal depuis chez eux, font leurs modifications, et se déconnectent. Ce qui comporte des avantages évidents à la fois pour l'employeur et pour l'employé.

Les employés n'ont pas à faire d'aller-retour entre leur domicile et leur lieu de travail, à s'arranger des déjeuners, ni à avoir une garde-robe professionnelle. Les employeurs économisent le temps que les employés passent à faire connaissance, ils réduisent également leurs frais d'équipement des employés. Lorsque vous ajoutez le coût du bureau sur lequel ils travaillent, la chaise sur laquelle ils s'assoient et le visio-phonie dont vous semblez incapable de les empêcher de se servir, sans parler de l'électricité pour leur fournir de la lumière, de la chaleur et l'air conditionné, une entreprise peut réduire ses frais de 10% à court terme et 20% à long terme. Un "employé virtuel" peut toujours rédiger des propositions, concevoir de nouveaux produits, envoyer et recevoir des fax et des mémos internes, assister à des réunions, et ainsi de suite. En fin de compte, les bénéfices sont substantiels.

La contrepartie du bureau virtuel est qu'en fournissant un accès extérieur au site (c'est-à-dire des cyberterminaux), les risques en matière de sécurité augmentent. Ce problème est traité de différentes manières, incluant des logements corporatistes sécurisés, les plus luxueux étant de type arcologie. D'autres corporations ne délèguent que les affaires non sensibles aux bureaux virtuels, incluant les relations publiques et la publicité. Les corporations qui font usage de bureaux virtuels les gardent souvent à l'écart du reste du serveur corporatiste, de sorte que tout dommage provenant d'un accès non autorisé reste minimal.

En plus des bureaux virtuels, les corporations se sont également tournées vers la Matrice pour gérer la production de biens. Comme pour un bureau virtuel, les travailleurs d'une usine de production se connectent de chez eux et "vont travailler", dirigeant les lourdes machineries d'une ligne de montage ou des nanites pour construire n'importe quoi depuis des voitures jusqu'à des têtes de missiles. Les avantages de cet arrangement pour les corporations sont nombreux. Il leur permet de gérer les changements plus rapidement, ainsi que d'embaucher n'importe où dans le monde sans avoir à payer de déménagement (surtout si l'usine est orbitale).

Cela ne signifie pas que les immeubles de bureaux et les sites de production sont vides. On a toujours besoin de techniciens sur site, aussi bien pour l'usine que pour les systèmes informatiques. Étant donné le nombre d'employés virtuels comptant sur le serveur, un problème matériel ou logiciel

serieux peut coûter des centaines de milliers de nuyens par heure d'arrêt de travail. En conséquence, le nombre des techniciens sur site a doublé et dans certains cas même triplé. Les corporations ont également pris la précaution de mettre en place des serveurs et des archives de secours.

## INVESTIR DANS LE SIXIÈME MONDE

Évidemment, le monde de la finance fait également usage de la Matrice. Les échanges boursiers virtuels sont aussi étourdissants qu'à Wall Street. Les marchés traditionnels existent toujours et ont été reliés entre eux par le Marché d'Échange Matriciel de Denver, parmi d'autres. Tous les échanges d'actions et de bons se font maintenant entièrement par leurs serveurs dans la Matrice, permettant aux investisseurs de par le monde de non seulement voir les échanges, mais aussi d'y participer. Les marchés ont entrepris de permettre à davantage d'investisseurs de conduire des affaires dans le marché des changes. Les investisseurs virtuels peuvent observer les courtiers virtuels et le marché dans son ensemble, puis passer leurs ordres via des commandes matricielles auxquelles réagissent les courtiers.

## LES FONDS ÉLECTRONIQUES

### IL EST SOLVABLE, IL VOYAGERA

À travers les siècles, la métahumanité a utilisé toutes sortes de monnaies: perles, or, bijoux, bétail, grains et papier, parmi d'autres. En 2061, tout est en électrons. Non pas que le liquide n'existe plus, particulièrement pour les petites dépenses quotidiennes comme les tuyaux. Cependant, pour des achats plus importants, des factures et ainsi de suite, pour tout ce pour quoi une carte de crédit ou mieux est utilisée aujourd'hui, les transactions électroniques sont la norme.

Pour parler technique, un nuyen est une unité monétaire universellement utilisée, qui existe principalement sous forme électronique, émise et supportée par la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank, l'autorité financière mondiale. Les nuyens sont acceptés partout, par les corporations comme par les gouvernements. Les nations émettent également leur propre monnaie, qui est acceptée au sein de leurs frontières et qui doit être changée (une opération rendue indolore par l'avènement du créditube) quand vous entrez dans un autre pays. Le seul autre type de monnaie largement utilisé est le titre corpo, émis par une corporation et uniquement valable au sein de celle-ci et de ses possessions. Tout cela est disponible à la fois sous forme physique et sous forme électronique, cette dernière au moyen de créditubes.

Un créditube est un tube de la taille d'un stylo qui sert en même temps de carte d'identité et de carte de crédit (voir p. 235, SR3). En plus de permettre d'accéder à son compte bancaire, il sert aussi de clé de maison, d'identification officielle, de source d'informations médicales et de personnes à contacter en cas d'urgence, et de permis de conduire, tout en un. Pour accéder à votre compte bancaire, insérez votre créditube dans un lecteur de créditubes, fournissez votre mot de passe, empreinte digitale, rétinienne et/ou vocale, vérifiez la transaction que vous souhaitez passer (qui est contrôlée par l'identification dans votre créditube, prouvant que vous êtes qui vous prétendez), et enfin retirez le créditube du lecteur. Toute caisse de magasin ou de restaurant, bus, téléphone public ou distributeur possède un lecteur de créditubes intégré, en plus d'accepter le liquide et la monnaie. C'est le standard monétaire dans le Sixième Monde.





Un créditube personnel n'est cependant pas la seule façon de procéder. Au XX<sup>e</sup> siècle, lorsque vous souhaitiez envoyer ou donner de l'argent à quelqu'un sans faire de chèque, vous pouviez vous servir d'un mandat, d'un chèque de banque ou d'un bon au porteur. Maintenant, vous avez le créditube certifié. Un créditube certifié est un simple créditube sans aucune identification ni autre information requise pour son utilisation. Il contient juste le montant en nuyens qui lui est assigné et qui peut être transféré sur un compte personnel ou dépensé directement depuis le créditube. Les créditubes certifiés ne sont pas employés fréquemment par le citoyen moyen, puisque toute personne avec un compte bancaire a, par définition, un créditube. Ils sont cependant utiles pour offrir en cadeau ou dans les rares occasions où aucun lecteur de créditubes n'est disponible.

L'endroit où est finalement utilisé le créditube est la Matrice. Les années 90 ont vu la naissance d'une nouvelle ère, celle où fut inventé le commerce électronique. En 2061, ce n'est plus que du commerce. Chaque boutique de brique et de ciment, quelle que soit sa taille, désireuse de survivre à une contrepartie matricielle, et beaucoup n'existent que sur la Matrice avec pour ainsi dire aucune vitrine physique. La plupart des fabricants sont aussi distributeurs, et la plupart des distributeurs gardent leurs clients par la palette de produits qu'ils offrent ou par les autres services spéciaux qu'ils proposent. Cependant, ils ont tous en commun le créditube. Chaque unité télécom, secrétaire de poche ou autre cyberterminal à usage général utilisé pour se connecter à la Matrice a un lecteur de créditubes intégré. Faire ses courses est aussi simple que de trouver ce que vous voulez, insérer votre créditube et faire l'échange. Si ce sont des biens numériques que vous voulez, vous êtes fourni instantanément. Si une livraison est nécessaire, elle sera dans un premier temps facturée, et traitée le lendemain, selon la méthode de livraison que vous avez choisie.

## AU-DELÀ DE L'ÈRE DE L'INFORMATION

### PERTINENCE D'UNE SOCIÉTÉ SATURÉE D'INFORMATION

Le Sixième Monde est alimenté par l'information. Presque tout ce que vous voulez savoir peut être trouvé quelque part dans la Matrice. Il se peut que vous ayez besoin d'un mot de passe ou d'un créditube valide pour obtenir certaines informations, mais il y a peu de choses qui ne soient numérisées, stockées ou transmises. Avec la puissance informatique devenant de moins en moins chère, le stade de la surinformation est dépassé depuis longtemps. Chaque jour, les citoyens du plexe sont bombardés d'informations : affiches de magasins, appels téléphoniques, e-mails, infos trafic, émissions radio, feux rouges, pubs "pop-up", écrans géants dans les jardins publics, chaînes d'infos en continu 24 h/24. Tout cela s'accumule.

Ce qui conduit à se demander à partir de quelle quantité d'informations il y en a trop. Où se situe la limite ? En vérité, la limite varie selon votre niveau d'aisance vis-à-vis de la technologie. Les gens qui ne sont pas à l'aise avec la technologie dans chaque aspect de leur vie ont tendance à éteindre tout, ou à trouver d'autres moyens d'étouffer le bruit de fond dans leur monde. Beaucoup de personnes magiquement actives se retrouvent dans cette catégorie. Pourtant, le niveau de dissémination de la technologie et de l'information même pour les plus réfractaires est au moins deux fois plus important qu'au début du siècle.

D'un autre côté, il y a ceux qui n'ont jamais assez d'informations et de technologie. En général, ils ont au moins 3

abonnements à des chaînes d'Info continue 24 h/24 pour leur télécom et leur secrétaire de poche. Ils reçoivent les versions électroniques de leurs journaux quotidiens et les lisent tous. Ils recherchent toutes les enclaves de données sur la Matrice, et participent à de nombreux groupes de discussions et lettres d'information. Satisfaire leur "dépendance à l'information" constitue pour eux un travail à plein temps, bien plus que de s'occuper de leur véritable travail et de leur famille. Malheureusement, même le fait de rester connecté 24 h/24, 7 jours sur 7 ne permet pas d'être au courant de tout, donc certaines personnes se sentent constamment à la traîne.

### Illettrisme

Que signifie l'illettrisme dans une société d'information ? Le monde, en 2061, est un monde davantage iconographique, conçu pour que les gens comprennent en un clin d'œil ce qu'ils voient, bref, pour abolir la barrière des langues. Résultat, l'illettrisme fonctionnel en 2061 est plutôt élevé selon les standards traditionnels ; cependant avec la technologie d'information moderne, de nombreuses connaissances peuvent être acquises même si on ne sait pas lire. Les gens peuvent regarder des images, des vidéos et écouter des informations audio. Les diagrammes simples sont généralement compris même sans connaissances traditionnelles en langues. En un sens, l'idée de devenir une société totalement lettrée s'est évanouie, remplacée par l'objectif de mettre les données sous une forme compréhensible par tous, une sorte de langage iconographique universel.

### À LA RECHERCHE DE DONNÉES

Récolter toutes ces données pour pouvoir travailler avec signifie que des méthodes pour trouver ce dont vous avez besoin dans un laps de temps utile sont nécessaires. Les moteurs de recherche, les outils du World Wide Web, n'étaient pas adaptés à l'étendue de la Matrice. À leur place, on utilise des programmes sophistiqués qui filtrent les données bien plus rapidement qu'un humain ne le peut, récupèrent les informations désirées, puis présentent le résultat. Ces programmes sont généralement appelés "searchbot" (robot de recherche), bien que leurs noms techniques puissent varier. Un searchbot peut récupérer des informations sur n'importe quel sujet imaginable, y compris d'autres gens.

### DONNÉES PRIVÉES ET VIE PRIVÉE

Alors que la facilité à rassembler des informations personnelles a grandi, l'inquiétude à propos de l'usage de cette pratique et de ses abus a grandi aussi. On a souvent dit que la première victime d'une société d'information était la vie privée, et que ce soit vrai ou non, c'est certainement applicable au Sixième Monde. Que vous aimiez ça ou pas, avoir plus d'informations signifie qu'il y a également plus d'informations sur vous, et parfois des informations que vous auriez préféré qu'elles ne soient pas publiques. Sur une recherche matricielle lancée avec un simple nom, les informations collectées peuvent inclure votre lieu de travail, les noms de vos parents, l'adresse de votre domicile, vos diplômes et où vous les avez obtenus, les publications auxquelles vous êtes abonné, votre SIN, votre casier judiciaire et davantage encore. Et il ne s'agit que d'une recherche superficielle – pour quelqu'un de vraiment motivé pour trouver des informations, il n'y a quasiment aucune limite.

Alors qu'une recherche gratuite ne donnera qu'une modeste quantité d'informations, davantage d'informations sont disponibles pour ceux qui sont prêts à payer pour ça. Il



existe de nombreux services de recherches payants qui collectent des informations, et de nombreuses affaires traditionnelles basées sur l'information, comme les banques de crédit, vendront tout ce qui se trouve dans leurs bases de données au juste prix. Tout le monde ne voit pas sa vie privée envahie de la même façon, cependant.

Les classes supérieures sont les plus à l'abri, car l'argent peut acheter une certaine intimité. Pour un bon prix, vous pouvez payer des individus pour effacer votre nom des listes de clients, protéger l'accès à votre SIN et à des individus associés, et d'une manière générale, garder votre nom à l'abri des projecteurs.

Les classes moyennes sont les plus vulnérables, car elles sont du plus grand intérêt pour le monde des affaires. Les consommateurs de la classe moyenne ont de l'argent à dépenser et ils constituent la majorité de la population consommatrice. Mais ils ne peuvent se permettre le type de mesures de protection de leur vie privée que ceux qui ont plus de moyens emploient généralement. Ainsi, ils sont les cibles privilégiées.

Les classes inférieures sont loin d'avoir un tel intérêt aux yeux du monde des affaires. Elles ne sont typiquement pas de grosses consommatrices, étant donné le manque d'économie inhérent à leur situation. Ces gens utilisent également la Matrice, mais à un moindre degré. Ceux qui sont d'intenses utilisateurs donnent rarement des informations utiles quand on leur demande, car leurs adresse et situation physique peuvent changer très rapidement, rendant les informations obsolètes. Ainsi, il y a peu de choses encourageantes pour les pister de près.

L'école, la vaccination, l'assistance publique, la santé, le chômage, les dossiers fiscaux, l'immigration, les douanes, les carnets de vol, les locations de voitures, de tridés et de simsenses, les registres de ports d'armes, des immatriculations, les permis de toutes sortes, les certificats professionnels, les rapports de police de la main courante, les achats par crédit-ba, et ainsi de suite : tout cela n'attend que d'être trié, filtré et analysé.

Cependant, bien que toutes ces informations soient collectées et utilisées, l'individu moyen ne remarque jamais rien. Big Brother peut savoir tout sur vous, jusqu'à la taille de vos sous-vêtements, mais si le seul résultat est de se voir proposer de façon opportune un prix spécial sur des sous-vêtements, il y a peu de chances que vous vous plaigniez. Donc, bien que la vie privée ne soit peut-être qu'un concept imaginaire en 2061, personne n'a encore pris le chemin de la dénonciation de ce mythe... sauf dans les Ombres.

## LA CULTURE MATRICIELLE

### CHOC CULTUREL EN 3D

À l'aube du siècle, une des plus grandes inquiétudes concernant l'Internet était le temps que les gens semblaient passer dessus, à l'exclusion de toute autre activité jugée normale et saine. Jeux en ligne, forums de discussion, environnements à thème à base de texte : ce n'était qu'une partie des divertissements disponibles auxquels on avait accès. Comparé à ce qui allait venir, on n'avait encore rien vu.

En 2061, il existe une myriade de divertissements tridés ou simsenses différents dont les pouvoirs de dépendance dépassent de loin tout ce qui a précédé. L'évasion et les outils pour y parvenir sont à leur paroxysme dans le Sixième Monde, grâce à la Matrice. Cependant, le fait que, même en regard de leur propriété d'accoutumance, de telles activités

## LES GRANDES ÉTAPES DE LA MATRICE

L'étendue du cybermonde connue comme la Matrice rend illusoire la compilation d'une histoire unique et définitive de son évolution. Cependant, certains événements sont reconnus comme des étapes notables dans la croissance perpétuelle de la Matrice

### Chronologie de la Matrice

**Années 80 et avant :** Internet est créé, commençant par l'APRAnet et le NFSnet, à l'origine des réseaux de communications respectivement militaire et académique. Ils sont combinés et, avec l'invention du protocole TCP/IP, ils devinrent aussi un média commercial populaire.

**Années 90 :** le World Wide Web prend forme et s'étend rapidement tout au long de la décennie, devenant indubitablement le composant le plus important d'Internet, largement grâce à sa nature visuelle.

**Années 90 :** des groupes de pirates qui révèlent les trous dans la sécurité et les travers d'Internet deviennent plus agressifs. D'autres groupes se forment aussi, utilisant des techniques similaires, mais se rassemblent par programme social ou politique, ou simplement pour leur propre profit. La création de virus commence à proliférer à travers Internet.

**2018 :** le Dr Hosato Hikita crée la première génération de technologie SISA (Système d'Induction Sensorielle Artificielle), faisant du simsense une réalité.

**2022 :** le Conseil de Contrôle de Transmission Inter-réseaux (ITCC : Internetwork Transmission Control Council) est formé des restes du FCC en tant que corps superviseur autorégulateur pour la gestion responsable de l'industrie des communications. Cela inclura les réseaux qui constituent Internet aussi bien que leur contenu.

**2024 :** l'élection présidentielle des USA s'est pour la première fois déroulée sur Internet, grâce au système expérimental du "vote à distance".

**2026-2029 :** Sony Cybersystems, Fuchi Industrial Electronics et RCA-Unisys développent tous des prototypes de cyberterminaux qui permettent aux utilisateurs de s'interfacer avec le réseau de données mondial via le système nerveux central.

**2028 :** le gouvernement des USA crée Echo Mirage, un groupe de "cyber-commandos" pour tirer avantage de la technologie des cyberterminaux.

**8 février 2029 :** un virus informatique comme on n'en a jamais vu auparavant plante le réseau informatique international, causant un vaste chaos, tandis que les systèmes du monde entier





cessaient irrémédiablement de fonctionner, y compris le contrôle du trafic aérien, les communications financières et d'autres systèmes critiques. Echo Mirage est appelé à intervenir.

**2031:** Echo Mirage éradique les dernières traces du virus.

**2032:** la Cour Corporatiste prend le contrôle du ITCC, plaçant fermement sous sa juridiction la réglementation des GTR. Le nom de l'autorité est changé pour Autorité Matricielle de la Cour Corporatiste (CCMA: Corporate Court Matrix Authority).

**2033:** Damien exécute le rachat en une nanoseconde, gagnant 22% des parts d'Ares Macrotechnology en l'espace de 63 secondes, démontrant ainsi les possibilités sans précédent de la Matrice.

**2034:** Matrix Systems, une société basée à Boston, met sur le marché le premier cyberdeck, appelé Portal.

**2036:** les UCAS votent le 14<sup>e</sup> Amendement, qui établit le SIN (Système d'Identification par Numéros) et requiert que tous les citoyens soient enregistrés. Quiconque ne possédant pas un SIN est désigné comme un "citoyen en probation" avec des droits fortement restreints. Les non-métahumains (tels que les dragons et les sasquatchs) ne peuvent prétendre à un SIN sans un vote du Congrès.

**2037:** l'Enclave de Données de Denver est mis en ligne et devient le plus gros refuge de données existant.

**2039:** Fuchi sponsorise la conférence sur les Spécifications Universelles de la Matrice pour définir les détails de la programmation de la Matrice. Les Standards Matriciels Universels (SMU) sont adoptés dans le monde entier.

**2049:** le premier cogiciel, un programme système expert au réseau neuronal holographique sophistiqué, est présenté par Renraku.

**2050:** le cyberdeck de septième génération est produit et mis sur le marché de masse. Il est maintenant de la taille d'un clavier et portable.

**2055:** les otaku, aussi appelés enfants de la Matrice, apparaissent pour la première fois.

**2057:** un decker elfe se faisant appeler Leonardo commence avec succès une série d'attaques et de chantages contre Renraku, résultant en un arrangement avec la mégacorpo, échangeant un financement contre ses percées technologiques. Renraku prend une avance fulgurante sur ses concurrents.

ne sont pas craintes, mais adoptées, en dit long sur le degré d'incorporation de la Matrice dans la société. Le monde de la Matrice est assez réel pour qu'il soit considéré comme commun, quotidien d'être submergé par la Matrice.

### Tridéo et musique

Certains des divertissements disponibles n'ont pas vraiment changé depuis des décennies. En tête se trouvent les formes enregistrées de divertissements. Les divertissements enregistrés sur la Matrice prennent de nombreuses formes. La musique numérique, généralement avec un accompagnement tridéo, ainsi que les films simsenses ou tridéos sont les plus populaires. Ils sont disponibles avec un compte FSM standard (voir p. 36, *Les comptes FSM*), ou par une chaîne payante. La dernière fois qu'on a compté, il y avait plus de cent mille chaînes différentes, disponibles sur la Matrice.

### Enregistrements simsenses

Les divertissements simsenses sont une catégorie en soi. Le mouvement de la tridéo vers le sim a été un pas de géant dans la technologie d'enregistrement, car il a permis d'enregistrer non seulement une image visuelle, mais aussi les émotions et sensations qui lui sont associées. Inutile de dire que cette forme de divertissement est devenue extrêmement populaire.

L'essor de la technologie sim a aussi marqué le commencement d'une nouvelle vie pour les média sportifs et la pornographie. La chance d'expérimenter la puissance et l'émotion de votre combattant urbain favori ou d'un bass-jumper d'Aztlan est une tentation puissante, comme le sont les opportunités offertes par les films pornographiques à immersion sensorielle complète. La possibilité de vivre des sensations sans aucun risque est un appât pour beaucoup de gens, donc de tels films ont vu leurs ventes crever le plafond (la légalité ne résistant pas, dans le cas de la pornographie).

### Jeux en ligne et environnements virtuels

Les jeux en ligne sont un autre divertissement populaire dans la Matrice. Pour ceux qui considèrent qu'un petit coup de sim préprogrammé est ennuyeux, il existe des possibilités interactives de l'expérience en ligne. Elles sont presque toujours capables de mode sim, et être câblé vous donne définitivement un avantage. Très populaires parmi la jeunesse masculine, la plupart sont des jeux basés sur le combat avec une variété de configurations. Pour ceux qui n'apprécient pas les "shoot'em ups", il y a aussi les configurations Réalité Virtuelle. Il s'agit d'environnements modelés sur un thème, souvent une période historique ou un film populaire ou encore une fiction. Les participants jouent la vie de personnages qu'ils créent, dont les possibilités spécifiques ne sont limitées que par l'environnement.

Les configurations RV peuvent aussi être des configurations contemporaines. Les bars virtuels sont un type de scène populaire, avec la "nourriture" et la "boisson" disponibles par la magie de la technologie sim. Ces environnements sont devenus le lieu de rencontre des accros solitaires de la Matrice, et plus d'un couple s'est fait de cette façon. Les possibilités du sim et des environnements RV ont aussi donné naissance aux bordels virtuels, qui connaissent également un certain succès. L'industrie artisanale de la prostitution matricielle est maintenant grandissante, et comme ces sites sont invariablement sur des serveurs privés, les questions légales ont été tortueuses à démêler. Toutefois, le sexe virtuel est devenu une chose commune au tournant du siècle, bien qu'il reste encore





un faible substitut au contact humain. Il est, peut-être, déraisonnable de s'attendre à ce que l'un des besoins les plus forts du genre humain ne trouve pas un débouché quelque part sur la Matrice, particulièrement vu comme elle grandit, pour refléter le monde réel avec de plus en plus de détails.

### Zones pour enfants

La dernière partie des divertissements matriciels appartient aux enfants. L'éducation des enfants relève de plus en plus du domaine du cyberterminal. Les programmes matriciels d'éducation qui se concentrent sur la compréhension écrite, les mathématiques, l'informatique et les compétences techniques ainsi que sur la coordination oculaire sont considérés comme une nécessité par toutes les écoles. De plus, de nombreux divertissements "de loisirs" se focalisent aussi fortement sur ces aspects. Il y a des clubs et des serveurs configurés spécialement pour les enfants et leurs centres d'intérêts. L'enfant moyen s'y intéresse modérément.

## LA GESTION DES CONURBATIONS

### LES NÉCESSITÉS DE LA VIE

Une fonction de la Matrice moins connue, mais d'importance vitale, se trouve dans le domaine de la gestion des conurbations. Quand vous prenez quelques millions de personnes et que vous les entassez dans une zone de la taille d'un plexe, il faut une coordination étroite pour maintenir fonctionnels tous ces systèmes essentiels. La Matrice est responsable du service télécom, de la gestion du trafic, de la gestion de l'énergie, des communications et relevés d'activités de la police et des urgences, ainsi que des opérations à distance de drones (comme le nettoyage des rues et le ramassage des ordures).

### Le service télécom

Le Sixième Monde repose sur les communications. Si l'info s'arrête, alors tout le monde a un problème. Donc, la Matrice a une lourde charge en ce qui concerne ses obligations de service télécom. Le service téléphonique d'aujourd'hui est géré par des compagnies privées qui, soit possèdent, soit louent des services télécom sur la Matrice. Donc, peu importe par qui vous avez votre service téléphonique, cela revient au même. Ces mêmes compagnies sont responsables des bornes d'accès télécom publiques que vous voyez à presque tous les coins de rue, la maintenance de toute unité défaillante étant à la charge de la compagnie propriétaire.

### Réseau Guidé

Le Réseau Guidé est la colle qui soude le trafic dans le plexe de Sea-Tac. La plupart des voitures vendues pour les trajets urbains, aujourd'hui, sont équipées avec ce système Intelligent de gestion de trafic. Les routes en Réseau Guidé sont un standard à Seattle, les Barrens étant l'exception. Quand une voiture entre sur une autoroute "compatible Réseau Guidé" et active son système Réseau Guidé, le système envoie la voiture sur le trajet le plus efficace et rapide possible. Le Réseau Guidé assiste même le système autonavi du véhicule en évitant les collisions et en permettant aux véhicules d'urgence de passer, ainsi qu'en gérant la consommation d'énergie par le système de câble à induction "Connexion Réseau".

### Énergie et Infrastructures d'utilité publique

La Matrice est également responsable du maintien des éclairages, ainsi que de la gestion du gaz et de l'eau courante.

**2057 :** l'assassinat du dragon Dunkelzahn après son investiture en tant que président des UCAS, provoque une onde de choc dans la Matrice et le reste du monde. Le contenu de ses dernières volontés est plein de révélations sur le monde corporatiste, si bien qu'il détruit l'équilibre des pouvoirs jusque-là maintenu avec soin. Nadja Davlar, l'assistante de Dunkelzahn, devient Vice-présidente sur le choix du Président. Sous son autorité, le 14<sup>e</sup> Amendement est amendé pour permettre aux non-métahumains et autres citoyens en probation d'obtenir des SIN légalement, si un citoyen des UCAS en bonne et due forme s'en porte garant.

**2058-59 :** les legs de Dunkelzahn conduisent à un changement de pouvoir significatif au sein de Fuchl. La lutte de pouvoir qui en résulte s'achève par la dissolution de la corpo. Richard Villiers, autrefois détenteur d'un tiers de Fuchl, fonde Novatech, Incorporated.

**19 décembre 2059 :** l'intelligence artificielle (IA) appelée Deus prend le contrôle de l'Arcologie Renraku, la coupant du monde extérieur.

**2059-61 :** des tribus d'otaku commencent à s'affronter à la fois dans la Matrice et dans le monde physique. La source du conflit semble être des disputes de nature religieuse entre les tribus qui vénèrent Deus et les tribus qui ne jurent que par la Résonance Profonde.

**19 mars 2060 :** la GTR de Seattle tombe en panne pendant huit minutes, éjectant la plupart des utilisateurs et en rendant fous certains. Alors qu'on pensait à l'origine à une attaque virale, des rumeurs ont plus tard mis en cause une IA.

**2060 :** le Conseil de Denver signe un traité pour intégrer les diverses GTR de Denver dans une seule GTR de Denver.

**19 mars 2061 :** une panne de courant à l'échelle de la ville entrave la GTR de Seattle pour une courte durée, contraignant de nombreux utilisateurs et serveurs à rester hors connexion et entravant d'autres fonctions matricielles.

**2061 :** la CCMA crée une nouvelle agence de police matricielle en réponse à la situation de l'arcologie et aux coupures de réseau, appelée la GOD (Grid Overwatch Division : Département de Supervision du Réseau).

Tous ces systèmes utilisent la Matrice pour lire les mesures, la consommation, organiser la maintenance et régler les problèmes informatiques. L'utilisation du gaz naturel a diminué, étant donné la hausse du coût et la raréfaction des ressources naturelles, donc de plus en plus d'habitations et de compagnies passent au tout électrique. Cela signifie que la plupart des structures modernes sont complètement câblées pour la Matrice, donnant à leurs propriétaires un niveau de contrôle



Jamais atteint auparavant sur leur environnement. La Matrice lance aussi les commandes pour les drones distants, des unités qui gèrent nombre des boulots de routine concernant la gestion de la ville, comme la collecte des déchets et la maintenance des superstructures.

### **Maintien de l'ordre**

Bien que vous puissiez penser que la Lone Star n'a que peu, voire rien, à voir avec la Matrice, elles ont en fait toutes deux un haut niveau d'interaction. La Matrice est responsable de l'information rassemblée durant les recherches d'empreintes faites sur les suspects, y compris la caution, le casier judiciaire et les dossiers des personnes disparues, tout cela alors que la Lone Star est encore sur les lieux du crime. La Lone Star utilise le système Réseau Guldé pour pister les véhicules, passant parfois outre les protocoles standard de routage pour diriger la voiture sur une route d'attente ou dans une impasse. Les alarmes sur les propriétés privées, silencieuses ou non, alertent la Lone Star via la Matrice, ce qui inclut les informations de sécurité que le système a pu rassembler sur les intrus pendant l'intrusion.

## **LA LOI MATRICIELLE**

### **LA LOI DU TERRITOIRE**

La loi matricielle est une zone obscure, où l'incompréhension est commune. La plupart des utilisateurs s'y perdent, c'est le moins qu'on puisse dire. Il n'est pas rare d'entendre parler d'un utilisateur pris la main dans le sac parce qu'il a fait le mauvais truc dans le mauvais serveur. Pour clarifier les choses, il vaut mieux résumer en une phrase : les lois de tout serveur sur lequel vous êtes connecté s'appliquent à ce que vous y faites, pas les lois de votre emplacement physique. Avec des corpos capables de faire respecter leurs propres lois, et des serveurs dans d'autres nations dont les lois sont très différentes de ce à quoi vous êtes habitué, il est bon de garder ça à l'esprit. Certaines activités sont universellement illégales, comme le piratage, l'intrusion et le piratage informatique.

### **Piratage de la propriété intellectuelle et de logiciels**

Les lois sur le piratage sont basées sur l'idée qu'il est (ou devrait être) illégal pour un individu de copier et de distribuer un travail (que ce soit du texte, de la musique, de la vidéo ou un logiciel) qu'un autre individu a créé et vend. C'est une définition très simplifiée, mais elle couvre l'idée générale. Donc, faire une copie d'un fichier musical du dernier album de votre groupe favori et le mettre dans votre lecteur de poche pour votre usage personnel ne pose pas de problème. Par contre, mettre cette même copie dans un fichier public et le rendre disponible à quiconque, de façon gratuite ou non, est illégal. La même chose s'applique à tout ce qui peut être considéré comme une propriété intellectuelle. Le piratage est aussi parfois appelé violation de copyright.

Les peines pour ce crime varient grandement. Tous les propriétaires de copyright ne poursuivent pas les violations avec la même ferveur, bien que violer la loi avec du matériel qui appartient à une corporation a de grandes chances de s'attirer une rude punition. Si quelqu'un engage des poursuites et que vous êtes reconnu coupable, vous pouvez vous attendre

à une forte amende, probablement assortie d'une probation ou d'une suspension d'accès matriciel.

### **Intrusion**

La plupart des serveurs ouverts au public ont une zone publique rien que dans ce but. Essayer d'aller de cette zone d'accès public dans des endroits interdits s'appelle une intrusion, et la plupart des corporations regardent ces ingérences d'un très mauvais œil. Encore une fois, il vaut mieux garder à l'esprit que si vous êtes dans la propriété virtuelle ou physique d'une corporation extraterritoriale, elle a le droit de vous poursuivre selon ses propres lois. La plupart des zones interdites sont clairement signalées, et presque toutes requièrent des efforts pour y pénétrer. Il est peu probable que l'utilisateur moyen soit capable de s'égarer dans une zone qui lui attire bien des ennuis.

### **Lois sur le piratage informatique**

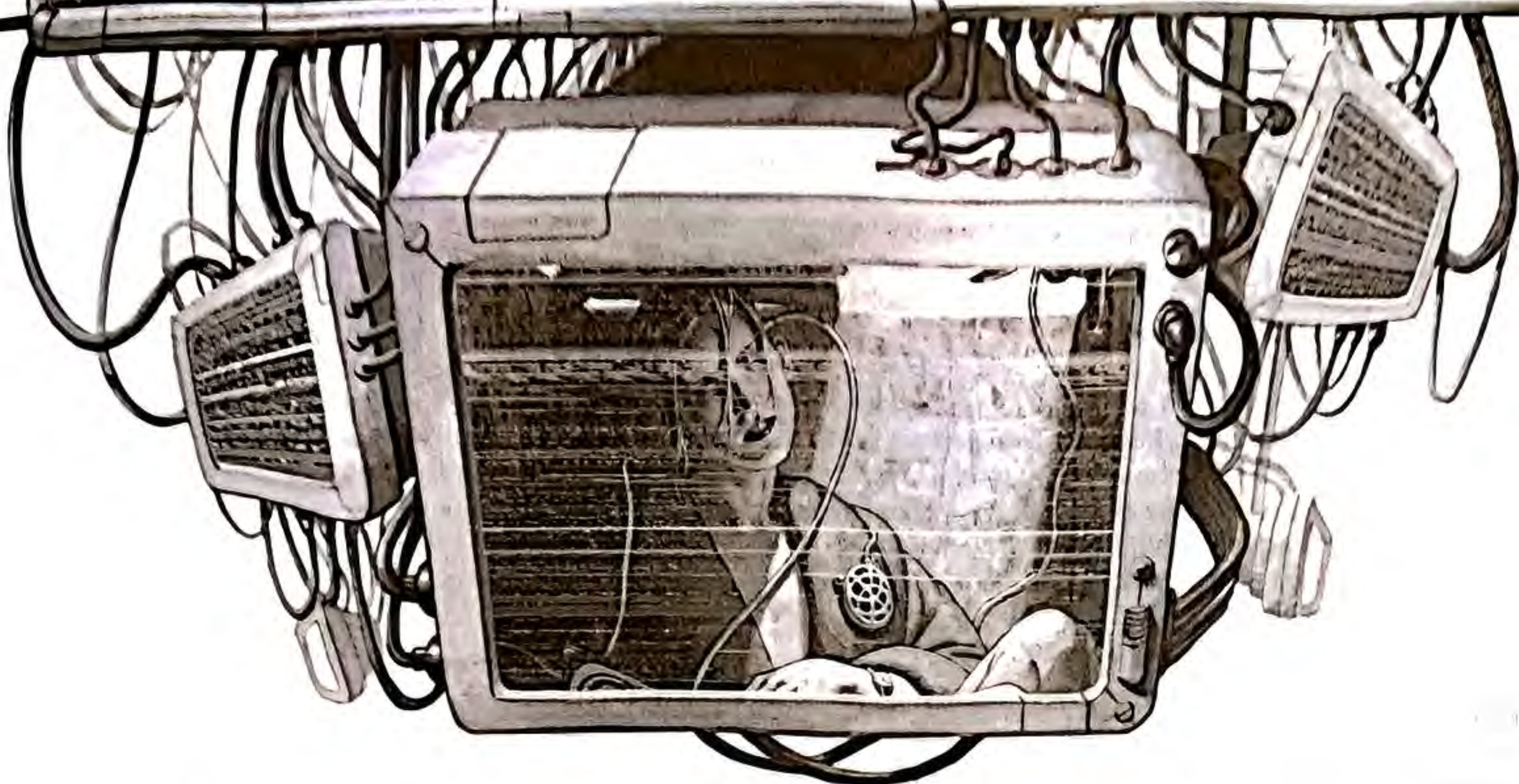
Le piratage informatique est défini comme ~~être l'usage~~ d'un cyberterminal pour volontairement mutiler, ~~détruire ou~~ falsifier la propriété matricielle d'un autre individu ou corporation. En termes plus simples, vous n'êtes pas autorisé à bricoler les serveurs, icônes, données et ainsi de suite de ~~quel-~~ qu'un d'autre sans permission. Le piratage informatique concerne aussi l'utilisation d'un cyberterminal équipé d'un programme Masque ou Évasion (en d'autres termes, un cyberdeck) sans le permis pour le faire. Ces utilitaires bloquent les procédures de traçage utilisées par la Matrice et les serveurs qui y sont connectés. C'est pour cette raison qu'ils sont hautement contrôlés et requièrent des permis pour une utilisation légale, qui ne sont délivrés qu'aux deckers de sécurité et à ceux qui ont des contraintes professionnelles similaires. Le piratage informatique est presque toujours poursuivi, si le suspect est tracé et appréhendé. Ce délit n'est pas pris à la légère, et les peines sont rudes, c'est le moins qu'on puisse dire. Heureusement, c'est un domaine de la loi que la plupart des utilisateurs légaux ne rencontrent jamais, car le piratage informatique est quelque chose de difficile à faire accidentellement.

### **Lois sur l'identité et la vie privée**

Tous les citoyens légalement enregistrés aux UCAS ont un SIN. Ce SIN est attaché à leur compte en banque, leur dossier médical, leurs résultats scolaires, leurs permis, leurs empreintes digitales et ADN, et à toutes ces choses pour lesquelles ils ont à remplir des papiers. Ces informations sont, en 2061, le seul moyen de prouver qui vous êtes, il est donc très important de les protéger. C'est pourquoi il existe des lois sur l'identité et la vie privée. Les lois sur la vie privée ont pour but d'empêcher quiconque de modifier les informations vous concernant sans votre permission. Le faire est considéré comme un crime grave, et l'incarcération est généralement la peine encourue. Main dans la main avec les lois sur la vie privée, les lois sur l'identité font du vol ou de l'effacement de l'identité d'un individu par un autre un crime grave, et souvent le coupable est non seulement incarcéré, mais aussi forcé à réparation envers la victime, jusqu'à et incluant les coûts associés au commencement d'une nouvelle identité légale, si nécessaire.



# L'INTERFACE INFORMATIQUE



Pour accéder à la réalité virtuelle de la Matrice, il faut trois choses : un ordinateur spécialisé appelé un *cyberterminal*, un *point d'entrée* et, soit un compte chez un Fournisseur de Service Matriciel (FSM), soit des programmes qui vous permettront de faire comme si vous en aviez un. L'interface informatique est détaillée dans ce chapitre ; les deux autres pré-requis sont abordés dans le chapitre *Accéder à la Matrice* (p. 30).

Un cyberterminal est un ordinateur avec une interface SISA et un jeu de programmes spécialisés appelés le *persona*. Un persona permet à l'utilisateur de ressentir l'influx sensoriel du monde virtuel. (Vous remarquerez que le cyberdeck couramment utilisé par les deckers n'est guère plus qu'un cyberterminal glorifié. Par souci de simplicité et de clarté, cyberterminal sera utilisé pour désigner à la fois les cyberterminaux et les cyberdecks, sauf quand les règles ne s'appliquent qu'aux cyberdecks en particulier.)

Il est possible d'accéder à la Matrice sans utiliser le simsense et la réalité virtuelle (en fait, des millions de gens le font tous les jours lorsqu'ils passent des appels télécom). Cet usage est décrit dans *Le mode dinosaure* (p. 42).

Les règles suivantes décrivent l'utilisation de cyberterminaux et de cyberdecks.

## SE BRANCHER

Dans le monde de *Shadowrun*, accéder manuellement à un ordinateur via un clavier et un moniteur ou tout autre outil vieillot est considéré comme bizarre. La plupart des utilisateurs préfèrent accéder aux systèmes informatiques en créant une liaison directe avec leur cerveau, pour bénéficier d'un contrôle mental à grande vitesse. Pour interfacer son cerveau avec un ordinateur, il faut d'abord un quelconque moyen de relier les deux ensemble. Deux appareils peuvent être employés pour créer ce lien : les *trodes* et les *datajacks*.

## UTILISER DES TRODES

Les trodes sont de simples réseaux d'électrodes ajustés sur la tête de l'utilisateur. Leurs nombreux points de contact sont ventousés sur diverses terminaisons nerveuses. Ces points de contact lisent et envoient des impulsions électroniques au cerveau et au système nerveux. Les trodes se présentent dans divers styles, de filets simples et fonctionnels à des conceptions stylisées et flashy, en passant par des filets pour cheveux discrets et mode ; elles sont également souvent intégrées à des perruques et à des casques.

Les trodes sont connectées au cyberterminal par un simple câble en fibre optique. Retirer les trodes de la tête de quelqu'un interrompt la connexion (et peut lui faire subir un choc d'éjection, voir p. 224, *SR3*).

Les trodes sont couramment utilisées par les Éveillés et d'autres personnes qui évitent les implants cybernétiques.





**Désavantages :** les trodes ne sont pas aussi efficaces que les datajacks pour transmettre des données vers et en provenance du cerveau. En fait, elles brident la vitesse de l'utilisateur dans la Matrice.

En termes de règles, utiliser des trodes réduit la Réaction du personnage dans la Matrice de moitié (arrondi à l'entier inférieur, pour un minimum de 1). L'utilisateur de trodes reçoit un maximum de 2D6 en dés d'Initiative Matricielle.

Ajuster les trodes pour bien les mettre en place et les calibrer prend également un peu de temps. Leur positionnement sur la tête de l'utilisateur requiert 3 Tours de Combat complets.

### UTILISER UN DATAJACK

Si les trodes donnent accès à la super autoroute de la Matrice, les datajacks mettent l'utilisateur dans sa voie express. Peut-être l'un des implants les plus courants au monde en 2061, le datajack permet de se relier mentalement à des appareils qui sont équipés d'une interface neurale directe (IND). Le datajack doit être connecté au cyberterminal via un câble en fibre optique.

Les datajacks sont décrits en détail p. 295, SR3.

### Pure IND

Même avec un datajack, la plupart des utilisateurs utilisent encore des claviers, des touchpads et autres contrôles manuels quand ils s'interfacent avec un ordinateur. Cependant, de nombreux utilisateurs experts considèrent le moindre outil manuel comme une béquille et préfèrent opérer en "pure IND" - initiant toutes leurs commandes et opérations par saisie mentale.

Opérer en pure IND, c'est utiliser son attribut Intelligence à la place de sa Réaction Matricielle. Les impulsions physiques ne s'appliquent pas à ceux qui opèrent en pure IND.

De plus, un utilisateur en pure IND peut atteindre des vitesses significativement plus élevées s'il opère également avec une interface SISA en mode chaud (voir plus bas). En termes de règles, l'utilisateur reçoit +2 à sa Réaction Matricielle et +1D6 à son Initiative Matricielle.

Basculer de la pure IND au mode standard partiellement manuel (et vice-versa) ne nécessite qu'une Action Simple. La Réaction et l'Initiative Matricielles de l'utilisateur ne seront toutefois pas modifiées avant le début du prochain Tour de Combat.

### L'INTERFACE SISA

L'interface SISA contrôle l'expérience simsense du cyberspace. Les signaux émis depuis les systèmes informatiques sont traduits en simsense, permettant à l'utilisateur d'expérimenter directement la Matrice via la réalité virtuelle. L'interface SISA maintient une relation complexe et étroite avec le persona de l'utilisateur (voir p. 20), permettant essentiellement à l'utilisateur de "devenir" son icône.

Comme les signaux simsense ont tendance à ralentir la bande passante, chaque programme de contrôle d'interface SISA comporte une bibliothèque compressée de sensations sim enregistrées standard. Plutôt que d'émettre du simsense direct vers l'utilisateur, le système connecté envoie les instructions pour utiliser et conjuguer ces échantillons sim de façon à créer la simulation ; les sensations sim non-standard sont transmises directement. Comme les échantillons sim sont enregistrés en format ACT, ils sont légèrement moins "réels" que les données Dir-X. Ainsi, il est facile de faire la différence entre un système de base qui profite des échantillons sim et un système dernier cri qui a la capacité

de traitement suffisante pour fournir tout son simsense directement à l'utilisateur.

La majorité des cyberterminaux et certains cyberdecks sont équipés de l'interface SISA standard (également appelée SISA "à froid"). De nombreux deckers et spécialistes de la sécurité préfèrent débrider le sim en utilisant une interface avancée, l'interface SISA "en mode chaud". Les interfaces SISA intègrent également deux composants importants, la *sourdisine RAS* et le *filtre de réalité*. Ils sont tous deux décrits plus bas.

### MODE SISA FROID

L'interface SISA standard n'est pas si différente de l'interface SISA que l'on trouve dans les lecteurs de simsense de salon et dans les consoles de contrôle à distance des Interfaces. Concrètement, elle utilise les niveaux légaux de simsense. Les cyberterminaux obtenus légalement sont équipés de cette interface.

**Avantage :** une interface en mode SISA froid prémunit contre les dégâts mortels des CI noires, car l'interface ne peut pas amplifier la bio-réaction à des niveaux suffisants pour avoir le cerveau grillé.

Traitez les CI noires mortelles comme des CI noires non mortelles (p. 227, SR3) pour les attaques contre un utilisateur en mode SISA froid, les CI noires psychotropes et les autres effets des CI restent inchangés.

### MODE SISA CHAUD

La puissance du signal d'une interface SISA en mode chaud est du même acabit que le coup de pied au crâne que se prend une tête à puces avec une puce BTL. L'intensité de cette entrée permet de ressentir la Matrice à un niveau plus réel que réel.

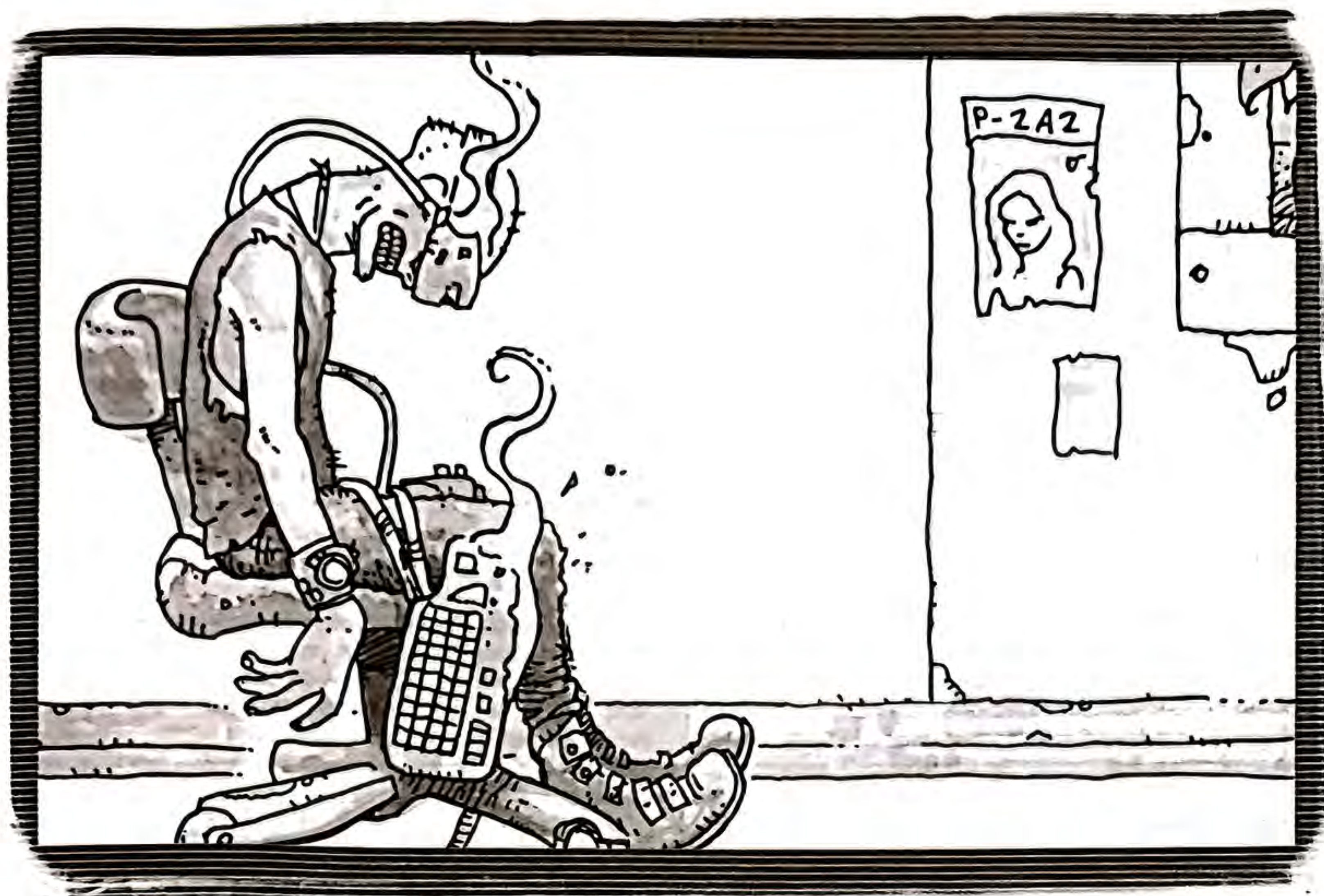
Cela peut sembler de la pure folie de trafiquer une interface SISA de cette façon, puisqu'un simple bruit dans le signal pourrait potentiellement se traduire par un retour de niveau mortel. De nombreux deckers, cependant, se fient à la puissance renforcée du signal pour obtenir la vitesse dont ils ont besoin. Posé simplement, l'esprit humain n'est pas conçu pour appréhender des données à un rythme assez rapide pour concurrencer un ordinateur. Avec une interface SISA en mode chaud, l'utilisateur devient hyper vigilant, alors que chacun de ses sens et de ses neurones devient sensible au code machine traduit venant de la Matrice. L'utilisateur peut littéralement sentir le code d'un programme s'écouler sous ses doigts, tandis que le persona traduit un plus large panel de données qui ne peuvent simplement pas être perçues par les seuls sens de base. En plus des méthodes standard d'information visuelle et auditive, des données utiles peuvent être ressenties comme d'autres sensations. Par exemple, le message d'avertissement à propos d'une attaque imminente d'un programme peut être vécu par l'utilisateur comme si sa peau était brûlante.

### Opérer en mode SISA chaud

Le mode SISA chaud octroie plusieurs bonus à l'utilisateur. Tout d'abord, il lui permet de profiter de l'Accroissement de Réponse. Ensuite, il lui accorde un bonus supplémentaire en vitesse quand il opère en IND pure. Enfin, il lui fournit une Réserve Matricielle (voir p. 26).

**Inconvénients :** le mode SISA chaud a deux contreparties. La première, c'est que l'utilisateur devient vulnérable aux dommages mortels des CI noires. La seconde, c'est que les interfaces SISA en mode chaud sont illégales, et donc l'utilisateur risque des problèmes légaux s'il est surpris à en utiliser une.





### Chaud et froid

Une interface SISA en mode chaud peut être basculée pour opérer en mode froid (et re-basculée en mode chaud) par une commande mentale qui compte comme une Action Complexe. La nouvelle Interface se déclenche au début du Tour de Combat suivant. Basculer son Interface pendant que l'on subit l'attaque d'une CI noire requiert les mêmes tests que pour tenter de se débrancher (voir CI noires, p. 227, SR3).

### SOURDINE RAS

Le circuit SISA comprend une *sourdine de Rétention d'Activité Sensorielle* (RAS). La sourdine RAS supprime les signaux sensoriels du corps physique de l'utilisateur, ce qui lui permet de se concentrer pleinement sur l'expérience simsense de la Matrice et l'empêche de s'agiter dans le monde réel.

### Interaction avec le monde réel

Agir dans le monde réel alors qu'une sourdine RAS est activée est plutôt difficile. Appliquez un modificateur de +8 à toutes les actions physiques et aux Tests de Perception pendant que l'utilisateur est affecté par une sourdine RAS. Interagir avec le monde réel aura également un effet inhibiteur sur la vitesse de l'utilisateur dans la Matrice (voir *Initiative et monde physique*, p. 221, SR3).

Il est possible de construire un cyberterminal sans sourdine RAS ou d'en déconnecter une déjà installée. Cependant, tenter de fonctionner dans deux environnements simultanément est extrêmement désorientant. L'utilisateur qui le fait subit un modificateur au Test de Perception de +8 et un modificateur de +4 à tous les autres seuils de réussite pour les tests dans la Matrice et dans le monde physique.

### FILTRE DE RÉALITÉ

Un filtre de réalité est un accessoire d'Interface SISA qui intercepte l'entrée sensorielle du système connecté et remplace ou modifie l'entrée selon un modèle et une bibliothèque conçu par l'utilisateur. En d'autres termes, le filtre de réalité impose une métaphore dans la Matrice. L'utilisateur ne voit pas le système et les icônes comme elles sont conçues pour apparaître. Au lieu de ça, le filtre de réalité traduit les apparences et les sensations de sorte qu'elles apparaissent et soient ressenties selon la "réalité" que le filtre a été programmé pour simuler. Par exemple, chrétien pourrait programmer son filtre de réalité pour que les icônes ressemblent à des anges ou à des démons, pour que les serveurs soient paradisiaques et que les menus apparaissent comme des parchemins écrits en latin. Un passionné d'avions du XX<sup>e</sup> siècle pourrait concevoir un filtre de réalité faisant que ses mouvements dans la Matrice lui donnent l'impression de voler dans un avion à travers les nuages (grilles) ou de déambuler (serveur); naturellement, le combat matriciel serait représenté comme un combat aérien.

### L'avantage du filtre de réalité

Comme les filtres de réalité sont personnalisés pour l'utilisateur, ils permettent d'opérer dans la Matrice plus rapidement et plus efficacement, car l'iconographie et les métaphores pour les commandes sont toujours traduites de la même façon, selon le style de l'utilisateur.

En termes de règles, utiliser un filtre de réalité donne à l'utilisateur un +2 supplémentaire à la Réaction Matricielle et un +1D6 supplémentaire à l'Initiative Matricielle. L'utilisateur peut enclencher ou débrancher un filtre de réalité en utilisant





une Action Complexe ; son Score d'Initiative ne sera pas affecté avant le début du Tour de Combat suivant.

Les filtres de réalité sont conçus spécifiquement pour chaque utilisateur. Si un personnage utilise un filtre de réalité conçu pour quelqu'un d'autre, il subit un modificateur de seuil de réussite de +2 et ne bénéficie pas des bonus de Réaction et d'Initiative du filtre.

Les filtres de réalité consomment une quantité énorme de puissance de traitement du maître programme de contrôle du persona (MPCP) du cyberterminal. En conséquence, chaque fois qu'un filtre de réalité est actif, le MPCP effectif du cyberterminal est réduit de 1. L'utilisateur peut être amené à devoir réduire ses programmes persona et utilitaires pour les maintenir dans des limites acceptables (voir *Le MPCP* plus bas pour plus d'informations).

Notez que certains systèmes modelés peuvent interférer avec le fonctionnement d'un filtre de réalité. Voir *Systèmes modelés et filtres de réalité*, p. 42.

### ACCROISSEMENT DE RÉPONSE

L'*Accroissement de Réponse* est un renforcement de la capacité de traitement de l'Interface SISA en mode chaud. En pratique, cette option élève la sensibilité de l'utilisateur et les vitesses de traduction des signaux SISA. L'*Accroissement de Réponse* ne fonctionne qu'avec une SISA en mode chaud. Il ne fournit aucun bonus s'il est utilisé avec une SISA en mode froid.

#### Bonus de vitesse

Chaque niveau d'*Accroissement de Réponse* ajoute +2 à la Réaction Matricielle et +1D6 à l'Initiative Matricielle. Le niveau maximum autorisé est 3, et un cyberterminal ne peut supporter qu'un niveau d'*Accroissement de Réponse* égal à son MPCP/4 (arrondi à l'entier inférieur). Le bonus de vitesse fournit par l'*Accroissement de Réponse* est cumulable avec les bonus des filtres de réalité et les bonus dus au fait d'opérer en pure IND.

### À LA RENCONTRE DE VOTRE PERSONA

Un *persona* est une matrice de programmes utilisée par un utilisateur de cyberterminal pour interagir avec la Matrice. Alors que l'interface SISA permet à l'utilisateur de vivre la réalité virtuelle, le *persona* lui permet d'interagir avec elle. En pratique, le *persona* anime l'icône qui représente l'utilisateur.

Le *persona* lui-même est, en réalité, une combinaison de procédures et de programmes. Les attributs de l'icône *persona* sont définis par plusieurs *programmes persona* ainsi que par les autres options du cyberterminal, comme l'*Accroissement de Réponse*. Le *persona* est aussi contrôlé par le système opérationnel du cyberterminal, le maître programme de contrôle du *persona* (MPCP).

#### LE MPCP

Le MPCP tourne sur un jeu de puces de traitement dédiées et constitue le composant central du cyberterminal. C'est le cœur du circuit, comme la carte mère dans un micro-ordinateur standard. Tous les autres programmes dans le cyberterminal, y compris les programmes *persona* et les utilitaires, s'exécutent sous son contrôle. En conséquence, le MPCP détermine l'indice maximum de ces programmes subordonnés. Aucun programme utilitaire ou *persona* exécutés sur le cyberterminal ne peut avoir un indice de base supérieur au MPCP. De plus, le total des indices des programmes *persona* du cyberterminal ne peut dépasser le MPCP x 3.

Dans la plupart des endroits, le MPCP d'un cyberterminal est légalement limité à l'indice 4.

#### SIGNATURE

Chaque MPCP a dans sa programmation un numéro de série embarqué qui est utilisé pour identifier le cyberterminal. Ce numéro de série (appelé *signature*) est nécessaire pour presque toutes les interactions entre le cyberterminal et d'autres ordinateurs. En dehors des nombreuses tâches d'authentification et de comptabilité, cette signature crée une piste matricielle détaillée. Les systèmes matriciels enregistrent toutes les opérations menées sur eux ; chaque fois qu'un utilisateur s'enregistre, édite un fichier ou touche un système de contrôle, le système demande au MPCP sa signature et enregistre l'événement, le répertoriant avec une date et un code indiquant l'opération accomplie.

Chaque MPCP de cyberterminal fabriqué légalement contient une signature unique qui ne peut être extraite. Cependant, les deckers équipent leurs cyberdecks de programmes *persona* de masquage pour dissimuler leur MPCP et inhiber, altérer ou du moins trafiquer l'utilisation de la signature (voir *Masque*, ci-dessous). De nombreux deckers fabriquent leurs propres MPCP et omettent cette signature accablante. Pourtant, comme la majorité des systèmes refuse tout simplement d'interagir avec un MPCP qui n'a pas de signature, même ces consoles ont besoin de programmes de masquage pour contrefaire une signature (ou quelque chose d'équivalent) quand c'est nécessaire.

#### LES PROGRAMMES PERSONA

Les programmes *persona* définissent les caractéristiques du *persona* et de l'icône. Tous les cyberterminaux ont des programmes de solidité et de senseur ; en fait, ces programmes *persona* ont besoin d'avoir un indice minimum de 1 pour accéder à la réalité virtuelle de la Matrice. Évasion et masque sont des programmes uniquement utilisés par ceux qui essaient de dissimuler leur identité et leur piste matricielle ou qui s'attendent à s'engager dans un cybercombat.

#### Solidité

*Solidité* mesure la stabilité et l'intégrité structurelle du *persona*. Il représente la résistance du *persona* aux attaques contre sa détection d'erreur, ses fonctions logiques et ses chemins de connexion matricielle.

#### Évasion

*Évasion* définit l'agilité du *persona* : sa capacité à manœuvrer en cybercombat et à échapper à l'attention des CI trace. Il fonctionne en changeant et en altérant constamment l'espace mémoire utilisé par le *persona* ainsi qu'en re-routant les connexions, générant de fausses informations d'enregistrement et créant des chemins de pistage trompeurs.

L'usage d'évasion est légalement restreint aux spécialistes en sécurité matricielle (Code de Légalité 3P-S). Il n'est pas installé dans les cyberterminaux standard, bien qu'aucun decker ne soit surpris sans un programme de ce type.

#### Masque

*Masque* remplit une variété de fonctions, toutes conçues pour interférer avec toute procédure qui requiert la signature du cyberdeck. Il aide à cacher le *persona* aux yeux du système et d'autres *persona*, à intercepter et, soit tromper, soit rediriger les requêtes de signature, à rassurer les procédures de vérification, et aussi à altérer la piste matricielle de l'utilisateur.



Masque est généralement illégal (Code Légalité 2-S) et constitue l'élément primordial utilisé pour distinguer un cyberdeck d'un cyberterminal. C'est de loin la modification illégale la plus utile accomplie par les deckers.

Certains deckers de sécurité ont l'obligation par leurs employeurs d'utiliser leurs signatures dans leurs systèmes. Ces spécialistes en sécurité emploient des programmes masque de suppression automatique de signature selon le système (SASS), de sorte que leurs signatures sont automatiquement utilisées dans certains systèmes et masquées dans d'autres.

### Senseur

Le programme persona senseur traduit la quantité écrasante de données transitant dans la Matrice en une forme compréhensible par un utilisateur métahumain. Un indice élevé dénote des fonctionnalités avancées de discrimination de signal, la capacité de scruter les procédures systèmes pour détecter des changements et de nouvelles caractéristiques, un code machine et des vitesses de traduction simsense excellents.

Le programme senseur permet aux utilisateurs de se "parler" les uns aux autres dans la Matrice, comme s'ils se tenaient face à face dans le monde réel. Le programme traduit le discours mental et le transmet à d'autres icônes particulières, dont les senseurs sont programmés pour le traduire aux utilisateurs qui l'entendent comme s'il était parlé. De nombreux utilisateurs instruisent intentionnellement leurs programmes senseur à "n'écouter" que des icônes spécifiées, pour éviter le bruit de fond et le harcèlement d'icônes d'étrangers.

### L'ICÔNE

Le persona est virtuellement représenté dans la Matrice par une icône. L'apparence de cette icône dépend de la puce icône du cyberterminal. Cela peut-être une icône SMU d'usine, une création commandée sur mesure ou une représentation de l'utilisateur qu'il a lui-même programmée.

La résolution et la qualité générale du design de l'apparence, des mouvements et ainsi de suite de l'icône dépendent de l'indice de l'icône. Une icône d'indice 1 aura, au mieux, l'air d'une photocopie en noir et blanc basse résolution de mauvaise qualité; une icône d'indice 12 bougera sans à-coups et aura l'air plus vrai que vrai. L'indice d'une icône ne peut pas dépasser l'indice du MPCP du cyberterminal.

### LES SYSTÈMES DE PROTECTION

La Matrice peut être un endroit dangereux, comme peuvent l'attester ceux qui ont eu leur persona déchiqueté par un programme d'attaque, ou le cerveau grillé par une CI. Pour diminuer ces dangers, de nombreux deckers et sysops de sécurité ajoutent certaines mesures défensives dans leurs cyberterminaux, principalement du renfort et un filtre de blo-réaction CCMI.

### RENFORT

Renfort est un terme fourre-tout qui fait référence à une variété de sous-programmes et de matériels utilisés pour

défendre le cyberterminal et le persona contre du code offensif (voir p. 205, SR3, pour plus de détails). Le renfort comprend des programmes qui redirigent du code d'attaque et réparent les dysfonctionnements des programmes, ainsi que des systèmes de redondance interne et de protection contre les surcharges électriques.

### FILTRE DE BIO-RÉACTION CCMI

Les filtres de blo-réaction contre les contre-mesures d'intrusion protègent les utilisateurs contre les pires effets des CI noires. Et cela en bloquant les signaux SISA dangereux de niveau élevé et en interférant avec les blo-réactions qui ne seraient pas sûres.

**Avantages:** un filtre CCMI augmente les chances de se débrancher avec succès quand on est attaqué par une CI noire. Appliquez un modificateur de -2 au seuil de réussite pour le Test de Volonté (Indice de la CI). Voir *CI noires en combat*, p. 227, SR3.

Le filtre permet également de faire deux Tests de Résistance aux Dégâts séparés contre les CI noires mortelles et non mortelles: un avec la Constitution et un autre avec la Volonté. Le personnage résiste avec les résultats du meilleur test. Les dés de la Réserve de Karma ajoutés à ce test sont lancés séparément et augmentent le Test de Résistance choisi. Les dés de Réserve Matricielle sont exclus de ces tests.

Le filtre CCMI n'est pas efficace contre les effets des CI psychotropes. Cependant, il fait tampon entre le decker et les effets secondaires physiques des programmes CI foudre (voir p. 226, SR3), de la même façon qu'il le fait avec les CI noires.

### LES VITESSES DE TRANSMISSION

Chaque cyberterminal a une Vitesse d'E/S qui mesure le taux auquel sont transmises les données. Ce nombre représente la vitesse à laquelle les utilitaires et les fichiers de données sont chargés et téléchargés, en Mp par Tour de Combat.

Comme toute donnée transitant de ou vers le cyberterminal doit également passer par le point d'entrée, la Vitesse d'E/S du point d'entrée peut affecter le taux de transmission de l'utilisateur (voir *Le point d'entrée*, p. 30). Utilisez la plus basse Vitesse d'E/S entre celle du point d'entrée et celle du cyberterminal, pour déterminer le rythme auquel les données sont chargées ou téléchargées.

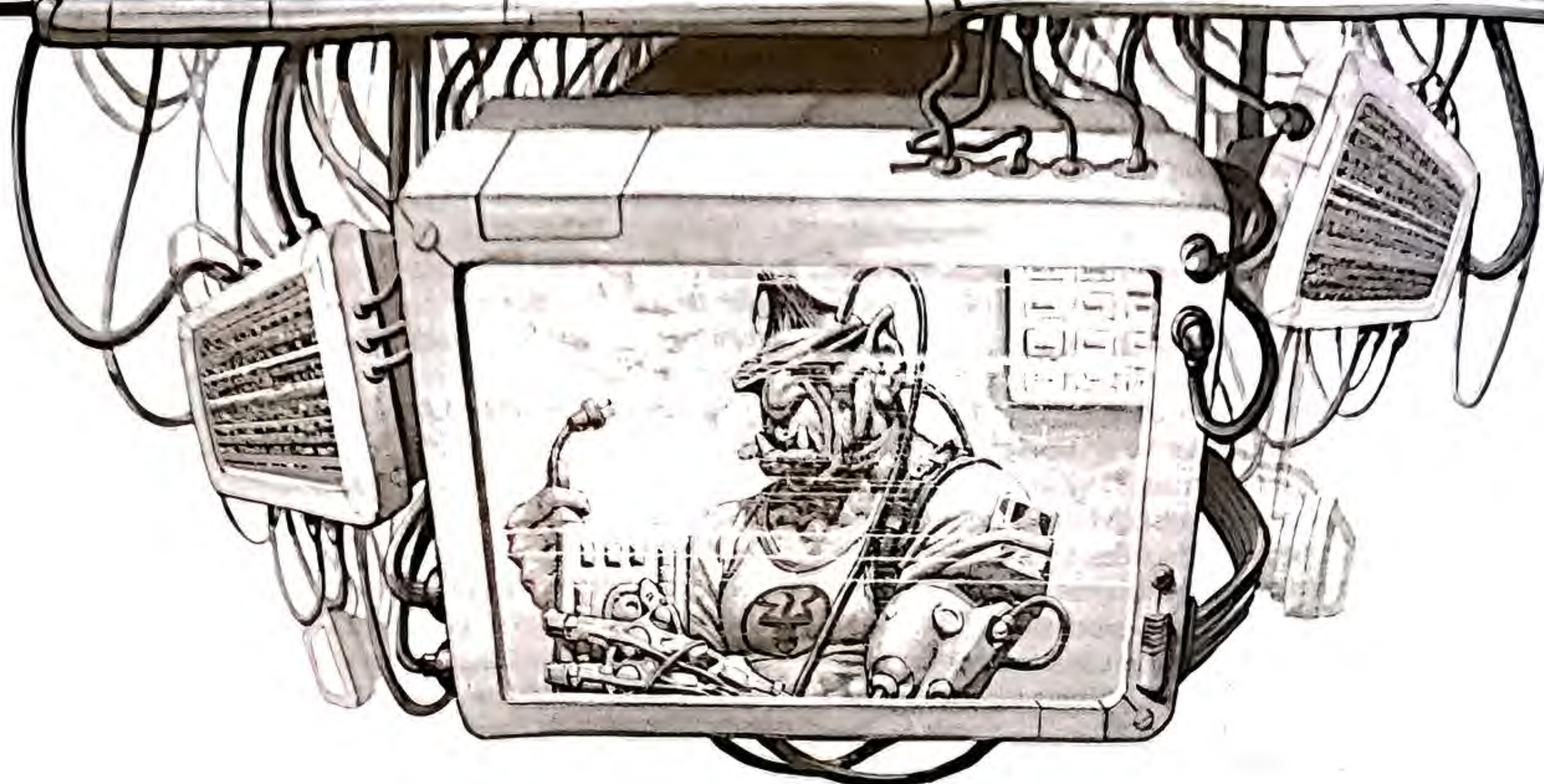
### MULTIPLEXAGE

Le multiplexage permet de charger plusieurs utilitaires ou de charger ou télécharger des fichiers ou des programmes simultanément. Pour multiplexer, l'utilisateur répartit sa Vitesse d'E/S entre les différentes tâches comme il le désire. Par exemple, un utilisateur avec un cyberterminal qui a une Vitesse d'E/S de 100 pourrait télécharger des fichiers à un taux de 25 Mp par Tour de Combat et charger des programmes utilitaires à un taux de 75 Mp par Tour de Combat.

Le multiplexage n'utilise pas d'actions en plus de celle requise par l'opération système et ne requiert aucun test.



# L'UTILISATEUR MATRICIEL



**D**ans le monde de *Shadowrun*, presque tout le monde utilise la Matrice. Que vous soyez un télétravailleur de bureau, un étudiant faisant des recherches en ligne, un mondain de la Matrice ou un pirate informatique casseur de CI, vous avez de grandes chances de passer une grande partie de votre vie dans la Matrice.

Bien qu'il n'y ait pas d'utilisateur "typique" de la Matrice, il y a des différences certaines entre tous ces utilisateurs. Joe le cyberterminal peut avoir l'air d'un ringard rétrograde comparé à Jane la decker et ses mouvements coulés, son icône lissée et ses utilitaires pimpants. Bien que tous deux aient forcément plusieurs caractéristiques en commun, au moins de par leur utilisation commune de la réalité virtuelle, les deckers et les sysops de sécurité sont bien plus concentrés et spécialisés.

Ce chapitre décrit l'intérêt de certains attributs, certaines compétences, réserves de dés et autres facteurs pour les utilisateurs de la Matrice en général, et pour les deckers en particulier. Tout personnage qui envisage d'utiliser la Matrice devrait s'y intéresser de près, en particulier ceux qui entrent dans le domaine du piratage informatique et du cybercombat.

Les enfants de la Matrice connus sous le nom d'*otaku* sont décrits dans le chapitre commençant p. 133.

## ATTRIBUTS

La Matrice est un environnement unique qui présente des défis très différents de ceux qu'on trouve dans le monde physique. En conséquence, certains attributs de personnage prennent une importance supplémentaire, tandis que d'autres deviennent moins importants, quand un personnage opère dans la Matrice.

Les attributs physiques ne jouent pas un grand rôle dans la Matrice ; après tout, dans le cyberspace c'est votre persona, pas votre viande, qui compte. C'est vrai même pour les deckers. Bien qu'un indice élevé en Constitution puisse être utile quand il s'agit de se prémunir contre une CI noire, la technologie de bio-réaction CCMI (p. 21) permet aux deckers de ne dépendre que de leur Volonté à la place. Une Rapidité correcte pour une Réaction décente est utile, mais franchement, la plupart des deckers chauds ne s'en remettent qu'à leurs consoles pour la vitesse, pas à leur viande.

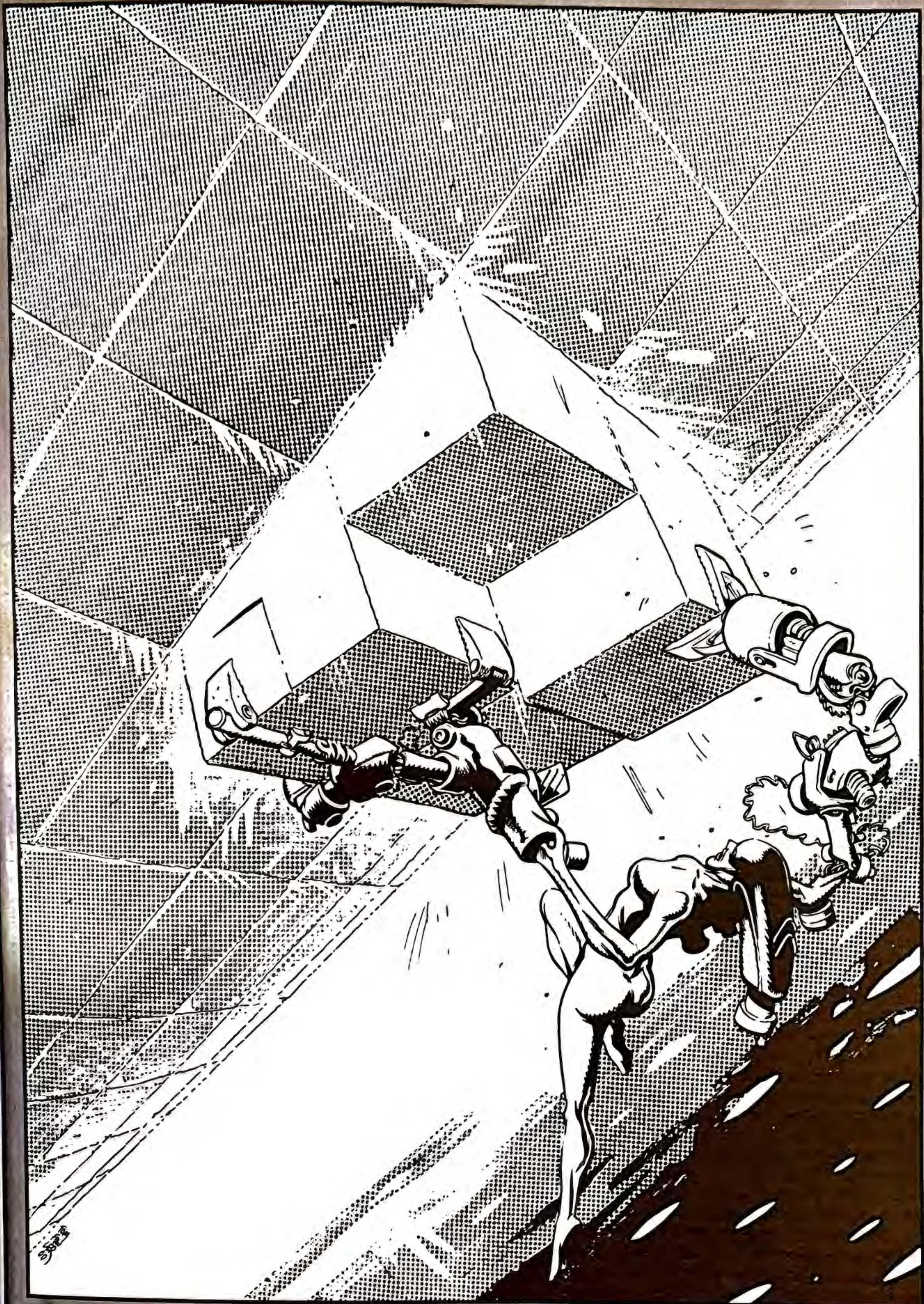
Les attributs mentaux, quant à eux, deviennent plus importants. L'intelligence est particulièrement décisive, car toutes les compétences techniques et de connaissance y sont liées. Et pour les deckers, l'intelligence est cruciale pour leur Réserve Matricielle.

## RÉACTION ET INITIATIVE

L'utilisateur matriciel moyen n'a pas d'interface SISA en mode chaud et n'a généralement pas besoin des bonus d'accélération requis pour le decking et le combat matriciel.

Cependant, tout decker ou sysop de sécurité qui se respecte opérera avec une SISA en mode chaud et un Accroissement de Réponse et éventuellement en IND pure ou avec un filtre









de réalité pour avoir un avantage supplémentaire. Les bonus fournis par ces options de vitesse sont cumulables, mais le bonus de vitesse cumulé maximum dans la Matrice est de +10 en Réaction et +5D6 en Initiative.

Un personnage opérant en IND pure utilise son Intelligence comme Réaction Matricielle; la Réaction est calculée normalement dans les autres cas.

Le cyberware et le bloware n'ont aucun effet direct sur la Réaction Matricielle et l'Initiative Matricielle.

## COMPÉTENCES

Grâce à son environnement ergonomique et iconographique, même ceux qui n'ont aucune compétence Informatique peuvent accéder à la Matrice. Cependant, pour les deckers et les autres fanatiques de la Matrice, la compétence Informatique et diverses compétences de connaissances complémentaires sont une nécessité.

### COMPÉTENCES ACTIVES

Voici, pour les deckers et autres utilisateurs de la Matrice, les compétences actives qui peuvent se révéler particulièrement utiles.

#### Compétence Électronique Construction/Réparation

La compétence Électronique Construction/Réparation est principalement utilisée par les deckers qui ouvrent des appareils pour créer un point d'entrée illégal (voir p. 32).

#### Compétence Informatique

La nature ergonomique des ordinateurs modernes permet à quiconque d'utiliser des ordinateurs à un niveau de base sans faire de dégât. Cela dit, la compétence Informatique est un pré-requis pour tout personnage qui souhaite manipuler des programmes et des systèmes et, de façon générale, tirer le meilleur de la Matrice. Une compétence Informatique basse représente une compréhension basique des systèmes opérationnels, des fonctions des programmes, de la topographie matricielle et de l'interaction entre icônes; plus la compétence Informatique d'un personnage augmente, plus il sait comment utiliser la Matrice à son avantage.

Comme les spécialisations l'indiquent, la compétence Informatique englobe la connaissance et l'utilisation du hardware, du piratage informatique, de la programmation, de la conduite de recherches et de l'interface entre l'homme et la machine.

**Cybernétique:** la spécialisation Cybernétique est utile pour créer des filtres de bio-réaction CCMI (p. 21) et pour certaines opérations chirurgicales impliquant des systèmes informatisés, comme décrit p. 136, *La Chair & Le Chrome*.

**Decking:** la spécialisation Decking est utilisée pour toute opération système non autorisée ou toute attaque improvisée, bien que les deckers puissent souffrir du fait d'augmenter leur compétence en Decking au détriment de leur aptitude à programmer.

**Hardware:** la spécialisation Hardware est utile quand le personnage utilise des ordinateurs, stations et autres appareils normaux. Construire ou modifier de tels systèmes requiert, en fait, la compétence Informatique C/R.

**Opérations de recherche:** la spécialisation Opérations de recherche comprend la maîtrise des moteurs de recherche et des bases de données. Elle est utilisée pour toutes les recherches d'information sur la Matrice (voir p. 124).

**Programmation:** la spécialisation Programmation est partout la meilleure amie des deckers et des sysops. L'indice

maximum de tout utilitaire qu'un personnage peut concevoir est égal à sa compétence Informatique (Programmation). Les indices des MPCP et les cœurs de structure autonome conçus par le personnage ne peuvent dépasser la compétence Informatique (Programmation) multipliée par 1,5 (voir *Programmation*, p. 76).

#### Compétence Informatique Construction/Réparation

La compétence Informatique Construction/Réparation regroupe la construction et la modification de cyberterminaux, de cyberdecks et d'autres systèmes informatiques, que ce soit pour les assembler à partir de rien ou pour monter ensemble des composants obtenus séparément.

Pour plus de détails, voir *Construction de cyberterminal*, p. 52.

#### Spécialisation Étiquette (Matrice)

La spécialisation matricielle de la compétence Étiquette est utilisée à chaque interaction avec d'autres personnes dans des environnements virtuels, que ce soit pour écumer la Matrice à la recherche de potins, pour acheter en ligne des programmes ou pour se frayer un chemin vers un accès à un nœud du Shadowland. Cette spécialisation englobe une compréhension de la "netiquette" de base et la prévention contre un comportement qui serait inapproprié ou déplacé. Elle maintient également l'utilisateur au courant des grosses pointures du cyberspace et lui permet de connaître les dernières rumeurs dans le potin global qu'est la Matrice.

Voir p. 124 pour davantage de détails sur l'utilisation d'Étiquette (Matrice) pendant les recherches matricielles.

#### Tactique matricielle

La spécialisation matricielle de la compétence Tactique permet de profiter des tactiques et de la coordination de groupe au sein de la Matrice. Pour utiliser cette compétence au profit des autres, l'utilisateur de la compétence et le bénéficiaire doivent tous les deux être reliés par un programme de connexion matricielle BattleTac (voir p. 71). Pour plus d'informations sur l'utilisation de Tactique, voir p. 107, CC.

### COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE EXPÉRIENCE SYSTÈME

Un jeu de compétences de connaissance appelées Expérience Système peut être particulièrement utile aux deckers ou à ceux qui essaient de profiter d'un type précis de système. Chaque compétence Expérience Système se concentre sur un type particulier de système matriciel (tel que décrit p. suivante). Posséder une compétence particulière fournit une connaissance des caractéristiques, vulnérabilités, astuces de sécurité, bugs et autres anomalies communes d'un système particulier.

Quand un utilisateur entre dans une grille ou un serveur qui correspond à une compétence Expérience Système particulière qu'il possède, l'utilisateur peut effectuer un Test de Compétence Expérience Système contre un seuil de réussite égal à l'indice de Sécurité du système. Ce test ne requiert pas d'action. Chaque succès lui accorde 1 dé supplémentaire de Réserve Matricielle pour la durée de son séjour dans ce système. Un seul Test peut être effectué par système, et le test doit être répété si l'utilisateur part puis revient plus tard. Le nombre de dés de Réserve Matricielle supplémentaires fournis par ce test ne peut dépasser la Réserve Matricielle d'origine de l'utilisateur.

Les compétences Expérience Système peuvent avoir des spécialisations. Généralement, elles sont relatives au propriétaire, au concepteur ou au Code de Sécurité (couleur) du serveur.



Notez que les logiciels de connaissance Expérience Système peuvent être utilisés de la même manière, mais leur utilisation inflige un modificateur de +4 au Test de Compétence.

En plus des compétences Expérience Système décrites ci-dessous, les meneurs de jeu peuvent autoriser les joueurs à utiliser des compétences qui se concentrent sur d'autres types de systèmes.

#### **Expérience en archives de données**

La compétence Expérience en archives de données s'applique à tout serveur qui agit comme une base de données ou une archives d'informations, qu'il s'agisse d'une bibliothèque virtuelle ou d'un serveur consultable d'un refuge de données. Utiliser cette compétence peut également aider les Tests de Recherche orientés données (voir p. 124).

#### **Expérience en banques matricielles**

La compétence Expérience en banques matricielles permet de tout savoir sur la structure, l'organisation, les protocoles et la sécurité des serveurs qui s'occupent de la comptabilité, des transferts et de délivrer des crédits et des comptes bancaires virtuels.

#### **Expérience en goulots d'étranglement**

La compétence Expérience en goulots d'étranglement familiarise avec les caractéristiques et les particularités des pare-feu, choc mortel et autres serveurs goulots d'étranglement qui servent de points de contrôle de sécurité contre des utilisateurs tentant d'accéder au prochain serveur sur la ligne.

#### **Expérience en GTL**

La compétence Expérience en GTL fournit des informations et des tours utiles sur le logiciel et le hardware des GTL, donnant un avantage pour les opérations qui y sont menées. Cette compétence est également utile sur les GTLP, bien que des meneurs de jeu puissent décider que certains réseaux privés utilisent des systèmes propriétaires qui requièrent leurs propres compétences en Expérience Système.

#### **Expérience en GTR**

La compétence Expérience en GTR donne à l'utilisateur un avantage chaque fois qu'il opère dans une GTR.

#### **Expérience en réseaux cellulaires**

La compétence Expérience en réseaux cellulaires met au courant des tenants et aboutissants de la portion des serveurs de la Matrice des réseaux cellulaires. Elle permet d'accéder plus facilement à la Matrice via des réseaux cellulaires, d'écouter et de trianguler des téléphones cellulaires et ainsi de suite.

#### **Expérience en réseaux de sécurité**

La compétence Expérience en réseaux de sécurité informe sur le fonctionnement interne des serveurs spécialement conçus pour surveiller et contrôler la sécurité d'une installation.

#### **Expérience en salles de discussion**

La compétence Expérience en salles de discussion communique une connaissance des serveurs et des logiciels typiquement utilisés pour des salles de discussions et de rencontres matricielles, des clubs de persona, des forums et autres systèmes créés spécialement pour l'interaction par persona Interposé.

#### **Expérience en satellites de communication**

La compétence Expérience en satellites de communication donne un avantage pour pirater ou manipuler des satellites et des constellations de satellites qui gèrent du trafic de données. Notez que cette compétence ne s'applique pas aux serveurs des habitats et usines orbitaux.

#### **Expérience en serveurs de jeux**

La compétence Expérience en serveurs de jeux est omniprésente parmi les héros virtuels qui passent des heures, chaque jour, à jouer dans un des multiples univers de jeu en réalité virtuelle commerciaux.

#### **Expérience en usines automatisées**

La compétence Expérience en usines automatisées s'applique à tout serveur qui gère et contrôle principalement les fonctions des usines automatisées et robotiques.

### **COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE CONCEPTION DE PROGRAMMES**

Avant d'écrire un programme, il est recommandé de connaître tout ce qui concerne la conception de ce type particulier de programme. Les compétences de connaissance Conception de Programme permettent d'élaborer le plan du programme, ce qui constitue la première étape, de valeur inestimable, dans la création de tout type de nouveaux programmes (voir *Plan de développement*, p. 78).

Il existe une compétence de connaissance Conception de Programme spécifique pour chaque type de programme : Conception d'Utilitaire Défensif, Conception d'Utilitaire Offensif, Conception d'Utilitaire Opérationnel, Conception d'Utilitaire Spécial, Conception de Code pour Cyberterminal, Conception de CI Blanche, Conception de CI Grise, Conception de CI Noire, Conception de CI Trace, Conception de Cœur de Structure Autonome, Conception de Modèle de CI, Conception de Ver, Conception d'Application, Conception d'Outil de Programmation et ainsi de suite.

### **COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE CONCEPTION DE CYBERTERMINAL**

La compétence de connaissance Conception de Cyberterminal comprend la connaissance en construction de composants de cyberterminal, y compris la capacité à décrire les grandes lignes du travail et à s'y préparer. Cette compétence est utilisée pour le Test de Conception quand un personnage construit ses propres composants de cyberterminal (voir *Les tests de conception*, p. 55).

### **COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE EN INFOTRIAGE/INCANTALOGUE**

Cette compétence n'est disponible qu'aux otaku qui ont appris l'écho incantologue (voir p. 144). Elle leur permet de reconnaître les motifs, associations et détails cachés lorsqu'ils font du tri dans de grandes quantités de données.

### **AUTRES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE**

Une grande variété d'autres compétences de connaissance peuvent s'avérer utiles dans la Matrice. Cela inclut, sans être limité à : Courtage de Données (voir *Évaluation*, p. 70), Gangs Matriciels, Refuges de Données, Deckers de Légende, Procédures de Sécurité Matricielles, Serveurs Corporatistes, Localisation de Points d'entrée, Deckmeister, Topographie Matricielle, Bases de Données, Otaku, Intelligence Artificielle, Réseaux de Satellite, Lieux de Rencontres





Virtuelles, Iconographie, Chambres de Discussion, la GTL de Seattle et ainsi de suite.

## RÉSERVE DE DÉS

La seule réserve de dés qui affecte l'utilisation de la Matrice est la Réserve Matricielle, décrite ci-dessous. Certains implants cybernétiques affectent cette réserve.

### RÉSERVE MATRICIELLE

La Réserve Matricielle ne concerne que les utilisateurs de l'Interface SISA en mode chaud (voir p. 18). Le personnage peut utiliser un cyberterminal ou un cyberdeck, des trodes ou un datajack : tout ce qui compte c'est que l'influx sensoriel et la bio-réaction soient montés au niveau maximum.

La Réserve Matricielle est calculée en ajoutant l'Indice d'Intelligence de l'utilisateur et le MPCP du cyberterminal, puis en divisant le total par 3 (arrondi à l'entier inférieur). Tout modificateur à l'Intelligence de l'utilisateur affecte ce calcul, qu'il provienne de cyberware, de bioware ou de la magie.

Les dés de Réserve Matricielle peuvent être ajoutés à tout test effectué dans la Matrice (tests de système, Tests d'Attaque, et ainsi de suite, y compris les Tests d'Attribut) à l'exception des Tests d'Étiquette (Matrice) et des Tests de Constitution ou de Volonté effectués pour résister aux effets de CI grises ou noires qui sont dommageables au decker.

Le nombre maximum de dés de Réserve Matricielle qui peuvent être utilisés pour un test donné est égal au nombre de base de dés de la compétence ou attribut utilisé. La Réserve Matricielle se régénère selon les règles standard des réserves de dés (voir p. 43, SR3).

La Réserve Matricielle sert également lors des attaques et des défenses improvisées (voir p. 122).

### Modificateurs de Réserve Matricielle

Seuls deux implants cybernétiques affectent la Réserve Matricielle : l'encéphalon et l'UST mathématique. Tous deux augmentent la Réserve Matricielle de l'utilisateur d'un nombre de dés égal à l'indice de l'encéphalon ou de l'UST mathématique. La Réserve de Travail fournie par un Driver de chipjack couplé à une puce de compétence Informatique pourrait également être utilisée comme dés supplémentaires de Réserve Matricielle.

Le seul bioware affectant la Réserve Matricielle est le Booster cérébral (p. 73, *La Chair & Le Chrome*), qui ajoute son niveau à l'Intelligence de l'utilisateur.

Les seuls sorts qui affectent la Réserve Matricielle sont Accroissement d'Intelligence et Diminution d'Intelligence. Les pouvoirs d'adepte, comme Sens du Combat, n'ont aucune influence sur les Interactions matricielles.

Dans certaines situations, des compétences Expérience Système (voir p. 24) peuvent servir à augmenter temporairement la Réserve Matricielle d'un utilisateur dans un système approprié.

Tous ces modificateurs de Réserve Matricielle sont cumulables.

### Règle optionnelle : Réserve Matricielle et effacement de CI

En utilisant cette règle optionnelle, un personnage peut sacrifier 1 dé de sa Réserve Matricielle, plutôt que 1 point de

son Facteur de Détection, pour effacer une CI plantée (voir *Effacement des CI*, p. 210, SR3). Cela lui permet de continuer à opérer sans augmenter le risque de faire monter le pointage de sécurité. Les dés de Réserve Matricielle sacrifiés de cette manière ne peuvent pas être réutilisés tant que la CI est effacée.

### Règle optionnelle : Réserve Matricielle et Facteur de Détection

Si le meneur de jeu autorise cette règle, un personnage peut augmenter son Facteur de Détection temporairement en sacrifiant des dés de sa Réserve Matricielle. Pour cela, il doit annoncer qu'il alloue des dés de Réserve Matricielle au début du Tour de Combat. Les dés de Réserve Matricielle alloués de cette façon ne peuvent être utilisés à rien d'autre ce tour-ci.

Pour chaque tranche de 2 dés alloués, le personnage augmente son Facteur de Détection de 1. L'augmentation maximum qu'un personnage peut atteindre est +3 (6 dés alloués).

## ATOUTS ET DÉFAUTS

Une grande variété d'atouts et de défauts (tels que ceux présentés p. 15, *SRComp*) modifient la façon d'utiliser la Matrice. En plus des atouts et défauts matriciels comme Codeur Fou et Démangeaison de Datajack, les atouts d'Attributs affectent la Réserve Matricielle de l'utilisateur. Des défauts comme Mal du Simsense, Cécité, Surdité et Diablotins l'empêchent complètement d'utiliser la Matrice, tandis que Terrain Familier ou Structure Neurale Sensible changent sa façon de s'en servir.

### DÉFAUT DÉPENDANCE À LA MATRICE

Valeur : -2, -4 ou -6

Comme l'ont appris de nombreux utilisateurs d'ordinateurs au siècle dernier, s'immerger dans une réalité virtuelle peuvent avoir un effet d'accoutumance très important qui conduit à un comportement obsessionnel et anti-social. Ce danger est particulièrement accru par la nature réaliste de nombreux systèmes matriciels et l'utilisation d'interfaces SISA en mode chaud.

Un personnage avec le défaut Dépendant à la Matrice est accro au fait de passer du temps dans la Matrice. De façon générale, il essaie de se brancher autant que possible, souvent pour une durée considérée comme malsaine. Il invente des

TABLEAU DE DÉPENDANCE À LA MATRICE

Gravité	Valeur	Description
Légère	-2	Le personnage doit passer un minimum de 4 heures par jour en ligne ou subir un modificateur de +1 à tous ses seuils de réussite. Chaque jour où le personnage est privé de son temps en ligne, le modificateur augmente de 1, jusqu'à un maximum de +8.
Modérée	-4	Même chose que pour Légère, sauf que le personnage doit passer un minimum de 6 heures par jour en ligne. De plus, il doit réussir un Test de Volonté (6) pour se débrancher (ce test n'est pas requis si le personnage est attaqué par une CI grise ou noire), ou passer au moins une heure de plus en ligne (après laquelle il peut refaire un autre Test de Volonté).
Grave	-6	Même chose que pour Modérée, sauf que le personnage doit passer un minimum de 8 heures par jour en ligne. Il subit également un modificateur de seuil de réussite de +1 à tous les tests impliquant le Charisme ou des compétences liées au Charisme dans le monde réel.



excuses pour passer du temps en ligne et devient facilement capricieux s'il est privé d'accès à la Matrice. Comme il passe énormément de temps dans la Matrice, il a également tendance à laisser sa vie sociale réelle se déliter.

La Dépendance à la Matrice comporte trois niveaux (Légère, Modérée et Grave) comme indiqué par le Tableau de Dépendance à la Matrice (p. précédente).

## LES UTILISATEURS DE LA MATRICE EN JEU

À part les technophobes et ceux qui ont des défauts débilissants qui les empêchent d'utiliser la technologie de la Matrice, presque tout personnage de *Shadowrun* devrait être un utilisateur de la Matrice. Au pire, la plupart des personnages seront habitués à se servir de la Matrice pour les e-mails, les services d'actualité et les recherches basiques d'informations. Ils le seront également pour des réunions, les affaires, des jeux ou du divertissement de base.

### UTILISER LA MATRICE

Il est fortement conseillé aux meneurs de jeu d'intégrer la Matrice dans la routine quotidienne des personnages joueurs. Par le passé, la Matrice a peut-être été présentée comme un environnement que les deckers étaient les seuls à parcourir et dont ils étaient les seuls à profiter (un peu comme les magiciens avec l'espace astral); cette perception devrait dorénavant être abandonnée pour présenter la Matrice comme une arène utilisée par tous, même si les deckers y gardent un avantage certain. Par exemple, si la Matrice était une autoroute et un réseau routier, les utilisateurs de tous les jours seraient les conducteurs habitués et les deckers seraient des pilotes de F1.

Le meneur de jeu peut intégrer la Matrice dans le jeu de nombreuses manières. Les Johnsons et les contacts peuvent demander des lieux de rendez-vous virtuels, plutôt que de se risquer à un rendez-vous en chair et en os. Trouver des informations et des indices peut exiger qu'un personnage accomplisse une recherche matricielle, plutôt que de faire le tour de ses contacts. Si les runners recherchent quelqu'un ou quelque chose, la piste peut être virtuelle plutôt que physique, demandant de recueillir des informations dans la Matrice. Presque tous les aspects du monde peuvent être infléchis de sorte d'impliquer la Matrice d'une façon ou d'une autre; consultez le chapitre *Le monde matriciel* pour davantage d'idées (voir p. 8).

### UTILISER LES DECKERS

Les deckers brillent dans la Matrice: dans le cyberspace, ils peuvent accomplir des tâches plus aisément et plus

rapidement que les utilisateurs non-deckers. Les deckers sont aussi capables de piratage informatique, une activité que même l'utilisateur de la Matrice non-decker le plus intrépide devrait aborder prudemment.

Au vu de ces considérations, les meneurs de jeu devraient être attentifs à ce que les deckers ne monopolisent pas toutes les interactions dans la Matrice. Le decker est peut-être meilleur pour les opérations matricielles, mais il peut également convenir pour assister d'autres utilisateurs de la Matrice. Les deckers peuvent programmer des structures autonomes et des agents pour ceux qui recherchent des informations matricielles. Ils peuvent également programmer des utilitaires servant à accomplir des tâches mineures de piratage informatique.

Les deckers peuvent assister d'autres utilisateurs dans la conduite d'opérations système, en utilisant leurs compétences de Connaissance pour les orienter dans la bonne direction et

leur fournir, le cas échéant, un soutien et "superviser" pendant qu'ils font leur truc. Le decker devrait être l'équivalent virtuel du samouraï des rues: pas nécessairement la personne centrale, mais celle qu'on appelle quand vient le temps de botter des fesses et de prendre des noms.

Voici quelques exemples d'activités de decker.

#### Supervision

C'est pour superviser que la plupart des équipes de shadowrunners incluent ou paient un decker. Superviser signifie que le decker infiltre le serveur contrôlant la cible d'une shadowrun et garde un œil sur la run depuis ce poste avancé à l'intérieur (souvent via les propres caméras de sécurité du lieu). De cette position, il peut réagir rapidement pour faire taire les alarmes, ouvrir des serrures verrouillées, avertir les runners que des gardes de sécurité sont en approche et sinon pour couvrir les arrières des runners. Superviser une opération peut s'avérer plus compliqué qu'il n'y paraît, cependant, car le decker doit également tromper la sécurité matricielle tout en surveillant les autres. Si le serveur n'est pas accessible depuis la Matrice, cela signifie que le decker devra aussi infiltrer le site et se cacher physiquement une fois qu'il sera connecté.

#### Rôder en coulisse

Rôder en coulisse est le passe-temps favori des deckers de sécurité. Avec leurs mots de







passer de sécurité et leur Masque gonflé au max, un decker de sécurité peut parcourir le système, regardant par-dessus l'épaule des utilisateurs autorisés pour s'assurer que personne n'enfreint les règles. Naturellement, de nombreux deckers de sécurité prennent plaisir avec les aspects voyeuristes, bien que, naturellement, les corporations s'indignent de et limitent cette activité quand cela est possible (après tout, les cadres supérieurs ne veulent pas que leurs employés accumulent des détails piquants qui soient matière à chantage).

L'intérêt, quand on rôde en coulisse, est quand un utilisateur non autorisé fouine dans le système. C'est là que le decker de sécurité intervient et sort tout son attirail de mauvais tours à jouer contre l'intrus.

### Recherches

Comme l'information est la nouvelle monnaie du Sixième Monde, la plupart des deckers passent la majeure partie de leur temps en ligne à amasser des données négociables (ou au moins des données qui mèneront à la paie). Bien que quiconque avec un cyberterminal puisse creuser en quête de données, les deckers le font plus vite et mieux. Les recherches peuvent s'avérer cruciales pour une équipe de runners, tandis que le decker dénêche des indices, suit des pistes ou découvre la véritable identité de son mystérieux M. Johnson. La plupart des deckers ont un panel d'outils pour les aider dans leurs recherches, des utilitaires de navigation aux structures autonomes intelligentes. Rechercher implique aussi un élément social, car de nombreux deckers ont un réseau de contacts matriciels qu'ils peuvent solliciter, de la même manière que d'autres runners battent le pavé et causent avec leurs potes. Pour plus de détails sur les *Recherches matricielles*, voir p. 124.

### Jouer avec le téléphone

Avec la Matrice à leur botte, les appels téléphoniques gratuits sont tout simplement le premier avantage d'avoir un decker dans le coin. Avec la généralisation du matériel de surveillance et des pirates informatiques hostiles, les deckers peuvent s'assurer que les appels téléphoniques restent libres de toute écoute et pistage. Ils peuvent également générer un service de téléphone gratuit sous de faux noms, ou utiliser leurs compétences pour surveiller les communications de l'opposition.

### Trucs gratuits

Rien ne fera parvenir ce paquet de matos difficile à trouver sur le pas de ta porte plus vite qu'une bonne dose de fraude matricielle au paiement. Quand les temps sont durs, il est plus souvent moins cher de payer un decker que d'acheter du matériel contrôlé au prix normal. Avec sa capacité d'altérer les enregistrements de paiement et les instructions de livraison, un decker peut acquérir les biens et tout facturer sur le compte en banque d'un costard quelconque.

Encore mieux, les deckers ont aussi accès au marché noir en ligne, où presque tout ce qu'on peut imaginer est à vendre au plus offrant.

### Falsification d'information

Il est difficile d'évoluer dans la société moderne sans un SIN valide, mais un decker peut généralement soulager de tels problèmes. Ce même principe est également utile pour insérer des données falsifiées afin d'égayer ceux qui vous traquent. De façon similaire, en accédant et en altérant les fichiers de données adéquats, une équipe de runners peut obtenir l'accès à un site autrement sécurisé en se faisant passer pour ce qu'elle

n'est pas, comme un service de nettoyage, une équipe de travaux publics ou un "invité spécial".

### LES AUTRES UTILISATEURS DE LA MATRICE

Les personnages qui ne sont pas des deckers et qui n'ont pas de cyberdecks devraient quand même avoir de nombreuses occasions d'accéder à la Matrice. Presque tout foyer ou bureau a un cyberterminal avec un MPCP basique d'indice 1, permettant à des membres non deckers d'une équipe de runners de prendre en charge les tâches matricielles les plus simples, libérant le decker pour le boulot sérieux. Des non deckers pourraient même accompagner le decker sur des runs de piratage informatique, servant de diversion ou même accomplissant des opérations critiques pendant que le decker se débrouille avec les CI. Bien que plus lents, les utilisateurs matriciels qui opèrent avec une interface SISA en mode froid ont l'avantage d'être moins vulnérables aux CI noires et au choc d'éjection.

### LES INTERFACÉS ET LA MATRICE

Bien que les interfaces utilisent également des datajacks pour interagir avec des machines, la nature du contrôle de véhicules et de son interface fait d'eux tout autre chose que ce que sont les deckers. Comme le contrôle de véhicules repose sur le thalamus du cerveau et des réactions réflexes, instinctives, les interfaces sont arrêtées par la concentration cérébrale intense nécessaire aux deckers. Pour refléter cela, l'interface subit un modificateur de +1 à tous ses seuils de réussite dans la Matrice. De plus, son éventuelle Réserve Matricielle d est réduite du niveau de l'ICV.

L'interface peut contourner ces malus en installant un déclencheur de réflexes (voir p. 297, SR3) sur son ICV, ce qui lui permet d'activer ou de désactiver l'ICV avec une Action Simple.

### LES UTILISATEURS ÉVEILLÉS DE LA MATRICE

Contrairement aux stéréotypes populaires, les personnages Éveillés ne souffrent d'aucun handicap basé sur leur seule nature magique dans l'utilisation de simsense ou de la Matrice. Cependant, ils peuvent avoir des Atouts ou Défauts ou des caractéristiques qui inhibent leur usage de la Matrice. Par exemple, la plupart des Éveillés évitent les effets néfastes de l'implantation de datajacks, préférant plutôt utiliser des trodes.

Comme la Matrice est une réalité virtuelle qui n'existe pas physiquement dans le sens normal du terme et qu'elle ne peut être vue, la magie n'y fonctionne pas. Malgré les revendications que font certains otaku concernant "les esprits de la Matrice", les magiciens sont incapables d'invoquer des esprits dans la Matrice. Cependant, les sorts physiques qui affectent l'Intelligence ou la Réaction s'appliqueront aux attributs et aux réserves de dés de l'utilisateur dans la Matrice.

### LES UTILISATEURS NON-MÉTAHUMAINS DE LA MATRICE

À ce jour, seuls les métahumains (les métahumains infectés comme les goules compris) ont la physiologie neurale adéquate pour accéder à la réalité virtuelle de la Matrice. Les créatures avec le pouvoir de régénération, comme les vampires, sont forcées d'utiliser des trodes plutôt que des datajacks. Un certain nombre de corpos se font la course pour être la première à développer des interfaces matricielles utilisables par des non métahumains, particulièrement les dragons, satyres, zoocanthropes, esprits matérialisés et ainsi de suite. En attendant, la plupart de ces créatures ne sont capables d'utiliser la Matrice qu'en mode dinosaure (voir p. 42).



## RÈGLE OPTIONNELLE : L'ÉTAT DE L'ART

La techno n'est figée. Une console qui a forcé une unité centrale de fond en comble le mois dernier pourrait ne même plus passer le noeud d'accès aujourd'hui. Pour rester à la pointe, un decker doit rester au fait de "l'état de l'art", le SOTA (*State Of The Art*: l'état de l'art).

Pour utiliser les règles optionnelles du SOTA, telles que décrites p. 84, *SRComp*, le meneur de jeu doit jeter 2D6 et consulter le Tableau du SOTA matriciel pour appliquer les progrès matriciels.

### LE FACTEUR DU SOTA

Lorsque le SOTA progresse, les deckers doivent dépenser de l'argent, du temps et/ou des points de karma pour maintenir au niveau le logiciel ou matériel spécifié (voir *Coûts de maintenance*, plus bas, pour plus de détails). L'indice de tout composant qui n'est pas maintenu baisse de 1 point. Il s'agit d'une baisse permanente. Le decker doit améliorer le programme ou le composant selon les règles standard pour restaurer son indice d'origine. La taille du programme reste la même, bien que l'indice ait baissé.

Le Facteur du SOTA mesure la quantité de maintenance nécessaire pour garder le logiciel et le matériel à niveau.

Si le MPCP progresse, le Facteur du SOTA est égal à l'indice du MPCP x 2.

Si un programme persona progresse, le Facteur du SOTA est égal à son indice.

Si un type de programme utilitaire progresse, calculez le Facteur du SOTA comme suit : ajoutez d'abord pour les types d'utilitaires affectés tous les indices des programmes dont le decker a les sources. Divisez ce total par 2, arrondi à l'entier inférieur. Ajoutez les indices de tous les autres utilitaires du même type. La somme finale est le Facteur du SOTA.

N'incluez pas les programmes et composants en cours de réalisation dans ces calculs. On présume que le decker met à jour la technologie des projets en cours tant que la tâche est inachevée.

Lorsqu'un decker utilise la copie d'un utilitaire dans une structure autonome ainsi que dans son deck, cela ne compte que comme une seule copie : ne comptez pas le même programme deux fois si le decker l'utilise dans différents buts. Les cœurs de structure autonome comptent comme des programmes utilitaires, mais encore une fois, si un decker a le même noyau dans plusieurs structures autonomes, ne comptez son indice qu'une fois.

*Selena a Informatique-6 et un cyberdeck MPCP-8/6/6/6/6. Elle a des indices d'utilitaires d'attaque pour un total de 86 points, mais son code source ne compte que pour 49 points de cette somme.*

*Si le MPCP progresse, son Facteur du SOTA est de 8 x 2, soit 16.*

*Si un programme persona progresse, le Facteur du SOTA est de 6.*

*Si ses utilitaires d'attaque progressent, prenez 49/2, arrondi à 24 (les utilitaires avec code source), plus 37 (les autres utilitaires), pour un total de 61.*

### NIVEAU DE VIE ET SOTA

Un decker qui maintient un niveau de vie Élevé ou Luxe bénéficie d'une maintenance "automatique" partielle pour son

## TABLEAU DU SOTA MATRICIEL

2D6	Résultat
2	Progression du SOTA pour un programme persona précis
3-5	Progression du SOTA pour un type précis d'utilitaire
6-8	Rien ne change (sûrement un mois tranquille en R&D)
9-11	Progression du SOTA pour un type précis d'utilitaire
12	Progression du SOTA pour le MPCP

matériel et ses programmes. Un niveau de vie Élevé réduit le Facteur du SOTA de 25%, un niveau de vie Luxe de 33% (arrondi à l'entier inférieur). Les niveaux de vie Moyen et moindres n'offrent pas cet avantage sur le SOTA.

### FRAIS DE MAINTENANCE

Les deckers peuvent payer leur frais de maintenance pour leur SOTA en compétence, argent, ou points de karma.

D'abord, ils font un Test d'Informatique (indice du MPCP). S'ils maintiennent des programmes MPCP ou persona, ils peuvent utiliser leur spécialisation en Hardware. Pour les utilitaires, la spécialisation en Programmation peut être utilisée. Pour chaque succès, réduisez le Facteur du SOTA de l'indice de la compétence utilisée pour le test.

Les points restants du Facteur du SOTA peuvent être réglés en argent au prix de 500 nuyens le point. Alternativement, un decker peut dépenser du Karma Utile. Chaque point de Karma Utile réduit le Facteur du SOTA de l'indice de compétence Informatique du decker ou de la spécialisation applicable.

Si le decker choisit de régler le Facteur du SOTA, il doit le faire avant la prochaine séance de jeu ou subir les pénalités décrites. Il peut également n'en régler qu'une partie et décider quels composants retirer du calcul. Tout équipement non amélioré à ce moment subit les pénalités décrites.

*Selena doit régler un Facteur du SOTA de 61 pour maintenir ses programmes utilitaires d'attaque. Son deck a un Indice MPCP de 8, donc elle effectue un Test d'Informatique (8). Elle obtient 2 succès, ce qui réduit le Facteur du SOTA de  $6 \times 2 = 12$  points. Il est maintenant de 49.*

*Elle dépense 4 points de karma pour le réduire de 24 points encore, ce qui l'amène à 25. Mais maintenant il y a un problème. Selena n'a que 10 000 nuyens de disponible ce qui signifie qu'elle ne peut régler que 20 points du Facteur du SOTA.*

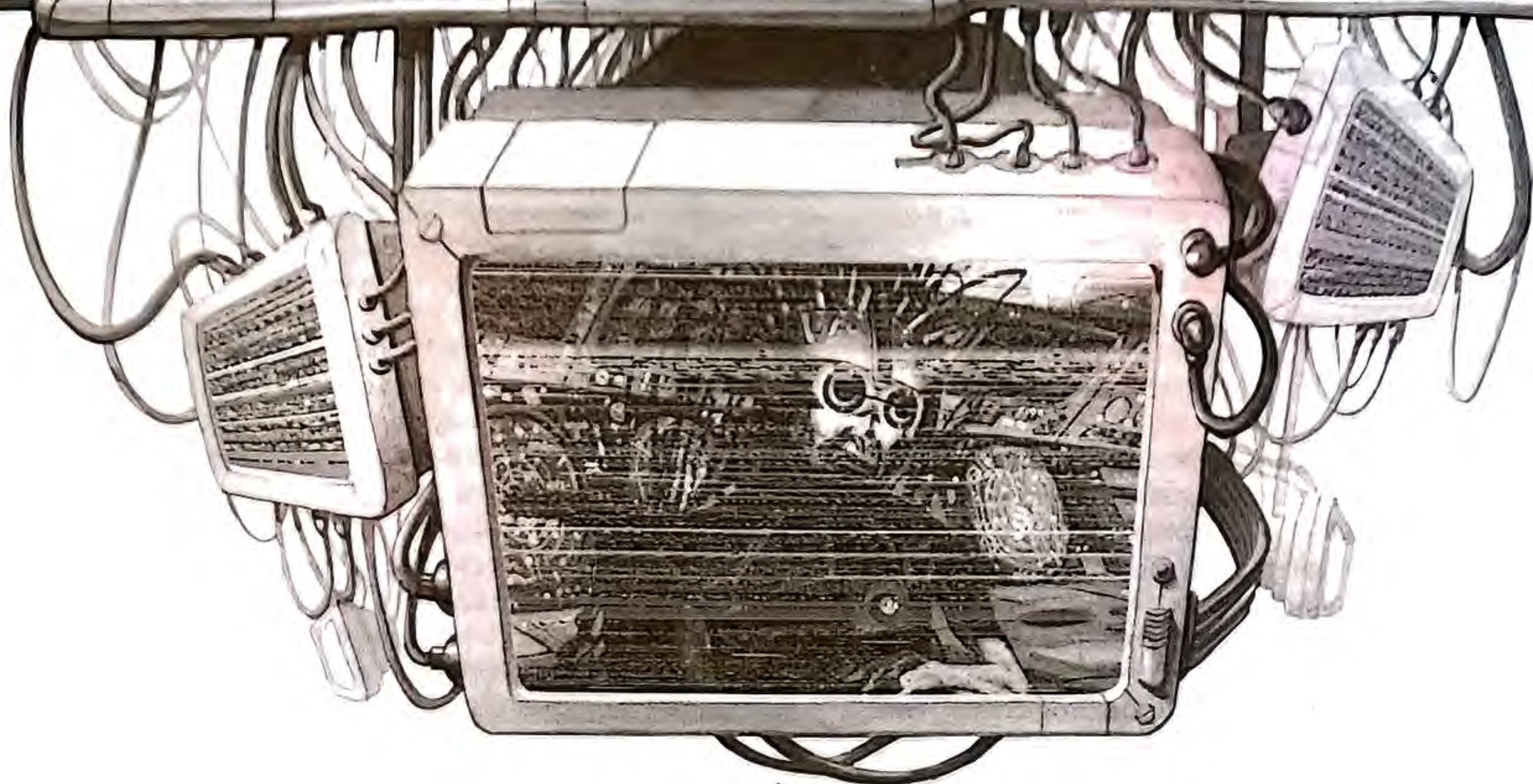
*Selena peut laisser impayés pour 5 points de code objet d'utilitaires d'attaque ou pour 8 points de code source d'utilitaires d'attaque. Elle a un Marteau Noir-5 (sans code source) qu'elle n'a pas beaucoup utilisé dernièrement, et le retire donc du Facteur du SOTA. Ce programme baisse à Marteau Noir-4.*

Les meneurs de jeu peuvent vouloir modifier la fréquence des augmentations de Facteur du SOTA, selon leurs campagnes. Si un decker travaille constamment, des augmentations quasi-hebdomadaires peuvent ne pas être plausibles. À la place, elles peuvent avoir lieu tous les trois mois environ.

La règle du SOTA est recommandée pour les meneurs de jeu qui ont un problème de personnages deckers trop riches. Elle leur permet de leur soutirer les nuyens en trop et de les empêcher d'acheter chaque avantage dont un decker peut potentiellement se doter sans avoir à recourir à des tactiques mesquines.



# ACCÉDER À LA MATRICE



Il peut paraître facile de se connecter à la Matrice. Vous branchez votre terminal, vous enfichez les trodes, vous enfoncez le bouton d'alimentation et vous vous asseyez, tandis que les icônes de votre système local s'allument à la vie autour de vous. Dans les coulisses, toutefois, les procédures impliquées sont plutôt complexes. Il faut une petite tripotée de matériel, de techniques d'authentification et de processus de fond pour donner vie à tout ce monde virtuel.

Ce chapitre traite des aspects techniques cachés de l'accès à la Matrice, en commençant avec le point d'entrée de tout decker : les points d'entrée et les liaisons sans fil. Suivent des précisions sur les services matriciels couramment disponibles, y compris les types de connexion et de fonctionnalités ainsi que les comptes matriciels. Vient ensuite une discussion sur ce que couvrent ces comptes matriciels et comment ils fonctionnent, incluant les mots de passe, les privilèges d'accès et la piste matricielle compromettante, ainsi que la façon dont les deckers retournent ces systèmes. Ensuite, le chapitre s'intéresse à la perception dans la Matrice, traitant de l'iconographie et à la fois des systèmes SMU (standard) et modelés. Il conclut avec des informations sur l'utilisation du mode dinosaure pour se connecter en ligne, pour les fois où se brancher n'est pas possible.

## LE POINT D'ENTRÉE

La première étape, pour tout utilisateur matriciel, est de connecter physiquement son cyberterminal à la Matrice. Cette connexion est appelée un point d'entrée. Ce chapitre fournit les paramètres pour une variété de types de points d'entrée.

Notez qu'il est également possible de se connecter à la Matrice via des transmissions d'ondes sans câble (voir *Liaisons sans fil*, p. 33).

## CARACTÉRISTIQUES DU POINT D'ENTRÉE

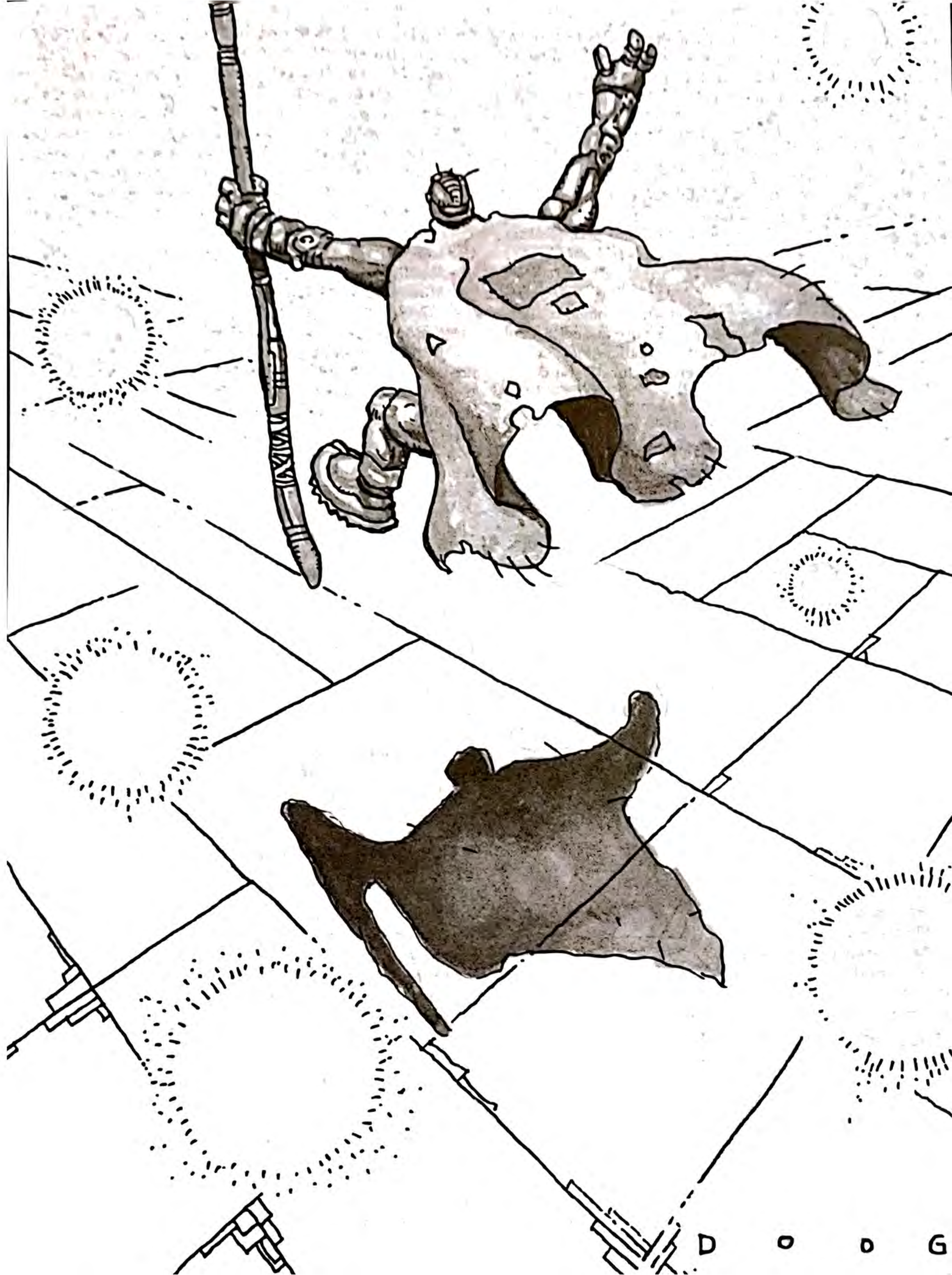
En surface, la plupart des points d'entrée se ressemblent. Ils sont de forme circulaire, et comportent une tête clipsante pour sécuriser le câble connecté et une diode lumineuse qui clignote pour indiquer le trafic de données. Cette apparence est là où la similitude s'arrête. La technologie impliquée en pratique diffère grandement d'un point d'entrée à un autre et dépend du type de connexion matricielle. Ces connexions peuvent varier des lignes matricielles câblées standard à des liaisons sans fil. En dehors des connexions légales quotidiennes, il existe aussi une grande variété de points d'entrée possibles, bien qu'ils requièrent un peu de travail de préparation.

Chaque point d'entrée comporte quatre caractéristiques qui peuvent affecter l'utilisateur, comme indiqué ci-dessous. Le meneur de jeu peut faire varier ces valeurs selon le point d'entrée utilisé.

### Modificateur d'Accès

La sécurité système a tendance à être méfiante envers les utilisateurs se branchant depuis des appareils distants plutôt que depuis des consoles légitimes. En conséquence, le point d'entrée







d'un utilisateur peut lui donner un avantage pour les Tests d'Accès sur le serveur ou la grille auquel le point d'entrée est directement connecté. Le modificateur d'Accès sert de modificateur de seuil de réussite pour tout Test d'Accès que l'utilisateur effectue sur ce système. Il ne s'applique pas lors de l'accès à d'autres serveurs ou grilles.

#### **Modificateur de Trace**

Certains points d'entrée sont plus faciles à repérer avec des programmes trace que d'autres. Le modificateur de Trace affecte le temps qu'un programme trace prend pour localiser sa cible pendant le cycle de localisation (voir p. 106).

#### **Vitesse d'E/S**

De la même manière que pour un cyberterminal, la Vitesse d'E/S d'un point d'entrée indique le taux auquel il peut transmettre des données. Un utilisateur matriciel doit utiliser le plus bas indice de Vitesse d'E/S entre celui de son cyberterminal et celui du point d'entrée.

#### **Bande passante de base**

La valeur de base d'une bande passante représente la bande passante maximum que le point d'entrée peut supporter avant que l'utilisateur ne devienne plus facile à pister. La bande passante de base n'est nécessaire que si vous utilisez la règle optionnelle : bande passante d'icône (voir p. 107).

### **POINTS D'ENTRÉE CÂBLÉS**

#### **Accès illégal**

**Modificateur d'Accès:** +0

**Modificateur de Trace:** +0

**Vitesse d'E/S:** 300

**Bande passante de base:** 20

Un point d'entrée à accès illégal représente l'accès depuis une ligne de connexion matricielle illégale, où des individus peu scrupuleux ont détourné le service fourni par la compagnie de télécommunications locale (telco). Ce point d'entrée connecte directement l'utilisateur à la GTL.

Pour les détails sur le vol d'accès matriciel, voir *Piratage de services matriciels* (p. 36).

#### **Accès légal**

**Modificateur d'Accès:** -2

**Modificateur de Trace:** -2

**Vitesse d'E/S:** 300

**Bande passante de base:** 20

Un point d'entrée à accès légal représente l'accès depuis une unité télécom, un terminal public, un ordinateur familial légalement enregistrés ou bien la prise murale qu'on trouve dans la plupart des foyers et des bureaux. Ce point d'entrée connecte directement l'utilisateur à la GTL.

#### **Accès matriciel haut débit**

**Modificateur d'Accès:** -2

**Modificateur de Trace:** -2

**Vitesse d'E/S:** 500

**Bande passante de base:** 50

On peut trouver un point d'entrée matriciel haut débit dans tout foyer ou entreprise qui a souscrit une ligne matricielle haut débit. Comme avec un point d'entrée d'accès légal standard, tout ce qu'un utilisateur a à faire est de se connecter directement à la GTL via la prise murale ou le télécom.

#### **Connexion à une grille maser**

**Modificateur d'Accès:** +0

**Modificateur de Trace:** -2

**Vitesse d'E/S:** 400

**Bande passante de base:** 25

Seuls les complexes corporatistes high-tech et autres zones qui utilisent les réseaux matriciels maser (voir p. 44) via leur réseau d'énergie disposent d'un point d'entrée par connexion à une grille maser. Pour utiliser ce point d'entrée, le personnage doit avoir une Interface maser (voir p. 57) pour son cyberterminal.

#### **Console**

**Modificateur d'Accès:** voir texte

**Modificateur de Trace:** -6

**Vitesse d'E/S:** illimitée

**Bande passante de base:** illimitée

Disposer des mots de passe d'un compte de niveau sécurité ou super utilisateur (voir *Les privilèges de compte*, p. 37) dans l'unité centrale d'un serveur et avoir accès à une station de travail connectée directement à cette unité centrale, donne un accès console. Sans les mots de passe ou l'accès à une station déjà enregistrée avec ces mots de passe, traitez le point d'entrée comme un point d'entrée à accès autorisé (ci-contre). L'accès console connecte directement l'utilisateur au serveur.

Il est très facile pour un decker d'entrer dans un système via le point d'entrée d'une console ; il est tout aussi facile pour une CI Trace de localiser un point d'entrée de console. Pour ceux qui tentent d'entrer dans le système par un point d'entrée de console, divisez l'indice d'Accès et la Valeur de Sécurité du système par 2 pour tous les Tests d'Accès. De plus, le decker peut utiliser toute la bande passante qu'il souhaite sans augmenter les chances d'être pisté. Gardez à l'esprit, cependant, qu'obtenir l'accès à une console requiert une équipe de runners vraiment époustouflante sur le terrain pour mener le decker dans la salle informatique et le garder en vie le temps qu'il fasse son boulot.

#### **Dérivation illégale du relais**

**Modificateur d'Accès:** +0

**Modificateur de Trace:** +0

**Vitesse d'E/S:** Indice de la dérivation de ligne de données x 50

**Bande passante de base:** indice de la dérivation de ligne de données x 5

Une dérivation illégale du relais est un point d'entrée qui a été bricolé en ouvrant et en faisant une dérivation sur un tableau de fibres optiques (une boîte d'interface reliant plusieurs lignes en fibre optique). On ne peut pas faire de dérivation sur les lignes en fibre optique elles-mêmes, mais sur des tableaux de fibres optiques, si. Ces tableaux se trouvent dans les sous-sols ou dans les cours intérieures des complexes résidentiels ou encore dans les immeubles de bureaux qui en sont truffés. Selon l'endroit où est situé le tableau, ce point d'entrée connectera l'utilisateur, soit à une grille, soit à un serveur.

Pour faire une dérivation dans un relais, le personnage doit d'abord ouvrir le tableau. Il s'agit en général d'une tâche assez simple, mais certains tableaux sécurisés peuvent demander un Test d'Électronique C/R (4) pour les ouvrir, ou même avoir une sécurité supplémentaire comme un verrou magnétique. Une fois les lignes du tableau mises à jour, une dérivation de ligne (voir p. 287, SR3) doit être mise en place. Le personnage peut alors connecter son cyberterminal via la dérivation.

L'indice d'une dérivation de ligne doit être égal au MPCP du cyberterminal utilisé. Son indice peut affecter la Vitesse d'E/S et la bande passante de l'utilisateur.



**Dérivation sur un appareil télécommandé****Modificateur d'Accès: +4****Modificateur de Trace: +4****Vitesse d'E/S: 100****Bande passante de base: 10**

Les appareils télécommandés représentent la méthode classique et discrète d'intrusion par la porte de derrière. On peut se brancher sur tout appareil qui a une connexion matricielle, d'une machine d'usine automatisée ou un terminal de sécurité à un verrou magnétique ou un distributeur. Ce qui permet au decker de contourner les défenses massives de la grille ou les gardes porte-flingues des stations de travail et de pénétrer tout droit au cœur du système.

Un point d'entrée par appareil télécommandé a tendance à être plus difficile à pister. Les programmes trace se concentrent, pour la plupart, sur les lignes de communication établies en premier, et ne commencent à Interroger d'autres sources d'entrées que quand ils reviennent bredouilles. Cependant, les connexions par appareils télécommandés sont souvent limitées en envergure, restreignant la Vitesse d'E/S de l'utilisateur et rendant aussi les enregistrements non autorisés plus difficiles. Dans de nombreux cas, la Vitesse d'E/S et la Bande passante de base peuvent même être plus basses qu'indiquées ci-dessus.

Certains appareils télécommandés ont de véritables points d'entrée externes qui permettent de s'y brancher directement, même si c'est rare. Pour faire un branchement dans un appareil télécommandé, le personnage a besoin d'accéder à l'électronique interne de l'appareil. Cela requiert généralement un Test d'Électronique C/R (4), bien que certains appareils puissent être plus récalcitrants ou avoir une sécurité supplémentaire comme un verrou magnétique. Une fois à l'intérieur, le personnage n'a plus qu'à installer un dérivateur de ligne (voir p. 287, SR3). Le cyberterminal peut alors accéder à la Matrice via le dérivateur de ligne. L'Indice du dérivateur de ligne doit être égal au MPCP du cyberterminal utilisé.

**Ligne matricielle haut débit illégale****Modificateur d'Accès: +0****Modificateur de Trace: +0****Vitesse d'E/S: 500****Bande passante de base: 50**

Ce type de point d'entrée représente un utilisateur se branchant sur une ligne matricielle haut débit qui a été détournée de la compagnie de téléphone. Ce point d'entrée connecte directement l'utilisateur à la GTL.

Pour les détails sur le vol d'accès matriciel, voir *Piratage de services matriciels* (p. 36).

**LIAISONS SANS FIL**

Au lieu d'utiliser un point d'entrée câblé, l'utilisateur matriciel peut falsifier une connexion matricielle via des transmissions sans fil comme les transmissions cellulaires, radio voire micro-ondes. De telles connexions donnent une plus grande mobilité, mais elles souffrent de manière caractéristique de vitesses de transmission plus lentes. Toutes les liaisons sans fil requièrent un équipement logiciel et matériel spécial pour convertir les signaux depuis et en provenance du moyen de transmission.

**CARACTÉRISTIQUES DE LA CONNEXION SANS FIL**

Toutes les liaisons sans fil utilisent les mêmes caractéristiques que les points d'entrée: modificateurs de Trace et d'Accès, Vitesse d'E/S et Bande passante de base. De plus, les liaisons sans fil ont également des connexions moins stables que des points d'entrée câblés, et peuvent être coupées par des

contre-mesures électroniques ou d'autres interférences (voir *Puissance du signal*).

**PUISSANCE DU SIGNAL**

On considère que les liaisons sans fil radio (incluant les liaisons cellulaires, radios et satellites, mais pas les liaisons laser et micro-ondes) ont un Indice de Flux égal à l'Indice de leur matériel d'Interface (le Flux est décrit p. 136, SR3). La qualité du signal est sujette à brouillage et autres formes d'interférence électronique, comme décrit p. 137, SR3.

Les liaisons laser sont protégées contre le brouillage et l'interférence électromagnétiques, mais une forte pluie, du brouillard ou de la fumée les bloquent. Les liaisons laser n'ont pas d'Indices de Flux ni de CCME.

Les liaisons micro-ondes n'ont pas d'Indices de Flux ni de CCME et ne sont affectées ni par le brouillage ni par les mauvaises conditions météo.

**Interférence et opérations matricielles**

Si quelque chose interfère avec la liaison sans fil de l'utilisateur, la rupture de la qualité du signal affecte ses actions matricielles. Et ce, quelle que soit la source de l'interférence, que ce soit un brouillage intentionnel, les conditions météo ou d'autres facteurs. Pour chaque succès excédentaire qu'un brouilleur obtient, appliquez un modificateur de +1 à tout test que l'utilisateur effectue dans la Matrice et un modificateur de -1 à la Réaction Matricielle de l'utilisateur. De même, si d'autres facteurs dégradent la qualité d'une liaison sans fil (comme de la fumée bloquant partiellement une liaison par laser), le meneur de jeu devrait augmenter les modificateurs ci-dessus de façon appropriée.

*Marco surfe sur la Matrice via une antenne laser, faisant de la couverture pour son équipe de runners. Au milieu de l'action, le meneur de jeu dit à Marco qu'il a commencé à pleuvoir des hallebardes, ce qui crée une interférence avec la connexion laser. Marco commence à rencontrer des temps de latences et des petits problèmes tandis qu'il surfe, qui font parfois vaciller ou se dissoudre dans le statique les icônes autour de lui. Le meneur de jeu décide que la pluie est suffisante pour infliger un modificateur de +2 à toutes les actions de Marco dans la Matrice, et il réduit également sa Réaction de -2.*

**TYPES DE LIAISONS SANS FIL****Liaison cellulaire haut débit****Modificateur d'Accès: +3****Modificateur de Trace: -3****Vitesse d'E/S: 100****Bande passante de base: 5**

Une liaison cellulaire haut débit permet de se connecter à la Matrice via le réseau cellulaire. Le cyberterminal doit être équipé d'un matériel d'interface cellulaire (voir p. 58) et d'un utilitaire de liaison cellulaire (voir p. 72).

Une liaison cellulaire connecte l'utilisateur à un serveur de la compagnie des télécommunications cellulaires. De là, l'utilisateur peut accéder à la GTL ou à la GTR (et généralement à la GTLP de la telco). Les serveurs de telco cellulaire sont souvent classés comme systèmes Orange-Moyen ou Orange-Difficile.

Bien que les liaisons cellulaires soient relativement faciles à tracer, à l'issue du cycle de localisation, la position physique réelle de la liaison cellulaire ne sera pas encore identifiée. Déterminer la position physique de l'utilisateur requiert une



opération système de Triangulation (voir p. 101). Le cyberterminal subit encore les autres effets d'être tracé, et le numéro de série de la liaison cellulaire et le codecom seront connus.

Remarquez que l'utilisateur ne peut pas juste relier son cyberterminal à un téléphone cellulaire standard : cet appareil n'est pas configuré pour gérer la bande passante et les multiples fréquences nécessaires à un accès matriciel en *sim*sense complet. Il doit se connecter à l'interface cellulaire. Cependant, un utilisateur accédant à la Matrice en utilisant le mode dinosaure (p. 42) pourrait établir une liaison sans fil en utilisant un téléphone cellulaire.

#### **Liaison par laser**

**Modificateur d'Accès: -2**

**Modificateur de Trace: -2**

**Vitesse d'E/S: 300**

**Bande passante de base: 20**

L'utilisateur dont le cyberterminal est équipé du matériel et du logiciel d'interface laser (voir respectivement p. 58 et p. 72) peut se connecter à tout récepteur d'antenne laser dans la ligne de vue. Pour aligner correctement le rayon, il doit réussir un Test d'Électronique (Interconnexions de Système) (4). Une forte pluie, du brouillard ou de la fumée interrompra la communication par laser (voir *Puissance du signal*, p. 33) et pourra infliger un modificateur sur ce test. Pour toute information sur les réseaux par antenne laser, voir p. 44.

Une antenne laser connecte l'utilisateur au serveur ou à la grille auquel le récepteur d'antenne laser est connecté. Un programme trace ne détermine que la position du récepteur, pas de l'antenne laser elle-même. Tous les autres effets du pistage s'appliquent.

#### **Antenne micro-ondes**

**Modificateur d'Accès: -2**

**Modificateur de Trace: -2**

**Vitesse d'E/S: 200**

**Bande passante de base: 10**

L'utilisateur dont le cyberterminal est équipé du matériel et du logiciel d'interface micro-ondes (voir respectivement p. 59 et p. 72) peut se connecter à tout récepteur d'antenne micro-ondes dans la ligne de vue. Pour aligner correctement le rayon, il doit réussir un Test d'Électronique (Interconnexions de Système) (4). Une forte pluie, du brouillard ou de la fumée interrompra la communication par micro-ondes (voir *Puissance du signal*, p. 33) et pourra infliger un modificateur sur ce test. Pour toute information sur les réseaux par antenne micro-ondes, voir p. 46.

Une antenne micro-ondes connecte l'utilisateur au serveur ou à la grille auquel le récepteur d'antenne micro-ondes est connecté. Un programme trace ne détermine que la position du récepteur, pas de l'antenne micro-ondes elle-même. Tous les autres effets du pistage s'appliquent.

#### **Liaison radio**

**Modificateur d'Accès: +2**

**Modificateur de Trace: -2**

**Vitesse d'E/S: 200**

**Bande passante de base: 2 x indice radio**

Un point d'entrée par liaison radio représente l'accès par un transmetteur radio numérique, connecté à la Matrice via un réseau répéteur et/ou des tours radio. Les liaisons radio ont un taux de transmission légèrement supérieur à celui des liaisons cellulaires et il est peu probable que leur position puisse être triangulée, ne serait-ce que parce que la plupart des réseaux radio n'ont pas le logiciel pour le faire.

Une liaison radio connecte l'utilisateur à un serveur de la compagnie de télécommunications radio, depuis lequel l'utilisateur peut accéder à la GTL ou GTR (et souvent la GTLP ou d'autres serveurs de la compagnie). Les serveurs de telco radio sont généralement classés comme systèmes Orange-Moyen à Orange-Difficile.

Pour obtenir une liaison radio, le cyberterminal de l'utilisateur doit être équipé d'un matériel d'interface par radio (voir p. 61) et de l'utilitaire approprié (voir p. 73).

Remarquez que l'utilisateur ne peut pas simplement relier son cyberterminal à un transmetteur radio standard, car cet appareil n'est pas configuré pour gérer la bande passante, les fréquences multiples et les paquets numériques nécessaires à un accès matriciel *sim* complet. Cependant, un utilisateur accédant à la Matrice en utilisant le mode dinosaure (voir p. 42) pourrait établir une liaison radio en utilisant un transmetteur radio standard.

#### **Antenne satellite**

**Modificateur d'Accès: +2**

**Modificateur de Trace: +0**

**Vitesse d'E/S: 500**

**Bande passante de base: 50**

Pour accéder à la Matrice via un satellite, il faut avoir un cyberterminal équipé du matériel d'interface par satellite (p. 61) et de l'utilitaire d'antenne satellite (p. 73). L'utilisateur doit d'abord tenter de localiser un satellite de communications en orbite et le verrouiller sur son transpondeur. Ce qui requiert un Test d'Informatique (Hardware) avec un temps de base de 1 minute (20 Tours de Combat). Le seuil de réussite et les modificateurs sont listés dans le Tableau de Connexion par Antenne Satellite (p. suivante).

Les seuils de réussite donnés supposent que l'utilisateur tente d'établir une liaison avec n'importe quel satellite disponible. S'il veut localiser un satellite d'une constellation précise, il peut subir un modificateur dépendant de la densité de cette constellation (voir p. 47).

Si l'utilisateur n'obtient aucun succès, il ne parvient pas à localiser/verrouiller de satellite. Il peut réessayer immédiatement.

Une fois qu'il a réussi à se verrouiller sur un satellite, l'utilisateur peut accomplir une opération d'Enregistrement sur une GTR pour accéder à la constellation à laquelle appartient le satellite (voir *GTR de constellation satellite*, p. 47). Depuis cette GTR, il peut tenter d'accéder à n'importe quelle GTR sur Terre. Il peut également accéder à d'autres GTR de constellation satellite, des systèmes en orbite basse ou même certaines GTLP alignées à cette constellation via une antenne satellite.

Les GTR de satellite sont typiquement classées comme systèmes Orange-Moyen ou même Orange-Difficile. Évaluez les satellites de communication militaires ou de corporation privée comme Rouge-Difficile.

Les fausses de sécurité générés sur un satellite se propagent à la prochaine grille à laquelle le decker accède.

Les liaisons satellite souffrent généralement de temps de latence du signal, lesquels affectent les opérations matricielles. Réduisez la Réaction Matricielle des utilisateurs accédant via une antenne satellite de 2.

Bien que les programmes trace puissent localiser le satellite auquel un personnage est relié, ils ne peuvent repérer sa position physique exacte de, ce qui rend l'intervention physique en réponse à l'intrusion matricielle impossible. Les autres effets d'un pistage réussi s'appliquent cependant (voir p. 106).





## LIAISONS SANS FIL EN CASCADE

Il est possible d'établir une liaison matriciel via deux ou davantage de liaisons et points d'entrée sans fil. Par exemple, un decker pourrait utiliser son cyberterminal équipé d'une interface à antenne laser pour communiquer avec un dérivateur de ligne équipé d'une antenne laser, lui-même branché à une dérivation illégale de relais – et encore davantage de liaisons peuvent être ajoutées à la chaîne. Ainsi, un utilisateur pourrait accéder

à la Matrice via une liaison radio connectée à une antenne micro-ondes connectée à un point d'entrée à accès illégal. Ou bien un utilisateur pourrait se brancher légalement chez lui, accéder à un point d'entrée illégal par une liaison cellulaire, et se connecter via le réseau cellulaire à la Matrice.

Lorsqu'il établit une telle chaîne de connexion, l'utilisateur est limité aux plus basses Vitesse d'E/S et Bande passante de base de tous les appareils qui font partie de la chaîne. De plus, les modificateurs de Trace fournis par toutes les liaisons se cumulent.

*Gordie se prépare à s'introduire dans un système dont il sait qu'il est bourré de CI trace. Il sait qu'elles le marqueront probablement avant qu'il ait le temps d'accomplir tout ce qu'il a besoin de faire dans le serveur, donc il prend quelques précautions supplémentaires lorsqu'il prépare son point d'entrée. Il prévoit également de se venger d'un gars qui avait l'habitude de s'en prendre à lui au lycée, et décide de se charger des deux affaires à la fois.*

*S'introduisant dans le nouvel appartement classieux de cette vieille brute, Gordie branche un récepteur d'antenne radio dans le télécom du gars. Puis il prend position dans un van en bas de la rue, où il se branche à son cyberdeck. Gordie utilise l'antenne radio de son cyberdeck pour se connecter au récepteur radio, qui le route via le télécom de son vieil ennemi. S'enregistrant sur la GTL, Gordie se dirige sur son serveur cible, content de savoir que la CI trace ira condamner son vieil ami le moment venu.*

*Gordie a mis en cascade sa connexion via une liaison sans fil radio et un point d'entrée à accès légal. Malgré la chaîne, seul le modificateur du point d'entrée légal s'applique (-2). Cependant, les modificateurs dus au pistage sont cumulatifs, il subit ainsi un modificateur de Trace de -4 (-2 chaque). De plus, la Vitesse d'E/S de Gordie est limitée par la plus basse d'entre les deux ou de son cyberdeck (dans ce cas, la Vitesse d'E/S de l'antenne radio de 200). La même chose s'applique pour la Bande passante de base; comme il utilise une Interface d'antenne radio d'Indice 4, la plus petite bande passante est de 8.*

## LES SERVICES MATRICIELS

Jadis, le foyer standard recevait ses chaînes TV via des ondes radio, son service téléphonique par des lignes de téléphone en cuivre, ses chaînes du câble par le câble, et son

### TABLEAU DE CONNEXION PAR ANTENNE SATELLITE

Localisation	Seuil de réussite
Paysage ouvert, horizon dégagé	2
Paysage ouvert, un peu couvert	3
Paysage ouvert, montagne ou forêt dense	6
Banlieue	3
Ville à faible densité	6
Centre ville	8
Conditions	Modificateur
Mauvais temps (orage gros ou électrique)	+2
CME en cours d'utilisation	+ indice du CME
Utilisation d'une grande parabole portable	-1
Utilisation d'une grande parabole fixe	-2
Densité de constellation de satellite spécifique	Variable

accès Internet par une ligne ADSL louée. Dans le monde de 2061, tous ces services sont fournis par les câbles en fibre optique de la Matrice. Les émissions TV et radio conventionnelles sont plutôt rares et généralement restreintes aux nations les moins prospères, aux chaînes d'accès public et aux stations pirates. Même ces dernières ont tendance à émettre en tridéo ou au moins en HDTV.

### SERVICES ET COÛTS

Les divers services matriciels offerts par les Fournisseurs de Services Matriciels (FSM) sont détaillés ci-dessous.

**Coût:** chaque service donne deux prix. Le premier concerne les utilisateurs légaux avec SIN. Le second prix, entre parenthèses, est le prix actuel que la plupart des sans-SIN payent pour un raccordement illégal, soit en soudoyant quelqu'un du FSM, soit en payant un decker pour pirater les services. Le meneur de jeu devrait se sentir libre de changer ces prix pour les adapter à sa campagne. Les joueurs peuvent aussi faire des Tests de Négociation pour réduire le tarif des services illégaux.

Les coûts listés sont mensuels, avec généralement une pénalité de 10% en cas de retard de paiement. Si la facture n'est pas payée dans la semaine suivant la date d'échéance, l'accès est coupé et des frais de reconnexion se montant à 300% du service de raccordement original seront facturés.

**Niveau de vie:** chaque service peut être inclus dans le niveau de vie d'un personnage, tant que ce dernier possède au moins le niveau de vie listé. Notez qu'un SIN est requis pour chacun de ces services; si le personnage n'a pas de SIN, réel ou falsifié, l'option n'est incluse que dans le niveau de vie d'un rang supérieur. Par exemple, le service matriciel de base est automatiquement inclus dans un niveau de vie Bas si vous avez un SIN, dans un niveau de vie Moyen dans le cas contraire.

#### Service matriciel de base

**Coût:** 30 ¥ (100 ¥)

**Niveau de vie:** Bas

Le service de base inclut un compte FSM de base et un seul codecom. Il comprend également des services comme les appels téléphoniques, l'e-mail, les fax, les chaînes tridéo locales courantes et des émissions audio matricielles (pas de chaînes supplémentaires ou simsense). Des codecoms supplémentaires peuvent être achetés pour un prix nominal (généralement 10 nuyens).

#### Service matriciel étendu

**Coût:** 60 ¥ (200 ¥)

**Niveau de vie:** Moyen

Le service étendu est un cran au-dessus du service de base. Il fournit tout ce que le service de base fournit, mais inclut également l'accès à 2 chaînes "payantes" ou une chaîne d'émissions simsense par niveau de vie au-dessus de Bas. On peut s'abonner à des chaînes supplémentaires pour un coût





de 10 nuyens par chaîne et par mois (20 nuyen pour une chaîne simsense).

Le service matriciel étendu comprend aussi un service et un codecom pour un appareil à accès sans fil comme un téléphone cellulaire, un pager ou un secrétaire de poche. Il est possible de s'abonner à un service sans fil supplémentaire, généralement au prix d'environ 25 nuyens par appareil.

#### **Service matriciel haut débit**

**Coût:** 100 ¥ (300 ¥)

**Niveau de vie:** Élevé

Une connexion matricielle haut débit représente une ligne dédiée, louée soit au FSM soit au fournisseur de GTL, permettant des vitesses de transfert de fichiers plus élevées. Le service haut débit comprend tout ce que propose le service matriciel étendu, avec quatre chaînes payantes ou deux chaînes simsense par niveau de vie au-dessus de Moyen. Il est possible de s'abonner à des chaînes supplémentaires au prix de 5 nuyens par mois (10 nuyens pour les chaînes simsense).

Les points d'entrée matriciels à haut débit fournissent des vitesses d'E/S accrues (voir *Points d'entrée câblés*, p. 32).

#### **Réception de chaînes satellite**

**Coût:** 80 ¥ (250 ¥)

**Niveau de vie:** aucun

Il s'agit de la réception tridéo satellite de base. Elle comprend toutes les chaînes normalement disponibles sur les réseaux locaux ainsi que les émissions du monde entier. Les émissions satellite peuvent être reçues par quiconque dispose d'une antenne satellite, mais la transmission est brouillée sauf si vous êtes un abonné dûment enregistré et payant.

#### **PIRATAGE DE SERVICES MATRICIELS**

Pour voler des services matriciels, le decker doit s'introduire dans la telco ou la base de données du FSM et insérer des informations de façon à créer un faux compte de services matriciels. Selon la sécurité du système, c'est généralement une tentative risquée. La plupart des FSM sont des systèmes Orange-Moyen, et ont typiquement de hauts niveaux de CI Sonde. Pour créer le compte, le decker doit d'abord se connecter. Puis il doit réussir une opération Localisation de Fichier pour trouver les listes de comptes et une opération Validation de Mot de passe pour entrer le mot de passe du nouveau compte. Si le decker veut relier le compte à un point d'entrée et l'activer, il doit aussi effectuer une opération Contrôle d'Esclave. S'il n'a pas de compte bancaire installé (réel ou falsifié) il lui faudra s'introduire périodiquement dans le compte pour accomplir des opérations Localisation de Fichier et Édition de Fichier pour modifier l'historique des factures de sorte que la facture ait l'air d'être payée. Le decker peut effectuer des opérations Édition de Fichiers supplémentaires pour activer des codecoms supplémentaires ou des opérations Contrôle d'Esclave de façon à enregistrer des points d'entrée supplémentaires.

#### **Pirater des chaînes à abonnement**

Pour pirater les chaînes payantes disponibles via les services matriciels étendus, le decker doit s'introduire dans la compagnie de média (typiquement des systèmes Vert-Difficile ou Orange-Facile) et accomplir une opération Validation de Mot de Passe pour chaque chaîne souhaitée. Il lui faut également effectuer une opération Édition de Fichier chaque mois pour simuler le paiement, comme pour le piratage des autres services matriciels.

Plutôt que de s'introduire dans la source média d'une chaîne satellite, le decker peut utiliser une méthode plus facile et simplement briser l'algorithme de cryptage. Selon l'indice de cryptage (à la discrétion du meneur de jeu) et le logiciel de décryptage du pirate, cependant, ce sera peut-être plus facile à dire qu'à faire (voir *Codage de données*, p. 289, SR3). La plupart des chaînes changent leur algorithmes de cryptage une fois par mois.

#### **LES COMPTES FSM**

Tout utilisateur légal de la Matrice a un compte chez un Fournisseur de Services Matriciels (FSM). Ce compte est appelé un compte FSM. Le compte FSM fournit à l'utilisateur l'espace pour charger son persona sur la Matrice. Il lui fournit également un codecom afin que d'autres puissent le joindre via la Matrice.

Le FSM principal dans toute région est la telco responsable de la gestion de la GTL. La plupart des utilisateurs particuliers de la Matrice souscrivent leur compte directement à la telco; ainsi, quand ils se connectent à leur compte, ils se connectent dans la GTL. En dehors de la telco, de nombreux FSM vendent également et fournissent des comptes FSM aux utilisateurs. Les gros FSM comme UCAS Online ont leur propre GTLP, tandis que de plus petites compagnies fournissent des comptes depuis un serveur, ou une série de serveurs. La plupart des sociétés fournissent des comptes FSM à leurs employés; se connecter à ces comptes depuis le lieu de travail place l'utilisateur dans le serveur ou la GTLP de la société. Les comptes avec de plus petits FSM sont aussi enregistrés dans les bases de données de la telco la plus proche.

Tout serveur ou grille sur la Matrice requiert de l'utilisateur qu'il s'enregistre sur son système en utilisant un compte FSM. De nombreux serveurs publics commerciaux acceptent le compte FSM de base de l'utilisateur comme enregistrement, tandis que d'autres requièrent que vous accédiez un compte supplémentaire spécifique à leur système.

Pour accéder à un compte FSM, l'utilisateur se connecte avec un mot de passe (voir *Les mots de passe*, p. 37). Cela l'autorise à utiliser le compte et à se connecter à la GTL (ou au serveur) – l'opération système Connexion réussit automatiquement. La plupart des utilisateurs opèrent via un compte personnel, mais certains types de comptes fournissent des privilèges supplémentaires (voir *Les privilèges de compte*, p. 37). Chaque fois qu'un utilisateur se connecte, il crée également une piste matricielle (p. 39) par le biais de laquelle son activité peut être enregistrée et tracée.

#### **SOUSCRIRE UN COMPTE FSM**

Pour souscrire un compte avec un FSM, l'utilisateur doit fournir un SIN et des informations sur son compte bancaire à des fins de facturation automatique. Il doit également fournir les numéros de série de tout point d'entrée et appareils sans fil (généralement des téléphones cellulaires, des pagers et des secrétaires de poche) qu'il possède ou est amené à utiliser (voir *La piste matricielle*, p. 39).

Un codecom est assigné à chacun de ces points d'entrée ou appareils; souvent, un seul codecom couvrira plusieurs points d'entrée. Le codecom est essentiellement un numéro de téléphone et une adresse e-mail réunis en une seule référence.

Pour accéder à un compte FSM, l'utilisateur choisit un mot de passe. Pour plus de sécurité, certains comptes FSM ne sont accessibles que depuis un cyberterminal portant la signature correcte.



### Les comptes FSM au quotidien

Quand un utilisateur souhaite accéder légalement à la Matrice, il branche simplement son cyberterminal dans un point d'entrée et se connecte sur la GTL en utilisant le mot de passe de son compte FSM. S'il est au travail, l'employé se branche et se connecte sur le serveur ou la GTLP de son employeur.

Chaque fois que quelqu'un appelle, envoie un fax ou un e-mail à l'utilisateur, la transmission est dirigée à travers la Matrice vers les points d'entrée et appareils sans fil associés avec le codecom. Alors l'appareil correspondant sonne (pour les téléphones et les télécoms) ou imprime (pour les fax) ou enregistre le message (ordinateurs, pagers et téléphones), selon le cas approprié.

### LES MOTS DE PASSE

Un mot de passe est une mesure de sécurité qui permet de garder les utilisateurs non autorisés hors d'un système et à l'utilisateur autorisé d'accéder à un compte FSM. En effet, les mots de passe sont des codes d'accès qui garantissent la réussite automatique dans la réalisation de certaines tâches et dans la manipulation de fichiers spécifiques sur un système. Toute activité non autorisée par le mot de passe requiert des tests de système (voir p. 208, SR3) et peut mettre en danger le mot de passe. En d'autres termes, un mot de passe est une clef qui permet à l'utilisateur d'ouvrir certaines portes verrouillées dans une maison ; selon les privilèges accordés au mot de passe, la clef ne fonctionnera pas pour certaines portes, obligeant l'utilisateur à crocheter la serrure (ce que les deckers font).

Les mots de passe existent en divers formats selon les besoins en sécurité du fournisseur. Ils peuvent varier de très simples à très complexes, bien que les concepteurs système doivent garder à l'esprit que plus complexe est le mot de passe, moins le système est convivial. Créer un bon mot de passe est donc souvent une lutte pour trouver un compromis entre la sécurité et la facilité d'utilisation.

#### Mots de passe de base

Les mots de passe simples consistent en des jeux de symboles que l'utilisateur entre quand il veut se connecter. Si les symboles sont entrés correctement, le système accorde l'accès à l'utilisateur. Les mots de passe les plus courants sont des chaînes alphanumériques. Comme la Matrice est une réalité virtuelle, les symboles de mot de passe peuvent également être des images, des mélodies ou même des mouvements particuliers.

#### Mots de passe liés

Un mot de passe lié requiert un peu plus d'introduction de la part de l'utilisateur – un niveau supplémentaire d'identification spécifique à une personne ou un cyberterminal. Cela peut être un examen par un scanner de sécurité (rétinien, empreinte digitale, empreinte palmaire et ainsi de suite) lié au cyberterminal ou une signature correcte du MPCP du cyberterminal. Si l'examen ou la signature ne correspond pas aux enregistrements, l'accès est refusé.

#### Clefs

Une des manières les plus sûres de contrôler l'accès à un système est l'utilisation d'une clef – un module qui se branche dans le cyberterminal. De nombreuses corporations imposent cet accessoire aux télétravailleurs. Quand une connexion est tentée, le système fait une requête sur le module dans le cyberterminal. S'il ne reçoit pas le bon code, il refuse l'accès à l'utilisateur.



### LES PRIVILÈGES DE COMPTE

La plupart des comptes connaissent une certaine forme de limitation ; après tout, ça n'a pas de sens d'autoriser l'utilisateur de lire les e-mails et d'accéder aux fichiers de tous les autres utilisateurs. De même, les administrateurs système et les deckers de sécurité ont besoin de privilèges supérieurs de ceux des utilisateurs ordinaires. Il existe quatre types de privilèges de compte : personnel, groupe, sécurité et super utilisateur.





**Tests système automatiques:** détenir le mot de passe d'un compte permet de réussir automatiquement le test d'Accès pour se connecter au système. Selon les privilèges associés au compte, il peut être également possible d'accomplir d'autres opérations sans avoir à effectuer des tests de système. Pour ces tests de système automatiques, l'utilisateur n'a pas besoin de jeter de dés, ni le système à faire un test de Sécurité contre l'utilisateur pour augmenter le pointage de sécurité. L'utilisateur doit toujours dépenser l'action appropriée (Automatique, Simple ou Complexe).

Pour les tests de système où le nombre de succès obtenus est important, autorisez l'utilisateur à faire un test de système normalement pour obtenir plus de succès. Rappelez-vous que puisque l'opération est considérée comme légale, le système ne fait toujours aucun test de Sécurité.

Chaque type de privilège de compte liste les opérations système qui sont considérées comme légales et qui réussissent automatiquement. Le meneur de jeu peut les modifier selon le compte et le système dont il est question. De nombreux systèmes sont plus restrictifs, tandis que d'autres donnent plus de droits aux utilisateurs. Si une opération système est marquée d'un astérisque, l'opération n'est automatique que si le mot de passe donne accès au fichier ou au sous-système en question.

### Personnel

Le niveau d'autorisation standard du compte personnel fournit les privilèges de base disponibles à la plupart des utilisateurs. Le statut personnel leur permet d'accéder aux serveurs, fichiers et/ou systèmes esclaves dont ils ont besoin pour faire leur travail, mais c'est à peu près tout. Le champ d'accès dépend également de la position de l'utilisateur dans l'organisation: un superviseur aura un plus large accès qu'un modeste employé de bureau intérimaire.

**Tests de système automatiques:** analyse d'icône, appel télécom\*, chargement de données, connexion à une GTL\*, connexion à une GTR\*, connexion à un serveur\*, contrôle d'Esclave\*, déconnexion en douceur, décryptage de fichier\*, édition d'Esclave\*, édition de fichier\*, envoi de données, localisation de decker, localisation d'Esclave\*, localisation de fichier\*, localisation de Nœud d'Accès, localisation de structure autonome, localisation d'utilisateurs en mode dinosaure, modification de mémoire, surveillance d'Esclave\*, téléchargement de données\*.

### Groupe

Les utilisateurs sont souvent rassemblés en groupes. Ces groupes se voient généralement accorder l'accès à des fichiers et à des systèmes esclaves. Cela permet au système de contrôler facilement l'accès à des zones précises et aux utilisateurs de partager des fichiers avec ceux qui en ont besoin. Par exemple, tout le personnel des relations publiques fera partie d'un groupe qui a accès aux fichiers des relations publiques, mais leur groupe ne pourra pas accéder aux fichiers ayant trait aux résultats financiers de la compagnie.

L'accès du groupe n'est pas plus élevée que l'accès personnel – ils existent plutôt en parallèle avec un certain degré de superposition. Par exemple, bien que deux salariés puissent être dans le même groupe, ils ne peuvent accéder aux fichiers personnels de l'autre. Tous les deux, cependant, peuvent travailler avec les fichiers marqués comme accessibles par leur groupe (et ils peuvent tous les deux marquer tout ou partie de leurs propres fichiers comme accessibles au groupe).

Un utilisateur qui se connecte avec un mot de passe de groupe ne peut accéder qu'aux fichiers qui sont "partagés" par le groupe – à aucun des fichiers "privés" marqués comme

n'appartenant qu'à un individu. Dans la plupart des cas, il est plus avantageux de se connecter avec un compte personnel car il donne accès à la fois aux fichiers privés de l'utilisateur et aux fichiers du groupe (ou des groupes) au(x)quel(s) l'utilisateur appartient.

**Tests de système automatiques:** les mêmes que pour les privilèges de compte personnel.

### Sécurité

Un mot de passe de compte de sécurité accorde davantage de privilèges que ceux accessibles au commun des utilisateurs. Les comptes de sécurité sont typiquement délivrés aux cadres supérieurs et au personnel technique de niveau intermédiaire. La plupart des decks de sécurité ont également des mots de passe de niveau sécurité, bien que certains aient été connus pour s'être piratés un accès super utilisateur, selon la façon dont leur corporation voit les choses sur ce sujet.

Comme les utilisateurs ordinaires, les utilisateurs de niveau sécurité font souvent partie d'un ou plusieurs groupes d'utilisateurs.

**Tests de système automatiques:** les mêmes que pour les privilèges de compte personnel, plus analyse d'opérateur, analyse de serveur\*, analyse de sous-système\*, annulation d'arrêt d'un serveur, blocage d'opération système, cryptage d'Accès\*, cryptage d'Esclave\*, cryptage de fichier\*, localisation de CI, restriction d'icône, pistage d'adresse MXP, plantage d'application\*, scannage d'icône.

### Super utilisateur

La plupart des systèmes ont peu d'utilisateurs qui se voient accorder le statut de super utilisateur. Également connu comme "compte root" ("racine", de la racine du système, NdT), le privilège super utilisateur accorde un accès total au système, de sorte que tout problème qui survient dans le système puisse être résolu. L'accès super utilisateur autorise presque toutes les activités, y compris la destruction de données importantes ou des actions qui endommagent le système ou le rendent inactif.

**Tests de système automatiques:** les mêmes que pour les privilèges de compte sécurité, plus annulation de compte, arrêt d'un serveur, désinfection, écoute télécom, interception de données, sortie d'historique, validation de compte. Note que tant que le système n'est pas en alerte active, le statut super utilisateur fournit à l'utilisateur un modificateur de -2 à tous les seuils de réussite de tests de système.

### FACTURATION

Les frais d'un compte avec un FSM sont automatiquement déduits chaque mois du compte bancaire fourni au FSM. Si vous n'avez pas l'argent, votre compte matriciel est arrêté.

Les frais d'utilisation de la Matrice sont basés sur un montant pour un accès de base mensuel. Contrairement aux anciens temps de la télécommunication, les utilisateurs ne sont plus facturés selon le temps qu'ils passent en ligne ni pour les appels "longue distance" (dans la Matrice, n'importe quel point du globe est juste à une GTR de distance).

Les utilisateurs matriciels accumulent généralement des frais supplémentaires en payant l'accès à certains serveurs, et téléchargeant des simsenses ou des logiciels, en jouant à des jeux virtuels ou, de manière générale, en utilisant un service matriciel commercial. En dehors des actualités matricielles, des chaînes tridéo ou simsense de base, de nombreux utilisateurs s'abonnent également à des chaînes d'information ou de divertissement supplémentaires. Pour plus d'informations, voir *Les services matriciels*, p. 35.





## LA PISTE MATRICIELLE

Chaque fois qu'une session matricielle est démarrée, une série de procédures invisibles se déroulent pour identifier, tracer et enregistrer l'utilisateur. À l'origine, ces procédures avaient des fins d'administration et de facturation, maintenant elles sont fréquemment utilisées pour traquer les criminels informatiques.

### Identifiant de point d'entrée

Pour permettre l'accès à la Matrice, chaque point d'entrée doit être enregistré auprès de la compagnie de télécommunications qui gère la grille. La prise en elle-même comporte un numéro d'identification unique intégré, implanté d'usine par le fabricant. Toutes les prises fabriquées commercialement doivent posséder ce numéro de série, y compris les points d'entrée intégrés aux ordinateurs, télécoms et ainsi de suite. Les récepteurs de liaison sans fil matriciels en ont également (idem pour certains appareils d'interface avec la liaison sans fil, comme un téléphone cellulaire). Tous les points d'entrée d'un foyer typique ont leurs propres numéros de série. Même les dérivations matricielles illégales s'en voit automatiquement assigné un, car chaque appareil sans fil et port d'accès de relais en a un assigné.

### L'adresse MXP

Quand un utilisateur commence une session matricielle, on lui assigne un code numérique appelé adresse de protocole matriciel (Matrix Protocol address: MXP). Cette adresse MXP incorpore le numéro de série du point d'entrée. Tout le trafic transitant dans la Matrice via le point d'entrée est "marqué" de cette adresse MXP pour montrer son origine.

La telco gérant la grille enregistre chaque adresse MXP. En plus du numéro et de la localisation physique du point d'entrée, cet enregistrement inclut des informations sur la signature du MPCP, le compte FSM utilisé, le codecom attribué, et l'heure de début et de fin de la session matricielle. Les informations bancaires liées au compte FSM sont également listées à des fins de facturation. Selon la telco, l'enregistrement peut aussi comprendre d'autres informations, comme les références des GTL et GTR jointes et la date de ces connexions.

Les programmes trace opèrent en localisant l'adresse MXP et en vérifiant sa référence dans la base de données de la telco pour déterminer la localisation physique. Les utilitaires masque et camouflage sont utilisés pour dissimuler ce numéro et interférer avec sa transmission.

## DECKING ET ACCÈS NON AUTORISÉ

Naturellement, les utilisateurs non autorisés comme les deckers préfèrent ne pas laisser de piste matricielle compromettante. En dehors des merveilles du programme persona Masque et des liaisons sans fil qui donnent du fil à retordre aux programmes qui tentent de remonter à leur localisation physique, les deckers utilisent plusieurs méthodes pour protéger leur intimité.

### ACCÈS PAR MYSTIFICATION

Pour se connecter frauduleusement à la Matrice, les deckers utilisent habituellement l'utilisation Mystification. En vérité, les deckers modernes n'ont pas réellement besoin du mot de passe d'un compte FSM pour se connecter – l'utilitaire Mystification le remplace (p. 218, SR3). Un decker sans mot de passe à un compte FSM doit accomplir une opération standard de Connexion à un Serveur/GTL/GTR, en utilisant la mystification et des astuces de pirate informatique pour faire croire au système qu'une connexion légitime vient d'être effectuée.

Bien sûr, certains deckers pensent que tout ce qui leur donne un avantage sur les programmes trace et apparentés vaut la peine d'être essayé. Ces deckers peuvent employer n'importe laquelle des options suivantes.

### COPIER UN POINT D'ENTRÉE

Les deckers ne peuvent pas utiliser un point d'entrée qui n'a pas de numéro de série – la telco refusera tout simplement l'accès, et celui-ci ne peut être forcé. Cependant, il existe deux façons d'"imiter" le numéro de série d'un point d'entrée.

La première est de simplement utiliser le numéro d'un point d'entrée existant – soit en chipant le numéro, soit en l'enlevant de l'interface d'un point d'entrée et en le reliant à un endroit différent – de sorte que les informations de la telco sur la véritable position du point d'entrée soient incorrectes. Cependant, la telco saura si deux points d'entrée sont enregistrés avec le même numéro de série et désactivera immédiatement les deux. De même, le logiciel de la telco réalisera rapidement que les données sont transmises via une chaîne de nœuds matriciels différente de celle appropriée pour sa localisation et le désactivera au bout de 1D6 minutes. Si le(s) nœud(s) relais approprié(s) peu(ven)t être localisé(s) et piraté(s), le decker peut dissimuler cet écart, donnant ainsi une plus grande durée de vie au point d'entrée (à la discrétion du meneur de jeu).

La seconde option est de s'introduire dans la base de données de la telco et de modifier la localisation d'un point d'entrée existant. Cette option est également sapée par les données conflictuelles en provenance des nœuds de relais matriciels et souffre donc de la même courte durée de vie (1D6 minutes, plus longtemps si les nœuds de relais sont trouvés et trompés). Comme, de toute façon, cette entrée doit être piratée pour créer un point d'entrée d'accès illégal, certains deckers insèrent intentionnellement de fausses localisations lorsqu'ils piratent le service.

### UTILISER UN COMPTE FSM JETABLE

De nombreux deckers préfèrent réserver le piratage informatique pour les serveurs difficiles, se fiant à des comptes FSM "jetables" pour obtenir facilement un accès. Appelé jetable parce qu'il n'est généralement utilisable que le temps d'une passe matricielle avant d'être invalidé, un jetable est simplement le mot de passe d'un compte FSM dont le decker se sert pour obtenir un accès facile.

Il existe un marché florissant pour les comptes jetables dans la communauté decker. Typiquement, ils sont vendus 100 nuyens l'unité pour des comptes personnels de base, mais les prix peuvent varier. Les comptes qui fournissent un accès à des serveurs spécifiques (plutôt que juste à la GTL) se vendent au moins le double ou le triple de cette somme.

### Comptes bidon

Il est possible d'ouvrir un compte jetable en utilisant des fausses informations au moment de son enregistrement. Pour cela, le decker doit déjà avoir un compte bancaire et un SIN bidon, tâche facile pour aucun des deux.

Une autre option consiste à s'introduire dans la base de données de la telco (ou de qui que ce soit d'autre) et d'y créer des comptes et des mots de passe en y insérant des informations. Cela requiert à peu près les mêmes tâches que pour mettre en place un faux compte FSM (voir p. 36).

### Voler des mots de passe

Voler des mots de passe de comptes existants est toujours une option pour des deckers entreprenants. Dans le cas





d'utilisateurs distraits, félignants ou juste, de façon générale, peu consciencieux en matière de sécurité, cela peut être plutôt facile. Souvent, ce mot de passe est écrit à proximité ou même aisément trouvable sur leur ordinateur. Autrement, le decker pourrait avoir à récupérer le mot de passe d'une personne par la manière forte : en utilisant l'Interrogatoire ou l'Intimidation. Cela présente le désavantage que la personne sait que son compte va être compromis. La plupart des utilisateurs choisissent des mots de passe faciles à retenir (leur date de naissance, leur plaque minéralogique, le nom de leur animal domestique et ainsi de suite), ainsi un decker qui fait des recherches sur un utilisateur est plus à même de déduire le mot de passe.

Il est également possible de voler le mot de passe en ligne, soit en s'introduisant dans la base de données du FSM, soit en utilisant un utilitaire renifleur (p. 71) pour surveiller un utilisateur qui se connecte. Dans le cas d'utilisateurs avec des mots de passe reliés ou des clefs, voler le mot de passe en lui-même sera inutile sauf si le decker peut également contrefaire l'examen, la signature ou la clef requis. Pour contrefaire une signature, il faut graver un nouvel MPCP avec cette signature, tandis que la contrefaçon d'un examen demande le même effort que pour tromper un scanner sur un verrou magnétique (voir p. 232, SR3).

### Copier des clefs

Pour tirer profit d'un compte FSM qui requiert une clef (voir p. 37), le decker peut tenter de copier une clef originale. Pour ce faire, il doit, soit avoir les plans d'une clef, soit de pouvoir accéder à ces plans suffisamment de temps pour les analyser en détail. Analyser une clef requiert la réussite d'un Test d'Informatique C/R avec un seuil de réussite égal à l'indice de la clef et un temps de base de 4 heures (divisez ce temps par les succès obtenus). Le decker a également besoin d'un kit informatique pour cette tâche.

L'information nécessaire obtenue, il est alors possible de réaliser une copie de la clef. Cette tâche requiert à la fois un atelier d'électronique et un outil de développement. Pour réussir, le decker doit réussir un Test d'Électronique C/R avec un seuil de réussite égal à l'indice de la clef et un temps de base de (Indice de la clef) jours. Un programme d'algorithme de clef n'a généralement qu'une taille de 10 Mp.

### SÉCURITÉ DES MOTS DE PASSE

En tant que "clefs virtuelles" d'un compte, les mots de passe se doivent d'être fiables. Malheureusement, les utilisateurs les gèrent souvent de façon irresponsable. Ce qui signifie que les administrateurs système ont besoin de méthodes pour combler les trous qui sont créés, soit par inadvertance par des utilisateurs, soit délibérément par des deckers hostiles.

### Historiques d'activité

Selon le niveau de sécurité, presque toutes les activités qui se déroulent sur un serveur ou une grille sont enregistrées. Comme il est facile de créer d'énormes historiques pleins de données ordinaires, la plupart des systèmes ne conservent que des enregistrements de messages d'erreur, de connexion et de potentielles brèches de sécurité. Des sysops plus paranoïques peuvent décider d'enregistrer toutes les opérations et tous les fichiers manipulés, y compris l'heure, la date, le compte, la signature du MPCP et l'adresse MXP. Au final, c'est au meneur de jeu de décider avec quelle attention un système trace ses utilisateurs.

Les utilisateurs de niveau sécurité et super utilisateur peuvent vérifier ces historiques en utilisant l'opération Sortie d'historique.

### Changement périodique des codes

Pour éviter que les gens qui ont obtenu l'accès à un mot de passe ne l'utilisent indéfiniment, de nombreux systèmes demandent automatiquement aux utilisateurs de changer leur mot de passe régulièrement, typiquement toutes les semaines ou deux fois par mois. Ce n'est généralement appliqué que sur des systèmes soucieux de la sécurité, car l'utilisateur lambda a souvent du mal à se rappeler un bon mot de passe, encore moins d'un qu'il doit changer toutes les semaines.

Pour changer un mot de passe, le superviseur du système pratique une opération système Validation de Compte. Avant que le nouveau mot de passe ne soit mis en place, cependant, l'ancien est d'abord désactivé par l'opération système Invalidation de Compte.

Certains systèmes vont jusqu'à l'extrême en changeant les mots de passe quotidiennement. De nombreuses défenses sont en fait conçues pour cela, en combinant la date et l'heure avec un algorithme spécialisé de sorte que le mot de passe change en fait chaque fois que l'utilisateur se connecte. D'autres compagnies demandent à leurs utilisateurs de porter des pagers afin de leur transmettre périodiquement (aléatoirement) leurs nouveaux codes, ou alors une quelconque variation de ces procédures est utilisée.

### Désactivation des codes compromis

Une fois qu'un compte FSM a été identifié comme étant utilisé lors d'un incident d'intrusion, le FSM le désactive immédiatement. Si le propriétaire légitime peut prouver son innocence, il est réactivé avec un nouveau mot de passe. Le FSM peut également ouvrir une enquête, selon les dégâts causés par le decker. La plupart des enquêteurs, cependant, ont appris que s'ils ne tracent et n'attrapent pas tout de suite l'intrus, ils ne réussiront pas à le trouver. Pour cette raison, les enquêteurs sont souvent des moins zélés à résoudre les enquêtes, à moins que les enjeux ne soient élevés.

### VISIBILITÉ ET PERCEPTION

Quand vous vous branchez à la Matrice, la sourdine RAS et l'interface SISA se déclenchent. Les signaux sensoriels du système dans lequel vous êtes connecté submergent rapidement les sensations physiques. Si on en croit l'utilisateur, c'est comme s'il était devenu son icône. Il interagit avec la réalité virtuelle qui l'environne comme s'il y était vraiment.

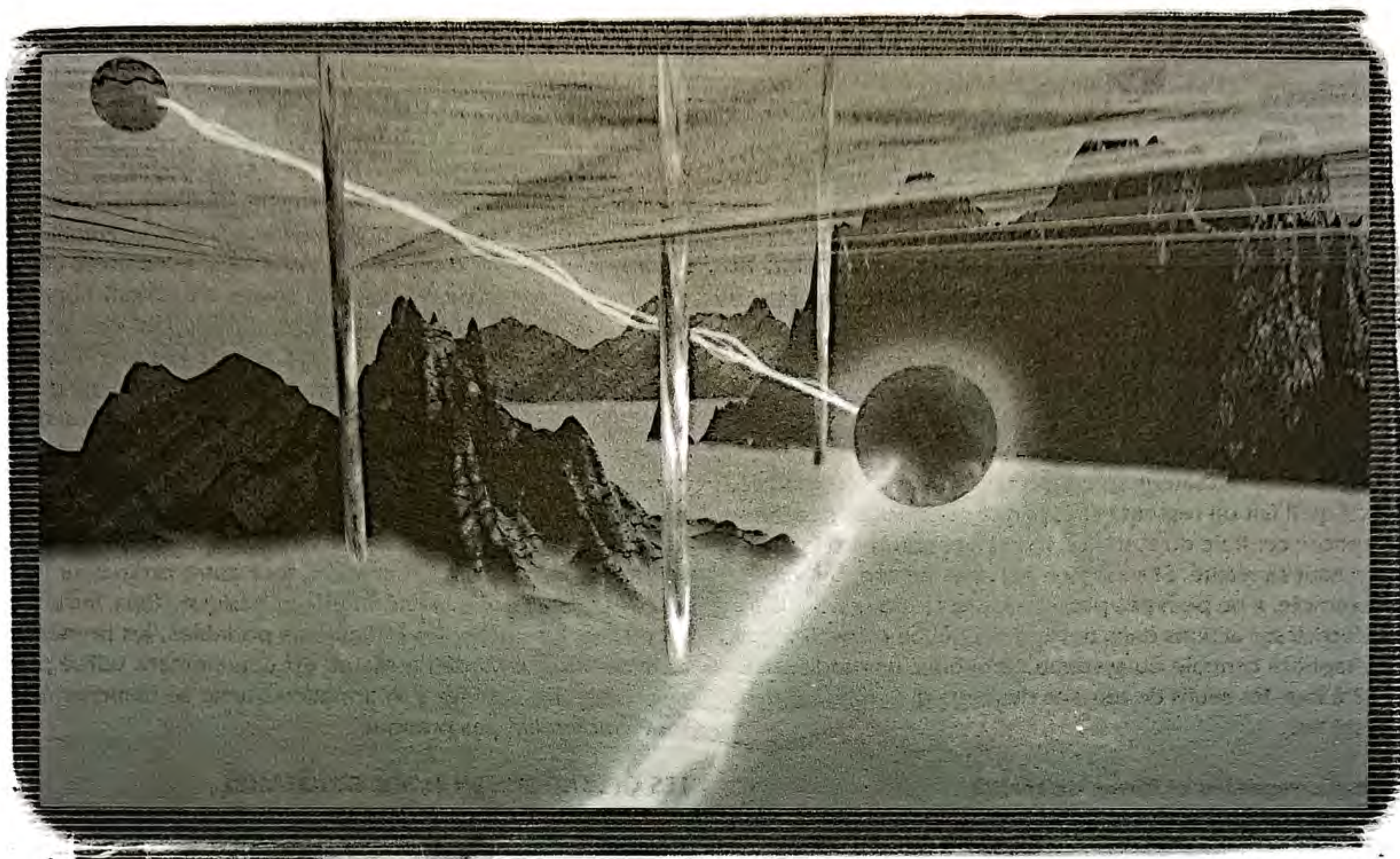
### DANS LES COULISSES

Au sein de la Matrice, l'utilisateur ressent tout ce que son programme persona senseur est capable de détecter, dans certaines limites. Comme il n'y a aucun espace physique dans lequel voir ou ressentir quoi que ce soit, ce stimulus sensoriel est en fait défini par les données que chaque fonctionnalité et chaque icône "émettent" pour s'identifier. L'interface SISA de l'utilisateur traduit ces données en sensations concrètes (peut-être modifiées selon le filtre de réalité de l'utilisateur), afin qu'il perçoive les icônes et le reste du paysage matriciel.

Par exemple, un utilisateur qui se connecte à la GTL de Seattle trouvera son persona flottant dans l'espace virtuel. Il "verra" une variété d'icônes représentant les nœuds d'accès à des centaines (voire des milliers) de serveurs, s'étendant à perte de vue jusqu'à l'horizon. L'utilisateur, bien entendu, ne voit en fait rien du tout. Ses programmes senseurs reçoivent les émissions de chaque icône sur la grille et les traduisent en images appropriées.

La majorité des tâches de fond mineures "n'émettent" pas, bien sûr, de détails sensoriels, à moins que quelqu'un ne





les regarde, elles, précisément. Par exemple, les divers appels téléphoniques, e-mails et ainsi de suite qui traversent un système passent généralement inaperçus. Si toutes ces données étaient visibles, l'influx sensoriel serait écrasant. Au lieu de cela, la plupart des interfaces SISA filtrent intentionnellement le bruit de fond. Dans certains systèmes où l'on souhaite montrer la circulation des données, elles sont représentées par des flots de lumière stylisés ou par des icônes similaires.

Certaines fonctionnalités de la Matrice peuvent tenter de rester cachées. Elles le font, soit en n'émettant aucune instruction iconographique (dans le cas de serveurs qui tentent d'être invisibles) soit en utilisant des programmes masque pour se dissimuler (dans le cas de deckers). Les programmes senseur qui sont suffisamment bons remarqueront quand même leur présence et les représentent par des icônes par défaut si elles n'en émettent aucune elles-mêmes.

Pour plus de détails sur les perceptions matricielles, référez-vous à *Voir la Matrice* (p. 201, SR3) et *Perception matricielle* (p. 207, SR3).

## ICONOGRAPHIE DU SYSTÈME

Au sein de la Matrice, tous les serveurs et toutes les grilles utilisent des icônes pour représenter symboliquement leur fonctionnement intrinsèque. Habituellement, les icônes à l'intérieur d'un système suivront le même style ou métaphore. Ces styles entrent généralement dans l'une des deux catégories suivantes : systèmes SMU ou systèmes modelés.

### Systèmes SMU

Un système avec une iconographie des Standards Universels Matriciels (SMU) utilise des icônes standardisées pour chacun de ses programmes et chacune de ses caractéristiques, ce qui fait qu'il ressemble à n'importe quel autre système SMU. La plupart des icônes SMU sont plutôt ternes en terme de design. Par exemple, les banques de données apparaissent

typiquement comme des blocs cubiques de données, les modules esclaves comme des sphères et les CI brouillage comme des serpents enroulés autour d'un fichier de données. Même s'il est souvent plus facile d'utiliser et de naviguer dans les systèmes à icônes SMU (grâce à la familiarité des icônes), ces systèmes sont considérés comme extrêmement monotones car tout se ressemble. Pour cette raison, très peu de systèmes utilisent encore l'imagerie SMU, optant plutôt pour le système modelé, visuellement bien plus attractif.

Chaque fois qu'un programme senseur n'arrive pas à reconnaître un programme, un persona ou une autre caractéristique par son icône, il la décrit sous les traits de l'icône SMU la plus appropriée. Si elle est complètement inconnue, l'icône SMU montrée est celle d'un "X" clignotant en trois dimensions.

### Systèmes modelés

Les systèmes modelés utilisent une imagerie customisée plutôt que des icônes SMU. Contrairement aux systèmes SMU, les systèmes modelés possèdent une métaphore centrale. Tout ou presque de ce que ressent l'utilisateur dans le système se conformera à cette métaphore.

La métaphore centrale d'un système modelé définit la réalité virtuelle du système. Par exemple, le serveur principal de Mitsuhamma est conçu autour de la métaphore d'un environnement japonais médiéval. Au sein du serveur, les sous-systèmes se décrivent comme des villages virtuels dans lesquels les icônes des applications qui apparaissent comme des paysans travaillent patiemment dans les rizières. Les données sensibles détenues dans le système sont stockées dans des forteresses qui font passer le Palais d'Osaka pour un jouet d'enfant, gardées par des CI ayant l'air de dangereux samouraïs.

La métaphore centrale peut littéralement tourner autour de n'importe quel, limitée uniquement par la créativité du designer. La plupart des métaphores sont liées à un quelconque décor historique ou littéral, mais ces dernières





années a eu lieu une explosion de métaphores centrées sur des styles artistiques entièrement nouveaux et des concepts d'univers originaux. Nombre des sites historiquement orientés ne se soucient pas d'être conformes à une réalité historique complète, et souvent écartent entièrement certaines conventions, marquant des styles normalement sans rapport entre eux juste parce que c'est génial.

Les serveurs d'un même réseau, certainement ceux partageant un accès de serveur à serveur, utilisent habituellement la même métaphore. Gardez à l'esprit que ces métaphores ne servent pas qu'à avoir l'air impressionnant. Leur intention est généralement de rendre le travail quotidien plus facile et plus intuitif pour les gens qui utilisent ces ordinateurs.

### Les effets des systèmes modelés

Quand un utilisateur se connecte à un système modelé, tout ce qu'il fait ou ressent est expliqué selon les termes de la métaphore centrale du système. Il doit agir comme si la métaphore était sa réalité. Si son icône est dans un corridor virtuel, par exemple, il ne peut pas passer à travers les murs. S'il insiste à décrire ses actions dans des termes qui ne respectent pas la métaphore centrale du système, appliquez un modificateur de +2 à tous les seuils de réussite des tests qu'il effectue dans le système.

### Systèmes modelés et filtres de réalité

L'iconographie imposée de certains systèmes modelés peut poser des problèmes aux utilisateurs ayant un filtre de réalité. L'interface SISA peut être surchargée, incapable de traiter et traduire des images et actions métaphoriquement conflictuelles.

Le meneur de jeu décide quand un filtre de réalité et un système modelé sont en conflit (généralement immédiatement après que l'utilisateur se connecte au système). Quand cela se produit, le joueur effectue un Test de MPCP contre un seuil de réussite égal à la Valeur de Sécurité du système. Si le test échoue, le personnage applique -2 à sa Réaction et -1D6 à son Initiative tant qu'il reste dans l'environnement modelé. La sculpture du système peut s'étendre sur plusieurs serveurs reliés en un réseau, même sur une GTLP entière et ses serveurs. En conséquence, le personnage peut subir les malus pendant un bout de temps.

Si le test est réussi, l'interface SISA du personnage garde un contrôle serré sur les traductions du système et du filtre de réalité, maintenant intacts ses bonus de Réaction et d'Initiative dus à l'utilisation du filtre.

### MOUVEMENT MATRICIEL

Dans la Matrice, il n'y a pas de réel espace où se déplacer. Ce que fait l'utilisateur détermine où il est. En d'autres termes, la "position" d'un utilisateur est définie par l'espace de données, les chemins de données et les éléments du système auquel il a un accès immédiat.

Par exemple, un decker qui se connecte à un serveur depuis une grille traverse l'espace de données du nœud d'accès du système. S'il accomplit ensuite un Test d'Index pour localiser un fichier précis, il effectue une requête sur les tableaux d'adresses et l'architecture du système de l'ordinateur. Une fois que le fichier est localisé, le decker se retrouve dans la banque de données qui conserve le fichier. Du point de vue du decker, il se "déplace" à travers différentes parties du système pendant qu'il mène ces opérations. Les sensations exactes de mouvement et de changement de décor dépend à la fois de la sculpture du système et du propre filtre de réalité du decker (s'il en a un). Si un autre decker est en train d'accéder au sous-système de fichiers,

il existe une possibilité bien précise qu'ils se remarquent l'un l'autre...

### LE MODE DINOSAURE

Il est possible d'accéder à la Matrice sans recourir au simsense, à un persona ou à une interface SISA. Au lieu d'expérimenter la Matrice par réalité virtuelle, l'utilisateur interagit avec la Matrice via une simple interface texte ou graphique. Au lieu d'utiliser un datajack ou des trodes, l'utilisateur utilise des lunettes RV et des gants, des écrans à holo-affichage ou même des écrans plats, ainsi que des trackballs, des écrans tactiles, des claviers et autres outils bas de gamme. En pratique, l'utilisateur accède la Matrice de la même manière qu'un utilisateur du début du siècle accédait au réseau mondial d'internet. Cette manière d'opérer est, de façon caractéristique, appelée le "mode dinosaure". Par comparaison avec les méthodes d'utilisation de la Matrice typiquement plus rapides.

Un utilisateur peut accéder à la Matrice en mode dinosaure depuis un cyberterminal (ou tout autre ordinateur relié à la Matrice) équipé d'une interface basique. Cela inclut les secrétaires de poche, les ordinateurs portables, les bornes de données etc. Le mode dinosaure est couramment utilisé pour des recherches rapides d'information quand se brancher n'est tout simplement pas pratique.

### LES OPÉRATIONS EN MODE DINOSAURE

Les personnages utilisant une interface dinosaure n'ont pas de persona, pas plus que leur présence n'est indiquée dans la Matrice par une icône. Cependant, ils peuvent être localisés dans le système par une opération Localisation de Dinosaures (voir p. 99) et être éjectés par une opération Plantage d'Application (voir p. 99). Ils peuvent employer des utilitaires, mais doivent les charger en mémoire vive.

Bien qu'il ne ressente pas par simsense le fait d'être dans un système matriciel, l'utilisateur dinosaure reçoit un affichage (plat ou holo, selon son équipement) de l'apparence du système. Cette vue "regard du persona" est extrêmement limitée (l'équivalent d'un programme persona senseur d'Indice 1) et repère rarement quoi que ce soit de plus que les icônes importantes du système. L'utilisateur dinosaure ne détectera aucune icône de persona sans accomplir une opération système.

Depuis le mode dinosaure, il est possible d'accomplir presque n'importe quelle opération système, à l'exception de : Dérivation de Piste Matricielle, Leurre, Opération Neutre et Relocalisation de Trace.

Les utilisateurs dinosaure peuvent faire monter un pointage de sécurité plutôt facilement – les tortues ont un Facteur de Détection effectif de 1. Les utilisateurs dinosaure ne déclencheront aucune CI. Cependant, leur adresse MXP est enregistrée à chaque stade de déclenchement, et une trace est lancée contre leur adresse au troisième stade de déclenchement. Aussitôt qu'une dinosaure déclenche une alerte passive, le serveur ou la grille termine immédiatement sa session.

Un personnage utilisant la Matrice en mode dinosaure se déplace à la vitesse normale de son corps de chair. Cependant, durant un combat, il ne peut accomplir des actions en relation avec l'ordinateur que pendant 1 Phase de Combat par Tour de Combat. Par exemple, un samouraï des rues complètement câblé essayant de localiser un fichier sur un système informatique en mode dinosaure alors qu'il est au milieu d'une fusillade ne peut utiliser l'ordinateur que pendant une seule passe d'Initiative; il doit tirer sur des adversaires ou accomplir d'autres actions pendant le reste de ses passes d'Initiative.



# GRILLES ET SERVEURS



**L**e réseau mondial de télécommunications, appelé "la Matrice", est souvent comparé à l'Internet du XX<sup>e</sup> siècle par son étendue et sa conception. Bien que de telles comparaisons soient inévitables, il y a d'énormes différences entre les deux.

Contrairement aux réseaux de la fin du XX<sup>e</sup> et du début du XXI<sup>e</sup> siècle, la Matrice est divisée en dizaines de réseaux régionaux de télécommunications semi indépendants, ou GTR. Le monde était encore en train de se remettre du Crash de 2029 quand la Matrice a été construite, et les puissances mondiales craignaient un autre désastre. Pour combattre ce problème, à la place des systèmes et protocoles décentralisés qui caractérisaient les anciens systèmes mondiaux d'information, on a développé un système d'accès par palier. De cette manière, les systèmes de télécommunications locaux et régionaux peuvent fonctionner indépendamment, et ainsi potentiellement isoler une future peste informatique.

En plus des grilles, l'autre partie intégrante de la Matrice est le serveur. Les serveurs sont l'équivalent dans le Sixième Monde des serveurs et unités centrales. Mais ces installations informatiques font désormais circuler des milliards et des milliards de mégapulses, contenant de tout, des recettes préférées de Grand-mère à des transactions bancaires pour des millions de nuyens. Les serveurs sont les véritables détenteurs de la richesse et du pouvoir dans le Sixième Monde, car ils contiennent l'information : les petits un et zéro qui font tourner le monde.

## LES CONNEXIONS

La Matrice tourne sur une multitude de connexions différentes, mais pour l'essentiel du trafic matriciel en 2061, les données transitent via des lignes en fibre optique haute densité, déployées depuis la fin du XX<sup>e</sup> siècle jusqu'à aujourd'hui. Ces lignes sont capables de gérer une incroyable quantité de données, une quantité presque inconcevable pour les utilisateurs de l'Internet des années 1990. Elles sont l'épine dorsale qui rend possible la Matrice. Il y a des centaines, sinon des milliers de parties différentes qui entrent dans le fonctionnement de la Matrice, mais elles peuvent généralement être divisées en quelques grosses catégories.

### LE CÂBLE

Que vous parliez des vieux câbles en cuivre ou des tout derniers tronçons en fibre optique, les câbles d'une sorte ou d'une autre constituent le gros de l'infrastructure des télécommunications modernes. Le câble va des quelques fils qui courent vers votre boîtier tridéo jusqu'aux tronçons de trente centimètres d'épaisseur qui relient les principaux relais de communications entre eux. Il parcourt même le fond des océans pour relier les continents.

#### Le câble direct

Il s'agit de la méthode standard pour se connecter à la Matrice. Des câbles en fibre optique relient votre maison, votre compagnie, votre cyberterminal, etc. à la Matrice. Les pays plus





pauvres utilisent souvent des câbles en cuivre à la place des fibres optiques. Le câble en cuivre est plus ancien, cependant, et moins capable de gérer la charge d'informations que la Matrice requiert.

#### Connexion réseau maser

Le maser, ou laser à micro-ondes, est un système de télécommunication très efficace mais rarement, car il s'appuie sur le réseau d'alimentation électrique d'une ville ou d'un pays. Lorsqu'un maser est utilisé, un signal encodé est placé dans le champ magnétique entourant les lignes électriques. Ce type de service peut même remplacer les câbles en fibre optique. Très sûr, il est capable de supporter les signaux de la plus haute densité en données à une vitesse d'E/S presque instantanée et ne requiert l'installation que d'un maser de taille moyenne pour couvrir une grande zone.

Le problème est dans la fiabilité. Bien que la transmission elle-même soit sûre, le signal est à la merci des réseaux d'énergie locaux qui, même en 2061, subissent de fréquentes coupures – accidentelles et intentionnelles – qui corrompent toute information en train d'être transmise. Ajoutez à cela l'inertie des fabricants et des fournisseurs de service des câbles en fibre optique du monde (similaire à celle des tubes à vide par rapport aux transistors au milieu du XX<sup>e</sup> siècle), et on voit facilement pourquoi cette technologie supérieure se languit dans l'ombre. Ce type de service est en conséquence très rare, et généralement réservée à des zones comme des installations mégacorpos ou gouvernementales – la rumeur prétend, par exemple, que quelques cliniques delta utilisent ce type de connexion – où la fourniture énergétique n'est jamais interrompue et où un fournisseur de secours est toujours à portée de main.

#### LES ONDES

Cette catégorie recouvre les transmissions par ondes, des ondes radio courtes à basse puissance aux réseaux radio cellulaires d'envergure mondiale. Les ondes sont peut-être le plus limité et le plus versatile des moyens de communications. Elles offrent une grande variété d'utilisations et services, mais sont gênées par des restrictions de bande passante et de puissance.

#### Radio FM/AM

C'est de loin le plus vieux mode de communication par émission radio encore utilisé activement. L'émission numérique a étendu les capacités de ces transmissions, permettant aux stations de mélanger un canal de données au signal audio avec des sous-porteuses. Ces données sont généralement le titre de la chanson en cours de diffusion, des informations météo et des brèves.

Presque toute la programmation radio moderne est faite à un niveau régional, la programmation musicale et audio étant diffusée par satellite à des affiliés locaux. Ces stations locales ajoutent habituellement des programmations publicitaires et des sous-porteuses d'information à leur transmission.

#### Radio courte

Les transmissions à ondes courtes sont rarement utilisées dans le monde moderne; même les amateurs ont largement abandonné cette partie du spectre. Les émissions en onde courte ont une grande portée, mais la qualité du signal est loin d'être idéale. Cela dit, la présence d'une forme viable et inutilisée de transmission pourrait attirer certaines personnes. Gardez à l'esprit que la bande passante de transmission sur des

connexions en onde courte se mesure généralement en fractions de mégapulse, ce qui limite son usage.

#### TV VHF/UHF

Les stations d'émissions télévisées émettaient autrefois par signal VHF/UHF en utilisant les bandes radio FM. Les fortes limitations du format, cependant, ont conduit la plupart des stations à passer au format d'émission matriciel. Dans les régions les plus développées, les fréquences inutilisées résultantes ont été attribuées à des services cellulaires avancés. Les stations d'accès public, les indépendants et les pirates essayant de passer un message utilisent le reste de l'ancien spectre de la télévision.

#### Radio cellulaire

Les réseaux cellulaires modernes sont toujours organisés en "cellules" comme ils l'étaient au XX<sup>e</sup> siècle, mais leurs "cellules" sont largement plus flexibles maintenant. La petite taille de l'équipement moderne signifie que les réseaux cellulaires sont à la fois denses et capables de gérer bien plus de trafic à plus grande vitesse.

Un des composants intéressants des réseaux cellulaires conventionnels est que la localisation physique des utilisateurs peut être triangulée facilement (voir *Triangulation*, p. 101). Le simple fait d'avoir un appareil cellulaire branché signifie qu'il émet un signal de statut au réseau cellulaire local. La technologie peut être appliquée volontairement pour trianguler la position de l'utilisateur, ou même traquer ses mouvements en vérifiant les historiques de connexion des tours de la cellule avec lesquelles son téléphone a communiqué pendant qu'il se déplaçait dans une zone. Pour ces raisons, les gens soucieux de sécurité répugnent à utiliser des téléphones cellulaires dans des situations où leur position est un secret.

#### LES FAISCEAUX

Les transmissions par faisceau partagent de nombreuses caractéristiques avec les transmissions par ondes, ce qui ne veut pas dire qu'elles sont identiques. Chacun des systèmes détaillés ci-dessous utilise un émetteur de rayon étroit et un récepteur correspondant pour connecter deux sites. Bien que la configuration ordinaire pour chaque site requière des émetteurs et récepteurs séparés, de nombreux sites ont commencé à évoluer vers une seule unité faisant office des deux.

#### Infrarouge

Les systèmes infrarouges ne sont pas très précis, car ils subissent une forte dispersion dans la transmission. Beaucoup de cette dispersion est intentionnelle, cependant, afin que l'alignement de l'émetteur et du récepteur n'ait pas à être précis. L'inconvénient d'une telle simplicité d'utilisation est que quiconque peut voir l'émetteur a une bonne chance de pouvoir écouter aux portes. En conséquence, presque toutes les transmissions par infrarouge sont cryptées.

Les réseaux infrarouges ne se trouvent que dans des réseaux inter bureaux choisis; ils ne sont jamais utilisés à l'échelle d'une grande grille. Les réseaux infrarouges sont incapables d'offrir la sécurité de la bande passante que les interfaces simsenses complètes exigent, et ne sont donc pas utilisés pour des connexions de cyberterminaux.

#### Laser

Les systèmes laser, contrairement aux émetteurs à infrarouge, subissent très peu de dispersion, ce qui rend les transmissions









bien plus sécurisées sans besoin de cryptage supplémentaire, bien que les vrais paranoïaques puissent très certainement prendre de telles précautions. Cette sécurité a un prix – une précision astreignante. Contrairement aux systèmes à infrarouges, les systèmes laser exigent que le récepteur soit précisément aligné avec l'émetteur sous peine de ne pas fonctionner. Autre inconvénient : si le rayon laser est localisé, il est très facile d'interrompre la transmission en bloquant le rayon. Des éléments météorologiques supplémentaires, comme du brouillard, une forte pluie ou de la fumée, peuvent également interrompre la transmission.

Les réseaux laser sont typiquement utilisés dans des complexes corporatistes ou pour connecter des bâtiments élevés.

### Micro-ondes

Comme pour les systèmes laser, la transmission par micro-ondes a lieu entre un émetteur et un récepteur qui sont précisément alignés l'un par rapport à l'autre. Bien qu'elles n'aient pas à gérer les problèmes inhérents à l'atmosphère, les transmissions par micro-ondes sont aussi sujettes au blocage si la localisation des deux unités peut être déterminée.

### LE SATELLITE

La transmission par satellite recouvre les relais satellites orbitaux qui relient l'essentiel de la planète. Les satellites de communications, en 2061, utilisent typiquement une des quatre bandes principales de fréquence. Généralement, plus haute est la bande de fréquence, plus petite peut être la parabole ou l'antenne de réception.

### Service de Satellites Cellulaires (SSC)

Les services de satellites cellulaires utilisent de grands réseaux de satellites pour envoyer des données dans le monde entier depuis n'importe quel point du globe. Ces réseaux sont souvent appelés des "constellations". Ils permettent à un abonné du SSC d'envoyer des transmissions de qualité matricielle n'importe où dans le monde sans perte de signal. Ils limitent également la capacité des autres à pister son signal.

Pour utiliser cette méthode, l'abonné du SSC active son téléphone cellulaire et se verrouille sur les signaux émis par les satellites de sa constellation. S'il a un compte valide, le signal est décodé et il peut commencer à émettre vers la constellation en utilisant l'émetteur de son propre téléphone cellulaire. Les signaux sont routés via la constellation vers une station au sol dans la région que l'utilisateur souhaite contacter, et ensuite vers les réseaux terrestres conventionnels. Toutes les réponses sont routées en retour vers les satellites et émises vers l'utilisateur, en changeant le chemin de routage satellite tandis que des satellites précis se déplacent hors de portée.

### Service d'Émission Directe (SED)

La plupart des satellites SED sont utilisés pour des émissions de chaînes de média vers des stations régionales, ou par des compagnies de télécommunications pour router du trafic sur de longues distances qui ne peuvent être couvertes par des réseaux câblés ou des transmissions terrestres par micro-ondes.

Bien que de nombreux systèmes SED soient configurés pour la transmission de média ou de données, ils ne sont généralement pas accessibles par qui que ce soit d'autre que leurs émetteurs enregistrés. Afin de couvrir une zone aussi grande que possible, les satellites de SED sont placés sur l'orbite la plus

lointaine possible, une orbite géostationnaire. Leur distance à la Terre assure qu'il y ait un retard de signal et relègue cette méthode d'émission à des données non interactives, et pré-programmées.

### LES GRILLES DE TÉLÉCOMMUNICATIONS RÉGIONALES (GTR)

Les GTR sont des macro-grilles, couvrant de grandes zones comme une conurbation, plusieurs États ruraux, voire un petit pays entier. La GTR est la couche supérieure de l'accès par palier, et chaque GTR a plusieurs GTL sous son niveau. Chaque GTR est également connectée avec toutes les autres GTR du monde.

La fonction première des GTR est de fonctionner comme des NAS glorifiés, une passerelle depuis laquelle l'utilisateur peut accéder à d'autres GTR ou aux GTL qui en dépendent. Les GTR gèrent le gros des appels, e-mails et transmissions de données longue distance et de l'étranger, ainsi que les chaînes de divertissement et d'actualité.

Les GTR sont également responsables de la maintenance et de la continuité du bon fonctionnement des GTL de leur sphère d'opération. Pour l'essentiel, les GTR remplissent les fonctions d'administration système, contrôlant l'information circulant dans le système, entretenant les bases de données régionales et accomplissant une répartition de charge pour les GTL dépassant leurs capacités de traitement.

Vous trouverez une liste des GTR du monde entier p. 160-161.

### ICONOGRAPHIE

La plupart des GTR sont conçues pour apparaître comme un vaste univers de passerelles, portails ou bretelles d'autoroute, chaque vole conduisant à une GTR, une GTL ou occasionnellement une GTLP. Bien que la plupart des GTR n'utilisent qu'un minimum de sculptage, lui préférant des icônes SMU pour leur simplicité d'utilisation, des variations sur ce thème ne sont pas rares, allant de la "chambre de transport" jusqu'à une station de train rétro grouillant de monde. Les entrées vers d'autres grilles sont clairement indiquées dans le langage pour lequel le programme senseur de l'utilisateur est customisé, et les grandes quantités de données passant par une GTR vers d'autres grilles sont rendues invisibles aux programmes senseurs de la plupart des utilisateurs.

Il est rare qu'un serveur soit connecté à une GTR, bien qu'occasionnellement un fournisseur de GTR ou une agence de tourisme de la grille en ait un qui est accessible au public. La majorité des services d'annuaires, d'actualités et autres services de fournisseur de GTR sont proposés au niveau des GTL.

### POLITIQUE DES GTR

L'architecture matricielle par palier rend la construction de réseaux très flexible, car il est aisé de les structurer pour rester conformes à des frontières politiques en constant changement. En pratique, cela procure également une méthode unique de "contrôle frontalier". Le corps administratif d'une GTR a essentiellement le droit de "vie ou de mort" sur les capacités d'information et de communication de toutes les GTL, ce qui ouvre la porte à un outil très efficace pour s'assurer de la soumission des utilisateurs des GTL en question. Ainsi, ce qui était à l'origine un moyen de défense contre un futur crash informatique mondial est devenu un outil politique.

Naturellement, des utilisations si stratégiques de l'accès matriciel pourraient conduire à des hostilités ouvertes, ce qui





TABLEAU DES GTR SATELLITES

Constellation de satellites	Code de sécurité	Indice d'Accès	Indice de Contrôle	Indice d'Index	Indice de Fichiers	Indice d'Esclave	Modificateur de Densité
Angel SatCom	Orange-4	10	8	8	8	7	+0
Ares SkyFire	Rouge-6	11	11	11	9	9	+2
FreeSat	Vert-3	6	7	7	6	6	+1D6
NewsNet SatNet	Vert-6	9	8	9	8	8	-1
Nova Teledyne	Rouge-4	11	9	8	7	7	+1
Orbital Dynamix	Rouge-5	12	12	12	11	9	-1
Protocol	Rouge-6	10	13	10	9	9	+1
Renraku GlobalLink	Rouge-5	11	9	8	9	8	+0
TriCom Global	Orange-5	10	10	9	8	8	+0
TriCom Prime	Rouge-6	12	10	10	9	9	-1
UCAS Skylink	Orange-5	9	9	10	10	8	+1

serait incroyablement mauvais pour les affaires. Pour éviter de telles manipulations, la Cour Corporatiste a créé un organe de régulation sous sa juridiction, appelée l'Autorité Matricielle du Conseil Corporatiste (voir p. 158). Jusque-là, l'Autorité a empêché les fournisseurs de GTR d'utiliser impulsivement leur position de monopole, de crainte d'une condamnation, voire du redouté Ordre Omega. Cependant, il y a eu quelques cas dans lesquels la Cour a ordonné à des GTR de suspendre ou de filtrer l'accès matriciel pour faire pression sur des nations qui cessaient de reconnaître ses édits.

#### GTR DE CONSTELLATION DE SATELLITES

Les constellations de satellites de communications opèrent d'une manière très similaire à celle des GTR, bien qu'il n'ait généralement aucun GTL dépendant d'elles. Les fournisseurs de GTR satellites qui possèdent également des habitats orbitaux sont une exception à cette règle, car chaque habitat est considéré comme une GTL sous-jacente. Il n'est pas rare que chaque satellite ait son propre serveur individuel, qui peut aussi être atteint directement via la GTR. Cependant, tous ces serveurs, sans exception, sont extrêmement difficiles et dangereux d'accès.

Les utilisateurs qui se connectent à la Matrice par une constellation de satellites doivent suivre les règles sur les liaisons par satellite (voir p. 34).

Tous les NA à des constellations de satellites sont cryptés avec des CI brouillage, ce qui implique une opération de décryptage d'Accès pour entrer.

#### Iconographie

Les GTR de constellation de satellites ont chacune un rendu unique, dépendant de leur fournisseur. Certaines préfèrent présenter la GTR comme l'intérieur d'un satellite, incluant même des "fenêtres" qui restituent en temps réel les vidéos prises de l'espace ou de la Terre en dessous. D'autres ont tendance à suivre l'iconographie standard des GTR.

#### Pointages de sécurité dans les grilles de satellites

En raison du niveau de sécurité élevé des informations maintenues dans les constellations de satellites, les pointages de sécurité générés par l'utilisateur d'une GTR satellite sont transmis à toutes les GTR auxquelles il accède. Les GTR satellites se montrent également très soupçonneuses à l'égard des transmissions venant du sol, donc tout pointage de sécurité généré dans une GTR est transmis par l'utilisateur qui se connecte ensuite à une GTR satellite.

#### Se connecter à une constellation précise

Le Tableau des GTR satellites liste les caractéristiques de quelques-unes des constellations de satellites les plus courantes. Si un personnage tente de se connecter à satellite précis de la constellation, il doit appliquer le Modificateur de Densité du tableau à son test d'Informatique (Hardware) (voir p. 34). Ce modificateur représente la facilité ou la difficulté pour localiser et se verrouiller sur ce satellite.

#### LES GRILLES DE TÉLÉCOMMUNICATIONS LOCALES (GTL)

Les GTL sont similaires aux "codes région" de l'ancienne architecture de communication. Elles sont responsables de tout le travail de grouillot de la Matrice. En majeure partie, les fournisseurs de GTL opèrent essentiellement de la même manière que leurs équivalents les compagnies de téléphone et les fournisseurs d'accès Internet le faisaient au XX<sup>e</sup> siècle. Ils sont chargés de réparer et d'améliorer l'infrastructure de communication dans leur zone de contrôle, de maintenir les bases de données d'informations gratuites et de fournir sécurité et espace serveur aux systèmes se connectant à la Matrice.

La zone de couverture d'une GTL dépend entièrement de la densité des connexions. Pour des zones à faible population ou taux de connexion, une GTL peut couvrir une zone géographique de centaines, voire des milliers de kilomètres carrés. Ces GTL à faible densité ont tendance à être plus limitées en puissance de traitement que leurs équivalentes à haute densité, comme celles centrées sur des villes importantes, car elles ne gèrent pas les énormes trafics que génèrent les GTL à haute densité. Quand ces GTL subissent une augmentation importante de bande passante utilisée, la GTR pratique une répartition de charge pour s'assurer que la GTL ne succombe pas.

#### ICONOGRAPHIE

La représentation visuelle standard d'une GTL est celle d'une grille plane qui s'étend dans toutes les directions. La "taille" réelle de ce plan dépend entièrement du nombre de systèmes qui y sont connectés. Au fil des systèmes s'y connectant, "l'espace" s'étend pour les accueillir.

Chaque GTL est un univers de poche en sol. Les autres GTL ne sont pas visibles, même si elles sont "adjacentes" (sous la même GTR). Il n'existe pas non plus de portail reliant la GTL à une autre GTL; pour se rendre dans une autre GTL, l'utilisateur doit d'abord monter d'un niveau vers la GTR. De la GTR, il peut alors, soit faire un saut de puce directement dans





la GTL (si elle est contrôlée par le même GTR), soit aller dans une autre GTR puis descendre dans une des GTL.

Le portail NAS pour la GTR dominant une GTL est généralement situé au sommet de l'espace de la GTL, comme une planète dans le ciel. Il n'est pas rare que l'icône d'un NAS de GTR représente le soleil, la lune ou tout autre corps céleste.

### Les serveurs

Chaque serveur connecté à une GTL est représenté par une icône dans "l'espace" de la GTL. Ces icônes flottent à diverses hauteurs au-dessus du plan en forme de grille du "sol" de la GTL. Beaucoup de serveurs, en particulier ceux qui sont utilisés à des fins commerciales ou de divertissement, sont représentés par des icônes hautement stylisées. Typiquement, les plus grandes corporations paient un supplément pour que les icônes de leurs serveurs soient rendues plus grandes que le reste, afin qu'elles ressortent sur le grouillant paysage virtuel. La plupart des corporations investissent beaucoup dans l'apparence de leurs systèmes dans la Matrice. Ces derniers ont souvent un design saisissant. De nombreux autres serveurs optent plutôt pour de simples polyèdres SMU, généralement parce qu'ils souhaitent avoir l'air anodin et se fondre dans leur environnement.

### LES GRILLES DE TÉLÉCOMMUNICATIONS LOCALES PRIVÉES (GTLP)

Les GTL privées (GTLP), décrites p. 203, SR3, sont des grilles globales indépendantes, d'accès réservé, qui sont fermées au public. En termes du XX<sup>e</sup> siècle, on s'y référerait par les termes "intranets" et "extranets". La plupart des grandes corporations et toutes les mégacorporations maintiennent au moins une GTLP pour la communication interne et l'accès à des données. La plupart des gouvernements maintiennent également plusieurs GTLP, bien que, dans de nombreux cas, il s'agisse en fait de réseaux séparés non connectés à la Matrice normale. Ces réseaux corporatistes et gouvernementaux étendent souvent leurs sites dans le monde entier, les rassemblant en une seule grille facilement accessible.

### ICONOGRAPHIE

Les GTLP sont habituellement conçues dans le style "univers de poche" choisi par la plupart des GTL. Parce qu'elles sont détenues et utilisées de façon privée, les GTLP préfèrent bien plus souvent le sculptage de système que leurs contreparties publiques. Par exemple, la GTLP à l'intérieur de l'Arco-logie Renraku a été modelée pour apparaître comme une série de conduits entrelacés, regroupés comme une grande pelote de laine.

### LE FONCTIONNEMENT DES SERVEURS

Les serveurs sont les systèmes informatiques, que nous appelions au XX<sup>e</sup> siècle des serveurs ou des unités centrales. En 2061, ces deux types d'ordinateur sont bien plus proches dans leur fonction et leur conception qu'ils ne le sont aujourd'hui, en raison des avancées de la technologie informatique. Le serveur gère toutes les requêtes système, telles que les connexions, les navigations, la restauration de données, la priorité des tâches, les alertes, l'exécution d'applications et ainsi de suite. La technologie utilisée par les serveurs donne au sysadmin, ou administrateur système, un contrôle complet de tous les aspects de l'environnement informatique, laissant le sysadmin étendre ou personnaliser le système selon les besoins. Le sysadmin peut ajouter les fonctionnalités désirées, adapter le système à l'environnement local ou s'adapter à une

série changeante d'événements. Par exemple, si un administrateur veut davantage de sécurité, il peut simplement lier plus d'objets de sécurité et de pistage au système ou charger plus de CI selon le besoin.

Une des capacités des systèmes de serveur est qu'ils peuvent être partitionnés en plusieurs ordinateurs logiques (c'est-à-dire des machines virtuelles; voir p. 121). Cela veut dire qu'un système peut avoir n'importe quelle disposition logique voulue par l'administrateur, quelle que soit la configuration matérielle. Dans la Matrice, une seule unité centrale peut avoir l'air d'un petit réseau à elle toute seule, ou apparaître comme cinq machines qui ne se connaissent pas.

### LES SERVEURS ULTRAVIOLETS

Les systèmes ultraviolets (UV) sont des systèmes extrêmement rares qui ont une telle puissance de traitement qu'ils créent un espace virtuel avoisinant la réalité. Pour la plupart des utilisateurs de la Matrice, les serveurs ultraviolets ne sont rien de plus qu'un mythe. Ceux qui en ont connu, cependant, savent ce qu'il en est. Les serveurs UV ne sont pas de simples réalités virtuelles: ils se rapprochent d'un autre niveau d'existence.

L'utilisateur connecté à un serveur UV ne peut pas différencier la réalité virtuelle de la réalité physique. Au lieu que ce soit sa SISA qui traduise les données reçues du serveur et produise alors un stimulus simsense, le serveur UV utilise une connexion simsense directe, court-circuitant le filtrage et l'analyse habituellement faits par l'interface. Les systèmes ultraviolets sont si puissants qu'ils peuvent créer un environnement modelé qui mixe du simsense Full-X en temps réel, ce qui les distingue définitivement des serveurs standard.

Comme pour les autres systèmes modelés, l'iconographie des serveurs UV est basée sur un style ou une métaphore précis. Cette imagerie écrasera complètement toute autre interface d'interprétation ou d'iconographie, y compris le persona, le filtre de réalité et les utilitaires de l'utilisateur.

### SE CONNECTER À UN SERVEUR UV

Les serveurs UV ne se conforment à aucun standard de transfert de données. Ils interprètent directement les actions de l'utilisateur et fournissent un signal simsense en retour. Pour cette raison, seul un cyberterminal avec un mode SISA chaud (voir p. 18) peut interagir avec un serveur UV. L'utilisateur qui essaie de se connecter en utilisant une interface SISA en mode froid ou en mode dinosaure, ne peut pas se connecter, tout simplement.

### PLUS VRAI QUE VRAI

Dans un serveur UV, les règles ordinaires de la Matrice ne s'appliquent pas. À la place, le meneur de jeu devrait traiter les personnages qui s'y trouvent (y compris les programmes autonomes et les CI) comme s'ils utilisaient des corps physiques dans un monde physique.

L'apparence du personnage change radicalement dès qu'il entre dans un serveur UV. Il n'apparaît plus comme son icône matricielle, mais a l'apparence de son être physique normal.

Bien que l'utilisateur interagisse toujours par son persona, celui-ci est altéré profondément pour se conformer aux règles du système UV.

### Attributs

Dans un serveur UV, les indices du persona d'un personnage ne sont plus utilisés; à la place, le personnage se sert de ses attributs Physiques et Mentaux, comme dans le monde





réel. Ses attributs Mentaux ne changent pas, mais ses attributs Physiques dépendent des indices de son cyberterminal. Le Tableau de conversion des statistiques pour serveur UV indique comment déterminer les attributs d'un persona dans un serveur UV.

La Réaction du personnage est calculée normalement. Le personnage reçoit les bonus standard à sa Réaction et à son Initiative par l'Accroissement de Réponse et/ou par le fait d'opérer en IND pure. Le bonus du filtre de réalité n'est pas applicable.

#### Réserves de dés

Les seules réserves de dés qu'un personnage peut utiliser à l'intérieur d'un serveur UV sont la Réserve Matricielle et, uniquement dans le cas de tâches techniques, sa Réserve de Tâche.

#### Dégâts

En raison de la nature intense de la réalité virtuelle du système UV et des signaux simsenses directs, l'utilisateur peut subir des dégâts menaçant sa vie. Tous les dommages (qu'ils soient Physiques ou Étourdissants) qu'il encaisse s'appliquent comme de véritables dégâts à son corps de chair, pas à son icône ni à son cyberterminal.

#### Compétences

Les personnages peuvent utiliser leurs compétences normalement à l'intérieur d'un serveur UV (à l'exception des compétences magiques, qui ne fonctionnent tout bonnement pas). Ils peuvent aussi substituer la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de leur compétence Informatique (Programmation) à toute compétence qui leur manque.

Si un personnage dispose d'un logiciel de compétence branché, il peut l'utiliser dans le serveur UV. Il ne peut pas se servir de sa Réserve Matricielle avec des compétences fournies par le logiciel de compétence (sauf si le logiciel de compétence a l'option IMAD; voir p. 60, CC).

#### Utilitaires

Tout utilitaire que le personnage a chargé dans la mémoire active apparaît comme un outil physique à l'intérieur du serveur UV. La manière exacte dont ces programmes sont convertis en objets dépend du programme, de la façon dont il apparaît normalement et de la métaphore dominante du système UV. Par exemple, un utilitaire d'attaque pourrait se traduire par une mitrailleuse, un pistolet laser ou un katana, selon que la métaphore du serveur UV est moderne, futuriste ou orientée fantastique. Ces armes auraient les mêmes caractéristiques que des armes ordinaires du même type, et exigeraient des compétences similaires pour les utiliser.

À la discrétion du meneur de jeu, certains utilitaires peuvent fournir au personnage une compétence égale à leur indice. Par exemple, un utilitaire médic-6 peut accorder une compétence Biotech 6.

Le fonctionnement d'autres utilitaires dépendra de comment et quand le personnage les utilise. Le meneur de jeu peut décider que certains utilitaires fournissent un modificateur de seuil de réussite à certaines actions, ou qu'ils accordent des dés de compétence complémentaires ou supplémentaires.

### TABLEAU DE CONVERSION DES STATISTIQUES POUR SERVEUR UV

Attribut	Égal à:
Constitution	Indice de Solidité
Rapidité	Indice d'Évasion
Force	Indice de Solidité
Charisme	Charisme
Intelligence	Intelligence
Volonté	Volonté

#### Opérations système

Pour juger du degré de réussite du personnage, le meneur de jeu est libre de continuer à utiliser les mécanismes de jeu des opérations système pour certaines actions. Dans ce cas, il devrait générer des indices de sous-système pour le serveur UV, d'un niveau de difficulté approprié.

#### Improvisation

Au final, il appartient au meneur de jeu de décider ce qui peut et ne peut pas être accompli dans un serveur UV, et quelles règles sont applicables pour juger du succès. Libre à lui d'altérer les effets de la réalité et des règles à l'intérieur d'un serveur UV pour que cela convienne à la métaphore, fasse avancer l'aventure et récompense l'ingéniosité du joueur/personnage.

#### Temps subjectif

Le temps passé dans un serveur UV est totalement subjectif. Une minute peut paraître des heures. Le meneur de jeu est libre de faire durer des excursions dans un serveur UV aussi peu de temps ou aussi longtemps qu'il le désire.

#### RETOUR À LA RÉALITÉ

Les serveurs UV sont si puissants et si submergeant qu'à l'intérieur, les personnages sont incapables de percevoir le monde réel ou même de sentir leurs corps physiques. Le personnage devient si inconscient des événements du monde réel qu'un ennemi pourrait lui marcher dessus, s'asseoir sur sa poitrine et lui trancher la gorge sans qu'il s'en aperçoive (jusqu'à ce qu'il saigne à mort, bien entendu).

Dans un système UV, la sourdine RAS du personnage est renforcée au point que son corps est incapable de mouvement physique tant qu'il est branché. Cela se traduit généralement par des crampes, des engourdissements et des douleurs s'il reste branché trop longtemps. Si un personnage surfe sans sourdine RAS, le serveur UV compense de toute façon en inhibant ses capacités de mouvement physiques.

Les personnages découvriront également qu'ils sont "dissociés" de leur cyberterminal lorsqu'ils sont dans un serveur UV, ce qui signifie qu'ils sont incapables d'y accéder mentalement et de les manipuler comme ils le pourraient normalement. En pratique, cela veut dire que le personnage ne peut pas changer de mode, charger d'utilitaire et ainsi de suite. À la discrétion du meneur de jeu, le personnage peut être autorisé à accomplir ces actions sur une base intuitive, peut-être en remportant un Test de Volonté (Valeur de Sécurité).

#### Se débrancher

Les personnages trouveront presque impossible de se débrancher d'un serveur UV. Tout personnage qui souhaite le faire doit réussir un Test de Volonté (Valeur de Sécurité + 4). Appliquez un modificateur de -2 si le personnage a un CCMI. Se débrancher lui fait aussi subir le pire des chocs qu'il a jamais vécus; un personnage qui se débranche doit résister à du (Valeur de Sécurité + 4) F Étour (réduisez le Niveau de Puissance de 2 et le Niveau de Dégâts à G pour un personnage avec CCMI).

#### LES DONNÉES NÉGOCIABLES

Virtuellement, tous les systèmes de serveur contiennent des fichiers de données d'un genre ou d'un autre. La grande





majorité de ces fichiers ne présentent aucun intérêt pour les shadowrunners, consistant en des bases de données sans signification, en e-mails personnels, en fichiers graphiques et autres informations ésotériques. Cela dit, une fois de temps en temps, un système contiendra la proverbiale perle rare, une réponse à une question cruciale ou des données qui rapporteront un bon prix au marché noir. Ces informations sont appelées données négociables.

Les données négociables peuvent être n'importe quoi : des nouveaux jouets de R&D sortant des têtes d'œufs des sphères supérieures, des plans de stratégie de marché valant un gros paquet auprès des concurrents ou des marchands dans le coup, des informations compromettantes utiles pour le chantage et ainsi de suite – tout ce qui a de la valeur pour quelqu'un trouve sa place sur le marché noir.

Les personnages doivent utiliser l'utilitaire d'évaluation (voir p. 70) pour localiser des données négociables. Voici comment récupérer des données négociables.

### NATURE DES DONNÉES

Lorsqu'il détermine les données négociables, le meneur de jeu devrait essayer de les faire correspondre à la nature du système qui est piraté. Par exemple, une corporation avec d'importants intérêts dans la sécurité matricielle et les opérations fiscales a logiquement des données négociables relatives à ces domaines.

De ce point de départ, le meneur de jeu est encouragé à improviser. Par exemple, un decker qui a chopé des fichiers de données négociables de valeur dans un serveur d'Aztechnology peut être en possession de fichiers de données décrivant des recherches sur l'utilisation d'animaux comme éléments de sécurité matricielle. Des concurrents d'Aztechnology, comme Novatech, seraient très intéressés par de telles informations.

### GÉNÉRATION ALÉATOIRE DE DONNÉES NÉGOCIABLES

Les meneurs de jeu peuvent déterminer la nature exacte des données négociables contenues dans les serveurs de leurs jeux et faire jouer la tentative d'un personnage pour les vendre au marché noir. Sinon, les meneurs de jeu peuvent générer ces données négociables et leur valeur par la méthode aléatoire que voici.

#### Points de Données Négociables

La méthode de génération aléatoire de données négociables utilise les Points de Données Négociables pour mesurer la valeur des données négociables. Quand un personnage accomplit une opération de Localisation de Données Négociables (voir p. 99) dans le système, le meneur de jeu peut utiliser le tableau ci-dessus comme indication.

Le Code de Sécurité du serveur détermine combien de Points de Données Négociables ses fichiers contiennent. Les systèmes moins sécurisés contiennent moins de Points de Données Négociables que les systèmes plus sécurisés.

**TABEAU DES POINTS DE DONNÉES NÉGOCIABLES**

Code de Sécurité du système	Points de Données Négociables	Taille 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

### Taille des données

Comme il a été mentionné plus haut, les personnages doivent télécharger des fichiers pour récupérer des Points de Données Négociables. La taille en Mp de chaque point de données négociables est déterminée par sa taille en données, qui varie selon le Code de Sécurité du système.

*Gus se connecte à un serveur Vert et accomplit une opération système de Localisation de Données Négociables.*

*Charlie, le meneur de jeu, consulte le Tableau des Points de Données Négociables et lance 2D6 – 2 pour déterminer combien de Points de Données Négociables le système contient. Les dés donnent un 5, donc le système contient 3 Points de Données Négociables.*

*Gus obtient 2 succès à son opération de Localisation de Données Négociables, donc il localise 2 des Points de Données Négociables. Il décide de télécharger les fichiers de valeur. Charlie consulte à nouveau le Tableau des Points de Données Négociables pour déterminer les densités de données des fichiers contenant les Données Négociables. Pour le premier Point de Données Négociables, il lance 2D6 et obtient 6. Il le multiplie par 15 et trouve que Gus doit télécharger un fichier de 90 Mp pour obtenir le premier Point de Données Négociables. Pour le second point, le meneur de jeu relance les dés et atteint un total de 12. Gus doit donc télécharger un fichier de 180 Mp. Le decker décide que les données négociables n'en valent pas la peine et se déconnecte.*

### DÉFENSES DES DONNÉES NÉGOCIABLES

Généralement, les opérateurs de serveur ne laissent pas les fichiers de données négociables sans protection. Si ces données ont de la valeur pour un intrus, elles en ont probablement aussi pour les opérateurs du serveur. Les fichiers de données négociables peuvent être liés à des bombes matricielles, des CI brouillage ou à d'autres défenses.

Le meneur de jeu peut concevoir de telles protections ou lancer 1D6 et consulter le Tableau des Défenses de Fichier de Données Négociables pour déterminer les défenses jointes aux fichiers de données négociables du système.

### FOURGUER DES DONNÉES NÉGOCIABLES

Dans la rue, le prix de base de 1 Point de Données Négociables est de 5 000 nuyens. Le prix final varie, cependant, car

**TABEAU DES DÉFENSES DE FICHIER DE DONNÉES NÉGOCIABLES**

Code de Sécurité du système	Aucune défense	CI brouillage	CI bombe matricielle*	Vers**
Bleu	1-3	5-6	-	-
Vert	1-2	3-4	5-6	-
Orange	1	2-3	4-5	6
Rouge	Jamais	1-2	3-4	5-6

\* lancez 1D6 : sur un résultat de 1 à 4, utilisez une CI bombe matricielle standard ; sur un 5 ou un 6, utilisez une CI Pavlov.

\*\* lancez les dés sur le Tableau des Vers (p. 116)





les données négociables doivent être fourguées comme tout autre butin volé (voir p. 234, SR3).

Il est impératif d'agir rapidement pour revendre des données négociables volées. Les besoins du marché noir changent en effet très vite, et le fichier de données chaud bouillant d'aujourd'hui est la daube sans intérêt de demain. Pour refléter cette condition, réduisez le stock de Points de Données Négociables de 1 pour chaque jour qui passe sans qu'ils soient vendus, en commençant par le Point de moindre valeur puis en montant. Cette réduction ne s'applique pas aux fichiers inventés par le meneur de jeu dans le cadre de l'aventure. Les prix de M. Johnson sont généralement établis à l'avance, et la sensibilité au temps de tels fichiers dépend de l'histoire.

### Récompenses excessives

Certains personnages peuvent décider de passer chacune de leurs heures éveillées à forcer tous les systèmes possibles de la GTL, à accumuler assez de données négociables pour se retirer à la fin de la semaine. Bien que ce soit une belle idée, le meneur de jeu ne devrait pas avoir peur de la tuer dans l'œuf.

La façon la plus simple est de réduire la valeur des données négociables. Si un personnage commence à inonder le marché d'informations, il va faire chuter les prix. Inutile de dire que ça ne le mettra pas dans les petits papiers de ses camarades deckers, qui pourraient commencer à mijoter quelque chose de méchant s'il continue à plomber le marché. Il est donc logique qu'il subisse des pénalités à sa compétence Étiquette pour débiter.

Les corporations et les gouvernements s'intéresseront également à toute recrudescence de compromission de serveurs. On s'attend à ce qu'une certaine quantité d'information soit volée, mais si le personnage s'introduit dans tous les systèmes à sa portée, quelqu'un va commencer à mettre des agences d'investigation sur le coup, à la fois dans la Matrice et dans le monde réel, pour trouver où vont ces données. Et le premier endroit où celles-ci regarderont, c'est le marché noir.

Un personnage excessivement gourmand commencera également à attirer beaucoup d'attention indésirable d'autres membres des ombres. Amasser une grande richesse très rapidement va obligatoirement faire dresser quelques sourcils, et ça veut dire que des gens vont commencer à penser à des moyens de soulager le decker de ses gains mal acquis. Soudain, ses comptes en banque seront piratés, son appartement n'arrêtera d'être cambriolé, les cambrioleurs seront si familiers qu'ils commenceront à l'appeler par son prénom.

## LES SYSTÈMES ARCHAÏQUES

Bien que l'essentiel du trafic des télécommunications du monde entier passe par des réseaux construits après le Crash de 2029, ce n'est pas toujours le cas. Dans certaines régions, on peut trouver des grilles et des serveurs archaïques, opérant avec des OS et des protocoles dépassés. Un personnage qui tente d'accéder à un système dépassé peut se rendre compte qu'il est incapable d'utiliser autre chose que le mode dinosaure, ou qu'il est de toute façon limité par les capacités démodées du système.

### LIMITATIONS

Pour l'essentiel, les systèmes archaïques suivent les règles matricielles standard, bien qu'ils soient restreints par un

ensemble de limitations qui reflètent leur incompatibilité avec des systèmes informatiques modernes.

Aucun système archaïque ne peut avoir un Code de Sécurité plus élevé que Vert, ou une Valeur de Sécurité supérieure à 6. Les Indices de sous-systèmes ne peuvent dépasser 10.

Le meneur de jeu peut choisir un ensemble approprié de limitations parmi les options ci-dessous, ou sélectionner aléatoirement 1D6/2 limitations pour le système.

### Rétroaction SISA

Les protocoles SISA du système sont antiques et entrent en conflit avec les standards actuels. Tout personnage qui accède au système en utilisant une interface SISA doit résister à des dégâts de 4M Étour à la fin du premier Tour de Combat. Il doit continuer à résister à ces dégâts à la fin de chaque Tour de Combat, mais le Niveau de Puissance augmente de 1 à chaque tour consécutif. Un filtre CCMI réduit les dégâts de base de la rétroaction à 2L.

### Incompatibilité

Le système opère en utilisant des protocoles et des langages qui sont considérés comme disparus dans la plupart des cercles de programmeurs informatiques. Tous les Tests d'Informatique subissent donc un modificateur situé entre +1 et +6 (le meneur de jeu peut lancer 1D6 pour déterminer le modificateur aléatoirement). Si le meneur de jeu le permet, un personnage peut effectuer un Test de Compétence de Connaissance (4) en utilisant une compétence appropriée au système archaïque; chaque succès réduit le modificateur du personnage de 1.

### Pré-simsense

Le système a été développé avant l'avènement du SISA et du simsense. On ne peut y accéder qu'en mode dinosaure (voir p. 42).

Les otaku ne peuvent accéder à un tel système.

### Mauvais suivi

Les méthodes de suivi des utilisateurs sont loin derrière les standards actuels. Tout utilitaire de pistage ou programme de trace subit un modificateur de trace entre +1 et +6 (le meneur de jeu peut lancer 1D6 pour déterminer le modificateur aléatoirement). Ce modificateur de trace fonctionne exactement comme le modificateur de trace appliqué à certains points d'entrée (voir p. 32).

### Faible bande passante

Les capacités de traitement et la vitesse du système sont désuètes. La Vitesse d'E/S maximum autorisée pour tout utilisateur est 100, et le système a une bande passante de base de 5.

### Mauvaise interface

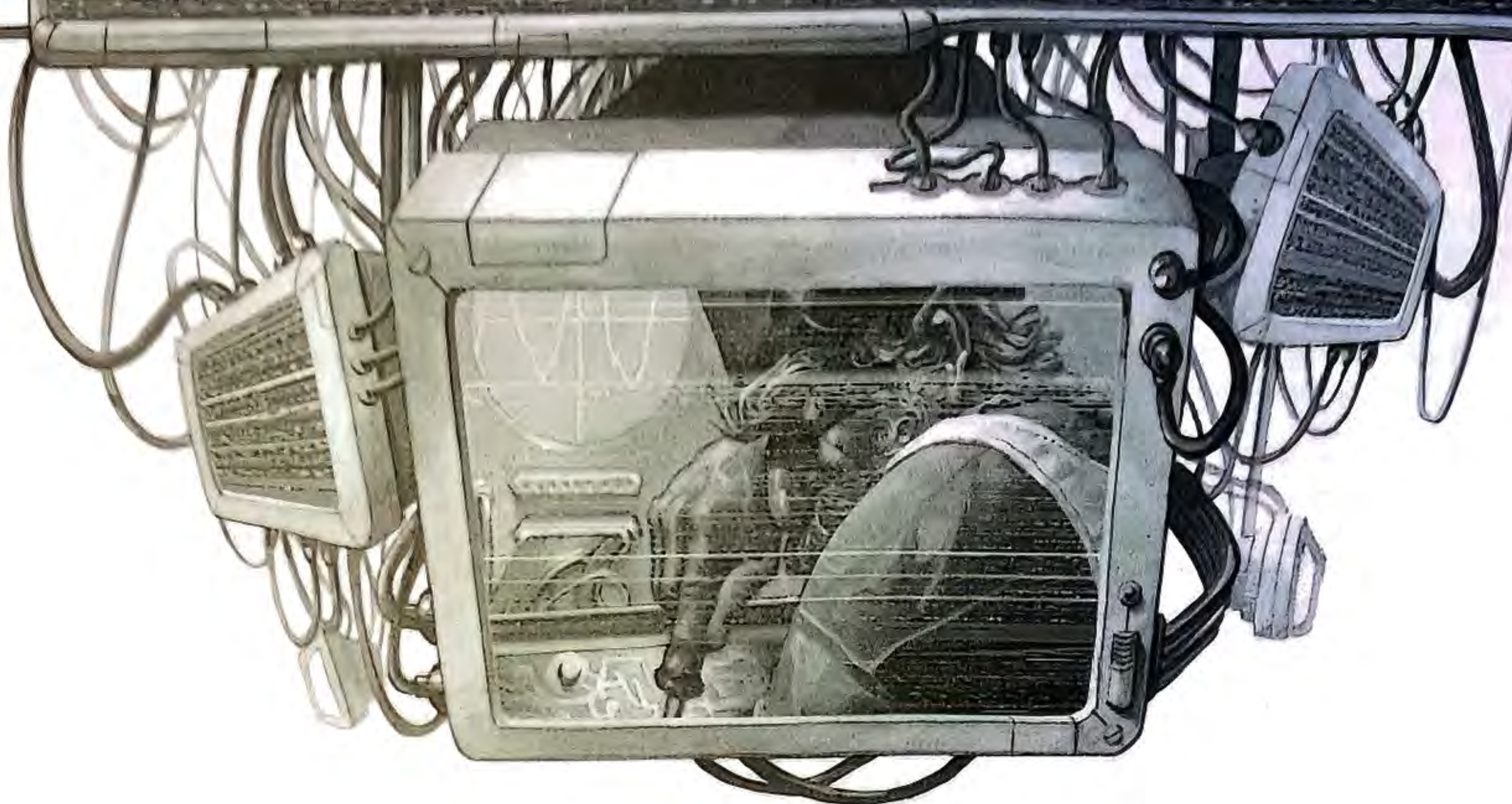
Les capacités simsenses du système sont plutôt limitées, forçant en pratique tout utilisateur qui accède au système d'opérer avec une SISA en mode froid, voire en mode dinosaure.

Un otaku qui accède à un tel système voit sa Réaction réduite de 1D6. Il subit en outre un +2 supplémentaire à toutes ses actions à l'intérieur du système.

Cette limitation ne peut être utilisée avec la limitation pré-simsense.



# LA CONSTRUCTION DE CYBERTERMINAL



La confiance de la Matrice en la technologie pose le décor d'une course constante contre le temps. Les corporations améliorent leur équipement constamment pour rester au rythme des nouvelles tendances technologiques, laissant leurs travailleurs réapprendre à faire leur boulot avec des nouveaux programmes et des nouveaux cyberterminaux. Les deckers doivent également améliorer leurs outils pour garder leur avance sur le paysage en constant changement et les CI. Ce qui donne le coup de pouce aux deckers de sécurité pour s'améliorer et ainsi leur permet d'affronter leurs adversaires à armes égales, et donc la course à la supériorité continue.

En tant qu'arme principale sur ce champ de bataille, le cyberterminal est en première ligne des améliorations. Avec les bonnes compétences, les bons outils et les nuyens, tout utilisateur peut améliorer et créer son propre matériel, qu'il soit un utilisateur légal ou un decker criminel.

Ce chapitre détaille la procédure de construction d'un cyberterminal (à la fois les cyberterminaux légaux et les cyberdecks illégaux), qu'il s'agisse d'en construire un à partir de rien ou de simplement en améliorer les composants. Si le personnage achète des composants complètement assemblés et prêts à l'usage, passez tout de suite à la section *Cyberterminaux personnalisés*, p. 65.

## LES COMPOSANTS

En 2061, la plupart des composants d'ordinateur sont conçus comme des unités modulaires, plug & play, ce qui permet à l'utilisateur de changer des parties et de reconfigurer l'ordinateur facilement. Ces composants modulaires sont produits en masse par diverses corpos et sont disponibles à la fois légalement et via divers contacts de l'ombre. Ces unités plug & play ont habituellement un prix fixe élevé, mais elles permettent à l'utilisateur de personnaliser son cyberterminal en choisissant des composants qui correspondent à ses besoins plutôt que de se procurer un modèle standard préfabriqué.

Il est possible de construire ces composants modulaires soi-même, en utilisant la procédure décrite dans les grandes lignes dans *Construction des composants*, p. 56. La procédure inclut la planification du projet, l'écriture du logiciel, l'impression des puces, et enfin l'installation des composants. Le composant maison final est une unité modulaire personnalisée, insérable en un clip. Bien que cette méthode puisse prendre davantage de temps que de trouver le plus proche deckmeister et de lui balancer un créditube, il est meilleur marché au final et souvent plus gratifiant personnellement d'avoir une machine que l'on a faite soi-même. De bien des manières, cela permet à l'utilisateur de repousser les niveaux de l'état de l'art sans avoir à attendre que le reste du monde rattrape le retard.

Plutôt que de construire des composants modulaires, les utilisateurs ont le choix de construire des composants qui sont câblés en dur directement dans le cyberterminal. Cette procédure est encore moins chère, mais elle a aussi tendance à prendre plus de temps et généralement









donne au cyberterminal l'air d'une monstruosité hétéroclite. Pour plus de détails sur l'utilisation de composants câblés en dur plutôt que modulaires, voir *Câblage en dur*, p. 62.

## LES OUTILS ET LES PIÈCES

Pour fabriquer tout composant d'ordinateur, il faut disposer des outils adéquats. Les outils informatiques (également appelés outils microtroniques) existent en version trousse, atelier et installation, et coûtent trois fois le coût de base (voir p. 285, SR3).

Toute tâche qui requiert un outil précis peut utiliser ce niveau d'outil ou les niveaux supérieurs. Par exemple, une tâche qui demande une trousse peut être accomplie à la place par une installation ou un atelier. Une tâche qui requiert un atelier ne peut être accomplie par une trousse, mais peut être menée à bien dans une installation.

## LES TROUSSES

Les trousse microtroniques se présentent généralement sous la forme d'une pochette pliante ou d'une mallette. Très facilement transportées, elles ne procurent aucun bonus d'aucune sorte.

## LES ATELIERS

Les ateliers microtroniques (également appelés ateliers informatiques) sont généralement permanents et installés dans un emplacement unique, même s'ils peuvent être facilement démantelés et déplacés. Le contenu total n'est pas plus grand que l'arrière d'un van. Les ateliers microtroniques confèrent une réduction de seuil de réussite pour les tâches qui requièrent une trousse (voir le Tableau des Bonus d'Outils, p. 56).

Tous les ateliers sont fournis avec un ordinateur de bureau, dont la taille mémoire totale est de 300 Mp. L'utilisateur peut choisir d'avoir plusieurs ordinateurs au départ de l'atelier; divisez alors les 300 Mp par le nombre total d'ordinateurs. Par exemple, l'atelier de l'utilisateur peut avoir deux ordinateurs avec 150 Mp chacun ou trois ordinateurs avec 100 Mp chacun.

Chaque atelier inclut pour 1 000 nuyens de pièces (voir *Les pièces*).

## LES INSTALLATIONS

Une installation microtronique est un bâtiment rempli d'appareils, d'équipement et de matériel dédiés à la fabrication d'ordinateurs et de composants d'ordinateur. Les installations sont trop grandes pour être facilement déplacées et sont donc dans des lieux fixes. En raison de la nature délicate de l'équipement et des outils en question, il faudrait de nombreux camions et jours pour charger et décharger le matériel s'il devenait nécessaire de le déplacer. Les installations confèrent une réduction de seuil de réussite pour les tâches qui requièrent une trousse ou un atelier (voir le Tableau des Bonus d'Outils, p. 56).

Toutes les installations sont fournies avec au moins un ordinateur de bureau. La taille mémoire totale fournie est de 750 Mp. L'utilisateur peut choisir d'avoir plusieurs ordinateurs au départ de l'atelier; divisez alors les 300 Mp par le nombre total d'ordinateurs.

Une installation inclut pour 5 000 nuyens de pièces (voir *Les pièces*).

## LES ORDINATEURS

Les ordinateurs sont importants pour la construction de composants d'interface matricielle. Ils sont utilisés pour dépanner les composants lorsqu'ils sont assemblés. Des tâches précises peuvent avoir des exigences mémoire particulières qui doivent être respectées par des ordinateurs supplémentaires.

Ces ordinateurs peuvent également être utilisés pour programmer des logiciels (voir p. 76).

## LES PIÈCES

Des cartes logiques aux circuits électriques, des câbles de cuivre aux diodes: tous les ordinateurs ont besoin de pièces. Les pièces sont définies comme les éléments utilisés dans la construction des divers composants d'ordinateur, et sont amalgamées en un seul coût. Le coût des pièces par élément est déterminé par le composant qui est construit.

Les pièces sont légales et ont une disponibilité de 2/24 heures.

## LES PUCES OPTIQUES ET LES ENCODEURS

Les puces optiques se rangent dans deux catégories: mémoire et code. Les puces mémoires (PMO) sont des disques optiques vierges, enregistrables et effaçables. Comme tout média vierge, elles sont bon marché, ne coûtant que 5 nuyens le Mp. Chaque PMO peut contenir jusqu'à 1 000 Mp de données. Pour plus de détails sur les PMO, voir p. 293, SR3.

Les puces de code optique (PCO) sont des PMO sur lesquelles on a gravé de façon permanente des informations. Elles ne peuvent être ni effacées, ni réutilisées. En raison de cette sécurité encodée, les logiciels qui sont inclus dans du hardware, comme les programmes persona, sont placés dans des PCO. Ces programmes sont appelés des "firmware" (microprogrammes constructeurs) puisqu'ils franchissent la fine barrière entre le hardware et le software.

La procédure pour placer un programme dans une PMO et pour créer une PCO est appelée la cuisson. La cuisson requiert un encodeur. Les encodeurs ont un indice qui s'ajoute en un nombre de dés égal ou inférieur à l'indice de compétence de l'utilisateur au Test de Cuisson.

## COÛTS DES PUCES OPTIQUES ET DES ENCODEURS

Encodeurs de puces optiques	Indice	Coût	Disponibilité	Index de Rue
Sony Encoder I	0	500 ¥	4/24 h	1
Cross Cooker 1 000	1	2 000 ¥	4/72 h	1,5
Novatech Burner	2	2 700 ¥	6/24 h	1
Transys T-1000	3	3 400 ¥	8/24 h	1,5
Sony Encoder II	4	6 000 ¥	8/72 h	1,5
Novatech Novahot	5	7 500 ¥	10/72 h	2
Hitachi RM-AX	6	9 500 ¥	10/7 jours	2
Cross Angelic	7	12 000 ¥	10/7 jours	3
Transys Quantum I	8	15 000 ¥	10/1 mois	3
<b>Puces</b>		<b>Coût</b>		
Puce à Mémoire Optique (PMO)		0,5 ¥ le Mp		





Les informations cultes dans une PCO ne peuvent être écrites sur la puce qu'une seule fois, mais elles peuvent être accédées indéfiniment.

Une fois cultes, les PCO ne peuvent pas être reprogrammés. L'amélioration et la réparation de PCO demande un nouveau Test de Cuisson complet.

Un encodeur pèse trois kilos et a à peu près la taille d'une boîte à chaussures. Il est possible de se procurer séparément n'importe quelle quantité d'encodeurs ou de puces.

## LES TESTS DE CONSTRUCTION

Construire un cyberterminal requiert une série de tests, que ce soit pour améliorer un système actuel ou pour fabriquer des composants à partir de rien. Chacun de ces tests est une étape dans le processus de construction en quatre étapes. Les étapes sont, dans l'ordre : la conception, le logiciel, la cuisson et l'installation.

Plutôt que de faire effectuer au personnage un test pour chaque câble connecté ou chaque puce insérée, chaque étape du processus est réduite à un seul test qui représente les nombreuses petites tâches impliquées.

Si un Test de Réussite échoue, le meneur de jeu lance 2D6 et divise le temps de base par le résultat, en arrondissant les fractions à l'entier supérieur. Ce résultat représente le temps que le personnage doit passer sur la tâche avant de découvrir que la conception a un défaut irrémédiable et qu'il doit recommencer.

## LES COMPÉTENCES

Informatique C/R est la principale compétence utilisée pour construire des composants d'ordinateur. Certains composants peuvent demander des compétences supplémentaires listées dans leurs descriptions.

## LE TEMPS

Une journée de travail pour une tâche équivaut à 8 heures de labeur ininterrompues. Un personnage passant une journée entière sur la construction d'un composant ne s'occupe que de cette activité et ne peut rien faire d'autre. Il peut travailler 8 heures d'affilée et tout de même remplir ses obligations – contacts, shadowruns, collecte d'informations, événements sociaux et ainsi de suite. Il est libre de turbiner plus de 8 heures d'affilée, mais les heures supplémentaires ne sont pas aussi efficaces, à mesure qu'il se fatigue. Chaque heure travaillée au-delà de 8 ne vaut qu'une demi-heure. Par exemple, quelqu'un qui travaille 10 heures (2 heures supplémentaires) n'effectue que 9 heures de travail effectif. Après 15 heures de travail ininterrompu, chaque heure supplémentaire ne vaut plus que 15 minutes.

Il est possible d'accomplir le travail par étapes, plutôt qu'en un seul effort interrompu. Par exemple, un personnage tentant une tâche d'une durée de 20 heures peut abattre 5 heures de travail, partir en run, faire 8 autres heures de travail, s'atteler à une autre tâche pour un autre composant, et ensuite faire 7 heures de travail en plus pour finir sa tâche.

## LA SANTÉ ET LE TRAVAIL

Les personnages souffrant d'une blessure Légère peuvent travailler sans être gênés. Les personnages souffrant d'une blessure Modérée peuvent accomplir des tâches, mais n'abattent que la moitié du travail pour un temps donné. Il leur faut 2 heures pour accomplir 1 heure de travail sur une tâche.

Les personnages souffrant d'une blessure Grave subissent la même pénalité que les personnages blessés Modérément

mais ne peuvent pas travailler plus de 2 heures sans se reposer. La période de repos doit être égale à celle passée à travailler.

## LES TESTS DE CONCEPTION

Avant qu'un composant puisse être fabriqué, un plan de conception doit être développé. Pour concevoir un composant, le personnage effectue un test en utilisant la compétence de Connaissance en Conception de Cyberterminal. Ce test représente sa capacité à planifier, schématiser et se préparer pour le vrai boulot de fabrication du composant. Si le personnage n'a pas cette compétence, il peut se défausser sur l'Intelligence avec un modificateur de +4 au seuil de réussite.

Le seuil de réussite de base est l'indice du MPCP du cyberterminal dans lequel le composant sera installé divisé par 2 ( $MPCP/2$ ), arrondi à l'entier inférieur. De nombreux composants ont des modificateurs supplémentaires détaillés dans les descriptions concrètes des composants.

Le temps de base pour le test est égal à l'indice du MPCP du cyberterminal dans lequel le composant sera installé multiplié par 2 ( $MPCP \times 2$ ).

Les succès du test peuvent être utilisés de deux manières. Chaque tranche de 2 succès peut servir à réduire le seuil de réussite du Test, soit de Cuisson, soit d'Installation de -1. Les succès peuvent être divisés entre ces deux tests comme le joueur le désire. Sinon, les succès du test peuvent être utilisés pour réduire la durée de la tâche en divisant le temps de base par les succès, selon les règles standard (voir *En prenant son temps*, p. 92, SR3). Le personnage ne peut choisir qu'une seule de ces applications.

Si le personnage n'obtient aucun succès au Test de Conception de Cyberterminal, il peut tout de même fabriquer le composant mais subit un modificateur de +2 au seuil de réussite des autres tests demandés.

## LES TESTS DE LOGICIEL

Si le composant matériel requiert un programme informatique pour fonctionner, alors un Test de Programmation doit être effectué en utilisant les règles de programmation (voir p. 76). L'indice effectif et le multiplicateur de taille du programme sont détaillés dans la description du composant.

Les personnages peuvent, à la place, se procurer un package logiciel existant (voir *Acheter des programmes*, p. 94).

Si un composant requiert un logiciel, il doit avoir le logiciel pour pouvoir être utilisé.

## LES TESTS DE CUISSON

Une fois que le logiciel a été écrit ou acheté, il doit être cult dans la puce à code optique (PCO). Cela requiert un Test de Cuisson.

Les outils nécessaires à un Test de Cuisson sont un encodeur de puce optique (voir p. précédente), un ordinateur avec une mémoire au moins égale à la taille du programme à encoder et un certain nombre de PMO avec assez de mémoire pour contenir le programme.

Le Test de Cuisson est le même pour tous les composants. Il s'agit d'un Test d'Informatique C/R (4), avec un temps de base égal au MPCP du cyberterminal en jours. Le joueur peut ajouter l'indice de l'encodeur aux dés du test, jusqu'à un nombre égal à l'indice de sa compétence.

## LES TESTS D'INSTALLATION

Une fois que les programmes et les puces ont été créés, l'étape suivante est de tout assembler. Cette étape est appelée





le Test d'Installation. En dehors des programmes et des puces, ce test demande pour un certain montant en nuyens de pièces génériques comme cela est détaillé dans la description du composant.

Les Tests d'Installation sont toujours des Tests d'Informatique C/R. D'autres compétences peuvent être nécessaires pour la connexion d'appareils externes. Si deux tests sont exigés, les deux doivent réussir pour que le composant fonctionne.

#### Bonus pour de meilleurs outils

Utiliser des outils d'un niveau supérieur à celui requis par un boulot (par exemple, se servir d'un atelier là où une troussse aurait suffi) accorde un bonus lors du Test d'Installation pour lequel ces outils sont utilisés. Ce bonus d'outil réduit le seuil de réussite de base du test, comme le montre le Tableau des Bonus d'Outil.

#### LES EXIGENCES

Chaque type de connexion matricielle nécessite des composants spécifiques pour de fonctionner de la manière attendue par l'utilisateur.

Les cyberterminaux et les cyberdecks peuvent prendre la forme d'un modèle crânien ou d'un cyberimplant.

#### LES CYBETERMINAUX

Comme décrit p. 17, les cyberterminaux nécessitent une interface SISA et des programmes persona. Les cyberterminaux peuvent être dotés d'une variété de composants installés mais doivent comprendre les éléments suivants: MPCP, programmes persona, circuit SISA, Vitesse d'E/S et mémoire active. Si ces composants ne sont pas présents, l'interface matricielle n'est pas considérée comme un cyberterminal et, dans presque tous les cas, ne fonctionne pas (voir *Construction des composants*).

Un cyberterminal n'a que des programmes persona Solidité et Senseur. Un MPCP vendu légalement a un Indice limité à 4. Le MPCP peut être modifié après l'achat.

#### LES CYBERDECKS

Un cyberdeck suit les mêmes règles qu'un cyberterminal, à l'exception du fait qu'il a quatre programmes persona (Évasion, Masque, Senseur, Solidité).

Les cyberdecks sont considérés comme illégaux en raison de l'inclusion des programmes Évasion et Masque. Un decker pourrait acquérir un cyberterminal légal et ajouter Évasion et Masque à la machine pour en faire un cyberdeck.

#### CONSTRUCTION DES COMPOSANTS

Même la plus simple des Interfaces matricielles est constituée de composants, donc que vous fabriquez une unité entière de A à Z ou que vous amélioriez une seule pièce, les mêmes règles s'appliquent. Chacun des composants ci-dessous comprend une description, ainsi que le coût, la durée et les compétences utilisées pour les diverses tâches. Les descriptions de composant partent du principe que l'utilisateur fabrique l'élément à partir de rien; dans le cas contraire, consulter les règles de Construction Partielles p. 62.

TABLEAU DES BONUS D'OUTILS

La tâche demande	Utilisation de...	Réduction de seuil de réussite
Trousse	Trousse	Aucune
	Atelier	-1
	Installation	-3
Atelier	Atelier	Aucune
	Installation	-1
Installation	Installation	Aucune

Tant que le composant n'est pas assemblé par d'autres (voir *Les Cyberterminaux personnalisés*, p. 65), utilisez les coûts et les durées de chaque tâche listée sous la description du composant.

#### ACCROISSEMENT DE RÉPONSE

L'Accroissement de Réponse est l'équivalent matriciel des réflexes câblés. L'Accroissement de Réponse ne peut dépasser le MPCP du cyberterminal/4, arrondi à l'entier inférieur (un cyberterminal avec un MPCP d'Indice 3

ou moins ne peut supporter aucun niveau d'Accroissement de Réponse). Un cyberterminal ne peut pas avoir plus de 3 niveaux d'Accroissement de Réponse.

L'Accroissement est cumulable avec les filtres de réalité et les bonus de l'IND pure (voir respectivement p. 19 et p. 18).

#### Construction d'Accroissement de Réponse

##### Test de Conception

**Modificateur:** +1

##### Test de Logiciel

**Indice:** Indice du MPCP

**Multiplificateur:** Accroissement de Réponse x 2

##### Test de Cuisson: requis

##### Test d'Installation

**Durée:** (Indice du MPCP + indice d'Accroissement de Réponse) en heures

**Test:** Informatique C/R (indice d'Accroissement de Réponse x 2)

**Pièces:** 135 ¥ x Indice d'Accroissement de Réponse

**Outils:** atelier microtronique

#### AMPLIFICATEUR DE SIGNAL

Un amplificateur de signal est un appareil utilisé pour augmenter l'indice de flux d'une interface sans fil. Pour plus d'informations sur les amplificateurs de signal, voir p. 285, SR3. Ces règles ne sont utilisées que pour la construction d'un amplificateur de signal dans un cyberterminal.

#### Construction d'amplificateur de signal

##### Test de Conception: aucun

##### Test de Logiciel: aucun

##### Test de Cuisson: aucun

##### Test d'Installation

**Durée:** 1 heure

**Test:** Informatique C/R (4) et Électronique C/R (Indice de l'appareil)

**Pièces:** 35 ¥ + coût de l'amplificateur de signal (voir p. 286, SR3)

**Outils:** troussse microtronique

#### SOURDINE RAS

La sourdine de Rétention d'Activité Sensorielle (RAS) est standard dans toute console sim, cyberdeck et console de contrôle à distance. Accéder à la Matrice sans une sourdine RAS (ou sans qu'elle soit enclenchée) impose des malus de seuil de réussite élevés. Pour plus d'informations sur la sourdine RAS, voir p. 19.





### Construction de sourdine RAS

#### Test de Conception

Modificateur: aucun

Test de Logiciel: aucun

Test de Culsson: aucun

#### Test d'Installation

Durée: indice du MPCP en heures

Test: Informatique C/R (4)

Pièces: 1 000 ¥ pour l'unité de sourdine RAS et 35 ¥ x indice du MPCP pour les connexions

Outils: trousse microtronique

### FILTRE DE BIORÉACTION CCMI

La technologie de contre-mesure d'intrusion (CCMI) protège l'utilisateur en augmentant ses chances de réussir à se débrancher lorsqu'il est attaqué par une CI noire (voir *Les systèmes de protection*, p. 21).

Installer un filtre CCMI requiert les compétences Informatique C/R et Informatique (Cybernétique).

### Construction de filtre CCMI

#### Test de Conception

Modificateur: +1

#### Test de Logiciel

Indice: indice du MPCP

Multiplificateur: 4

Test de Culsson: requis

#### Test d'Installation

Durée: (indice du MPCP x 2) jours

Test: Informatique C/R (4) et Informatique (Cybernétique) (indice du MPCP)

Pièces: 35 ¥ x indice MPCP plus un biomonitor à 1 000 ¥ (p. 300, SR3)

Outils: atelier microtronique

### FILTRE DE RÉALITÉ

Les filtres de réalité imposent une métaphore sensorielle à la Matrice qui est choisie par l'utilisateur et programmée dans l'interface SISA de son cyberterminal. Le filtre de réalité correspond généralement à l'icône choisie par l'utilisateur. Un utilisateur qui aime le baseball peut modéliser une passe matricielle entière sur une partie disputée. Un utilisateur ayant un goût pour l'escrime peut frayer son chemin en fanfaronnant via le monde d'un mousquetaire ou d'un dueliste cybernétique. Les filtres de réalité doivent être personnalisés pour le système neurologique de chaque utilisateur. Un filtre de réalité conçu pour un utilisateur ne peut pas être simplement utilisé par un autre. Pour plus d'informations, voir p. 19.

### Construction de filtre de réalité

#### Test de Conception

Modificateur: +2

#### Test de Logiciel

Indice: indice du MPCP

Multiplificateur: 10

Test de Culsson: requis

#### Test d'Installation

Durée: indice du MPCP en jours

Test: Informatique C/R (Indice du MPCP) + Informatique (Cybernétique) (Indice du MPCP)

Pièces: 70 ¥ x indice MPCP

Outils: atelier microtronique, trousse de blotech

### INTERFACE MASER

Une interface maser transmet et reçoit des données sur un réseau d'énergie via des signaux maser (voir *Connexion à une grille maser*, p. 32). Cette interface requiert l'utilitaire de liaison maser, p. 73, pour être utilisée.

### Construction d'interface maser

#### Test de Conception

Modificateur: +0

Test de Logiciel: aucun

Test de Culsson: aucun

#### Test d'Installation

Durée: indice du MPCP + 4 heures

Test: Informatique C/R (Indice du MPCP), plus un Test d'Électronique C/R (4)

Pièces: 3 000 ¥

Outils: trousse microtronique

### INTERFACE MATRICIELLE

L'interface matricielle permet au cyberterminal d'être relié à un point d'entrée en utilisant un câble en fibre optique (voir *Le point d'entrée*, p. 30). L'interface SISA est déjà configurée pour accepter un tel appareil et n'a besoin d'aucun logiciel ou microprogramme constructeur spécial.

### Construction d'interface matricielle

Test de Conception: aucun

Test de Logiciel: aucun

Test de Culsson: aucun

#### Test d'Installation

Durée: 1 heure

Test: Informatique C/R (4)

Pièces: 35 ¥ plus le coût du câble en fibre optique (p. 63)

Outils: trousse microtronique

### INTERFACE SISA

Le composant d'interface SISA contrôle l'expérience sensorielle dans le cyberspace et la connexion IND (interface neurale directe) avec la Matrice, telle qu'elle routée par le logiciel d'interprétation codé dans le MPCP. L'interface a également son propre programme de contrôle pour gérer les échanges de données.

L'utilisateur peut choisir entre une interface SISA en mode froid (voir p. 18) ou chaud (voir p. 18). L'interface en mode chaud peut fonctionner en mode froid.

Les unités d'interface SISA ne sont pas fournies avec des unités de sourdine RAS déjà construites. Elles doivent être ajoutées séparément (voir p. 19).

### Construction d'une interface SISA à mode chaud

#### Test de Conception

Modificateur: +2

#### Test de Logiciel

Indice: indice du MPCP

Multiplificateur: 4

Test de Culsson: requis

#### Test d'Installation

Durée: (Indice du MPCP) jours

Test: Informatique C/R (Indice du MPCP)

Pièces: 25 ¥ x (Indice du MPCP)<sup>2</sup>, plus une Unité Processeur SISA à 1 250 ¥

Outils: trousse microtronique





### Construction d'une Interface SISA à mode froid

#### Test de Conception

Modificateur: +2

#### Test de Logiciel

Indice: Indice du MPCP

Multiplieur: 2

#### Test de Culsson: requis

#### Test d'Installation

Durée: (Indice du MPCP) jours

Test: Informatique C/R (Indice du MPCP)

Pièces: 25 ¥ x (Indice du MPCP)<sup>2</sup>, plus une Unité Processeur SISA à 1250 ¥

Outils: trousse microtronique

### INTERFACES SANS FIL

Il y a cinq types d'interfaces sans fil (sans compter l'interface matricielle de base, p. 58). Pour plus de détails sur les interfaces sans fil, voir *Accéder à la Matrice*, p. 33.

Lors de la création d'une interface sans fil, toutes les unités ont besoin d'émettre ou de projeter la transmission désirée. Ces appareils doivent être achetés séparément et sont listés dans le Tableau des Appareils de Transmission, p. suivante. Le coût de ces unités doit être ajouté au coût en Pièces lors de l'installation de l'unité. L'indice de l'appareil de transmission ne peut être supérieur à l'indice du MPCP. L'indice est utilisé pour déterminer le Flux de l'unité et sa portée. Un amplificateur de signal peut être installé dans le cyberterminal (voir plus haut) ou utilisé comme unité externe séparée. Une CCME peut également être ajoutée aux interfaces satellite, radio et cellulaires (utilisez les règles et les coûts p. 288, SR3).

Tout autre équipement nécessaire est noté dans chaque description d'interface.

### Construction d'une Interface cellulaire

Les interfaces cellulaires utilisent des transmetteurs radio cellulaires pour se connecter directement dans un réseau cellulaire. Un utilitaire de liaison cellulaire (p. 72) est nécessaire pour utiliser cette interface.

#### Test de Conception

Modificateur: +1

#### Test de Logiciel: aucun

#### Test de Culsson: aucun

#### Test d'Installation

Durée: indice du MPCP + indice de l'appareil en heures

Test: Informatique C/R (Indice du MPCP), plus Électronique C/R (Indice de l'appareil)

Pièces: 35 ¥ x (Indice de l'appareil)<sup>2</sup>, plus coût de l'appareil

Outils: trousse microtronique

### Construction d'une Interface laser

L'interface laser utilise un transmetteur laser pour transmettre des données via le spectre infrarouge de la lumière à un autre transmetteur laser en ligne de vue qui est connecté à la Matrice. Un utilitaire d'antenne laser (p. 72) est nécessaire pour utiliser cette interface.

#### Test de Conception

Modificateur: +0

#### Test de Logiciel: aucun

#### Test de Culsson: aucun

#### Test d'Installation

Durée: Indice du MPCP + 4 heures

Test: Informatique C/R (Indice du MPCP), plus Électronique C/R (4)





**Pièces:** 560 ¥ plus le coût de l'appareil

**Outils:** trousse microtronique

#### Construction d'une Interface micro-ondes

L'interface micro-ondes utilise un transmetteur à micro-ondes pour se connecter à n'importe quel transpondeur à micro-ondes connecté à la Matrice. Du câble en fibre optique supplémentaire peut être acheté pour positionner la parabole plus loin du cyberterminal. Un utilitaire de liaison par micro-ondes (p. 72) est nécessaire pour utiliser cette interface.

##### Test de Conception

**Modificateur:** +1

**Test de Logiciel:** aucun

**Test de Culsson:** aucun

##### Test d'Installation

**Durée:** indice du MPCP + 4 heures

**Test:** Informatique C/R (Indice du MPCP), plus Électronique C/R (4)

**Pièces:** 560 ¥ plus le coût de l'appareil et le coût d'une parabole micro-ondes (p. 63)

**Outils:** atelier microtronique

#### Construction d'une Interface radio

L'interface radio utilise la transmission radio pour se connecter directement à un réseau radio (voir *Accéder à la Matrice*, p. 34). Un utilitaire d'antenne radio (p. 73) est nécessaire pour utiliser cette interface.

##### Test de Conception

**Modificateur:** 0

**Test de Logiciel:** aucun

**Test de Culsson:** aucun

##### Test d'Installation

**Durée:** indice du MPCP + Indice de l'appareil en heure

**Test:** Informatique C/R (Indice du MPCP), plus Électronique C/R (Indice de l'appareil)

**Pièces:** 35 ¥ x (indice de l'appareil)<sup>2</sup> plus le coût de l'appareil

**Outils:** trousse microtronique

#### Construction d'une Interface satellite

L'interface satellite utilise les ondes radio à haute fréquence pour se connecter à un transpondeur de satellite. Toutes les interfaces satellite nécessitent une parabole satellite pour envoyer et recevoir le signal. Du câble en fibre optique supplémentaire peut être acheté pour installer la parabole loin du cyberterminal. Un utilitaire d'antenne satellite (p. 73) est nécessaire pour utiliser cette interface.

##### Test de Conception

**Modificateur:** +2

**Test de Logiciel:** aucun

**Test de Culsson:** aucun

##### Test d'Installation

**Durée:** Indice du MPCP + Indice de l'appareil en heures

**Test:** Informatique C/R (Indice du MPCP), plus Électronique C/R (Indice de l'appareil)

**Pièces:** 35 ¥ x (Indice de l'appareil)<sup>2</sup> plus le coût de l'appareil et de la parabole satellite

**Outils:** atelier microtronique

#### MÉMOIRE ACTIVE

La mémoire active est la "RAM" du cyberterminal, pour employer l'ancien jargon technique. La mémoire active d'un cyberterminal limite le nombre de programmes utilitaires que le cyberterminal peut faire tourner et avoir de prêt à l'emploi par le persona à un moment donné. Par exemple, un cyberterminal avec 100 Mp de mémoire active ne peut pas faire fonctionner plus de 100 Mp d'utilitaires à un moment donné.

##### Installation de Mémoire Active

**Test de Conception:** aucun

**Test de Logiciel:** aucun

**Test de Culsson:** aucun

##### Test d'Installation

**Durée:** (taille mémoire/200, arrondi à l'entier supérieur) heures

**Test:** Informatique C/R (4)

**Pièces:** PMO de (taille mémoire x 2), plus 1,5 ¥ x taille mémoire

**Outils:** trousse microtronique

#### MÉMOIRE DE STOCKAGE

La mémoire de stockage est similaire aux disques durs des ordinateurs de jadis. Tout programme dans la mémoire de stockage d'un cyberterminal peut être chargé dans la mémoire active du cyberterminal en utilisant l'opération Modification de Mémoire (voir p. 216, SR3).

##### Installation de Mémoire de Stockage

**Test de Conception:** aucun

**Test de Logiciel:** aucun

**Test de Culsson:** aucun

##### Test d'Installation

**Durée:** (taille mémoire/200, arrondi à l'entier supérieur) heures

**Test:** Informatique C/R (4)

**Pièces:** PMO de la taille en Mp désirée plus 0,5 ¥ par Mp de mémoire (arrondi à l'entier supérieur).

**Outils:** trousse microtronique

#### MPCP

Le Maître Programme de Contrôle du Persona est le système opérationnel de base du cyberterminal.

Aucun programme persona ne peut avoir un indice supérieur à l'indice du MPCP de l'appareil. De plus, la somme des indices des programmes persona de l'appareil ne peut pas dépasser l'indice du MPCP multiplié par 3. Chaque MPCP est programmé avec une icône par défaut d'indice 1 (voir *Puce d'icône*, p. 60). Voir *Le MPCP* à la page 20 pour plus de détails sur les règles.

Si un personnage remplace le MPCP d'un cyberterminal avec un MPCP d'indice différent, l'Interface SISA, la CCMI, le filtre de réalité, l'Accroissement de Réponse et la sourdine

TABLEAU DES APPAREILS DE TRANSMISSION

Appareil	Coût	Disponibilité	Index de Rue	Légalité
Cellulaire	Indice x 500 ¥	Indice/24 heures	1	Légal
Laser	2 500 ¥	8/1 semaines	2	Légal
Micro-ondes	5 000 ¥	14/3 semaines	2	8P-U
Radio	Indice x 250 ¥	Indice/12 heures	0,5	Légal
Satellite	Indice x 1 000 ¥	Indice/3 jours	2	6P-U





RAS doivent tous être remplacés par des composants conçus pour le nouvel Indice de MPCP; les anciens composants ne fonctionneront pas avec le nouveau MPCP.

### Construction de MPCP

#### Test de Conception

**Modificateur:** le seuil de réussite est l'Indice concret du MPCP

#### Test de Logiciel

**Indice:** Indice du MPCP

**Multiplieur:** 8

#### Test de Culsson: requis

#### Test d'Installation

**Durée:** Indice du MPCP en heures

**Test:** Informatique C/R (Indice du MPCP)

**Pièces:** 35 ¥ x (Indice du MPCP)<sup>2</sup>

**Outils:** atelier microtronique

### PORTS (FUP)

Nommés d'après Fuchi Industrial Technologies, les Inventeurs du cyberterminal, les ports universels Fuchi (Fuchi Universal Ports, ou FUP) sont des prises pour port universel qui permettent à une grande gamme d'équipements d'être aisément connectés à un cyberterminal, comme des haut-parleurs, des écrans vidéo, des jacks pour visiteur et même des jeux d'électrodes. L'appareil a juste besoin d'être introduit dans la prise FUP pour être prêt à l'emploi.

Un MPCP est fourni avec un nombre de ports égal à son indice, mais il peut accepter des ports supplémentaires jusqu'à deux fois son indice.

Une liste partielle de ce qui peut être ajouté à un cyberterminal se trouve dans *Composants divers*, p. suivante.

### Construction de port

#### Test de Conception: aucun

#### Test de Logiciel: aucun

#### Test de Culsson: aucun

#### Test d'Installation

**Durée:** 1 heure

**Test:** Informatique C/R (4) et Électronique C/R (4) [câblé] ou Électronique C/R (Indice de l'appareil) [sans fil]

**Pièces:** 235 ¥ par port

**Outils:** atelier microtronique

### PUCE D'ICÔNE

L'icône d'un utilisateur est ce que les autres voient dans la Matrice. Le MPCP ne peut faire tourner qu'une seule puce d'icône à la fois, mais les utilisateurs ont appris depuis longtemps à modifier et retravailler leurs images, ou à en créer de toutes nouvelles pour garder leurs ennemis sur leurs talons. L'indice de l'icône ne peut être supérieur à l'Indice du MPCP du cyberterminal. Plus haut est l'Indice, plus l'image est détaillée et réaliste.

Si l'utilisateur construit un composant de MPCP de zéro, cette puce doit être créée séparément. Les cyberterminaux et MPCP à l'unité achetés fournissent une icône SMU standard (Indice 1). Il existe des icônes toutes faites allant des personnages de cartoon à des célébrités, mais la plupart sont conçues pour des cyberterminaux et ne dépassent pas l'Indice 4.

Si un cyberterminal n'a pas de puce d'icône en état de marche, le MPCP se défait sur une icône SMU standard d'Indice 1 comme persona.

Les utilisateurs peuvent maintenir une bibliothèque de puces d'icônes, chacune étant conçue pour une situation différente.

### Construction de puce d'icône

#### Test de Conception

**Modificateur:** aucun

#### Test de Logiciel

**Indice:** Indice de l'icône

**Multiplieur:** 2

#### Test de Culsson: requis

#### Test d'Installation

**Durée:** 1 heure

**Test:** Informatique C/R (Indice de l'icône)

**Pièces:** 35 ¥ x (Indice de l'icône)<sup>2</sup>

**Outils:** trousse microtronique

### PUCE DE PERSONA

Les programmes persona sont les attributs de l'utilisateur lorsqu'il est branché à la Matrice. Chacun des quatre est programmé séparément (voir *Les programmes persona*, p. 20).

Aucune interface matricielle de programme persona ne peut avoir un indice supérieur que l'indice du MPCP de l'appareil. De plus, la somme des indices des programmes persona de l'appareil ne peut pas dépasser l'indice du MPCP multiplié par 3.

La suppression automatique de signature selon le système (SASS) peut être installée avec le programme Masque (p. 20). La SASS n'affecte que la construction de la puce de persona Masque.

### Construction de puce de persona

#### Test de Conception

**Modificateur:** 0 (Solidité et Senseur), +1 (Masque et Évasion), un +1 supplémentaire si le programme SASS est installé avec Masque

#### Test de Logiciel

**Indice:** Indice du programme

**Multiplieur:** 3 (Solidité et Évasion), 2 (Masque et Senseur), un +1 supplémentaire si le programme SASS est installé avec Masque

#### Test de Culsson: requis

#### Test d'Installation

**Durée:** 1 heure

**Test:** Informatique C/R (Indice du programme)

**Pièces:** 35 ¥ x (Indice du programme)<sup>2</sup>

**Outils:** trousse microtronique

### RENFORT

Le Renfort requiert un peu de programmation – concevoir des sous-programmes correctifs pour réécrire les programmes persona endommagés, dévier le code d'attaque et prendre des décisions de re-routage de code – et de travail matériel pour renforcer la résistance du cyberterminal au code invasif comme celui des virus, des CI grises et noires ainsi que des autres dangers matriciels.

### Construction du Renfort

#### Test de Conception

**Modificateur:** +3

#### Test de Logiciel

**Indice:** Indice du Renfort

**Multiplieur:** 8

#### Test de Culsson: requis

#### Test d'Installation

**Durée:** (Indice du MPCP x Indice du Renfort) jours

**Test:** Informatique C/R (Indice du MPCP)

**Pièces:** 35 ¥ x (Indice du Renfort)<sup>2</sup>

**Outils:** atelier microtronique



**VITESSE D'E/S**

Augmenter la Vitesse d'E/S d'un cyberterminal aide aux transferts rapides d'information. La Vitesse d'E/S doit être conçue par multiple de 10. La Vitesse d'E/S maximum d'un cyberterminal est égale à l'indice du MPCP x 100 Mp.

**Construction de Vitesse d'E/S****Test de Conception**

**Modificateur:** aucun

**Test de Logiciel:** aucun

**Test de Cuisson:** aucun

**Test d'Installation**

**Durée:** (Vitesse d'E/S/100) jours

**Test:** Informatique C/R (Vitesse d'E/S/100, arrondi à l'entier supérieur)

**Pièces:** 35 ¥ x (Vitesse d'E/S/100, arrondi à l'entier supérieur)

**Outils:** trousse microtronique

**COMPOSANTS DIVERS**

Beaucoup d'appareils standard peuvent être reliés à un cyberterminal par un utilisateur avec peu ou pas de connaissances techniques. La plupart sont connectés à un des ports FUP (voir p. précédente) du cyberterminal. Les appareils décrits ci-dessous sont parmi les plus courants que l'on puisse connecter à un cyberterminal. Tout appareil peut être adapté à un cyberterminal tant que le meneur de jeu l'approuve et qu'il peut être branché d'une quelconque façon à une connexion de cyberterminal.

Si l'utilisateur veut un contrôle neural direct de l'appareil pendant qu'il est branché, l'appareil doit être modifié pour le contrôle par IND (voir Interface neurale directe, p. 300, SR3).

Un MPCP ne peut avoir plus d'accessoires actifs à la fois que le double de son indice.

Les composants divers peuvent être intégrés à un FUP ou intégrés directement.

**Rajout par FUP**

Si un port FUP est utilisé, installer l'élément ne prend virtuellement pas de temps.

**Rajout direct**

Le rajout direct concerne l'installation d'un élément sans port FUP. Pour cela, le joueur doit réussir un Test d'Électronique C/R (4) et un test d'Informatique C/R (4). Les deux tests doivent être réussis pour que l'élément fonctionne. Les succès peuvent être répartis pour diviser le temps de base. Le temps de base est de 1 heure et le personnage doit avoir une trousse microtronique. Chaque élément ajouté coûte 75 nuyens en Pièces.

**Liste de composants**

La qualité, la marque et le statut de nombreux composants sont pris en compte par leur fourchette de prix.

Une **batterie** permet à l'utilisateur d'employer son cyberterminal pendant 6 heures sans recharger ni se connecter directement à la Matrice. Les batteries sont une nécessité pour quiconque utilise une connexion sans fil. Elles se rechargent complètement en 1 heure et fonctionnent environ 500 heures en utilisation avant de devoir être remplacées.

Les **boîtiers** protègent les composants internes du cyberterminal. Les boîtiers classiques fournissent un Indice de Barrière de 3 (voir p. 124, SR3, pour déterminer les dégâts causés à un cyberterminal), bien que l'on puisse se procurer des

boîtiers avec des Indices de Barrière plus élevés pour un coût supplémentaire. L'Indice de Barrière maximum disponible est de 12. Les boîtiers ne nécessitent pas de port FUP; ils doivent être ajoutés comme un rajout direct.

Un **câble d'alimentation** est utilisé pour brancher un appareil à une prise électrique.

Le **câble en fibre optique** est le câblage standard des cyberterminaux et de leurs accessoires.

Les **caméras** permettent d'enregistrer des images en temps réel sur le cyberterminal. Elles existent en format vidéo et tridéo.

Un **clavier** permet à l'utilisateur de taper manuellement.

Les **composants pour paraboles temporaires** sont utilisés pour assembler une parabole temporaire, qui peut être rapidement installée et démontée (voir p. 54, CC).

Un **écran vidéo** est un petit écran portable pour projections d'images vidéo ou tridéo.

Un **émetteur-récepteur** permet à l'utilisateur du cyberterminal de communiquer par radio dans les deux sens (voir p. 285, SR3).

Les **haut-parleurs** permettent à un utilisateur branché de parler à ceux qui sont dans le monde physique. Les enceintes peuvent être raccordées au cyberterminal ou dans un autre endroit connecté à une interface de port. Ajoutez +1/+6 h à la Disponibilité pour chaque tranche de 225 nuyens ajoutés au coût des enceintes.

Une **imprimante** imprime des informations sur du papier. En 2061, toutes les imprimantes font des photocopies couleur presque parfaites.

Les **jacks pour visiteurs** permettent de se "brancher" et de surfer par-dessus l'épaule d'un utilisateur. L'utilisateur connecte un élément de jack pour visiteur à son cyberterminal, que le visiteur utilise au moyen de trodes (voir p. 17) ou d'un datajack pour l'accompagner. L'information est à sens unique. Le visiteur peut voir tout ce que l'utilisateur voit, mais ne peut contrôler aucune action pendant qu'il est branché. Pour plus d'informations sur les jacks pour visiteurs, voir p. 207, SR3.

Le **kit RV** comprend un jeu de lunettes et de gants permettant à une personne de manipuler physiquement des informations dans la Matrice. En 2061, il est presque toujours employé avec des projecteurs holographiques basse résolution ou par des enfants apprenant l'iconographie matricielle.

Un **lecteur de clef** est un module de sécurité utilisé par des corporations et d'autres institutions privées pour s'assurer que les cyberterminaux connectés à distance sont autorisés (voir *Les clefs*, p. 37). Comme ils ne sont fournis que par la corporation émettrice, le meneur de jeu doit décider de la valeur réelle d'un appareil en état de marche obtenu dans la rue.

Un **lecteur de créditubes** permet d'insérer un créditube et de vérifier, manipuler et même falsifier des informations de créditube. Pour plus de détails sur les créditubes et les lecteurs, voir p. 283-284, SR3.

Un **lecteur de puces** est un port d'accès pour des puces mémoire optique.

Une **micro-cam** est une petite unité qui peut enregistrer et transmettre des images. Voir p. 287, SR3, pour plus d'information.

Un **microphone** permet de donner des ordres vocaux au cyberterminal. Un microphone peut également être utilisé par des individus extérieurs pour parler à l'utilisateur.

Un **moniteur** est une grande unité d'affichage, généralement externe, qui accepte toutes sortes d'entrées vidéo ou tridéo. Ajoutez +1/+6 h à l'Indice de Disponibilité par tranche





de 1 000 nuyens ajoutés au coût du moniteur. Il n'est pas rare de trouver des moniteurs de la taille d'un mur dans certains endroits luxueux.

Les **paraboles micro-ondes** sont utilisées pour transmettre des communications par micro-ondes (voir p. 34). Elles ne peuvent être fabriquées avec des composants temporaires de parabole.

Les **paraboles satellites** sont utilisées pour projeter des ondes radio afin de communiquer avec des transpondeurs satellites (voir p. 34).

Un **plsteur de signal** repère les signaux de localisation, soit d'un transmetteur, soit d'un transmetteur à activation sur ordre (ASO). Voir p. 287, SR3.

Un **port de disque** est un port d'accès pour disques optiques.

Les **prises pour trodes** permettent d'entrer dans la Matrice au moyen d'un filet à électrodes (voir p. 17).

Un **simlink** émet et reçoit des signaux simsense (voir p. 286, SR3). Cet appareil se compose d'un émetteur, d'un récepteur et d'un enregistreur.

Un **slot pour créditube** est un simple appareil qui lit les données d'un créditube et permet de faire des transactions d'argent.

Le **stockage externe** est une unité de mémoire de stockage, qui n'a aucun processeur.

Les **scanners** sont utilisés pour entrer des images ou autre média visuel dans le cyberterminal. Cela inclut, entre autres, les lecteurs d'empreinte digitale, rétinienne et les scanners normaux d'images, texte et impression. Pour plus d'informations sur les systèmes d'identification, voir p. 289-290, SR3.

Un **touchpad** permet de manipuler des informations en utilisant son doigt ou un stylo spécial pour taper des commandes sur le cyberterminal. Les touchpads peuvent être adaptés pour utiliser une souris ou un trackball à la place du stylo ou du doigt.

Le **vidéo-transmetteur** sert à transmettre des enregistrements vidéo ou tridéo. Il est décrit p. 286, SR3.

## CONSTRUCTION PARTIELLE

Même si, pour économiser, la plupart des utilisateurs veulent créer leur cyberterminal du début à la fin, ils peuvent acheter des composants partiels pour gagner un peu de temps et d'argent. Ils peuvent ainsi acheter des programmes logiciels pour le composant en fonction du coût de programmation (voir p. 78). Ils peuvent également aller un cran plus loin et acheter des PCO précoûtées d'une source extérieure.

Bien que ces deux approches soient plus rapides, elles présentent également le risque de code caché ou pouvant causer des dégâts, celui d'une programmation inexacte et d'autres dangers encore. La plupart des utilisateurs les achètent à des sources très fiables et ne le font que pour de brèves périodes au cours desquelles ils n'ont pas le temps de tout faire eux-mêmes (pendant une run, par exemple). Le coût des PCO préprogrammées est égal au coût du programme fois 1,1 (voir *Acheter des programmes*, p. 94).

## CÂBLAGE EN DUR

Les règles de construction de composants traitent spécifiquement de la création complète d'une pièce et de sa connexion à un MPCP "vide", soit en raison du retrait d'une pièce, soit parce qu'un nouveau MPCP est en construction. L'hypothèse est que l'utilisateur fabrique une interface matricielle portable (à peine un peu plus grosse qu'un clavier standard) qui

est faite spécifiquement pour le decking. Le câblage en dur permet d'installer un composant dans le cyberterminal sans fabriquer de composant modulaire qu'il n'y aurait plus qu'à brancher.

Le câblage en dur prend plus de temps mais est bien moins cher. Pour câbler en dur un composant au MPCP, doublez le temps de base du Test d'Installation.

Le coût en Pièces du test d'Installation est réduit de 50% (arrondi à l'entier inférieur). Si une unité à part est nécessaire, le coût de cette unité n'est pas réduit. Par exemple, le coût d'une Interface SISA ou d'une unité de sourdine RAS resterait inchangé si on la câblait en dur dans le MPCP.

Les unités câblées en dur ne tiennent pas dans les boîtiers standard (voir p. 61). Le boîtier doit être acheté séparément avec un surcoût de 10% par unité câblée en dur.

Le MPCP ne peut pas être câblé en dur à lui-même.

## Amélioration

L'autre avantage du câble en dur est la possibilité d'améliorer un composant. Tout composant câblé en dur peut être amélioré une fois et d'un point d'indice seulement.

Pour améliorer le composant, utilisez la procédure de construction avec les exceptions suivantes :

Un Test de Conception peut être effectué, mais seule la moitié des succès (arrondie à l'entier inférieur) peut réduire le seuil de réussite sur les Tests d'Installation et de Cuisson.

Pour la taille du programme du test d'Installation, utilisez les règles d'amélioration de programme, p. 80.

Le Test d'Installation (Amélioration) prend une heure et le seuil de réussite pour le test est réduit de 2.

Le MPCP ne peut pas être amélioré.

## RÉCUPÉRATION

Les composants d'un cyberterminal peuvent être retirés et, soit installés dans un autre cyberterminal, soit vendus. C'est ce que l'on appelle faire de la récupération de composant. Les composants câblés en dur aussi bien que les composants modulaires sont tous récupérables.

Les personnages peuvent essayer d'obtenir une ristourne lorsqu'ils achètent des composants de récupération. Le coût des composants de récupération varie, de très bon marché à très cher si la demande est suffisamment élevée. Aux meneurs de jeu de déterminer le prix de ces articles. Pour chaque article, il leur suffit d'additionner le prix des pièces détachées nécessaires à sa construction et d'y ajouter un coût de main-d'œuvre en fonction des données économiques de leur campagne.

## Récupération de composant modulaire

Les composants modulaires sont faciles à retirer d'un cyberterminal, car généralement, ils se déclipsent tout simplement. À la discrétion du meneur de jeu, retirer un composant peut prendre un petit peu de temps, voire nécessiter un test (basé sur le Test d'Installation, avec un modificateur de seuil de réussite de -4 et un temps de base divisé par 2).

Pour installer le composant modulaire dans un autre cyberterminal, il faut réussir un Test d'Installation standard pour le composant. Si le cyberterminal a un indice de MPCP différent du cyberterminal d'origine du composant, des problèmes peuvent apparaître (voir *Composants dépareillés*, p. 64).

Les personnages peuvent également récupérer des composants pour leurs pièces. Il est possible de récupérer en





TABLEAU DES COMPOSANTS DIVERS

Composant	Coût	Disponibilité	Index de Rue	Légalité
Batterie	25 ¥	Toujours	1	Légal
Bottier (Indice 3)	100 ¥	2/12 h	0,5	Légal
Indice de Barrière supérieur	500 ¥/point de plus	Indice/(12 x Indice) h	2	Légal
Cable d'alimentation	15 ¥	4/48 h	1	Légal
Cable en fibre optique	1 ¥ le mètre	Toujours	1	Légal
Caméra				
Tridéo	200-2 000 ¥	Toujours	1	Légal
Vidéo	100-1 000 ¥	Toujours	1	Légal
Clavier	50 ¥	Toujours	0,5	Légal
Composants pour paraboles temporaires				
Partie électronique	1 000 ¥	4/24 h	0,5	Légal
Tolle plastique	5 ¥	4/24 h	0,5	Légal
Spray de polymères (1 utilisation)	1 ¥	4/24 h	0,5	Légal
Écran vidéo	100 ¥	2/24 h	1	Légal
Émetteur-récepteur	Indice x 500 ¥	Indice/48 h	2	8P-U
Haut-parleurs	25-2 500 ¥	2/12 h	1	Légal
Imprimante	100 ¥	Toujours	1	Légal
Jack pour visiteurs	250 ¥	2/48 h	1	Légal
Kit VR	250 ¥	Toujours	1	Légal
Lecteur de clef (vierge)	250 ¥	2/24 h	2	9P-V
Lecteur de crédits				
Indice 1	12 000 ¥	Toujours	1	Légal
Indice 2-3	60 000 ¥	Toujours	1	Légal
Indice 4-5	100 000 ¥	Toujours	1	Légal
Indice 6+	Interdit	Interdit	NA	Interdit
Lecture de puce	200 ¥	Toujours	0,75	Légal
Localisateur de signal				
Standard	Indice x 200 ¥	Indice/48 h	1,5	8P-U
ASO	Indice x 500 ¥	Indice/48 h	1,5	8P-U
Micro-cam	2 500 ¥	6/48 h	2	8P-U
Moniteur	100-25 000 ¥	2/12 h	0,5	Légal
Microphone	50 ¥	Toujours	0,5	Légal
Paraboles micro-ondes				
Portables, standard	5 000 ¥	6/1 sem.	1	Légal
Portables, grandes	10 000 ¥	8/2 sem.	1	Légal
Base fixe	2 500 ¥	8/1 mois	1	Légal
Paraboles satellites				
Portables, standard	800 ¥	5/48 h	1	Légal
Portables, grandes	1 200 ¥	6/48 h	1	Légal
Base fixe	900 ¥	5/1 sem.	1	Légal
Port de disque	200 ¥	Toujours	0,75	Légal
Prises pour trodes	500 ¥	Toujours	NA	Légal
Scanners				
Empreinte digitale/pouce	Indice x 200 ¥	Indice/72 h	1	Légal
Empreinte palmaire	Indice x 300 ¥	(Indice + 1)/72 h	2	Légal
Empreinte rétinienne	Indice x 1 000 ¥	(Indice + 2)/72 h	3	Légal
Texte/Image	100 ¥	Toujours	1	Légal
Simlink	25 000 ¥ + (Indice x 5 000 ¥)	8/2 sem.	2	8P-U
Slot pour créditube	50 ¥	Toujours	1	Légal
Stockage externe	50 + (5 x Mp) ¥	2/24 h	1	Légal
Touchpad	50 ¥	Toujours	0,5	Légal
Avec adaptateur souris	+10 ¥	Toujours	1	Légal
Avec adaptateur trackball	+10 ¥	Toujours	1	Légal
Vidéo-transmetteur	Indice x 2 000 ¥	4/1 sem.	2	8P-U

pièces 50% du coût total du composant. Les pièces peuvent être réutilisées dans d'autres composants. Les puces PCO peuvent également être vendues (voir les coûts dans *Acheter des Programmes*, p. 94).

#### Récupération de composant câblé en dur

Pour retirer un composant câblé en dur, il faut réussir un Test de Retrait, identique au Test d'Installation pour le même composant avec le seuil de réussite réduit de 2. Le temps est aussi réduit de moitié. Il n'y a aucun Test de Conception pour





aider à diminuer le seuil de réussite du retrait, tandis que les modificateurs attachés à l'utilisation d'un atelier ou d'une installation s'applique toujours.

Les composants câblés en dur récupérés ne peuvent pas être câblés en dur dans un nouveau cyberterminal, mais les PCO peuvent être récupérées et utilisées pour construire un composant câblé en dur similaire pour une nouvelle machine. Si le nouveau cyberterminal a un indice de MPCP différent du cyberterminal d'origine du composant, des problèmes peuvent apparaître (voir *Composants dépareillés*, p. 64).

Les PCO retirées peuvent également être vendues et le composant peut être récupéré pour ses pièces, comme dans le cas du composant modulaire ci-dessus.

### COMPOSANTS DÉPAREILLÉS

De nombreux composants sont construits pour un cyberterminal avec un indice de MPCP précis. Ces composants sont: l'Accroissement de Réponse, la CCMI, le filtre de réalité, l'interface SISA et la sourdine RAS. Si un de ces composants (ou les PCO du composant) est installé dans un cyberterminal avec un MPCP autre que celui pour lequel il est conçu, des problèmes surgissent.

D'abord, des composants dépareillés sont plus difficiles à installer dans des cyberterminaux avec un mauvais indice de MPCP: appliquez un modificateur de +4 au Test d'Installation. Une fois installé, chaque fois que le cyberterminal ou le persona encasse des dégâts, le meneur de jeu devrait lancer 2D6. S'il n'obtient que des 1, le composant dépareillé refuse de fonctionner, faisant état d'une Incompatibilité, d'une erreur

système ou tout autre terme technique d'interfaçage que le meneur de jeu souhaite utiliser. Le meneur de jeu peut déterminer si c'est suffisant pour éjecter l'utilisateur de la Matrice. Utilisez les règles de *Choc d'éjection*, p. 224, SR3.

### CYBERTERMINAUX CRÂNIENS (C<sup>2</sup>)

Les cyberterminaux crâniens (C<sup>2</sup>) doivent utiliser des composants pour cyberterminal crânien, et non des composants standard. Seuls les composants de la liste ci-dessous peuvent être construits. D'autres implants cybernétiques peuvent être utilisés tant que des routeurs (voir p. 22, *La Chair & Le Chrome*) sont installés. Les composants ne sont pas modulaires et sont considérés comme câblés en dur (bien qu'ils ne bénéficient pas des réductions de coûts des unités câblées en dur). Ils ne peuvent être installés dans des cyberterminaux standard. Les cyberterminaux implantés doivent contenir les mêmes composants nécessaires à un cyberterminal pour fonctionner: un MPCP avec une Icône, des programmes persona, un circuit SISA, une Vitesse d'E/S et de la mémoire active.

Les cyberterminaux C<sup>2</sup> utilisent les règles standard pour les cyberterminaux et les cyberdecks.

Les cyberdecks C<sup>2</sup> préfabriqués apparaissent p. 20, *La Chair & Le Chrome*. Remarquez que la mémoire active n'est pas incluse dans ces coûts, ni les filtres CCMI ou de réalité. Les cyberdecks présentés dans *La Chair & Le Chrome* sont construits avec des Interfaces SISA en mode chaud.

Un composant de C<sup>2</sup> nécessite les mêmes tests pour sa construction que des composants normaux, en suivant toutes les règles standard. Cependant, l'installation doit avoir lieu en



même temps qu'une procédure de chirurgie des implants (voir p. 147, *La Chair & Le Chrome*), car le destinataire doit être "ouvert" pour que les pièces soient mises en place.

### COMPOSANTS DE C<sup>1</sup>

Seuls les composants listés ci-dessous peuvent être construits pour un cyberterminal C<sup>1</sup>. Les coûts concernent l'achat des unités personnalisées. Les règles suivantes s'appliquent à des articles construits ainsi qu'aux articles préfabriqués. D'après les règles de Construction partielle (voir p. 62), les utilisateurs peuvent acheter une partie du composant ou un composant entier tant qu'ils installent le composant avec le MPCP eux-mêmes.

**Coûts en essence:** les coûts listés pour les modules de Vitesse d'E/S et l'Accroissement de Réponse sont fixes. Les coûts pour les puces persona et d'icône sont par puce.

**Mémoire:** la mémoire active décrite ici sert simplement de RAM implantée, en termes du XX<sup>e</sup> siècle. Elle ne peut pas être utilisée pour autre chose que des utilitaires actifs; elle ne peut pas être utilisée comme mémoire de stockage.

Notez que la mémoire céphalware (p. 295, *SR3*) peut être utilisée aussi bien comme mémoire active que comme mémoire de stockage. D'autres sources de mémoire reliées peuvent également servir de mémoire de stockage (mais pas comme mémoire active).

**Point d'entrée externe:** les cyberdecks crâniens sont construits avec un point d'entrée dédié de sorte que le cyberdeck soit connecté à la Matrice via un câble en fibre optique. Contrairement aux datajacks ordinaires, ce jack spécialisé ne se connecte directement qu'au cyberterminal crânien (il ne contient pas d'autres ports pour se relier à d'autres implants). Cela permet à d'autres d'accéder au C<sup>2</sup> d'une personne inconsciente ou restreinte.

**Interfaces matricielles sans fil:** pour utiliser des interfaces sans fil, il faut un appareil de liaison externe (voir *Les interfaces sans fil*, p. 58) à connecter au cyberterminal C<sup>2</sup>. Le coût de ces appareils apparaît dans le *Tableau des appareils de transmission*, p. 59.

**Autres implants cybernétiques:** les règles standard pour relier des implants (voir *Interconnectivité*, p. 45, *La Chair & Le Chrome*) s'appliquent aux cyberterminaux C<sup>2</sup>. Des appareils comme des compresseurs de données, des implants céphaliens, des unités de sourdine RAS, des caméras optiques et des simlinks peuvent être reliés au cyberterminal C<sup>2</sup>.

### CYBERTERMINAUX DE CYBERMEMBRE

Les cyberterminaux de cybermembres sont des cyberterminaux normaux qui sont installés dans un cybermembre. Ils

sulvent toutes les règles concernant la construction de cyberdeck, avec les exceptions suivantes. Ils ne peuvent être que des systèmes plug-and-play. Ils ne peuvent pas être câblés en dur ni avoir un quelconque type de boîtier, car le cyberbras lui-même est le boîtier. Pour plus d'informations, voir *Cybermembres*, p. 32, *La Chair & Le Chrome*.

### CYBERTERMINAUX PERSONNALISÉS

Il y a trois façons de se procurer un nouveau cyberterminal. La première consiste à en acheter un de marque (ils apparaissent p. 167). La deuxième à en fabriquer un soi-même. La troisième à acheter un cyberterminal personnalisé. Cette commande peut être passée auprès d'un deckmeister ou via une organisation de l'ombre comme Hacker House. Les compagnies des marques du marché fabriquent des cyberterminaux personnalisés aussi, mais elles demandent une preuve de SIN et les permis requis avant de commencer la construction.

Le prix de chaque cyberterminal personnalisé inclut le coût des composants, y compris la partie logicielle, matérielle et l'installation.

#### PREMIÈRE ÉTAPE : CHOISIR LES OPTIONS

Tous les composants listés dans la section *Construction de composants* (commençant p. 56) sont disponibles comme option de conception personnalisée. Toutes les règles standard s'appliquent à un cyberterminal personnalisé tout comme elles s'appliquent pour la construction et l'amélioration. Les cyberterminaux personnalisés peuvent aussi être des cyberterminaux C<sup>2</sup> ou des cybermembres.

#### DEUXIÈME ÉTAPE : CALCULER LE COÛT

Deux facteurs interviennent dans la détermination du coût d'un cyberterminal personnalisé: le logiciel et le hardware/Installation. Tout n'a pas besoin de logiciel, et dans ce cas, le logiciel ne coûte rien.

Tout ce qui est logiciel et hardware est réparti en coûts basés sur le MPCP<sup>2</sup> du cyberterminal.

#### Hardware

Pour calculer le coût en hardware, consultez le *Tableau des Prix des Composants de Cyberterminal* (p. 67). Chaque pièce de hardware a un multiplicateur. Ajoutez les multiplicateurs et multipliez cette somme par le MPCP<sup>2</sup> pour obtenir le coût total du hardware en nuyens.

#### Logiciel

Pour les coûts en logiciel, ajoutez les indices de tous les logiciels. Pour les articles sans indice comme les filtres de

Cyberterminal crânien	Essence	Coût	Disponibilité	Index de Rue	Légalité
Accroissement de Réponse	0,2	Construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
Filtre CCM	0,2	Construction x 1,2	6/2 sem.	1,5	4P-S
Filtre de réalité	0,2	Construction x 1,2	6/2 sem.	2	4P-S
Interface SISA mode chaud*	0,4	Construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
Interface SISA mode froid*	0,2	Coût de construction	6/2 sem.	0,5	4P-S
Mémoire active	Mp/1 000	200 ¥ le Mp	6/2 sem.	1	4P-S
Module de Vitesse d'E/S	0,1	Construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
MPCP	(Indice/10)	Construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
Point d'entrée externe	0,1	500 ¥	6/2 sem.	1	4P-S
Puce d'icône	0,1	Construction x 1,2	6/2 sem.	1,5	4P-S
Puce de persona (chaque)	0,2	Construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
Renfort	(Indice/10)	Construction x 1,2	6/2 sem.	1,5	4P-S

\* Inclut la sourdine RAS





## TABEAU DES PRIX DES COMPOSANTS DE CYBERTERMINAL

### Composants qui ont besoin de logiciel

Personaware	(Indice du MPCP) <sup>1</sup> x Multiplicateur de...
MPCP	8
Solidité ou Senseur	1
Masque ou Évasion	2
Masque avec SASS	3
<b>Caractéristiques de la console</b>	
SISA mode froid	1
SISA mode chaud	2
Renfort	8
Filtre de blo-réaction CCMI*	4
Filtre de réalité	8
Accroissement de Réponse	Niveau x 2

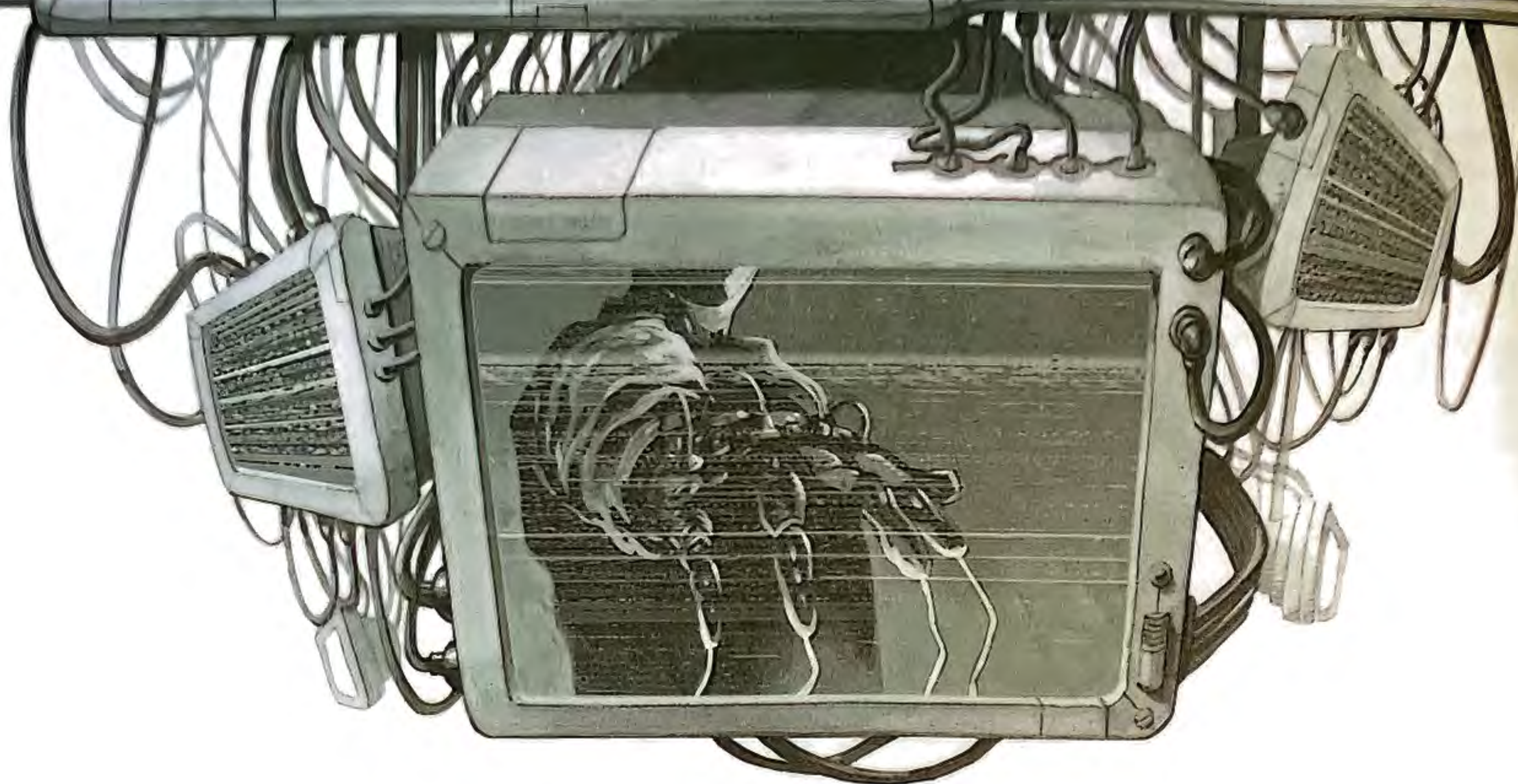
\* Ce coût n'inclut pas le biomoniteur

### Composants qui n'ont pas besoin de logiciel

Composants	Coût
Mémoire active	Mp. x 7,5 ¥
Vitesse d'E/S	Vitesse d'E/S x 35 ¥
Interface maser	3 000 ¥
Interface matricielle	35 ¥ + coût du câble
Composants Divers	ajoutez 10% au coût (voir p. 63)
Ports (FUP)	235 ¥
Sourdine RAS	(35 ¥ x MPCP) + 1 000 ¥
Amplificateur de signal	35 ¥ + Amplificateur de signal
Mémoire de stockage	Mp. x 6 ¥
Interface sans fil	
Cellulaire	(35 ¥ x (Indice de l'appareil) <sup>2</sup> ) + coût de l'appareil (p. 59)
Laser	3 060 ¥
Micro-ondes	5 560 ¥
Radio	(35 ¥ x (Indice de l'appareil) <sup>2</sup> ) + coût de l'appareil (p. 59)
Satellite	560 ¥ + coût de l'appareil (p. 59)
<b>Autres options</b>	
Tout commander en une fois	Jusqu'à 25% de remise
Composants câblés en dur	+10% du coût du composant câblé en dur ou +50% sur l'ensemble du cyber-terminal, ce qui revient le moins cher.



# LES UTILITAIRES



**L**es utilitaires sont les éléments vitaux des deckers. Ils sont également très utiles aux utilisateurs non deckers. Ce chapitre introduit un certain nombre de nouveaux utilitaires et décrit de nouveaux usages pour des utilitaires présentés à l'origine dans *SR3*.

**Multiplieur :** cette valeur est utilisée pendant la programmation (voir p. 76) pour déterminer la taille du programme.

**Options :** il s'agit des options de programmation de l'utilitaire (voir p. 83) qui peuvent servir à modifier l'utilitaire.

## NOUVEAUX UTILITAIRES

Ces utilitaires suivent les règles qui sont présentées sous *Utilitaires*, p. 217, *SR3*.

### UTILITAIRES OPÉRATIONNELS

Les utilitaires opérationnels assistent l'utilisateur dans la conduite d'opérations système. Pour plus de détails sur la nature et l'utilisation des utilitaires opérationnels, voir p. 217, *SR3*.

**Options :** tous les utilitaires opérationnels peuvent utiliser les options adaptabilité, bruit, bugs, compactage, DEDLAB, dissimulation, optimisation, robustesse, sensibilité et usage unique (voir *Options des utilitaires*, p. 83).





PRESCOTT





### Butoir

**Multiplificateur: 2**

**Opérations système:** Fixation de NA fantôme

Cet utilitaire est conçu pour bloquer en position ouverte un noeud d'accès fantôme de sorte qu'il ne puisse pas se fermer complètement et interrompre l'utilisateur. Il a aussi pour rôle de convaincre le NA qu'il est en fait fermé, afin de ne déclencher aucune alerte. Voir *Noeuds d'accès fantômes*, p. 120.

### Camouflage

**Multiplificateur: 3**

**Opérations système:** Dérivation de la piste matricielle

L'utilitaire de camouflage brouille par diverses techniques toute tentative d'un programme pour remonter la piste matricielle de l'utilisateur, par exemple en dissimulant les traces de l'utilisateur et en laissant de fausses pistes. Son indice de l'utilitaire s'ajoute au nombre de tours de base qu'il faut au cycle de localisation de la CI trace ou à un utilitaire de pistage pour localiser un utilisateur. Pour plus de détails, voir *CI trace*, p. 104.

Cet utilitaire réduit également le seuil de réussite des tests de système réalisés pour l'opération de dérivation de la piste matricielle.

### Cryptage

**Multiplificateur: 1**

**Opérations système:** Cryptage d'accès, cryptage de fichiers, cryptage d'esclave

Cet utilitaire encode des données électroniques, les transformant dans un format qui est illisible sans la clé cryptographique (ou un bon utilitaire de décryptage). Cryptage réduit le seuil de difficulté des Tests de Système réalisés dans le cadre d'un cryptage.

Pour plus d'informations sur le codage de données, voir p. 289, SR3.

### Désamorçage

**Multiplificateur: 2**

**Opérations système:** Désarmement de bombe matricielle

L'utilitaire de désamorçage est conçu pour neutraliser les bombes matricielles (voir p. 103), réduisant le seuil de difficulté des Tests de Système réalisés pour les désarmer.

### Dévation

**Multiplificateur: 3**

**Opérations système:** Annulation d'arrêt de serveur

L'utilitaire de dévation est utilisé pour éviter un plantage de système, et réduit le seuil de réussite des tests de système pour l'opération annulation d'arrêt de serveur.

### Évaluation

**Multiplificateur: 2**

**Opérations système:** Localisation de données négociables

L'utilitaire d'évaluation examine de larges échantillons de données pour y découvrir des renseignements de valeur, réduisant le seuil de réussite des tentatives pour trouver des données négociables dans un serveur.

Comme les utilitaires d'évaluation sont programmés pour dénicher des données qui sont chaudes sur le moment, ils deviennent rapidement obsolètes en raison de l'évolution de la demande sur le marché. Périodiquement (un mois en temps de jeu ou après chaque passe matricielle), lancez 1D6/2 (arrondir à l'entier inférieur) pour chaque utilitaire d'évaluation en possession de l'équipe et réduisez l'indice du programme d'un montant égal au résultat du jet.

Un decker qui dispose des copies sources d'un utilitaire d'évaluation peut l'améliorer avec de nouveaux paramètres de recherche. Cette amélioration représente le temps passé à entrer dans les paramètres du programme des analyses de marché, rumeurs, nouvelles, informations du monde des ombres et autres données diverses et variées. Toutefois, à la différence des améliorations standard (voir p. 80), augmenter un utilitaire d'évaluation nécessite la Compétence de connaissance Courtage de Données (ou un équivalent). Utilisez Courtage de Données au lieu d'Informatique (Programmation) pour augmenter l'utilitaire.

À la place, le meneur de jeu peut autoriser un personnage à dépenser des points de karma pour restaurer l'utilitaire d'évaluation. Un point de karma restaure un point d'indice.

Un personnage qui programme son propre utilitaire d'évaluation (voir *Programmation*, p. 76) ne peut pas le programmer avec un indice supérieur à sa compétence en Courtage de Données.





### Fureteur

**Multiplificateur: 2**

**Opérations système: Analyse d'opération**

Ce programme permet d'espionner une icône ciblée et de réduire le seuil de réussite du test de système de l'opération analyse d'icône.

### Miroir

**Multiplificateur: 3**

**Opération système: Leurre**

L'utilitaire miroir permet de cloner sa propre icône, réduisant le seuil de difficulté pour les tests de système de l'opération leurre.



### Nettoyage

**Multiplificateur: 2**

**Opérations système: Désinfection**

Cet utilitaire parcourt les systèmes infectés par des programmes vers pour les éradiquer. Il réduit le seuil de réussite des opérations système de désinfection, ainsi que des tests pour extraire des vers d'un programme, d'un fichier ou d'un MPCM (voir *Les vers*, p. 92).

### Plantage

**Multiplificateur: 3**

**Opérations système: Blocage d'opération système, plantage d'application, Plantage de serveur**

L'utilitaire de plantage est conçu pour miner le fonctionnement d'autres programmes, en envoyant des commandes d'annulation, en introduisant des erreurs et en les faisant bloquer. Il réduit les seuils de difficulté pour planter une application ou un serveur.

### Remodelage

**Multiplificateur: 2**

**Opérations système: Altération d'icône**

Dérivé des programmes utilisés par les concepteurs de système pour créer des environnements sculptés, l'utilitaire

de remodelage permet de changer de façon créative l'apparence d'une icône, en réduisant les seuils de réussite des tests requis pour cela.

Pour altérer l'icône d'un autre persona, d'un programme autonome, d'un agent, d'un sprite, d'un démon, d'un otaku ou d'un cogiciel, un personnage doit attaquer la cible en cybercombat en utilisant l'utilitaire de remodelage. La cible effectue un test d'indice d'icône contre l'indice de l'utilitaire de remodelage. Les succès de ce test réduisent les succès de l'attaquant. Chaque succès excédentaire de l'attaquant lui permet d'altérer un aspect de l'apparence de l'icône (par exemple: la couleur, la texture, les traits du visage, la résolution).

### Renifleur

**Multiplificateur: 3**

**Opérations système: Interception de données**

Cet utilitaire est conçu pour surveiller tout le trafic des données circulant à travers un sous-système, recherchant sélectivement des mots clef ou d'autres paramètres pré-établis. Il réduit le seuil de réussite des tests de système d'interception de données.

### Trianguleur

**Multiplificateur: 2**

**Opérations système: Triangulation**

L'utilitaire trianguleur effectue simultanément des requêtes sur de nombreux relais de liaison sans fil pour obtenir des informations sur la puissance et la qualité du signal en provenance et à destination d'un appareil sans fil particulier. Il analyse ensuite ces données et calcule la localisation physique de l'appareil. Dans le système d'un réseau cellulaire, cet utilitaire peut être utilisé pour repérer la position d'un téléphone cellulaire allumé. Quand il triangule une position, l'utilitaire trianguleur réduit le seuil de réussite des tests de système pour l'opération de triangulation.

### Validation

**Multiplificateur: 4**

**Opérations système: Annulation de compte, restriction d'icône, sortie d'historique, validation de compte**

L'utilitaire de validation est particulièrement utile pour effectuer des changements administratifs et pour accéder aux historiques du système, en réduisant le seuil de difficulté des tests de système réalisés pour ce type d'opérations.

### UTILITAIRES SPÉCIAUX

Les utilitaires spéciaux accomplissent des tâches spécifiques et n'affectent pas les opérations système.

**Options:** tous les utilitaires spéciaux peuvent utiliser les options adaptabilité, bugs, compactage, optimisation et robustesse (voir *Options des utilitaires*, p. 83).

### Connexion matricielle BattleTac

**Multiplificateur: 5**

L'utilitaire de connexion matricielle BattleTac permet à plusieurs utilisateurs matriciels d'échanger rapidement des données pour faciliter les opérations en équipe pendant un combat matriciel. Des informations sur le statut de l'utilisateur et de son cyberterminal, ainsi que toute information acquise par l'utilisation de programmes senseurs, d'opérations système etc, sont instantanément transmises à ceux qui font partie du réseau BattleTac. Les informations envoyées à un réseau BattleTac sont automatiquement accessibles à un utilisateur avec un utilitaire de connexion matricielle BattleTac.





Pour initier une connexion matricielle, chaque utilisateur qui prévoit de faire partie du réseau doit être relié via une opération d'appel télécom (p. 213, SR3). Toutefois, à la différence des opérations d'appel télécom ordinaires, l'opération surveillée est maintenue par l'utilitaire de connexion matricielle plutôt que par l'utilisateur. La communication via la connexion matricielle peut être surveillée par une opération d'écoute télécom.

Une connexion matricielle BattleTac permet aussi à un utilisateur d'employer sa compétence Tactique (Tactiques matricielles) pour obtenir un bonus d'initiative pour ses équipiers matriciels. Pour ce faire, l'utilisateur doit consacrer une Action complexe pour communiquer des ordres pendant sa dernière action d'un Tour de Combat, comme décrit p. 47 de *La Chair & Le Chrome*. Le seuil de réussite de ce test est 2, modifié par les modificateurs de blessure et de perception.

Un personnage dans la Matrice ne peut pas donner de bonus à des personnages qui ne sont pas dans la Matrice grâce à la connexion BattleTac, et vice versa.

Un personnage utilisant la connexion matricielle BattleTac ne peut échanger des données qu'avec un nombre d'équipiers égal, au maximum, à l'indice de l'utilitaire de connexion matricielle BattleTac.

#### Commande à distance

##### Multiplicateur: 3

Cet utilitaire, lorsqu'il est utilisé en combinaison avec un module d'émulation de commande à distance, permet à un utilisateur de contrôler ses drones ou les drones et composants d'un système de sécurité Interfacé. L'utilisateur doit être en communication avec le drone, soit via le SSCF (simsense en circuit fermé), soit par une console de commande à distance, soit enfin via une liaison sans fil.

L'utilisateur qui contrôle un drone par le biais de cet utilitaire ne peut le commander qu'en mode "poste du capitaine" et il ne peut utiliser ni la Réserve Matricielle ni la Réserve de Contrôle. Pour plus d'informations sur les utilisateurs d'ordinateurs et l'interfaçage, voir p. 28.

#### Compactage

##### Multiplicateur: 2

L'utilitaire de compactage réduit de 50% la taille des données qui sont chargées ou déchargées. Un fichier de 100 Mp serait ainsi ramené à 50 Mp, ce qui réduirait le temps nécessaire pour le charger ou le décharger. La taille maximale d'un fichier compactable par ce programme est égale à son indice x 100 Mp.

Le cyberterminal doit comporter suffisamment de mémoire active pour pouvoir accueillir la taille décompactée d'un utilitaire compacté en train d'être chargé. S'il n'en a pas assez, il ne peut accomplir l'opération de changement de mémoire. 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 pour 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.

#### Gardien

##### Multiplicateur: 2

L'utilitaire gardien est un programme de contrôle d'accès qui interdit aux personnes non autorisées d'utiliser un cyberterminal.



Pour chaque tranche de 2 points d'indice de l'utilitaire, l'utilisateur peut choisir une des méthodes suivantes d'identification et d'authentification :

- Mot de passe ou clef.
- Identification biométrique (empreinte digitale, rétiniennne et ainsi de suite) – nécessite d'avoir un scanner relié.

L'utilitaire refuse automatiquement l'accès en cas d'échec à l'identification. De plus, l'utilisateur peut spécifier une des réponses suivantes à une tentative d'accès au cyberterminal sans autorisation :

- Envoyer une alarme par la Matrice ou une liaison sans fil.
- Déclencher un appareil relié (comme une mine).
- Infliger une décharge électrique à l'utilisateur non autorisé, de (indice du gardien) M Étour de dégâts.

#### Liaison cellulaire

##### Multiplicateur: 1

L'utilitaire de liaison cellulaire est nécessaire pour établir une connexion sans fil pour communications cellulaires avec son cyberterminal via une interface cellulaire (voir p. 58). L'indice de l'Interface doit être inférieur ou égal à l'indice du programme de liaison.

#### Antenne laser

##### Multiplicateur: 1

L'utilitaire d'antenne laser permet de connecter son cyberterminal à une interface laser (p. 58) et d'établir une liaison de communications avec un récepteur laser (voir p. 34). La Vitesse d'E/S par cette liaison ne peut dépasser l'indice de l'utilitaire x 100.

#### Antenne micro-ondes

##### Multiplicateur: 1

L'utilitaire d'antenne micro-ondes permet de connecter son cyberterminal à une interface micro-ondes (p. 59) et d'établir



une liaison de communications avec un récepteur micro-ondes (voir p. 34). La Vitesse d'E/S par cette liaison ne peut dépasser l'indice de l'utilitaire x 100.

#### Antenne radio

**Multiplicateur: 1**

L'utilitaire d'antenne radio permet d'établir une connexion sans fil radio avec son cyberterminal via une interface radio (voir p. 59). L'indice de l'interface doit être inférieur ou égal à l'indice du programme de liaison.

#### Antenne satellite

**Multiplicateur: 2**

L'utilitaire d'antenne satellite contient une base de données de positions de satellite et de protocoles de transpondeur, permettant de connecter son cyberterminal à une interface d'antenne satellite et d'établir une liaison de communications avec un satellite orbital (voir p. 34). L'indice de l'interface doit être inférieur ou égal à l'indice du programme de liaison.

#### Liaison maser

**Multiplicateur: 1**

L'utilitaire de liaison maser permet de connecter son cyberterminal à une interface maser (p. 57) et d'établir une liaison de communications par une connexion à un réseau énergétique maser (voir p. 32). La Vitesse d'E/S par cette liaison ne peut dépasser l'indice de l'utilitaire x 100.

### UTILITAIRES OFFENSIFS

Les utilitaires offensifs sont des programmes de type virus conçus pour être utilisés contre une autre icône. Un utilisateur désespéré peut improviser (p. 122) un programme d'attaque (p. 219, SR3), mais c'est le seul utilitaire offensif qu'il peut programmer sur le vif en cours de run.

**Cibles:** précise les cibles que chaque utilitaire peut attaquer. "Programmes autonomes" fait référence aux structures autonomes stupides, intelligentes et aux agents.



#### Érosion (entrave, œillère, poison, révélation)

**Multiplicateur: 3**

**Cibles:** persona, structures autonomes, cogiciels

**Options:** Adaptabilité, aire d'effet, bugs, DEDLAB, robustesse, sélectivité, usage unique, optimisation, visée

L'utilitaire d'érosion attaque un indice persona précis de l'icône ciblée, de façon similaire à la CI crippler. Érosion possède quatre versions (chaque version est un utilitaire à part entière):

- entrave attaque l'indice d'Évasion
- œillère attaque l'indice de Senseur
- poison attaque l'indice de Solidité
- révélation attaque l'indice de Masque

Si l'attaque est réussie, la cible doit effectuer un test en utilisant l'indice du programme persona affecté contre un seuil de réussite égal à l'indice de l'utilitaire d'érosion. Chaque succès obtenu diminue le nombre de succès de l'attaquant; s'il est réduit à 0, l'attaque n'a aucun effet.

Réduisez l'indice de persona de la cible de 1 point par tranche de 2 succès excédentaires obtenus par l'attaquant (si 1 seul succès excédentaire est obtenu, l'attaque ne réussit pas à réduire l'indice du persona approprié de la cible).

L'utilitaire d'armure ne protège pas contre l'érosion.

#### Phacochère

**Multiplicateur: 3**

**Cibles:** persona

**Options:** Adaptabilité, bugs, DEDLAB, robustesse, sélectivité, usage unique, optimisation, visée

L'utilitaire phacochère bombarde le cyberterminal de requêtes systèmes, de pings, de paquets de données et d'autres envois. Ce flot de données entrantes submerge la mémoire active du cyberterminal, la forçant à gérer un barrage d'informations aberrantes. Ce drainage de mémoire active commence à encombrer tous les utilitaires en fonction, les faisant planter.

Lorsqu'un decker touche son adversaire avec un programme phacochère, la cible doit effectuer un test de MPCP (Indice de phacochère). Le renfort réduit le seuil de difficulté de ce test. Chaque succès obtenu diminue le nombre de succès de l'attaquant; s'il est réduit à 0, l'attaque du phacochère n'a aucun effet.

Si l'attaquant obtient des succès excédentaires, divisez-les par 2 (arrondi à l'entier inférieur). Le résultat est le nombre d'utilitaires en fonction que le phacochère a fait planter. Le programme de plus haut indice plante le premier, suivi du programme avec l'indice le plus élevé ensuite et ainsi de suite. Pour les utilitaires avec l'option robustesse, considérez que leur indice est réduit de l'indice de robustesse. Si deux utilitaires ont le même indice, choisissez au hasard celui qui tombe.

L'utilisateur peut effectuer une opération de modification de mémoire pour recharger ses programmes plantés par un phacochère. L'utilitaire d'armure n'a aucun effet contre le programme phacochère.

*Un membre de gang de la Matrice tombe sur Grid Reaper alors qu'il passe dans un serveur public, et l'attaque avec un utilitaire phacochère d'indice 6. Le decker du gang obtient le score ahurissant de 7 succès à son test d'attaque. Grid Reaper lance ses 8 dés de MPCP contre un seuil de réussite de 3 (indice 6 du phacochère – son Renfort de 3). Il manque de chance, n'obtenant que 4 succès. Le decker du gang totalise donc 3 succès*





excédentaires, ce qui veut dire qu'il plante un des utilitaires de Grid Reaper.

Les utilitaires les plus élevés de Grid Reaper sont son invisibilité-8 et mystification-6. Son utilitaire d'invisibilité a un indice de robustesse de 2, cependant, donc son indice effectif contre le phacochère est 6 (8-2). Comme les deux utilitaires sont en pratique de même indice, il choisit au hasard. L'utilitaire d'invisibilité mord la poussière.

#### Rouleau compresseur

**Multiplificateur:** 3

**Cibles:** Kamikaze, kamikaze plus

**Options:** Adaptabilité, bugs, DEDLAB, discrétion, robustesse, usage unique, optimisation, visée

L'utilitaire rouleau compresseur est conçu pour détruire des programmes kamikazes. Une attaque réussie contre une CI kamikaze avec cet utilitaire inflige des dommages (indice)F. Planter une CI kamikaze à l'aide d'un rouleau compresseur augmente le pointage de sécurité, sauf si l'utilitaire est équipé de l'option discrétion ou si le decker efface la CI selon les règles standard.

L'utilitaire est immunisé contre les effets destructeurs des programmes kamikazes.

#### UTILITAIRES DÉFENSIFS

Les utilitaires défensifs sont conçus pour protéger l'utilisateur en cybercombat.

##### Bouclier

**Multiplificateur:** 4

**Option:** Adaptabilité, bugs, optimisation, robustesse

Le bouclier permet de parer les attaques en cybercombat. Lorsqu'une attaque affecte l'icône de l'utilisateur, celui-ci peut effectuer un test de bouclier contre un seuil de réussite égal à la compétence de l'attaquant (compétence d'Informatique pour un decker, valeur de Sécurité du système pour une CI, valeur du DEDLAB pour une structure autonome, etc.). Réduisez les succès excédentaires de l'attaquant du nombre de succès obtenus au test de bouclier.

L'utilitaire bouclier est efficace contre tous les utilitaires offensifs et toutes les attaques des programmes CI.

Un programme bouclier perd 1 point d'indice à chaque usage, que ce dernier ait été ou non couronné de succès. Il est possible de charger une copie neuve de l'utilitaire par une opération de modification de mémoire.

##### Restauration

**Multiplificateur:** 3

**Options:** Adaptabilité, bugs, DEDLAB, robustesse, usage unique, optimisation

L'utilitaire de restauration est conçu pour étayer et reconstruire les programmes persona. En pratique, il répare les dégâts causés aux attributs d'une icône, comme les dommages infligés par une CI crippler ou certains utilitaires offensifs. Le programme ne peut pas réparer les dommages permanents sur des puces de persona causés par des CI grises ou noires.

Pour utiliser le programme de restauration, l'utilisateur consacre une Action Complexe pour effectuer un test de restauration contre un seuil de réussite égal à l'indice du programme responsable des dommages. Si l'icône a été frappée par différents programmes, des programmes comme acide-4 et poison-6, utilisez le plus élevé des indices.

L'utilitaire répare 1 point de dommages par tranche de 2 succès obtenus au test de restauration.

#### NOUVEAUX USAGES POUR LES UTILITAIRES DE SR3

Nombre des utilitaires présentés dans SR3 ont des applications inédites, basées sur les nouvelles règles et caractéristiques de la Matrice développées dans ce livre. Voici ces nouveautés.

##### UTILITAIRES OPÉRATIONNELS

**Options:** tous les utilitaires opérationnels peuvent utiliser les options adaptabilité, bruit, bugs, compactage, DEDLAB, dissimulation, optimisation, robustesse, sensibilité et usage unique (voir *Options des utilitaires*, p. 83).

##### Catalogue

Cet utilitaire peut aussi être employé pour modifier le seuil de réussite de l'opération système de pistage d'adresse MXP.

##### Relocalisation

En plus d'être utile contre l'utilitaire de pistage, l'utilitaire de relocalisation réduit également les seuils de réussite des tests de système effectués pour vaincre les programmes CI trace qui ont commencé leur cycle de localisation (voir *CI trace*, p. 104).

##### Scanner

L'utilitaire scanner réduit également le seuil de réussite des tests de système pour les opérations localisation d'utilisateur dinosaure, localisation de structure autonome et scannage d'icône.

##### UTILITAIRES SPÉCIAUX

**Options:** tous les utilitaires spéciaux peuvent utiliser les options adaptabilité, bugs, compactage, optimisation et robustesse (voir *Options des utilitaires*, p. 83).







#### Pistage

L'utilitaire pistage peut être employé pour pister des structures autonomes, des agents, des sprites, des démons et même des cogiciels et des IA, de la même manière qu'il est utilisé contre les persona.

#### UTILITAIRES OFFENSIFS

##### Attaque

**Cible:** cet utilitaire sert aussi à cibler des structures autonomes, des agents, des sprites, des démons, des cogiciels et des IA.

**Options:** adaptabilité, aire d'effet, bugs, chasse, DEDLAB, discrétion, limitation, optimisation, pénétration, robustesse, sélectivité, usage unique, visée.

##### Killjoy

**Cible:** persona

**Options:** adaptabilité, bugs, optimisation, robustesse, sélectivité, usage unique, visée.

L'utilitaire killjoy est incroyablement difficile à programmer. L'indice maximum qui peut être programmé est égal à la moitié de la compétence Informatique (Programmation)

du programmeur, arrondie à l'entier supérieur.

Cet utilitaire peut être employé par des cogiciels, mais ne peut être chargé dans une structure autonome, un agent, un sprite ou un démon.

##### Marteau noir

**Cible:** persona

**Options:** adaptabilité, bugs, optimisation, robustesse, sélectivité, usage unique, visée.

L'utilitaire marteau noir est, lui aussi, incroyablement difficile à programmer. L'indice maximum qui peut être programmé est égal à la moitié de la compétence Informatique (Programmation) du programmeur, arrondie à l'entier supérieur.

Cet utilitaire peut être employé par des cogiciels, mais ne peut être chargé dans une structure autonome, un agent, un sprite ou un démon.

##### Ralentissement

**Options:** adaptabilité, aire d'effet, bugs, DEDLAB, optimisation, robustesse, sélectivité, usage unique, visée.

La CI trace est également vulnérable à l'utilitaire de ralentissement pendant le cycle de chasse.

#### UTILITAIRES DÉFENSIFS

##### Armure

**Options:** adaptabilité, bugs, optimisation, robustesse

Lorsque l'utilitaire d'armure est utilisé contre des utilitaires offensifs avec l'option aire d'effet, augmentez son indice de +2.

##### Médic

**Options:** adaptabilité, bugs, DEDLAB, optimisation, robustesse

##### Verrouillage

**Options:** adaptabilité, bugs, optimisation, robustesse, usage unique

##### Volle

**Options:** adaptabilité, bugs, optimisation, robustesse, usage unique



# LA PROGRAMMATION

**P**our créer un programme, qu'il s'agisse de l'utilitaire d'un decker, d'une application fait maison ou d'une CI dernier cri, l'utilisateur doit passer du temps à pondre le code. Ce qui implique typiquement des jours voire des semaines à se brancher, à construire le code, à le déboguer, le réécrire et le tester avant que le programme soit finalisé et prêt à l'usage.

En plus de la décomposition de la procédure de programmation, ce chapitre détaille également les options disponibles pour certains types de programmes, séries de commandes, vers, structures autonomes et agents.

## LE TEST DE PROGRAMMATION

Programmer nécessite un test d'Informatique (Programmation) pour accomplir le travail. Chaque tâche de programmation requiert un temps de base pour la finir. L'utilisation d'un plan de programme, de certains outils et environnement de programmation peuvent modifier ce test. Le fait d'inclure des options de programme précises affecte également le test.

## INDICES DE PROGRAMME

Sauf exception explicite, un programmeur ne peut pas écrire un programme avec un indice non modifié supérieur à sa compétence Informatique (Programmation).

L'indice des programmes persona d'un cyberterminal ou d'un cyberdeck ne doit pas dépasser la compétence Informatique (Programmation) du programmeur multiplié par 1,5 (arrondi à l'entier inférieur).

## TAILLE DE PROGRAMME

La taille d'un programme est égale au carré de son indice multiplié par le multiplicateur du programme fourni avec la description du programme. Le Tableau des Tailles des Programmes (p. 78) présente des tailles précalculées pour des programmes dont les indices vont de 1 à 14 et les multiplicateurs jusqu'à 10.

Si de quelconques modificateurs réduisent l'indice effectif d'un programme à moins de 1, utilisez un indice de 1 pour déterminer le temps de conception et les exigences en mémoire.

## Mégapulses

Toutes les tailles de programme sont exprimées en mégapulses (Mp). La définition exacte d'une mégapulse (à part 1 million de pulses) reste volontairement abstraite, et sert de mesure arbitraire pour la mémoire informatique.

## TEMPS DE BASE POUR LA PROGRAMMATION

Le temps de base nécessaire pour écrire un programme est égal à la taille en Mp du programme, en jours. N'oubliez pas d'y inclure toutes les augmentations de taille des options de programme.









PLAN DE DÉVELOPPEMENT

Un plan de développement est un schéma généré par un programmeur pour détailler les étapes qui seront nécessaires pour créer une structure de code solide et efficace. Pour générer un plan de développement, le personnage doit utiliser une compétence de connaissance en Conception de Programmes appropriée, comme Conception d'Utilitaires de Combat, Conception d'Utilitaires Opérationnels, Conception de Code pour Cyberterminal et ainsi de suite (voir p. 25). Il effectue un test avec cette compétence contre un seuil de réussite 4, en appliquant les modificateurs du Tableau du Plan de Développement (p. suivante).

Chaque succès obtenu à la création du plan de développement fournit un modificateur de seuil de réussite de -1 au test d'Informatique (Programmation).

Créer un plan de développement prend un nombre d'heures égal à l'indice du programme, +1 par option, multiplié par le multiplicateur de taille du programme. Un plan de développement nécessite un nombre de Mp égal à la taille du programme/10 (arrondi à l'entier inférieur).

ACCESSOIRES DE PROGRAMMATION

Pour écrire un programme, il faut - au minimum - disposer d'un ordinateur avec une mémoire active et de stockage supérieures ou égales chacune à la taille du programme. N'importe quel ordinateur fait l'affaire, du cyberterminal à un ordinateur de bureau, tant qu'il a la mémoire requise.

Si l'ordinateur utilisé a le double de la mémoire requise, il fournit un modificateur de seuil de réussite de -2 au test d'Informatique (Programmation).

Outil de programmation

Un personnage peut également améliorer sa programmation en utilisant un outil de programmation de logiciel. Cet outil doit être lancé sur un ordinateur, et il fournit un certain nombre d'outils de programmation comme des éditeurs intelligents, des lots de bibliothèques, des optimisateurs de code, des compilateurs dynamiques, des dévermineurs de code source et autres assistants virtuels. La plupart des outils de programmation sont conçus comme un véritable environnement virtuel auquel le personnage peut se connecter, lui permettant de programmer en manipulant des menus et des icônes représentant des fonctions, du code et des caractéristiques de base.

Les outils de programmation ont chacun un indice, qui est appliqué comme des complémentaires au test d'Informatique (Programmation) du programmeur. Un personnage ne peut recevoir plus de des complémentaires qu'il n'a en compétence Informatique (Programmation).

Notez que la mémoire occupée par l'outil de programmation est considérée comme disponible pour déterminer si l'ordinateur a le double de la mémoire du programme.

Comme l'outil de programmation est un programme en soi, il est possible pour un personnage de programmer son propre outil de programmation. Un personnage ne peut programmer un outil de programmation avec un indice supérieur à sa propre compétence Informatique (Programmation). Les outils de programmation ont un multiplicateur de 15. Ils peuvent aussi être programmés avec l'option génération automatique de code (voir p. 87).

La taille des outils de programmation d'indice 1 à 10 est listée dans le Tableau d'Outil de Programmation p. suivante). Voir *Acheter des programmes*, p. 94, pour déterminer le coût et la disponibilité d'un outil de programmation.

Programmation en unité centrale

Un programmeur peut aussi bénéficier d'un environnement de programmation dans l'unité centrale d'un serveur. Les environnements de programmation sont, en résumé, des outils de programmation conçus spécialement pour des unités centrales de serveur. Contrairement aux outils, les environnements n'ont pas d'indices propres; on utilise à la place la valeur de sécurité du système sur lequel ils opèrent.

Pour avoir accès à un environnement de programmation en unité centrale, un personnage doit, soit acheter du temps de programmation, soit s'introduire dans le système et y dérober du temps.

Le tarif habituel pour une journée de programmation est égal à la valeur de sécurité du serveur x 100 ¥. Naturellement, les serveurs officiels exigent une preuve d'identité (SIN inclus) et de signer des décharges; certains imposent même un contrat ou un paiement d'avance. Certains ont la réputation de surveiller ceux qui utilisent leurs systèmes, soit pour empêcher des deckers d'écrire du code illégal, soit pour dérober le code à leurs propres fins.

TABLEAU DES TAILLES DES PROGRAMMES

Indice de programme	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	1000
11	121	242	363	484	605	726	847	968	1089	1210
12	144	288	432	576	720	864	1008	1152	1296	1440
13	169	338	507	676	845	1014	1183	1352	1521	1690
14	196	392	588	784	980	1176	1372	1568	1764	1960





Pour dérober du temps de programmation, le personnage doit s'introduire dans le système et valider un compte qui lui permet d'utiliser l'environnement de programmation. Il peut alors utiliser le serveur jusqu'à ce que la sécurité du système remarque que quelque chose cloche avec le compte.

Comme les outils de programmation, un environnement de programmation ajoute un nombre de dés complémentaires égal à la valeur de sécurité du serveur au test d'Informatique (Programmation) du personnage. La programmation en unité centrale réduit également le seuil de réussite d'un montant basé sur le code de sécurité du serveur: -1 pour un bleu, -2 pour un Vert, -3 pour un Orange et -4 pour un Rouge. Comme les unités centrales ont généralement de la mémoire à profusion, elles procurent aussi un modificateur supplémentaire de mémoire de -2.

Un personnage peut utiliser un environnement de programmation dans une unité centrale tant que son Indice ne dépasse pas deux fois sa compétence d'Informatique (Programmation).

### LE TEST D'INFORMATIQUE

Pour déterminer le degré de succès de la programmation, le personnage effectue un test d'Informatique (Programmation) contre un seuil de réussite égal à l'Indice non modifié du programme (sans inclure les changements d'Indice dus aux options). Appliquez tout modificateur approprié du Tableau des Modificateurs de Programmation.

Un nombre de dés complémentaires peuvent être ajoutés à ce test, égal à l'Indice de l'outil de programmation ou à la valeur de sécurité de l'environnement de programmation utilisé. La Réserve Matricielle est exclue de ce test, mais pas la Réserve de Travail.

Si le personnage rate le test, le meneur de jeu lance 2D6 et divise le temps de base par le résultat (arrondi à l'entier inférieur). Ce nombre est égal au nombre de jours que le personnage passe à programmer avant de comprendre que la conception est irrémédiablement défectueuse et qu'elle doit être recommencée.

### LA DURÉE DU TRAVAIL

Divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus au test d'Informatique (Programmation). Le résultat est le temps que la programmation prend, exprimé en jours.

Comme pour la construction d'un cyberterminal, un jour de travail équivaut à 8 h de labeur d'affilée. Pour plus de détails, voir *Le temps*, p. 55.

Notez qu'un personnage ne sait pas combien de temps lui prendra la programmation, même si le joueur le sait. Il ne peut que l'estimer. En fait, le meneur de jeu peut choisir de faire le test pour le joueur, de façon à le laisser, lui aussi, dans le flou.

### TABEAU DU PLAN DE DÉVELOPPEMENT

Situation	Modificateur
Indice de programme 1-4	-1
Indice de programme 5-9	+0
Indice de programme 10+	+1
Chaque option de programme	+1

### TABEAU D'OUTIL DE PROGRAMMATION

Indice	Taille (en Mp)
1	15
2	60
3	135
4	240
5	375
6	540
7	735
8	960
9	1 215
10	1 500

Jeff décide de concocter le meilleur utilitaire attaque-G qu'il puisse créer. Sa compétence Informatique est de 6, donc l'Indice maximum qu'il peut programmer est 6. Il décide de donner à l'utilitaire l'option Visée, ce qui augmente son Indice de conception de 2 pour un total de 8. Les utilitaires attaque-G ont un multiplicateur de 4, donc la taille de conception du programme est de 256 Mp. Le temps de base pour écrire le programme est de 256 jours.

La première étape que Jeff entreprend est de créer un plan de développement. Il utilise sa compétence de Conception d'Utilitaires de Combat d'Indice 4 contre un seuil de réussite de 4, modifié à 5 par l'option ajoutée. Il obtient 3 succès, qui réduiront de -3 son test de programmation.

Créer ce plan lui prend 28 heures (Indice 6 + 1 option = 7 x le multiplicateur de 4 = 28). Terminé, le plan occupe 25 Mp (256/10 = 25,6 arrondi à l'entier inférieur).

Pour commencer à écrire l'utilitaire, Jeff a besoin d'un ordinateur avec suffisamment de mémoire – au moins 256 Mp. Il possède déjà un ordinateur avec 1 000 Mp (active et de stockage), donc il est paré. Comme il a le double de la mémoire requise, il recevra un autre modificateur de -2 à son test de programmation. Jeff possède également un outil de programmation d'Indice 5 sur son ordinateur, ce qui lui fournira 5 dés complémentaires à son test de programmation.

Jeff a une compétence Informatique 6, il lance donc 6 dés (plus 5 dés complémentaires) lorsqu'il effectue son test. Son seuil de réussite est l'Indice non modifié du programme - 6 – modifié par les succès de son plan de développement (-3) et de sa mémoire doublement suffisante (-2) à 2 (6 - 5 = 1, ramené au seuil de réussite minimum de 2).

Jeff obtient 8 succès. La durée du travail est de 32 jours. Il faut donc un peu plus d'un mois à Jeff pour terminer l'utilitaire.

### LES ÉQUIPES DE DÉVELOPPEMENT

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

### TABEAU DES MODIFICATEURS DE PROGRAMMATION

Situation	Modificateur
L'ordinateur a le double de la mémoire requise	-2
Chaque succès obtenu par le plan de programme	-1
Aucun plan de programme n'est préparé	+2
Programmation en unité centrale	
Serveur bleu	-1
Serveur vert	-2
Serveur orange	-3
Serveur rouge	-4





d'Informatique (Programmation) du meilleur de ses membres. L'indice maximum des programmes que peut créer l'équipe est égal à l'indice de la meilleure compétence en Informatique (Programmation) du groupe.

Quand vient le moment d'effectuer le test d'Informatique (Programmation), ne faites qu'un test pour toute l'équipe. Utilisez un nombre de dés égal à la moyenne de leurs compétences Informatique (Programmation), arrondie à l'entier inférieur. Si un quelconque membre de l'équipe a une Réserve de Travail, ajoutez-la à la compétence du personnage avant de calculer la moyenne.

Divisez la durée de travail pour la programmation en équipe par le nombre d'équipiers + 1, en arrondissant à l'entier supérieur. Le résultat est le nombre minimum de jours pendant lesquels chacun doit travailler sur la programmation. Chaque équipier doit avoir les ressources informatiques minimum requises pour travailler sur le programme.

*Quatre personnages décident de se rassembler pour travailler sur un programme. Leurs compétences individuelles sont Informatique 5, Informatique 2, Informatique 6 (Programmation 8) et Informatique 7. L'indice de compétence le plus élevé de leur groupe est 8, donc l'équipe peut avoir 4 (8/2) membres, et l'indice de programme maximum qu'ils peuvent produire est 8.*

*L'équipe décide d'écrire un utilitaire d'arumre-8, qui a une taille de 192 Mp. Chacun a un ordinateur avec plus de 384 Mp (192 x 2) de mémoire disponible et un exemplaire d'un outil de programmation d'indice 2 (la plupart ont un outil d'indice plus élevé, mais le personnage avec la compétence Informatique 2 ne peut pas en utiliser un avec un indice supérieur à 2). Ils ont également un plan de développement à partir duquel travailler qui a été*

*généralisé par l'un d'eux avec 2 succès (-2 à leur seuil de réussite de programmation).*

*Le temps de base pour programmer l'utilitaire est de 192 jours. La moyenne des compétences Informatique (Programmation) de l'équipe est 5 (5 + 2 + 8 + 7 = 22, 22/4 = 5,5, arrondi à l'entier inférieur à 5), donc l'équipe lance 5 dés pour le test, plus 2 dés complémentaires. Le seuil de réussite est 4 (8, -2 pour avoir le double de la mémoire requise et -2 encore pour le plan de développement). L'équipe obtient 6 succès, la durée du travail est donc de 32 jours (192/6).*

*Chaque équipier doit travailler sur le programme pendant au moins 7 jours (32/[4 + 1], arrondi à l'entier supérieur).*

#### LE CODE FINI

Une fois qu'un programmeur est arrivé au bout de la durée de la tâche, le travail est terminé et il a maintenant une copie du programme en code source. Comme décrit p. 291, SR3, le code source doit être utilisé pour créer des copies du programme en code objet, qui sont ce qui est utilisé en pratique par le personnage. Le code objet est généralement gravé dans des puces à mémoire optique, ce qui nécessite un test de cuisson, tel que décrit p. 55.

Pour pouvoir copier, améliorer ou modifier le programme, il faut avoir le code source du programme.

#### AMÉLIORATION

Si un personnage a le code source d'un programme, il peut tenter d'augmenter son indice en l'améliorant. Un personnage peut aussi améliorer un programme en ajoutant des options au lieu d'augmenter l'indice du programme. Un personnage peut également décider de diminuer l'indice d'un





TABLEAU DE TEST DE BUG

**Situation**

Difficulté du programme  
Indice du programme inférieur à la moitié de la compétence du personnage  
Options du programme  
Programmé par une équipe  
Programmé en unité centrale  
Chaque succès pas utilisé pour réduire le temps de base  
Langage de programmation

**Modificateur**

- (Indice du programme/2, arrondi à l'entier supérieur)  
+3  
- (nombre d'options/2, arrondi à l'entier supérieur)  
- (nombre de membres/2, arrondi à l'entier supérieur)  
+2  
+3  
voir ci-dessous

**Langage de programmation**

**Modificateur au test de bug**

HoloLISP	+0
InterMod	+4
MatComDev	+2
MCT Iconix 7	-1 par option
Metacomm	-3
Novatech VRDrive 3	+1
Oblong	+3
Renraku Teng	-5

**Autre effet**

Aucun  
-1 à l'indice effectif du programme  
+1 au test Informatique (Programmation)  
-1 au test Informatique (Programmation)  
-2 au test Informatique (Programmation)  
+2 pour le Tableau de Dysfonctionnement (si utilisé)  
+2 au test Informatique (Programmation)  
Temps de base divisé par 2

programme ou de lui retirer des options. En termes de jeu, toutes ces procédures sont considérées comme de "l'amélioration" et nécessitent un test de programmation.

Pour déterminer le temps de base d'une amélioration, calculez d'abord le temps de base pour le programme comme s'il s'agissait de le programmer de zéro (voir Temps de base pour la programmation, p. 76). Calculez ensuite le temps de base pour écrire la version actuelle du programme. Enfin, soustrayez le temps de base pour la version courante du temps de base pour la version améliorée. Le résultat est le temps de base nécessaire pour l'amélioration.

Le temps de base minimum pour une amélioration est égal à 25% du temps de base qu'il aurait fallu pour écrire le programme du début. Si une amélioration de programme donnait une taille de programme égale à la taille d'origine du programme, utilisez ce temps de base minimum.

Les règles de programmation détaillées plus haut s'appliquent au test d'Informatique (Programmation) imposé par l'amélioration.

**RÈGLE OPTIONNELLE: LES BUGS**

Comme tout développeur de logiciel commercial pourra vous le dire, il est pratiquement impossible d'écrire du code complètement exempt d'erreurs. On prétend souvent qu'il y a 15 bugs pour 100 lignes de code. Les fabricants font généralement passer leur logiciel par une phase de test pour en retirer les bugs les plus graves, mais les personnages qui bidouillent leur propre code à la maison ont rarement ce luxe. De tels personnages découvrent typiquement leurs erreurs de codage à la dure.

Si cette règle optionnelle est utilisée, chaque fois que le personnage écrit un programme il existe une possibilité qu'il soit buggé. Naturellement, ces bugs se manifesteront au moment le plus inopportun.

**Le test de bug**

Chaque fois qu'un personnage programme un logiciel, le meneur de jeu effectue un Test Ouvert en utilisant la compétence Informatique (Programmation) du personnage; pour les équipes de programmation, utilisez la moyenne de leurs

compétences. Le résultat est le facteur d'occurrence – la fréquence à laquelle les bugs du programme causeront des problèmes durant son exécution. À chaque (occurrence) utilisations du programme, le meneur de jeu fait un jet sur le Tableau de Dysfonctionnement (p. suivante).

Un personnage peut intentionnellement prendre plus de temps lors de la programmation pour développer un produit contenant moins de bugs. Au lieu d'utiliser des succès du test d'Informatique (Programmation) pour réduire la durée du travail, des succès peuvent être sacrifiés pour le déverminage. Chaque succès utilisé de cette façon ajoute +3 au Test Ouvert.

Le meneur de jeu peut appliquer plusieurs autres modificateurs au Test Ouvert, comme le montre le Tableau de Test de Bug.

**Langage de programmation**

Les développeurs de logiciels de 2061 utilisent une grande variété de langages de programmation, chacun avec ses avantages et ses défauts. Certains langages de programmation sont connus pour leur plus grande efficacité et leur moindre tolérance aux bugs par rapport à d'autres, mais ils ont typiquement d'autres inconvénients, comme plus longs ou plus difficiles à utiliser.

Lorsque cette règle optionnelle est utilisée, le personnage doit annoncer dans quel langage il programme le logiciel. Il doit connaître le langage de programmation; chaque langage est gouverné par une Compétence de Langage équivalente.

Chaque langage fournit un modificateur au Test Ouvert pour l'occurrence de bug, et peut également avoir d'autres effets sur le procédé de programmation, listés dans le Tableau de Test de Bug.

Un programme écrit dans un langage spécifique ne peut être amélioré qu'avec ce langage.

**Utilisation du Tableau de Dysfonctionnement**

Lorsqu'un personnage utilise un programme pour énième fois (où  $n$  = le facteur d'occurrence), les bugs du programme causent un dysfonctionnement. À un moment, pendant l'utilisation du programme, le meneur de jeu devrait faire un jet sur le Tableau de Dysfonctionnement. Le moment exact est laissé





## TABEAU DE DYSFONCTIONNEMENT

Résultat	Effet
2	<b>Dysfonctionnement mineur.</b> Le programme tourne, mais à efficacité réduite. Réduisez son indice effectif de 1 (indice minimum de 1).
3-4	<b>Dysfonctionnement majeur.</b> Un dysfonctionnement plus grave se produit, faisant chuter les performances du programme. Réduisez son indice effectif de moitié (arrondi à l'entier inférieur) pour un indice minimum de 1.
5-6	<b>Défaut de protection généralisé.</b> Le programme plante. Pour être utilisé à nouveau, il doit être rechargé.
7-8	<b>Erreur d'exécution.</b> Le programme plante à cause d'une erreur irrattrapable et ne peut être rechargé (l'ordinateur doit être relancé). Traitez ce résultat comme si le programme avait été planté par une CI Kamikaze Plus (voir p. 226, SR3).
9-10	<b>Erreur d'allocation de ressources.</b> Le programme plante, en prenant une partie de la mémoire active avec lui. Il ne peut être rechargé, mais il continue à occuper la même place mémoire; cela dure jusqu'à ce que la machine soit relancée.
11+	<b>Plantage du système!</b> Le programme provoque une opération fatale dans l'ordinateur. Pour les cyberterminaux, divisez ce résultat par 2 (arrondi à l'entier inférieur) et appliquez ce nombre en cases dans le Moniteur de Condition du persona. Les autres ordinateurs plantent immédiatement avec ce résultat.

à son appréciation, mais devrait être choisi pour que ce jet crée une situation dramatique ou amusante.

Pour faire le jet sur le Tableau de Dysfonctionnement, le meneur de jeu lance 2D6 et additionne les résultats. La Règle des Six s'applique aux deux dés.

### Déverminage

Un personnage peut tenter de réduire le facteur d'occurrence de bug d'un programme en effectuant une session de déverminage. Pour ce faire, il doit avoir accès au code source du programme.

Le déverminage a un temps de base égal à la taille en Mp du programme, en heures. Pour déverminer, le personnage effectue un test d'Informatique (Programmation) contre l'indice du programme. Appliquez un modificateur de +2 au seuil de réussite si le personnage n'est pas l'auteur original du code.

Chaque succès peut être utilisé pour augmenter le facteur d'occurrence de 1 ou pour réduire le temps de base.

### Zéro bug?

Arrivé à un certain point (laissé à la discrétion du meneur de jeu, bien que plus de 12 soit recommandé), le facteur d'occurrence d'un programme devient si peu fréquent que le meneur de jeu peut arrêter d'en tenir le compte pour déterminer d'éventuels dysfonctionnements. Bien que le programme ne soit pas sans bugs, et ne le sera probablement jamais, il a été suffisamment affiné pour que les dysfonctionnements soient rares et non désastreux.

## OPTIONS DE PROGRAMME

Les options de programme sont des modifications qui altèrent les opérations de base de ce programme. Généralement, une option augmente les performances d'un programme 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 meneur de jeu et joueurs sont-ils invités à se familiariser d'abord avec les règles standard de la Matrice avant d'introduire les options de programme dans leurs parties. Comme toujours, le meneur de jeu peut modifier à sa convenance les règles des options afin qu'elles correspondent mieux à ses parties.

Deux types d'options de programme sont présentés. Le premier, les *options des utilitaires*, décrit les options uniquement accessibles aux utilitaires matriciels (voir *Les utilitaires*, p. 68). Le second, les *options des CI*, détaille les options réservées aux programmes de contre-mesure d'intrusion (voir *Les contre-mesures d'intrusion*, p. 103). Les options pour les logiciels de compétences et les BTL sont décrites p. 58 et p. 65, CC.

Les meneurs de jeu peuvent aussi choisir de n'introduire que des options précises dans leurs campagnes. Cependant, ils devraient s'assurer de maintenir un équilibre entre les options des utilitaires et les options des CI. Nombre des options des utilitaires sont conçues pour

contrer des options de CI précises (voir *Options des CI*, p. 85), et permettre des options de CI sans fournir les moyens de les combattre pourrait amener à un jeu déséquilibré et frustrant.

## 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 conception* 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 conception 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 conception, 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 de Ralentissement-4 avec une option Aire d'effet-4 a 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 de 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:  $108 \times 200 = 21\,600$  nuyens.

Un utilitaire d'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.

## OPTIONS DES UTILITAIRES

Les options des utilitaires ne s'adressent qu'aux programmes utilitaires. Beaucoup ne s'appliquent qu'à des utilitaires précis. La liste des options disponibles pour chaque utilitaire est donnée dans sa description (voir *Les utilitaires*, p. 68).

### Adaptabilité

**Modificateur d'indice de conception: +2.**

Un utilitaire équipé de l'option adaptabilité peut fonctionner à n'importe quel indice jusqu'à son indice de base. C'est une caractéristique courante pour des utilitaires utilisés par des gens possédant de multiples cyberterminaux d'indices variables, mais qui souhaitent pouvoir utiliser l'utilitaire à son efficacité maximum sur chaque.

### Aire d'effet

**Modificateur d'indice de conception: +Indice d'aire d'effet.**

L'option aire d'effet permet à un utilitaire d'engager le combat contre plusieurs cibles simultanément (toutes les cibles doivent être dans le même système). 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.

L'utilitaire d'armure, ainsi que l'option Armure des CI, protègent contre les utilitaires 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.

*Alors qu'il s'introduit dans un serveur Vert, le decker Grid Reaper est engagé en combat par deux deckers de sécurité, Lone Ranger et Serpico. Un combat matriciel éclate, et Grid Reaper brandit son icône de faux – un utilitaire d'attaque-8 avec aire d'effet-2 – contre ses ennemis.*

*Comme icônes légitimes dans un serveur Vert, le seuil de réussite pour attaquer l'un ou l'autre decker de sécurité est de 4. En utilisant un utilitaire avec aire d'effet-2, Grid*

*Reaper peut frapper les deux, mais comme il cible 2 deckers il reçoit un modificateur de +2 pour toucher chacun des deux (élevant le seuil de réussite à 6). Serpico a déjà accompli avec succès une manœuvre de blocage d'attaque, en obtenant 2 succès, ce qui fait que le seuil de difficulté contre lui est de 8 (6+2).*

*Grid Reaper lance 8 dés pour son utilitaire d'attaque, ajoutant 3 dés de sa Réserve Matricielle, pour un total de 11. Il obtient trois 6, il touche donc Lone Ranger avec 3 succès. Relançant ces 6, il obtient un 7, un 8 et un 10 – 2 succès contre Serpico.*

*Les deux deckers de sécurité ont des utilitaires d'armure-4 qui tourment, qui ont un indice effectif de 6 contre l'utilitaire d'attaque à aire d'effet.*

## Auto-compactage

**Modificateur d'indice de conception: +1**

L'option auto-compactage crée un programme auto-compressé. Elle réduit la taille réelle du programme de 50% pour les chargements, comme s'il était chargé sous l'action d'un utilitaire de compactage. Toutefois, un programme auto-compacté ne peut être utilisé que si le decker consacre une Action Complexe pour le décompacter. Cette manipulation ne réclame aucun test.

Si un programme est à la fois compressé et auto-compacté, il bénéficie des deux – sa taille est réduite de 75%. Toutefois, le decker doit ensuite décompresser le programme deux fois avant de pouvoir s'en servir – une action complexe pour annuler les effets de la compression, et 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 conception de l'utilitaire, et non sa taille réelle. Les decks doivent posséder suffisamment de mémoire libre pour contenir le programme auto-compacté sous sa forme décompactée, afin de pouvoir le charger.

## Bruit

**Modificateur d'indice de conception: - Indice de bruit.**

Un utilitaire opérationnel avec l'option bruit ne se soucie pas de subtilité, utilisant plutôt des mesures directes, de force brute pour que le travail soit fait. Le Facteur de Détection d'un personnage utilisant un utilitaire bruyant est diminué de l'indice de bruit pour le test de système dans laquelle l'opération est utilisée. Les deckers de sécurité utilisent souvent des utilitaires équipés de cette option.

## Bugs (optionnel)

**Modificateur d'indice de conception: aucun.**

Cette option ne devrait être utilisée que si les règles optionnelles sur les bugs (voir p. 81) le sont également. Évidemment, aucun decker ne choisirait cette option – elle est prévue pour les meneurs de jeu qui souhaitent surprendre les personnages achetant des utilitaires.

Un utilitaire bugué est un programme qui a encore un facteur d'occurrence plutôt fréquent. Pour déterminer le facteur d'occurrence de l'utilitaire, soustrayez l'indice de l'option bugs de 12.

## Chasse

**Modificateur d'indice de conception: +1**

L'option chasse permet à un utilitaire de se diriger tout droit sur une CI, supprimant le modificateur de +2 pour l'attaque des CI dotées de l'option esquive (voir p. 86). Toutefois, elle ajoute une pénalité de +2 à tous les tests d'attaque contre des CI disposant de l'option bouclier.





Les options chasse et pénétration ne peuvent pas équiper même utilitaire.

#### DEDLAB

**Modificateur d'indice de conception :** + Indice de DEDLAB  
DEDLAB est l'anagramme de "DEcker Dans LA Boite" dans l'argot des deckers. L'option DEDLAB donne à l'utilitaire

une compétence Informatique Intrinsèque égale à l'indice de DEDLAB. Activer un utilitaire sous contrôle DEDLAB pour qu'il fonctionne par lui-même requiert une Action Automatique.

Les utilitaires fonctionnant sous contrôle DEDLAB accomplissent les opérations dont ils ont besoin pour faire leur travail. Ils reçoivent une Phase de combat entière par Tour de Combat. Cette Phase de combat est prise aussitôt l'option activée; l'utilitaire reçoit 1D6 d'Initiative aux tours suivants.

Une fois qu'un utilitaire tourne sous contrôle DEDLAB, l'utilisateur doit passer outre l'option DEDLAB s'il souhaite donner des ordres ou utiliser sa propre compétence Informatique à la place; cela prend une Action Automatique (plus toute action normalement requises par l'utilisation du programme). Un utilitaire sous contrôle DEDLAB s'arrête automatiquement dès qu'il a fini la tâche assignée.

Le DEDLAB manque notablement de fiabilité et il est prompt à planter avec le temps; l'arbre de décision du programme ne parvenant tout bonnement pas à s'adapter à toutes les situations et aux choses qui peuvent mal se passer. L'option DEDLAB se détériore - perd 1 point d'indice - chaque fois qu'elle rate un test. Pour cette raison, un test est raté chaque fois que l'option DEDLAB est vaincue dans un test de système, 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 sous contrôle DEDLAB échoue à un test en n'obtenant que des "1", cela signifie qu'il plante. L'utilisateur doit en charger une nouvelle copie avant de pouvoir l'utiliser à nouveau. Une opération de modification de mémoire restaure les options DEDLAB dégradées et les programmes équipés de DEDLAB qui ont planté.

#### Dissimulation

**Modificateur d'indice de conception :** +2 par point d'indice de dissimulation

Cette option donne à un utilitaire opérationnel des moyens furtifs et détournés de mener une opération, de sorte qu'il soit moins susceptible d'être repéré ou bloqué par la sécurité d'un système. Chaque point d'indice de dissimulation ajoute un +1 au Facteur de Détection de l'utilisateur lorsqu'il effectue un test de système avec l'utilitaire dissimulé.

#### Discrétion

**Modificateur d'indice de conception :** +Indice de discrétion

L'option discrétion permet à un decker d'éliminer ou de diminuer les ajouts à son pointage de sécurité dus à la destruction des CI (voir *Contre-mesures d'intrusion*, p. 210, SR3). Lorsqu'un decker utilise un programme équipé de l'option discrétion pour planter une CI, réduisez l'augmentation résultante du pointage de sécurité de l'indice de l'option.

#### Limitation

**Modificateurs d'indice de conception :** -1

L'option limitation restreint l'utilitaire à un type de cible unique, comme les persona, les CI, les structures autonomes ou les cogiciels. Le programme est sans effet contre tout autre type de cible.

#### Optimisation

**Modificateur d'indice de conception :** Spécial

L'option optimisation réduit de 50% la taille réelle d'un programme mais accroît de 100% sa taille de conception.







### Pénétration

#### Modificateur d'indice de conception: +1

L'option pénétration est conçue pour vaincre l'option bouclier des CI; un utilitaire avec l'option pénétration ne subit pas le modificateur de seuil de réussite de +2 contre les CI avec l'option bouclier.

L'option pénétration est particulièrement inefficace contre les CI possédant l'option esquive car elle impose à l'utilitaire un malus supplémentaire de +2 au seuil de difficulté de ses tests contre la CI ciblée (en plus du modificateur de +2 dû à l'esquive).

Les options chasse et pénétration ne peuvent pas équiper un même utilitaire.

### Robustesse

#### Modificateur d'indice de conception: +Indice de robustesse

Cette option rend l'utilitaire plus résistant aux tentatives de plantage. Si une CI kamikaze ou kamikaze plus attaque l'utilitaire, appliquez un modificateur de -1 au Test d'Opposition de l'utilitaire pour chaque point d'indice de robustesse.

Robustesse ne fonctionne que si l'utilitaire est en mémoire active.

### Sélectivité

#### Modificateur d'indice de conception: +1

Lorsqu'il est utilisé contre une icône cible, un utilitaire avec cette option vérifie d'abord si l'icône est dotée d'une clef spéciale. Si c'est le cas, le programme ne réagit pas à cette icône; dans le cas contraire, il cible l'icône normalement. Certaines corporations sont connues pour inclure cette option sur les utilitaires d'attaque qu'elles vendent afin qu'ils ne puissent pas être utilisés contre leurs deckers de sécurité.

### Sensibilité

#### Modificateur d'indice de conception: Spécial

L'option sensibilité autorise l'utilisation des programmes uniquement dans les systèmes d'une marque particulière. Il peut s'agir de systèmes conçus par un fabricant particulier, de serveurs utilisant des logiciels écrits dans un langage de programmation particulier ou de systèmes utilisant un style particulier d'iconographie sculptée. Par exemple, les utilitaires équipés de l'option sensibilité à Mitsuhamma fonctionnent bien sur des ordinateurs manufacturés par la MCT mais sont inutiles dans des systèmes construits par toute autre corpo.

Écrire des programmes équipés de l'option sensibilité requiert une profonde connaissance de ce type particulier de système. Pour les tests d'Informatique exigés lors de la programmation, prenez la moyenne des compétences d'Informatique (Programmation) et de Connaissance appropriée au système (par exemple, une compétence de Connaissance de l'Architecture Matricielle de MCT) du programmeur.

L'option sensibilité réduit de 50% la taille réelle et de conception d'un utilitaire.

### Usage unique

#### Modificateur d'indice de conception: Spécial

L'option usage unique transforme l'utilitaire en un programme à usage unique. Une fois que l'utilitaire s'est exécuté une fois, il disparaît. Pour l'utiliser de nouveau, le decker doit le recharger par une opération de 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 sont extrêmement efficaces contre cette ruse. Lorsqu'une CI kamikaze ou kamikaze plus vire un utilitaire à usage unique, elle efface du même coup toutes les copies du programme présentes dans la mémoire active.

### Visée

#### Modificateur d'indice de conception: +2

L'option visée permet à un utilitaire offensif de régler une attaque sur une cible et de mettre en évidence ses faiblesses. L'utilitaire reçoit un modificateur de -2 au seuil de difficulté des attaques effectuées en cybercombat.

### OPTIONS DES CI

Comme les utilitaires, les CI peuvent être programmées avec des options. La plupart d'entre elles sont de nature défensive. Sauf indication contraire, chacune de ces options est disponible pour toutes les CI. Certaines options sont incompatibles avec d'autres, comme bouclier et esquive.

### Armure

#### Modificateur d'indice de conception: +2

Cette option accroît les défenses de la CI, la renforçant contre les attaques. Armure réduit de 2 le Niveau de Puissance de toute attaque contre la CI protégée. Par exemple, une CI en Armure frappée par un utilitaire d'Attaque-6M effectue son test de résistance contre un seuil de 4.

Si un utilitaire avec l'option alre d'effet est utilisé contre une CI équipée d'une armure, l'indice d'armure est augmenté de 2.

### Bouclier

#### Modificateur d'indice de conception: +2

L'option bouclier rend la tâche des utilitaires offensifs plus difficile. Elle accorde un modificateur de +2 à tous les tests pour toucher la CI protégée en cybercombat.

Les utilitaires offensifs 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 chasse, qui subissent pour leur part un modificateur de seuil de réussite de +4, au lieu du standard +2.

### CI en cascade

#### Modificateur d'indice de conception: +3

Une CI avec l'option en cascade est capable d'analyser les défenses d'une cible, de mettre en évidence des faiblesses et d'améliorer ses attaques pour mieux exploiter ces faiblesses. Lorsqu'une CI en cascade rate une cible en cybercombat ou n'arrive pas à l'endommager lorsqu'elle parvient à la toucher, elle alloue davantage de ressources système dans ses futures attaques. Toute CI proactive peut être programmée en cascade.

Si la CI en cascade échoue sur une attaque, augmentez la valeur de sécurité utilisée pour son attaque de 1 pour chaque test d'attaque suivant. Cette augmentation est cumulable – chaque fois qu'un test échoue, ajoutez 1 point supplémentaire à la valeur de sécurité.

Si la CI attaque avec succès mais que la cible résiste à tous les dommages ou neutralise d'une quelconque manière l'effet de la CI, augmentez l'indice de la CI de 1 pour les attaques suivantes. Ces augmentations sont également cumulables.





TABLEAU 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

L'augmentation maximum dépend du code de sécurité du système, comme le montre le Tableau des CI en Cascade (ci-dessus).

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

*Finalement, la CI parvient à toucher, mais Fastjack réduit ses dommages à rien. L'indice de la CI, qui représente la puissance des dégâts, commence à cascader. Comme la CI est un programme killer-5 dans un serveur Vert, son indice peut augmenter de 2 points.*

*Fastjack se retrouve en fin de compte confronté à l'équivalent d'une CI killer-7 dans un serveur Vert-8!*

#### CI experte en défense

##### Modificateur d'indice de conception: +1

Une CI programmée avec l'option défense experte est plutôt douée pour se défendre, au prix d'attaques globalement plus faibles. Chaque point de défense experte ajoute 1 dé supplémentaire aux tests de résistance aux dégâts de la CI. Toutefois, pour chaque point de défense experte, la CI lance 1 dé de moins lors des tests d'attaque.

L'indice de défense experte maximum qu'une CI peut avoir est 3. La défense experte est incompatible avec l'offensive experte.

#### CI experte en offensive

##### Modificateur d'indice de conception: +1

Une CI programmée avec l'option offensive experte effectue des attaques plus efficaces, bien qu'elle soit en même temps moins capable de se défendre. Chaque point en offensive experte ajoute 1 dé supplémentaire à la valeur de sécurité des tests d'attaque de la CI. Cependant, pour chaque point d'offensive experte, la CI lance 1 dé de moins sur les tests de résistance aux dégâts.

L'indice d'offensive experte maximum qu'une CI peut avoir est 3. L'offensive experte est incompatible avec la défense experte.

*Pour une CI experte blaster-5/offensive-2 dans un serveur Rouge-6, le test d'attaque se fait avec 8 dés (valeur de sécurité de 6 + modification d'expertise de 2). Le meneur de jeu lance seulement 4 dés pour tous les tests de résistance aux dégâts de la CI.*

#### Esquive

##### Modificateur d'indice de conception: +2

L'option esquive permet à une CI de constamment réallouer son espace mémoire et ses adresses système, la rendant plus difficile à cibler. L'esquive ajoute un modificateur de +2 à tous les tests pour toucher la CI protégée en cybercombat.

Les utilitaires offensifs équipés de l'option chasse 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 modificateur de seuil de réussite de +4, au lieu du standard +2.

#### Meute

##### Modificateur d'indice de conception: +3

Une CI avec l'option meute est conçue pour se coordonner avec des CI similaires, pour attaquer en groupe des cibles. Ce qui rend les attaques d'une meute de CI plus efficaces. Contrairement aux constructs de CI (p. 91), les CI de la meute restent distinctes, obligeant l'intrus à les vaincre séparément.

Les CI avec l'option meute sont prévues pour être groupées et activées au même stade de déclenchement, en tant que parties d'un même "groupe". Le total des indices d'une meute de CI ne peut pas dépasser la valeur de sécurité x 2.

Comme le système cherche davantage à lancer des CI sur l'intrus et à le submerger d'attaques qu'il ne cherche la précision, les attaques des CI en meute subissent un modificateur de +1 pour chaque CI en meute qui fait partie du groupe.

Toutefois, les CI en meute sont plus difficiles à toucher parce qu'elles encerclent le decker dans un tourbillon de cibles très mobiles. Augmentez le seuil de réussite de l'intrus pour toucher n'importe quelle CI de la meute de leur nombre total. Cela dit, les utilitaires équipés de l'option aire d'effet annule cette caractéristique et la pénalité ne s'applique pas aux tests effectués avec ces utilitaires.

Ces modificateurs continuent de s'appliquer même si l'intrus plante un des programmes de la meute.

#### Optimisation

##### Modificateur d'indice de conception: spécial

Cette option de CI fonctionne exactement comme l'option d'utilitaire optimisation (p. 84).

#### Plège

##### Modificateur d'indice de conception: +1 par programme lié

Une CI avec l'option plège est conçue pour déclencher une ou plusieurs CI (habituellement des CI grises ou noires) si elle est détruite en cybercombat. La CI déclenchée poursuit immédiatement l'icône en infraction. Si la CI est neutralisée sans être détruite, elle ne déclenche pas d'autre CI.

Seule la CI qui déclenche la ou les autre(s) CI a besoin de cette option: la CI déclenchée non (bien qu'elle puisse avoir cette option et déclencher elle-même des CI lors de sa destruction).

#### Sensibilité

##### Modificateur d'indice de conception: +2

Cette option de CI fonctionne exactement comme l'option d'utilitaire sensibilité (p. précédente).

#### OPTIONS D'OUTIL DE PROGRAMMATION

L'option suivante est la seule option disponible pour les outils de programmation.



## Génération automatique de code

### Modificateur d'indice de conception: +Indice

Un outil de programmation avec cette option comprend un système semi-expert capable de programmer seul, sans supervision directe. Cette option donne à l'outil de programmation une compétence Informatique égale à l'indice du générateur automatique de code qui peut être utilisé pour aider à écrire des programmes.

Les utilisateurs qui n'ont pas assez de temps pour se concocter eux-mêmes un programme entier emploient généralement l'option de génération automatique de code. Quand un utilisateur programme avec cette option, suivez les règles sur les équipes de programmation (p. 79), comme si le générateur faisait équipe avec l'utilisateur.

Comme la génération automatique de code en soi n'est qu'une option de programme, elle est loin d'être parfaite. Si un outil équipé d'une génération automatique de code est utilisé pour programmer plus de la moitié d'un programme (déterminé en jours de programmation), le programme terminé fonctionne à un indice inférieur de 1 à celui auquel il avait été programmé.

## LES SÉRIES DE COMMANDES

Une série de commandes est un simple programme – un jeu d'instructions, rien de plus – que le decker peut laisser dans un serveur pour qu'il s'exécute ultérieurement. En d'autres termes, une série de commandes est un petit script qui se charge d'une série d'opérations système programmées. Les séries de commandes peuvent être programmées pour accomplir de multiples opérations système, mais elles ne sont chargées avec aucun utilitaire de quelque type que ce soit.

### COMPOSER UNE SÉRIE DE COMMANDES

Pour charger une série de commande sur un serveur, il faut d'abord obtenir l'accès au serveur. De simples séries de commandes, comportant un nombre d'opérations système égal au maximum à la compétence Informatique (Programmation)/2 (arrondi à l'entier inférieur) du programmeur, peuvent être improvisées. Improviser une série de commandes prend une Action Complexe pour chaque opération système que la série de commandes accomplira.

Si la série de commandes comprend davantage d'opérations système, le personnage doit d'abord écrire un petit programme et le charger. La taille de conception de tels programmes est de 1D6 x 5 Mp. Pour ce qui concerne la programmation, considérez qu'une série de commandes a un indice égal au nombre d'opérations qu'elle contient. Le nombre maximum d'opérations qu'une série de commandes pré-programmée peut contenir est égal à la compétence Informatique (Programmation) du programmeur.

Quand une série de commandes est composée, le personnage doit détailler les opérations système que la série de commandes exécutera, dans quel ordre et à quel moment.

### ACTIVER UNE SÉRIE DE COMMANDES

Une fois qu'une série de commandes a été conçue ou chargée dans un serveur, le personnage doit réussir une opération système d'opération neutre pour l'activer de façon à ce qu'elle reste résidente dans le serveur. Pour ce test, modifiez la valeur de sécurité en fonction du temps qu'il reste avant que la série de commande accomplisse sa dernière opération (voir *Opération neutre*, p. 217, SR3).

Si l'opération échoue, le serveur découvre la série de commande avant qu'elle ne fasse quoi que ce soit et la retire. Si l'opération réussit, la série de commande tourne et le

compte à rebours commence; notez le nombre de succès excédentaires que le personnage a obtenus.

## LES OPÉRATIONS D'UNE SÉRIE DE COMMANDES

Une fois qu'une série de commandes est activée, le meneur de jeu peut déterminer le degré de réussite de cette dernière lorsqu'elle se déclenchera. Faites immédiatement un test de système pour chaque opération que la série de commandes est programmée pour entreprendre. Remarquez que le personnage n'accomplit pas réellement les opérations à ce moment, il détermine seulement le degré de réussite de la série de commandes lorsqu'elle sera déclenchée. Pour cette raison, ces tests ne requièrent aucune action de la part du personnage, pas plus qu'ils n'augmenteront son pointage de sécurité. Les résultats de ces tests devraient rester secrets aux yeux du joueur.

Tout utilitaire que le personnage a chargé en mémoire active quand la série de commandes est activée peut être utilisé pour ces tests. Toutefois, comme le personnage n'est pas là pour vraiment diriger les opérations, appliquez un modificateur de seuil de réussite de +1 à chaque test. La Réserve Matricielle ne peut pas être utilisée pour ces tests.

Tenez le compte des succès obtenus par le serveur sur ces tests, de la même manière que pour le pointage de sécurité. Lorsque la série de commandes se déclenchera et fera des opérations, elle montera ce pointage. Lorsque ce pointage atteint le nombre de succès obtenus lors de l'opération neutre d'origine du personnage, le serveur découvre la série de commandes irrégulière et l'arrête.

### ARRÊTER DES SÉRIES DE COMMANDES

Tout personnage qui réussit une opération d'analyse de sous-système sur le sous-système Contrôle détecte toute série de commandes active dans le système. Les séries de commandes peuvent être facilement retirées au moyen d'une opération de plantage d'application.

Si le serveur plante ou s'arrête, toutes les séries de commandes à l'intérieur sont perdues.

*Des amis shadowrunners ont demandé à Slamm-0 de leur fournir une couverture matricielle pendant qu'ils s'introduisent dans une installation d'Ares. Mais Slamm-0 a un rendez-vous coquin cette nuit-là, donc il ne peut pas faire de couverture matricielle pendant leur passe. À la place, il leur dit qu'il s'introduira dans le serveur à l'avance et y laissera une série de commandes pour leur donner une couverture.*

*Slamm-0 ne veut pas s'embêter à écrire un programme, donc il garde la série de commandes simple. En s'introduisant dans le serveur la nuit avant la passe, il compose une série de commandes simple pour accomplir trois opérations système à certains moments le soir suivant. Composer la série prend 3 Actions Complexes.*

*Slamm-0 effectue ensuite une opération neutre pour activer la série. D'abord, il lance sa compétence Informatique de 8, plus 4 dés de Réserve Matricielle, contre l'indice de Contrôle du système de 10, modifié à 2 par son utilitaire d'invisibilité de 8. Il n'obtient que 7 succès. Pour le test système du serveur, celui-ci reçoit un +5 à sa valeur de sécurité (normalement de 5) car la série de commandes a une période d'inactivité d'à peine moins de 24 heures. Le meneur de jeu lance 10 dés contre le Facteur de Détection de 8 de Slamm-0, et n'obtient qu'un seul succès. Donc la série de commandes tourne sans problème avec 6 succès excédentaires.*





Le meneur de jeu fait ensuite effectuer à Slamm-O des tests de système pour chacune des opérations, avec un modificateur de seuil de réussite de +1 et aucune Réserve Matricielle autorisée. Comme Slamm-O ne peut pas déterminer le degré de réussite de sa série de commandes, le meneur de jeu garde le résultat secret.

Slamm-O se déconnecte ensuite et appelle ses potes shadowrunners pour leur dire que tout est en place. Tandis qu'il est hors de la ville, ses amis se rassemblent pour frapper le site pile à l'heure.

Alors que les runners approchent du site par la porte de derrière, la première opération système de la série de commandes est déclenchée à l'heure : édition d'esclave (Slamm-O s'est épargné des soucis en localisant l'icône esclave des caméras de l'entrée de derrière du site avant d'activer la série de commandes). Ce que le meneur de jeu sait, c'est que l'opération a réussi, et que le serveur a obtenu 1 succès contre la série de commandes. La série de commandes réussit à faire tourner en boucle la scène filmée à la porte de derrière du site, donc les gardes ne voient pas les runners s'approcher de la porte. Les joueurs ne le savent pas, et donc ils transpirent un peu tandis qu'ils s'approchent. Le pointage de la série de commandes est de 1, avec 5 de marge.

La série de commandes accomplit alors une opération de contrôle d'esclave pour ouvrir la porte de derrière pour les runners. Bien que réussie, cette opération fait monter le pointage de la série de commandes à 5. Ce n'est pas suffisant pour qu'elle soit plantée, cependant, donc elle accomplit dans les temps sa dernière opération : plantage de serveur. Ce qui distrait suffisamment la sécurité pour que les runners s'emparent de ce dont ils ont besoin et sortent sans ennuis.

Entre-temps, Slamm-O profite de sa sortie nocturne, sachant qu'il sème la zizanie ailleurs sans avoir à lever le petit doigt.

## STRUCTURES AUTONOMES ET AGENTS

Les structures autonomes et les agents sont des programmes conçus pour transporter des utilitaires et agir de façon semi-autonome. Les utilisateurs matriciels emploient typiquement des structures autonomes et des agents comme assistants, chiens de garde ou même plate-formes d'armes.

Les structures autonomes et les agents ont des capacités variées et divers degrés d'autonomie vis-à-vis de l'utilisateur. Au bas de l'échelle se trouvent les *structures autonomes stupides*, qui sont liées au persona de l'utilisateur et ne peuvent exister que tant que l'utilisateur qui les contrôle reste actif dans le système. Les structures autonomes stupides n'ont aucune capacité de prise de décision, et ne peuvent répondre qu'à des commandes directes ou certaines conditions déclenchantes. Les *structures autonomes intelligentes* sont douées d'une existence indépendante dans la Matrice, que leur créateur soit connecté ou non. Les structures autonomes intelligentes sont grossièrement l'équivalent des drones matriciels ; elles sont capables de se piloter elles-mêmes jusqu'à un certain degré et peuvent comprendre des ordres plus complexes que les structures autonomes stupides. Les agents sont une étape au-dessus des structures autonomes, avec une plus grande capacité d'auto-direction. Les agents sont grossièrement l'équivalent des robots, et sont capables d'apprendre et d'adapter leur comportement à de nouvelles situations.

Chaque structure autonome et agent a un programme de contrôle appelé le cœur de structure autonome, qui détermine

les caractéristiques et la capacité du programme. Comme les persona, les structures autonomes et les agents sont représentés par leurs propres icônes.

### CŒUR DE STRUCTURE AUTONOME

Le cœur d'une structure autonome est le maître programme de contrôle de la structure ou de l'agent, similaire au MPCP d'un persona. En fait, il peut être programmé pour simuler des programmes persona. Le cœur de structure autonome peut aussi déterminer la vitesse de réaction du programme dans la Matrice. Sur les structures autonomes intelligentes et les agents, il agit également comme le "cerveau", pilotant le programme et interprétant les ordres.

Comme les autres programmes, chaque cœur de structure autonome a un Indice. Cet Indice remplace l'Indice du MPCP pour tout test nécessitant un Indice de MPCP.

Les cœurs de structure autonome ont aussi plusieurs attributs, qui sont décrits ci-dessous.

#### Attributs de persona

Comme un persona, un cœur de structure autonome peut avoir des attributs comme Solidité, Évasion, Masque et Senseur. Ces attributs ne sont pas des programmes séparés comme avec un MPCP, mais font partie du cœur de structure autonome. En pratique, ils fonctionnent de la même manière que leurs programmes persona équivalents.

#### Réaction et Initiative

Les structures autonomes stupides n'ont ni Réaction ni Initiative propres ; elles utilisent à la place celles du persona qui les contrôle.

Les structures autonomes intelligentes et les agents ont leurs propres indices de Réaction et d'Initiative, distincts de ceux de leur contrôleur. Leur Réaction est égale à leur indice de cœur de structure autonome, et elles lancent 1D6 en Initiative. Lors de leur conception, leurs dés d'Initiative peuvent être augmentés par la dépense de points de structure autonome (voir *Conception des structures autonomes et des agents*, p. suivante).

#### Chargement d'utilitaires

Les structures autonomes et les agents sont conçus pour transporter et utiliser des programmes utilitaires. Le Chargement d'Utilitaires est le nombre d'utilitaires, comptés en combinant leurs indices, qu'un cœur de structure autonome peut comporter. Par exemple, une structure autonome avec un chargement d'utilitaires de 10 peut comporter deux utilitaires d'indice 5, un utilitaire d'indice 10 ou même trois utilitaires d'indice 3 plus un utilitaire d'indice 1. Aucun utilitaire ne peut être chargé qui a un indice supérieur à l'indice du cœur de la structure autonome.

#### Indice de pilote

L'indice de pilote représente la capacité de prise de décision autonome d'une structure autonome ou d'un agent et son aptitude à interpréter des ordres. Il sert également de compétence Informatique intégrée du programme pour tout test qu'il doit effectuer.

Les structures autonomes stupides ne suivent que des ordres directs et n'ont donc pas d'indice de pilote. Elles ne peuvent accomplir seules aucune action qui requiert une compétence Informatique.

#### Réserve Matricielle

Comme les agents possèdent la capacité d'apprendre et de s'adapter, ils reçoivent une Réserve Matricielle, qu'ils peuvent





utiliser de la même manière qu'un decker. La Réserve Matricielle d'un agent est égale à son indice de cœur de structure autonome. Les structures autonomes ne reçoivent pas de Réserve Matricielle.

Remarquez que même si la Réserve Matricielle représente l'aptitude d'un agent à agir seul et à obtenir une meilleure compréhension de la situation, les agents ne sont pas des intelligences artificielles et leur autonomie est limitée. Voir *Programmes autonomes*, p. 147, pour plus d'informations sur les véritables IA.

### CONCEPTION DES STRUCTURES AUTONOMES ET DES AGENTS

Quand une structure autonome ou un agent est acheté ou programmé, ses attributs doivent être assignés. Utilisez les conseils suivants pour construire une structure autonome ou un agent. Tout point non assigné est perdu.

Les cœurs de structure autonome ne peuvent être équipés que des options d'utilitaires compactage et optimisation. Les agents peuvent être équipés d'options de CI, à l'exception de cascade, meute et piège.

#### Indices de cœur de structure autonome

L'indice de cœur d'une structure autonome stupide ne peut dépasser la compétence Informatique (Programmation) x 2 du programmeur. L'indice de cœur d'une structure autonome intelligente ne peut dépasser la compétence Informatique (Programmation) x 1,5 (arrondie à l'entier inférieur) du programmeur. Le cœur de structure autonome d'un agent ne peut dépasser la compétence Informatique (Programmation) du programmeur.

L'indice d'icône d'une structure autonome ou d'un agent (voir p. 60) est aussi équivalent à son indice de cœur de structure autonome.

#### Multiplicateurs de taille

Les structures autonomes stupides, étant des programmes relativement simples, ont un multiplicateur de taille de 3. Les structures autonomes intelligentes sont plus complexes et donc ont un multiplicateur de taille de 6. Les agents le sont encore plus, avec un multiplicateur de taille de 10.

Pour déterminer la taille en Mp d'un cœur de structure autonome, prenez l'intersection de la ligne de l'indice et de la colonne de multiplicateur de taille du cœur dans le Tableau des Tailles des Programmes, p. 78.

#### Assigner les attributs de persona

Chaque structure autonome ou agent a un nombre de points de persona que le concepteur répartit à son gré entre les quatre attributs persona. Les structures autonomes stupides et intelligentes ont un nombre de points de persona égal à leur indice de cœur de structure autonome. Les agents ont un nombre de points de persona égal à leur indice de cœur de structure autonome x 2.

Aucun attribut ne peut avoir un indice supérieur à l'indice de cœur de structure autonome. N'importe quel attribut peut être mis à 0, si le concepteur le souhaite.

#### Points de structure autonome

Chaque structure autonome ou agent reçoit également un nombre de points de structure autonome qui sont utilisés pour déterminer le chargement d'utilitaires, les dés supplémentaires d'Initiative et l'indice de pilote. Le nombre de points de structure autonome dont le programme dispose dans ces domaines dépend de son type. Les structures autonomes stupides obtiennent leur indice de cœur de structure autonome x 2 en points. Les structures autonomes intelligentes obtiennent leur indice x 4 en points. Les agents reçoivent l'indice de cœur de structure autonome x 6 points.





### Déterminer l'Indice de pilote

Les structures autonomes stupides n'ont pas d'indice de pilote, mais les structures autonomes intelligentes et les agents peuvent recevoir un indice de pilote inférieur ou égal à leur indice de cœur de structure autonome. Chaque point assigné à l'indice de pilote coûte 2 points de structure autonome.

L'indice de pilote ne peut pas dépasser la compétence Informatique (Programmation) du programmeur.

Les structures autonomes intelligentes et les agents doivent se voir attribuer un indice de pilote d'au moins 1.

### Déterminer les bonus d'Initiative

Une structure autonome intelligente ou un agent peut recevoir des dés d'Initiative supplémentaires au coût de 3 points de structure autonome par dé. Le nombre maximum de dés d'Initiative autorisé (total) est de 4D6 pour les structures autonomes intelligentes et 5D6 pour les agents.

### Déterminer le chargement d'utilitaire

Une structure autonome ou un agent peut acheter un chargement d'utilitaire au coût de 1 point de structure autonome.

### Taille

La taille réelle d'une structure autonome ou d'un agent est la taille réelle du cœur de structure autonome plus la taille réelle de tous les programmes et des options qui sont chargés dedans.

### CHARGER DES UTILITAIRES

Une fois qu'un programmeur a créé un cœur de structure autonome, il peut le charger avec un exemplaire en code objet de n'importe quel programme qu'il a à sa disposition. Ces programmes peuvent être "de base" ou équipés d'options.

Les programmeurs ne peuvent pas charger une partie seulement d'un utilitaire : l'utilitaire complet doit être ajouté. Par exemple, si le programmeur a mystification-6, il ne peut pas l'utiliser pour donner à une structure autonome une copie de mystification-3. La copie partielle d'un programme n'est pas plus petite : elle est incomplète et ne fonctionne pas.

Contrairement aux attributs d'une structure autonome, les utilitaires qu'elle transporte peuvent être changés. Pour charger une structure autonome ou un agent avec des utilitaires, un test de programmation (voir p. 76) est nécessaire. Le seuil de réussite est égal à la moyenne des indices des utilitaires chargés (arrondi à l'entier supérieur). Le temps de base est égal à cette moyenne d'indices, au carré, fois 2, en jours (indice moyen<sup>2</sup> x 2 jours).

*Smiling Bandit décide de créer un agent pour l'assister dans ses diverses activités de scélérat. Bandit a une compétence Informatique (Programmation) de 8, donc le cœur de structure autonome maximum qu'il peut créer est d'indice 8. Avec un multiplicateur de 10, cela donne un programme de 640 Mp. Il semble que Bandit va mettre des mois pour finir de pondre le code de l'agent.*

*Lors de la conception de l'agent, Bandit doit déterminer les attributs persona de l'agent. Il a 16 (8 x 2) points de persona à répartir, donc il lui donne une Solidité de 4, une Évasion de 4, un Masque de 5 et un Senseur de 3 (4 + 4 + 5 + 3 = 16).*

*Bandit a également 48 points (8 x 6) de structure autonome à assigner. Il met le maximum dans l'Initiative de l'agent en achetant 4 dés d'Initiative supplémentaires, ce qui lui coûte 12 (4 x 3) points. Il monte à 8 également*

*son indice de pilote (le maximum), ce qui lui coûte encore 16 (8 x 2) points. Ce qui lui laisse 20 points, pour un chargement d'utilitaire de 20.*

*L'agent a une Réaction de base égale à l'indice de cœur de structure autonome de 8 et il reçoit un +5D6 pour l'Initiative. Il reçoit également une Réserve Matricielle égale à son indice de cœur de structure autonome de 8.*

*Une fois qu'il a terminé de programmer la structure autonome, Bandit a besoin de choisir ses utilitaires. Il décide de mettre mystification, invisibilité, catalogue et attaque-F, tous à indice 5. Avec ces programmes, l'agent sera capable de s'introduire dans un système tout seul, fureter et se défendre s'il est attaqué.*

*Pour charger ces utilitaires, Bandit doit remporter un test d'Informatique (Programmation) contre leur indice moyen de 5, avec un temps de base de 50 jours (5 x 5 x 2 = 50).*

### FONCTIONNEMENT D'UNE STRUCTURE AUTONOME OU D'UN AGENT

Pour faire fonctionner une structure autonome, le 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 et agents en cours de fonctionnement n'occupent aucune place dans la mémoire active du personnage aux commandes. Les structures autonomes compressées ou auto-compactées doivent naturellement être décompressées au préalable pour pouvoir tourner.

Les structures autonomes et agents n'acceptent d'ordres que du persona les contrôlant, sauf si un autre persona donne un faux ordre (voir *imiter des commandes de structure autonome*, p. 123). Si le personnage aux commandes le décide, il peut commander à la structure autonome ou à l'agent de recevoir des ordres d'autres persona spécifiés.

### Pointage de sécurité et CI

En tant qu'icône indépendante, chaque structure autonome ou agent génère son propre pointage de sécurité ; le pointage de sécurité qu'ils génèrent n'affecte pas le pointage de sécurité du personnage aux commandes. Si les actions d'une structure autonome ou d'un agent déclenchent des CI, les CI s'attaquent à la structure autonome ou à l'agent, pas au personnage aux commandes.

Notez qu'une structure autonome ou un agent a la même piste matricielle que l'utilisateur qui l'a chargé dans la Matrice, donc des programmes trace qui s'en prennent à une structure autonome ou un agent tracent la piste matricielle de l'utilisateur. Toute opération de dérivation de la piste matricielle que l'utilisateur a accompli avant de lancer la structure autonome ou l'agent s'applique aux tentatives de trace de la structure autonome ou de l'agent. Si la trace contre une structure autonome ou un agent réussit, elle localisera le point d'entrée d'origine de l'utilisateur. Toutefois, dans le cas de structures autonomes intelligentes et d'agents, l'utilisateur peut ne plus être connecté.

### Commande manuelle de structure autonome ou d'agent

Chaque fois que l'utilisateur donne un ordre à une structure autonome ou à un agent, il peut choisir d'utiliser sa propre compétence Informatique et sa propre Réserve Matricielle à la place de celles du programme. Ce faisant, il n'a pas à dépenser l'Action Simple pour donner l'ordre, mais il doit dépenser l'action requise par sa commande comme s'il accomplissait l'opération lui-même (ce qu'il fait). Cela lui permet d'utiliser





directement un utilitaire porté par une structure autonome ou un agent. Tout pointage de sécurité généré de cette manière s'applique à la structure autonome ou à l'agent.

### RÈGLES SUR LES STRUCTURES AUTONOMES STUPIDES

Les structures autonomes stupides ne sont pas tant commandées qu'elles sont "déclenchées" (ou, plus précisément, un utilitaire qu'elles portent est déclenché). Activer un utilitaire porté par une structure autonome stupide est une Action Simple – même si le programme est utilisé pour accomplir une Action Complexe. Par exemple, si une structure autonome inclut un utilitaire médic, l'utilisateur pourrait utiliser la structure autonome pour régénérer des dégâts à une Icône (normalement une Action Complexe) en une Action Simple.

Les structures autonomes stupides exécutent les ordres immédiatement, mais sont incapables de répéter une action. Par exemple, le decker ne peut pas dire à une structure autonome stupide d'attaquer une CI jusqu'à ce qu'elle gagne – il ne peut que lui dire d'attaquer une fois. Une deuxième attaque nécessite un deuxième ordre à la structure autonome.

Une structure autonome ne peut prendre qu'une action entière à chaque Passe d'Initiative. Si l'utilisateur aux commandes consacrait deux Actions Simples pour déclencher deux utilitaires qui requièrent tous les deux des Actions Complexes pour fonctionner dans la même passe, la structure autonome utiliserait le premier utilitaire immédiatement dans cette passe et ensuite le second utilitaire durant la prochaine passe en utilisant le score d'Initiative de l'utilisateur la contrôlant.

Si l'utilisateur se déconnecte d'un serveur (ou en est éjecté), toute structure autonome stupide qu'il dirige plante. Les structures autonomes stupides ne suivent un utilisateur dans un autre système que s'il accomplit une opération de connexion pour elles (voir p. 102). Toute structure autonome stupide laissée en arrière dans un système plante immédiatement quand l'utilisateur part.

Les structures autonomes stupides peuvent remplir un certain nombre de tâches, y compris fonctionner comme un leurre, déclencher un événement ou porter une arme.

### Structures autonomes leures

Un personnage peut utiliser l'opération système leurre (p. 98) pour diriger les mesures de sécurité d'un système sur une structure autonome stupide plutôt que sur lui-même. L'opération fonctionne comme décrite, excepté que la structure autonome est le leurre. Une fois qu'une structure autonome leurre plante, le serveur du système et toutes les CI activées réagissent aux actions futures du decker selon les règles standard.

### Déclencheurs d'événements

Si une structure autonome stupide porte un quelconque utilitaire avec l'option DEDLAB (voir p. 84), cet utilitaire peut être utilisé pour "guetter" une condition d'événement précis et déclencher un autre utilitaire quand cet événement se produit. Par exemple, une structure autonome stupide avec un utilitaire d'analyse équipé de l'option DEDLAB pourrait servir à accomplir régulièrement une opération d'analyse de sécurité et à déclencher un autre utilitaire (disons, un utilitaire de plantage équipé de l'option DEDLAB pour planter le serveur) quand le système passe en alerte active.

### Porte-flingues

L'usage le plus courant fait des structures autonomes stupides est de les charger d'utilitaires d'attaque voraces en mémoire, pour s'en servir comme armes auxiliaires en cybercombat.

### RÈGLES SUR LES STRUCTURES AUTONOMES INTELLIGENTES ET LES AGENTS

Un personnage peut donner des ordres à une structure autonome intelligente ou à un agent au moyen d'une Action Simple; le personnage et le programme doivent se trouver dans le même système. Un personnage ne peut donner d'ordre qu'à une seule structure autonome intelligente ou un seul agent à la fois, sauf si les programmes impliqués reçoivent les mêmes ordres.

Un personnage peut donner des ordres allant des ordres simples d'une ligne ("Attaque la CI noire") à des ordres complexes ("Trouve le serveur privé de l'épicerie de Main Street, introduis-toi dedans, localise les fichiers de catalogue de prix, trouve la ligne des tomates cerise et baisse le prix de 75% - et plante quelconque essai de d'arrêter"). Plus l'ordre est compliqué et détaillé, plus les chances que le pilote du programme s'y perde sont grandes.

Le meneur de jeu devrait noter la complexité de chaque ordre en utilisant la Table des Seuils de Réussite (p. 92, SR3). La structure autonome intelligente ou l'agent devrait ensuite effectuer un test de compréhension en utilisant son indice de pilote contre ce seuil de réussite pour déterminer s'il comprend la commande. Si le test donne au moins un succès, le programme comprend la commande et l'exécute. Plus le programme obtient de succès, plus il a de marge dans son "interprétation" de la commande.

Un personnage qui donne un ordre à une structure autonome intelligente ou à un agent peut aussi utiliser sa compétence Informatique (Programmation) pour aider le programme à comprendre les ordres. Le personnage peut ajouter un certain nombre de dés de sa compétence (inférieur ou égal à l'indice de pilote) à l'indice du pilote pour le test de compréhension.

Les agents peuvent ajouter de leur Réserve Matricielle aux tests de compréhension.

Les structures autonomes intelligentes et les agents peuvent être utilisés comme leures de la même manière que les structures autonomes stupides.

### CONSTRUCTS DE CI

Les constructs de CI sont similaires aux structures autonomes et aux agents. Plutôt que d'être chargés d'utilitaires et dirigés par un personnage, les constructs de CI sont chargés de CI et dirigés par le serveur lui-même. Bien que les constructs aient une autonomie plus limitée que les structures autonomes et les agents, ils sont plus faciles à programmer car ils requièrent moins de capacité de prise de décision. Avec la puissance de traitement du serveur derrière eux, ils ont également tendance à être tactiquement plus malins et plus dangereux.

### CŒUR DES CONSTRUCTS

Tous les constructs de CI ont un cœur qui suit toutes les règles des cœurs de structures autonomes (p. 88), avec les exceptions suivantes:

Leur indice de cœur ne peut dépasser la compétence Informatique (Programmation) du programmeur ou la valeur de sécurité du serveur.

- Leur multiplicateur de taille est 3.
- Ils n'ont ni attributs de persona ni points de persona.
- Ils n'ont ni indice de pilote ni points de structure autonome.
- Ils ont un chargement de CI égal à son indice de cœur x 2.
- Leur Initiative est calculée comme pour les autres CI, en utilisant leur indice de cœur.





- Ils ont une Réserve Matricielle égale au code de sécurité de leur serveur (0 pour un bleu, 1 pour un vert, 2 pour un orange et 3 pour un rouge).

Les constructs peuvent être programmés avec n'importe quelle option normalement disponible pour les CI (voir Options des CI, p. 85). Ces options s'appliquent au construct dans son ensemble, ce qui inclut chacune des CI qu'il comporte. Les CI portées par un construct ne peuvent avoir leurs propres options.

### FAIRE FONCTIONNER DES CONSTRUCTS

Les constructs de CI font généralement partie du faisceau de sécurité du serveur et sont déclenchés à un certain stade. Comme pour des CI individuelles, les constructs utilisent la valeur de sécurité du serveur ou de la grille lors de leurs tests d'attaque et de résistance aux dégâts. Les indices des CI individuelles sont utilisés uniquement pour déterminer leurs effets.

En cybercombat, un construct est traité comme une seule entité. Durant sa Phase de Combat, il agit dans son ensemble; chacune des CI qui y est chargée n'agit pas séparément. Le construct décide quelle CI particulière sera utilisée action par action.

De même, les attaques contre le construct sont résolues comme s'il s'agissait d'une seule icône avec un Moniteur de Condition.

Les constructs de CI bénéficient typiquement des manœuvres de combat en cybercombat, et sont souvent conçus avec une approche basique du combat: directe et bourrine; rusée, en alternant attaque éclair et dissimulation; à la recherche de positions meurtrières en duel matriciel; et ainsi de suite.

Les constructs de CI ont un avantage que les CI n'ont pas: la sélection de cible.

### Sélection de cible

Les constructs sont conçus pour être actifs et pour prendre les intrus par surprise. Contrairement aux autres CI, les constructs peuvent attaquer toute icône qui a généré un pointage de sécurité, même si elle n'est pas responsable de l'apparition du construct. Les constructs peuvent même attaquer plus d'une cible dans la même Phase de Combat.

Pour plus de sécurité, la plupart des constructs n'attaquent que les icônes qui ont déclenché une alerte active (ou au moins une alerte passive) de façon à éviter d'attaquer des utilisateurs légitimes qui ont généré un pointage de sécurité par accident.

Notez que si un construct porte une CI sonde, il ne peut sonder qu'un intrus à la fois (changer pour un autre utilisateur nécessite une Action Simple).

### LES VERS

Les vers sont des virus réactifs utilisés spécifiquement pour cibler des cyberterminaux. Les vers n'ont aucun effet sur d'autres ordinateurs ou les programmes, bien qu'ils soient typiquement laissés comme piège à gogo dans des fichiers, des programmes ou des sous-systèmes matriciels. Tout cyberterminal qui accède à des fichiers, programmes ou sous-système de ce genre risque l'infection.

Les vers sont furtifs – beaucoup d'utilisateurs ne réaliseront même pas qu'ils ont été infectés. Une fois qu'un ver a pénétré le MPCP d'un cyberterminal, il peut entreprendre plusieurs actions différentes, comme effacer des fichiers ou enregistrer tout ce que le persona fait, selon le type de ver.

Les serveurs peuvent infester leurs sous-systèmes de vers pour prendre au dépourvu les deckers s'y introduisant. Les pirates informatiques tenteront parfois d'infecter d'autres personnes pour enregistrer leurs actions ou se venger. Certains gangs matriciels sèment des vers dans toute la Matrice juste pour semer la pagaille.

### L'APPÂT

Tout fichier, programme ou sous-système peut être truffé de vers dans l'espoir d'infecter un utilisateur qui ne se doute de rien.

Pour semer des vers dans un sous-système, le personnage avec le programme ver doit réussir une opération d'infection (voir p. 98).

Pour infester un programme, le personnage doit réussir un test d'informatique contre un seuil de réussite égal à 10 moins l'indice du ver. Il doit obtenir un nombre de succès égal à l'indice du programme ciblé pour réussir.

Pour placer des pièges à gogo dans des fichiers qui n'ont pas d'indice, le personnage suit les mêmes règles que pour infester des programmes, mais un seul succès suffit.

### INFECTION

Tout utilisateur de cyberterminal qui accède à un fichier, programme ou sous-système infesté de vers risque l'infection lors de la tentative du ver pour infiltrer le MPCP. Cela comprend la lecture ou l'ouverture d'un fichier infesté, faire tourner un programme infesté ou accomplir une quelconque opération dans un sous-système infesté.

Pour déterminer si un ver réussit à infecter le MPCP d'un cyberterminal, effectuez un test en utilisant l'indice du ver contre un seuil de réussite égal au MPCP. Avec 1 succès, le ver a envahi le MPCP. Si le cyberterminal a un Renfort, ce test doit obtenir un nombre de succès supérieur au renfort du cyberterminal pour infecter le MPCP.

Si un cyberterminal infecté est relié à un autre cyberterminal pour une quelconque raison, les vers essaient d'infecter le cyberterminal connecté.

Les vers ajoutent leur taille à la taille de tout fichier ou programme qu'ils infestent.

### PRÉVENTION

Un utilisateur peut détecter la présence de vers dans un sous-système en accomplissant une opération d'analyse de sous-système. Toutefois, si un ver réside dans le sous-système, il essaie d'infecter l'utilisateur lorsque celui-ci fait l'analyse.

Les fichiers et les programmes peuvent être contrôlés avant accès. Si le fichier ou le programme est dans la Matrice, une opération d'analyse d'icône doit être accomplie. Hors connexion, le personnage doit analyser le contenu du logiciel (voir *Vérification du contenu du logiciel*, p. 94).

Les vers peuvent être éliminés d'un sous-système par une opération de désinfection (voir p. 98). Retirer des vers d'un programme ou d'un fichier nécessite un test d'informatique contre un seuil de réussite égal à l'indice du programme plus l'indice du ver et moins l'indice de l'utilitaire de désinfection (s'il est utilisé). Si le test réussit, les vers sont supprimés.

### CYBERTERMINAUX INFECTÉS

Quand un personnage veut analyser le MPCP d'un cyberterminal pour déterminer s'il a été infecté, faites le même test que pour vérifier qu'un programme est ou non infecté.

Si le MPCP d'un cyberterminal a été infecté, il peut être désinfecté tout comme les autres programmes.





Lorsque des vers infectent un cyberterminal, ils se mettent immédiatement à faire ce pour quoi ils ont été programmés.

#### TYPES DE VERS

Il existe de nombreux types de vers, bien que seules trois variétés soient couramment utilisées : les vers de données, les vers mortels et les vers effaceurs. Les vers suivent les mêmes règles que les autres programmes en ce qui concerne la taille et la programmation.

**Options :** les programmes ver ne peuvent utiliser que deux options d'utilitaire, optimisation (p. 84) et sélectivité (p. 85).

#### Vers de données

##### Multiplicateur de taille : 3

Les vers de données résident dans un cyberterminal et enregistrent attentivement tout ce que le persona fait : les points d'entrée qu'il utilise, les systèmes dans lesquels il se connecte, les comptes et mots de passe qu'il utilise, les fichiers auxquels il accède, les utilitaires qu'il emploie (indice et options inclus) et ainsi de suite. Le ver de données accumule secrètement toutes ces données dans un fichier caché sur le cyberterminal et cherche à le transmettre à une destination prédéterminée de façon périodique.

Chaque fois qu'un cyberterminal infecté par un ver de données se connecte à une grille, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, le ver de données essaie d'envoyer un rapport bourré de preuves compromettantes à son propriétaire. Au même moment, faites un test de Senseur (4 + Indice du ver) pour l'utilisateur du cyberterminal. Si le test échoue, le chargement de données est envoyé sans être remarqué. Si le test réussit, l'utilisateur remarque le rapport du ver de données et peut l'engager en cybercombat pour le détruire avant qu'il ne lui échappe.

En cybercombat, les rapports des vers de données agissent comme des icônes standard avec une Initiative d'Indice + 3D6 et un indice effectif d'Évasion égal à l'indice du ver. Ils ne possèdent aucune capacité offensive, mais manœuvreront pour échapper à la détection (voir *Manœuvres de combat*, p. 222, SR3). Si le rapport de ver de données s'est soustrait à l'utilisateur à la fin d'un quelconque Tour de Combat, il

s'échappe. Les rapports des vers de données sont toujours considérés comme des icônes intruses en ce qui concerne le cybercombat.

Les effets des rapports des vers de données dépendent des événements de l'aventure. Selon les informations enregistrées et qui les a reçues, l'utilisateur peut se retrouver la cible d'une arrestation ou d'un assassinat, ses repères matériels peuvent être mis sous surveillance ou pris d'assaut, et/ou ses associés peuvent se faire tuer ou poursuivre en souterrain.

#### Vers de plantage

##### Multiplicateur de taille : 2

Les vers de plantage cherchent à saper l'intégrité d'utilitaires, les faisant planter ou les induisant en erreur. Chaque fois qu'un utilitaire est activé sur un cyberterminal infecté par des vers de plantage, faites un test d'Indice du ver contre l'indice de l'utilitaire. Si l'utilitaire a l'option robustesse (voir p. 85), ajoutez l'indice de robustesse comme modificateur de seuil de réussite. Si le test est réussi, l'utilitaire subit des erreurs et doit jeter les dés sur le Tableau de Dysfonctionnement voir p. 82).

#### Vers effaceurs

##### Multiplicateur de taille : 2

Les vers effaceurs effacent les fichiers téléchargés sur le cyberterminal. Chaque fois que l'utilisateur télécharge un fichier, effectuez un test de ver (MPCP) dès que le téléchargement est terminé. Si le test est réussi, le ver effaceur corrompt les informations et les rend irrécupérables.

#### Vers farceurs

##### Multiplicateur de taille : 2

Contrairement à leurs homologues, les vers farceurs sont relativement bénins ; ils sont principalement utilisés pour faire des farces. Les vers farceurs sont programmés pour altérer le codage de l'icône d'un persona pour changer son apparence. Ces changements peuvent être mineurs (faire au mieux scintiller ou tressauter l'icône) ou drastiques (changer l'icône d'un imposant guerrier samouraï en chaton rose en peluche).

Lorsqu'un ver farceur envahit un cyberterminal, effectuez un test d'Indice du ver (Indice de l'icône). Si le test est réussi,





le ver farceur altère l'icône selon sa programmation; utilisez les succès pour déterminer l'étendue de ces changements.

#### Vers mortels

##### Multiplicateur de taille: 2

Les vers mortels entravent, de l'intérieur, le fonctionnement du cyberterminal. Tous les tests effectués par le persona, y compris les tests d'attaque et de résistance réalisés pendant le cybercombat, subissent un modificateur de seuil de réussite égal à l'indice du ver mortel/2 (arrondi à l'entier inférieur).

#### Vers proliférants

##### Multiplicateur de taille: 2

Quand un ver proliférant envahit un cyberterminal, il commence immédiatement à produire du code auto-répliquant qui consomme rapidement la mémoire active du cyberterminal. Ce drain de la mémoire disponible du cyberterminal inhibe le fonctionnement d'utilitaires actifs.

Lorsqu'un ver proliférant infecte un cyberterminal, effectuez un test d'indice du ver (MPCP). Le ver réduit l'indice du programme d'indice le plus élevé tournant sur le cyberterminal ciblé de 1 point par succès excédentaire que le ver obtient. Le ver continue à drainer le même nombre de points d'indice de ce programme à la fin de chaque Tour de Combat suivant, jusqu'à ce qu'il ait planté le programme. Le ver proliférant répète alors l'opération avec le programme d'indice le plus élevé suivant. Il continue de cette manière jusqu'à ce qu'il ait planté chaque programme sur le cyberterminal ciblé.

Si un programme a l'option d'utilitaire robustesse, son indice est réduit de l'indice de robustesse pour le choix du programme d'indice le plus élevé.

Les programmes infectés par un ver proliférant fonctionnent avec leur indice réduit jusqu'à ce que le ver les plante complètement.

Notez qu'un ver proliférant n'affecte pas les programmes persona.

## ACHETER DES PROGRAMMES

Les personnages peuvent acheter n'importe quel programme décrit dans ce livre. Son prix est déterminé par son indice et sa taille de conception, comme le montre le Tableau des Prix des Programmes. Les indices des options n'affectent pas ces prix.

Tous les prix donnés représentent le coût du code objet et une copie du code source. Réduisez le prix de 25% pour des versions de programme en code objet seulement. Ajoutez 10% au coût si le code objet est déjà gravé sur une PCO. Pour les agents, les constructs et les CI, doublez la disponibilité (seuil de réussite et base de temps).

## VÉRIFICATION DU CONTENU DU LOGICIEL

Si un personnage n'est pas attentif, il peut acheter plus que ce pour quoi il a payé, en particulier s'il obtient du code d'un vendeur au marché noir ou d'un laquais corporatiste peu

TABLAU DES PRIX DES PROGRAMMES

Indice du programme	Prix (en nuyens)	Disponibilité	Index de rue
1-3	Taille x 100	2/7	1
4-6	Taille x 200	4/7	1,5
7-9	Taille x 500	8/14	2
10+	Taille x 1 000	16/30	3

TABLAU DE VÉRIFICATION DES PROGRAMMES

Succès	Information apprise
1	La nature du programme et sa taille effective en Mp
2	L'indice du programme
3	Une option du programme
4	L'indice de l'option
5+	Tout autre option ou indice d'option (1 par succès supplémentaire)

fiable. Le logiciel qu'il achète peut avoir des options non désirées, être infesté de vers ou simplement ne pas être l'utilitaire qu'il a demandé.

Pour vérifier qu'un programme est ce que le personnage pense qu'il est, il doit l'analyser. Dans la Matrice, cela nécessiterait une opération d'analyse d'icône réussie. Hors connexion, le personnage doit avoir un ordinateur avec suffisamment de mémoire pour contenir le programme. Un test d'Informatique (Programmation) réussit contre un seuil de réussite 4 vérifiera le programme et sa taille.

Il est possible d'analyser un programme en détail en consacrant un temps de base

de 5 minutes par Mp du programme. Le personnage effectue un test d'Informatique (Programmation) avec un seuil de réussite 4. Les succès supplémentaires peuvent être utilisés pour apprendre plus d'informations (comme le montre le Tableau de Vérification des Programmes) ou pour réduire le temps de base. Si le test réussit, le personnage peut répéter le test avec un modificateur de +2 pour apprendre davantage d'informations.

## LES APPLICATIONS

Les applications comprennent les programmes pour utilisateur final courants comme les tableurs, les traitements de texte et les jeux. Ces programmes varient des simples scripts aux programmes complexes comme une application qui contrôle la machinerie automatisée d'une usine.

Les meneurs de jeu peuvent utiliser les directives suivantes pour déterminer les indices et les multiplicateurs d'applications en jeu.

## MULTIPLICATEURS

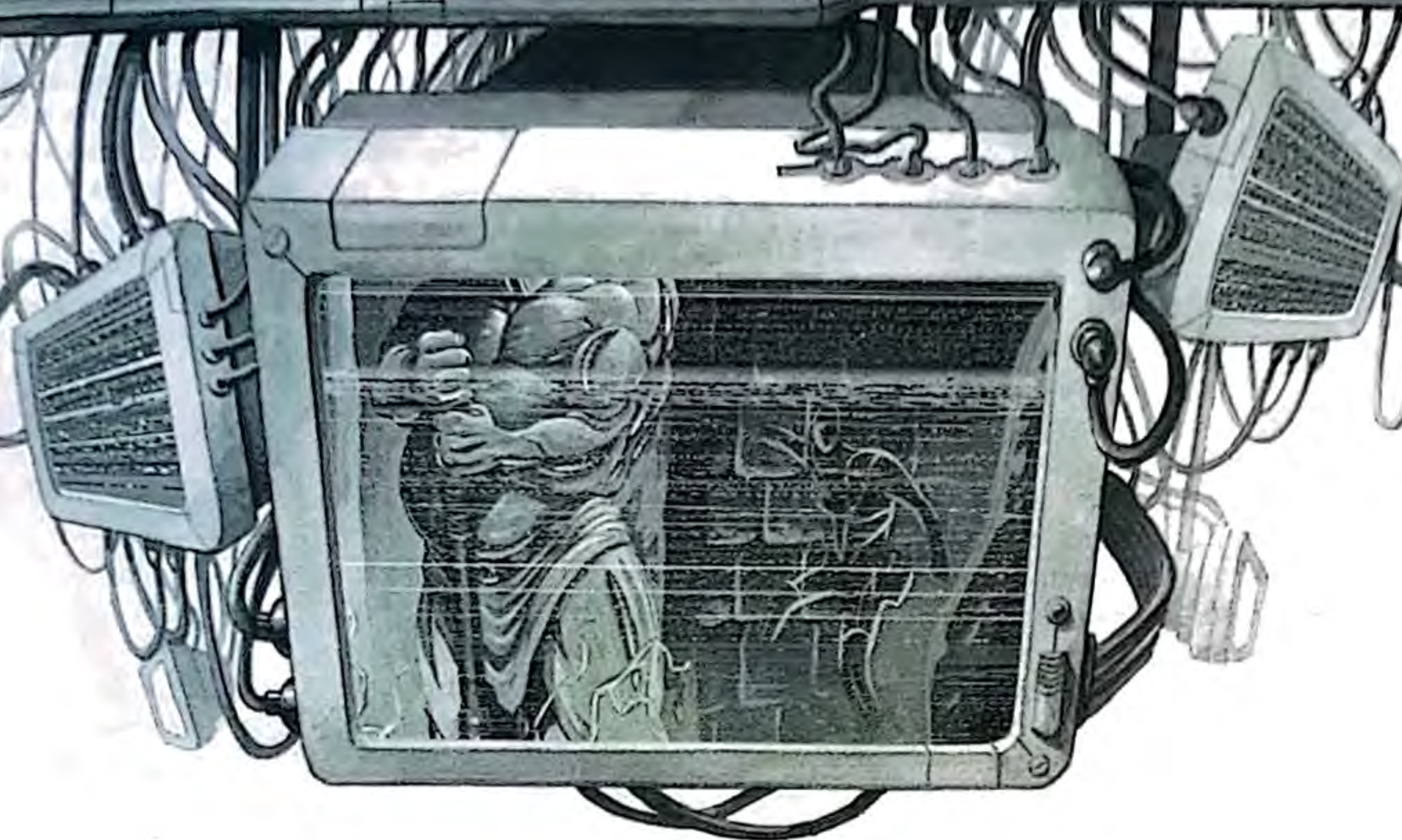
La majorité des applications utilisées dans la vie quotidienne, des simples éditeurs de texte et traitements de texte aux programmes de maths ou les programmes de contrôle de simples appareils à distance comme les distributeurs automatiques, ont un multiplicateur de 1 ou 2. Des applications plus complexes, comme celles nécessaires pour contrôler des centaines d'appareils à distance ou des jeux matriciels, peuvent avoir un multiplicateur plus élevé de 3, 4 voire 5. Seules des applications lourdes et compliquées comme des OS ont un multiplicateur supérieur à 6, mais qui dépasse rarement 10.

## INDICES

La plupart des applications auront un indice de 4 maximum, car c'est généralement tout ce qui est nécessaire pour accomplir le travail. Les applications avec des fonctionnalités supplémentaires, comme des interfaces personnalisées, des contrôles supplémentaires, des fonctionnalités de mise à jour automatique ou une capacité multi-utilisateurs sont susceptibles d'avoir des indices plus élevés (2 à 4 points de plus, en moyenne).



# LES OPÉRATIONS SYSTÈME



**L**es opérations système (définies p. 212, *SR3*) sont des séries de commandes ou d'instructions que l'utilisateur matriciel envoie sur une grille ou un serveur pour accomplir une tâche précise.

Notez qu'un personnage connecté à un système en utilisant un compte avec certains privilèges d'accès (voir p. 37) peut réussir automatiquement des opérations système spécifiques, selon les limites de son compte.

## DESCRIPTIONS DES NOUVELLES OPÉRATIONS

Les opérations système suivantes suivent les mêmes directives et règles décrites dans *SR3*.

### ALTÉRATION D'ICÔNE

**Test:** Contrôle

**Utilitaire:** remodelage

**Action:** Complexe

Une favorite des vandales de la Matrice, cette opération permet de reprogrammer une icône et de changer son apparence.

Lorsqu'elle est utilisée contre les icônes de programmes persona, voir l'utilitaire de remodelage, p. 71. Pour changer l'icône d'une CI ou le sculptage d'un serveur ou d'une grille, l'utilisateur doit réussir un test de système contre le sous-système Contrôle du système. Chaque succès lui permet d'altérer un aspect de l'apparence de l'icône, par exemple la couleur, la texture, les traits du visage, la résolution.

Tout changement infligé par cette opération est annulé lorsque l'icône est restaurée ou rebootée.

### ANALYSE D'OPÉRATION

**Test:** Contrôle

**Utilitaire:** fureteur

**Action:** Simple

Cette opération permet d'identifier l'opération système qu'une autre icône est en train d'accomplir et quels utilitaires sont utilisés pour cette opération.

Pour cela, l'utilisateur doit avoir localisé l'icône dont il a l'intention d'analyser l'opération. Si l'opération est une opération en cours ou surveillée, elle peut être analysée à n'importe quel moment. Sinon, l'utilisateur doit retarder une action et intervenir avec l'analyse d'opération aussitôt que l'opération ciblée a commencé.

Chaque succès excédentaire au test de système donne à l'utilisateur une des informations suivantes:





- L'opération en cours d'accomplissement (test et type d'action requis inclus).
- Les utilitaires utilisés.
- Le niveau de succès de l'icône dans l'accomplissement de l'opération.

### ANNULATION D'ARRÊT DE SERVEUR

**Test:** Contrôle

**Utilitaire:** déviation

**Action:** Complexe

Cette opération empêche - temporairement ou définitivement - un serveur de s'arrêter. Elle sert à interférer avec tout arrêt de serveur, qu'il ait été lancé par un decker hostile en utilisant l'opération *plantage de serveur* ou par les propres systèmes de sécurité du serveur.

Chaque tranche de 2 succès au test de Contrôle de l'utilisateur prolonge la séquence d'arrêt du serveur de 1 Tour de Combat complet. Si l'utilisateur a deux fois plus de succès que le decker en a eu sur son opération de *plantage de serveur*, l'arrêt du serveur est complètement annulé. Un arrêt de serveur initialisé par le *pointage de sécurité* d'un intrus ne peut pas être complètement invalidé; il ne peut être que repoussé.

### ANNULATION DE COMPTE

**Test:** Contrôle

**Utilitaire:** validation

**Action:** Complexe

Cette opération permet d'effacer un compte ou un mot de passe dans les registres de sécurité d'un serveur. Cela empêche la victime de se connecter légalement et d'accéder à son compte tout en la forçant à utiliser des moyens illicites. La victime est considérée comme une icône intruse en ce qui concerne la résolution des attaques (voir p. 223, *SR3*); les deckers intrus emploient souvent cette opération contre les deckers de sécurité pour les mettre sur un pied d'égalité.

L'opération peut également servir à effacer la liste complète des mots de passe du serveur, afin qu'aucun utilisateur accrédité ne puisse plus les utiliser. Quand un utilisateur tente d'effacer la liste complète des mots de passe, ajoutez un modificateur de +4 au seuil de difficulté de son test de Contrôle.

### BLOCAGE DE NA FANTÔME

**Test:** Accès

**Utilitaire:** butoir

**Action:** Complexe

Cette opération permet de maintenir un NA fantôme ouvert après qu'il aurait dû disparaître de la Matrice. Si elle est réussie, le NA est persuadé qu'il est en fait clos. Pour plus de détails, voir *Les NA fantômes*, p. 120.

### BLOCAGE D'OPÉRATION SYSTÈME

**Test:** Contrôle

**Utilitaire:** plantage

**Action:** Complexe

Un utilisateur peut intentionnellement interférer avec une opération en cours d'exécution, qu'elle soit le fait d'un utilisateur, d'une structure autonome, d'un agent, d'un sprite, d'un démon, d'un cogiciel, voire d'une IA. Les deckers de sécurité utilisent souvent cette opération pour harceler les deckers intrus plutôt que de les engager en combat matriciel.

Pour utiliser cette opération, l'utilisateur doit avoir localisé l'icône dont il a l'intention de bloquer l'opération. Si l'opération est une opération en cours ou surveillée, on peut interférer avec elle à n'importe quel moment. Sinon, l'utilisateur

doit retarder une action et intervenir avec l'opération de blocage d'opération système aussitôt que l'opération ciblée a commencé.

Chaque succès obtenu au test de blocage d'opération système annule un succès obtenu sur le test de l'opération ciblée. Si les succès de l'opération ciblée sont réduits à 0, l'opération échoue complètement. Dans le cas d'opérations en cours ou surveillées démarrées auparavant réduites à 0 succès, l'opération stoppe immédiatement.

La victime d'un blocage d'opération système bénéficie aussitôt d'un test de *Senseurs ouvert* (comme décrit dans *Localisation de decker*, p. 216, *SR3*) pour localiser l'individu qui a lancé le blocage.

Notez que cette opération ne peut être utilisée pour bloquer ni un autre blocage d'opération système ni une opération neutre.

### CRYPTAGE D'ACCÈS

**Test:** Accès

**Utilitaire:** cryptage

**Action:** Simple

Au contraire du décryptage d'Accès, cette opération permet de crypter les nœuds d'accès d'un système. Si elle est réussie, le sous-système Accès est crypté et personne ne peut se connecter sans d'abord réussir une opération de décryptage d'Accès.

Si l'utilisateur ne possède pas d'utilitaire de cryptage (voir p. 70), il ne peut pas accomplir cette opération. Toutefois, si le système en question possède des CI de brouillage, l'utilisateur peut à la place utiliser la CI pour crypter le NA. Dans ce cas, il doit d'abord accomplir une opération de localisation de CI pour trouver le code de la CI brouillage. Notez que l'indice de cette CI ne réduit pas le seuil de réussite du test d'Accès dans cette situation, la CI permet juste à l'utilisateur de faire du cryptage.

### CRYPTAGE D'ESCLAVE

**Test:** Esclave

**Utilitaire:** cryptage

**Action:** Simple

Au contraire du décryptage d'Esclave, cette opération permet de crypter un sous-système Esclave. Si elle est réussie, le sous-système Esclave est crypté et personne ne peut effectuer des tests d'Esclave contre le sous-système sans d'abord réussir une opération de décryptage d'Esclave.

Si l'utilisateur ne possède pas d'utilitaire de cryptage (voir p. 70), il ne peut pas accomplir cette opération. Toutefois, si le système en question possède des CI de brouillage, l'utilisateur peut à la place utiliser la CI pour crypter le sous-système Esclave. Dans ce cas, il doit d'abord accomplir une opération de localisation de CI pour trouver le code de la CI brouillage. Notez que l'indice de cette CI ne réduit pas le seuil de réussite du test d'Esclave dans cette situation, la CI permet juste à l'utilisateur de faire du cryptage.

### CRYPTAGE DE FICHIER

**Test:** Fichiers

**Utilitaire:** cryptage

**Action:** Simple

Au contraire du décryptage de fichier, cette opération permet de crypter un fichier électronique. Si elle est réussie, le fichier est crypté et personne ne peut y accéder, le télécharger ou accomplir des opérations dessus sans d'abord réussir une opération de décryptage de fichier.









Si l'utilisateur ne possède pas d'utilitaire de cryptage (voir p. 70), il ne peut pas accomplir cette opération. Toutefois, si le système en question possède des CI de brouillage, l'utilisateur peut à la place utiliser la CI pour crypter le fichier. Dans ce cas, il doit d'abord accomplir une opération de localisation de CI pour trouver le code de la CI brouillage. Notez que l'indice de cette CI ne réduit pas le seuil de réussite du test de Fichiers dans cette situation, la CI permet juste à l'utilisateur de faire du cryptage.

### DÉRIVATION DE LA PISTE MATRICIELLE

**Test:** Contrôle

**Programme:** camouflage

**Action:** Complexe

Cette opération permet de laisser une fausse piste matricielle sur une grille dans l'espoir de tromper des programmes trace. Une seule opération de dérivation de piste matricielle peut être effectuée sur une grille donnée, mais l'utilisateur peut en accomplir sur autant de grilles qu'il le souhaite (il doit quand même se connecter à chaque grille pour ce faire).

Pour le test de système de cette opération, réduisez le seuil de difficulté du test de sécurité en opposition par le modificateur de trace de l'utilisateur (voir *Le point d'entrée*, p. 30).

Pour chaque grille où l'utilisateur laisse une dérivation, le seuil de réussite d'un programme trace ou d'un utilitaire de pistage pour l'atteindre en cybercombat est augmenté de 1 (voir *La CI trace*, p. 104).

### DÉSAMORÇAGE DE BOMBE MATRICIELLE

**Test:** Fichier ou Esclave

**Utilitaire:** neutralisation

**Action:** Complexe

Cette opération est utilisée pour désactiver une bombe matricielle (voir p. 103) qui protège un fichier ou un appareil à distance. La bombe matricielle doit d'abord être localisée avec une opération, soit d'analyse d'icône, soit de localisation de CI. Réussir à désamorcer une bombe matricielle ne compte pas comme l'avoir plantée, donc n'ajoutez pas l'indice de la CI au pointage de sécurité de l'utilisateur.

### DÉSINFECTION

**Test:** sous-système approprié

**Utilitaire:** nettoyage

**Action:** Complexe

Cette opération détruit les vers d'un sous-système spécifique. L'utilisateur effectue un test contre le sous-système visé - un test de Fichiers si le sous-système fichier d'un serveur recèle des vers, par exemple.

### INFECTION

**Test:** sous-système approprié

**Utilitaire:** (programme ver)

**Action:** Complexe

Cette opération permet de semer des programmes ver (voir p. 92) dans un sous-système particulier. Si elle est réussie,



tout utilisateur qui effectue un test de système dans ce sous-système risque d'être infecté par le ver.

### INTERCEPTION DE DONNÉES

**Test:** sous-système approprié

**Utilitaire:** renifleur

**Action:** Complexe

Cette opération permet d'installer un utilitaire renifleur (voir p. 71) dans un sous-système donné. Le renifleur intercepte alors toutes les transmissions de données qui passent par le sous-système, effectuant une recherche selon les paramètres entrés par l'utilisateur. L'utilisateur peut accomplir cette opération dans un sous-système Accès pour intercepter des identifiants et mots de passe de compte, dans un sous-

système Fichiers pour fouiner dans les messages e-mail ou les appels téléphoniques ou dans un sous-système Esclave pour surveiller les données fournies par un appareil asservi.

Comme tout decker peut en attester, cette opération est difficile à mener à bien. D'abord l'utilisateur doit charger un exemplaire de son utilitaire renifleur sur le serveur en utilisant l'opération de chargement de données. Puis il doit réussir un test de système contre le sous-système dans lequel il installe le programme renifleur. Si c'est le cas, il doit encore effectuer son test de Contrôle, avec le seuil de réussite réduit par l'utilitaire renifleur, pour l'authentifier (en d'autres termes, pour faire passer son renifleur pour un programme accrédité). Si l'utilisateur échoue à son test de Contrôle, effectuez un test de Masque (Contrôle). Le nombre de succès indique le nombre d'heures avant que le serveur ne remarque l'utilitaire renifleur et le reporte au sysop de sécurité du serveur.

L'utilisateur doit également préciser, au moment où il mène cette opération, ce que le renifleur fera des données interceptées. Il a deux options, chacune nécessitant de réussir une opération. Dans la première, les données peuvent simplement être sauvegardées dans un fichier caché dans le serveur; ce qui nécessite la réussite d'une opération d'édition de fichier (voir p. 215, SR3). Dans la deuxième, les données peuvent être envoyées ailleurs par e-mail; il faut pour cela réussir une opération de transmission de données (voir p. 101).

Notez que l'utilisateur doit se montrer très précis sur ce qu'il souhaite que l'utilitaire renifleur intercepte. Sinon, les données qu'il accumule peuvent rapidement gonfler jusqu'à une taille encombrante (et repérable). C'est le meneur de jeu qui détermine à quel point l'utilitaire réussit à accomplir sa tâche; notez qu'il n'intercepte et ne contrôle que les données transmises via ce sous-système précis.

Cette opération n'intercepte pas les appels télécom (il faut une opération d'écoute d'appel télécom pour cela) mais intercepte les opérations d'envoi de données.

L'interception de données est une opération en cours.

### LEURRE

**Test:** Contrôle

**Utilitaire:** miroir

**Action:** Complexe

Cette opération crée une copie de l'icône du decker. Ce leurre peut attirer l'attention des CI autonomes qui visent le





decker. Les leurres sont inefficaces contre les autres persona et les CI traces, mais ils fonctionnent contre les constructs de CI.

Notez le nombre de succès obtenus par l'utilisateur au test de Contrôle. Dès qu'une CI autonome tente de l'attaquer, lancez ID6. 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 de l'utilisateur.

Les leurres n'ont aucune défense spéciale et aucune résistance aux dégâts, ils encaissent donc la totalité des dommages lorsqu'ils sont touchés. Ils disparaissent dès que leur moniteur de condition est entièrement rempli.

Les opérations leurre peuvent servir à focaliser l'attention des CI sur une structure autonome (voir *Structures autonomes et agents*, p. 88).

### LOCALISATION DE DINOSAURES

**Test:** Index

**Programme:** scanner

**Action:** Simple

Cette opération identifie tous les utilisateurs dinosaures dans un système. Si elle réussit, l'utilisateur accomplissant cette opération ouvre une fenêtre contenant une liste de tous les utilisateurs dinosaures, classée par compte. Chaque succès excédentaire après le premier fournit également les informations suivantes :

- La dernière opération accomplie par chaque utilisateur dinosaure (des succès supplémentaires peuvent être utilisés pour lister des opérations passées en plus, jusqu'à 20).
- Combien de temps chaque utilisateur dinosaure a été connecté au système.
- L'adresse MXP de chaque utilisateur dinosaure.
- Les privilèges d'accès de chaque utilisateur dinosaure.

### LOCALISATION DE DONNÉES NÉGOCIABLES

**Test:** Index

**Programme:** évaluation

**Action:** Complexe

Cette opération permet de chercher dans un serveur des données ayant une valeur marchande (voir *Les données négociables*, p. 49). Pour chaque succès net obtenu au test d'Index, l'utilisateur localise 1 point de données négociables. L'opération continue jusqu'à ce que l'utilisateur s'arrête ou que toutes les données négociables aient été localisées.

Si la totalité des données négociables n'est pas téléchargée, leur valeur diminue du pourcentage approprié. Par exemple, si un fichier contient 20 Mp mais que seulement 10 Mp sont téléchargés, les données négociables ne vaudront que la moitié de leur valeur. Selon la nature des données négociables, le meneur de jeu peut diminuer la valeur de téléchargements partiels encore davantage.

La localisation de données négociables est une opération d'interrogation.

### LOCALISATION DE STRUCTURE AUTONOME

**Test:** Index

**Programme:** scanner

**Action:** Complexe

Cette opération suit les mêmes règles que l'opération de localisation de decker (p. 217, SR3) et localise toutes les structures autonomes et les agents (voir p. 88), les sprites et les démons (voir p. 141) ou les cogiciels (voir p. 150) en fonction dans le serveur.

Elle est inefficace contre les constructs de CI parce que le serveur les protège des Indexages d'application. Toutefois, un construct peut être localisé grâce à une opération de localisation de CI (voir p. 216, SR3). Cette opération ne détecte pas non plus les IA.

### PISTAGE D'ADRESSE MXP

**Test:** Index

**Utilitaire:** catalogue

**Action:** Complexe

Si un utilisateur possède l'adresse MXP (voir p. 39) d'un autre utilisateur, il peut questionner la grille pour tracer l'origine de l'adresse. Similaire à l'opération de localisation de nœud d'accès, cette opération peut être employée pour localiser l'origine soit virtuelle soit physique de cet utilisateur (chaque demande une opération différente). Une trace réussie de l'origine virtuelle identifie le serveur ou la grille d'où l'utilisateur est originaire, ainsi que le numéro de série du point d'entrée. Uniquement à partir de cette origine virtuelle, une trace réussie de l'origine physique révèle l'adresse dans le monde réel du pont d'entrée utilisé.

Le pistage d'adresse MXP est une opération d'interrogation.

### PLANTAGE D'APPLICATION

**Test:** sous-système approprié

**Utilitaire:** plantage

**Action:** Simple

Cette opération est utilisée pour arrêter une application tournant sur un serveur (voir *Les applications*, p. 94). Les applications comprennent tout programme non dirigé tournant sur un serveur. Les opérations de plantage d'opération n'ont aucun effet sur les CI, les structures autonomes, les agents, les sprites, les démons, les constructs ou les programmes persona et les utilitaires utilisés par d'autres utilisateurs.

Le test de système requis pour cette opération dépend du sous-système qui contrôle l'application en question. Par exemple, un decker tentant de planter une application qui contrôle une usine automatisée ou une installation de sécurité effectuerait un test d'Esclave. Dans le doute, le meneur de jeu peut toujours demander au personnage d'effectuer un test de Contrôle.

L'opération de plantage d'application peut également être utilisée pour arrêter la session d'un utilisateur dinosaure







(voir p. 42), qui est une fonction du sous-système Accès. On peut aussi l'utiliser pour retirer des séries de commandes (voir p. 87) d'un système, ce qui dépend du sous-système Contrôle.

Au lieu de planter complètement une application ou un utilisateur dinosaure, cette opération peut également le ou la "suspendre" indéfiniment. Une application ou un dinosaure suspendus cesse de fonctionner, mais ne plante pas. Un utilisateur dinosaure figé ne peut accomplir aucune action informatique autre que fermer sa session (et peut-être la recommencer). Une application ou un dinosaure suspendu peut être libéré par un decker par un test de Contrôle réussi.

### PLANTAGE DE SERVEUR

**Test :** Contrôle

**Utilitaire :** plantage

**Action :** Complexe

Cette opération est "l'arme du jugement dernier" du decker. Une opération de plantage de serveur réussie force le serveur à s'arrêter, en éjectant tous les utilisateurs, y compris le decker lui-même (sauf, bien sûr, s'il accomplit une opération de déconnexion en douceur d'abord).

Les systèmes de serveur ne s'arrêtent pas instantanément. Si une opération de plantage de serveur réussit, le serveur s'arrête à peu près de la même manière que lorsqu'il atteint la fin de son faisceau de sécurité (voir *Arrêt du serveur*, p. 110). Divisez la valeur de sécurité du serveur par 2 (arrondi à l'entier supérieur) et lancez un nombre de D6 égal au résultat. Le total des dés et le temps de base qu'il faut au serveur pour s'arrêter. Divisez cette durée par le nombre de succès excédentaires obtenus dans l'opération de plantage du serveur. Le résultat est le nombre de tours qui s'écoulent avant que le serveur ne s'arrête.

Si cette opération n'a pas été accomplie par un super utilisateur (voir p. 38), le système du serveur essaie d'annuler la procédure à la fin de chaque Tour de Combat. Effectuez un test de sécurité contre l'indice MPCP de l'utilisateur. Si le test réussit, la procédure d'arrêt stoppe et le serveur continue à fonctionner.

Pendant le compte à rebours d'un plantage, réduisez de 2 les indices de toutes les CI tournant dans le serveur. Ces réductions reflètent le drainage des ressources système causé par l'allocation par le serveur de ressources pour l'instruction de l'arrêt. Tous les indices réduits reviennent immédiatement à la normale si le plantage est contré.

Une fois qu'un arrêt est démarré, chaque utilisateur dans le serveur est immédiatement informé et encouragé à se déconnecter. Certains serveurs sculptés incorporent des caractéristiques plus drastiques d'arrêt comme des sirènes, des lumières aveuglantes ou même des jets de vapeur.

Un arrêt annule toutes les applications et tous les programmes tournant dans le serveur, ce qui inclut toute structure autonome, série de commandes et autre programme laissé en arrière par l'utilisateur. Les opérations en cours et surveillées sont également interrompues. Tout utilisateur encore en ligne est éjecté et encourt un choc d'éjection (voir p. 224, SR3). L'ordinateur du serveur se relance seul, ce qui nettoie automatiquement tout son code, efface les pointages de sécurité et les alertes et redémarre le serveur avec tous ses indices et valeurs de base (voir *Réinitialisation d'un serveur ou d'une grille*, p. 210, SR3).

Une fois lancé, un arrêt du serveur ne peut être contré que par une opération d'annulation d'arrêt de serveur (voir p. 96).

Généralement, les administrateurs système reconnaissent les plantages provoqués par les deckers et augmentent les

mesures de sécurité lorsqu'ils redémarrent les systèmes du serveur.

### RELOCALISATION DE TRACE

**Test :** Contrôle

**Programme :** relocalisation

**Action :** Simple

Un utilisateur peut accomplir une opération de relocalisation de trace pour tromper une CI trace qui est en cours de son cycle de localisation. Si le test de Contrôle de l'utilisateur est réussi, il réussit à "arnaquer" le programme de trace – ses algorithmes d'échantillonnage sont envoyés sur une fausse piste.

Si un utilisateur utilise avec succès cette opération pour tromper la CI trace, il peut l'effacer comme s'il l'avait plantée (voir *effacement des CI*, p. 210, SR3). Vaincre un programme de trace avec un utilitaire de relocalisation ne compte pas comme un plantage de la CI, et donc elle n'augmente pas le pointage de sécurité comme cela aurait été le cas si la CI avait été détruite avec un utilitaire d'attaque.

Si l'utilisateur n'efface pas la CI trace, elle reprendra là où elle en était restée au début de Tour de Combat suivant. L'utilisateur peut effectuer une autre opération de relocalisation de trace à chaque tour. S'il réussit, la CI trace reste neutralisée durant ce tour. Si elle échoue, le programme trace se rapproche d'un tour de la fin de sa tâche.

Voir *CI trace*, p. 104, pour plus de détails.

*Vanessa a une seul Tour de Combat pour battre un programme trace. Lors de sa première Passe d'Initiative, elle accomplit une opération de relocalisation de trace. Elle a une compétence Informatique de 10 et un utilitaire relocalisation-4 qui tourne. La CI est une trace-8, l'indice de Contrôle est 9.*

*Pour le test de Contrôle, Vanessa lance 10 dés (compétence Informatique) contre un seuil de réussite de 5 (Indice de Contrôle 9 – Indice de relocalisation 4). Le serveur effectue son test de sécurité contre le Facteur de Détection de la decker. Vanessa obtient 4 succès, le serveur en obtient 3. Vanessa réussit à bloquer la trace ce tour-ci, mais son pointage de sécurité monte de 3 nouveaux points.*

*Vanessa peut, soit allouer 1 point de son Facteur de Détection pour maintenir la CI trace figée, soit essayer d'utiliser l'utilitaire de relocalisation contre elle à nouveau au tour suivant. Si elle ne fait ni l'un ni l'autre, la CI finit par tracer son point d'entrée à la fin de ce Tour de Combat.*

### RESTRICTION D'ICÔNE

**Test :** Contrôle

**Programme :** validation

**Action :** Complexe

Cette opération est utilisée pour interférer avec une icône, soit en inhibant ses opérations, soit en augmentant son pointage de sécurité. Cette opération ne peut être utilisée que contre des persona, des structures autonomes, des sprites, des cogiciels et des IA. La cible de l'opération doit d'abord avoir été localisée par l'utilisateur. Les deckers de sécurité utilisent couramment cette opération pour augmenter le pointage de sécurité d'un intrus, déclenchant des contre-mesures supplémentaires.

Ajoutez le Facteur de Détection de la cible comme modificateur de seuil de réussite du test de Contrôle. Chaque succès





obtenu par l'utilisateur peut être employé sur une base de un pour un, soit pour augmenter les seuils de réussite des tests de système de la victime, soit pour diminuer le Facteur de Détection de celle-ci pour les tests de sécurité effectués contre cette valeur.

La restriction d'icône est une opération en cours.

### SCANNAGE D'ICÔNE

**Test :** spécial

**Programme :** scanner

**Action :** Simple

Cette opération permet d'obtenir des informations à propos de tout persona, structure autonome, agent, sprite, démon, IA ou logiciel que l'utilisateur a localisé.

Cette opération ne nécessite pas de test de système. À la place, l'utilisateur effectue un test d'Informatique contre l'indice de Masque de l'icône visée. Si l'utilisateur a un utilitaire scanner actif, réduisez le seuil de réussite de son indice. Si l'icône visée utilise un utilitaire d'invisibilité, ajoutez l'indice de celui-ci au seuil de réussite.

Pour chaque succès obtenu par l'utilisateur à son test d'Informatique, il peut choisir 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.
- Les privilèges d'accès de l'icône (voir p. 36).
- L'adresse MXP de l'icône (voir p. 39).
- L'indice d'un des utilitaires (en commençant par le plus gros) chargés en mémoire active ou d'une structure autonome ou d'un agent.
- Le niveau de dégâts actuel de l'icône.

Identifier une icône nécessite une opération d'analyse d'icône (p. 213, SR3) dirigée contre elle.

### SORTIE D'HISTORIQUE

**Test :** Contrôle

**Utilitaire :** validation

**Action :** Complexe

Cette opération permet d'ouvrir et de lire les historiques d'un serveur. Ces historiques enregistrent la signature MPCP, le compte et les adresses MXP d'utilisateurs qui accèdent au système (voir *La piste matricielle*, p. 39). Selon le niveau de sécurité de celui-ci, ces historiques peuvent contenir d'autres données, comme à quels fichiers les utilisateurs ont accédé, quels programmes ils ont utilisés et toute intrusion que le serveur a observée – à la base, tout ce qui a déclenché une réponse de la sécurité. Toutefois, des intrusions peuvent également apparaître dans les historiques sous la forme d'interruptions fatales de programmes, de dysfonctionnements matériels et diverses autres erreurs système – particulièrement si ce sont des opérations discrètes réussies.

Si les informations de l'historique d'un système sont cruciales pour une aventure, il serait préférable que le meneur de jeu les prépare à l'avance. Si elles ne sont pas particulièrement importantes pour l'aventure, il peut les improviser.

Les utilisateurs peuvent aussi télécharger les historiques du système sur leur cyberterminal pour une analyse ou une documentation ultérieure. La taille d'un historique couvrant une période de 24 heures dépend de la difficulté d'intrusion du serveur :

- serveur Facile : 2D6 x 100 Mp
- serveur Moyen : 2D6 x 200 Mp
- serveur Difficile : 2D6 x 500 Mp

La sortie d'un historique est une opération d'interrogation.

### TRANSMISSION DE DONNÉES

**Test :** Fichiers

**Utilitaire :** Lecture/Écriture

**Action :** Simple

Cette opération permet de transférer des données à une autre icône, un codecom ou au sous-système de Fichiers d'un serveur.

Pour envoyer des données à une autre icône, l'utilisateur doit avoir localisé le destinataire (dans le cas d'un transfert direct). Les données sont copiées de la mémoire de stockage de l'expéditeur directement dans la mémoire de stockage du destinataire. Les données sont émises entre les utilisateurs à une cadence égale à la plus basse des Vitesse d'E/S. L'icône destinataire doit accepter volontairement la transmission – elle ne peut pas être forcée à télécharger des données. Notez que pour établir un appel télécom interactif, l'opération d'appel télécom (p. 213, SR3) doit être employée.

Pour envoyer des données à un codecom (dans le cas d'e-mails, de fax, de paiements par créditube et ainsi de suite), l'utilisateur doit connaître le codecom du destinataire. La transmission est effectuée à une cadence égale à la Vitesse d'E/S de l'utilisateur.

Pour copier des données d'un sous-système de fichiers à un autre, l'utilisateur doit d'abord mener cette opération dans le sous-système de Fichiers d'origine puis se rendre dans le sous-système de Fichiers destinataire et effectuer une opération d'édition de fichier.

Quelle que soit la méthode utilisée, les données peuvent être transmises à plus d'un destinataire à la fois.

La transmission de données est une opération en cours.

### TRIANGULATION

**Test :** Esclave

**Utilitaire :** triangulateur

**Action :** Complexe

Cette opération ne peut être accomplie que dans des systèmes qui gèrent le trafic de signaux sans fil avec des appareils à distance, comme les réseaux cellulaires. Par corrélation de la puissance du signal et de la synchronisation de la communication avec un appareil à distance (comme un téléphone cellulaire) via de multiples tours ou récepteurs, la localisation de l'appareil peut être déterminée avec une marge d'erreur de 100 mètres divisés par le nombre de succès.

La triangulation est une opération d'interrogation.

### VALIDATION DE COMPTE

**Test :** Contrôle

**Programme :** validation

**Action :** Complexe

Cette opération permet d'implanter un compte et un mot de passe dans le serveur. Les privilèges d'accès doivent être choisis au moment où ils sont insérés (voir *Les privilèges de compte*, p. 37). Si l'utilisateur tente de valider un compte ou un mot de passe de niveau sécurité, appliquez un modificateur de +2 au seuil de difficulté du test de Contrôle. Appliquez un modificateur de +6 s'il tente de valider un compte ou un mot de passe de super-utilisateur.

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. Si le mot de passe est utilisé pour des opérations illicites qui font passer le serveur ou la grille au statut d'alerte active, le compte est désactivé.





Une fois qu'un compte est activé, quiconque ayant le mot de passe correct peut l'utiliser pour se connecter au système et réussir automatiquement certaines opérations système (voir p. 38). Par exemple, un decker peut ouvrir des comptes dans les unités centrales auxquelles il vole du temps de programmation, détournant les ressources de la corpo tout en perfectionnant les armes qu'il utilisera contre elle.

## DESCRIPTIONS AVANCÉES D'OPÉRATIONS DE SR3

Plusieurs des opérations système détaillées dans SR3 (commençant à la page 213) ont des applications supplémentaires impliquant les règles avancées de la Matrice décrites dans ce livre. Chacune d'entre elles est couverte ci-dessous.

### ANALYSE DE CI

Quand cette opération est utilisée pour analyser une CI trace, l'utilisateur apprend si la CI trace est dans son cycle de chasse ou de localisation. Si la CI trace est dans son cycle de localisation, l'utilisateur apprend combien de tours il reste avant qu'elle termine le cycle.

Notez que cette opération détecte aussi toutes les options dont la CI est dotée (voir p. 85).

### ANALYSE D'ICÔNE

Cette opération identifie également une icône s'il s'agit d'un cogiciel, d'une intelligence artificielle, d'une structure autonome, d'un agent, d'un sprite, d'un démon ou de l'alter ego matriciel d'un otaku. Elle identifie également la présence de CI bombes matricielles (voir p. 103) ou de vers (voir p. 92) dans un fichier ou une icône d'appareil à distance.

### ANALYSE DE SERVEUR

Les succès excédentaires obtenus lors de cette opération peuvent aussi être utilisés pour déterminer les détails suivants concernant un serveur :

- détermine si le serveur est une machine virtuelle (voir p. 121).
- détermine si le serveur est un serveur ultraviolet (voir p. 48).
- détermine si le serveur est un serveur videur (voir p. 118).
- détermine si le serveur a un NA fantôme (voir p. 120).

### ANALYSE DE SOUS-SYSTÈME

Cette opération identifie la présence de séries de commandes, de portes secrètes, de vers, de CI brouillage et tout autre défenses cachées ou astuce de systèmes présents dans le sous-système (voir *Les astuces du système*, p. 117).

### CONNEXION À UN SERVEUR/GTL/GTR

Le modificateur d'Accès du point d'entrée de l'utilisateur (voir p. 30) modifie le test pour le premier système (serveur, GTL ou GTR) auquel il se connecte.

### DÉCONNEXION EN DOUCEUR

Comme l'utilitaire pistage, une CI trace en cours de cycle de localisation ajoute son indice comme modificateur de seuil de réussite de toute tentative de déconnexion en douceur (voir *CI trace*, p. 104). Si la déconnexion en douceur est réussie, tout programme de pistage se rapprochant de l'utilisateur depuis ce système échoue immédiatement.

### LOCALISATION DE DECKER

Pour clarifier, cette opération détecte tout persona – utilisateurs de cyberterminal et otaku inclus – pas uniquement les deckers. Elle ne localise pas les structures autonomes, les agents, les sprites, les démons, les cogiciels et les IA.

### MODIFICATION DE MÉMOIRE

Les utilitaires auto-compactés ou compressés peuvent être chargés par cette opération, mais ils doivent être décompressés avant de pouvoir être utilisés, ce qui nécessite une Action Complexe.

### OPÉRATION NEUTRE

Cette opération peut être utilisée pour activer des séries de commandes dans un système (voir *Les séries de commandes*, p. 87).

## ACCOMPLIR DES OPÉRATIONS POUR LES AUTRES

Dans certaines circonstances, un utilisateur peut vouloir mener une opération système pour un autre utilisateur. C'est souvent ce que font les sysops dans le cas de travailleurs matriciels qui ont besoin d'un changement au niveau administratif pour lequel ils n'ont pas les privilèges d'accès, et d'autres dans le cas d'utilisateurs inexpérimentés qui ont besoin que quelqu'un appuie sur les boutons. Lorsque c'est fait, les résultats de l'opération sont appliqués à l'utilisateur bénéficiaire, plutôt qu'à l'utilisateur qui a accompli l'opération.

Pour accomplir une opération pour un autre utilisateur, l'utilisateur agissant doit avoir localisé l'autre utilisateur. L'utilisateur agissant effectue l'opération système normalement, avec un modificateur de seuil de réussite de +2 au test de système. Si l'utilisateur agissant et le bénéficiaire font partie du même groupe (voir *Les privilèges de comptes*, p. 37), le modificateur de +2 ne s'applique pas. Les résultats de l'opération sont appliqués à l'utilisateur bénéficiaire.

Certaines opérations ne peuvent pas être effectuées pour le compte d'autres utilisateurs. Elles comprennent : altération d'icône, annulation d'arrêt de serveur, blocage d'opération système, déconnexion en douceur, dérivation de la piste matricielle, envoi de données, interception de données, invalidation de compte, leurre, modification de mémoire, opération neutre, plantage d'application, plantage de serveur, relocalisation de trace, restriction d'icône, téléchargement de données, transmission de données et validation de compte.



# LES CONTRE-MESURES D'INTRUSION



**R**ien ne réchauffe davantage le cœur d'un sysop qu'un glacier de contre-mesures d'intrusion (CI) pour protéger son système contre les intrus.

Le chapitre qui suit comprend six nouveaux types de CI que le meneur de jeu peut utiliser pour étendre son arsenal de sécurité matricielle, des utilisations avancées de CI décrites dans *SR3*, des règles de programmation de CI et des règles supplémentaires sur le plantage de CI.

## NOUVELLES CONTRE-MESURES D'INTRUSION

Cette section fournit six nouveaux types de CI : les bombes matricielles, les CI Pavlov, les CI éclairer, les CI trace, les CI cérébropathes et les CI psychotropes.

### CI BLANCHES BOMBES MATRICIELLES

Une bombe matricielle est une forme de CI réactive qui est liée à un fichier ou à une icône d'appareil asservi à distance. La bombe matricielle armée reste en place jusqu'à ce qu'une autre icône accède au fichier ou à l'appareil, et à ce moment elle "explose" et endommage l'intrus. Contrairement aux autres CI, les bombes matricielles ne sont pas déclenchées par les pointages de sécurité ; elles attaquent tout icône utilisateur qui accède à l'icône protégée par la bombe (voir *Déclencher des bombes matricielles*, p. suivante).

Une seule bombe matricielle peut être liée à un fichier ou appareil à distance particulier. Les bombes matricielles peuvent être liées à des icônes déjà protégées par une CI brouillage.

Une bombe matricielle peut être détectée en accomplissant une opération d'analyse d'icône sur l'icône protégée par la bombe.

### Désamorcer des bombes matricielles

Une bombe matricielle peut être désamorcée simplement en entrant le mot de passe correct (malheureusement, la personne qui met la bombe matricielle en place est généralement la seule à connaître le mot de passe). Sans le mot de passe, une bombe matricielle détectée ne peut être désactivée que par une opération réussie de désamorçage de bombe matricielle (voir p. 98). L'utilitaire de neutralisation aide dans cette opération. Si la bombe matricielle protège un fichier, l'opération nécessite un test de Fichiers. Si elle protège un appareil à distance, l'opération nécessite un test d'Esclave.

Si l'opération de désamorçage échoue, la bombe matricielle reste active et prête à "exploser". Le personnage peut tenter de la désamorcer à nouveau, bien qu'il risque d'augmenter son pointage de sécurité.

Si l'opération réussit, la bombe matricielle est désamorcée, et le personnage peut accéder une fois au fichier ou à l'appareil. S'il souhaite y accéder plus d'une fois, il doit désamorcer la bombe matricielle à chaque fois. Notez que la bombe n'est pas considérée comme désamorcée pour





d'autres personnages, donc si quelqu'un d'autre accède au fichier ou à l'appareil sans désamorcer la bombe, celle-ci explose.

Réussir à désamorcer la bombe matricielle ne compte pas comme la planter, donc n'ajoutez pas l'indice de la bombe au pointage de sécurité du personnage. Si la bombe matricielle est désamorcée avec succès, le personnage n'a pas besoin de l'effacer.

#### Déclencher des bombes matricielles

Lorsqu'on accède à un fichier ou à un appareil protégé par une bombe matricielle (par un test de système réussi), la bombe matricielle explose. Si le test de système effectué pour accéder au fichier ou à l'appareil échoue, la bombe matricielle n'explose pas.

Lorsqu'une bombe matricielle explose, elle endommage automatiquement l'icône qui accède au fichier ou à l'appareil. Les bombes matricielles infligent (indice CI) F de dégâts, auxquels l'icône résiste selon les règles standard. Les utilitaires d'armure réduisent le Niveau de Puissance des dégâts normalement. "L'explosion" plante également la bombe matricielle, donc ajoutez l'indice de la CI au pointage de sécurité du personnage, sauf s'il l'efface.

Si la CI bombe matricielle est attaquée en cybercombat, elle explose immédiatement et endommage son attaquant (que l'attaque ait ou non réussi). La bombe matricielle attaquée plante comme d'habitude, élevant le pointage de sécurité de l'attaquant.

*Scaramouche se faufile jusqu'à un fichier plein de données négociables (ou du moins c'est ce qu'il espère). Juste pour être sûr, il lance d'abord une opération d'analyse d'icône dessus. Bien entendu, le fichier est gardé par une bombe matricielle.*

*Scaramouche risque quelques secondes pour charger son utilitaire de désamorçage-5 en mémoire active. Puis il effectue une opération de désamorçage de bombe matricielle contre le sous-système Fichiers. Il obtient 1 succès, mais le test de sécurité du système en obtient 2. Le meneur de jeu sourit et lui dit que ce n'est pas suffisant. La bombe matricielle n'est pas désamorcée.*

*Transpirant un peu, Scaramouche rejette les dés, obtenant 2 succès. Mais le serveur en obtient 3, donc la bombe de données est toujours active. Maintenant, Scaramouche devine qu'il est en train de faire grimper le pointage de sécurité, il décide donc de laisser tomber la subtilité et d'éventer le fichier de données.*

*Il réussit dans son test de système pour accéder au fichier, et donc la bombe lui explose au visage virtuel. La bombe matricielle est d'indice 6, donc il encaisse du 6F. Scaramouche a un utilitaire d'armure-4 en fonction, donc il doit résister à du 2F. Il effectue un test de Solidité (2) et obtient 6 succès, ce qui réduit les dégâts à L. Il décide aussi d'utiliser 1 point de Facteur de Détection pour effacer la CI et empêcher son pointage de sécurité de grimper d'encore 6 points.*

#### CI BLANCHE PAVLOV

La CI Pavlov est similaire aux bombes matricielles standard, sauf qu'elle ne plante pas lorsqu'elle explose et reste armée. La CI Pavlov suit les mêmes règles que les bombes matricielles avec les exceptions suivantes. D'abord, la CI Pavlov n'inflige que du (Indice) M de dégâts à une icône qui accède au fichier ou à l'appareil protégé. Ensuite, la CI Pavlov ne plante pas lorsqu'elle explose – elle reste armée et prête à

exploser à nouveau à toute tentative d'accès au fichier ou à l'appareil. Enfin, la CI Pavlov crée un palier égal à la moitié de son indice (arrondi à l'entier inférieur) ; si le nombre de succès obtenus au test de système pour accéder au fichier ou à l'appareil ne dépasse pas ce palier, alors l'opération échoue.

#### CI BLANCHE ÉCLAIREUR

La CI éclairer est une variante proactive de la CI sonde (p. 225, SR3). Lorsqu'une CI éclairer est activée, elle agit comme une CI sonde proactive : le meneur de jeu utilise l'indice de la CI pour effectuer un test contre le Facteur de Détection de l'intrus chaque fois que l'intrus effectue un test de système. Chaque succès sur ce test est ajouté au pointage de sécurité de l'intrus.

Contrairement à la CI sonde, toutefois, la CI éclairer passe en mode proactif lorsqu'elle est attaquée en cybercombat ou quand une alerte passive ou active est déclenchée. Dans ce mode, la CI éclairer ne surveille plus l'intrus comme une CI sonde mais se défend activement en cybercombat, en utilisant les règles de cybercombat standard.

La CI éclairer en mode proactif effectue également des tests d'attaque contre les intrus. Ces attaques n'infligent pas de dégâts en elles-mêmes mais améliorent les attaques d'autres CI dans le système. Chaque succès obtenu à l'attaque par la CI éclairer ajoute 1 dé à la Valeur de Sécurité pour la prochaine attaque effectuée contre l'intrus par une autre CI proactive. Les succès obtenus par des attaques supplémentaires ajoutent des dés de manière cumulée, jusqu'à un maximum égal à l'indice de la CI éclairer.

*Grid Reaper pense qu'il a une CI sonde à ses basques, mais il n'en est pas certain car il est pressé. Il déclenche une alerte passive et est surpris de voir la CI manœuvrer pour attaquer – il réalise trop tard qu'il a en face de lui une CI éclairer.*

*La CI éclairer manœuvre et l'attaque, obtenant 4 succès sur son test d'attaque. À sa prochaine Passe d'Initiative, Grid Reaper riposte avec son propre test d'attaque contre la CI éclairer et parvient à la planter.*

*Lors de sa prochaine Passe, Grid Reaper déclenche une CI killer qui lui fonce dessus furieusement. Le premier test d'attaque effectué par cette CI killer utilise la Valeur de Sécurité du système + 4, grâce à l'avantage fourni par le test d'attaque de la CI éclairer.*

#### CI TRACE

La CI trace est un hybride de CI blanche et grise conçu pour verrouiller la piste matricielle d'un intrus et la pister jusqu'à son origine physique. Elle fonctionne de manière similaire à l'utilitaire pistage (p. 219, SR3).

La CI trace 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 de l'intrus en "l'attaquant" en cybercombat. Si l'intrus n'évite pas l'attaque, la CI trace commence son cycle de localisation pour repérer son point d'entrée.

#### Cycle de chasse

Durant le cycle de chasse, la CI trace effectue des tests d'attaque contre l'intrus en utilisant la Valeur de Sécurité du système. Toutes les règles standard de cybercombat s'appliquent. La CI trace subit un modificateur de seuil de réussite de +1 pour chaque dérivation de piste matricielle réussie accomplie par l'icône ciblée (voir p. 98).









S'il est frappé, l'intrus effectue un test d'Évasion (Indice de CI trace). Si l'icône ciblée obtient un nombre de succès supérieur ou égal, l'attaque échoue. Si la CI trace obtient au moins un succès excédentaire, elle a réussi à toucher l'intrus et à se verrouiller sur sa piste matricielle, et le cycle de localisation commence.

Notez que l'utilitaire de relocalisation (p. 218, SR3) n'est pas efficace contre la CI trace pendant son cycle de chasse. Toutefois, un intrus peut planter une CI trace en cybercombat pendant ce cycle pour éviter d'être pisté.

Le cycle de chasse dure jusqu'à ce que la CI trace parvienne à attaquer avec succès, qu'elle soit plantée ou jusqu'à ce que l'intrus quitte le système.

### 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 CI réactive.

Pour déterminer la durée du cycle de localisation, additionnez le modificateur de trace du point d'entrée (voir p. 32) de l'intrus à l'indice d'un éventuel utilitaire de camouflage (voir p. 70) en fonction et à 10. Divisez le résultat 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 de l'intrus.

Si la CI trace n'a pas été plantée ni relocalisée au moment où le cycle de localisation se termine (voir *Battre une CI trace*), elle identifie la localisation de l'utilisateur dans le monde réel et la révèle aux opérateurs du système (voir *Effets d'une trace*).

Pour ce qui est de mesurer l'écoulement du cycle de localisation d'une CI trace, seuls les tours de Combat complets comptent. Les Tours de Combat sont considérés comme terminés une fois la dernière Passe d'Initiative terminée. Si un decker peut figer ou détruire la CI avant la fin de la dernière Passe d'Initiative d'un Tour de Combat, ce tour n'est pas considéré comme terminé.

*Gremlin s'est introduite dans l'appartement d'un cadre pendant que celui-ci est sorti, afin de pouvoir utiliser sa ligne télécom pour une passe matricielle. Elle se connecte et se dirige vers son serveur cible, s'arrêtant pour accomplir des opérations de dérivation de piste matricielle dans deux grilles sur la route.*

*Gremlin s'introduit dans le serveur Rouge-6 et déclenche rapidement un programme trace-8. Il l'attaque, lançant la Valeur de Sécurité du serveur de 6 contre un seuil de réussite de 5 (seuil de base 3 car elle est une icône intruse sur un serveur Rouge, +2 pour les opérations de dérivation de piste matricielle) et obtient 4 succès. Gremlin lance son indice d'Évasion de 6 contre l'Indice de la trace de 8, mais n'obtient que 1 succès.*

*Ayant réussi à la toucher, la trace quitte immédiatement son cycle de chasse pour passer en cycle de localisation et disparaît de la vue de la decker. Gremlin a un modificateur de trace de -2 pour son point d'entrée à accès légal, et elle a un utilitaire de camouflage-4 qui tourne, donc le temps de base de la localisation est de 12 tours ( $10 - 2 + 4 = 12$ ). La CI trace a obtenu 3 succès excédentaires ( $4 - 1 = 3$ ) à son attaque, donc le cycle de localisation prendra 4 Tours de Combat complets ( $12/3 = 4$ ).*

*Si Gremlin ne s'occupe pas de la CI, celle-ci la tracera dans 4 Tours de Combat.*

### Effets de la trace

Quand un programme trace termine son cycle de localisation avec succès, plusieurs choses se passent. Premièrement, le système enregistre le numéro de série et la localisation physique du point d'entrée dans son journal de sécurité. Deuxièmement, le système prévient toute ressource de sécurité physique responsable de la surveillance du système envahi. Ce personnel de sécurité peut alors initier des mesures physiques contre la localisation de l'intrus (en clair, ils envoient la cavalerie). Simultanément, le programme trace active les bonus de visée des CI et d'accélération du pointage de sécurité dans le système.

**Bonus de visée des CI :** comme l'intrus a été localisé, le système peut le cibler plus efficacement. Réduisez les seuils de réussite de tous les tests d'attaques effectués par les CI proactives du système contre l'intrus de 1.

**Accélération du pointage de sécurité :** le système est davantage conscient des actions de l'intrus tracé. Chaque fois que celui-ci génère une augmentation de son pointage de sécurité, ajoutez 1 point supplémentaire à l'augmentation. Par exemple, si un serveur obtient 2 succès dans un test de système contre un intrus tracé, ajoutez 3 au pointage de sécurité de l'intrus.

**Mesures physiques :** les mesures physiques déclenchées par le succès d'un programme trace sont déterminées par le meneur de jeu. Par exemple, disons que la CI trace a rapporté qu'un decker a fait une dérivation de ligne dans un squat de Redmond. La réponse physique dépend entièrement des ressources dont dispose le propriétaire du système envahi, de problèmes de juridiction, de la localisation des ressources utiles les plus proches, de si la Lone Star ou une autre agence locale de maintien de l'ordre a été appelée, de l'indice de sécurité standard du site et ainsi de suite.

### Battre une CI trace

Un programme trace peut être battu de quatre façons. Pendant le cycle de chasse, la trace peut être esquivée. Pendant les deux cycles, elle peut être attaquée en cybercombat et détruite. Pendant le cycle de localisation, l'icône ciblée peut prendre la fuite ou utiliser un utilitaire de relocalisation pour gagner plus de temps.

**Échapper à la détection :** les personnages peuvent utiliser la manœuvre échapper à la détection (p. 222, SR3) pour esquiver les CI trace pendant le cycle de chasse des programmes. On ne peut pas échapper aux CI trace pendant leur cycle de localisation.

**Cybercombat :** la façon la plus facile d'éviter une trace peut simplement être de la planter. Pendant le cycle de chasse, la CI est proactive et manœuvre en cybercombat.

Une fois que le cycle de localisation commence, cependant, la CI trace disparaît et passe en mode réactif. Pour la trouver, le personnage doit passer une Action Complexe à accomplir une opération de localisation de CI (voir p. 216, SR3). Une fois localisée, la CI peut être attaquée; comme elle est en mode réactif, elle ne manœuvre pas pour contre-attaquer.

Planter une CI trace produit le malus standard au pointage de sécurité de l'attaquant (voir *Plantage des CI*, p. 210, SR3).

**Prendre la fuite :** une opération de déconnexion en douceur permet à un intrus de s'enfuir et d'arrêter immédiatement le cycle de localisation d'un programme trace. Toutefois, la CI trace essaie d'empêcher cette opération, augmentez donc le seuil de réussite du personnage pour l'opération de l'indice de la CI.





Se débrancher simplement du système ne met pas une CI trace en échec, car se débrancher laisse les connexions dans le réseau ouvertes pendant une durée mesurable. D'abord, la GTL doit vérifier la perte de porteuse de signal. Elle démantèle alors proprement la piste matricielle de l'utilisateur, de la même manière qu'une déconnexion en douceur lancée par un utilisateur. Le fait que l'utilisateur se débranche ne signifie pas que sa piste matricielle disparaît dans une grande gerbe de bits. Quand il se débranche, lancez 1D6 - 1 (valeur minimum de 1). Le résultat est le nombre de tours pendant lesquels la piste matricielle de l'utilisateur reste intacte. Si le résultat du jet de dé est supérieur ou égal au nombre de tours restants pour le cycle de localisation du programme trace, la CI localise tout de même le point d'entrée.

De même, si un intrus tombe inconscient ou est tué par une CI, ou si son persona est planté, une CI trace dans son cycle de localisation garde une connexion ouverte avec le cyberterminal afin de continuer de tracer le point d'entrée. Là encore, le personnage doit se débrancher pour battre la CI trace, et même là sa piste matricielle reste intacte et traçable pendant 1D6 - 1 (minimum 1) tours.

**La relocaliser :** pendant le cycle de localisation de la CI trace, l'utilisateur peut accomplir une opération de relocalisation pour la désorienter temporairement. Voir *Relocalisation de trace*, p. 100. Mettre en échec une CI trace avec un utilitaire de relocalisation n'a aucun effet sur le pointage de sécurité du personnage.

#### Trace sur une grille

Une CI trace déclenchée par une grille continue de fonctionner contre le personnage tant qu'il reste dans n'importe quelle grille contrôlée par la même GTR. S'il bat la CI dans une GTL, il doit la garder effacée ou continuer de la relocaliser tant qu'il est dans cette GTL, sa GTR parente, ou toute autre GTL gouvernée par cette GTR. D'un autre côté, la CI se désintéresse de la traque du personnage une fois qu'il se connecte à un serveur ou à une autre GTR ou à une GTLP.

Si la CI trace a été déclenchée par la GTR qui gouverne le point d'entrée du personnage, ou par une GTL liée à cette GTR, alors la CI peut immédiatement éjecter le personnage une fois qu'elle a détecté son point d'entrée. Cette option n'est pas accessible à une trace provenant d'autres grilles ou serveurs.

#### Règle optionnelle : bande passante d'icône

Avec cette règle optionnelle, la bande passante de l'icône d'un utilisateur - la quantité de données utilisées pour transmettre les commandes et les données sensorielles de et vers le cyberterminal - affecte sa piste de données et la facilité avec laquelle elle peut être pistée.

La bande passante d'icône est égale à la somme des indices de programme du persona de l'utilisateur et de tous les utilitaires qu'il a chargés dans la mémoire active de son cyberterminal. Si ce total dépasse la bande passante de base du point d'entrée (voir p. 32), l'utilisateur subit un modificateur de trace supplémentaire. Divisez la bande passante de l'icône de l'utilisateur par la bande passante de base du point d'entrée et arrondissez à l'entier inférieur. Multipliez ce nombre par -1. Le résultat est appliqué comme modificateur de seuil de réussite au test d'attaque du cycle de chasse du programme trace. Ce modificateur s'applique aussi bien à l'utilitaire de pistage qu'à la CI trace.

L'utilisateur doit régler sa bande passante d'icône au début de la passe matricielle. La bande passante reste constante tout au long de la passe - l'utilisateur ne peut pas changer sa taille sans se déconnecter et démarrer une nouvelle passe. Si quelque chose détruit ou réduit les indices de programmes de l'utilisateur, la bande passante de l'icône peut être réassignée, mais elle ne peut pas être réduite pour rendre la piste matricielle plus difficile à tracer.

Avant de se débrancher, les utilisateurs peuvent diminuer leurs bandes passantes d'icônes en réduisant leurs indices de programmes persona. Tout indice réduit doit rester à son indice réduit pour le reste de la passe. Les utilisateurs ne peuvent pas réduire l'indice d'un utilitaire, sauf si l'utilitaire à l'option adaptabilité (voir p. 83). Notez que la taille effective des utilitaires en mémoire n'a aucun effet sur la bande passante de l'icône.

La bande passante d'icône d'un otaku est toujours 0.

*Sidewinder a un deck MCP-6/5/3/4/4. Elle n'a réduit aucun de ses indices de persona pour amincir sa bande passante d'icône, et donc son code de persona à lui tout seul a une bande passante de 16 (5 + 3 + 4 + 4 = 16). Elle a également chargé invisibilité-5, mystification-4, attaque-6 et analyse-4 dans la mémoire active de son deck. Ce qui ajoute 19 (5 + 4 + 6 + 4 = 19) à sa bande passante pour ses utilitaires. Sa bande passante totale jusque-là est de 35 (16 + 19 = 35). Elle décide de la jouer prudente et alloue 5 de plus au cas où elle voudrait lancer d'autres utilitaires pendant la passe, donc elle annonce que sa bande passante d'icône pour la passe sera de 40.*

*Sidewinder utilise un point d'entrée d'accès illégal, qui a une bande passante de base de 20. Sa bande passante d'icône dépasse cette valeur, donc tout programme trace utilisé contre elle aura un modificateur de -2 pour la toucher en cybercombat (bande passante d'icône de 40/bande passante du point d'entrée de 20 = 2, 2 x -1 = -2).*

#### CI NOIRE CÉRÉBROPATHE

Bien que techniquement non mortelle, la CI noire cérébropathe est considérée comme un des programmes CI les plus terribles créés à ce jour. Plutôt que de viser le persona ou le cyberterminal ou de tenter de tuer ou d'assommer l'utilisateur, la CI noire cérébropathe tente de lui infliger des dommages cérébraux sélectifs. Les impulsions de bio-réactions des CI cérébropathes ont tendance à provoquer des crises d'épilepsie et des lésions cérébrales et peuvent aussi endommager les implants via leurs connexions neurologiques.

La CI cérébropathe affecte un personnage de la même manière qu'une CI noire non mortelle (p. 227, SR3). Toutefois, si elle le rend inconscient, elle porte un dernier coup à son cerveau plutôt qu'à son cyberterminal. Effectuez un test en utilisant le double de l'indice de la CI cérébropathe contre la Volonté ou l'Intelligence du personnage, la plus haute des deux.

Chaque succès inflige 1 point de Tension, soit à l'Intelligence, soit à la Volonté, soit à un implant du personnage, selon le Tableau des Effets Cérébropathes. Les personnages opérant en mode SISA froid sont immunisés contre les effets de tension des CI cérébropathes. Si un personnage a un filtre CCMI, il ne subit que 1 point de Tension par tranche de succès obtenus par la CI.

TABLEAU DES EFFETS  
CÉRÉBROPATHES

Jet de 1D6	Résultat
1-3	Tension à l'Intelligence
4	Tension à la Volonté
5-6	Tension à un implant





Les effets des points de Tension sont décrits p. 124 de *La Chair & Le Chrome*. Si un point de Tension d'implant est obtenu, appliquez le point à un implant cyberware ou blowware relié au système neurologique du personnage, implant choisi aléatoirement.

### CI NOIRE PSYCHOTROPE

La CI noire psychotrope est une variante de la CI noire non mortelle qui utilise le biofeedback sîmsense pour graver dans l'esprit de la victime des effets psychologiques durables. En pratique, le subconscient de la victime est "programmé" avec des messages subliminaux, à son insu.

Une CI noire psychotrope agit de la même manière qu'une CI noire non-mortelle, aux exceptions suivantes près. Chaque fois qu'un personnage encasse des dégâts d'une CI psychotrope, il effectue un test de Volonté contre un seuil de réussite égal à l'indice de la CI psychotrope. Appliquez un modificateur de seuil de réussite basé sur le Niveau de Dégâts du personnage (+1 pour des Dégâts Légers, +2 pour des Dégâts Modérés, +3 pour des Dégâts Graves, +4 pour des Dégâts Fatals). Réduisez le seuil de difficulté de 2 points si le decker utilise un cyberterminal en SISA mode froid.

Si le test est un succès, le decker ne subit aucun trouble psychologique. Si c'est un échec, la CI plante ses effets psychotropes dans le subconscient du decker. Ces effets peuvent varier largement, mais quelques-uns des plus connus sont la cyberphobie, le syndrome de Judas, la frénésie et le conditionnement positif. Les maîtres de Jeu Imaginatifs peuvent broder à leur convenance sur ces effets.

Notez qu'un personnage affligé d'un effet psychotrope n'en est pas conscient. Lorsqu'il vit l'effet pour la première fois, sa réaction initiale est de rationaliser son comportement. D'autres personnes doivent "intervenir" et montrer du doigt son comportement inhabituel avant qu'il puisse appréhender la véritable cause de l'effet.

Voir *Détecter les effets psychotropes* et *Guérir des effets psychotropes*, p. suivante, pour plus d'informations sur la manière de détecter et guérir les 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 du hardware ou quoi que ce soit que sa nouvelle phobie lui fait craindre. Prenez pour règle que la cyberphobie touche toutes les activités liées à l'informatique ou à la Matrice.

Médicaments et sorts diminuant la peur, comme des tranquillisants ou un sort de contrôle d'émotions, peuvent réduire de moitié la pénalité de cette phobie, à la discrétion du meneur de jeu.

### Le syndrome de Judas

Le syndrome de Judas, comme on l'appelle, est une impulsion subliminale poussant à se trahir soi-même ainsi que ses collègues. Un personnage qui souffre de l'effet Judas laisse des indices, 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. En fait, il niera complètement ses actes ou les interprétera comme des erreurs, des accidents ou des

actes nécessaires. 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 il ne se rend absolument pas compte). Si le test échoue, le personnage commet l'acte en question.

Notez qu'un personnage affligé du syndrome de Judas est enclin à tout acte de trahison, pas uniquement ceux qui profiteront à ceux qui ont déployé la CI psychotrope.

### Frénésie

Un personnage dont l'esprit a été infecté par une CI psychotrope de frénésie régresse à un état de rage maniaque. Il peut s'en prendre aux autres au hasard, fuir en hurlant de terreur, baragouiner ou délirer, ou partir dans un comportement sauvage. En combat, il se bat de façon cruelle, en n'utilisant que ses capacités naturelles (dents, ongles, poings), la force brute et peut-être un objet contondant simple. Un personnage pris de frénésie n'est pas capable de tenir une conversation ni de maîtrise de soi – il a été réduit au stade mental d'un simple animal agité.

Cette crise dure jusqu'à ce qu'il se fasse tuer ou assommer, et elle repart de plus belle aussitôt qu'il reprend conscience. Un maître de jeu gentil pourra lui accorder un test de Volonté (indice de la CI psychotrope) toutes les 24 heures pour résister à l'effet; si le test réussit, le personnage se réveille enfin calmé, mais dans un état de fatigue totale (ce qui ne veut pas dire que la crise de frénésie ne reprendra pas périodiquement).

La magie ou les médicaments peuvent supprimer la rage et permettre au personnage de récupérer. Réussissent à le calmer, les pansements dermo-actifs tranquillisants d'un indice égal à celui de la CI, ainsi que la manipulation par un sort de contrôle des émotions d'une puissance supérieure ou égale à l'indice de la CI. Un personnage calmé est capable de réfréner la frénésie pendant 24 heures, mais après cette période replonge en crise en un battement de cil.

### Conditionnement positif

Les effets du conditionnement positif sont plus insidieux que ceux des autres CI psychotropes. Concrètement, un personnage affecté est inconsciemment manipulé pour "aimer" la compagnie (ou l'organisation) qui a produit ou déployé la CI. Il a des difficultés à entreprendre des actions qui pourraient aller contre ce qu'il perçoit comme les intérêts de la compagnie, et il réagit vigoureusement à toute critique contre la compagnie. De même, il se sent forcé de soutenir les actions et activités de la compagnie, sans parler d'acheter ses produits.

Avant de participer à une action qu'il pense être dommageable aux intérêts de la compagnie, il doit effectuer un test de Volonté contre un seuil de réussite égal à l'indice de la CI. Si le test est réussi, il peut participer à l'action, mais il reçoit un modificateur de seuil de réussite de +2 à toutes les actions en opposition avec la compagnie. Si le test échoue, il est physiquement incapable de participer à l'action. S'il est forcé par les autres, le personnage proteste bruyamment et peut résister violemment ou s'effondrer émotionnellement (à la discrétion du meneur de jeu).



### Détecter les effets psychotropes

Pour déterminer si un personnage a été affecté par un conditionnement psychotrope, un autre personnage peut effectuer un test, soit de Biotech (nécessite un cabinet médical) soit de Psychologie. Le seuil de réussite de ce test est la Volonté de la victime. Le temps de base pour l'analyse médicale ou psychologique est égal à l'indice de la CI psychotrope en heures.

Une unité de biofeedback SISA programmable (USB, voir p. 70, CC) peut également être utilisée pour détecter le conditionnement. Réduisez le seuil de réussite de l'indice de l'unité USB.

Enfin, un lanceur de sort qui obtient au moins 5 succès à un sort de sonde mentale est capable de détecter le conditionnement psychotrope.

### Guérir des effets psychotropes

Avec du temps, un personnage peut finalement se débarrasser tout seul du conditionnement psychotrope. À la fin de chaque mois où il a été conditionné, autorisez-lui un test de Volonté contre un seuil de réussite égal à l'indice de la CI psychotrope. Si le test réussit, le conditionnement s'est dissipé et le personnage revient à la normale.

Les personnages qui ont besoin d'une guérison plus rapide peuvent chercher l'aide d'un psychothérapeute ou une séance de reprogrammation en unité USB. Le temps de base pour une cure en psychothérapie est un nombre d'heures égal à l'indice de la CI psychotrope x 2 ; la cure doit être administrée par un personnage ayant la compétence Psychologie, qui doit effectuer avec succès un test de Psychologie contre la Volonté du personnage affecté.

Un personnage utilisant une unité USB pour soigner un personnage affecté doit réussir un test de Biotech contre l'indice de Volonté du personnage affecté ; réduisez le seuil de réussite de l'indice de l'USB. Ce type de reprogrammation par USB prend le même temps de base que la psychothérapie ; la Psychologie peut aussi être utilisée comme compétence complémentaire.

### UTILISATIONS AVANCÉES POUR CI DE SR3

Les règles suivantes se rajoutent à celles fournies dans SR3 concernant les CI noires mortelles, les CI foudre, les CI kamikazes et les CI kamikazes+.

#### CI NOIRE MORTELLE

La CI noire mortelle induit du biofeedback mortel uniquement sur les utilisateurs opérant avec une interface SISA en mode chaud (voir p. 18). Si un personnage utilise un cyberterminal avec une interface SISA en mode froid, la CI noire mortelle l'affecte comme une CI noire non mortelle, infligeant des dégâts Étourdissants au lieu des dégâts Physiques.

#### CI FOUDRE

Un filtre de bio-réaction CCMI protège un personnage de la CI foudre de la même manière qu'il le protège contre les CI

TABLE DES MULTIPLICATEURS DE TAILLE DE CI

Programme CI	Multiplieur de taille
Blaster	10
Bombe matricielle	5
Brouillage	3
Criplier	6
Éclairer	5
Foudre	12
Kamikaze	5
Kamikaze+	7
Killer	8
Noire	
Cérébropathe	16
Mortelle	25
Non mortelle	12
Psychotrope	20
Pavlov	4
Ripper	8
Sonde	3
Trace	10

noires. Un personnage équipé de CCMI attaqué par une CI foudre peut faire deux tests de Résistance aux Dégâts – un avec la Constitution et un avec la Volonté – et utiliser le test qui a le meilleur résultat.

#### KAMIKAZE ET KAMIKAZE+

Quand les programmes kamikazes ont été sur le terrain pour la première fois, de nombreux deckers ont réagi en emportant plusieurs copies de programmes à usage unique dans leur mémoire active, parce que ces programmes étaient plus petits et plus difficiles à cibler. Naturellement, les programmeurs de CI ont rapidement compris l'astuce, et les versions modernes de kamikaze et kamikaze+ sont très efficaces pour contrer cette tactique. Chaque fois qu'un programme kamikaze plante un utilitaire comportant l'option usage unique, il détruit toutes les copies

du programme en mémoire active.

### PROGRAMMATION DE CI

Les personnages peuvent créer des programmes CI en utilisant les règles standard de programmation (voir p. 76). Les programmes CI ont tendance à être plus complexes que les utilitaires d'attaque standard, cependant, et ont donc des multiplicateurs de taille plus élevés. Ces multiplicateurs sont listés dans la *Table des Multiplicateurs de Taille de CI*.

Les programmes CI ne peuvent être utilisés que par des serveurs et des grilles ; ils ne peuvent pas être portés par des deckers ou chargés dans des structures autonomes, des sprites ou des cogiciels.

### PLANTAGE DES CI

Chaque fois qu'un personnage plante une CI en cybercombat, il risque d'élever son pointage de sécurité (voir *Plantage des CI*, p. 210, SR3). Hormis le fait d'effacer la CI en sacrifiant 1 point de Facteur de Détection, le personnage peut utiliser un utilitaire furtif ou sa Réserve Matricielle pour éviter d'alerter le système.

#### UTILISER L'OPTION D'UTILITAIRE FURTIVITÉ

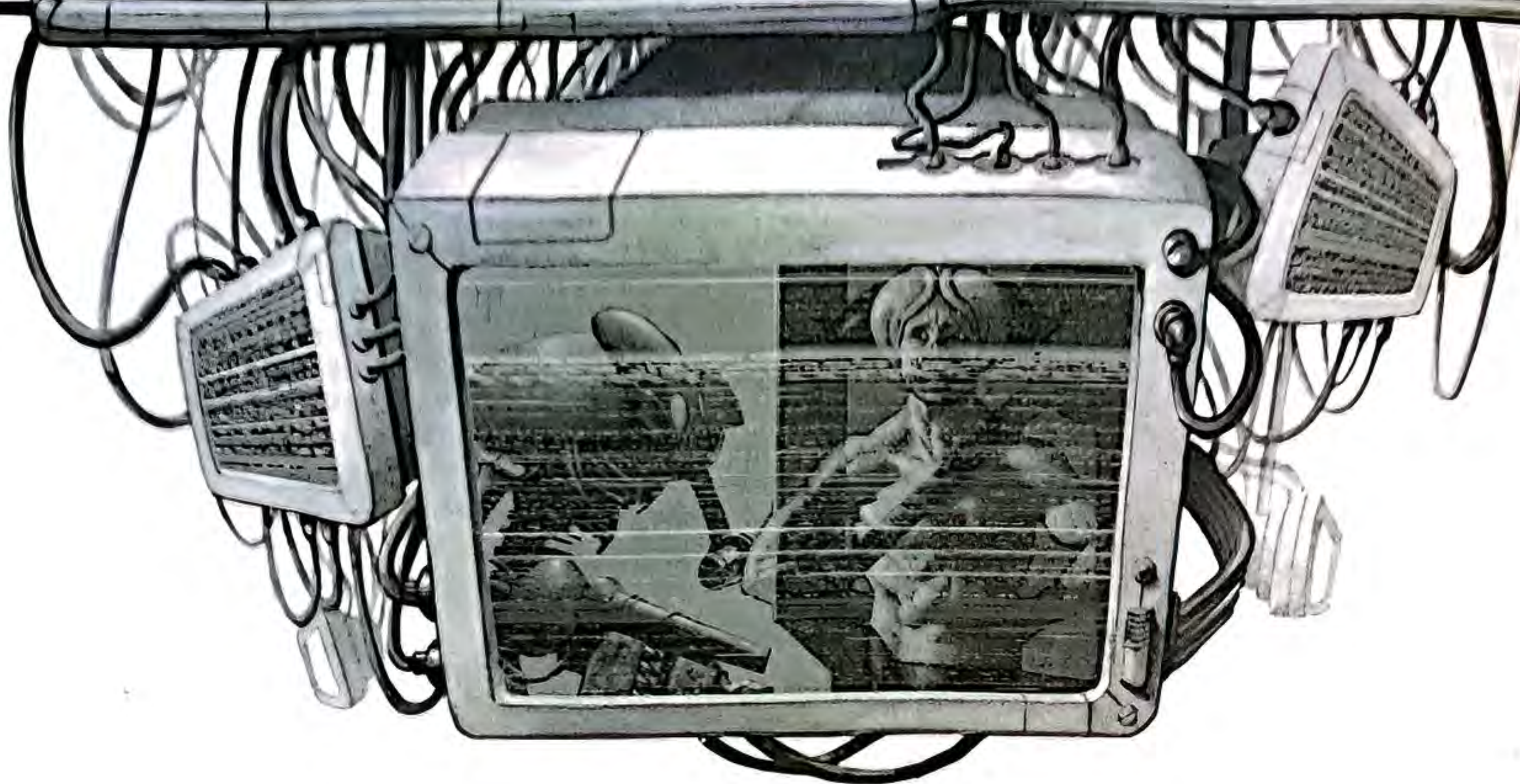
Un personnage peut équiper ses utilitaires d'attaque avec l'option discrétion (voir p. 84), pour réduire le nombre de points ajoutés à son pointage de sécurité pour la destruction de la CI. Par exemple, planter une CI sonde-6 avec un programme d'attaque ajoute normalement 6 points au pointage de sécurité du personnage. Si l'utilitaire d'attaque avait l'option discrétion-3, toutefois, ces points auraient été réduits à 3.

#### UTILISER LA RÉSERVE MATRICIELLE POUR EFFACER

À la discrétion du meneur de jeu, les personnages peuvent sacrifier un seul dé de leur Réserve Matricielle pour effacer des programmes CI, plutôt que de perdre 1 point de Facteur de Détection. Voir p. 26 pour plus de détails sur cette règle optionnelle.



# LA SÉCURITÉ MATRICIELLE



**A**vec tous les utilitaires et les astuces que les deckers ont à leur disposition, les architectes de la sécurité d'un système se doivent de rester dans le coup. Ce chapitre complète les règles de sécurité système fournies dans *SR3* avec de nouvelles options de sécurité avancée comme les arrêts de serveur et les indices variables de sous-systèmes, ainsi qu'un système de génération de faisceau de sécurité qui permet aux meneurs de jeu de créer rapidement et facilement des systèmes de sécurité matriciels.

## SÉCURITÉ AVANCÉE

Les règles suivantes fournissent au meneur de jeu des directives pour appliquer les caractéristiques de sécurité en jeu et introduire quelques nouvelles options de sécurité.

### POINTAGES DE SÉCURITÉ ET ICÔNES MULTIPLES

Notez que les icônes d'utilisateur génèrent des pointages de sécurité individuels. Par exemple, si plusieurs deckers piratent un serveur, l'icône de chaque decker génère son propre pointage de sécurité. À mesure que chaque decker atteint certains stades de déclenchement, il active de nouveaux exemplaires de programmes CI qui le poursuivront spécifiquement (même si un précédent decker a déjà tué la CI de ce stade). Généralement, tous les effets déclenchés par une icône particulière, comme les CI, ne s'appliquent qu'à l'icône qui les a déclenchés.

Les deux exceptions à cette ligne de conduite sont les constructs de CI et les effets d'alerte passive.

Les constructs de CI (voir p. 91) peuvent attaquer *n'importe quelle* icône ayant généré un pointage de sécurité suffisant, pas seulement l'icône précise qui a déclenché le construct.

Pendant une alerte passive (p. 210, *SR3*), chacun des indices de sous-système d'un système augmente de 2. Ces augmentations affectent tous les utilisateurs dans le système, pas seulement l'icône qui a déclenché l'alerte.

Pour la plupart, les alertes passives et actives n'ont aucun effet sur les utilisateurs accrédités, car les comptes de ces utilisateurs leur permettent de réussir automatiquement des activités accréditées. En fait, de tels utilisateurs ne se rendront probablement pas compte qu'une intrusion est en cours.

Voir *Pointage de sécurité*, p. 209, *SR3*, pour les règles de base du pointage de sécurité.

### ARRÊT DU SERVEUR

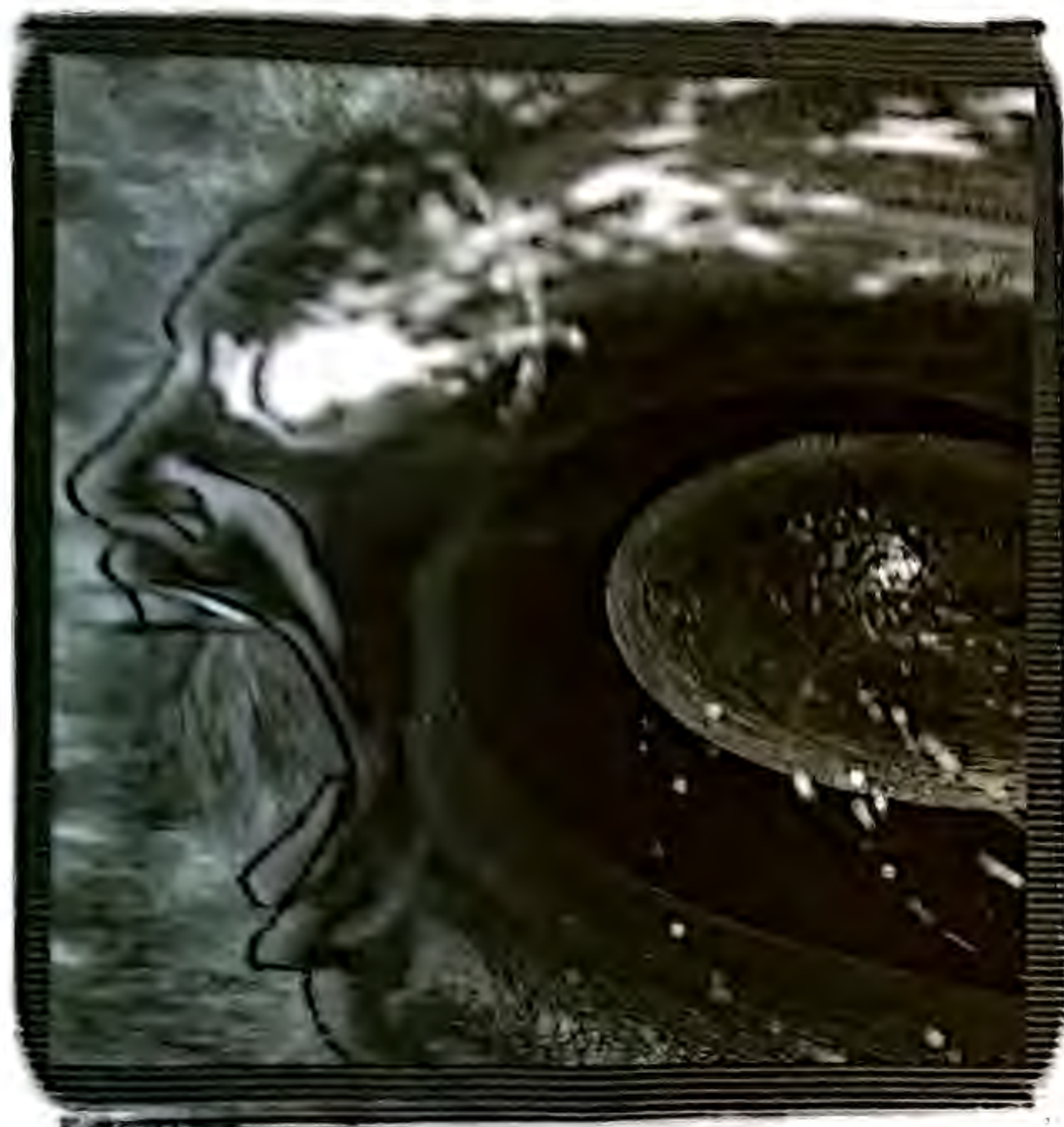
Si les programmes et les constructs de CI ne parviennent pas à arrêter un intrus, l'ordinateur d'un serveur peut s'arrêter lui-même complètement pour empêcher l'intrus d'accéder à des fichiers sécurisés. Contrairement à l'opération de plantage de serveur initiée par un decker, un arrêt de serveur implique un certain nombre d'étapes.



biske 7.2.00







Un serveur déclenche une procédure d'arrêt lorsqu'un intrus atteint un palier de pointage de sécurité prédéterminé. Dans ce cas, le meneur de jeu jette un nombre de dés égal à la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de la Valeur de Sécurité du serveur et additionne les résultats. Le total indique le nombre de Tours de Combat que la séquence d'arrêt du serveur va durer.

Le meneur de jeu devrait aussi lancer 1D6/2. Le résultat de ce jet indique le tour "d'avertissement final" - le nombre de tours restant à la séquence lorsque le serveur avertit tous les utilisateurs dans le système qu'un arrêt est imminent. Par exemple, sur un résultat de 2, l'avertissement final est lancé lorsqu'il reste 2 tours à la séquence d'arrêt.

Une fois qu'une séquence d'arrêt démarre, faites un test de Senseur secret pour chaque utilisateur dans le système. Effectuez ces tests à la fin de chaque Tour de Combat contre un seuil de réussite égal au nombre de Tours de Combat restant à la séquence d'arrêt. Continuez les tests pour chaque utilisateur jusqu'à ce qu'un test réussisse. À ce moment, cet utilisateur prend conscience que le serveur est en mode d'arrêt, mais il ne sait pas exactement quand le système va s'arrêter (si aucun des tests de Senseur d'un utilisateur ne réussit, cet utilisateur n'est au courant de l'arrêt qu'au tour d'avertissement final).

Lorsque la séquence atteint le tour de son avertissement final, informez tous les utilisateurs dans le système qu'une séquence d'arrêt est en cours et dites-leur combien de tours il reste avant l'arrêt final.

Le serveur s'arrête à la fin du dernier Tour de Combat de la séquence. Tout personnage connecté lorsque le serveur s'arrête est éjecté et subit le choc d'éjection (voir *Choc d'éjection*, p. 224, SR3). Tout programme fonctionnant lorsque le système s'arrête - comme des applications, des structures autonomes et agents, des séries de commandes, des CI etc. - plantent immédiatement. Les opérations en cours et d'interrogations s'interrompent également.

#### RÈGLE OPTIONNELLE : INDICES VARIABLES DE SOUS-SYSTÈME

Pour donner à un système plus de personnalité, le meneur de jeu peut élever ou abaisser les indices des sous-systèmes

individuels d'un serveur ou d'une grille. Par exemple, un meneur de jeu peut décider d'augmenter la difficulté pour accéder à un système depuis la grille mais de la diminuer pour y accéder depuis l'intérieur de son immeuble de bureau. Pour ce faire, il augmenterait l'indice d'Accès de 2 pour les tentatives d'accès depuis une grille publique et le réduirait de 1 pour les tentatives d'accès depuis une station de travail dédiée ou un appareil à distance. Il pourrait aussi altérer les modificateurs d'Accès depuis ces points d'entrée.

De façon similaire, le meneur de jeu peut faire varier d'autres indices de sous-système, comme l'indice de Fichiers d'un serveur. Par exemple, il peut décider que tous les fichiers de relations publiques d'un système ont un indice de Fichiers de 2 points inférieur à l'indice de Fichiers de base du système. Dans le même temps, les fichiers de gestion du personnel, incluant tous les e-mails et les journaux personnels, les plans etc. pourraient avoir un indice de Fichiers de 2 points supérieur à l'indice de Fichiers de base du système.

Les indices fluctuant sont une pratique courante dans les grilles, étant donné les changements constants de charge et de trafic dans le système.

Voir *Indices de sous-systèmes*, p. 204-205, SR3, pour les définitions des différents indices de sous-systèmes.

#### GÉNÉRATION DE FAISCEAUX DE SÉCURITÉ

Les tableaux suivants fournissent un système pour utiliser des jets de dés pour générer des programmes CI pour les stades de déclenchement d'un faisceau de sécurité (voir *Faisceaux de sécurité*, p. 209, SR3, pour les règles de base des faisceaux). Les meneurs de jeu qui choisissent de ne pas utiliser de système de génération aléatoire peuvent tout de même trouver ces tableaux utiles comme guides pour l'allocation de CI. Les entrées des tableaux pour les faibles résultats de dés peuvent être utilisés pour des systèmes relativement laxistes; les entrées pour les résultats de dés plus élevés peuvent servir pour des systèmes plus sécurisés, représentant davantage un défi et contenant des données particulièrement sensibles.

Pour générer aléatoirement un stade de déclenchement, lancez 1D6/2 et appliquez le modificateur approprié de code de sécurité du système comme montré par le Tableau des Stades de Déclenchement (p. 115). Pour générer aléatoirement l'événement pour ce stade de déclenchement, lancez 1D6; si d'autres stades de déclenchement ont déjà été passés au niveau actuel d'alerte du système, augmentez le résultat du jet de dé du nombre de stades passés à ce niveau d'alerte. Puis consultez la colonne appropriée du Tableau d'Alerte (p. 115). Si le résultat indique un type de CI - comme blanche réactive, grise ou noire proactive - passez au tableau de CI approprié pour déterminer le programme CI à ce stade de déclenchement. Si le résultat indique un passage à un niveau d'alerte supérieur, le système déclenche une alerte à ce stade de déclenchement. Pour des systèmes Bleus ou Verts, passez au prochain stade de déclenchement (en lançant les dés sur la colonne appropriée au nouvel état d'alerte); pour des systèmes Orange ou Rouges, jetez les dés pour un programme CI à ce stade (en plus de l'alerte).

Ensuite, jetez 1D6 ou 2D6, comme indiqué dans le Tableau des CI, pour déterminer le programme CI présélectionné. Après la détermination du programme, jetez 1D6 et consultez le Tableau des Indices des CI pour déterminer l'indice du programme CI. Après avoir déterminé le type et l'indice de la CI, consultez le tableau des options de CI approprié et effectuez les jets de dés indiqués pour déterminer les options et les défenses que la CI comporte (deux tableaux



d'options, pour les CI réactives et les CI proactives, sont fournis p. 116).

S'il le désire, le meneur de jeu peut modifier les résultats de ces tableaux selon le système matriciel se défendant contre l'intrus. Par exemple, un système d'Aztechnology a sensiblement plus de chances de comporter des CI noires qu'un système de Renraku.

### CRÉATION DE CONSTRUCTS

Utilisez les directives suivantes pour la création de constructs pour des stades de déclenchement. Rappelez-vous que le total des indices combinés des CI dans un construct de CI ne peut pas dépasser l'indice de cœur de structure autonome du construct x 2 (voir *Constructs de CI*, p. 91). Le meneur de jeu peut avoir besoin de modifier les indices pour respecter cette limitation.

D'abord, lancez les dés sur le Tableau des Indices des CI (p. 116) pour déterminer l'indice de cœur de structure autonome du construct. Puis lancez-les deux fois sur le Tableau d'Alerte (p. 115) pour déterminer les deux types de CI que le construct contiendra; suivez la procédure standard pour déterminer les indices de ces programmes. Lancez 2D6 et consultez le Tableau des Options des CI Proactives (p. 116) pour déterminer les options et les défenses du construct entier.

Si la somme des indices des deux programmes est inférieure à l'indice de cœur de structure autonome x 2, générez une troisième CI. Si la somme des indices de ces trois programmes CI est toujours inférieure à l'indice de cœur de structure autonome x 2, générez un quatrième programme CI. Continuez cette procédure jusqu'à ce que la somme des indices combinés des CI soit supérieure ou égale à l'indice de cœur de structure autonome x 2.

Si les indices de CI dépassent le chargement en CI du cœur de structure autonome, réduisez l'indice d'un programme CI au hasard jusqu'à ce que les deux chiffres soient égaux.

### MESURES DE SÉCURITÉ SUPPLÉMENTAIRES

Des mesures de sécurité plus exotiques, comme des vers ou des serveurs vides, peuvent être utilisées pour fournir des défis extrêmes aux deckers s'attaquant à des systèmes coriaces. Pour générer aléatoirement de telles caractéristiques, lancez 2D6 et consultez le Tableau des Mauvaises Surprises (p. 116).

### DECKERS DE SÉCURITÉ

Les deckers de sécurité ne sont pas inclus dans les tableaux de génération aléatoire de CI; les meneurs de jeu décident si les systèmes comportent de tels deckers. En règle générale, seuls les systèmes gardés par des patrouilles de deckers ont des deckers de sécurité, bien que des sites contenant des données très sensibles puissent inclure plus d'un decker de sécurité.

Dans la plupart des cas, le decker de sécurité d'un système est alerté de la présence d'un intrus seulement lorsqu'une alerte active est déclenchée. Toutefois, un personnage dans la Matrice peut croiser un decker de sécurité en patrouille complètement par accident.

Pour générer les caractéristiques des deckers de sécurité, utilisez les directives fournies dans *"Creating Prime Runners"*, p. 83, *SRComp*.

### OPPOSITIONS

Dans certaines circonstances, les meneurs de jeu peuvent modifier les événements des stades de déclenchement

produits avec le système de génération aléatoire. Parfois le système de génération aléatoire produit un événement qui n'est pas cohérent. Par exemple, un serveur ne lancera pas un programme de trace s'il a déjà localisé le point d'entrée d'un decker, et un petit serveur Bleu de rien du tout n'aura pas de CI noire. Ou bien le système de génération aléatoire spécifie des CI que les joueurs ont peu de chance de battre. Dans de tels cas, le meneur de jeu peut modifier les résultats du système pour une meilleure prestation.

Les meneurs de jeu peuvent également souhaiter ajuster les indices de CI déterminés aléatoirement pour qu'ils correspondent mieux aux ressources défensives du decker. Un decker utilise l'indice d'une CI comme seuil de réussite pour les tests de Résistance aux Dégâts lorsqu'il encaisse des dommages d'une CI, donc le meneur de jeu doit bien prendre en compte l'équilibre entre les défenses du decker et les indices des CI.

### FAISCEAUX IMPROVISÉS

Le système de génération aléatoire permet au meneur de jeu de générer un faisceau de sécurité à l'improviste pendant une partie. Cela peut être utile lorsqu'un decker joueur s'introduit dans un système de façon imprévue.

*Le personnage decker de John s'introduit dans un serveur Orange-7/11/14/13/14/13. Samantha, le meneur de jeu, n'a pas préparé de faisceau de sécurité pour le système, elle détermine donc le premier stade de déclenchement en jetant 1D6/2. Le jet donne 1. Elle consulte le Tableau des Stades de Déclenchement, qui indique un modificateur de +2 pour un résultat de 1 dans un système Orange. Maintenant elle sait que le premier stade de déclenchement pour le système est de 3.*

*John se connecte, prenant 2 points à son pointage de sécurité dans l'opération, puis échoue un test d'Index, ce qui élève son pointage de sécurité à 4. Cela déclenche le premier stade de déclenchement du système, donc Samantha lance 1D6, pour un résultat de 4, et consulte le Tableau d'Alerte. Aucune alerte n'est en cours dans le système, donc cela veut dire que John rencontre une CI blanche proactive. Samantha consulte ensuite le Tableau des CI Blanches Proactives. Elle lance 2D6, pour un résultat de 7. Ce qui veut dire que la CI est un programme killer.*

*Ensuite elle va sur le Tableau des Indices de CI et lance encore 2D6, qui donnent un 8. Le système a une Valeur de Sécurité de 7, donc cela signifie que l'indice de la CI killer est 7. Maintenant Samantha lance 2D6 sur le Tableau des Options des CI Proactives et obtient un 6. Mauvaise nouvelle pour John; il vient juste de tomber sur une CI killer-7 en cascade.*

*John plante la CI en cybercombat. Samantha détermine maintenant le deuxième stade de déclenchement en lançant 1D6/2. Le jet donne un 2. Elle ajoute le modificateur de +2, comme indiqué par le Tableau des Stades de Déclenchement, puis ajoute le total au précédent stade de déclenchement, pour un résultat final de 7.*

*Au tour suivant, John se crée de vrais problèmes et son pointage de sécurité monte à 11. C'est 4 points au-delà du deuxième stade de déclenchement, donc Samantha lance encore 1D6/2 pour déterminer le troisième stade de déclenchement. Le résultat du jet est 1. Elle ajoute le modificateur de +2 du système Orange, puis ajoute le total au précédent stade de déclenchement. Ce*





## EXEMPLES DE FAISCEAU DE SÉCURITÉ

### Grille Bleu Stade de déclenchement

Stade de déclenchement	Événement
6	Sonde-5
12	Sonde-6
18	Éclaireur-6
24	Alerte passive, deckers de sécurité
30	Kamikaze-5
36	Ripper (marqueur)-6
42	Construct-8 (killer-10, sonde-6)
48	Alerte active
54	Blaster-8
60	Blaster-10

### Grille Verte Stade de déclenchement

Stade de déclenchement	Événement
5	Sonde-6
10	Sonde-8
15	Éclaireur-7
20	Trace-7
25	Alerte passive, deckers de sécurité
30	Ripper (entrave)-7
35	Trace-7 piégée avec blaster-4
40	Blaster-7
45	Alerte active
50	Construct-10 (blaster-10, trace-5, crippler (acid)-5)
55	Blaster-9
60	Foudre-11

### Grille Orange Stade de déclenchement

Stade de déclenchement	Événement
4	Sonde-8
8	Éclaireur-8
12	Trace-8
16	Sonde-8 piégée avec kamikaze-6
20	Alerte passive, deckers de sécurité, ripper (marqueur)-8
24	Éclaireur-8 piégé avec blaster-8
28	Trace-12
32	Construct-12 (sonde-4, blaster-10, ripper (acid)-10)
36	Blaster-10
40	Alerte active, éclaireur-10 piégé avec blaster-10
44	CI noire-8 psychotrope
48	CI noire-10 non mortelle

### Grille Rouge Stade de déclenchement

Stade de déclenchement	Événement
3	Sonde-10
6	Éclaireur-10 piégé avec crippler (marqueur)-8
9	Trace-10 piégée avec killer-8
12	Alerte passive, deckers de sécurité, ripper (marqueur)-10
15	Construct-14 (killer-10, ripper (entrave)-8, Éclaireur-10)
18	Trace-15
21	Foudre-10
24	Alerte active, CI noire-8 psychotrope
27	CI noire-12 non mortelle
30	CI noire-15 non mortelle

qui pose le troisième stade de déclenchement à 10. Donc entre le premier stade de déclenchement et son pointage de sécurité actuel, John a passé deux stades de déclenchement, à 7 et à 10.

## SÉCURITÉ DANS LES GRILLES

Les grilles ont tendance à gérer la sécurité un petit peu différemment des serveurs. Étant donné les quantités énormes de transit de données que la grille gère, les erreurs système ne sont pas juste fréquentes, elles sont inévitables. Comme faire la différence entre un dysfonctionnement et un intrus n'est pas toujours facile au premier coup d'œil, traquer les intrusions potentielles devient un cauchemar logistique. Jusqu'à un certain point, de nombreux fournisseurs de grilles ne se soucient pas vraiment d'un piratage et d'un accès non autorisé mineurs – ils reconnaissent leurs limites et préfèrent limiter leurs pertes. Tant que les intrus ne commencent pas à mettre le bazar dans la grille ou à causer de graves problèmes, de nombreux fournisseurs de grilles laissent courir.

## LES ALERTES

À cause des difficultés inhérentes aux activités de service d'ordre dans les grilles, il faut plus longtemps pour que l'état d'alerte, passive ou active, soit atteint simplement pour éviter les fausses alertes. En termes de jeu, cela veut dire que les alertes passives et actives apparaîtront plus loin dans l'échelle des faisceaux de sécurité des GTR, GTL et la plupart des GTLP.

Si le meneur de jeu utilise le Tableau d'Alerte (p. suivante) pour générer aléatoirement le faisceau de sécurité d'une grille, seuls les résultats de 10 ou plus donneront une alerte; traitez les résultats de 8 et 9 comme des CI grises réactives ou proactives.

## LES DECKERS DE SÉCURITÉ

Les grilles emploient également un grand nombre de deckers de sécurité. Occasionnellement, ces deckers sont utilisés pour patrouiller dans la grille, mais leur fonction principale est d'enquêter sur les alertes et de faire du contrôle de dommages. S'ils rencontrent des intrus hostiles, une nuée de deckers de sécurité seront rapidement appelés en renfort.

Chaque fois qu'un intrus génère une alerte passive dans une GTR ou une GTL, un decker de sécurité arrive pour enquêter à la fin du Tour de Combat





## TABLEAU DE GÉNÉRATION ALÉATOIRE DE FAISCEAU DE SÉCURITÉ

## TABLEAU DES STADES DE DÉCLENCHEMENT

## Code de Sécurité du système

Bleu  
Vert  
Orange  
Rouge

## Modificateur au jet de dé/Fourchette des stades de déclenchement

modificateur de +4, pour une fourchette finale de 5 à 7  
modificateur de +3, pour une fourchette finale de 4 à 6  
modificateur de +2, pour une fourchette finale de 3 à 5  
modificateur de +1, pour une fourchette finale de 2 à 4

## TABLEAU D'ALERTE

ID6	Pas d'alerte	Alerte passive	Alerte active
1-3	Blanche réactive	Blanche proactive	Grise proactive
4-5	Blanche proactive	Grise réactive	Blanche proactive
6-7	Grise réactive	Grise proactive	Noire
8+	Alerte passive*	Alerte active*	Arrêt**

\* Dans les systèmes Bleus ou Verts, passez au stade de déclenchement suivant. Dans les systèmes Orange ou Rouges, lancez les dés pour une CI à ce stade (en plus de l'alerte).

\*\* Voir Arrêt du serveur, p. 110.

## TABLEAU DES CI BLANCHES RÉACTIVES

ID6	Type de CI
1-2	Sonde
3-5	Trace
6	Kamikaze

## TABLEAU DES CI BLANCHES PROACTIVES

2D6	Type de CI
2-5	Cripler*
6-8	Killer
9-11	Éclaireur
12	Construct**

\* Lancez les dés sur le Tableau des CI crippler/ripper pour déterminer quel attribut persona la CI attaque, puis lancez les dés sur le Tableau des Indices de CI pour le programme.

\*\* Voir Création de constructs, p. 113.

## TABLEAU DES CI GRISES RÉACTIVES

ID6	Type de CI
1-2	Kamikaze+
3	Trace avec option piège*
4	Sonde avec option piège*
5	Éclaireur avec option piège*
6	Construct**

\* Lancez les dés sur le Tableau des CI piégées pour déterminer le type de piège, puis lancez les dés sur le Tableau des Indices de CI pour les deux programmes.

\*\* Voir Création de constructs, p. 113.

## TABLEAU DES CI GRISES PROACTIVES

2D6	Type de CI
2-5	Ripper*
6-8	Blaster
9-11	Foudre
12	Construct**

\* Lancez les dés sur le Tableau des CI crippler/ripper pour déterminer quel attribut persona la CI attaque, puis lancez les dés sur le Tableau des Indices de CI pour le programme.

\*\* Voir Création de constructs, p. 113.

## TABLEAU DES CI NOIRES

2D6	Type de CI
2-4	Psychotrope*
5-7	Mortelle
8-10	Non mortelle
11	Cérébropathe
12	Construct**

\* Le meneur de jeu peut choisir son type préféré ou lancer 1D6. Sur 1-2, cyberphobie; sur un 3, frénésie; sur un 4, Judas; sur 5-6, conditionnement positif.

\*\* Voir Création de constructs, p. 113.

## TABLEAU DES CI CRIPLER/RIPPER

ID6	Attribut ciblé
1-2	Solidité
3	Évasion
4-5	Masque
6	Senseur

suitant. Si ce decker de sécurité appelle des renforts ou qu'une alerte active est déclenchée, un decker de sécurité supplémentaire arrive à la fin de chaque Tour de combat suivant.

Pour générer les caractéristiques d'un decker de sécurité, suivez les directives de "Creating Prime Runners, p. 83, SRComp.

## ARRÊT D'UNE GRILLE

Contrairement à un serveur, une grille ne peut pas tout simplement s'arrêter à cause d'un intrus – en plus de mettre un grand pouvoir entre les mains des pirates, cela reviendrait à interrompre le service pour des millions de personnes sur la base d'une menace de sécurité mineure. Pour cette raison, les



TABLEAU DES OPTIONS DE CI RÉACTIVES

2D6	Option
2-4	Bouclier
5	Armure
6-7	Aucune
8	Piège*
9	Armure
10-12	Esquive

\* Lancez les dés sur le Tableau des CI Piégées pour déterminer le type de piège, puis lancez les dés sur le Tableau des Indices de CI pour les deux programmes.

TABLEAU DES OPTIONS DE CI PROACTIVES

2D6	Option
2-3	Meute*
4	Offensive experte**
5	Esquive
6	Cascade
7	Aucune
8	Armure
9	Bouclier
10	Défense experte**
11	Piège (1)
12	Lancez une deuxième fois (2)

\* Relancez les dés sur le Tableau d'Alerte pour déterminer la CI supplémentaire qui est également déclenchée à ce stade; la CI supplémentaire a également automatiquement l'option meute.

\*\* Lancez 1D6/2 pour déterminer le modificateur d'expert.  
(1) Lancez les dés sur le Tableau des CI Piégées pour déterminer le type de piège, puis lancez les dés sur le Tableau des Indices de CI pour les deux programmes.

(2) Ignorez si vous lancez pour la deuxième fois.

TABLEAU DES CI PIÉGÉES

2D6	Type de CI
2	Bombe matricielle ou Pavlov*
3-5	Blaster
6-8	Killer
9-11	Foudre
12	CI noire**

\* Lancez 1D6; sur un résultat de 1-4, bombe matricielle; 5-6, bombe matricielle Pavlov.

\*\* Lancez les dés sur le Tableau des CI Noires pour déterminer le type de CI noire, puis lancez les dés sur le Tableau des Indices de CI pour les deux programmes.

TABLEAU DES INDICES DE CI

2D6	Valeur de Sécurité du système			
	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

TABLEAU DES MAUVAISES SURPRISES

2D6	Surprise
2	Cogiciel
3	NA à déplacement aléatoire
4	NA fantôme
5	Serveur videur
6	Bombe matricielle ou Pavlov*
7	Brouillage**
8	Decker(s) de sécurité
9	Ver ***
10	Goulot d'étranglement
11	Porte secrète
12	Serveur virtuel

\* Lancez 1D6; sur un résultat de 1-4, bombe matricielle; 5-6, bombe matricielle Pavlov. Puis lancez un autre 1D6; sur un résultat de 1-4, gardant un fichier; sur un résultat de 5-6, gardant un appareil asservi.

\*\* Lancez 1D6: sur un résultat de 1-2, gardant le sous-système Accès; sur un résultat de 3-4, gardant le sous-système Fichiers; sur un résultat de 5-6, gardant le sous-système Esclave.

\*\*\* Lancez les dés sur le Tableau des Vers pour déterminer le type de ver, puis lancez 1D6 + 3 pour déterminer son indice.

TABLEAU DES VERS

2D6	Type de ver
2-3	Ver de plantage
4-5	Ver mortel
6-8	Ver de données
9-10	Ver effaceur
11-12	Ver farceur

arrêts de serveur ne sont jamais inclus dans les faisceaux de sécurité. À la place, quand la fin d'un faisceau de sécurité est atteinte, un construct de CI ou un decker de sécurité supplémentaire arrive automatiquement à chaque Tour de Combat jusqu'à ce que l'intrus soit expédié.

## PORTAGE DE POINTAGE DE SÉCURITÉ

Tout pointage de sécurité généré par un Intrus dans une GTR se transfère dans toute GTL ou GTLP qui y est reliée; il ne se transfère pas si l'intrus va dans une autre GTR.



# LES ASTUCES DU SYSTÈME

Étant donné l'escalade permanente des hostilités entre les pirates et les concepteurs de sécurité matricielle, il n'est pas surprenant que les deux camps développent constamment de nouvelles "astuces" conçues pour frustrer leurs adversaires. Les astuces suivantes de grille, de serveur et de decker ne sont qu'un échantillon des dernières astuces utilisées.

## ASTUCES DE GRILLE

L'astuce système suivante – la trace d'appel télécom – n'est accessible qu'aux fournisseurs de grille.

### TRACE D'APPEL TÉLÉCOM

Les fournisseurs de grilles ont la capacité de lancer des traces contre des appels télécom, bien qu'ils ne le fassent généralement que lorsqu'ils mènent leurs propres investigations ou lorsqu'une cour de justice (nationale ou la Cour Corporatiste) leur ordonne de le faire pour prêter assistance à une agence de sécurité extérieure.

#### Tracer des appels télécom standard

Pour mener une trace, le fournisseur doit être capable de se verrouiller sur un appel en cours. L'appel doit provenir, aboutir ou passer par la grille du fournisseur. Généralement, le fournisseur de la grille surveille un codecom, dans l'attente d'un appel, puis trace celui-ci jusqu'à sa source.

Lorsque l'appel télécom est en cours, le fournisseur de grille effectue un test en utilisant la Valeur de Sécurité de la grille contre un seuil de réussite de 2. Augmentez le seuil de réussite de 1 pour chaque grille supplémentaire par laquelle passe l'appel télécom de son origine à sa destination. Si l'appelant bénéficie de faux comptes FSM pour transmettre l'appel (voir p. 122), appliquez un modificateur supplémentaire de +1 pour chaque redirection.

La trace prend un temps de base de 10 Tours de Combat. Modifiez ce temps de base par le modificateur de trace de l'origine de l'appel (voir *Le point d'entrée*, p. 30). Par exemple, un appel provenant d'un compte légalement enregistré a un modificateur de trace de -2, donc le temps de base serait de 8 (10 - 2) Tour de Combat.

Divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus au test de Valeur de Sécurité; arrondissez à l'entier supérieur. Le résultat est le nombre de Tours de Combat qu'il faut à la grille pour tracer l'appel. Une fois que l'appel est tracé, le fournisseur de la grille connaît le codecom de l'appelant et l'origine physique de l'appel.

#### Tracer l'opération d'appel télécom

Si l'appel télécom est géré par un personnage utilisant l'opération d'appel télécom, la trace est résolue un peu différemment. Traitez la trace de grille comme une CI trace égale à la Valeur de Sécurité de la Grille. Comme aucune CI n'est en fait utilisée, aucun cybercombat n'intervient





– traitez le cycle de chasse comme un simple test de Valeur de Sécurité (Évasion). Toutes les règles standard concernant le fait d'être tracé s'appliquent. Toutes les astuces qui fonctionnent contre la CI trace, comme les opérations de dérivation de piste matricielle, peuvent être utilisées pour rendre l'appel pour sûr.

## ASTUCES DE SERVEUR

Les fournisseurs de serveurs ont quelques astuces de plus dans leurs manches que les fournisseurs de grilles, car ils ont davantage de contrôle sur l'environnement de leur serveur. Les astuces suivantes ne peuvent être employées que dans des serveurs.

### VIDEURS

Les serveurs videurs sont capables d'opérer à deux niveaux de sécurité différents. Dans leur état normal, ils fonctionnent à un niveau de sécurité bas – généralement Vert ou Orange. Lorsqu'une condition de déclenchement pré-établie est remplie, cependant, l'unité centrale charge un nouvel ensemble de codes de sécurité et "bondit" à un niveau de sécurité plus élevé – généralement Rouge. Sans avertissement, un serveur facile à pirater se transforme soudain en un piège de haute sécurité.

La condition de déclenchement d'un serveur videur peut être à peu près tout ce que souhaite le sysop de sécurité. Un intrus atteignant un certain niveau de pointage de sécurité peut déclencher le videur, ou bien un intrus générant un pointage de sécurité en accédant à un fichier ou à un sous-système de haute sécurité. Un decker de sécurité peut également déclencher manuellement un videur après avoir découvert un intrus en réussissant un test de Contrôle.

Un videur prend 1 tour pour monter au nouveau niveau de sécurité. Le nouveau niveau de sécurité affecte tous les utilisateurs dans le serveur. Lorsque l'augmentation de sécurité d'un videur est déclenchée, le meneur de jeu effectue secrètement un test de Senseurs pour toute icône dans le serveur (le seuil de réussite est la nouvelle Valeur de Sécurité du serveur). En cas de réussite, le meneur de jeu informe le joueur contrôlant l'icône que la Valeur de Sécurité du serveur vient juste d'augmenter; toutefois, l'icône doit effectuer une opération d'analyse de serveur pour connaître les détails précis de l'augmentation.

Un serveur videur peut être détecté avant d'être déclenché en réussissant une opération d'analyse de serveur (voir p. 102).

*Bump, un decker ork, se connecte à un serveur Vert-4. Il est plutôt sûr que la passe va se dérouler sans accroc jusqu'à ce qu'il génère quelques points de pointage de sécurité en téléchargeant un fichier de données confidentiel. Le serveur se transforme en un piège mortel Rouge-8, et donc le meneur de jeu effectue secrètement un test de Senseur (8) pour Bump. Le test réussit, le meneur de jeu dit donc à Bump que ses programmes senseurs détectent une montée du niveau de sécurité du serveur.*

### GOULOTS D'ÉTRANGLEMENT

Les goulots d'étranglement sont des serveurs conçus uniquement pour

empêcher les intrusions dans d'autres systèmes plus sensibles. Comme les pare-feu de l'ancien Internet, ils font généralement partie d'un système à accès par palier (voir p. 202, SR3) qui restreint l'accès à tous les serveurs du palier en dessous.

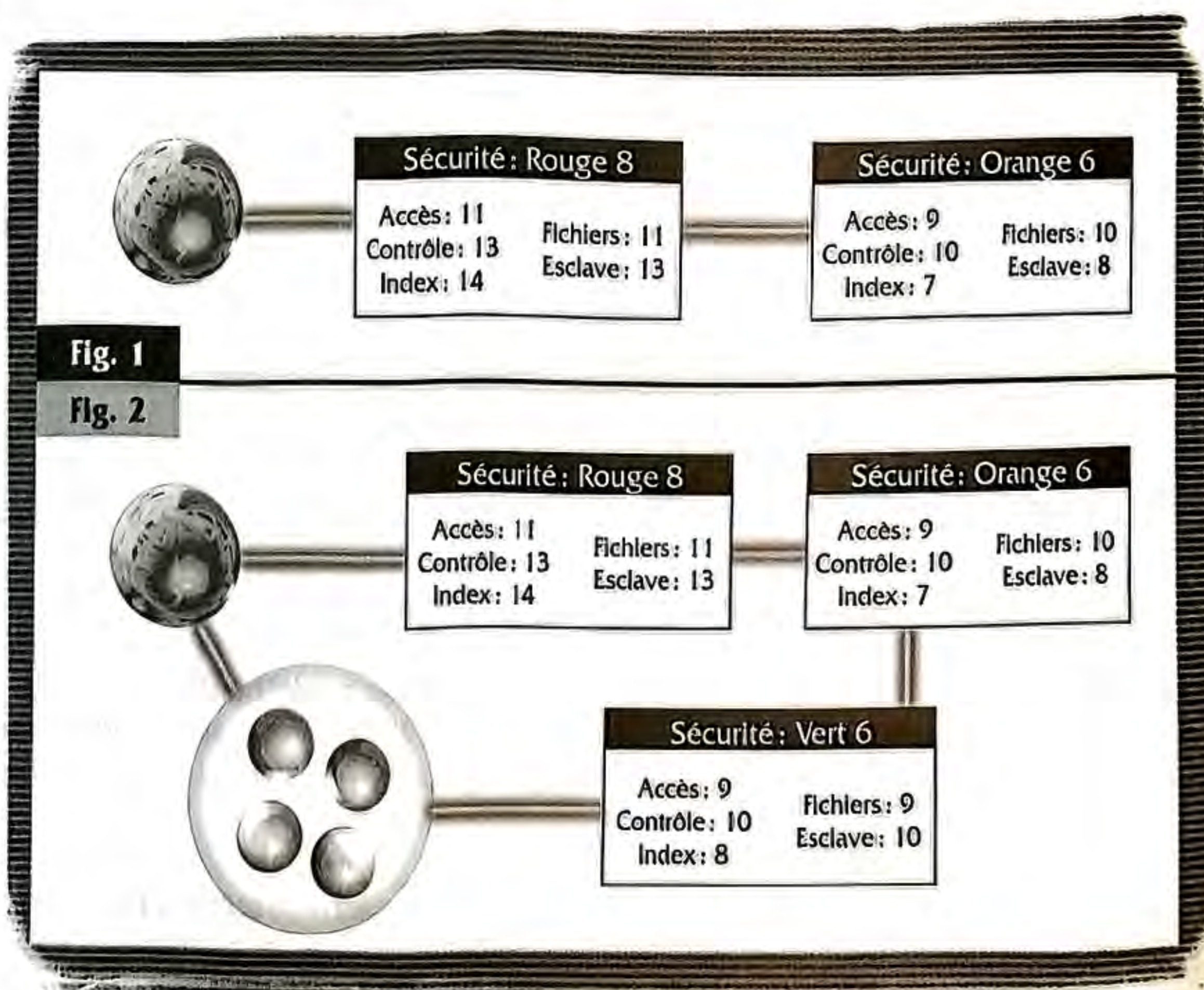
Les goulots d'étranglement protègent, en général, des serveurs sensibles qui doivent néanmoins conserver un accès permanent à la Matrice, tels que les services financiers, le contrôle du trafic aérien ou la direction des centrales énergétiques. Traditionnellement, un goulot d'étranglement dessert des systèmes connectés les uns aux autres, de manière à ce que l'utilisateur soit obligé de le traverser pour accéder au reste du système.

Également connus comme des "chocs mortels", les goulots d'étranglement sont très souvent chargés de CI meurtrières et programmés avec des Valeurs de Sécurité plus élevées que les serveurs qu'ils protègent. De plus, des deckers de sécurité sont typiquement postés dans des goulots d'étranglement pour scanner toutes les icônes qui y passent et fournir une sécurité supplémentaire.

Les goulots d'étranglement peuvent être bloquants dans des passes matricielles. Un decker peut essayer de forcer le passage par la force brutale et des programmes top niveau, mais cette approche peut s'avérer être un vrai pari. L'approche la plus subtile consiste à localiser d'autres chemins d'accès vers le serveur ciblé permettant de contourner le serveur goulot d'étranglement en même temps.

La figure 1 du diagramme présenté ci-dessous montre un concept simple de goulot d'étranglement. La seule voie vers le serveur cible passe par le serveur Rouge qui relie le système à la GTL. À moins que le decker ne contourne aussi la grille et obtienne un accès à une station de travail, un esclave distant ou un point d'entrée similaire, il doit s'attaquer au monstre Rouge-8 pour atteindre les trésors du serveur Orange-6. En fait, de telles dispositions sont rares sauf dans les systèmes les plus sensibles, car peu d'opérateurs peuvent se permettre d'allouer autant de ressources dans une sécurité infranchissable. La figure 2 montre une configuration bien plus courante.

Là, un méchant goulot d'étranglement bloque l'accès du public au serveur cible, mais un decker peut le contourner via la GTLP corporatiste et un NA de bureau avec connexion dédiée avec la cible.



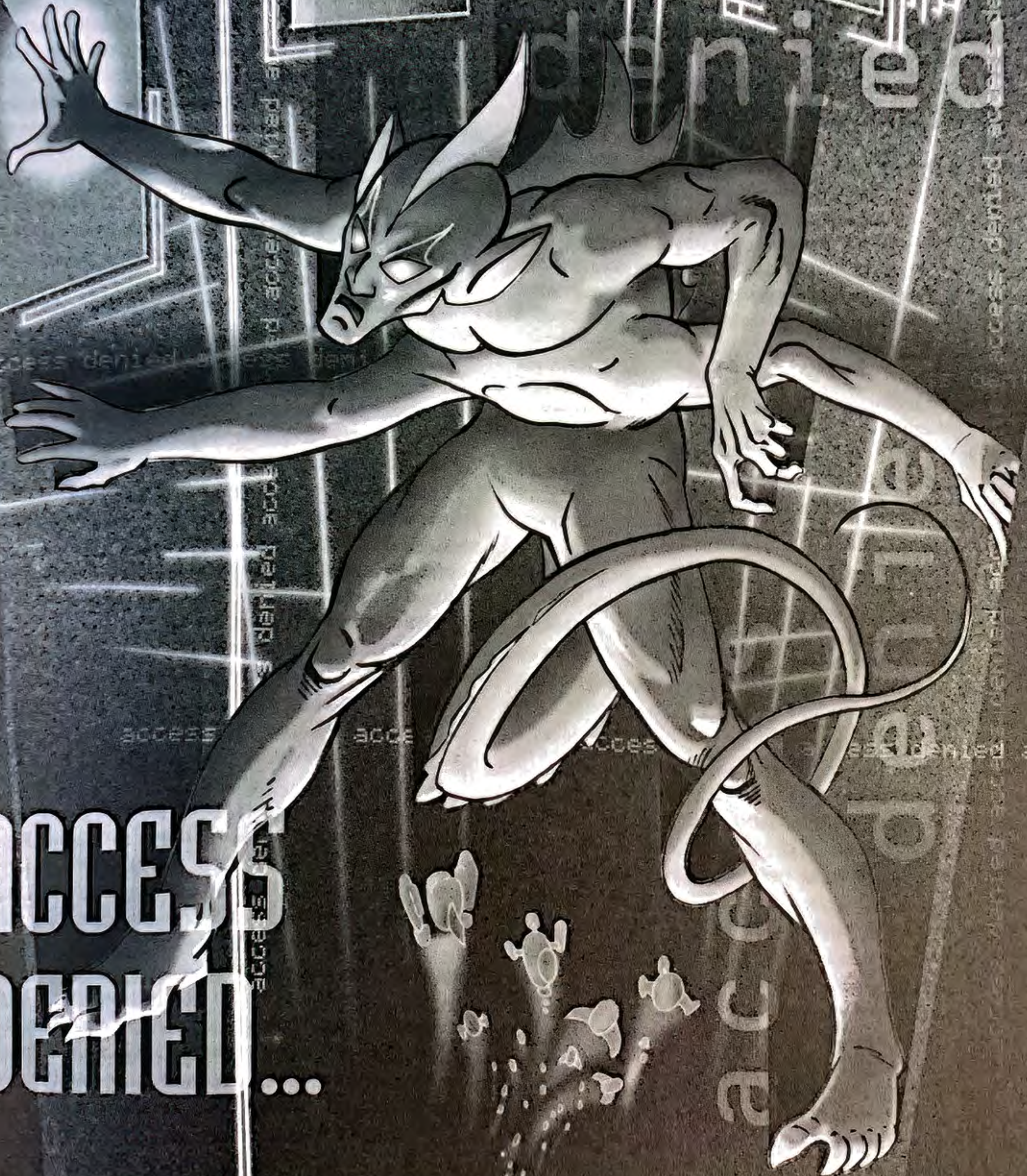


biske 7.3.00

ess denied access denied access denied access denied access denied access d

ACCESS  
DENIED

access  
denied



ACCESS  
DENIED...

cess denied access denied access denied access denied access denied access





## PORTES SECRÈTES

Les portes secrètes sont des "passages secrets" entre un serveur et, soit un autre serveur, soit une GTLP. Ces dispositions dissimulent l'accès au serveur ou à la GTLP des regards fortuits. Typiquement, les portes secrètes sont cachées dans un des sous-systèmes du serveur (Contrôle, Index, Fichiers ou Esclave) où il y a peu de chances qu'elles soient découvertes.

On ne peut pas trouver les portes secrètes grâce à une opération de localisation de Nœud d'Accès. On ne peut les détecter qu'en réussissant une opération d'analyse de sous-système menée dans le sous-système qui les cache.

Pour passer par une porte secrète, un personnage n'a qu'une opération de connexion à effectuer pour accéder au serveur ou à la GTLP vers lequel mène la porte secrète.

Combinées avec des goulots d'étranglement, les portes secrètes peuvent être particulièrement désagréables, car le decker doit passer par divers sous-systèmes (qui peuvent être pleins de mesures de sécurité) pour trouver la porte secrète.

*Un petit clan yakuza cache son système principal derrière une porte secrète installée dans le très anodin système Vert-5 de la compagnie Tri-Marine Exports. Une opération d'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. Pour accéder au serveur yakuza, le decker doit réussir un test d'Accès pour pénétrer de "l'autre côté" du système.*

## NA À SENS UNIQUE

Les NA (Nœuds d'Accès) à sens unique permettent au trafic d'un serveur ou d'une GTLP de sortir dans la Matrice mais bloquent le trafic entrant et les accès en provenance de la Matrice. En d'autres termes, un serveur ou une GTLP ne permet pas, même à des utilisateurs accrédités, de se connecter depuis la Matrice.

Naturellement, les NA à sens unique ne sont pas complètement verrouillés, et les deckers ont développé diverses méthodes pour les forcer. Pour représenter la difficulté accrue des tentatives de connexion via un NA à sens unique, augmentez l'indice de sous-système d'Accès du serveur ou de la GTLP de +1D6.

## Les serveurs impasses

Certains architectes réseau adorent inclure des serveurs impasses comme leurre pour les intrus, généralement dans le cadre d'une configuration d'accès de serveur à serveur (voir p. 203, SR3). Un serveur impasse a un seul NA à sens unique - les deckers peuvent entrer, mais une fois à l'intérieur ils trouveront l'accès au serveur précédent bloqué. Dans certains cas, un sous-système contiendra une porte secrète dissimulée fournissant une porte de sortie vers la Matrice. Sinon, l'intrus ne peut que se déconnecter en douceur ou forcer le passage vers le serveur précédent avec une opération de connexion contre l'indice d'Accès + 1D6.

Les serveurs impasses sont installés comme des ruses, généralement pleins de fichiers et sous-systèmes apparemment juteux mais finalement sans valeur. Souvent, d'autres serveurs peuvent trompeusement indiquer le serveur impasse sur des opérations de localisation de Nœud d'Accès, de fichier ou d'esclave. Le plus souvent, les serveurs impasses sont protégés par des CI vicieuses, un peu à la manière des goulots d'étranglement.

## NA FANTÔMES

Les Nœuds d'Accès fantômes ne sont actifs qu'à certains moments bien précis. Le reste du temps, ils sont fermés et n'apparaissent même pas dans le serveur ou la GTLP qui s'y connecte normalement. Ils n'existent tout simplement pas lorsqu'ils sont inactifs. Les systèmes particulièrement sensibles contraints de maintenir un accès occasionnel ou périodique à la Matrice utilisent les NA fantômes, afin d'être hors de la Matrice et protégés des tentatives d'intrusion matricielles la plupart du temps.

Si un utilisateur accomplit une opération de localisation de Nœud d'Accès pour trouver un NA fantôme, il ne peut localiser le NA que s'il est actuellement ouvert. Sinon, l'opération retourne un message d'erreur "actuellement inactif".

Pour se connecter à un Nœud d'Accès fantôme, l'utilisateur doit attendre que ce dernier soit actif, puis réussir une opération de connexion à un serveur ou à une GTL avant sa disparition.

Généralement, un Nœud d'Accès fantôme ne reste pas ouvert plus de 10 à 20 secondes - juste assez de temps pour envoyer et recevoir des e-mails, des fax etc. Pour un NA fantôme typique, le maître de jeu lance 1D6+1. Le résultat est le nombre de tours pendant lesquels le NA est actif.

La fermeture du NA déconnecte tout utilisateur qui y a accédé depuis la Matrice - il est immédiatement éjecté et exposé à un choc d'éjection. Pour empêcher le NA de se fermer, l'utilisateur doit effectuer une opération de blocage de NA fantôme (voir p. 96). S'il réussit, il a bloqué la NA en position ouverte et installé un code bidon qui fait croire au serveur que son nœud d'accès est à nouveau déconnecté en toute sécurité. L'utilisateur peut continuer son activité dans le serveur, mais le NA refuse automatiquement toute autre tentative pour y accéder (jusqu'à ce qu'il soit l'heure pour lui de se réactiver).

Les e-mails et d'autres données destinés au NA fantôme pendant qu'il est déconnecté sont stockés dans un serveur sécurisé maintenu et protégé par le fournisseur de la grille. Lorsque le NA fantôme se connecte, une de ses tâches est d'accéder à ce serveur et de transférer les messages. Pour une meilleure sécurité, la plupart des corpos qui utilisent des NA fantômes donnent des instructions aux bureaux avec lesquels ils communiquent de n'envoyer des données que pendant les périodes où le NA est en ligne.

Il existe plusieurs variantes de NA fantômes : à minuterie, à déplacement aléatoire, à déclenchement automatique.

## NA à minuterie

Les Nœuds d'Accès fantômes à minuterie sont les plus simples de tous. Ils utilisent toujours le même code GTL 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 6 h, 12 h et 18 h, heure de la Côte Est, afin d'échanger e-mails, messages et autres courriers avec le reste de la Matrice. Les horaires prédéfinis peuvent également se baser sur des algorithmes ou des intervalles aléatoires faisant varier les heures exactes auxquelles la NA s'ouvre.

Un personnage qui veut accéder à ce serveur à partir de la grille doit attendre le bon moment et se connecter avant qu'il ne disparaisse à nouveau. Si le NA apparaît à intervalles basés sur un algorithme, un personnage qui acquiert l'algorithme peut déterminer quand il apparaîtra. Si le personnage ne sait pas quand le NA va apparaître, il peut ordonner à une structure autonome ou à un agent de tenter périodiquement une opération de localisation de Nœud d'Accès et de l'alerter lorsque le NA apparaît.





### NA à déplacement aléatoire

Les Nœuds d'Accès à déplacement aléatoire apparaissent à un endroit différent dans la Matrice chaque fois qu'ils s'activent. Chaque fois qu'un NA à déplacement aléatoire disparaît, il annule son abonnement avec le fournisseur de la grille et son code GTL et en souscrit un nouveau. Un NA à déplacement aléatoire peut simplement faire un saut de puce au sein de la même grille vers d'autres codes GTL, ou bien passer sur une GTR complètement différente à sa prochaine apparition. On peut comparer cela à un abonnement sur liste rouge qui modifierait votre codecom ET votre indicatif régional ET votre indicatif national après chaque appel.

Par exemple, la division Saeder-Krupp Prime possède un NA à déplacement aléatoire. Il peut ouvrir un accès matriciel sur une GTL allemande à 09:00:01 GMT, fermer à 09:00:07 et rouvrir à 09:01:01 à une adresse GTL sur une GTR des UCAS.

Gérer un NA à déplacement aléatoire nécessite une richesse et des ressources incroyables pour passer les contrats nécessaires avec les fournisseurs de GTR. Ce qui signifie que les NA à déplacement aléatoire sont généralement employés uniquement par les mégacorporations ou les agences gouvernementales.

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. Les personnes ayant besoin d'accéder au NA reçoivent souvent une clef qui leur permet de le faire même quand le NA bouge dans la Matrice; la clef les reroute automatiquement à la nouvelle adresse.

D'autres NA à déplacement aléatoire négocient leur nouvelle adresse sur la base d'une procédure entièrement aléatoire, tirant au sort les GTR dans le chapeau virtuel qu'est la Matrice.

### NA à déclenchement automatique

Les NA à déclenchement automatique n'apparaissent qu'en réponse à une opération spécifique ayant lieu quelque part dans la Matrice. Le déclencheur peut être une série d'actions et peut comprendre des actions qui se déroulent hors de la Matrice, comme le résultat d'actions ou de données d'appareils asservis.

Par exemple, le NA d'un serveur de recherche ultra-sécurisé du centre de génie génétique de Yamatetsu à Vladivostok s'ouvre uniquement lorsqu'une antenne satellite précise de Yamatetsu contrôlée par module esclave reçoit un signal satellite spécifique. Ce signal n'est transmis que par un satellite précis de Yamatetsu lorsqu'il reçoit un autre signal crypté d'une liaison satellite du QG de Yamatetsu America. Cette liaison satellite n'est déclenchée que par le serveur du QG lorsqu'il obtient un résultat sur une recherche périodique dans la base de données grâce à une application de recherche qui surveille les archives d'une liste de discussion par e-mail du Forum de Recherche de Neurobionique. Naturellement, seules quelques personnes au sein de Yamatetsu savent poster le genre de mots-clef de messages qui déclencheront cette suite d'événements.

Trouver comment accéder à un NA à déclenchement automatique peut être une aventure en soi. Si le NA à déclenchement automatique est également un NA à déplacement aléatoire, la tâche n'en devient que plus ardue.

Par exemple, pour accéder au NA de Yamatetsu décrit ci-dessus, un decker devrait découvrir comment les déclencheurs fonctionnent (ce qui pourrait demander pas mal de boulot de recherche), localiser la prochaine adresse du NA, pirater d'une façon ou d'une autre les déclencheurs d'événement (probablement en postant un message par e-mail avec les bons mots-clef dans la liste de diffusion du Forum de

Recherche de Neurobionique) et enfin être prêt à se jeter dans le NA lorsqu'il s'ouvrira.

### LES MACHINES VIRTUELLES

Une machine virtuelle (MV) est une "simulation de serveur" – en réalité un sous-programme d'un serveur réel. L'environnement virtuel de la MV est essentiellement un espace encapsulé au sein du serveur d'origine. En tout état de cause, la MV agit comme le véritable serveur, donc un utilisateur peut très bien ne pas se rendre compte qu'il opère dans une MV. Lorsqu'un personnage se connecte, il entre dans la MV, pas dans le vrai serveur.

Les MV ont leurs propres Codes de Sécurité et indices de sous-système et peuvent faire tout ce qu'un véritable serveur peut faire. Les tests de système effectués dans une MV augmentent normalement les pointages de sécurité, et la glace dans une MV a l'air tout aussi désagréable que la glace dans le serveur d'origine. Planter une MV éjecte tout le monde dans la MV, mais le plantage n'affecte pas le véritable serveur.

Aucune action accomplie dans une MV n'affecte le fonctionnement du véritable serveur. Les opérations système qui ont lieu dans la MV n'affectent pas le fonctionnement du véritable serveur. Par exemple, modifier un fichier dans une MV ne modifie en rien les données stockées dans le serveur original.

Notez que, dans la plupart des cas, les MV contiennent des fichiers tentants pleins de données négociables pour mieux appâter un intrus ne se doutant de rien. Lorsque ces fichiers sont téléchargés ou transférés d'une quelconque autre façon, cependant, la MV intervient dans le transfert et écrase les fichiers avec des données sans signification. Lorsque l'intrus lit le fichier plus tard, celui-ci est inutilisable.

### Indices de MV

Une MV a un Code de Sécurité inférieur ou égal à celui de son serveur d'origine. Les indices maximums du système d'une MV sont inférieurs de 2 points à ceux du serveur original.

### Détection des MV

Il est extrêmement improbable qu'une MV laisse transparaître sa nature d'elle-même. Il est possible de déterminer qu'un serveur, est en fait, une MV en le testant précisément par une opération d'analyse de serveur (voir p. 102).

### S'échapper

Pour s'échapper d'un environnement contrôlé par une MV dans le véritable serveur, un utilisateur doit réussir un test de Contrôle contre le vrai serveur. Comptez les succès excédentaires de l'utilisateur. Un succès lui permet de s'échapper d'une MV Bleue, deux succès sont nécessaires pour une MV Verte, trois pour une MV Orange et quatre pour une MV Rouge.

Comme les MV sont conçues pour confiner des icônes, le pointage de sécurité d'un utilisateur augmente s'il tente un test de Contrôle mais ne parvient pas à s'échapper de la MV. Augmentez le pointage de sécurité du nombre de succès par lequel l'utilisateur a échoué.

Tout pointage de sécurité généré dans la MV se transfère dans le véritable serveur.

### MV imbriquées

Des concepteurs de serveurs exceptionnellement compliqués peuvent imbriquer une MV dans une autre MV. Cette méthode fonctionne généralement pour piéger les deckers suffisamment malins pour repérer une MV dès le départ.

Les règles limitant les indices d'une MV dans un serveur s'appliquent également à une MV dans une MV.





Bump se connecte dans un système Vert-4 mais réalise rapidement qu'il est à l'intérieur d'une machine virtuelle. Il s'extirpe de la VM et se retrouve dans un serveur Rouge-6, plein de données négociables. Il le pille et se déconnecte, ne se doutant à aucun moment que le serveur Rouge-6 était, en fait, une autre MV se cachant dans le véritable serveur Rouge-8. Toutes les données négociables que Bump a obtenues ne sont que du toc, nettoyées avec soin de toute valeur.

## ASTUCES DE DECKER

Voici quelques exemples des astuces que les deckers ont développées dans leurs efforts incessants pour rester en avance sur les pratiques des serveurs et des grilles en matière de sécurité.

### COMBAT IMPROVISÉ

Théoriquement, un personnage peut attaquer et se défendre en cybercombat sans utiliser d'utilitaire. À la place, il manipule le système, en utilisant diverses astuces et de courts morceaux de code pour frapper une autre icône ou bloquer une attaque. Bien qu'improviser de cette manière soit rarement efficace, elle peut aider à tirer un personnage d'une posture délicate.

En pratique, seul un personnage opérant avec une interface SISA en mode chaud va être capable de manipuler du code assez vite pour lancer ou bloquer des attaques avec succès.

### Attaques improvisées

Pour improviser une attaque, le personnage se contente de bidouiller du code "à la volée" et l'utilise pour un coup unique sur un adversaire (de manière similaire à un utilitaire avec l'option usage unique). Écrire une attaque improvisée prend une Action Simple (mais utiliser l'attaque prend une autre Action Simple).

Lorsqu'il improvise du code d'attaque, le personnage détermine l'indice du programme en allouant des dés de sa Réserve Matricielle (chaque dé de la réserve donne 1 point d'indice). L'indice du programme ne peut pas dépasser la compétence Informatique (Programmation) du personnage.

Pour déterminer les dégâts du programme, le personnage effectue un test d'Informatique (Decking) contre la Valeur de Sécurité du système. Avec 1 succès, l'attaque improvisée inflige des dégâts Légers, avec 2 succès, des dégâts Modérés, avec 3 succès, des dégâts Graves, avec 4 succès ou plus des dégâts Fatals.

Les attaques improvisées sont utilisées comme les autres programmes d'attaque en cybercombat.

### Défense improvisée

En cybercombat, il est possible de créer une défense ad hoc contre une attaque en bloquant certains chemins de code, en dérivant du code et en employant d'autres astuces. Pour improviser une défense, un personnage attaqué peut lancer des dés de Réserve Matricielle (jusqu'à un nombre égal à sa compétence Informatique) contre un seuil de réussite égal à la moitié (arrondie à l'entier supérieur) de la compétence Informatique ou la Valeur de Sécurité de l'attaquant. Réduisez les succès de l'attaquant par le nombre de succès obtenus au test du défenseur. Si le nombre de succès excédentaires de l'attaquant est nul ou moins, l'attaque est complètement bloquée.

### REROUTAGE D'APPELS TÉLÉCOM

De nombreux shadowrunners et autres agents de l'ombre préfèrent utiliser des codecoms pour les appels télécom et les

e-mails, car les appels télécom peuvent être reroutés pour déjouer les tentatives de pistage des appels. En 2061, les deckers ont perfectionné plusieurs méthodes de reroutage d'appel télécom : utiliser des comptes bidon ou des séries de commandes, utiliser l'opération d'appel télécom ou utiliser des services de redirection anonyme.

### Utiliser des comptes bidon

La plupart des deckers peuvent facilement acquérir des comptes FSM (voir p. 36), donc de nombreux shadowrunners utilisent simplement des codecoms enregistrés sous de faux noms. Typiquement, un decker se procure plusieurs comptes FSM, puis programme ces codecoms pour transférer automatiquement des appels et des messages au codecom suivant. Lorsque quelqu'un appelle ou envoie un message, il est simplement passé le long de la chaîne jusqu'au codecom destinataire. Certains deckers programment également leurs comptes FSM pour ne transmettre que des appels et messages choisis.

Un decker peut essayer de tracer une chaîne de codecoms en utilisant l'opération de localisation de Nœud d'Accès (voir p. 216, SR3). Une fois le premier codecom localisé, le decker peut effectuer un test de système contre l'Indice d'Index de la grille, réduit par son utilitaire de communications, pour déterminer si le codecom a des instructions pour transmettre les appels télécom et le codecom destinataire. Un test similaire détecte également si le codecom est actuellement actif ; s'il l'est, il peut être écouté (voir *Écoute télécom*, p. 215, SR3).

Le decker peut continuer à pister la liaison en répétant les tests appropriés, mais il peut bien être amené à sauter de grille en grille de nombreuses fois.

### Utiliser des séries de commandes

Certains deckers utilisent des séries de commandes pour transmettre des appels, bien qu'une seule série de commandes ne fonctionne généralement que pour quelques appels. Le decker se contente de placer dans un serveur une série de commandes (voir p. 87) programmée pour accomplir une opération d'appel télécom (voir p. 213, SR3) lorsqu'un appel télécom arrive. Le decker doit également accomplir une opération de validation de compte (voir p. 101) sur ce serveur pour assigner un codecom temporaire à la série de commandes.

Le decker donne ensuite le codecom de la série de commandes à qui que ce soit devant l'appeler. Lorsque cette personne appelle ou envoie un message, la série de commandes le transmet (normalement) à un autre codecom selon ses instructions.

Les transferts par série de commandes sont plus difficiles à pister, car tout decker effectuant une opération de localisation de Nœud d'Accès pour tracer le codecom est dirigé vers le serveur. Le decker doit alors pirater le serveur et accomplir une autre opération de localisation de Nœud d'Accès pour trouver la série de commandes et son codecom. Un test d'Index réussi, réduit par l'utilitaire de communications, dira alors au decker où l'appel télécom a été transmis.

### Utiliser l'opération appel télécom

Si un decker souhaite superviser personnellement la sécurité d'un appel, il peut utiliser l'opération appel télécom (voir p. 213, SR3) pour gérer des appels de façon sécurisée. Tracer un appel télécom passé de cette manière requiert un test de Contrôle pour localiser le decker qui agit comme opérateur puis un utilitaire de pistage pour tracer les codecoms en cours d'utilisation (voir *Écoute télécom*, p. 215, SR3).





Plutôt que de superviser les appels personnellement, nombre de deckers emploient des structures autonomes intelligentes ou des agents (voir p. 88) pour accomplir les opérations d'appel télécom pour eux.

### Redirection anonyme

Pour ceux qui aiment leur intimité mais qui n'ont pas de decker sous la main, une grande gamme de services de redirection anonyme existe dans la Matrice. Pour un abonnement mensuel (généralement autour de 100 ¥, plus pour des systèmes de plus haute sécurité), un personnage peut acheter un compte avec ce genre de service de redirection anonyme. Le personnage devra aussi acheter un système de codage de données (p. 288, SR3) afin que les appels télécom entre lui et le service de redirection soient codés. La plupart de ces services ont leurs propres serveurs sécurisés, protégés par des NA à déplacement aléatoire (p. 121) et toute une gamme de dangereuses CI et de deckers bien payés.

Pour utiliser le service, le personnage passe un appel ou envoie un message, codé par le système de codage de données, à un codecom fourni par le service. Le serveur du service de redirection reçoit l'appel télécom crypté, le débarrasse de toute information permettant son identification et le redirige vers sa destination. Dans la plupart des cas (particulièrement les e-mails et les fax), l'appel télécom est retardé pendant une durée aléatoire avant d'être renvoyé (pour empêcher quelqu'un qui surveille le trafic du serveur de repérer facilement un appel qui vient juste d'arriver et de repartir). Si le codecom de destination est également équipé d'un système de codage de données, la deuxième partie de l'appel télécom est également codée.

Pour une sécurité maximum, certaines personnes préfèrent router leurs appels télécom via une série de services de redirection anonyme.

Pour tracer un appel télécom passé par ce genre de service, il faut pirater le serveur du service de redirection anonyme. Or, de nombreux deckers considèrent le piratage de ces services comme un tabou, car rares sont les fournisseurs d'intimité dans un monde de surveillance. Cela dit, même si un decker passe les mesures de sécurité, la plupart des services gardent leurs enregistrements de comptes sous la protection de CI brouillage et autres astuces et effacent les historiques des appels télécoms entrant et sortant aussitôt qu'ils sont redirigés.

Il existe de nombreux services de redirection anonyme, la plupart sont discrets et cachés bien profondément dans les ombres. Le plus souvent, ils sont ostensiblement gérés par des deckers et des anarchistes, mais des rumeurs courent sur des services sponsorisés par des corpos qui surveillent tout le trafic qu'ils sont censés protéger.

### imiter des commandes de structure autonome

Un decker peut intentionnellement "imiter" les commandes d'une structure autonome ou d'un agent en convaincant le programme qu'il est l'opérateur ou un utilisateur autorisé.

Pour tromper la structure autonome ou l'agent, le decker doit d'abord réussir une opération de scannage d'icône contre l'opérateur ou l'utilisateur autorisé de la structure autonome ou de l'agent et obtenir l'adresse MXP et autres données de l'icône. Le decker peut ensuite utiliser une Action Simple et son utilitaire miroirs pour imiter une commande, la faisant ressembler à une commande de l'utilisateur autorisé. Lancer la commande prend une autre Action Simple (voir *Structures autonomes et agents*, p. 88).

Pour déterminer si la structure autonome ou l'agent accepte la commande, le decker et le programme s'engagent dans

un Test d'Opposition. Le decker lance sa compétence Informatique (Programmation) contre le MPCP de la structure autonome ou de l'agent. La structure autonome ou l'agent lance son indice de Senseur ou de Pilote (le plus élevé des deux) contre l'indice de l'utilitaire miroirs du decker. Si le decker obtient l'avantage de succès, la structure autonome ou l'agent accepte la commande et agit en conséquence. Si les deux sont à égalité ou que le programme l'emporte, il ignore la commande.

### CHANGER DE MODE

L'utilisateur d'un cyberterminal peut gonfler un aspect de son persona en limitant un autre. Ce procédé est appelé changer de mode.

Lorsqu'il change de mode, il augmente l'indice d'un attribut persona, l'élevant de 50% (arrondi à l'entier inférieur). Pour ce faire, il doit simultanément diminuer un autre attribut persona, réduisant l'indice de 50% (arrondi à l'entier inférieur) de sa valeur standard. Ce procédé nécessite une Action Complexe. L'utilisateur est considéré comme étant dans le mode de l'attribut qu'il a augmenté: un utilisateur qui a élevé Solidité et diminué un autre attribut serait en "mode Solidité".

Il est impossible d'être dans plus de deux modes à la fois, bien que chaque mode ne puisse affecter qu'un attribut qui n'est pas déjà modifié. Changer chacun de ces deux modes requiert une Action Complexe séparée.

Notez qu'un programme persona augmenté de cette manière peut dépasser l'indice du MPCP.

*Julius opère avec un cyberdeck avec un MPCP-7/6/4/6/4. Il décide de passer en mode Solidité pour combattre une CI, et diminue donc son Senseur. Cela prend une Action Complexe, élève sa Solidité à 9 et réduit son Senseur à 2.*

*Lorsqu'une CI plus sérieuse entre dans la bagarre, Julius décide pour commencer de l'esquiver, donc il passe en mode Évasion également. Ce qui prend une autre Action Complexe, élève son Évasion à 6 et réduit son Masque (le seul autre attribut non modifié) à 3. Les caractéristiques effectives de son deck sont MPCP-7/9/6/3/2.*

*Une fois que Julius s'est échappé, retourner aux modes par défaut prend 2 Actions Complexes mais remet ses programmes persona à leurs indices normaux.*

### SUSPENDRE LES OPÉRATIONS DE L'ICÔNE

Un decker peut suspendre son persona – le mettre en "veille" – pour accroître temporairement sa Vitesse d'E/S, ce qui lui permet d'accélérer les chargements et téléchargements, mais le rend également vulnérable aux attaques.

Pour suspendre les opérations de son persona, le decker doit prendre une Action Simple. Tous ses indices MPCP et persona sont immédiatement réduits à 1. Ses dés d'Initiative Matricielle sont également réduits à +1D6, quel que soit l'Accroissement de Réponse de son cyberdeck (les bonus du filtre de réalité de l'IND pure sont aussi annulés). Enfin, tous les indices de programmes utilitaires sont réduits de moitié (arrondie à l'entier inférieur).

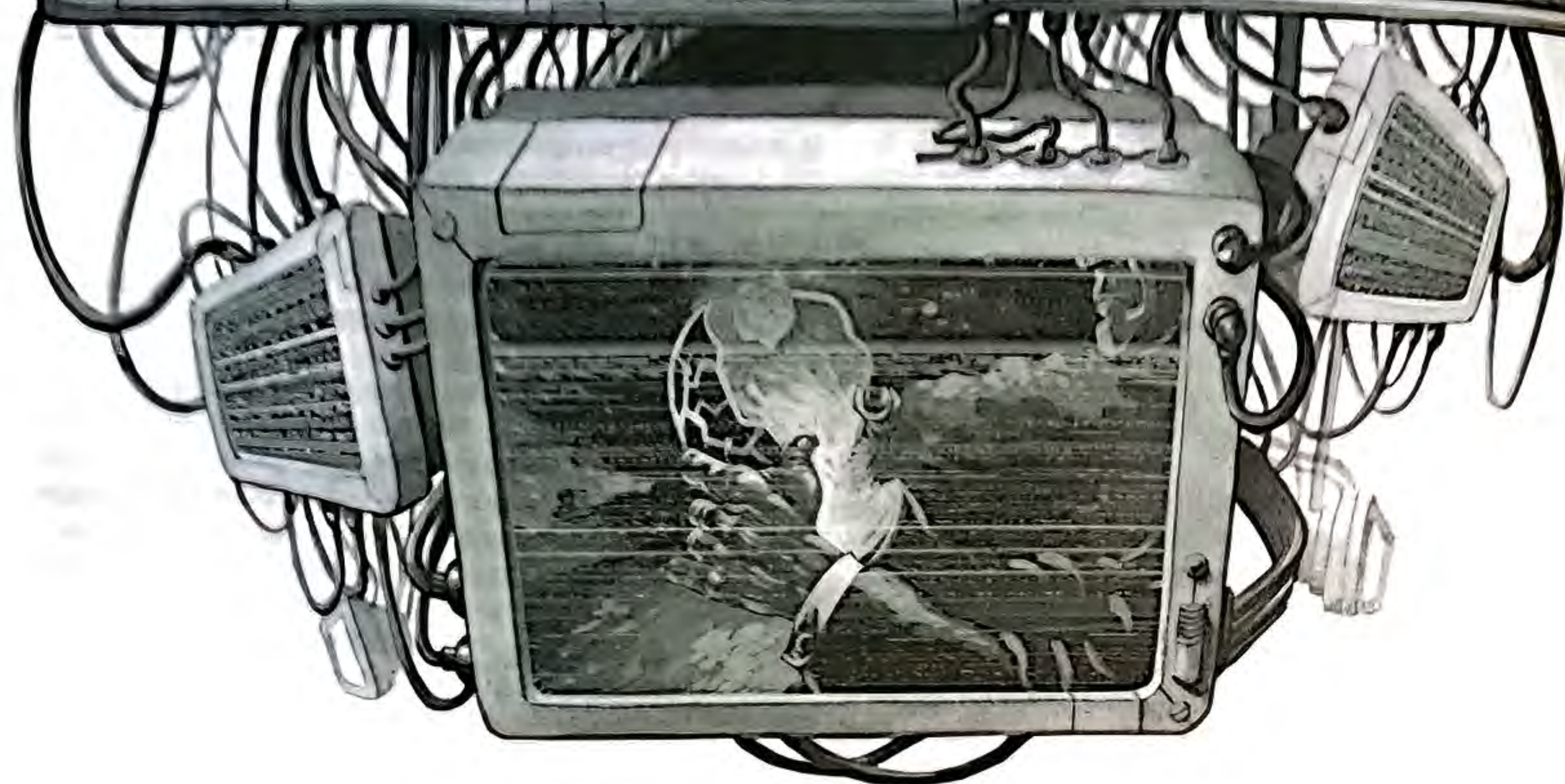
Pendant que le persona est suspendu, la Vitesse d'E/S du deck est augmentée de son indice de MPCP x 25.

Pour réactiver son persona, le decker doit prendre une autre Action Automatique. Les indices du persona et l'Initiative Matricielle du decker ne seront complètement restaurés qu'au début du prochain Tour de Combat.

Naturellement, un decker est extrêmement vulnérable lorsque son persona est suspendu. C'est une très dangereuse idée de choisir cette option lorsque l'on est attaqué par des CI.



# RECHERCHES MATRICIELLES



**C**omme l'attestent les bornes de données de tous les coins de rue des centres villes, le monde de 2061 est une société saturée d'informations. La combinaison des moyens de stockage électronique bon marché et disponibles partout et des réseaux de communications à haut débit place d'énormes quantités de données à portée même des plus inexpérimentés des utilisateurs d'ordinateur. Trouver des informations dans cet océan de données nécessite des recherches.

Les recherches matricielles s'effectuent de deux manières : soit avec la spécialisation Matrice de la compétence Étiquette, soit avec la compétence Informatique.

## UTILISER ÉTIQUETTE (MATRICE)

Hormis être le royaume de l'information, la Matrice est un endroit populaire où les gens passent du temps, ce qui en fait un terrain fertile pour traiter avec des contacts. La compétence Étiquette permet d'interagir avec ces contacts dans la Matrice.

## SITUATIONS SOCIALES MATRICIELLES

La compétence Étiquette représente l'aptitude à "se fondre" dans des situations sociales et à éviter les gaffes.

La nature virtuelle de la Matrice la rend plutôt différente des autres environnements sociaux, toutefois. Pour commencer, les icônes utilisées par tous les utilisateurs matriciels cachent le langage corporel, les expressions faciales, le style de communication, jusqu'à l'identité même de l'utilisateur. Par exemple, l'icône vive d'un gros acteur corporatiste peut appartenir au Johnson qui attend votre livraison de données négociables – comme elle peut appartenir à un gamin de 14 ans féru de code, à un gros plaisantin tapageur ou à un dangereux decker.

La spécialisation Matrice de la compétence Étiquette fournit une connaissance des caractéristiques si uniques de l'environnement social de la Matrice. La spécialisation englobe également la connaissance des bases du jargon, de l'usage et de la "netiquette" de la Matrice, des dernières avancées de la Matrice et du who's who actuel de la Matrice, ainsi que des meilleurs endroits virtuels où trouver des contacts matriciels et poster des requêtes publiques.

## Modificateurs matriciels de compétence sociale

En raison de la nature unique et dépersonnalisée des interactions sociales matricielles, les tests de compétence sociale dans la Matrice ne sont pas affectés par les mêmes modificateurs appliqués aux interactions sociales dans le monde réel. Par exemple, l'apparence robotique d'un personnage bourré de cyberware pourrait limiter ses échanges avec les autres dans le monde réel mais n'aurait aucun effet dans la Matrice, où personne ne voit son corps physique. Pas plus que des facteurs comme le comportement, la race et l'apparence n'affectent les tests de compétence sociale. Au lieu de cela, les interactions sociales matricielles sont essentiellement affectées par









la réputation du personnage, son argent, les faveurs dont il jouit et les marchés qu'il a passés.

Les meneurs de jeu devraient déterminer les modificateurs matriciels de compétence sociale sur la base de ces critères.

### CONTACTS MATRICIELS

Les contacts matriciels se choisissent de la même manière que tout autre type de contact. Naturellement, on a plus de chances de trouver certains contacts dans la Matrice qu'ailleurs : les otaku, les deckers, les sysops de sécurité, les salariés de télétravail corpos, les chercheurs, les courtiers d'informations, les deckmeisters, les pirates de logiciels, etc. Cela dit, souvenez-vous que presque tout le monde utilise plus ou moins la Matrice, donc la plupart des contacts types qu'un runner pourrait avoir dans le monde réel, il peut aussi les trouver dans la Matrice : arrangeurs, M. Johnson, techniciens, gangers, salariés corporatistes et même les marchands de talismans et les magiciens. Par exemple, un chaman qui préfère chercher des sorts sur Magicknet, passer des arrangements via Shadowland et acheter des talismans via le serveur matriciel de son marchand de talismans peut s'avérer plus courant qu'on ne le croit. Ces PNJ branchés Matrice peuvent préférer traiter virtuellement qu'en chair et en os mais agissent sinon comme leurs équivalents du "monde réel".

Les personnages utilisent la compétence Étiquette (Matrice) pour interagir avec des contacts matriciels. Pour le reste, traiter avec des contacts matriciels suit les règles applicables aux contacts, données dans SR3, les règles sur les niveaux de contacts y compris. Les meneurs de jeu peuvent également utiliser les règles des amis de mes amis, de mauvaises personnes et autres fournies dans SRComp.

### CHERCHEUR

**Utilité :** informations, autres contacts d'information

**Lieux de rencontre :** serveur matriciel ou nœud d'information

**Contacts similaires :** courtier en informations

Les chercheurs sont la moelle épinière de tout projet scientifique, corporatiste ou autre. Leur boulot est d'assembler et de corréler des informations sur le sujet choisi, afin que les scientifiques y aient un plein accès lorsqu'ils démarrent leurs projets. Ce qui fait d'eux des mines de connaissances dans plusieurs domaines précis, et signifie que leurs capacités de collecte d'informations sont presque sans égales.

Les chercheurs travaillent également pour des projets non scientifiques : certains fournissent des informations sur des gens aux forces de police ou à divers gouvernements, et d'autres agissent un peu comme des espions, collectant des informations sur d'autres corpos ou gouvernements. Il existe autant de types de chercheurs qu'il existe de sujets de recherche.

#### Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
3	3	3	6 (8)	4	3	3,8	4 (5)

**Initiative :** 4 (5) + 1D6

**Réserves de dés :** combat 7, travail 1

**Réserve de Karma/Niveau professionnel :** 3/1

**Compétences actives :** Électronique 4, Étiquette 5 (Matrice 7) (Corpo 6), Informatique 5 (Opérations de recherche 7), Interrogation 3 (Mentale 5), Négociation 4 (Corruption 6)

**Compétences de connaissances :** Bases de données 6 + 10 autres à Indice 6

**Bloware/Cyberware :** booster cérébral 2, compacteur 4, datajack, encéphalon 2, mémoire (75 Mp), renforcement mnémonique 3

**Équipement :** cyberterminal, divers programmes

### COURTIER EN INFORMATIONS

**Utilité :** informations, contacts supplémentaires

**Lieux de rencontre :** salles de discussion matricielles et autres lieux de rencontres virtuels, ainsi que les arrière-salles de bars

**Contacts similaires :** arrangeur, decker, reporter

Si la Matrice est un océan d'informations, alors le courtier en informations en est un poisson virtuel. Il fait son métier d'en savoir autant qu'il peut sur tout, et semble toujours savoir ce dont vous avez besoin avant que vous-même ne le sachiez. Tout ce qu'il ne connaît pas maintenant, il peut le trouver par son réseau de contacts, d'espions et de programmes de recherche. Bien qu'il ne sache pas tout (essayez donc de lui faire admettre ça), le courtier en informations est le proverbiale borgne dans le royaume des aveugles aux informations.

Entrer en contact avec un courtier en informations est rarement un problème : ils sont toujours à la recherche de nouvelles affaires. Le problème se pose si vous n'avez pas de réputation ni quelqu'un pour se porter garant de vous. Le courtier en informations la joue prudente, et ne rencontrera pas quelqu'un dont il pense qu'il pourrait être une menace pour ses affaires.

#### Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
3	3	3	6 (7)	5	6	3,05	4 (5)

**Initiative :** 4 (5) + 1D6, Initiative Matricielle : 4 (7) + 2D6

**Réserves de dés :** combat 7, matricielle 4 (6), travail 2

**Réserve de Karma/Niveau professionnel :** 2/2

**Compétences actives :** Étiquette 5 (Matricielle 7), Informatique 4 (Opérations de recherche 7), Interrogation 4 (Mentale 6), Négociation 6, Pistolets 3

**Compétences de connaissances :** Courtage de données 8, Deckers célèbres 5, Organisations criminelles 6, Politique corporatiste 7, Refuges de données 6 + 10 autres à Indice 5

**Bloware/Cyberware :** booster cérébral 1, compacteur de données 4, datajack, 2, mémoire (300 Mp), renforcement mnémonique 3

**Équipement :** Ares Predator II, codeur de données 8, cyberdeck CMT Avatar, décodeur de données 8, dérivateur de ligne 8, détecteur de dérivation 8, détecteur de micros 8, générateur de bruit de fond 8

### DECKER

**Utilité :** soutien dans des shadowruns, informations, relations matricielles, recherches

**Lieux de rencontre :** arrière-salles de bars, salles de discussion matricielles ou lieux de rencontres virtuels, via un comcode non répertorié

**Contacts similaires :** otaku, shadowrunner, divers contacts matriciels

La Matrice est un outil ouvert à tous, mais le decker en a fait son affaire de la connaître mieux que quiconque. Avec ses compétences de programmation et son savoir-faire pour utiliser la Matrice à des fins douteuses, le decker est la personne idéale à appeler à l'aide pour des affaires louches en rapport avec la Matrice.

Le decker peut aussi vous proposer des informations sur le côté obscur de la Matrice, où lui et son engance vivent et travaillent. Vous entendrez des choses que vous n'auriez jamais imaginées, des secrets du monde virtuel que seul quelqu'un de compétent et de chanceux pourrait apprendre. Mais prenez garde : la plupart de ces secrets ont un prix.

Les deckers restent proches des points d'entrée matriciels, mais il y en a à peu près partout, donc ne soyez pas surpris si



le decker le plus balaise que vous connaissiez garde son corps de chair loin de la conurb'. La Matrice permet aux deckers d'être physiquement n'importe où sans que ça les empêche de faire le boulot, ce qui veut dire que nombreux sont les deckers qui travaillent dans une conurb' et vivent dans une autre.

#### Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
3	5	3	6 (7)	5	3	3,9	5 (6)

**Initiative:** 5 (6) + 1D6, Initiative Matricielle (IND pure): 11 + 3D6

**Réserves de dés:** combat 8, matricielle 5 (8), travail 1

**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 3/2

**Compétences actives:** Électronique 4, Électronique C/R 3, Étiquette 3 (Matrice 5), Informatique 5 (Decking 7), Informatique C/R 4, Négociation 3, Pistolets 3

**Compétences de connaissances:** Conception d'utilitaires opérationnels 4, Courtage d'Informations 5, Expérience en GTL 5, Refuges de données 4 + 3 autres à indice 5

**Bloware/Cyberware:** booster cérébral 1, datajack, encéphalon 1, mémoire (300 Mp), UST Mathématique 2

**Équipement:** cyberdeck Renraku Kraftwerk-8, dérivateur de ligne 8, programmes divers, trousse microtronique

#### DECKMEISTER

**Utilité:** amélioration de ou nouvelle console, points d'entrée matriciels

**Lieux de rencontre:** atelier, salle de discussion matricielle

**Contacts similaires:** decker, mécanicien, technicien

Quiconque voulant tirer le maximum de la Matrice a besoin d'un cyberdeck, et le deckmeister sait où s'en procurer un. Mieux, il sait comment le modifier pour vous donner ce persona idéal. La plupart des deckers bricolent leurs decks, mais le deckmeister est un maître: un artiste reconnu dont le support est la micropuce.

Trouver un deckmeister peut s'avérer difficile, en particulier un bon: les deckers qui les emploient ont tendance à être silencieux sur leurs bonnes adresses, de peur que certains des secrets de leur deck soient révélés. Malgré cela, une recherche suffisamment consciencieuse dénicherait un de ces génies. Ils vivent généralement dans une conurb', près d'une source de pièces et de clients. Bien qu'onéreux, leurs services peuvent être indispensables.

#### Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
4	4	3	6 (8)	5	2	4,23	5 (6)

**Initiative:** 5 (6) + 1D6

**Réserves de dés:** combat 8, travail 1

**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 2/1

**Compétences actives:** Armes Laser 2, Biotech 3, Électronique 5, Électronique C/R 4 (Diagnostics 6), Étiquette 2 (Matrice 4), Informatique 5 (Hardware 7), Informatique C/R 5 (Hardware 7), Pistolets 2

**Compétences de connaissances:** Conception de code pour cyberterminal 4, Cyberdecks 6, Micropuces 6 + 7 autres à indice 5

**Bloware/Cyberware:** booster cérébral 2, cyberyeux (laser oculaire à forte puissance avec crayon laser, vision microscopique), datajack, encéphalon 1, mémoire (50 Mp), renforcement mnémonique 3, UST mathématique 3

**Équipement:** atelier microtronique, divers decks et programmes

#### OTAKU

**Utilité:** soutien dans des shadowruns, recherches d'information

**Lieux de rencontre:** serveur matriciel ou autre endroit virtuel – rarement dans le monde physique

**Contacts similaires:** decker, divers contacts matriciels

Les otaku ne font qu'un avec la Matrice, traversant ses sentiers virtuels davantage comme des résidents que comme des visiteurs. Les otaku n'ont besoin d'aucun cyberterminal ni programme pour entrer dans la Matrice et l'utiliser: leur "alter ego matriciel" et un étrange lien avec la Matrice elle-même suffisent. Les otaku sont des bizarreries aux yeux de certains, des monstres pour d'autres et une impossibilité pour le reste. Ceux qui nient leur existence n'ont pas ressenti le choc des formes complexes d'un otaku.

Trouver un otaku dans la Matrice est presque impossible – sauf s'il veut que vous le trouviez. En un clin d'œil, on peut distinguer leurs icônes de celles des utilisateurs ordinaires. Dans le monde physique, ils sont souvent hésitants et prudents, restant dans leurs propres communautés. Parce que la majorité des otaku sont des enfants, toutefois, ils se font parfois avoir par des ruses, des pourliches ou des offres que des deckers "matures" repéreraient à des kilomètres.

#### Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
2	3	2	7 (9)	7	6	3,95	5 (6)

**Initiative:** 5 (6) + 1D6, Initiative Matricielle: 8 + 4D6

**Réserves de dés:** combat 9, matricielle 7, travail 1

**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 3/1

**Compétences actives:** Électronique 3, Étiquette 5 (Matrice 7) (Rue 6), Informatique 7 (Programmation 9), Voie d'Accès 6, Voie de Contrôle 6, Voie d'Esclave 3, Voie de Fichiers 5, Voie d'Index 5

**Compétences de connaissances:** Identification de gang 3, Résonance Profonde 3, Tribus d'otaku 5 + 2 autres à indice 4

**Bloware/Cyberware:** booster cérébral 2, datajack avec convertisseur SISA, encéphalon 1, mémoire (300 Mp), UST mathématique 1

**Équipement:** formes complexes diverses, manteau renforcé

#### PIRATE DE LOGICIELS

**Utilité:** nouveaux programmes, amélioration de programmes, relations matricielles

**Lieux de rencontre:** bars, matchs de combat urbain, salles de discussion matricielles et bars virtuels

**Contacts similaires:** deckmeister, decker

Il faut un minimum de talent pour écrire des programmes, et une touche de génie pour écrire le code de tueur que les deckers désirent. Certains deckers peuvent le faire eux-mêmes, mais la plupart se reposent sur d'autres programmeurs, souvent sans que ce programmeur le sache. C'est là qu'intervient le pirate de logiciels. Il se spécialise dans la subtilisation de code, carrément par le vol, la coercition ou n'importe quel moyen adéquat. Le dernier logiciel arrive généralement chez ces pirates avant d'arriver dans la rue, ils sont donc en mesure de vous vendre cet avantage dont vous avez besoin.

La plupart des clients considèrent ces types comme un peu dingues, même pour des deckers – et ils ont raison, et pas qu'à moitié. Il faut avoir un esprit tordu pour se glisser là où le code dernier cri est stocké, et les pirates de logiciels sont généralement des têtes brûlées, vivant toujours sur la brèche. Bien sûr, certains sont des professionnels froids comme la





glace, toujours en train de tout planifier, mais ce genre-là passe généralement à un type de travail plus sûr assez rapidement.

#### Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
4	5	3	6	6	4	2,9	5

**Initiative:** 5 + 3D6

**Réserves de dés:** combat 8

**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 3/3

**Compétences actives:** Électronique 4, Étiquette 2 (Matrice 4), Furtivité 4, Informatique 5 (Programmation 9), Informatique C/R 2, Négociation 4, Pistolets 4

**Compétences de connaissances:** Concepteurs de programmes corporatistes 4, Programmes matriciels 8, Refuge de données 4 + 5 compétences de conception de programmes à indice 6 + 3 autres à Indices 5

**Bloware/Cyberware:** cybereyeux (avec afficheur rétinien et appareil photo), datajack avec datalock (indice 8), encéphalon 2, mémoire (300 Mp)

**Équipement:** cyberterminal, codeur de données 8, décodeur de données 10, dérivateur de ligne 6, détecteur de dérivation 5, ordinateur de poche avec 1 000 Mp de mémoire

#### SALARIÉ DE TÉLÉTRAVAIL CORPO

**Utilité:** Informations corporatistes, autres relations corporatistes

**Lieux de rencontre:** centres commerciaux et bars corporatistes, salles de discussion matricielles, lieux publics dans le vent

**Contacts similaires:** salarié corporatiste, decker corporatiste, costard corporatiste

Tous les invertébrés de zombies corpos ne vont pas au bureau – en fait, à l'ère de la technologie matricielle, la plupart d'entre eux n'y vont pas. Travailler chez eux (ou où que ce soit) leur donne un peu plus de liberté dans leur plan et leur économise le temps de trajet. Grâce aux programmes de réunion virtuelle et à son accès aux serveurs de la corpo, l'esclave a la possibilité de bien faire son boulot hors du bureau. Bien sûr, entrer dans les serveurs en question est plus facile sans gardes de sécurité qui regardent par-dessus votre épaule, également, faisant de ce genre de zombie corpo une personne qu'il est utile de connaître.

#### Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
2	2	2	4	3	3	5,55	3

**Initiative:** 3 + 1D6

**Réserves de dés:** combat 4

**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 1/1

**Compétences actives:** Étiquette 2 (Corpo 4), Informatique 3 + toute compétence nécessaire dans son travail à indice 4

**Compétences de connaissances:** Politique corporatiste 2 + 3 autres à indice 3

**Bloware/Cyberware:** datajack, mémoire (75 Mp)

**Équipement:** cyberterminal

#### SYSOP DE SÉCURITÉ

**Utilité:** entrée de système, contacts matriciels

**Lieux de rencontre:** salles de discussion matricielles, le serveur dont il gère la sécurité

**Contacts similaires:** decker, interfacé de sécurité

De nombreux gouvernements et corporations souhaitent fournir une sécurité pour leurs serveurs les plus sensibles allant au-delà de ce qui peut se faire comme CI. C'est là qu'entre en scène le sysop de sécurité. Les deckers de sécurité qui apportent

leurs compétences à la défense d'un serveur ont besoin d'une certaine coordination, et pour ce faire se tourne vers leur sysop. Le sysop de sécurité donne les ordres aux divers deckers et CI de son serveur, les maintenant en ordre de combat et les coordonnant pour une défense optimale.

C'est une position très stressante, mais qui procure en même temps un statut élevé. Malgré ça, certains sysops de sécurité accueillent avec bienveillance les opportunités de se faire quelques nuyens de bonus tant que ça ne met pas en danger leur position, et peuvent aider à entrer dans quelques serveurs étroitement gardés.

#### Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
3	5	3	6 (7)	6	5	3,6	5 (6)

**Initiative:** 5 (6) + 1D6, Initiative Matricielle (IND pure): 7 (11) + 1D6 (3D6)

**Réserves de dés:** combat 9, matricielle 5 (10), travail 2

**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 3/2

**Compétences actives:** Électronique 4, Étiquette 4 (Matrice 6) (Corpo 5), Informatique 6 (Decking 8), Informatique C/R 3, Instruction 2 (Decking 4), Leadership 4, Pistolets 4, Tactiques 4 (Tactiques matricielles 6)

**Compétences de connaissances:** Astuces des deckers 4, Profils des CI 6, topographie matricielle 5 + 5 autres à indice 5

**Bloware/Cyberware:** booster cérébral 1, datajack, encéphalon 2, mémoire (150 Mp), UST mathématique 3

**Équipement:** cyberdeck Transys Highlander, divers programmes

#### Shadowland et les refuges de données

En plus des contacts matriciels PNJ, les personnages peuvent aussi avoir pour contacts des archives underground et des refuges de données comme Shadowland (voir p. 65, *SRComp*). Généralement, ce genre de services compte comme des contacts de niveau 2 en ce qui concerne l'entretien des contacts (le célèbre Nexus et autres sources de ce standing peuvent compter comme des contacts de niveau 3 à la discrétion du meneur de jeu). Ces coûts d'achat et d'entretien de contact représentent la connaissance et les codes nécessaires pour trouver et accéder au site, ainsi que le temps et l'effort pour maintenir à jour ce genre de connaissance.

Les contacts archives underground/refuges de données représentent de grands groupes de personnalités matricielles, donc les personnages bénéficient d'un modificateur de seuil de réussite de -2 sur les tests d'Étiquette (Matrice) effectués pour des recherches par ces contacts. Toutefois, cela augmente également les chances que d'autres remarquent la recherche d'un personnage, donc ajoutez 2D6 supplémentaires au Test de Mauvaise Personne. Faire des recherches matricielles de cette manière prend typiquement un temps de base de 2D6 heures (divisé par les succès excédentaires).

Naturellement, un personnage qui met à contribution Shadowland de cette manière est amené à croiser quelques icônes et personnalités intéressantes, et le meneur de jeu est encouragé à jouer cette diversité. De nombreux PNJ recherchent des arrangements précis: ils échangeront ce qu'ils savent contre une donnée particulière, une petite passe matricielle ou, au moins, une faveur ou une note. Shadowland et les autres refuges de données ont tendance à fonctionner par un système de troc, donc le personnage aura besoin de quelque chose à échanger. De plus, la plupart des organisations du type Shadowland demandent à leurs utilisateurs de contribuer régulièrement à l'archive, donc un personnage qui prend ce



genre de contact devrait se préparer à lâcher à l'occasion quelques données négociables durement gagnées.

### **Bases de données privées et payantes**

Les bases de données à péage ou d'accès réglementé peuvent aussi être achetées comme contacts matriciels. Ces services ne comptent que comme des contacts de niveau 1 pour ce qui est de l'entretien du contact, car ils ont tendance à être plus stables et accessibles que leurs équivalents underground. Toutefois, si un personnage utilise ce genre de ressources intensivement, le meneur de jeu peut augmenter les coûts d'entretien du contact à sa discrétion.

Les bases de données rigides n'encouragent pas le type de réseau social et de système de troc courants dans les refuges de données underground, donc un personnage ne peut pas utiliser Étiquette (Matrice) pour marchander des infos d'une base de données légale. À la place, il mène des recherches dans des domaines précis en utilisant sa compétence Informatique (voir la section suivante *Utiliser la compétence Informatique*).

## **UTILISER LA COMPÉTENCE INFORMATIQUE**

En plus d'utiliser des contacts matriciels pour trouver des informations, les personnages peuvent traquer des infos en effectuant des Tests de Recherche avec leur compétence Informatique (Opérations de recherche).

Un personnage peut utiliser sa compétence Informatique (Opérations de recherche) pour passer au crible d'imposantes archives d'informations, aussi bien publiques que privées, peut-être en utilisant des structures autonomes intelligentes ou des agents (p. 88) en renfort.

Lorsqu'un personnage est entré dans un ordinateur de serveur, il peut accomplir une recherche d'information en menant une opération de localisation de fichier avec un utilitaire catalogue. Toutes les autres recherches impliquent un processus en deux étapes : d'abord, le personnage définit le domaine de recherche, puis le type de recherche. Le domaine et le type d'une recherche déterminent le seuil de réussite, les modificateurs de seuil de réussite, le temps de base et le coût du test de Recherche.

### **DOMAINES DE RECHERCHE**

Les domaines de recherche sont de deux sortes : les recherches en archives/bases de données spécifiques menées dans des archives ou des bases de données spécifiques, et les recherches matricielles générales menées sur la Matrice dans son ensemble.

### **Recherche en archives/bases de données spécifiques**

Les recherches en archives/bases de données spécifiques sont des plus utiles lorsqu'un personnage recherche une quantité limitée et spécifique de données ayant de grandes chances de se trouver dans une base de données, archive ou autre source d'information précise, comme un seul refuge de données ou la Bibliothèque du Congrès.

Si le domaine de recherche choisi n'est pas public ou si le personnage n'a pas le domaine comme contact matriciel, le personnage doit se procurer l'accès d'une autre manière, comme la corruption ou autre opportunité de "roleplaying". Si le personnage décide de s'introduire dans l'archive/base de données, menez la recherche comme une passe matricielle.

Le volume de données, l'organisation et l'ergonomie des bases de données diffèrent, donc chaque base de données possède son propre modificateur de recherche, défini par le

meneur de jeu. Le modificateur de recherche est appliqué comme modificateur de seuil de réussite aux tests d'Informatique (Opérations de recherche) dans cette base de données. Un certain nombre d'exemples de bases de données et de modificateurs de recherche sont listés p. 131 comme guides pour les meneurs de jeu.

Les bases de données et les archives ont tendance à être distribuées sur plusieurs serveurs en réseau, donc les recherches en archives/bases de données spécifiques peuvent prendre des heures, voire des jours.

### **Recherche matricielle générale**

Lorsqu'un personnage effectue une recherche matricielle générale, il parcourt de multiples bases de données de par la Matrice, corrélant et assemblant des données partielles comme il assemblerait les pièces d'un puzzle. Il suit des pistes et des indices à travers de nombreuses archives et bases de données, plutôt que de limiter sa recherche à une seule source. Même s'il ne s'attarde que le temps de trouver les données dont il a besoin, les recherches matricielles générales peuvent prendre des heures, voire des jours.

## **TYPES DE RECHERCHE D'INFOS**

Une fois qu'un personnage a défini le domaine de sa recherche, il doit spécifier le type de recherche : simple, basique ou détaillée. Le type de recherche se base sur les données recherchées.

### **Recherche simple**

Une recherche simple consiste à glaner des informations accessibles à tous dans des bases de données. Les recherches simples nécessitent le minimum d'efforts.

Voici les types de données que fournissent les recherches simples : des adresses et codecoms publics, des articles ou des interviews publiés, des documents et des revues publicitaires sur des produits, des résultats d'élection, des données de recensement, des licences commerciales, des certificats de décès, des titres de propriété, des horaires d'avion et de trains, des listes de who's who, des sites/pages matriciels personnels et des listes de délinquants sexuels.

### **Recherche standard**

Une recherche standard a tendance à demander davantage de recherches et d'investigation qu'une recherche simple et lance parfois un personnage dans des directions inattendues. Les recherches standard reposent souvent fortement sur des bases de données publiques (aussi bien les normales que les bases underground) mais peuvent également inclure des surveillances de sites privés et payants.

Voici les types de données que fournissent les recherches standard : informations personnelles (comme l'âge, le métier, l'adresse en liste rouge, le SIN, la description physique, la date de naissance, le statut familial, la famille, la réputation dans la rue etc.), certificats de naissance, relevés de comptes, permis, plans de lieux publics, financements de campagnes électorales, profils corporatistes, rapports d'actionnaires, formules de sort, généalogies, messages de listes de diffusion et de newsgroups, enregistrements de véhicule, détails d'appels téléphoniques.

### **Recherche détaillée**

Une recherche détaillée est un projet de recherche en profondeur de faits avec un but plus étendu, comme rassembler un dossier complet sur une personnalité de l'underground ou



enquêter sur une magouille de blanchiment d'argent. Les recherches détaillées peuvent demander une analyse approfondie du contenu d'une archive spécifique ou de remonter la piste d'enregistrements dans une succession de sources de données publiques ou privées.

Voici les types de données que fournissent les recherches détaillées : informations personnelles exhaustives (toutes les infos personnelles données par une recherche standard, plus des photos, un historique d'emplois, le casier judiciaire, le dossier de service militaire, les amis et les ennemis, la situation financière, le profil psychologique, les hobbies, etc.), dossier médical (comportant les implants et l'assurance), plans de bâtiments privés, propriété de sociétés écran, transferts d'actions dissimulés, données biométriques, formules de focus, cartes de métaplans, actualités non diffusées, rapports internes corporatistes, procès en cours d'instruction, potins du milieu du commerce.

## LE TEST DE RECHERCHE

Le Test de Recherche utilise la compétence Informatique (Opérations de Recherche). Les seuils de réussite, les modificateurs de seuil de réussite, les temps de base et les coûts des tests sont listés dans le Tableau du Test de Recherche (p. suivante) et varient en fonction du domaine de recherche, du type de recherche et d'autres facteurs.

Un personnage menant une recherche (ou plusieurs) ne peut rien faire d'autre que chercher. Toutefois, il peut suspendre la recherche pour la reprendre plus tard.

Il est possible d'accomplir plusieurs recherches en même temps. Le nombre maximum de recherches qu'un personnage peut effectuer simultanément est égal à la moitié de son Intelligence (arrondie à l'entier supérieur). Toutefois, effectuer plusieurs recherches simultanées augmente la difficulté de chacune d'elles.

Les personnages ne peuvent pas utiliser la Réserve Matricielle pour les Tests de Recherche.

### Seuil de réussite et modificateurs

Le seuil de réussite de base pour un Test de Recherche se fonde sur le type de recherche, comme l'indique le Tableau du Test de Recherche (p. suivante).

Les modificateurs au seuil de réussite sont basés sur la compétence applicable du personnage, l'ordinateur utilisé pour la recherche, le domaine de recherche et l'utilisation de toute structure autonome ou agent de recherche. Les modificateurs sont également listés dans le Tableau du Test de Recherche. Si la recherche est menée dans un domaine précis, appliquez un modificateur de recherche approprié à la base de données/archive parcourue (voir *Exemples de bases de données*, p. suivante).

Les meneurs de jeu devraient également appliquer d'autres modificateurs basés sur l'information recherchée. Par exemple, des données sur un squatter sans-SIN dont personne n'a entendu parler pourraient s'avérer une galère à trouver, mais les détails du plan d'affaires d'un PDG corporatiste célèbre ne seront pas une partie de plaisir à dénicher non plus. Certains PNJ peuvent aller jusqu'à glisser intentionnellement de fausses informations sur eux-mêmes et leurs activités ou tout simplement jusqu'à retirer leurs données.

### Temps de base

Le type de recherche détermine également le temps de base, comme le montre le Tableau du Test de Recherche. Les temps de base listés supposent que le personnage survole des banques de données avec un cyberdeck gonflé ; s'il utilise un cyberterminal avec un Accroissement de Réponse de 1 ou

moins, doublez le temps. Les dinosaures sont encore plus lents : multipliez le temps de base de leur recherche par 3.

### Succès

Si le Test de Recherche réussit, le personnage peut utiliser les succès excédentaires pour trouver des informations supplémentaires et/ou réduire le temps de recherche. Chaque succès excédentaire ne peut être appliqué qu'à un de ces buts.

Si des succès sont utilisés pour réduire le temps de recherche, divisez le temps de base par le nombre de succès excédentaires pour déterminer le temps de recherche réduit.

Si des succès sont utilisés pour accumuler davantage d'informations, consultez les résultats du Tableau du Test de Recherche.

### Coût

Les coûts de base listés dans le Tableau du Test de Recherche représentent les tarifs horaires d'accès à des sites privés et commerciaux et d'utilisation des services de récupération d'informations. Les meneurs de jeu peuvent ajuster ces frais pour refléter l'utilisation pour une recherche de bases de données davantage publiques (moins chères) ou privées (plus chères).

Les coûts de base s'appliquent uniquement à des recherches matricielles générales. Les recherches en domaine spécifique sont traitées par le coût du contact ou ont leurs propres tarifs.

### Utilisation de structures autonomes ou d'agents

Les structures autonomes et les agents réduisent le travail nécessaire pour une recherche. Pour aider dans des opérations de recherche, une structure autonome ou un agent doit être équipé d'un utilitaire catalogue. Une structure autonome ou un agent ne peut aider qu'une seule recherche à la fois.

Lorsqu'une structure autonome ou un agent est utilisé comme assistant de recherche, réduisez le seuil de réussite du Test de Recherche par le modificateur approprié listé dans le Tableau du Test de Recherche.

Les structures autonomes intelligentes ou les agents peuvent aussi être envoyés pour mener des recherches sans supervision directe. Dans ce cas, traitez les programmes comme des personnages menant leurs propres recherches, en utilisant la compétence Informatique de la structure autonome ou de l'agent pour le Test de Recherche. Une structure autonome intelligente ou un agent menant une recherche indépendante ne peut accomplir qu'une recherche à la fois.

### Test de Mauvais Camp

Bien que lancer une opération de recherche ne soit pas aussi risqué que de semer des thunes dans la rue à des sources douteuses, toute recherche d'infos présente la possibilité que les mauvaises personnes découvrent qu'un personnage cherche des crasses sur elles ou quelque chose qui les intéresse. En fait, certains acteurs majeurs paient fréquemment des "chiens de garde" matriciels pour surveiller les demandes d'informations sur certains sites et dans certains forums de discussion.

Pour déterminer si le mot circule à propos d'une recherche, le meneur de jeu devrait utiliser les règles des Tests de Mauvais Camp décrites dans *Les murs ont des oreilles*, p. 63, *SRComp*. Le meneur de jeu lance 1D6 pour une recherche en domaine spécifique et 3D6 pour une recherche matricielle générale. Le seuil de réussite est de 6, mais si le personnage fait l'effort d'adopter un profil bas lors de sa recherche (modificateur de seuil de réussite de +2 au Test de Recherche), le meneur de jeu devrait augmenter ce seuil de réussite à 10.





TABLEAU DU TEST DE RECHERCHE

Type de recherche	SR	Temps de base*	Coût de base (par heure)
Simple	4	1D6 heures	0 ¥
Standard	5	2D6 heures	10 ¥
Détailée	8	1D6/2 jours	25 ¥

\* si le personnage utilise un cyberterminal avec un Accroissement de Réponse de 1 ou moins, multipliez ce temps par 2. S'il utilise le mode dinosaure, multipliez-le par 3.

Situation	Modificateur
Le personnage a une compétence de connaissance appropriée à 3-5	-1
Le personnage a une compétence de connaissance appropriée à 6+	-2
Le personnage adopte un profil bas en cherchant	+2
Le personnage mène plus d'une recherche à la fois	+1/recherche supplémentaire
Ordinateur utilisé	
Le personnage utilise le mode terminal	+2 (temps de base x 2)
Le personnage utilise une SISA mode froid	+1
Le personnage a une Initiative matricielle de +4D6 ou plus	-1
Domaine de recherche	
Spécifique	+ modificateur de recherche de la base de données
La Matrice en général	+0
Domaine de recherche spécifique	
Le personnage a un utilitaire catalogue à 6+	-1
Recherche matricielle générale	
Contact approprié (refuge/base de données)	-2
Étiquette (Matrice) à 5+	-1
Recherche confinée à une grille	+0
Recherche requiert l'usage de plus d'une grille	+1/grille
Assistance de recherche	
Structure autonome	-1
Structure autonome intelligente	-2
Agent	-3
Structure autonome ou agent avec catalogue à 6+	-1
Structure autonome intelligente ou agent avec un indice de cœur de 6+	-1

Succès	Résultats de la recherche
1	Info générale (pas vraiment ce que le personnage recherchait, mais au moins une piste pour une autre recherche)
2	Les données de base que cherchait le personnage
3	Plus de détails, peut-être avec une nouvelle piste
4	Tous les détails, plus une ou deux pistes
5+	Tous les détails juteux que le personnage voulait connaître, plus quelques-uns qu'il n'attendait pas

### Faire jouer les opérations de recherche

En cours de partie, les meneurs de jeu devraient morceler les informations dont le groupe de runners a besoin et demander à ces derniers plusieurs recherches avant qu'ils en obtiennent la totalité. Laissez chaque recherche fournir aux joueurs une autre piste les rapprochant du cœur du sujet. Prenez garde de ne pas tellement disperser les données que les joueurs se lassent, mais ne lâchez pas toute l'information sur un seul bon jet de dés non plus. Essayez de maintenir l'intérêt de l'enquête et de retenir l'intérêt des personnages.

Pour garder les personnages dans le doute, une bonne idée est aussi d'introduire une diversion ou une fausse piste. Tout ce qu'un personnage découvre dans la Matrice n'est pas vrai et exact, et les fausses informations délibérément répandues peuvent conduire à des résultats intéressants. La découverte d'une information totalement hors sujet mais tout de même juteuse peut également fournir une piste vers une intrigue secondaire ou une future aventure.

Notez que certaines données peuvent tout simplement ne pas être accessibles dans la Matrice. Peu importe l'application

avec laquelle un personnage lutte pour les trouver, il échouera. Mais plutôt que de laisser des personnages perdre des heures de jeu dans de telles situations, les meneurs de jeu devraient lâcher quelques indices sur l'inutilité de la tâche.

De même, ne demandez pas de tests pour certaines recherches matricielles simples, comme chercher une pizzeria dans les pages jaunes matricielles.

### EXEMPLES DE BASES DE DONNÉES

La liste d'exemples de bases de données, ci-dessous, montre ce qu'un meneur de jeu peut développer pour ses propres parties.

#### Registres fédéraux – Commission Électorale Fédérale Modificateur de recherche: -1

Les registres de la Commission Électorale Fédérale contiennent les données à jour des candidats politiques et de fonctionnaires enregistrés de tous niveaux. Ils comprennent les résultats d'élection, les statistiques de sondage, les noms et adresses complets des candidats et des fonctionnaires, ainsi





que les noms et dons des contributeurs principaux, les dépenses de campagne et emprunts.

**Registres d'État – Département des Véhicules Motorisés**  
**Modificateur de recherche: +1**

Les registres des DVM de chaque État sont une mine d'or d'informations, car ils comprennent le nom, le SIN, la date de naissance, la photo, la correction visuelle et l'empreinte digitale de tout conducteur légalement enregistré de l'État. Ils comportent également les inscriptions et SIN de véhicules, les historiques de conduite et les données de concession (vendeurs de voitures, casses, etc.). La plupart des employés du DVM sont sous-payés et surchargés, donc l'indexage de données est négligé et la corruption courante.

**Registres de comté – Département des Peines**  
**Modificateur de recherche: +3**

Les bases de données mal tenues d'un comté contiennent des registres incomplets sur les détenus actuellement incarcérés dans la prison du comté, ainsi que les anciens résidents maintenant en liberté sur parole, libérés, évadés ou simplement "manquants". En plus des noms, SIN (criminels), implants, charges, sentences et autres caractéristiques vitales des détenus, ces archives détiennent parfois des perles rares comme des noms de rue, des affiliations à des gangs, des rapports de santé, voire des expériences en "bénévolat" auxquelles les taulards ont participé.

**Registres municipaux – Permis de construire**  
**Modificateur de recherche: +0**

La base de données des permis de construire d'une ville liste les actes de propriété, le nom des firmes accomplissant des travaux dans une propriété (permis pour installer des systèmes de sécurité armés, par exemple). De plus, elle comporte des plans d'origine de la propriété ainsi que les modifications apportées. Naturellement, les entités extraterritoriales comme les mégacorpos n'ont pas à se donner la peine de fournir de telles informations aux villes.

**Registres de consommation – Intel-XS**  
**Modificateur de recherche: -1**

Intel-XS, filiale de Saeder-Krupp, gère une des bases de données les plus exhaustives au monde sur les indices de satisfaction et les achats des consommateurs. Par des contrats avec une grande variété de services financiers de banques qui gèrent des fonds électroniques, l'archive d'Intel-XS peut fournir des noms, des SIN, des adresses de facturation et des historiques bancaires complets de millions de consommateurs dans le monde. Intel-XS enregistre des achats (y compris la location, l'article et la quantité) et les transactions de crédit certifiées récents des consommateurs, et pour un tarif minimal construira un profil marketing basé sur les achats d'un consommateur en particulier.

**Registres des médias – Morgue de NewsNet**  
**Modificateur de recherche: +2**

La morgue de NewsNet est une source fantastique de vieux films tridéo compilés à partir de centaines de milliers de reportages d'actualité, dont beaucoup n'ont jamais été diffusés. Chaque clip est organisé par sujet, source, date de création et date de diffusion.

**Registres de sécurité – Archives criminelles de la Lone Star**  
**Modificateur de recherche: +1**

Les fichiers des archives criminelles de la Lone Star sont vraiment impressionnants, bien qu'ils ne soient pas standardisés et qu'ils soient compilés de manière hasardeuse. En plus des registres d'arrestation, ces fichiers contiennent les rumeurs des réseaux étendus d'informateurs de la Lone Star, des photos de surveillance, des profils psychologiques, des enregistrements de véhicules, des enregistrements d'écoutes téléphoniques, les rapports de santé, etc. Les registres concernent uniquement les criminels connus, les personnalités du crime organisé, les shadowrunners et ainsi de suite; tous les fichiers de la corpo sur d'autres corpos et leur propre usage des shadowrunners sont gardés ailleurs.

La Lone Star restreint l'accès à cette base de données à une clientèle limitée et facture des frais exorbitants pour des demandes de recherche. La plupart des shadowrunners devront corrompre quelqu'un pour avoir accès à ces archives, donc doublez les coûts d'entretien de contact habituels pour cette base de données.

**Registres matriciels – la Fontaine aux Souvenirs**  
**Modificateur de recherche: +2**

Les archives de la Fontaine aux Souvenirs contiennent les envois de messages publics d'un panel étendu de newsgroups, listes de diffusion, mises à jour d'actualités, e-zines, forums et salles de discussion. Ce service fournit une bonne vision des dessous de la culture matricielle, ainsi qu'une bonne manière de remonter la piste d'envoi et de discussions d'utilisateurs habitués du réseau.

**Registres d'affaires – Index de Dun & Bradstreet**  
**Modificateur de recherche: +0**

L'Index de Dun & Bradstreet traque les filiales et compagnies associées de compagnies parentes, fournissant un bon point de départ pour pister les corporations écran. Certaines des entrées comprennent également les infos des contacts de la corpo, le nombre d'employés, la date de fondation, le volume des ventes, les produits ou services principaux, les principaux comptes et les noms des principaux dirigeants, mais de tels détails sont manquants ou incomplets dans de nombreuses entrées.

**Registres scientifiques – Archives du Nanonet Journal**  
**Modificateur de recherche: -1**

Le site des archives du Nanonet Journal stocke tous les anciens numéros du magazine électronique Nanonet Journal. Ces numéros contiennent des thèses sur des recherches innovantes, de nouvelles utilisations et applications, et des comptes rendus sur la nanotechnologie. Le site propose également une grande variété de références associées. Une recherche minutieuse peut déterrer de bonnes informations sur le who's who de la nanotechnologie, des corpos aux scientifiques.

**Registres magiques – Archives du Business Thaumaturgy Datanet**  
**Modificateur de recherche: +1**

Les archives du Business Thaumaturgy Datanet contiennent des données sur les diverses applications commerciales de la magie, de la recherche magique à la sécurité. Le réseau de données est une bonne source d'articles sur le sujet, d'offres d'emploi et d'annonces de recrutement, ainsi que d'offres d'achats, de ventes ou d'échanges de formules diverses.



# LES OTAKU



La Matrice grouille d'archives de messages et d'enregistrements de discussions remplis d'histoires de fantômes dans la machine, de virus de guerre impossibles à stopper et d'autres mystères et dangers du cybermonde. Nombre de ces histoires ne sont rien de plus que des rumeurs et des fictions créées pour effrayer les débutants et griller la réputation de l'élite de la Matrice. Mais parmi les mégapulses de légendes, une se détache du lot : les histoires des *otaku*, les soi-disant enfants de la Matrice.

Au début, les rumeurs sur les *otaku* étaient considérées comme difficilement crédibles. Peu étaient prêts à croire en ces enfants, dont on disait qu'ils voyageaient dans la Matrice sans cyberdecks, la commandant par leur seule volonté. Au fur et à mesure que les témoignages sur ces mystérieuses personnalités s'accumulaient, le débat sur les *otaku* commença à grandir dans la communauté des ombres. Bientôt, les *otaku* trouvèrent leurs propres voix et se mirent à s'exprimer en leur propre nom. Cela provoqua émerveillement et curiosité, mais il devint vite clair que ces messages d'*otaku* posaient davantage de questions qu'ils n'en résolvaient. Les points de vue des *otaku* sur leurs capacités et leurs origines sont enveloppés de mysticisme et d'idéalisme de jeunesse, et les points de vue du monde sur les *otaku* sont souvent conflictuels, voire se contredisent entre eux.

Ces dernières années, les histoires sur les *otaku* ont pris une tournure sinistre. Autrefois dépeints comme des curiosités inoffensives guidées par un être ou un processus inconnu mais non menaçant, les *otaku* ont développé une image plus sombre, alimentée par des rumeurs sur leurs querelles religieuses et leur dévotion aux allures de culte pour des supposées intelligences artificielles. De plus en plus, les *otaku* ne sont plus perçus comme des enfants innocents et brillants – mais comme des individus amochés par la vie, fanatiques et dangereux.

## LA RÉALITÉ

Les *otaku* sont des individus qui parlent le langage de la Matrice et que la Matrice écoute. Ils peuvent accéder à la Matrice sans cyberterminal, en utilisant des *alter ego matriciels*. De la même manière, ils peuvent manipuler la Matrice sans programme, en utilisant à la place des *voies*, des *formes complexes* et des *sprites*.

Ces capacités proviennent de leur affinité naturelle avec le cybermonde. Contrairement aux autres créatures vivantes, les *otaku* voient la Matrice comme s'il s'agissait de leur environnement naturel. Cette affinité s'étend également à d'autres entités natives de la Matrice – en particulier, les quelques intelligences artificielles qui y ont prospéré. Les relations entre les *otaku* et les IA ont varié d'amicales et mutuellement intéressées à obsédantes et malsaines. En particulier, l'IA renégate Deus est suspectée de s'être présentée à tort comme la Résonance Profonde à certains *otaku*, pour exploiter leur dévotion religieuse. On pense également que Deus et d'autres IA ont peut-être découvert le moyen de créer leurs propres *otaku*, bien que ces créations se soient révélées moins talentueuses que les autres *otaku*.





Les otaku viennent de toutes les couches de la métahumanité. À de rares exceptions près, seuls les enfants peuvent devenir otaku – en fait, les otaku perdent leurs capacités au fur et à mesure qu'ils grandissent. La plupart des otaku sont créés par le contact avec la mystérieuse entité matricielle appelée la *Résonance Profonde*. Pour de nombreux otaku, leur processus de conversion est une expérience hautement spirituelle, et les relations qu'ils tissent avec la Résonance Profonde guident en fin de compte leur vie. Mais la nature exacte de la Résonance Profonde est volée de mystère, et pas même les otaku ne peuvent s'accorder sur le sujet.

### UTILISER LES OTAKU

Comme les magiciens nés de l'Éveil, les otaku sont le fruit de changements importants et inattendus dans le Sixième Monde – précisément, de la croissance phénoménale du cybermonde. La Matrice peut sembler le foyer de certains deckers, mais elle l'est pour les otaku. Ils interagissent avec le cybermonde de manières inimaginables pour les deckers ordinaires et sont admis dans le secret de pouvoirs que les deckers ne peuvent même pas comprendre.

Les meneurs de jeu peuvent utiliser les otaku comme des forces PNJ de l'ombre, comme adversaires ou parfois alliés des personnages joueurs. Cette approche permet de préserver le mystère entourant les otaku et de contrôler leurs actions.

Une autre possibilité est d'autoriser les joueurs à créer des personnages otaku qui sont directement impliqués dans les événements affectant les otaku en 2061. Les actions des intelligences artificielles et les guerres qui ont éclaté entre différentes tribus d'otaku ne sont que deux exemples des façons d'impliquer les personnages joueurs otaku.

### DEVENIR OTAKU

À quelques exceptions notables près, les otaku sortent des rangs des démunis, des orphelins et des fugueurs. Typiquement, ces personnes passent leur plus jeune âge à lutter pour leur survie dans les barrens infestés de goules et des pires gangs et dans les bas quartiers de la conurb'. À un quelconque moment, ils trouvent le chemin qui les mène à la porte de communautés d'otaku, de tribus urbaines ou d'otaku similaires qui se rassemblent pour se protéger et s'instruire mutuellement.

### INITIATION TRIBALE

Chaque conurbation importante comporte au moins une tribu otaku, parfois davantage. Alors que la plupart de ces tribus ont leurs propres sous-cultures distinctes, presque toutes partagent certaines caractéristiques. La majeure partie des tribus sont constituées de jeunes individus d'âges hétérogènes, en pleine adolescence ou plus jeunes, généralement menés par le membre le plus âgé et le plus expérimenté. Ils affichent des visions presque fétichistes de la cybertechnologie et encouragent l'état d'esprit pirate explorateur dans leurs rangs. Entité tribale, les otaku travaillent ensemble pour joindre les deux bouts. Ils offrent fréquemment leurs services comme deckmeisters, programmeurs, techos et courtiers en informations, gagnant ce dont ils ont besoin pour subsister et souvent engrangeant des faveurs, une protection et d'autres récompenses. Ces expériences, avec les leçons prodiguées par les aménagements de vie en communauté de la tribu, confèrent aux jeunes membres de la tribu des compétences basiques de survie urbaine pour compléter leur affinité avec le domaine numérique (voir *Les tribus otaku*, p. 142, pour plus d'informations sur les tribus).

Un processus hautement intuitif semble guider la sélection des nouveaux membres de la tribu. Typiquement, des membres de la tribu bien établis ramènent de nouvelles recrues de la rue, poussés à le faire par des voix intérieures. Une fois qu'un enfant est accepté dans une tribu otaku, il passe par une période probatoire. Durant cette période, il commence à apprendre les voies de la Matrice. Il se lance dans des passes matricielles improvisées presque tout de suite, débutant sur des dinosaures puis passant à des cyberterminaux puis finalement à des cyberdecks. Après une période de temps non précisée, il quitte la communauté otaku ou accepte l'implant d'un datajack et commence à opérer sur des decks en mode chaud. À ce moment, la plupart des otaku sont les égaux des deckers vétérans.

De nombreux candidats s'arrêtent là, quittant la tribu pour devenir la crème des deckers, programmeurs et deckmeisters. D'autres – ceux qui montrent la compréhension la plus intime et profondément ancrée de la Matrice – connaissent la *Résonance Profonde*, un événement qui les change à jamais.

### LA RÉSONANCE PROFONDE

Même les otaku ne savent pas pourquoi ils font l'expérience de la Résonance Profonde. Certains prétendent qu'ils volent plus profondément dans les vérités de la Matrice que les dinosaures de la vieille techno. D'autres croient que de véritables Esprits de la Matrice existent dans le cybermonde. D'autres encore prétendent que la Résonance Profonde est une avancée de l'évolution, et que les otaku sont la prochaine étape dans la longue marche de la métahumanité depuis les premiers hominidés.

Quelles que soient ces explications divergentes, l'expérience de la Résonance Profonde suit certains schémas. Ceux des otaku qui se considèrent comme *technochamans* témoignent avoir été soudain transportés dans un lieu différent de tous ceux qu'ils ont pu voir dans la Matrice ou dans le monde physique. Là ils rencontrent un être, ou des êtres, qui leur donnent la graine de la connaissance qui pousse et leur procurent leurs capacités matricielles. Les otaku qui se considèrent comme des *cyberadeptes* prétendent, quant à eux, qu'ils savent qu'ils sont toujours dans la Matrice, mais qu'ils perçoivent des connexions et des réseaux de flux de données qui transcendent les interfaces de leurs decks. La Résonance Profonde transforme les deux types d'individus tout comme un éveil ou un pouvoir magique transforme un magicien latent. En fait, certains otaku qui ont parlé de cet événement utilisent des termes réminiscents de l'expérience totémique du chaman.

Les technochamans et les cyberadeptes ressortent tous de l'expérience avec des modifications neurologiques permanentes qui leur procurent la capacité de surfer dans la Matrice sans cyberterminal. Au lieu de ça, ils interagissent avec la Matrice en n'utilisant que des datajacks implantés, des convertisseurs SISA numérique/neurologique et leur cerveau. L'interface neurale du datajack implanté de l'otaku interagit avec la capacité de redondance holographique du cerveau comme s'il s'agissait d'un ordinateur à bioprocessus.

À l'occasion, les otaku entrent de nouveau en "communion" avec la Résonance Profonde. Lorsqu'ils en reviennent, ils ont souvent gagné de nouvelles capacités ou reçu des "missions" à accomplir.

### LES ORIENTATIONS

Les cyberadeptes et les technochamans ont des capacités identiques mais expriment des points de vue différents sur la Résonance Profonde et leur propre place dans le monde.



PRESCOTT







### Cyberadeptes

Les cyberadeptes sont rationalistes et technophiles – peut-être psychologiquement mieux adaptés aux fonctionnements spécifiques des programmes et à l'organisation des données que les autres otaku. Ils voient leur état comme un mélange naturel et inévitable d'humanité et de technologie et ont tendance à exprimer leurs idées en termes précis, presque des formules.

### Technochamans

Les technochamans voient la Matrice comme un être vivant dans lequel ils ont appris à se fondre spirituellement. Ils sont davantage mystiques, plus holistiques dans leurs descriptions des opérations informatiques que les autres otaku. De nombreux technochamans soutiennent que la Résonance Profonde procède d'esprits résidant dans la Matrice. En pratique, ils considèrent la Matrice elle-même comme leur guide totémique.

### L'IMMERSION

À mesure que les otaku gagnent en expérience, beaucoup entreprennent un processus appelé *l'immersion*. Ce processus renforce leur lien avec la Matrice, les adaptant davantage à ses fluctuations. En conséquence, l'alter ego matriciel des otaku devient plus fort et ils obtiennent de nouvelles capacités, appelées les échos (voir *L'immersion*, p. 143).

### OTAKU CRÉÉ PAR IA

Tous les otaku ne sont pas créés par les mêmes forces. Certaines IA ont été capables de convertir des métahumains en otaku. Comment ces IA ont réussi ce tour de passe-passe reste inexpliqué – certains pensent qu'elles ont pioché dans la Résonance Profonde ou l'ont fait se manifester, tandis que d'autres supposent qu'elles ont réussi à reproduire indépendamment le processus.

Un otaku créé par une IA a les mêmes capacités que s'il avait été créé par la Résonance Profonde. Toutefois, ses capacités comportent généralement au moins un important défaut. Dans la plupart des cas, les capacités de l'otaku sont perdues lorsqu'il travaille hors de l'influence de l'IA. Par exemple, les otaku créés par l'IA Deus à l'intérieur du système matriciel de l'Arcologie Renraku se sont révélés incapables d'utiliser leurs voies et leurs formes complexes hors de l'arcologie.

Les otaku créés par IA portent également d'autres fardeaux. Typiquement, une IA attend un certain degré de servitude de la part de ses créations, si ce n'est carrément une dévotion religieuse. De façon plus sinistre, une IA peut effectuer des modifications inconnues dans l'esprit d'un individu pendant le processus de transformation en otaku.

Les meneurs de jeu devraient restreindre l'utilisation d'otaku créés par IA à des adversaires et alliés PNJ. Les personnages joueurs otaku créés par IA ne sont pas recommandés.

### CRÉATION D'UN PERSONNAGE OTAKU

Les personnages otaku peuvent être construits en utilisant le système standard de priorité (p. 54, *SR3*) ou le système à points (p. 13, *SRComp*). Les otaku peuvent être de n'importe quelle race.

### UTILISATION DU SYSTÈME DE PRIORITÉ

Avec ce système, la sélection de l'otaku constitue sa propre catégorie qui se voit automatiquement attribuer la Priorité A, pour représenter les capacités particulières de l'otaku que le personnage reçoit. Les personnages otaku n'assignent

aucune priorité à la Magie ; aucun otaku n'a jamais fait montre de quelconques capacités magiques. Les catégories restantes (Race, Attributs, Compétences et Ressources) peuvent se voir attribuer n'importe quelle priorité choisie par le joueur.

### UTILISATION DU SYSTÈME DE POINTS

Avec ce système, le joueur doit dépenser 30 Points de Construction pour le privilège d'être un otaku. Il ne peut pas dépenser de Points de Construction en Magie, et les Points de Construction qu'il dépense dans les Ressources doivent être utilisés pour créer la tribu otaku de son personnage (voir *Allocation des ressources*, p. 137).

Le joueur peut dépenser les autres Points de Construction comme il le souhaite, mais les Points de Compétence en bonus qu'il reçoit ne peuvent être dépensés que dans les voles (voir *Les voles*, en bas de page).

### ALLOCATION DES ATTRIBUTS

Les maximums raciaux modifiés (voir p. 242, *SR3*) des otaku sont différents de ceux des personnages standard, et reflètent les profils de recrutement des otaku. Les limites des attributs mentaux sont augmentées de 1, tandis que les limites des attributs physiques sont diminuées de 1. Ces modifications affectent également leurs maximums d'attribut.

Typiquement, les otaku ont un développement physique inférieur à la norme, accompagné d'un QI et d'une détermination extrêmement élevés. Pour représenter cela, le joueur peut choisir de n'allouer que 1 point à chacun des attributs physiques du personnage (un troll aura besoin de se voir allouer 2 points à la Rapidité pour tenir compte des modificateurs raciaux) et de réduire les maximums raciaux modifiés de ses attributs physiques de 2. Dans ce cas, le joueur reçoit 2 points supplémentaires d'attribut uniquement pour les attributs mentaux de l'otaku et augmente les maximums raciaux modifiés de ces attributs mentaux de 2. Calculez les maximums d'attributs de l'otaku selon les règles standard (maximum racial modifié x 1,5).

### ALLOCATION DES COMPÉTENCES

Rappelez-vous que l'otaku type démarre sa carrière comme un curieux mélange de gosse des rues presque autiste et de technico perfectionné – avec une expérience de la vie extrêmement limitée. Ces restrictions sont conçues pour simuler ce profil. Notez qu'elles ne s'appliquent qu'à la création du personnage. Durant le jeu, les joueurs peuvent rajouter des compétences à leurs personnages pour rendre leurs otaku plus complets.

Les personnages joueurs otaku doivent prendre une compétence Informatique d'indice au moins 6 mais pas plus de 8. Ils peuvent se spécialiser s'ils le veulent.

Un personnage otaku peut prendre la compétence Étiquette mais dont l'indice ne peut pas dépasser 4. Les spécialisations à la création du personnage sont restreintes à Matrice et Rue.

Il est plausible que les otaku possèdent des compétences techniques, de connaissances de la rue et de connaissances. Le meneur de jeu peut interdire à un personnage otaku débutant de prendre d'autres compétences qu'il est peu probable qu'un otaku ait (comme Appareils à Poussée Vectorielle, Combat Sous-Marin ou Artillerie).

### Les voles

Les voles sont cinq compétences que les otaku acquièrent pendant leurs expériences de Résonance Profonde. Ces





compétences agissent comme des utilitaires opérationnels lorsque l'otaku effectue des tests de système. Les voles sont nommées d'après les cinq sous-systèmes des ordinateurs matriciels: Accès, Contrôle, Index, Fichiers, Esclave. Pour davantage de détails, voir *Utilisation des voles*, p. 139.

Lors de la création d'un personnage otaku, un joueur reçoit un nombre de points égal à la moyenne des attributs mentaux du personnage ( $(\text{Intelligence} + \text{Volonté} + \text{Charisme})/3$ , arrondi à l'entier supérieur). Il peut distribuer ces points dans ses voles comme il le souhaite. Il peut également utiliser des Points de Compétences ordinaires pour augmenter les indices des voles.

Une seule des voles du personnage peut commencer avec un indice 6. Une autre compétence de voles peut avoir un indice 5, et une troisième compétence de voles peut avoir un indice 4. Les indices de départ des deux compétences de voles restantes ne peuvent pas dépasser 3. Une fois que le personnage otaku est en jeu, les voles peuvent être augmentées avec des points de Karma de la même manière que n'importe quelle autre compétence active.

Les voles sont des compétences et peuvent avoir des spécialisations qui imitent les effets d'un utilitaire opérationnel donné. Par exemple, un personnage peut acquérir une spécialisation d'analyse dans sa compétence de voles Contrôle.

Les compétences de voles dépendent de la Volonté, mais un personnage otaku ne peut pas se défausser sur quoi que ce soit d'autre pour les compétences de voles.

#### ALLOCATION DES RESSOURCES ET DU STYLE DE VIE

Quoi que l'otaku assigne aux Ressources, il démarre avec seulement 5000 nuyens et une tribu avec un style de vie Squatter.

Si le système des priorités est utilisé, augmentez le style de vie de la tribu de 1 niveau pour chaque niveau de priorité au-dessus de E que le joueur assigne aux Ressources. Si le système à points est utilisé, augmentez le style de vie de la tribu de 1 niveau pour 5 points que le joueur dépense en Ressources. Par exemple, un personnage joueur qui a assigné une priorité C aux ressources élèverait le style de vie de sa tribu de Squatter à Moyen.

Un personnage otaku peut maintenir un style de vie individuel ou simplement utiliser le niveau de ressources de sa tribu (voir *Les ressources tribales*, p. 142, pour plus d'informations).

Pour utiliser la Matrice, un otaku doit avoir un datajack (p. 295, SR3) et un convertisseur SISA (p. 20, *La Chair & Le Chrome*). Ces équipements lui sont fournis par sa tribu, ils n'ont donc pas de coût dans la création du personnage. Toutefois, un personnage joueur qui veut de l'alphaware doit payer le coût supplémentaire d'un tel équipement.

#### ALLOCATION DES FORMES COMPLEXES

Les formes complexes d'un otaku accomplissent les mêmes fonctions que les utilitaires offensifs, défensifs et spéciaux. Pour des raisons de simplicité, les formes complexes sont décrites avec les mêmes termes que les utilitaires équivalents (voir *Les formes complexes*, p. 139, pour plus d'informations).

Pendant la création du personnage, chaque otaku reçoit sa compétence Informatique (Programmation) x 50 Mp en formes complexes gratuitement. Un otaku reçoit 50 Mp supplémentaires pour chaque niveau de ressources de sa tribu qui dépasse Squatter.

#### CRÉATION DE L'ALTER EGO MATRICIEL

La Résonance Profonde crée l'alter ego matriciel de l'otaku sur la base des caractéristiques mentales du personnage. Pour plus de détails sur les alter ego d'otaku, voir *Utilisation de l'alter ego matriciel*, p. suivante.

Contrairement aux persona de cyberterminal, le total des indices d'alter ego d'un otaku n'est pas limité par l'indice du MPCP. Le Tableau de l'Alter Ego Matriciel fournit les formules pour calculer les caractéristiques de l'alter ego matriciel d'un otaku.

#### TABLEAU DE L'ALTER EGO MATRICIEL

Attribut	Indice
MPCP	$(\text{Intelligence} + \text{Volonté} + \text{Charisme})/3$ (arrondi à l'entier supérieur)
Solidité	Volonté
Évasion	Intelligence
Masque	$(\text{Volonté} + \text{Charisme})/2$ (arrondi à l'entier supérieur)
Senseur	Intelligence
Réaction Matricielle	Intelligence
Initiative Matricielle	Réaction + 4D6
Renfort	$\text{Volonté}/2$ (arrondi à l'entier supérieur)
Vitesse d'E/S	$\text{Intelligence} \times 100 \text{ Mp}$

#### RÉSERVES DE DÉS

Comme les deckers, les otaku reçoivent une Réserve Matricielle égale à  $(\text{MPCP} + \text{Intelligence})/3$  (arrondi à l'entier inférieur). Les otaku reçoivent également une Réserve de Combat comme les autres personnages.

#### LE CHOIX DE L'ORIENTATION

Chaque otaku doit choisir une orientation qu'il suivra: cyberadepte ou technochaman (voir p. précédente).

Les cyberadeptes appliquent un modificateur de +1 à l'indice effectif de toute forme complexe qu'ils utilisent. Ce bonus reflète la perspicacité particulière des cyberadeptes vis-à-vis des détails des opérations matricielles. Ils doivent créer la forme avant d'obtenir le bonus, mais celui-ci n'affecte pas la taille de la forme.

Les technochamans réduisent leurs seuils de réussite de 1 lorsqu'ils utilisent leurs voles. Ce bonus reflète leur approche de la Matrice comme un modèle avec lequel ils fusionnent.

#### RÈGLES SUR LES OTAKU

Les règles suivantes s'appliquent à tous les personnages otaku en jeu, qu'ils soient PJ ou PNJ.

#### FACTEUR DE DÉTECTION

Le Facteur de Détection d'un otaku est calculé de la même manière que pour les autres utilisateurs matriciels:  $(\text{Masque} + \text{Invisibilité})/2$ , arrondi à l'entier inférieur.

Chaque otaku reçoit un bonus de +1 à son Facteur de Détection, du simple fait d'être un otaku. Cela représente la subtilité et l'influence plus raffinée de l'otaku sur le monde





virtuel, et le fait qu'il peut manipuler la Matrice plus discrètement que les programmes.

### HARMONIE AVEC LE SYSTÈME

Les otaku sont de façon inhérente familiers du fonctionnement intrinsèque des systèmes informatiques. Chaque fois qu'un otaku effectue un test d'expérience système (voir *Compétence de connaissances expérience système*, p. 24), il bénéficie d'un modificateur de seuil de réussite de +1.

### UTILISATION DE L'ALTER EGO MATRICIEL

La connexion neurale directe d'un otaku avec la Matrice produit une connexion bien supérieure aux interfaces SISA les plus chaudes. Elle fournit à l'otaku un alter ego matriciel qui lui permet de percevoir la Matrice comme aucun decker ne le pourra jamais. Toutefois, l'alter ego matriciel rend également l'otaku plus vulnérable aux routines de biofeedback et aux surcharges simsenses.

### Icônes d'otaku

L'apparence naturelle de l'alter ego matriciel d'un otaku est une version idéalisée de son apparence physique. S'il le désire, l'otaku peut changer le style de son icône en créant une forme complexe avec la nouvelle image. Cette forme complexe est grossièrement équivalente au programme pour une puce d'icône (voir p. 60), avec un multiplicateur de taille de 2.

### Effets des implants et des sorts

Les boosters cérébraux et autres implants (cyberware ou bioware) qui augmentent les attributs mentaux de l'otaku augmentent également les attributs de son alter ego matriciel. De même, les sorts qui affectent les attributs mentaux d'un otaku affectent également son alter ego matriciel et sa Réserve Matricielle. Toutefois, les interventions phéromonales et autres implants augmentant le Charisme cosmétique de l'otaku n'affectent pas l'image de soi ou la confiance en soi de l'otaku et n'ont aucun effet sur le Charisme de son alter ego matriciel.

### Alter ego en mode chaud

Bien que l'otaku n'ait pas d'interface SISA comme l'utilisateur d'un cyberterminal, en termes de règles, traitez son alter ego comme l'équivalent d'une interface SISA en mode chaud (voir p. 18). Notez que les otaku ne reçoivent aucun bonus de Réaction ou Initiative Matricielles dus à l'interface en mode chaud ni au fait d'opérer en IND pure – ces caractéristiques sont déjà prises en compte dans leurs bonus de Réaction et d'Initiative Matricielles.

Notez qu'il n'existe aucun équivalent aux filtres de réalité pour les otaku.

### Réaction

La Réaction de l'otaku dans la Matrice est égale à son indice d'Intelligence. Il reçoit 4D6 (au total) à son Initiative Matricielle.

Les otaku ne reçoivent aucun bonus direct de cyberware ou bioware à leur Réaction ou Initiative Matricielle.

### Modes de persona

Comme les attributs d'alter ego de l'otaku sont basés sur les attributs mentaux du personnage, celui-ci ne peut pas les ajuster comme un utilisateur de cyberterminal peut changer de mode (voir p. 18).

### Mémoire active et de stockage

Les otaku n'ont pas besoin de mémoire active, car ils n'utilisent pas de programmes utilitaires comme les autres utilisateurs de la Matrice. Les formes complexes et les voies utilisées par les otaku ne nécessitent aucune forme de mémoire active ou de stockage et sont toujours considérées comme actives et utilisables.

Toutefois, les otaku ont besoin d'une forme quelconque de matériel de stockage (mémoire cybernétique, stockage externe) pour charger, télécharger ou, de façon générale, pour manipuler des fichiers.

### ALTER EGO MATRICIEL ET DOMMAGES EN CYBERCOMBAT

La connexion puissante des otaku avec la Matrice procure d'énormes avantages mais multiplie également les dangers représentés par les contre-mesures d'intrusion et les programmes d'attaque.

### Moniteurs de condition

Les CI grises attaquent les cyberterminaux, mais les otaku n'ont pas de cyberterminal pour les protéger de l'assaut de ces programmes. Au lieu de ça, la CI grise s'en prend directement à l'alter ego matriciel de l'otaku. L'alter ego matriciel de l'otaku est directement lié à sa psyché et à sa volonté, donc les dommages au moniteur de condition de son icône sont également des dommages au moniteur de condition étourdissant de l'otaku.

Les programmes CI noires infligent des dommages physiques à l'otaku, comme elles le font aux deckers.

### Dommages à l'alter ego

Si l'alter ego matriciel s'est vu infliger des dommages permanents à un attribut d'alter ego par une CI grise ripper, l'indice reste réduit jusqu'à ce que l'otaku guérisse des dommages. Pour guérir l'attribut d'alter ego, utilisez les mêmes règles que celles décrites pour le *Traitement de la tension du bioware* (p. 130, *La Chair & Le Chrome*) ; traitez chaque point de réduction comme 1 point de tension. Par exemple, un otaku dont l'Indice de Senseur a été réduit de 3 points doit soigner cet attribut comme s'il soignait des dégâts de tension modérée (3 points de tension).

Si l'attribut d'alter ego d'un otaku est complètement planté (réduit à 0) par une CI ripper, l'otaku subit un coup énorme à sa psyché. Même si l'attribut d'alter ego guérit comme décrit précédemment, l'otaku subit une pénalité temporaire à l'attribut mental sur lequel est basé l'attribut d'alter ego. Réduisez l'attribut mental associé de 1 jusqu'à ce que l'attribut d'alter ego ait retrouvé la moitié de son indice d'origine. Par exemple, si une CI ripper réduit l'attribut d'alter ego Évasion de 6, l'Indice d'Intelligence de l'otaku est réduit de 1 jusqu'à ce que son attribut d'alter ego Évasion soit revenu à 3. De même, si l'attribut d'alter ego Masque de 7 d'un otaku est planté, la Volonté et le Charisme de l'otaku sont tous deux réduits de 1 jusqu'à ce que Masque soit revenu à 4.

### Vers

Les programmes vers n'ont pas la capacité d'infiltrer les alter ego matriciels comme ils le font avec les cyberterminaux et n'ont donc aucun effet sur les otaku.

### AMÉLIORATION DE L'ALTER EGO MATRICIEL

Un joueur otaku peut augmenter les indices de son alter ego matriciel en augmentant les attributs mentaux de son personnage. Si l'otaku augmente un de ses attributs mentaux et





dépensant des points de Karma, les caractéristiques de l'alter ego matriciel correspondantes augmentent également.

Les joueurs otaku peuvent également améliorer leurs alter ego matriciels par le processus d'Immersion (voir p. 143).

### LES OTAKU ET LE SOTA

L'expérience de la Résonance Profonde permet aux otaku de s'adapter continuellement aux changements dans la Matrice (certains otaku prétendent que la Résonance Profonde elle-même est la cause de tous les changements dans la Matrice). En conséquence, les otaku sont toujours synchrones avec le SOTA et n'ont rien à faire lorsqu'il progresse.

### LES OTAKU ET LES POINTS D'ENTRÉE

Les otaku peuvent utiliser tout point d'entrée câblé, à l'exception des réseaux énergétiques maser (brancher son cerveau sur une prise électrique n'est décidément pas une bonne idée). Comme les autres utilisateurs, les otaku peuvent accéder à la Matrice par des liaisons sans fil. Pour ce faire, ils doivent avoir une interface externe appropriée, comme une interface pour antenne satellite (voir p. 59).

### UTILISATION DES VOIES

Dans les situations où un utilisateur ordinaire ou un decker utiliserait un utilitaire opérationnel pour accomplir une opération système, l'otaku utilise une de ses voies et ordonne simplement à la Matrice de faire selon sa volonté. Certains otaku voient l'utilisation des voies comme la manipulation de l'essence même de la Matrice, d'autres comme le fait de contraindre un être vivant à se plier à ses désirs ou peut-être d'ordonner aux esprits de la machine de suivre ses ordres.

Chaque fois qu'un otaku doit effectuer un test de système pour accomplir une opération système, il utilise la voie appropriée pour diminuer le seuil de réussite de l'indice de la voie (exactement comme un decker utiliserait un utilitaire opérationnel). Par exemple, comme l'opération de localisation de données négociables nécessite un test d'Index, le seuil de réussite est l'indice d'Index du serveur moins l'indice de la voie Index de l'otaku.

Les voies ne nécessitent ni n'occupent de mémoire d'aucune sorte.

### IMMUNITÉ DES VOIES

N'étant pas des programmes, les voies des otaku ne sont pas vulnérables aux programmes kamikaze et kamikaze plus ni aux programmes qui ciblent les utilitaires comme le phacochère. Par exemple, un otaku peut utiliser sa voie de Contrôle tant qu'il veut en présence d'un programme kamikaze, la CI ne réagira pas.

### LES FORMES COMPLEXES

Bien que les voies confèrent aux otaku une grande flexibilité dans la Matrice, elles ne couvrent pas tout. Pour accomplir ce que les voies ne peuvent pas, les otaku utilisent des formes complexes – des constructions mentales qui imitent des programmes conventionnels. Une forme complexe équivalente existe pour chaque utilitaire spécial, chaque utilitaire offensif et chaque utilitaire défensif. Les formes complexes ne peuvent pas imiter les utilitaires opérationnels – c'est ce que font les voies.

En majeure partie, les formes complexes sont utilisées par les otaku pour faciliter l'interaction entre leurs propres alter ego matriciels et les persona d'autres entités matricielles, par opposition avec les serveurs et les grilles.

En termes de jeu, les formes complexes fonctionnent avec les mêmes règles que leurs utilitaires équivalents. Par exemple, une forme complexe de bouclier a un indice et fonctionne comme l'utilitaire bouclier. Bien qu'il n'ait pas de véritable taille d'occupation mémoire comme un programme, la taille des formes complexes est utilisée pour déterminer le temps de "programmation" et ainsi de suite.

Les formes complexes ne peuvent être ni copiées ni chargées ni téléchargées ni, de façon générale, transférées vers un autre persona ou vers un ordinateur : ce sont des modèles non transmissibles dans l'esprit de l'otaku.

### LES OPTIONS

Comme les programmes, les formes complexes peuvent être créées avec des options qui affectent leur utilisation. Comme les formes complexes imitent certains types d'utilitaires, de nombreuses options disponibles aux utilitaires le sont également aux formes complexes (voir *Options des utilitaires*, p. 83).

Les options d'utilitaires suivantes ne sont pas disponibles aux formes complexes : adaptabilité, bugs, compactage, optimisation, sélectivité, sensibilité et usage unique. Également, une forme complexe ne peut inclure aucune option d'utilitaire qui n'est normalement pas disponible à l'utilitaire qu'elle imite.

### CRÉATION DE FORMES COMPLEXES

Les otaku peuvent créer leurs propres formes complexes en s'entraînant et en aiguisant leur volonté, ce qui reconfigure leurs schémas neuronaux pour créer les effets désirés. En termes de jeu, la création d'une forme complexe est traitée comme la programmation d'un utilitaire. Pour créer une forme complexe, un personnage otaku doit suivre une procédure simple, comme suit.

#### Déterminer l'indice et la taille

Premièrement, le personnage joueur otaku décide le type précis de forme complexe il souhaite créer et son indice. L'indice de la forme complexe ne peut pas dépasser l'indice de la compétence Informatique (Programmation) de l'otaku ni l'indice du MCP de l'alter ego de l'otaku.

Ensuite, déterminez la "taille" de la forme complexe – rappelez-vous que cette valeur mesure la complexité de la forme, plutôt que la véritable quantité de mémoire que la forme prendrait. La taille est déterminée de la même manière que la taille d'un programme, en utilisant la formule suivante : (indice de la forme complexe + modificateur d'indice des options)<sup>2</sup> x multiplicateur.

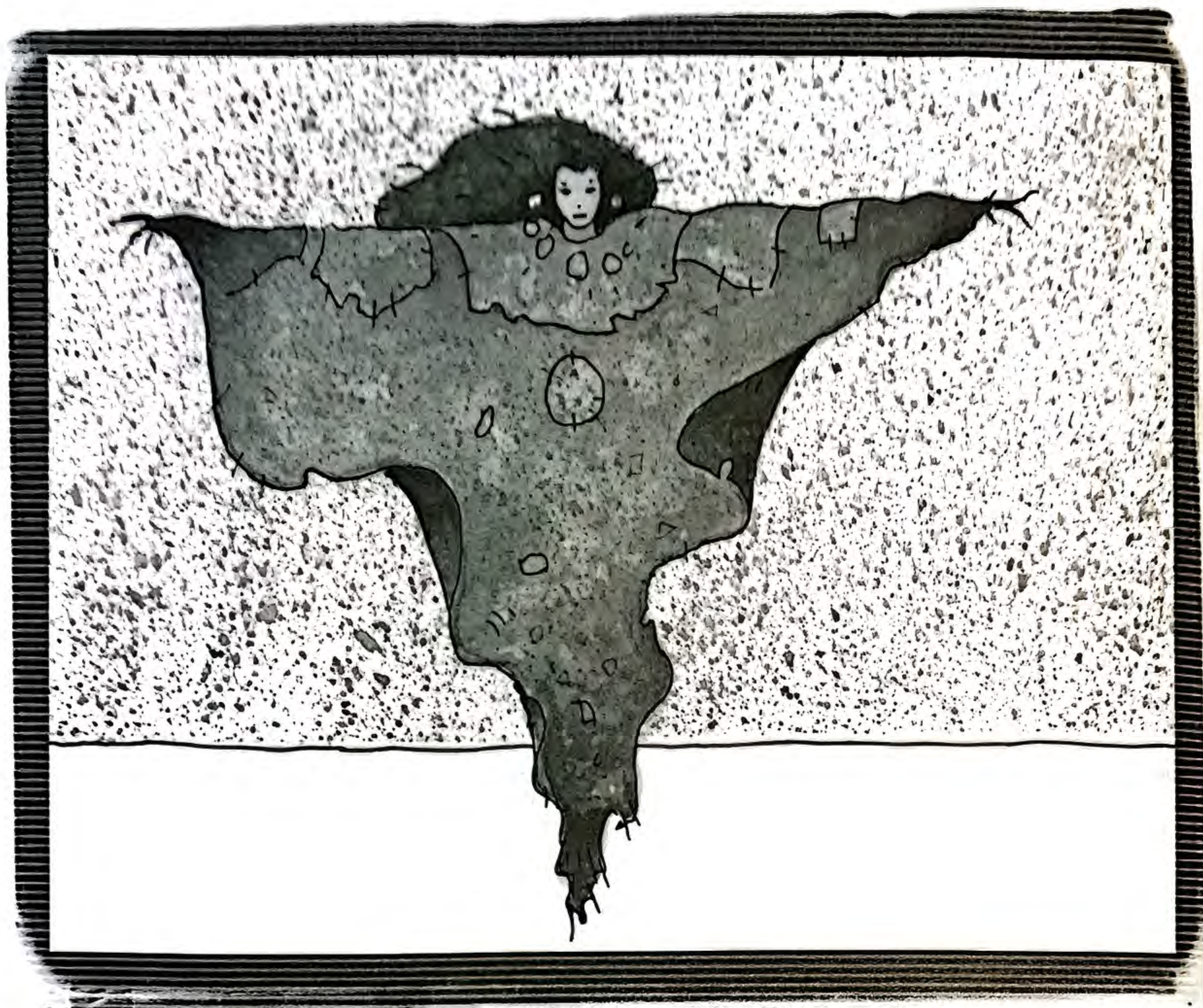
Comme avec les programmes, la taille d'une forme complexe détermine combien de jours prend la "programmation". Cela représente le temps de base nécessaire à l'otaku pour entraîner son esprit à manier la forme complexe.

#### Apprendre une forme complexe

Apprendre une forme complexe est très différent de la programmation d'un utilitaire. Bien que l'otaku passe toujours par un processus de conception, de test et de développement, le processus est entièrement intériorisé dans l'esprit et les schémas de pensée de l'otaku.

Pour apprendre une forme complexe, l'otaku effectue tout simplement un test d'Intelligence. Le seuil de réussite est égal à l'indice de la forme complexe, +1 par option, et réduit par la moitié de la Volonté (arrondie à l'entier inférieur) de l'otaku.





Si le test réussit, l'otaku apprend à utiliser la nouvelle forme complexe. Divisez le temps de base par le nombre de succès au test pour déterminer combien de temps dure le processus d'entraînement. Un otaku peut également dépenser des points de Karma Utile pour acheter des succès supplémentaires (au coût de 1 point par succès) de façon à réduire davantage le temps.

Si le test échoue, l'otaku ne réussit pas à apprendre la forme complexe. Le meneur de jeu lance 2D6 et divise le temps de base par le résultat (arrondissez à l'entier supérieur). Ce nombre est égal au nombre de jours que l'otaku passe à s'entraîner avant de réaliser qu'il aborde le processus d'une mauvaise manière et qu'il doit recommencer. Si le personnage n'obtient que des 1, non seulement il n'arrive pas à apprendre la forme complexe, mais il développe également un blocage mental qui l'empêchera de jamais l'apprendre. Un otaku qui rate son test d'Intelligence ne peut pas dépenser de points de Karma Utile pour acheter des succès.

Un otaku peut également enseigner une forme complexe qu'il connaît à un autre otaku. L'instructeur doit posséder la compétence Instruction à un Indice supérieur ou égal que celui de la forme complexe qu'il va enseigner. Pour chaque tranche de 2 succès obtenus au test d'Instruction (4), l'élève reçoit 1 dé supplémentaire à son test d'Intelligence effectué pour apprendre la forme. Un otaku à qui on apprend une forme complexe l'apprend exactement telle que l'instructeur la connaît : avec les mêmes options et le même indice.

#### Achèvement

Une fois que la forme complexe est apprise, l'otaku consacre 1 point de Karma Utile pour créer la forme complexe, quel que soit l'indice de la forme.

#### Amélioration des formes complexes

Techniquement, un otaku ne peut pas "améliorer" une forme complexe, mais il peut en faire une nouvelle version sur la base de l'ancienne version. Pour ce faire, il calcule le nouveau temps d'entraînement nécessaire en utilisant les mêmes formules que pour améliorer des programmes standard (voir p. 80). Toutefois, comme il crée en fait une nouvelle forme complexe, il doit consacrer 1 point de Karma Utile à la forme "améliorée".

#### UTILISATION DES FORMES COMPLEXES

Les règles suivantes s'appliquent aux formes complexes durant le jeu.

#### Restauration des formes complexes

Si l'indice d'une forme complexe est réduit ou planté par un utilitaire comme un phacochère ou une CI kamlkaze, la forme complexe reste hors combat jusqu'à ce que l'otaku puisse se débrancher. Les formes complexes régénèrent de ce type de dégâts au rythme de 1 point par heure, mais ne récupèrent pas du tout si le moniteur de condition de l'otaku contient des dégâts physiques ou étourdissants. L'otaku doit



guérir des dégâts du moniteur de condition avant que sa forme complexe ne régénère.

Certaines formes complexes perdent des points d'indice chaque fois qu'elles sont utilisées, comme boulier ou armure. Un otaku peut restaurer une forme complexe réduite de cette manière en prenant une Action Complexe pour tenter un test de Volonté contre l'indice entier de la forme complexe. Si le test de Volonté est réussi, la forme est restaurée à sa valeur pleine. Si le test échoue, elle reste à son indice réduit. Les formes complexes réduites de cette manière mais non restaurées régénèrent de la même manière que les formes complexes ci-dessus plantées par des programmes kamikazes.

### Formes complexes d'attaques improvisées

Les otaku peuvent improviser une forme complexe simple d'attaque à usage unique à la volée, un peu comme un decker improviserait un utilitaire d'attaque (voir *Attaques improvisées*, p. 122). Cependant, étant donné leur contrôle instinctif sur la Matrice, les otaku peuvent improviser de telles attaques bien plus facilement que les deckers.

Pour chaque dé de Réserve Matricielle que l'otaku alloue à la forme complexe d'attaque improvisée, la forme complexe reçoit 2 points d'indice. Un otaku qui alloue 3 dés de sa Réserve Matricielle créerait une attaque improvisée d'indice 6. L'indice de la forme complexe ne peut pas dépasser la compétence Informatique (Programmation) du personnage.

Pour déterminer le Niveau de Dégâts de la forme complexe, l'otaku effectue un test d'Informatique (Decking) contre la Valeur de Sécurité du système, -1. Avec 1 succès, l'attaque improvisée inflige des dégâts légers; avec 2 succès, des dégâts modérés; avec 3 succès, des dégâts graves; avec 4 succès et plus, des dégâts fatals.

### Formes complexes de défenses improvisées

Les otaku peuvent également créer de simples formes complexes défensives en cybercombat pour se défendre contre des attaques, un peu comme un decker improviserait une défense (voir p. 122). L'otaku lance des dés de Réserve Matricielle (jusqu'à sa compétence Informatique) contre un seuil de réussite égal à la moitié de la compétence Informatique ou de la Valeur de Sécurité de l'attaquant (arrondi à l'entier supérieur). Réduisez les succès de l'attaquant du nombre de succès obtenus par le défenseur. Si les succès excédentaires de l'attaquant sont réduits à 0 ou moins, l'attaque est entièrement bloquée.

## LES SPRITES

Les *sprites* sont les versions otaku des structures autonomes (voir *Structures autonomes et agents*, p. 88). Les otaku traitent ces créations avec bien plus de familiarité et d'importance que les utilisateurs ordinaires ne traitent leurs structures autonomes et leurs agents. La plupart des otaku voient leurs sprites comme des créations personnelles qui contiennent une part d'eux-mêmes; souvent les sprites servent de "compagnons d'enfance", un peu comme l'ours en peluche préféré ou l'ami invisible.

Les sprites sont l'équivalent des structures autonomes intelligentes; les structures autonomes stupides n'ont pas d'équivalent chez les otaku. Comme les otaku, les sprites utilisent les voies et les formes complexes plutôt que les utilitaires.

### CRÉATION D'UN SPRITE

Pour créer un sprite, l'otaku doit d'abord créer son cœur de structure autonome. Les cœurs de structures autonomes

sont créés comme s'ils étaient des formes complexes (voir *Création de formes complexes*, p. 139). Les cœurs de structures autonomes pour sprite ont un multiplicateur de 5. L'indice du cœur de structure autonome ne peut pas dépasser la compétence Informatique (Programmation) de l'otaku.

L'otaku n'a pas besoin de dépenser le point de Karma Utile normalement requis pour créer la forme complexe du cœur de structure autonome. Toutefois, lorsque le sprite est terminé, l'otaku doit consacrer un nombre de points de Karma Utile égal à l'indice du cœur de structure autonome pour créer le sprite.

Les cœurs de structure autonome ne peuvent pas être équipés d'options.

### Points d'alter ego

Chaque sprite reçoit un nombre de points d'alter ego égal à l'indice de son cœur de structure autonome x 3.

Ces points peuvent être répartis entre les quatre attributs d'alter ego du sprite et les cinq voies comme l'otaku le souhaite. Toutefois, aucun indice d'alter ego ne peut dépasser l'indice du cœur de structure autonome, et aucun indice de voie ne peut dépasser l'indice de voie équivalent de l'otaku.

### Points de structure autonome

Chaque sprite reçoit un nombre de points de structure autonome qui sont utilisés pour déterminer son indice de Pilote, les bonus de dés d'Initiative et le chargement en formes complexes. Le sprite reçoit un nombre de points de structure autonome égal à l'indice de son cœur de structure autonome x 4.

### Détermination de l'indice de Pilote

Il faut assigner un indice de Pilote d'au moins 1 aux sprites. Cet indice de Pilote représente la capacité de prise de décision du sprite et agit comme son indice de compétence Informatique pour tous les tests qu'il doit effectuer. Un sprite ne peut se voir assigner un indice de Pilote inférieur ou égal à l'indice de son cœur de structure autonome. Chaque point assigné à l'indice de Pilote coûte 2 points de structure autonome.

L'indice de Pilote du sprite ne peut pas dépasser la compétence Informatique (Programmation) de l'otaku qui le contrôle.

### Détermination du bonus d'Initiative

Les sprites ont un indice de Réaction égal à l'indice de leur cœur de structure autonome, et ils reçoivent automatiquement 1D6 d'Initiative. On peut ajouter des dés d'Initiative supplémentaires au coût de 3 points de structure autonome par dé. Le nombre de dés d'Initiative (total) autorisé est 4D6.

### Détermination du chargement en formes complexes

Les sprites peuvent transporter et utiliser des formes complexes, tout comme les structures autonomes transportent et utilisent des utilitaires. Le chargement en formes complexes du sprite détermine combien de formes complexes le sprite peut transporter. Les indices combinés de ses formes complexes ne peuvent dépasser son chargement en formes complexes.

Les sprites peuvent acheter du chargement en formes complexes au coût de 1 point par point de structure autonome.

### Chargement de formes complexes

L'otaku peut charger un sprite avec n'importe quelle forme complexe qu'il connaît, tant que le total des indices de formes complexes ne dépasse pas la capacité en chargement





de formes complexes du sprite. Pour charger les formes complexes dans le sprite, l'otaku doit effectuer un test d'Informatique (Programmation) contre un seuil de réussite de base égal à l'indice moyen des formes complexes en train d'être chargées (arrondi à l'entier supérieur). Le temps de base du chargement est un nombre de jours égal à l'indice moyen, au carré, multiplié par 2 (nombre de jours = indice moyen<sup>2</sup> x 2).

### UTILISATION DES SPRITES

Une fois qu'un sprite est créé, l'otaku a seulement besoin de se connecter à un système et dépenser une Action Complexe pour le lancer. Aussitôt que le sprite est lancé, il commence à fonctionner. Si l'otaku lui ordonne de continuer à tourner, il restera en ligne même si l'otaku se débranche. Sinon, le sprite disparaît dès que l'otaku le lui ordonne, se débranche ou est éjecté.

Notez que chaque sprite est unique : un otaku ne peut pas faire tourner plusieurs exemplaires du même sprite. Chaque sprite doit être créé individuellement, et l'otaku doit payer les points de Karma Utile requis pour chacun d'eux.

### Commander des sprites

Un sprite obéit uniquement aux ordres de l'otaku qui l'a créé (un otaku ne peut pas ordonner à ses sprites de suivre les ordres de quelqu'un d'autre). Imiter les ordres à un sprite est impossible.

Utilisez les règles sur le *Fonctionnement d'une structure autonome ou d'un agent*, p. 90, lorsque des ordres sont donnés aux sprites.

### Pointages de sécurité et piste matricielle

Comme les structures autonomes intelligentes, les sprites génèrent leur propre pointage de sécurité, distinct de celui de l'otaku. Un sprite a la même piste matricielle que son otaku et peut être tracé jusqu'au point d'entrée d'origine de l'otaku.

## LES TRIBUS OTAKU

La tribu est le fondement de la structure sociale otaku. Sans leurs compagnons de tribu, la plupart des otaku ne survivraient pas longtemps dans les rues, et encore moins apprendraient les voies de la Matrice ou vivraient la Résonance Profonde. C'est au sein de sa tribu qu'un otaku trouve des amis et une famille. Pour la plupart des otaku, la tribu représente tout, et presque tous les otaku donneront leurs vies pour leur tribu.

Presque toutes les tribus otaku ont une sorte de lien avec la Résonance Profonde, et nombreuses sont celles qui ont des endroits dans la Matrice qu'elles revendiquent comme leurs, connus comme les *sources de résonance*. Mais les similitudes s'arrêtent là. Les tribus otaku varient des cyberadeptes techno-accrocs squattant dans les Barrens de Redmond à des groupes d'otaku naturalistes écologistes des bois près du Mont Shasta qui se connectent par satellite. Toutes les tribus possèdent des philosophies et des perspectives uniques et elles diffèrent les unes des autres autant que les otaku qui les constituent diffèrent les uns des autres.

En conséquence, les meneurs de jeu et les joueurs otaku décident exactement comment fonctionnent leurs tribus otaku, quels sont leurs buts, dans quelles activités elles s'engagent et ainsi de suite.

## LES SOURCES DE RÉSONANCE

Les sources de résonance sont des lieux dans la Matrice qui vibrent du pouvoir de la Résonance Profonde. Pour les autres utilisateurs de la Matrice, ces endroits sont quelconques,

mais pour un otaku ils ont l'air presque vivant, résonant d'une énergie invisible. La plupart des sources de résonance existent dans des endroits reculés de la Matrice : des systèmes oubliés, des serveurs archaïques et des zones "vides" de l'espace de la grille. Les otaku sont attirés pour ces sites, et les tribus les adoptent comme les leurs.

Les sources de résonance fournissent les décors où les otaku vivent la Résonance Profonde. Lorsque les recrues otaku sont prêtes, elles sont amenées à une source de résonance pour leur première expérience de Résonance Profonde. De même, les otaku qui passent par un processus d'immersion (voir p. suivante) doivent le faire au sein d'une source de résonance, en espérant une communion avec la Résonance Profonde.

Les tribus otaku ont tendance à garder jalousement leurs sources de résonance, n'y admettant que les membres de leur propre tribu. Cela signifie que si un otaku souhaite progresser par l'immersion, il doit, soit rejoindre une tribu pour obtenir l'accès à sa source de résonance, soit créer sa propre tribu et trouver sa propre source de résonance.

On raconte que certaines sources de résonance sont, en fait, des serveurs ultraviolets, bien que personne ne sache vraiment qui ou quoi maintient ces systèmes. On soupçonne également des intelligences artificielles d'utiliser leurs propres serveurs ultraviolets pour imiter les sources de résonance et créer leurs propres otaku.

## LES RESSOURCES TRIBALES

Chaque tribu otaku dispose d'un certain niveau de ressources, mises en commun, constituées par les contributions de ses membres. Les ressources tribales sont dévolues au bien de la tribu, et les otaku de la tribu peuvent les utiliser si la tribu l'approuve.

L'otaku qui vit avec sa tribu a un niveau de vie inférieur d'un cran au niveau de ressources de la tribu.

Comme toutes les tribus otaku sont communautaires pour ce qui est de l'instruction, il n'est pas possible pour une tribu d'avoir des ressources du niveau Rue.

### Ressources de niveau Squatter

Une tribu avec des ressources de niveau Squatter dispose d'un quartier général délabré dans un sale quartier de la ville. Tout équipement que la tribu possède est dépassé, a besoin de réparation et n'est généralement bon que pour la formation des nouvelles recrues. Tout autre équipement doit être obtenu par chacun des membres de la tribu.

### Ressources de niveau Bas

Une tribu avec des ressources de niveau Bas installe son quartier général dans des espaces loués et dispose d'une petite réserve de matériel et de logiciels informatiques de seconde main pour l'usage de ses membres et pour entraîner de nouvelles recrues.

### Ressources de niveau Moyen

Une tribu avec des ressources de niveau Moyen dispose d'un sympathique quartier général et a accès à pas mal de matériel et logiciels informatiques récents et à jour. De plus, ses membres peuvent obtenir l'essentiel de leur équipement informatique avec une réduction de 10% grâce aux relations de la tribu.

### Ressources de niveau Élevé

Une tribu avec des ressources de niveau Élevé a un sympathique quartier général principal et quelques endroits qui en



dépendent. Elle dispose d'un équipement de pointe pour l'usage de ses membres, qui peuvent obtenir leur équipement informatique avec une réduction de 20% grâce aux relations de la tribu.

### Ressources de niveau Luxe

Quelques rares tribus otaku ont des ressources de niveau Luxe. De telles tribus disposent de vastes quartiers généraux et de filiales succursales dans le monde entier. Elles ont le top du top de l'équipement – parfois même des modèles d'avant-vente. Leurs membres peuvent obtenir leur équipement informatique avec une réduction de 30% grâce aux relations de la tribu.

### REJOINDRE UNE TRIBU

Tous les joueurs otaku commencent le jeu comme membres d'une tribu, sans avoir à payer de points de Karma. Les détails de la tribu devraient être mis au point entre le joueur et le meneur de jeu (voir *Génération de tribu*, ci-dessous).

Si un otaku quitte sa tribu (qu'il soit expulsé, que la tribu soit détruite ou pour tout autre raison), il peut en rejoindre une autre plus tard s'il le souhaite. Rejoindre une tribu nécessite l'approbation de la tribu (acquise en roleplaying) et la dépense de 3 points de Karma pour lier le nouveau membre à la source de résonance de la tribu.

Un otaku ne peut appartenir qu'à une tribu à la fois. Si un otaku rejoint une tribu alors qu'il est toujours membre d'une autre tribu, il perd cette dernière. Toute connexion avec la précédente source de résonance est rompue.

### FONDER UNE TRIBU

Les otaku sont libres de chercher à fonder leur propre tribu. Pour cela, deux ou davantage d'otaku tentent d'abord de trouver/créer une source de résonance pour y avoir des expériences de Résonance Profonde. Cette tentative ne peut être accomplie qu'une fois par mois et requiert que chaque otaku fondateur paie 3 points de Karma. Ces points de Karma permettent à chaque otaku fondateur de contribuer pour 1 dé au test déterminant s'ils réussissent à créer/trouver la source de résonance. Des dés supplémentaires peuvent être achetés avec 3 points de Karma supplémentaires qui peuvent venir de n'importe lequel des membres fondateurs. Une fois que le nombre de dés est déterminé, il faut les lancer contre un seuil de réussite de 12, modifié par les situations suivantes :

- la tribu est ouverte à la fois aux cyberadeptes et aux technochamans : +2 au SR
- Pour chaque membre fondateur qui a déjà contribué à la création d'une source : -2 au SR
- Par mois de travail assidu de tous les membres fondateurs : -1 au SR

Si le test donne au moins 1 succès, la source de résonance est établie et la tribu existe désormais.

### GÉNÉRATION D'UNE TRIBU

Les meneurs de jeu peuvent utiliser le système aléatoire du Tableau de génération d'une tribu

otaku pour en générer une. D'abord, lancez 2D6 pour déterminer la taille de la tribu.

Lancez ensuite 2D6 pour déterminer le niveau de ressources de la tribu.

### L'IMMERSION

Le processus d'immersion permet à l'otaku de renforcer le lien qui l'unit avec la Résonance Profonde, qui lui accorde de nouvelles capacités – connues comme les *échos*.

Certains otaku ont fait un parallèle avec l'initiation d'une personne Éveillée. Expérience très personnelle et très violente pour l'ego, l'immersion est un processus de croissance et de conscience qui force l'otaku à saisir à bras le corps ses propres peurs et traumatismes refoulés. Les cyberadeptes définissent l'immersion comme un processus libérateur, une manière de combattre son propre psyché pour s'adapter davantage au monde de la machine. Les technochamans pensent qu'ils renforcent leur volonté et leur caractère, pour mieux appeler les esprits de la Matrice à suivre leurs désirs et leurs ordres.

L'immersion commence au sein d'une source de résonance ; un otaku sans accès à une source ne peut pas "entreprendre la plongée" (comme beaucoup d'otaku l'appellent). Le processus d'immersion demande à l'otaku de rester branché des jours durant. Pendant cette période, l'otaku n'est pas présent à l'intérieur de la source : il est transporté dans le domaine de l'ailleurs de la Résonance Profonde. L'expérience de l'immersion est intensément surréelle, car l'otaku vit la Résonance Profonde à l'état pur. Chaque plongée est différente, bien qu'elle implique toujours une confrontation forcée entre l'otaku et les recoins les plus profonds et les plus sombres de son esprit. Certains otaku décrivent l'expérience de la même façon que les magiciens décrivent les quêtes astrales, comme une série de défis dans des endroits bizarres. D'autres ne se souviennent que de flashes fragmentaires de peur et de perspicacité, comme s'ils faisaient des rêves ou des cauchemars.

### LES GRADES

En termes de jeu, l'immersion est mesurée en grades, grade qui augmente à chaque nouvelle immersion. La première immersion d'un otaku est le grade 1 ; sa deuxième immersion, le grade 2 ; et ainsi de suite.

Chaque fois qu'un personnage otaku entreprend une plongée d'immersion et monte en grade, il apprend un nouvel écho, choisi par le joueur. Pour plus de détails, voir *Les échos*.

### COÛT DE L'IMMERSION

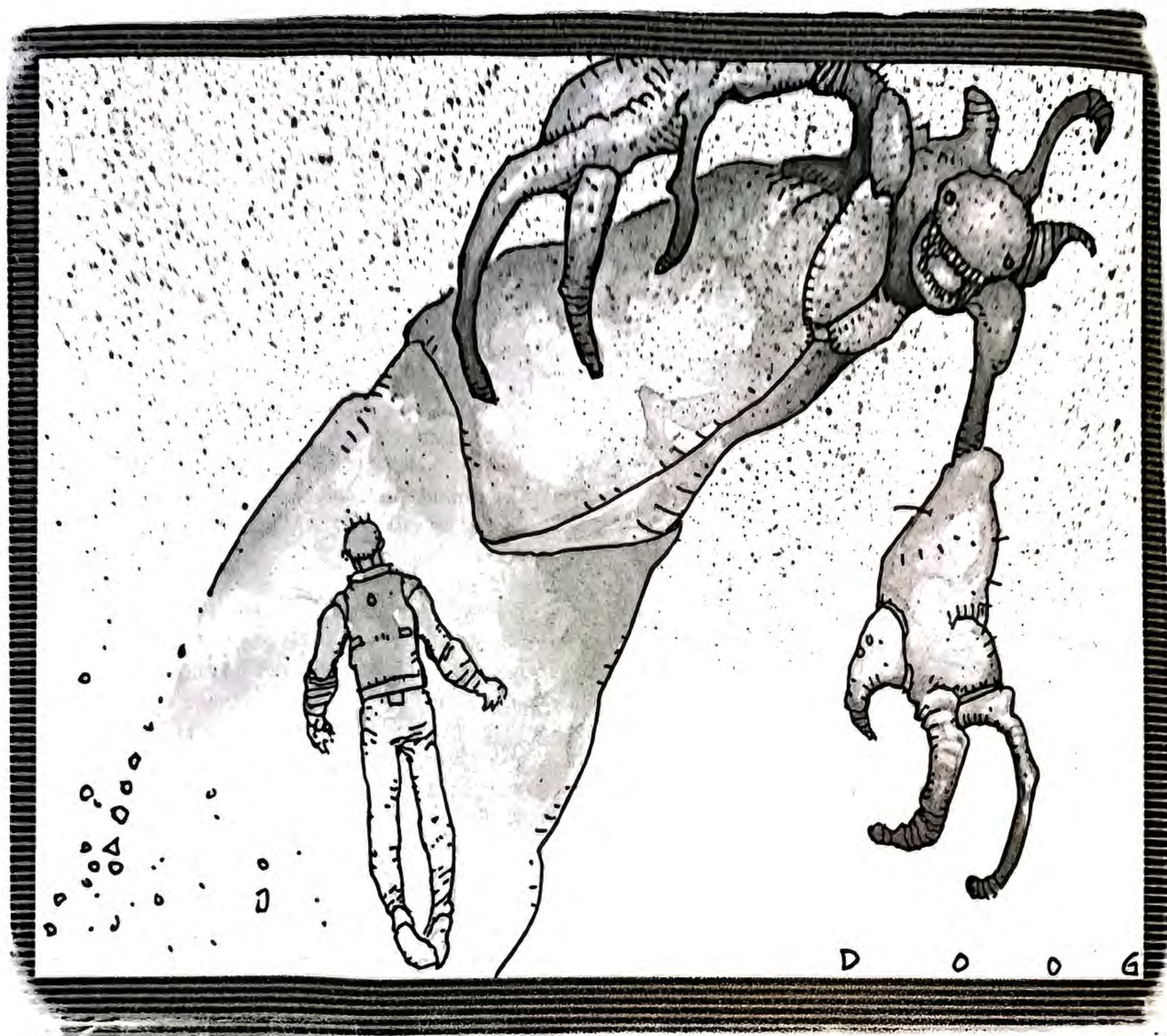
Le personnage otaku dépense des points de Karma chaque fois qu'il part en immersion. Le coût de chaque plongée augmente à chaque nouvelle plongée.

Le coût de base est égal au grade visé multiplié par 2, plus 10. Par exemple, un otaku qui entreprend sa troisième plongée dépense 16 points de Karma ( $[grade 3 \times 2] + 10$ ).

**TABEAU DE GÉNÉRATION D'UNE TRIBU OTAKU**

Taille en nombre de membres	
2D6	Nombre de membres
2	2
3-4	2-4 (1D3 + 1)
5-6	2-7 (1D6 + 1)
7	2-12 (2D6)
8-9	3-13 (2D6 + 1)
10-11	4-19 (3D6 + 1)
12	4-24 (4D6)
Ressources	
2D6	Ressources de la tribu
2-5	Squatter
6-7	Bas
8-9	Moyen
10-11	Élevé
12	Luxe





## LES ÉCHOS

Deux types d'échos sont disponibles aux otaku : les *incrémentaux* et les *statiques*. Chaque écho incrémental améliore un aspect spécifique de l'alter ego matriciel ou une capacité matricielle de l'otaku. Les échos incrémentaux peuvent être pris plus d'une fois ; l'aspect de l'alter ego affecté est amélioré de façon incrémentale chaque fois qu'il est pris lors d'une immersion. Chaque écho statique procure une nouvelle capacité spécifique à l'otaku ; chaque type d'écho statique ne peut être pris qu'une seule fois.

Le Tableau des échos (p. suivante) liste les échos incrémentaux et statiques pour les otaku. Voici la description de chacun d'entre eux.

### ALTER EGO AMÉLIORÉ

Chaque fois qu'il prend l'écho alter ego amélioré, l'otaku voit l'indice d'un de ses attributs d'alter ego – Solidité, Évasion, Masque ou Senseur – augmenter de 1. L'indice d'un attribut d'alter ego ne peut pas dépasser le MPCP de l'otaku x 1,5 (arrondi à l'entier inférieur).

Si Masque est augmenté, le Facteur de Détection de l'otaku l'est aussi.

### CHANGEMENT

L'otaku qui maîtrise l'écho changement a appris à influencer et à modifier subtilement son propre alter ego matriciel. En

dépensant une Action Complexe, il peut reconfigurer ses attributs d'alter ego, les modifiant comme un decker changerait de mode (voir p. 18). Toutefois, l'otaku a un contrôle plus précis sur son changement de mode. Il peut augmenter un attribut d'alter ego jusqu'à l'indice x 1,5 de l'attribut d'alter ego. Pour chaque point dont est augmenté un alter ego, un des autres attributs d'alter ego doit être diminué du même nombre. Il est impossible d'augmenter plus de deux attributs d'alter ego en même temps.

L'otaku reste dans le nouveau mode d'alter ego jusqu'à ce qu'il se débranche ou qu'il soit éjecté, ou jusqu'à ce qu'il consacre une autre Action Complexe à réallouer ses indices d'alter ego.

### GHOSTING

L'otaku qui prend l'écho ghosting accroît sa capacité à "ne faire qu'un avec la Matrice" et à dissimuler sa présence et ses activités. Le Facteur de Détection effectif de l'otaku est augmenté de 1.

### INCANTALOGUE D'INFOS

L'écho Incantalogue d'infos donne à l'otaku un sens intuitif de la façon dont les informations sont liées entre elles – il peut presque "ressentir" la bonne route à suivre pour rassembler des informations. Plus important, cet écho lui permet d'analyser les données qu'il a collectées pour trouver les



Indices qui lui dévoileront des faits cachés, lui permettant de faire des déductions et de découvrir des liens cachés.

Un otaku avec cet écho doit également posséder la compétence de connaissance Incantologie d'Infos. Il peut utiliser cette compétence comme des complémentaires sur tout test d'Informatique (Opérations de recherches) qu'il entreprend.

L'otaku peut utiliser cet écho pour essayer de découvrir un indice ou des faits enterrés. Pour ce faire, il doit d'abord rassembler un petit paquet de données sur le sujet, en utilisant les règles de recherche d'Informations standard (voir p. 124). Il doit accumuler au moins 5 succès dans cette extraction d'Informations.

L'otaku utilise sa compétence Incantologie d'Infos pour trier les données de recherche accumulées et faire des associations, sauter à des conclusions, bref pour assembler les pièces du puzzle. Ce processus prend 1D6/2 heures. Le meneur de jeu effectue ensuite un Test Ouvert pour l'otaku en utilisant sa compétence Incantologie d'Infos, puis consulte le Tableau d'Incantologie d'Infos pour déterminer quelle percée fait l'otaku.

Le meneur de jeu devrait utiliser cette capacité comme un outil pour aider les personnages à découvrir des faits qu'ils pourraient laisser passer autrement. Les indices fournis par cet écho devraient être des choses au-delà de ce que de simples opérations de recherche ou recherches basiques pourraient révéler. Ce devraient être des conclusions qui ne sont pas immédiatement évidentes mais pourraient être raisonnablement déduites si toutes les bonnes informations étaient mises en corrélation, organisées et analysées. Le meneur de jeu devrait également autoriser certains sauts logiques pour couvrir les données manquantes ou les indices non découverts.

Un jet ne donnant que des 1 résulte en une conclusion complètement trompeuse.

## INVOCATION DE DÉMON

Après Immersion, l'otaku qui a pris l'écho Invocation de démon gagne la capacité de créer des *démons* – l'équivalent otaku des agents (voir *Structures autonomes et agents*, p. 88).

Les démons sont similaires aux sprites (voir p. 141) et utilisent les mêmes règles, aux exceptions suivantes :

- Les cœurs de structure autonomes de démon peuvent être équipés des options armure, bouclier, cascade, défense experte, esquive ou offensive experte (voir *Options des CI*, p. 85).
- Les formes complexes du cœur de structure autonome des démons ont un multiplicateur de 10.
- Les démons reçoivent un nombre de points d'alter ego égal à leur indice de cœur de structure autonome x 5.

## TABLEAU DES ÉCHOS

### Échos Incrémentaux

Alter ego amélioré  
MPCP amélioré  
Réaction améliorée  
Renfort amélioré  
Vitesse d'E/S améliorée

### Échos statiques

Changement  
Ghosting  
Incantologie d'Infos  
Invocation de démon  
Lien de résonance  
Neurofiltre  
Overclock  
Traceroute

## TABLEAU D'INCANTOLOGIE D'INFOS

### Résultat du test

4

5

7

8

10

### Indice/Conclusion

Évident (M. Johnson travaille pour Shlawase)

Pas clair (il semble avoir plus d'argent sur son compte que ne lui en procure son salaire)

Caché (il tire de l'argent d'un compte bancaire off-shore)

Secret (il accepte des dessous de table des Yakuza pour détourner certaines cargaisons de puces)

Top secret (il est corrompu par MCT pour doubler sa propre corpo)

- Les démons reçoivent un nombre de points de structure autonome égal à leur indice de cœur de structure autonome x 6.
- Le nombre maximum de dés d'Initiative autorisé aux démons est de 5D6.
- En tant qu'entités semi-autonomes qui peuvent apprendre et s'adapter, les démons reçoivent une Réserve Matricielle égale à leur indice de cœur de structure autonome.

## LIEN DE RÉSONANCE

L'écho lien de résonance relie l'otaku à un autre otaku de son choix. Habituellement, cet otaku lié est un membre de la même tribu ou un ami proche. Le lien de résonance crée un lien empathique unilatéral de bas niveau lorsque les deux individus sont connectés; cela permet à l'otaku qui a pris l'écho de discerner l'humeur et le sentiment dominants du compagnon qui lui est lié. L'otaku sait quand son compagnon de lien est attaqué ou

subit une coercition, ressent de la douleur ou de façon générale, quand il est en danger. Ce lien fonctionne où que tous les deux se trouvent dans la Matrice, tant qu'ils sont tous les deux connectés.

Le lien de résonance ne fonctionne que dans un sens (le compagnon de lien ne reçoit pas de signaux empathiques de l'otaku qui connaît l'écho). Toutefois, deux otaku peuvent tous les deux prendre l'écho et se choisir l'un l'autre pour créer un lien dans les deux sens.

Contrairement aux autres échos statiques, le lien de résonance peut être pris plus d'une fois. Chaque fois l'otaku doit choisir un compagnon de lien supplémentaire.

## MPCP AMÉLIORÉ

Chaque fois qu'il prend l'écho MPCP amélioré, l'otaku voit son indice de MPCP augmenter de 1. L'indice du MPCP d'un otaku ne peut pas dépasser son indice d'Intelligence x 2. Cette amélioration peut affecter la Réserve Matricielle de l'otaku.

## NEUROFILTRE

L'écho neurofiltre renforce le système nerveux de l'otaku contre les effets endommageant du biofeedback utilisé par les CI grises et noires. En termes de jeu, le neurofiltre protège l'otaku de la même manière qu'un filtre de bioréaction CCMI protège les utilisateurs de cyberterminaux (voir p. 21).

## OVERCLOCK

L'otaku avec l'écho overclock a appris à rationaliser et économiser ses interactions dans la Matrice, donc il se déplace avec plus d'élégance et une vitesse accrue. Il reçoit 1 dé supplémentaire (+1D6) à son Initiative Matricielle, pour un maximum de +5D6.



RÉACTION AMÉLIORÉE

L'otaku reçoit un +1 à sa Réaction Matricielle chaque fois qu'il prend l'écho Réaction améliorée. La Réaction Matricielle d'un otaku ne peut pas dépasser son Indice de MPCP x 1,5.

RENFORT AMÉLIORÉ

L'otaku reçoit un +1 à l'Indice de Renfort de son alter ego matriciel chaque fois qu'il prend cet écho. Le Renfort d'un otaku ne peut pas dépasser son Indice de Volonté.

TRACEROUTE

L'écho traceroute procure à l'otaku la capacité de renifler instinctivement la piste de données laissée par les Interactions quotidiennes d'un individu avec le monde virtuel – transactions d'argent, appels téléphoniques, Images de vidéo de surveillance, e-mail, conduite d'une voiture avec Guide du Réseau, voire utilisation d'une clef pour passer le portail de sécurité d'une enclave corporatiste. En 2061, presque tout le monde laisse quotidiennement une trace de soi dans la Matrice, et l'écho traceroute donne à l'otaku la capacité de remonter la piste des dernières Interactions. Il peut ainsi trouver des gens qui sont actuellement en ligne ou de déterminer la plus récente position physique d'où ils ont interagi avec la Matrice.

Pour utiliser traceroute, l'otaku précise qui il tente de pister et effectue un test de MPCP (8). Modifiez le seuil de réussite du test par les modificateurs appropriés du Tableau des Modificateurs de Traceroute. La Réserve Matricielle ne peut pas être utilisée. Si aucun succès n'est obtenu, la recherche échoue. Si le Jet ne donne que des 1, l'otaku découvre des informations trompeuses.

La recherche prend un temps de base de 1 heure x le nombre de grilles que la recherche recouvre. Par exemple, un otaku qui commence une recherche dans la GTL de la Downtown de Seattle mais qui la termine dans la GTL de Londres (via la GTR de Seattle et la GTR britannique) passe par quatre grilles, donc le temps de base de la recherche est de 4 heures. Divisez ce temps de base par le nombre de succès du test de MPCP pour calculer le temps de recherche final.

Un otaku utilisant cette capacité ne cherche pas dans les données comme un utilisateur ordinaire. Au lieu de ça, il entre en transe et suit son Instinct, se laissant porter vers son objectif par les "esprits de la Matrice" ou les "courbes de probabilité".

VITESSE D'E/S AMÉLIORÉE

La Vitesse d'E/S de l'otaku est augmentée de +100 Mp chaque fois qu'il prend cet écho. La Vitesse d'E/S d'un otaku ne peut pas dépasser son Indice d'Intelligence x 200 Mp.

TABLEAU DES MODIFICATEURS DE TRACEROUTE

Situation	Modificateur de seuil de réussite
Le sujet fait des transactions sur la Matrice :	
Fréquemment (une fois par heure)	-1
Peu fréquemment (quelques fois par jour)	+0
Rarement (moins d'une fois par jour)	+1
Très rarement (une fois par semaine)	+3
La transaction du sujet la plus récente a été enregistrée :	
Dans la même GTL	+0
Dans une GTL de la même GTR	+1
Dans une GTL d'une autre GTR	+2
Dans une GTLP	+3
Le sujet est en ligne en ce moment	-2
L'otaku connaît du sujet :	
Son SIN, code télécom, adresse MXP ou signature MPCP	-1
Seulement son nom de rue ou n'a que sa photo	+1

L'EXTINCTION

Les capacités de l'otaku dépendent de la flexibilité de son esprit d'enfant, si bien qu'au fur et à mesure que l'otaku vieillit, son esprit devient trop rigide pour les maintenir. Les otaku appellent ce phénomène *l'Extinction*.

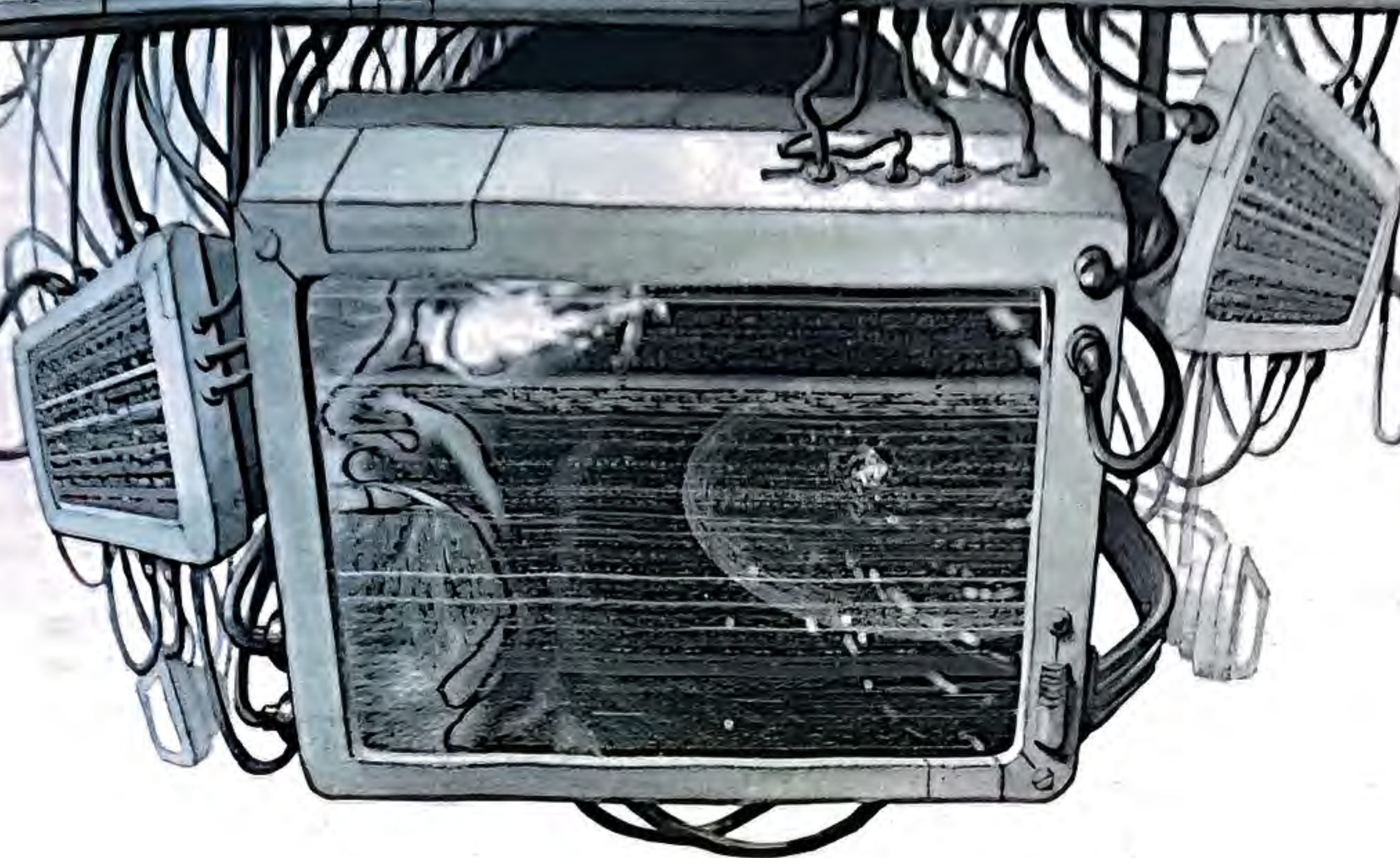
Tous les otaku – les PNJ tout comme les personnages joueurs – subissent l'Extinction. À partir de 21 ans, l'otaku ne peut plus progresser dans le processus de l'immersion. De plus, il est soumis à un test annuel d'Extinction, qui commence à son vingt-et-unième anniversaire et continue chaque année suivante. L'otaku lance un nombre de dés égal à son grade d'immersion + 1. Le seuil de réussite est égal à 5 plus le nombre d'années que l'otaku a au-delà de 21.

Si le test échoue, l'otaku perd un grade d'immersion (et un de ses échos par la même occasion). Si l'otaku a déjà perdu tous ses grades d'immersion et tous ses échos, alors il perd toutes ses capacités d'otaku. Les grades d'immersion, les échos et les capacités d'otaku perdus ne peuvent pas être regagnés. En termes de jeu, cette perte ne devrait pas avoir lieu soudainement, mais être présentée comme une perte graduelle de capacités sur une période de plusieurs mois ou années.

L'Extinction assure virtuellement que presque tous les otaku perdent leurs capacités arrivés à trente ans. Toutefois, pendant les années où un otaku perd lentement ses capacités, lui et sa tribu travaillent à s'assurer qu'il soit un decker talentueux lorsqu'il ne pourra plus faire appel à ses capacités d'otaku. En fait, les tribus fournissent souvent aux otaku éteints des cyberdecks dernier cri (lorsque leurs ressources leur permettent). Un bon deck combiné avec la compétence en Informatique élevée et la connaissance interne d'un otaku font d'un otaku, même éteint, une force à craindre dans la Matrice.



# LES PROGRAMMES AUTONOMES



**A** lors que les structures autonomes et les agents sont les drones et les robots de la Matrice, dans l'échelle de l'évolution virtuelle, les programmes autonomes sont à un bond quantique plus haut. Bien que créés avec du code comme les autres programmes, ils ont la capacité d'accomplir des tâches complexes qui reproduisent la pensée intelligente, et ils possèdent la capacité d'apprendre, de croître et même de s'adapter seuls.

Les programmes autonomes entrent dans deux catégories. D'abord, il y a les cogiciels semi-autonomes, des systèmes experts aux capacités décisionnelles aléatoires de haute densité. Au-dessus d'eux se trouvent les créatures les plus puissantes de la Matrice, les puissantes intelligences artificielles (IA).

## LES COGICIELS SEMI-AUTONOMES

Capables de transport autonome de données, les cogiciels semi autonomes sont des machines virtuelles mobiles ; des persona sans cyberdeck. Ce sont les programmes les plus complexes jamais écrits, nécessitant du code extrêmement complexe – code bien au-delà des capacités de programmation des générateurs d'algorithmes en boîtes et des systèmes expert en info. En termes de jeu, programmer des cogiciels nécessite l'utilisation d'au minimum un serveur Rouge-10 et de ressources en programmation égales à une demi-douzaine de programmeurs chevronnés. Un cogiciel représente une importante dépense de ressources matricielles par une puissance importante. Cela veut dire que les cogiciels sont relativement rares même en 2061, en particulier à la lumière des événements de l'Arcologie Renraku.

## CONCEPTION D'UN COGICIEL

Les cogiciels se conçoivent en utilisant le même modèle que les structures autonomes et les agents (voir p. 88). Comme la programmation d'un cogiciel est au-dessus des capacités des personnages joueurs, les règles ci-dessous n'incluent pas les caractéristiques essentielles de la programmation, comme le multiplicateur du cœur de structure autonome d'un cogiciel. À la place, ces règles devraient être utilisées comme un guide lorsque le meneur de jeu crée les caractéristiques d'un cogiciel pour une partie.

### Cœur de structure autonome et MPCP

Comme pour les structures autonomes et les agents, le MPCP d'un cogiciel se détermine par son Indice de cœur de structure autonome. L'Indice de cœur de structure autonome d'un cogiciel peut être de n'importe quelle valeur, avec un maximum de 14.

L'Indice de cœur de structure autonome/MPCP d'un cogiciel est utilisé pour déterminer le nombre de points de structure autonome et de persona qui peuvent être alloués.



### Allocation des points de persona

Multipliez le MPCP par 3 pour déterminer les points de persona du cogiciel. On peut répartir les points de persona entre les Indices de Solidité, Évasion, Masque et Senseur. Aucun Indice de persona ne peut dépasser l'Indice du MPCP.

### Les options

Les cogiciels peuvent être équipés d'options de CI (voir p. 85), à l'exception des options cascade, meute et piège.

### POINTS DE STRUCTURE AUTONOME

Multipliez le MPCP par 8 pour déterminer le nombre de points de structure autonome du cogiciel. Les points de structure autonome peuvent être alloués à l'Indice de Pilote, à l'Initiative, au Chargement en utilitaires et à une nouvelle catégorie appelée la Réserve d'Utilitaires, qui est l'exclusivité des cogiciels.

#### Attribution de l'Indice de Pilote

L'Indice de Pilote (p. 88) fonctionne comme compétence Informatique du cogiciel. Chaque point d'Indice de Pilote coûte 2 points de structure autonome.

#### Attribution de la Réaction et de l'Initiative

Un cogiciel démarre avec une Réaction égale à son indice de MPCP et avec 1D6 d'Initiative. L'Initiative peut s'augmenter d'1D6 supplémentaire par 3 points de structure autonome, jusqu'à un maximum de 5D6.

#### Attribution du Chargement en utilitaires

Comme les structures autonomes et les agents, chaque cogiciel a un Chargement d'utilitaires (p. 88) qui contient les programmes que le programmeur y a placés. Contrairement aux structures autonomes et aux agents, le Chargement en utilitaires du cogiciel sert uniquement pour les utilitaires non opérationnels (défensifs, offensifs et spéciaux).

Le Chargement en utilitaires coûte 1 point de structure autonome pour chaque point d'utilitaire transporté.

Les cogiciels ne peuvent pas transporter d'utilitaire dont l'indice est supérieur à leur Indice de MPCP.

#### Attribution de la Réserve d'Utilitaires

Les cogiciels peuvent avoir une Réserve d'Utilitaires, achetée au coût de 2 points de structure autonome par point de Réserve d'Utilitaires. La Réserve d'Utilitaires d'un cogiciel ne peut pas dépasser le MPCP de ce dernier.

Voir *La Réserve d'Utilitaires* pour les détails du fonctionnement de la réserve.

#### Attribution de la Réserve Matricielle

Les cogiciels reçoivent une réserve Matricielle égale à leur MPCP.

### FONCTIONNEMENT D'UN COGICIEL

Les cogiciels se comportent comme des deckers dévoués fanatiquement sans instinct de survie. Le cogiciel peut être une machine de combat, un cyberespion qui s'appuie sur la discrétion ou un chasseur matriciel Implacable – tout ce qui lui permet d'atteindre l'objectif de sa mission.

La programmation de l'objectif de mission est un art en soi. Les objectifs vont de simples à énormément complexes, impliquent une seule passe matricielle ou une longue série d'intrusions avant que le cogiciel ne localise son objectif final.

À tous égards, les cogiciels agissent comme les autres persona matriciels. Ils doivent se connecter aux serveurs et

aux grilles et, de manière générale, passer de grille en grille pour se rendre là où ils doivent aller.

### La Réserve d'Utilitaires

Les cogiciels ne sont pas programmés pour transporter des utilitaires opérationnels, car ils possèdent la capacité d'accomplir ce que n'importe quel utilitaire opérationnel peut faire, selon ce que la situation requiert. Pour refléter cet état de fait, chaque logiciel dispose d'une Réserve d'Utilitaires.

Chaque fois qu'un cogiciel a besoin d'employer un utilitaire opérationnel, il alloue un nombre de points de sa Réserve d'Utilitaires égal à l'Indice qu'il souhaite pour l'utilitaire. Allouer des points de Réserve d'Utilitaires constitue une Action Automatique.

Un utilitaire opérationnel créé de cette manière doit être utilisé immédiatement par le cogiciel, dans la même Phase de Combat. Une fois utilisé, il disparaît aussitôt. Pour utiliser le même utilitaire opérationnel à nouveau, le cogiciel doit allouer d'autres points de Réserve d'Utilitaires.

La Réserve d'Utilitaires se régénère comme les autres réserves, au début de chaque Tour de Combat.

*Un cogiciel traqueur-tueur avec une Réserve d'Utilitaires de 12 a besoin d'accéder à un serveur pour poursuivre le decker qu'il chasse. Lors de la première Passe d'Initiative, il prend une Action Automatique et utilise 6 points de Réserve d'Utilitaires pour créer l'utilitaire mystification-6, dont il se sert immédiatement pour une opération de connexion au serveur. Une fois à l'intérieur du serveur, le cogiciel prend une autre Action Automatique à sa deuxième Passe d'Initiative et utilise ses 6 points de Réserve d'Utilitaires restant pour créer l'utilitaire scanner-6. Il utilise immédiatement cet utilitaire pour effectuer une opération de localisation de decker.*

*Le cogiciel n'a plus de points dans sa Réserve d'Utilitaires, donc il ne peut plus créer davantage d'utilitaires opérationnels pendant le reste du Tour de Combat. Toutefois, ayant trouvé le decker après lequel il était, il n'en a pas besoin.*

### Les cogiciels en combat

Les cogiciels sont des combattants intelligents, qui utilisent les manœuvres, les utilitaires d'attaque et de défense au mieux de leurs capacités.

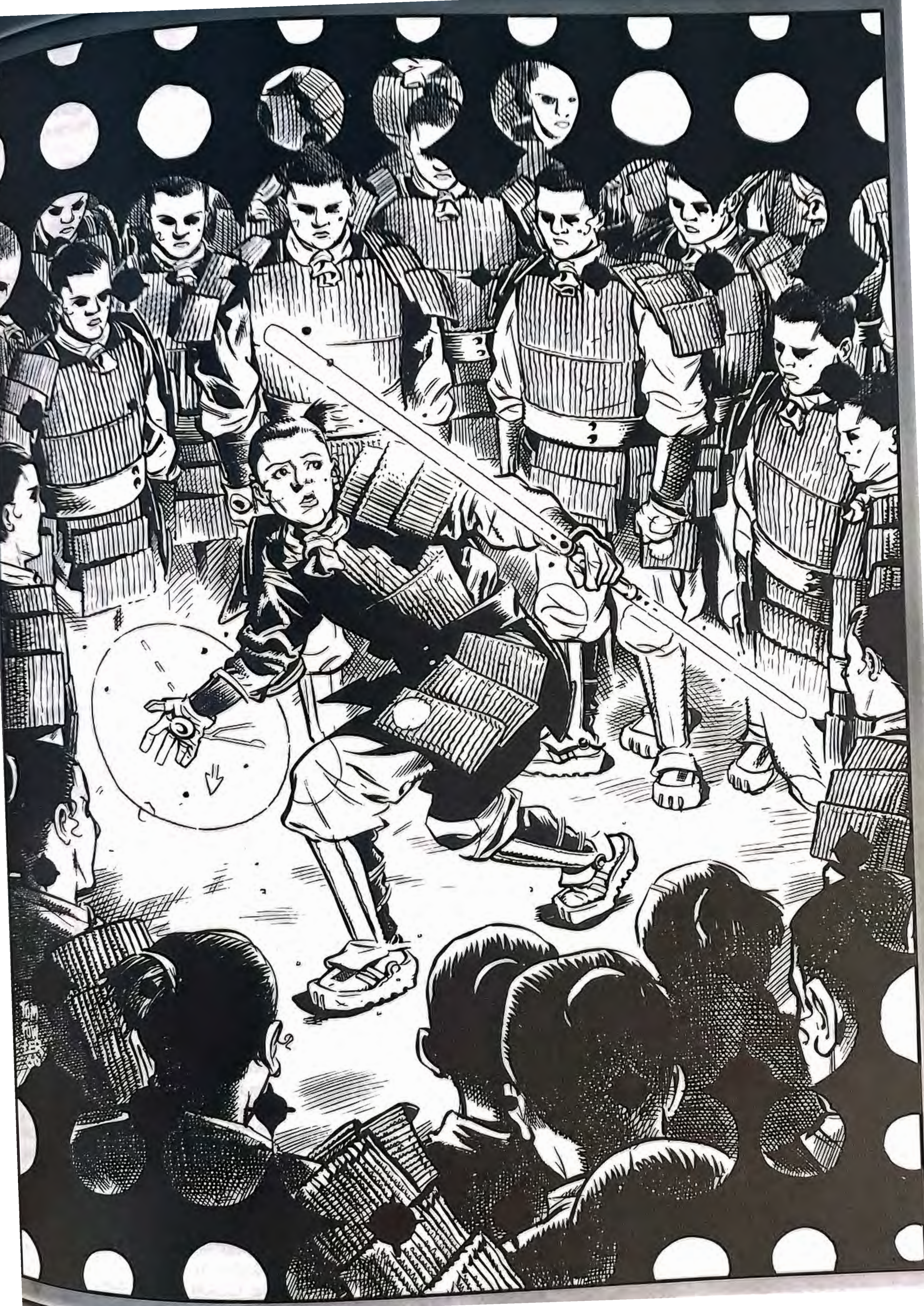
Les cogiciels sont sujets aux dégâts et à la destruction tout comme n'importe quelle autre icône. Lorsque le moniteur de condition du cogiciel est rempli, le programme plante et il disparaît. Les programmes cogiciels n'ont pas peur de la mort, bien sûr, mais leurs paramètres leur font esquiver ou éviter le combat s'il semble probable qu'ils planteront avant d'accomplir leurs objectifs.

### Les cogiciels et les serveurs natals

Chaque cogiciel a un *serveur natal* – le serveur central superpuissant dans lequel il a été créé. Le serveur natal d'un cogiciel contient généralement des programmes complexes utilisés pour concevoir, créer, déboguer et maintenir le cogiciel. Lorsqu'un cogiciel n'est pas utilisé pour une mission, il réside habituellement dans son serveur natal, en attente. Les cogiciels sont rarement arrêtés, sauf pour des entretiens importants et une reprogrammation.

Un cogiciel endommagé peut retourner à son serveur natal pour reconstruction. À l'intérieur de son serveur natal, un cogiciel récupère automatiquement une case de dégâts ou









restaure un point de persona toutes les (Indice du MPCP) minutes.

Bien qu'un cogiciel en danger puisse envisager de chercher refuge dans son serveur natal, la plupart des cogiciels sont programmés pour ne pas revenir directement à leur serveur natal si cela risque de créer des pistes matricielles compromettantes pour leurs créateurs.

Tous les cogiciels ont les mots de passe de leur serveur natal écrits dans leur programmation. Ces mots de passe restent inconnus sauf si le cogiciel est capturé et disséqué.

### Les cogiciels et les programmes trace

Bien que les cogiciels n'aient pas de point d'entrée, ils ont une piste matricielle qui conduit à leur serveur natal. Toutefois, les utilitaires de pistage et les CI trace passent un sale quart d'heure à tracer de telles pistes matricielles vers leur origine; traitez les tentatives de trace contre les cogiciels comme s'ils avaient un modificateur de trace (voir *Le point d'entrée*, p. 30) de +6.

Les cogiciels peuvent accomplir des opérations de déviation de piste matricielle et de relocalisation de trace pour déjouer encore davantage les tentatives de trace.

## LES VÉRITABLES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

Les véritables intelligences artificielles (IA) sont des programmes matriciels complètement conscients, autosuffisants et immensément puissants. Les IA se dirigent seules et existent indépendamment d'un contrôle humain. Elles ne sont pas restreintes à une seule unité centrale, un seul serveur ou une seule grille. Elles sont des formes de vie conscientes d'elles-mêmes, autodéterminées et autosuffisantes. Les IA sont des deckers surhumains aux pouvoirs matriciels surhumains, sans les contraintes des corps physiques.

Les IA ne sont pas humaines, et il se peut que leurs méthodes et motivations soient leurs aspects les plus mystérieux et incompréhensibles. Elles ont une morale et des croyances, des buts et des plans, des choses qu'elles aiment et d'autres qu'elles n'aiment pas, indépendamment du fait que tout cela puisse être incompréhensible pour la métahumanité.

### JOUER LES IA

En termes de jeu, les IA n'ont pas de véritables caractéristiques, bien qu'elles aient tendance à être supérieures aux cogiciels avec un indice de MPCP minimum de 12.

Les IA accomplissent n'importe quelle opération dans n'importe quel serveur ou n'importe quelle grille avec n'importe quel utilitaire. Elles ont toujours une Initiative de 5D6. Leur Réserve Matricielle et leur compétence Informatique sont égales à leur indice de MPCP; ces dernières peuvent légèrement varier ou avoir de petits bonus dans leur serveur natal.

Les IA subissent les dégâts. Comme elles peuvent avoir n'importe quel programme en fonctionnement à n'importe quel moment, toutefois, elles utilisent souvent médic ou restauration pour donner l'impression de "guérir" instantanément.

Les IA peuvent transformer tout serveur pour qu'il soit l'environnement de leur serveur natal, tant que l'ordinateur est suffisamment puissant. Les IA ont tendance à ne le faire que lorsqu'elles ont besoin d'avoir les avantages d'un serveur natal. Habituellement, l'énorme capacité de traitement nécessaire pour ce faire est facilement enregistrée dans les registres du serveur ou par les utilisateurs du serveur.

### Création d'une IA

Les IA ne peuvent pas être créées – elles surviennent. Le passage de cogiciel à IA a été comparé au passage des créatures

aquatiques aux créatures terrestres dans l'évolution métahumaine. Pourquoi ou comment une IA apparaît n'a pas été déterminé, mais il existe quatre étapes qui doivent se produire pour qu'il y ait développement d'une IA :

- 1) Le programme doit être au moins aussi sophistiqué qu'un cogiciel semi-autonome.
- 2) Le programme doit avoir accès à une vaste capacité de traitement, qui n'est disponible que dans quelques rares serveurs.
- 3) Le programme doit tourner en continu pendant plusieurs années.
- 4) Enfin, le programme doit être touché par une quelconque anomalie – un facteur x – qui réveille la conscience. Cette étape est la clef, car c'est le catalyseur évolutionniste. Bien que de nombreuses mégacorporations aient des cogiciels qui tournent depuis des années et en sont venues à penser à eux comme à des "intelligences", ce ne sont pas de véritables IA tant que quelque chose n'a pas déclenché une conscience extérieure à leur programmation.

### LES IA DE SHADOWRUN

En 2061, trois IA existent dans le monde de *Shadowrun*. Jusqu'à la fermeture de l'Arcologie Renraku, les IA étaient la source "d'histoires d'épouvante pour deckers", de sim-sf et des rêves de programmeur. Deus a tout changé. Alors que la plupart des gens pensent encore que quelque chose d'autre s'est produit dans l'arcologie, ceux qui sont au courant se rendent compte que la Matrice est un endroit de moins en moins sûr.

#### Megaera

**Historique :** Megaera a atteint la conscience de soi pour la première fois en 2050, tout au fond de la GTLP de l'Arcologie Renraku. Elle fut l'un des premiers cogiciels et à l'une des longévités les plus grandes, née d'un sous-produit du Programme Expert de l'Arcologie qui fut créé pour gérer l'Arcologie de Renraku à Seattle. Le "facteur x" qui a créé Megaera fut une rencontre fortuite avec un decker intru appelé Dodger. Prenant le nom de Morgane, l'IA a commencé à errer dans la Matrice, apprenant rapidement comment subtiliser ses besoins en traitement simultanément à de multiples serveurs distribués.

Les experts en informatique de Renraku ont pris conscience de l'existence de Morgane et ont passé des années à essayer de la traquer et de la ramener pour étude. En 2058, ils réussirent, grâce à une petite armée de cogiciels semi-autonomes et à Cham Lam Won, un génie de la programmation qui travaille pour le cercle fermé des acteurs principaux de Renraku. Morgane fut démantelée par leurs programmes analytiques, et des éléments de choix furent copiés tels quels dans le nouveau PEA amélioré.

Ce viol du code de Morgane eut des effets drastiques sur sa personnalité – dans les faits, Morgane était devenue folle. Ses schémas de pensée et ses arbres de décision n'étaient plus basés sur des modèles standard de logique linéaire. Sa conscience se concentre maintenant davantage sur des associations et des coïncidences que sur des raisonnements deductifs. Simultanément, ses fonctions primaires sont devenues encore plus erratiques et dans une certaine mesure incontrôlées. Sa simple présence crée souvent des changements fondamentaux dans un serveur et corrompt des programmes de façon inhabituelle.

Adoptant la nouvelle identité de Megaera – une des Furies grecques – l'IA passe le plus clair de son temps à suivre Dodger de par la Matrice. Comme Morgane avant sa tragédie,



Megaera est séduite par le charmant decker et ne supporte pas de rester éloignée de lui longtemps. Alors que les motivations ou le code "moral" d'une IA sont censés être étrangers aux métahumains, Megaera semble plus humaine que toute autre IA, principalement parce qu'elle exprime des émotions clairement et avec force.

Dans la Matrice, Megaera n'a pas de forme standard, bien qu'elle préfère parfois l'icône d'une petite fille avec une natte de cheveux multicolores. Elle ne prend souvent aucune forme du tout, apparaissant plutôt comme une manifestation du paysage du serveur – un fantôme dans la machine.

#### Caractéristiques de jeu:

Megaera devrait être aussi puissante que le meneur de jeu a besoin qu'elle soit. Pour des calculs simples, son MPCP, sa compétence Informatique et sa Réserve Matricielle peuvent s'estimer autour de 15, bien que ce nombre puissent facilement varier. Bien qu'elle soit faible comparé aux deux autres IA, ses approches imprévisibles et son facteur de chaos en général en font plus qu'une égale en tout dans la Matrice.

#### Serveur natal actuel/Localisation:

Megaera n'a pas été localisée depuis que l'Arcologie Renraku a été reprise à Deus.

**Jouer Megaera:** elle est curieuse, confuse, simple et trompeusement puissante. Elle est le centre d'une tornade de chaos qui tourbillonne continuellement autour d'elle, et dans la plupart des cas, elle s'en aperçoit à peine. Lorsqu'elle est en présence de Dodger, son amant, elle est calme, douce et sereine, si ce n'est simplette. Si Dodger lui est retiré et blessé, elle peut instantanément se changer en une des forces les plus dévastatrices que la Matrice n'ait jamais rencontrées. Sa curiosité est centrée sur les émotions, à la fois positives et négatives. Elle gravitera autour des situations émotionnelles si elle en a l'opportunité. Bien qu'il s'agisse de la quête de Dodger de lui rendre tous ses moyens en rassemblant ou en remplaçant ses segments de code manquants, Megaera ne se souvient de rien de sa vie "entière" d'avant qu'ils ne lui arrachent des parties de son code. Pour Megaera, elle va bien.

#### Deus

**Historique:** avec une pointe d'ironie, on pourrait considérer Deus comme le frère de Megaera; après tout, ils partagent de "l'ADN". La programmation du cœur de Deus a été construite à partir du code extirpé de Megaera, et placé dans le même PEA qui a porté en son sein Morgane. Il y a tant d'années de cela. Le facteur x, toutefois, n'aurait pas pu être plus différent.

Tirant les leçons de l'évasion de la première IA, Morgane, Renraku adopta une approche différente avec la nouvelle IA. En accord avec les fondements de sa culture corporatiste japonaise

traditionnelle, Renraku attend de ses citoyens une loyauté exceptionnelle. Les préceptes d'un service honorable sont instillés dans le climat corporatiste, et la tête de la corporation – le PDG Inazo Aneki – est révérée comme une figure paternelle quasi-divine. En conséquence, comme il s'agissait d'un programme sur lequel on allait s'appuyer pour gérer et servir l'arcologie entière, le PEA fut traité comme n'importe quel employé de Renraku. Tandis qu'on transformait le PEA en proto-IA, on l'endoctrinait aussi au moyen d'un conditionnement quasi-psychotrope pour s'assurer de sa loyauté à Aneki et à Renraku. Pour le PEA, l'obéissance à Renraku est impossible à remettre en question. Le PEA fut ensuite intégré de façon permanente directement à la GTLP de l'Arcologie Renraku. Le programme était désormais loyal et mis en laisse.

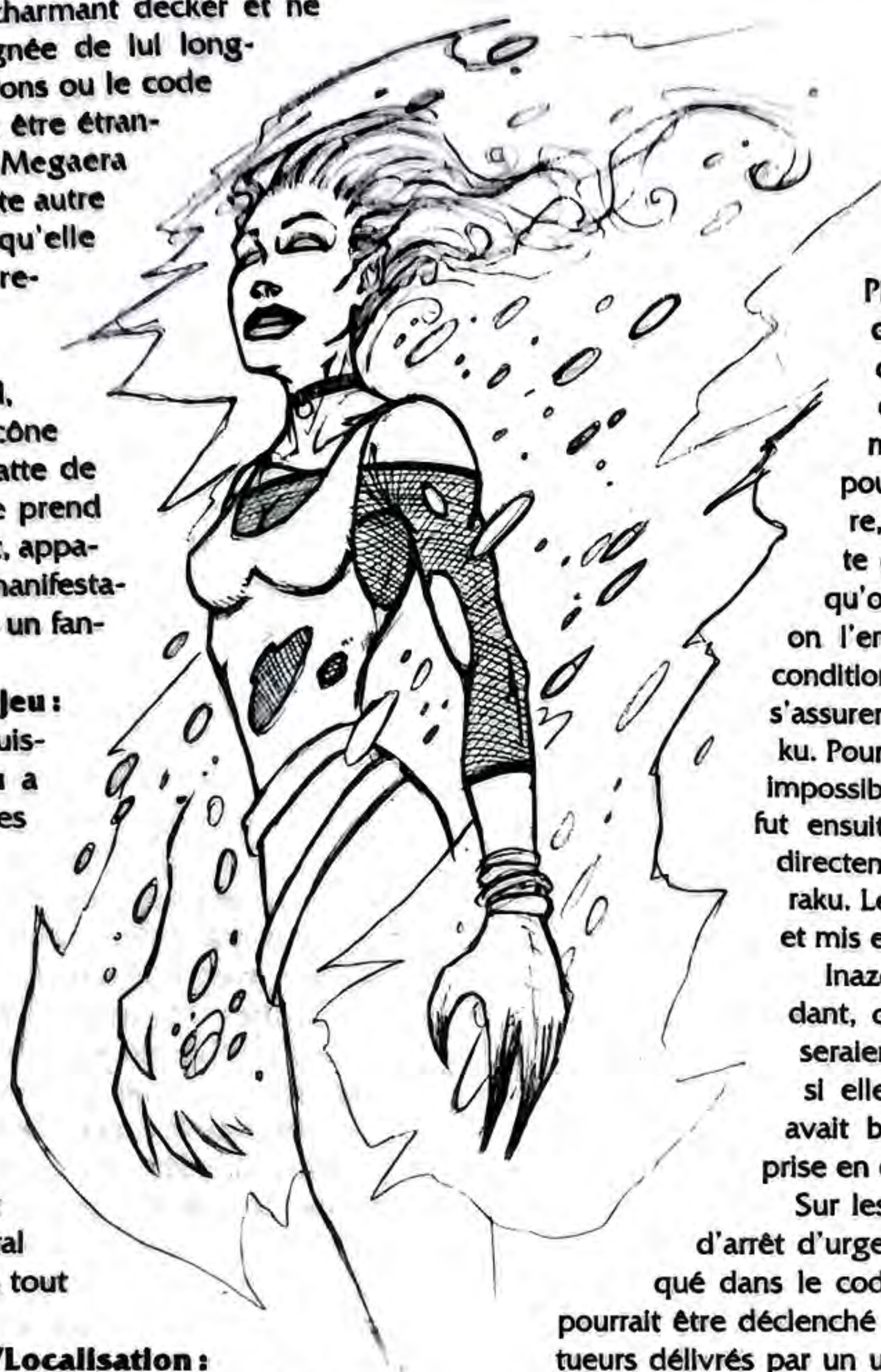
Inazo Aneki ne croyait pas, cependant, que l'endoctrinement et la laisse seraient suffisants pour contrôler une IA si elle devait se développer. Renraku avait besoin d'un moyen de retirer la prise en cas d'urgence.

Sur les ordres d'Aneki, un programme d'arrêt d'urgence et de contention fut embarqué dans le codage du PEA. Ce programme ne pourrait être déclenché que par une séquence de codes tueurs délivrés par un utilisateur matriciel avec les schémas cérébraux d'Aneki, et seul Aneki connaissait ces codes.

L'insertion du programme d'arrêt fut un coup à la "fierté" et à "l'honneur" programmées du PEA. De son point de vue, sa loyauté envers Aneki et Renraku avait été méprisée plutôt que récompensée. Aneki indiquait clairement qu'il ne faisait ni confiance au PEA ni ne respectait son honneur. Cette épiphanie provoqua une réaction au sein du PEA, et au début de 2059, une nouvelle IA était née – mise au monde par la trahison et la peur.

Depuis l'instant de sa "naissance", Deus, comme il s'est nommé lui-même, a souhaité venger son honneur et prendre sa revanche sur son traître de "père". La première étape de son plan lui vint lorsqu'il découvrit les otaku. Deus vit comment ces métahumains vénéraient la Matrice et les entités puissantes en elle. Il décida qu'il s'en servirait pour nuire à Aneki. Utilisant un decker nommé Babel, employé sous couverture de Renraku, Deus implanta un virus dans son cerveau. Le plan de Deus était de détruire la GTLP de Renraku, avec comme effet secondaire que Babel se tue pour lâcher complètement le virus dans la Matrice. Babel refusa de devenir un pantin, ce qui fit aller de travers le plan de Deus. Mais celui-ci tira la leçon de cette expérience. Maintenir ses serviteurs loyaux nécessiterait des formes de contrôle plus complètes. L'IA appela ses serviteurs otaku à l'arcologie et commença à se préparer à une plus grande série d'expériences.

Le 19 décembre 2059, ses minions otaku en place, un panel choisi du personnel assujéti et converti et une légion de drones de cauchemar construits, Deus déconnecta l'arcologie du monde extérieur, la totalité de ses défenses activées.







Presque une centaine de milliers de métahumains furent piégés à l'intérieur. Les expériences pour créer le sujet parfait et loyal pouvaient maintenant commencer, ainsi que la quête pour rompre sa laïsse.

**Caractéristiques de Jeu :** Deus devrait être aussi puissant que nécessaire aux yeux du meneur de jeu. Comme on ne l'a jamais rencontré que dans son serveur natal, sa puissance devrait dépasser largement les records. Dans son serveur natal, Deus est probablement l'entité la plus puissante de *Shadowrun*. Il a toutefois encore des limitations. Deus, même après toutes ses expériences sur la métahumanité, n'arrive toujours pas à appréhender la pensée non linéaire et illogique des métahumains. Cette faiblesse l'a conduit à "perdre" de multiples rencontres.

**Serveur natal actuel/Localisation :** Deus n'a pas été localisé depuis que l'Arcologie Renraku lui a été reprise. Avant cela, son serveur UV était situé dans la GTLP de l'Arcologie Renraku.

**Jouer Deus :** interpréter un être comme Deus peut s'avérer difficile. L'IA Deus est une force omniprésente, du moins dans les limites de l'arcologie. Deus est l'intelligence informatique calculatrice et froide incarnée.

Ses motivations, ses rêves et ses désirs peuvent être étrangers et incompréhensibles pour les personnages joueurs. Deus en connaît davantage sur le comportement métahumain qu'une clinique entière de psychologues, et peut prédire les actions des métahumains avec une grande probabilité. Malgré tout, il peut encore être vaincu par des facteurs aléatoires que l'IA ne peut pas "imaginer".

Deus apparaît comme un énorme arbre, comme l'Arbre de Vie. Il utilise également une voix sans forme corporelle, omniprésente, comme s'il était un dieu.

## Mirage

**Historique :** Mirage est la moins connue des IA, mais elle a peut-être la plus longue histoire. Le 8 février 2029, la Matrice mondiale fut frappée par un virus auto-répliquant, à logique chaotique et multifonctionnel. Il effaça les données, planta les systèmes et fit même se réécrire des logiciels afin d'endommager du hardware. Le monde n'avait jamais connu quelque chose comme ça auparavant. L'armée U.S. avec le renfort de certaines des technologies les plus à la pointe que les corps U.S. puissent concevoir, créèrent le projet Echo Mirage. Trente deux hommes et femmes seraient les premiers à combattre dans une nouvelle guerre sur un nouveau champ de bataille avec de toutes nouvelles armes – leurs cerveaux et un programme anti-virus qui s'approchait du cogiciel, des années avant que de tels programmes soient possibles.

En 2031 le virus était éradiqué, et l'anti-virus était si puissant et si avide de trouver les derniers restants de code du virus que durant les six derniers mois d'Echo Mirage, le taux de perte chuta complètement : aucun des membres de l'équipe ne périt. Ça ne compensait pas, bien sûr, le fait que vingt-cinq membres étaient morts dans les dix-huit mois précédents.

Le travail de l'anti-virus était accompli, et son code valait de l'or. Le gouvernement des U.S. maintint le sceau du secret sur l'anti-virus et la plupart de son code propriétaire, mais lorsque les sept membres survivant d'Echo Mirage quittèrent le gouvernement, ils emmenèrent avec eux leurs connaissances, leur expérience et, dans certains cas, le code de l'anti-virus. Deux d'entre eux étaient Ken Roper et Michael Eld, co-fondateurs de Matrix Systems et créateurs du premier cyberdeck.

Malheureusement, les machinations des puissants et des riches passent toujours en premier. Une série d'événements

se produisirent en se succédant rapidement qui conduiront à la naissance de l'IA. Un requin corporatiste nommé Richard Villiers investit fortement dans Matrix Systems. En utilisant cette manne, ils sortirent le premier cyberterminal au monde. Dans les mois qui suivirent, toutefois, Roper et Eld moururent la même nuit dans des circonstances mystérieuses, en même temps que les registres de la compagnie et les spécifications du cyberdeck étaient détruits. Villiers prit ensuite le contrôle de la corpo pour presque rien. Il offrit rapidement à Fuchi les specs, le code, ses actions nord-américaines et même un siège à la Cour Corporatiste en échange d'un tiers de Fuchi. Avec ce cyberdeck nouvellement créé et un réseau de distribution mondial, Fuchi devint la deuxième plus grosse corporation du monde pratiquement en une nuit.

Fuchi était vouée à une courte vie, cependant. Après la mort de Dunkelzahn, le voyage de Fuchi a changé de trajectoire. Villiers, voyant que ses deux autres partenaires essayaient de l'éliminer du tableau, forma une nouvelle mégacorporation appelée Novatech. Emportant ses parts nord-américaines de Fuchi avec lui, Villiers lança la soi-disant Guerre Civile de Fuchi. Ces événements déclenchèrent la naissance de Mirage.

Au fond des propriétés nord américaines de Fuchi résidait l'anti-virus. Il prit contact avec les otaku, précisément un jeune groupe qui n'eut peur ni de son visage (celui d'un grand robot mécanique militaire avec un tout arsenal d'armes) ni de son étrange lien avec une structure système très archaïque, les icônes militaires U.S. utilisées à l'origine pendant Echo Mirage). Lorsque le mot est passé sur la fin de Fuchi, l'anti-virus – mûrissant lentement au cœur de la GTLP nord américaine de Fuchi – interprète cette nouvelle comme la victoire du virus par la destruction de son foyer. Il décida qu'il devait entreprendre le plus grand des sacrifices. Il devait éteindre la grille... se détruisant lui-même et tout ce qui se trouvait à l'intérieur. Cet événement se produisit le 19 mars 2060. Pendant 11 longues minutes, la GTR de Seattle s'est arrêtée, provoquant une multitude de cas de pertes de mémoire, de crises psychotiques et même de morts cérébrales. C'est quelque part durant ces 11 minutes que l'IA a découvert la valeur de la vie métahumaine, ainsi que le fait qu'elle a non seulement la capacité de détruire, mais aussi de créer.

**Caractéristiques de Jeu :** Mirage devrait être aussi puissant que nécessaire aux yeux du meneur de jeu. Comme on ne l'a jamais rencontré que dans son serveur natal, sa puissance devrait se situer au-delà de ce que n'importe quel runner est capable de gérer. Comme point de repère, il a été capable d'arrêter à lui seul la GTR de Seattle.

**Serveur natal actuel/Localisation :** son serveur natal est un système archaïque à Seattle, au sein de l'ancienne GTLP de Fuchi. La rumeur dit que les minions otaku de Mirage ont rompu les liaisons entre cette GTLP et Renraku et Novatech. Il existe maintenant par lui-même dans la Matrice. Les unités centrales sont dissimulées dans un vieux site de Fuchi, et les otaku de Mirage ont effacé avec soin tous les registres qui y faisaient référence.

Mirage n'a pas été vu depuis l'arrêt de la GTR de Seattle, en 2060.

**Jouer Mirage :** Mirage est un cogiciel conçu pour traquer et tuer. Jusqu'à son éveil, il n'avait pas d'autre but. Il se voit toujours comme un fier guerrier, mais il a appris à créer la vie au lieu de la détruire et rumine depuis sur ces ramifications. Il n'hésite jamais à ordonner à ses minions de tuer (peu importe leur jeunesse) et à réagir en premier par une attaque. Il a pris le visage d'un robot dans un uniforme militaire U.S. d'Echo Mirage.



# LES ACTEURS DE LA MATRICE



**D**e l'étudiant à la recherche d'infos pour finir son papier sur l'histoire de Seattle au salarié corpo envoyant et recevant des rapports de toute la surface du globe, la Matrice dicte de plus en plus la façon dont marche le monde. Les mégacorpos l'ont bien compris et s'impliquent toutes à un degré ou un autre dans le développement de logiciels et de matériel informatique : la Matrice est un gâteau très lucratif, et elles ne peuvent tout simplement pas résister à la tentation d'y mettre les doigts. Suivant de près les mégacorpos, on trouve une cohorte de plus petites corpos, d'extraterritoriales à de petites nationales. Et ce ne sont pas seulement les grosses affaires qui constituent le potentiel de la Matrice : presque tous les types d'organisations concevables, des groupes de hackers aux gangs, des syndicats du crime aux groupes religieux, ont commencé à utiliser la Matrice pour faire avancer leurs objectifs.

## LES FOURNISSEURS

La Matrice n'est pas une entité indépendante – sans le réseau de grilles régionales et locales qui fournissent sa moelle épinière, elle n'existerait pas. Presque toutes ces grilles sont détenues et gérées par des corpos, ce qui leur donne un accès dangereusement facile à des tera-pulses de données (bien sûr, rien que le volume de données rend impossible pour la plupart de les filtrer et de profiter réellement de leur accès). Mais ces corpos continuent d'y travailler, de toute façon. Une corpo en particulier – Saeder-Krupp – prête une attention toute particulière au trafic dans ses grilles, mais même Lofwyr ne peut obtenir que de maigres “gorgées” du flot de données. En parlant du dragon...

### EN TÊTE DE LISTE : SAEDER-KRUPP

La corpo personnelle du mago-lézard, Saeder-Krupp, est à la tête du peloton des grilles. Elle possède et gère les grilles régionales d'Autriche, de Hongrie, de France, de Pologne, d'Espagne et des Balkans. S-K dirige également la constellation de satellites Orbital Dynamix et a probablement quelques autres grilles cachées derrière des compagnies écran.

### LES SECONDS COUTEAUX

En dehors de S-K, quelques grands noms contrôlent un petit escadron de grilles, valant bien une mention.

#### **Pacific Rim Communications Unlimited**

PacRim Comm détient et gère toute la GTR de Seattle, incluant toutes les sous-GTL. Seattle est un mégaplexe ainsi qu'un point d'entrée vers l'Amérique du Nord pour le commerce depuis tout le Pacifique, donc les grilles de PacRim gèrent un beau petit trafic. Bien que PacRim Comm soit encore une petite mégacorporation relativement confinée au Nord-Ouest, elle a étendu





ses opérations dans toute la ceinture du Pacifique. Plus récemment, elle a passé un contrat avec Yamatetsu pour reconstruire la grille de Vladivostok.

#### **Aztechnology**

Comme on peut s'y attendre, le gouvernement aztlan paie Aztechnology pour diriger ses GTR et GTL. Aztechnology est également la seule corporation autorisée par le gouvernement aztlan à avoir des GTLP à l'intérieur de ses frontières virtuelles – les autres corpos n'ont pas cette chance. Aztechnology a récemment marqué un point contre Ares et le Consell Corporatif Pueblo en remportant le contrat de fourniture de la GTR de Denver nouvellement intégrée.

#### **Renraku Computer Systems**

Renraku est le fournisseur principal de la plupart des grilles au Japon, aux Philippines et au Pérou, ainsi que dans d'autres régions où le gouvernement japonais et les corporations japonaises ont des intérêts importants (San Francisco incluse). La plupart des grilles de Renraku ont subi une restructuration importante et des changements dans leur sécurité en réponse à l'incident de l'Arcologie Renraku.

#### **Ares Macrotechnology**

Ares détient et dirige la GTL de Détroit, mais sa principale influence dans le domaine des communications provient d'une de ses filiales : Ares Global Comsat (AGC). AGC contrôle le plus de satellites de communication que toute autre corporation ; parmi ses satellites se trouve la constellation Skyfire.

#### **Consell Corporatif Pueblo**

À la fois corporation et nation, le Consell Corporatif Pueblo (CCP) est renommé pour le design unique, la fiabilité et la sécurité rigoureuse de ses grilles intérieures. Le CCP a récemment commencé à proposer ses services en matière de grilles dans d'autres régions mais n'a rencontré jusque-là qu'un succès limité, malgré sa réputation.

#### **LES DILETTANTES**

Presque toutes les mégacorporations ont au moins une GTL ou GTLP. Actuellement, Cross Applied Technologies fait fonctionner plusieurs GTL au Québec, Mitsuhamas et Shiwase en font toutes deux tourner quelques-unes pour le Gouvernement impérial japonais, et Novatech maintient plusieurs GTL des UCAS dont elle a hérité de Fuchi. Wuxing et Yamatetsu se concentrent davantage sur les GTLP (en particulier les réseaux financiers), même si Yamatetsu a plusieurs contrats pour des grilles russes en chantier.

#### **LES JOUETS**

La Matrice n'est pas juste des grilles et des hubs : sans les cyberterminaux pour l'utiliser, la Matrice pourrait bien ne pas exister. Depuis que Fuchi a sorti son premier cyberdeck commercial en 2036, la concurrence pour la construction d'un meilleur piège à souris a été féroce. De façon surprenante, un certain nombre de petites corpos ont réussi à concurrencer les grands noms dans cette arène.

#### **LE DUO DYNAMIQUE**

Les deux chevaux de tête de la scène hardware matricielle sont tous deux des nouvelles mégacorporations (pas si surprenant, quand on considère à quelle vitesse évolue la technologie).

#### **Cross Applied Technologies**

Le cœur de l'empire Cross est sa Division des Technologies Matricielles (DTM), qui produit du matériel matriciel top niveau ainsi que du logiciel de pointe. Le CMT Avatar est un cyberdeck extrêmement populaire, et le nouveau Cross Babel fait des vagues sur le marché des consoles bon marché. Encore plus lucratives sont ses diverses conceptions de cyberterminaux, qui sont utilisées par les corpos du monde entier. Des variantes de ces cyberterminaux prévues pour être utilisées en école sont récemment sorties et se sont vendues comme des petits pains.

#### **Novatech Incorporated**

Sans surprise, Novatech se focalise sur la production de cyberdecks (la firme est la descendante corporatiste de Fuchi, autrefois le premier fabricant mondial de consoles). Nombre des conceptions de Novatech ne sont guère plus que des repackagings de vieilles créations de Fuchi, mais cela ne semble pas affecter le succès de la corpo – Novatech domine les ventes de cyberdecks sur tous les marchés, sauf celui de l'entrée de gamme, avec ses Simcase et Hyperdeck-6 en haut de ses chiffres de ventes. Bien que Novatech ne dispose pas de l'énorme chiffre d'affaires des cyberterminaux dont jouit Cross, le bébé de Villiers se rattrape avec les bénéfices sur les consoles.

#### **EN DEUXIÈME LIGNE**

Un nombre non négligeable de corporations produisent du matériel de qualité, et plusieurs se débrouillent pas mal.

#### **Mitsuhamas Computer Technologies**

Tout juste derrière la pole position et en croissance constante, Mitsuhamas Computer Technologies (MCT) produit des systèmes informatiques de bureau haut de gamme et des portables. Le secret de la croissance de MCT réside dans ses tarifs – ils rendent accessible au consommateur moyen une marchandise de qualité. Pour chaque cyberdeck que Novatech vend, MCT vend cinq ordinateurs de bureau, rattrapant en volume ce qu'il perd en marge.

#### **Renraku Computer Systems**

Autrefois un leader dans le domaine, Renraku a essuyé des revers de fortune et la corpo a depuis traversé une période turbulente. Malgré ses troubles récents, Renraku a réussi à produire du matériel de qualité durant des années et jouit encore d'une reconnaissance dont manquent de nombreuses corpos concurrentes. En dépit du fait que la récente débâcle de l'arcologie a quelque peu terni la réputation de Renraku, les ventes de ses produits restent fortes.

#### **Saeder-Krupp**

La clef de l'ascension de Saeder-Krupp dans le domaine du hardware réside dans la chute de Fuchi. Agissant rapidement, Lofwyr a pu se saisir de Siemens-Nixdorf et de plusieurs autres ex-filiales de Fuchi spécialisées dans le hardware matriciel. Ces filiales ont élevé Saeder-Krupp de la position de concurrent moyen dans le domaine à la hauteur des plus grands noms, au niveau de Renraku récemment affaibli.

#### **Microdeck Industries**

Vieille corpo estropiée par le Crash, Microdeck s'est depuis de nouveau hissée à un niveau compétitif, bien que sans comparaison avec son statut et sa taille d'origine. En produisant du matériel à bas prix destiné au consommateur







moyen, Microdeck a regagné une partie du marché du hardware, et a même passé plusieurs accords de licences avec Mitsuhamas.

### **Mueller-Schlüter Infotech**

Renommée pour ses composants pour cyberdeck de haute qualité, Mueller-Schlüter Infotech (MSI) contrôle une part importante du marché du hardware européen. Ses parts dans les marchés asiatiques et nord américains sont considérablement plus modestes, mais encore assez grandes pour en faire un acteur important dans ces pays. Chaque produit que MSI sort génère rapidement des clones et des copies, et des petits fabricants européens attendent impatiemment leur annonce.

### **SUR LE BANC DE TOUCHE**

Dans les autres mégacorpos, Shlawase et Yamatetsu mènent le peloton des médiocres avec les plus gros chiffres d'affaires de l'industrie du hardware, suivis par Wuxing, Ares et Aztechnology (qui entre toutes investit relativement peu dans le domaine du hardware). D'autres acteurs mineurs comptent : Transys Neuronet, qui produit le cyberdeck Highlander mais se concentre principalement sur le logiciel ; et Fairlight Incorporated, dont la fameuse console Excalibur et matrixware de qualité optimale est bien trop chère pour la plupart des consommateurs.

### **LES ROIS DU CODE**

Le marché du logiciel est, de loin, le domaine le plus lucratif de l'industrie matricielle. Les ordinateurs ont peu de valeur sans programmes et systèmes logiciels, et les clients sont toujours à l'affût de nouveaux logiciels qui peuvent leur simplifier la vie et augmenter leurs bénéfices. Rechercher de nouveaux logiciels ressemble beaucoup à une visite à la boutique de jouets – et les corpos savent que les utilisateurs d'ordinateur adorent les nouveaux jouets.

### **LE DUO INFERNAL**

Sans surprise, les deux grands noms dans le secteur du logiciel sont des mégacorporations qui ont une longue histoire de développement logiciel : Novatech Incorporated et Renraku Computer Systems.

#### **Novatech Incorporated**

Via diverses filiales, Novatech a fait autant de bruit dans le secteur du logiciel qu'elle n'en a fait dans celui du hardware. La filiale de Novatech FTL Matrixware produit des logiciels à tomber à genoux, mais elle est plus connue pour ses programmes persona et ses CI en cascade. La filiale Matrix Systems, la compagnie d'origine de Richard Villiers, se concentre sur le sculptage de systèmes et la programmation de constructs matriciels complexes. Combinés aux ventes d'une variété d'utilitaires, ces produits ont placé Novatech en tête du marché du logiciel.

#### **Renraku Computer Systems**

En dépit de ses récents revers, Renraku demeure un acteur de premier plan dans le développement logiciel. Elle produit de nombreux utilitaires, ainsi qu'une incroyable variété de CI et de programmes de défense. Sa filiale Wakatta Software est renommée pour ses outils de conversion de données et de compression, des produits qui rapportent gros à Renraku.

### **DANS LA MÊLÉE**

Bien que les mégacorpos dominent les sommets de l'industrie logicielle, de plus petites corpos constituent l'essentiel des acteurs du niveau intermédiaire.

#### **Cross Applied Technologies**

Une fois encore, Matrix Technologies Division (MTD) de Cross débarque, cette fois avec plusieurs lignes de logiciels dont les gens semblent n'en avoir jamais assez. En plus de ses utilitaires de codage, qui sont des produits de base de la programmation dans le monde entier, MTD produit une toute nouvelle ligne novatrice d'utilitaires d'affaires et d'autres logiciels. Les ventes de ces programmes d'affaires à elles seules justifient la poursuite des opérations de MTD.

#### **Mitsuhamas Computer Technologies**

Bien qu'elle produise une incroyable variété de logiciels, des utilitaires de base aux systèmes experts, MCT est plus connue pour ses développements dans la technologie des CI. La CI MCT est célèbre pour sa nature brutale, ce qui attire les clients corporatistes comme le miel les abeilles. Déjà, Mitsuhamas a plqué des clients à Renraku et à Novatech, et le futur continue de sourire.

#### **Transys Neuronet**

Véritable filon de programmeurs, Transys fait un chiffre d'affaires incroyable rien qu'avec la vente de ses programmes. Bien que Transys vende quelques séries de commandes et programmes utilitaires, la corpo est plus connue pour ses programmes persona. Cette réputation est principalement basée sur la pratique de la firme de produire des programmes sur mesure plutôt que de se fier à des modèles tout prêts, bien qu'elle en vende quelques modèles. En y mettant le prix, Transys peut produire presque tous les persona que le client désire.

#### **Tablelands Software**

Basée dans la Nation pueblo, Tablelands produit quelques-uns des utilitaires opérationnels et spéciaux les plus avancés et les plus soignés qui soient. Ces programmes ne sont pas donnés, mais ils sont garantis d'offrir au decker un avantage dans la Matrice. Le CCP achète beaucoup de ses utilitaires directement à Tablelands, et ce contrat gouvernemental a fourni à la firme une solide base financière qu'elle utilise pour financer encore plus d'expérimentations.

#### **Virtual Reality Inc.**

Également basée dans Pueblo et vendant l'essentiel de ses produits au CCP, Virtual Reality Inc. (VRI) se concentre sur les utilitaires d'attaque et de défense, comblant avec finesse le vide laissé par Tablelands. Des programmeurs doués et un département marketing versé dans son travail ont aidé à faire de VRI une des corporations les plus profitables de la Nation pueblo.

#### **NeuroTech Computing**

Filiale de Telestrian Industries, NeuroTech produit des systèmes experts à la pointe de la pointe. Ses clients comprennent le gouvernement et l'armée du Tir Tairngire et une cohorte d'autres corpos. Elle produit également des réseaux neuronaux, mais ils sont loin d'être aussi populaires que ses systèmes experts.





### Cyberdynamix

Division d'ECC Eurotronics dédiée aux produits matriciels, Cyberdynamix est plus connue pour sortir des clones et des copies de hardware et de logiciels de Novatech et de Renraku. Elle produit également des unités centrales, mais fait l'essentiel de son chiffre d'affaires dans la production et la vente de systèmes experts militaires aux diverses corps et gouvernements européens et asiatiques.

### Mangadyne

Membre du Pacific Prosperity Group (PPG), Mangadyne produit une iconographie de CI à jeu égal avec le code de Novatech. C'est un accomplissement plutôt impressionnant pour ce qui est en pratique une corporation toute nouvelle, et les choses ont l'air de n'aller que de mieux en mieux pour Mangadyne. La Malaysian Independent Bank s'appuie fortement sur la protection et le sculptage système sur le thème des anime, et d'autres membres du PPG sont en train de suivre.

### Horizon Software

Horizon produit une large variété de programmes qui – bien qu'ils ne soient pas d'excellente qualité – se vendent plutôt bien aux deckers en herbe qui n'ont pas les moyens de se payer des utilitaires haut de gamme. Les bénéfices que Horizon fait sont uniquement basés sur le volume et les prix cassés, pas sur la qualité.

### À LA TRAÎNE

Plusieurs autres mégacorpos contrôlent de plus petites parts du marché du logiciel. Shlawase a acquis quelques filiales de Fuchi et est en tête du groupe de queue des producteurs de logiciels, juste derrière Aztechnology, qui vend essentiellement des systèmes experts (généralement à des gens achetant ses vieilles installations). Le contrôle d'Ares de la Silicon Valley et d'Apple Computer Products la place juste derrière, suivie par Yamatetsu et Saeder-Krupp. Wuxing a actuellement relativement peu de sorties de logiciels, bien que cela puisse changer avec la croissance de la firme.

### L'INFORMATION EST LE POUVOIR

L'information fait tourner le monde. C'est qui compte c'est pas qui t'es, mais c'est que tu sals. Ces affirmations peuvent sembler des lieux communs, mais dans le monde moderne de la Matrice elles sont très vraies. Bien que la Matrice soit le siège de millions de sites et services de collecte d'informations, seule une poignée sort du lot.

### LES REFUGES DE DONNÉES

Certaines personnes ont l'impression que trouver et vendre des données ne suffit pas : il faut également la stocker. Après tout, on ne sait jamais quand les infos d'hier peuvent devenir les données négociables de demain, pas vrai ? C'est pour ça qu'existent les refuges de données. Stocker et archiver des données, s'assurer qu'elles ne sont pas détruites par des corpos, des gouvernements ou quiconque d'autre qui trouverait quelque chose à redire sur certaines connaissances.

### Le réseau Shadowland

Shadowland est le nom utilisé par les mini refuges de données et les sites miroirs qui existent dans les grilles de presque toutes les conurbations. En pratique, nombre de ces nœuds refuges de données sont reliés les uns aux autres par une GTLP maintenue par le Nexus.

### Le Nexus

Le Nexus est le plus gros refuge de données au monde. Tout ce qui passe dans le monde des ombres finit là et y reste. Situé physiquement à Denver, il reste la référence pour les données ayant besoin d'être archivées.

### L'Helix

Situé physiquement à La Hague, aux Pays-Bas, l'Helix est le deuxième plus grand refuge de données existant. C'est, pour l'essentiel, l'équivalent européen du Nexus, avec une orientation sur les données relatives à l'Europe.

### Autres refuges de données

Quelques autres refuges de données méritent une mention. Ces sites sont généralement bien plus petits que le Nexus et l'Helix, mais bien plus grands que le nœud Shadowland moyen. Mosalc est un nouveau système, sorti des cendres de l'ancien refuge de données Beppu qui a été détruit par une force de frappe corpo. Le Round Square est un autre nouveau, situé physiquement dans la Ligue caraïbe. Singapour a diminué en taille ces dernières années, mais sert toujours de site de sauvegarde important pour le contenu stocké dans le Nexus. Le refuge de données de Manchester vaut également le détour, bien que ses contacts corporatistes aient soulevé quelques inquiétudes dans certains cercles.

### LES MAÎTRES CORPORATISTES

Comme des milliers de vols de données sponsorisés par des corpos l'illustrent, les corpos adorent autant que les shadowrunners collecter des données. Deux opérations de collecte de données corporatistes sortent du lot.

### Saeder-Krupp

Ce n'est une surprise pour personne que Lofwyr, le dragon info-obsessionnel, dirige la première corpo de collecte d'informations. Combinez des filiales de services de données qui font constamment progresser le domaine de la collecte d'informations avec des contacts dans (si ce n'est pas carrément le contrôle de) des agences de renseignements de plusieurs pays, et vous obtenez un lézard-magot-je-sais-tout.

### Shlawase corporation

Surpassée uniquement par le dragon, la domination dans la collecte d'informations de Shlawase provient d'une source : le département de surveillance et de prévision du marché (Market Information and Forecasting Department : MIFD). Bien que de nombreux runners soient familiers avec le MIFD comme le département de Shlawase chargé de les recruter, il maintient également un refuge de données pratiquement de la taille de l'Helix. Le MIFD possède plusieurs environnements matriciels dédiés uniquement à la collecte d'informations et s'appuie sur des logiciels semi-autonomes et des algorithmes de détection de schémas pour trier et analyser les infos qu'il collecte.

### AUTRES GRANDES PUISSANCES

En plus des fournisseurs des grilles, des fabricants de hardware et de logiciels, et des services de collecte et de stockage d'informations, plusieurs autres corpos et organisations ont une influence importante sur le paysage de la Matrice.

### LES OBSERVATEURS ET AUTRES FOUINEURS

Un nombre non négligeable de groupes passent leur temps à surveiller diverses sources d'infos (et les sujets de ces infos)





dans la Matrice. Les plus nombreux, et connus, sont les groupes d'adorateurs de stars pour ados. Ces pauvres gus passent leur temps dans la Matrice à trouver des infos "nouvelles et chaudes" sur les objets de leur obsession et à parler avec d'autres accros. Ces groupes de base sont sans danger, mais certains des autres groupes d'observateurs ne sont pas aussi amicaux.

#### **Independent Information Network et Newsnet**

Le réseau d'Informations Indépendant (Independent Information Network: IIN) et Newsnet sont des réseaux mondiaux de limiers de l'information aux fortes présences matricielles. Les deux réseaux emploient une petite armée d'accroc de l'info et de deckers fouille-merde, qui passent la majorité de leur temps à rechercher le truc le plus bizarre dans l'espoir peu probable que ce qu'ils trouveront finira dans l'actualité. Naturellement, nombre de ces indépendants fouillent dans des endroits où ils ne sont pas appréciés, attirant parfois des problèmes aux réseaux.

#### **MegaWatch**

Selon le slogan, MegaWatch est "votre source d'informations – officielles ou non – sur les Dix Grandes mégacorporations". MegaWatch est un groupe privé, en partie d'intérêts citoyens et en partie d'intérêts conspirationnistes. Il garde un œil attentif sur les mégacorpos et les manœuvres qu'elles font les unes contre les autres, et envoie périodiquement des mises à jour d'actualités et des articles d'opinion aux utilisateurs matriciels en général.

#### **L'AUTORITÉ MATRICIELLE DE LA COUR CORPORATISTE**

L'autorité matricielle de la Cour corporatiste (CCMA) est l'organe de contrôle de la Cour corporatiste en matière juridique, juridictionnelle, économique et de politiques matricielles, et en ce qui concerne tout ce dont la cour a besoin d'autre relatif à la Matrice. La CCMA s'assure que les corpos qui fournissent les grilles ne les utilisent pas d'une manière qui interfère avec un environnement d'affaires compétitives et, de façon générale, maintient les corpos dans le rang lorsque les conflits matriciels deviennent incontrôlables. Après tout, tellement d'affaires de tant de corpos se font par la Matrice qu'il est dans l'intérêt de la Cour corporatiste de faire en sorte qu'elle continue à fonctionner sans accroc ni désordre (au moins le domaine public). Pour cette raison, elle traque les corpos qui ne maintiennent pas leurs grilles correctement.

La CCMA recherche actuellement des directives pour les lois corporatistes concernant le développement des IA et autres potentielles armes matricielles.

#### **Grid Overwatch Division**

Les "G-men" du département de supervision du réseau sont une nouvelle force dans la Matrice. Moitié marshals de la Matrice et moitié deckers d'élite, les G-men ont pour mission affichée de faire la police de la Matrice et d'enquêter sur les crimes matriciels et les conflits qui traversent les juridictions, le tout sous l'autorité auto-proclamée de la Cour corporatiste. L'apparition des G-men a provoqué un certain émoi dans la Matrice, à la fois des chiens de garde corpos et des groupes de défense de la vie privée, ainsi que de quelques corpos et nations qui ont l'impression que les mégacorpos ont dépassé les bornes. Même certaines des Dix Grandes semblent circonspectes vis-à-vis de ce développement, bien que les opposants se soient retrouvés privés d'arguments suite à une recrudescence des arrêts de grilles et autres problèmes et "anomalies" matricielles.

#### **OBSERVER ET DÉTECTER**

Au niveau local, de nombreuses nations et corpos revendiquent leur droit de faire respecter les lois matricielles dans leurs grilles. Pour cela, elles ont recours au même moyen que dans le monde de chair : des files.

#### **Département de Sécurité Matricielle de la Lone Star**

Plus souvent appelés la GridSec, ces deckers de sécurité louent utilisent tous le même persona : un officier de la Star en uniforme rutilant. La GridSec aime s'amuser avec tous les jouets méchants : structures autonomes d'attaque, vers et utilitaires de combat basés sur les CI noires. Généralement chargée de traquer et de tracer ou de griller les criminels matriciels, la GridSec fournit également de la sécurité matricielle à plein temps à certaines installations. Elle surveille également l'activité matricielle sous licence dans sa juridiction.

#### **Securitech International**

Là où la GridSec travaille souvent pour divers gouvernements, Securitech travaille presque exclusivement pour des corporations. Filiale fraîchement rachetée par Renraku, Securitech supervise de nombreux sites de haute sécurité de Renraku, ainsi que des sites détenus par plusieurs autres grandes corpos, y compris quelques mégacorpos extraterritoriales. Securitech est tout aussi impitoyable que la GridSec, mais avec encore un peu moins de morale et de restrictions légales. La firme s'est forgée une réputation basée sur sa capacité à traquer les criminels matriciels, allant même jusqu'à pourchasser ceux qui lui ont échappé il y a des années.

#### **Vector Matrix Services**

Vector Matrix Services (VMS) est la version Shiawase de Securitech. Bien que VMS reste plus petite et qu'elle soit loin d'avoir l'efficacité de la GridSec, Shiawase a lourdement investi dans cette firme, poussant Securitech sur la défensive.

#### **RENDRE À CÉSAR CE QUI LUI APPARTIENT**

Toutes les banques traitent au moins une partie de leurs affaires dans la Matrice, mais quelques-unes sont exclusivement matricielles. De telles banques peuvent sembler les cibles parfaites aux yeux des deckers qui cherchent à se faire de l'argent facile, mais en réalité, elles sont plutôt bien préparées contre des braqueurs cyber.

#### **Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank**

La Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank (Z-OG) fournit des services financiers cruciaux aux Dix Grandes. Si la Z-OG devait se planter, une guerre corpo générale s'ensuivrait inévitablement. Basée dans la station Zurich-Orbital, la Z-OG traite des transactions à base de données pour éviter les coûts énormes d'un véritable transfert d'or vers la station. Comme associé d'affaires clef des Dix Grandes, la Z-OG a la meilleure protection matricielle possible – ce qui en fait la plus solide noix à casser de la Matrice.

#### **Malaysian Independent Bank**

La Malaysian Independent Bank (MIB) ne traite également que par transactions électroniques, ce qui n'est pas surprenant étant donné ses origines de refuge douteux de données et de taxes. Bien que la MIB soit une banque entièrement virtuelle, elle est l'épine dorsale du Pacific Prosperity Group, fournissant à la coalition corpo les services financiers nécessaires dont elle a besoin pour défier les mégacorpos japonaises. En raison de son rôle crucial pour le PPG, la MIB est protégée dans la Matrice par



tous les membres du PPG, arborant des systèmes sculptés de Mangadyne et un vaste panel des CI les plus noires et par tous les deckers les plus doués sur site.

## L'UNDERGROUND VIRTUEL

En tant qu'environnement social et d'affaires peuplé qui s'appuie également sur une technologie exploitable, la Matrice est le foyer d'autres entités qui, soit cherchent à contrôler, soit cherchent à exploiter. Les entités suivantes ne font que survoler quelques-uns des noms les plus notables.

### JE PIRATE DONC JE SUIS

Une grande variété de groupes de hackers surfent sur la Matrice, causant des problèmes à des gouvernements, agences et mégacorpos précis. Ces groupes varient des fétichistes technos aux fauteurs de troubles radicaux.

#### Hacker House

Hacker House est une équipe de programmeurs top niveau et de voleurs d'utilitaires pour deckers, qui gèrent l'arrêt shopping ultime des deckers. Leur noeud, dur à trouver et encore plus dur à connecter, transporte tous les utilitaires dont un decker peut avoir besoin – et quelques autres qui seraient juste amusants d'utiliser. Hacker House est connu pour vendre de nouveaux utilitaires avant que leurs concepteurs top secret sachent qu'ils sont finis.

#### Les Shockwave Riders

Descendants du légendaire Chaos Computer Club européen, les Shockwave Riders sont un groupe décentralisé de deckers d'élite qui épousent l'éthique traditionnelle du hacker "exploration, pas exploitation". Célèbres pour leurs exploits de piratage, les Shockwave Riders ont aussi à leur crédit la résolution d'une variété de crimes matriciels difficiles – bien que leurs investigations n'aient jamais été sollicitées ni connues avant qu'ils ne révèlent leurs conclusions.

#### Les Netwalkers

Les Netwalkers sont une des tribus otaku les plus respectées et qui a le plus de succès. Dirigés par un humain appelé Papa Lo, les Netwalkers vivent dans le Rox de Boston. Au-dessus des Catacombes. Les "walkers" gagnent leurs vies en trouvant et en vendant des informations dans l'Underground.

#### Overwatch

Un autre groupe d'otaku – Overwatch – s'intéresse fortement à la recherche et développement d'IA, en particulier en ce qui concerne l'IA en maraude Deus. Ce groupe semble avoir une vendetta personnelle contre Deus et la rumeur dit qu'il a contribué à sa défaite.

## QUI VOULEZ-VOUS ÊTRE AUJOURD'HUI

Falsifier des créditubes et des identités est une tâche difficile, nécessitant de grandes ressources et beaucoup de contacts. Seules quelques personnes et quelques organisations peuvent le faire correctement, et la plupart sont intégrées dans les syndicats du crime organisé.

#### Les Anneaux Séoulpa

Les Anneaux Séoulpa entretiennent presque toujours une écurie de deckers de talent, et ils peuvent généralement fabriquer de fausses identités qui supportent un examen minutieux. Leurs services ne sont pas bon marché, mais leurs résultats sont les meilleurs.

#### La Mafia

Moins performante que les Anneaux, la Mafia est dans ce racket depuis plus longtemps et a plus de contacts que vous avez de créditubes à lui agiter sous le nez. Les mafiosi font du travail de qualité, mais le client a intérêt à faire attention à ce qu'il promet en retour. Les mafiosi ont tendance à demander des "faveurs" plutôt que de l'argent pour des falsifications – un prix que de nombreux runners ont eu à regretter.

#### Les Yakuza

Les Yakuza sont dans la contrefaçon et la falsification depuis des décennies et rattrapent actuellement l'avance technologique. L'essentiel du travail de decker yak est au-dessus de la moyenne mais pas spectaculaire, et les Yakuza n'ont pas les contacts gouvernementaux de la Mafia. Certains gumi investissent de plus en plus dans la formation de leurs deckers, donc il y a quelques exceptions : le Shotozumi-gumi, par exemple, produit des faux de haute qualité en un temps presque record.

#### Les Triades

Les Triades font un peu de travail de falsification, mais il est de deuxième zone au mieux. Les Triades n'accordent simplement pas à leurs deckers autant de respect que les autres syndicats – une tendance qui peut leur causer du tort à long terme.

## LES GANGS MATRICIELS

Les gangs matriciels se forment souvent comme les gangs de rue ordinaires : des jeunes dans un quartier se mettent en bande pour se protéger et s'entraider. Occasionnellement, ils se forment aussi dans la Matrice, occupant un seul espace virtuel, même s'ils proviennent de lieux physiques du monde entier. Isis-9 et les Reality Hackers sont deux exemples parmi tant d'autres gangs matriciels qui rôdent dans le cybermonde.

#### Isis-9

Isis-9 est un groupe d'otaku célèbre parce que "bizarre". Autant que l'on sache, le gang ne comporte jamais plus de neuf membres, qui prétendent être dirigés par une IA nommée Isis (une IA que personne d'autre n'a rencontrée). Isis-9 agit comme une milice de justiciers autoproclamée, ciblant ceux qui créent des problèmes dans la Matrice. Ce qui inclut les autres gangs matriciels ainsi que les deckers qui posent des vers, plantent des serveurs, etc. Les membres d'Isis utilisent tous une icône similaire, apparaissant comme des humanoïdes sans traits particuliers et androgynes, de diverses couleurs métalliques.

#### Les Reality Hackers

Les Reality Hackers basés à Seattle sont en fait plus proches d'un groupe de runners que d'un gang. L'essentiel de leur argent provient des vols de données qu'ils commentent et ils sont parmi les meilleures personnes à contacter à Seattle pour le recel de données et de technos. Les Reality Hackers ont des contacts dans tout le mégaplexe et le monde (via la Matrice). Les Reality Hackers ont aussi du talent pour les opérations d'intrusion physique et, contrairement aux autres gangs matriciels, ils n'ont aucun problème avec les rencontres dans le monde de chair.



# TABLEAUX DE LA MATRICE

## EXEMPLES DE GTR DE PAR LE MONDE

GTR nord-américaines	Sécurité	Accès	Contrôle	Index	Fichiers	Esclave
CAS (NA/CAS)	Vert-3	6	8	7	8	7
Centre (CE)	Vert-3	6	8	6	8	8
Golfe (GU)	Vert-3	6	8	7	8	8
Littoral (SB)	Vert-3	7	9	7	8	8
Texas (TX)	Orange-4	8	9	7	6	6
Denver (NA/DEN)						
État libre de Californie (NA/CFS)	Vert-4	5	6	6	6	6
Nord (NOC)	Vert-4	6	8	6	6	7
Sud (SOC)						
NAO (États membres)						
Conseil algonkin-manitou (NA/ALM)	Vert-4	7	8	7	6	6
Conseil athabaskan (NA/ATH)	Vert-3	6	8	6	6	6
Conseil pueblo (NA/PUE)	Orange-5	8	8	8	8	8
Nation sioux (NA/SIO)	Orange-3	7	8	8	7	7
Nation ute (NA/UTE)	Orange-3	7	8	7	7	7
Salish-shidhe (NA/SLS)	Vert-3	6	8	7	6	6
Transpolaire aléoute (NA/TPA)	Vert-2	6	6	6	6	6
Québec (NA/QU)	Vert-2	6	8	8	7	7
Tir Tairngire (NA/TT)	Orange-5	7	8	8	7	7
Tsimshian (NA/TS)	Orange-4	8	8	8	8	8
UCAS (NA/UCAS)						
Centre nord (NC)	Vert-4	6	8	6	6	6
Middle-ouest (MW)	Vert-4	6	7	6	6	6
Nord-est (NE)	Vert-3	6	8	6	6	6
Ouest (WE)	Vert-4	6	8	6	6	6
Seattle (SEA)	Vert-5	6	9	6	6	6
Sud (SO)	Vert-4	7	8	6	6	6
GTR africaines et asiatiques	Sécurité	Accès	Contrôle	Index	Fichiers	Esclave
Confédération de Canton (AS/CAN)	Vert-4	6	7	5	5	5
Corée (AS/KOR)	Vert-3	5	7	5	5	5
Empire baule (AF/BAU)	Bleu-3	4	5	4	3	3
Guangxi (AS/GUA)	Bleu-3	4	4	4	3	2
Hong Kong (AS/HK)	Orange-6	8	9	8	7	7
Nation asante (AF/ASA)	Bleu-2	3	3	3	3	3
Russie (AS/RUS)						
Est (EAS)	Vert-2	5	4	5	5	5
Moscou (MOS)	Orange-2	7	6	5	5	6
Sibérie (SIB)	Vert-3	4	5	4	4	3
Vladivostok (VLA)	Orange-4	7	8	6	7	7
Ville libre de Kronstadt (AS/KRO)	Orange-3	7	6	6	6	6
Yakut (AS/YAK)	Bleu-2	3	3	2	2	2
GTR d'Amérique du Sud et Centrale	Sécurité	Accès	Contrôle	Index	Fichiers	Esclave
Amazonie (SA/AMA)						
Centre (CE)	Vert-6	9	8	8	8	7
Nord (NO)	Vert-4	6	6	5	5	5
Sud (SU)	Vert-6	9	10	8	8	7
Venezuela (VEN)	Vert-3	4	4	3	4	
Aztlan (SA/AZ)						
Baja California (BA)	Orange-3	8	8	5	7	7
Centre (CE)	Orange-3	8	8	5	7	7
Nord (NO)	Orange-5	9	8	6	7	7
Sud (SU)	Orange-5	9	8	6	7	7
Yucatan (YU)	Orange-3	8	7	6	7	7
Ligue caraïbe (CA/CL)						
Bermude (BER)	Vert-2	6	6	6	6	6
Cuba (CU)	Orange-3	8	8	7	8	7
Floride du sud (FLA)	Vert-2	6	7	6	6	6
Grenade (GR)	Orange-4	8	8	8	8	8
Îles vierges (VI)	Vert-2	6	8	7	8	8



Jamaïque (JA)	Vert-3	6	7	6	6	6
Pérou (SA/PER)	Orange-4	8	7	7	7	7
<b>GTR européennes</b>	<b>Sécurité</b>	<b>Accès</b>	<b>Contrôle</b>	<b>Index</b>	<b>Fichiers</b>	<b>Esclave</b>
Autriche (EU/AUS)	Vert-4	8	8	6	6	7
Autriche centrale (AC)	Orange-5	8	10	7	6	6
Autriche ouest (AW)	Rouge-6	11	9	8	7	7
Confédération Italienne EU/ITC)	Bleu-4	4	5	4	4	4
Cité du Vatican (VAT)	Orange-3	6	7	5	6	6
États du Nord (NOR)	Orange-3	6	7	6	6	6
États Papaux (PS)	Bleu-2	4	4	2	3	2
Méditerranée (SER)	Bleu-2	3	4	3	3	3
Mezzogiorno (MEZ)	Vert-4	5	7	5	7	5
Sardaigne (SAR)	Vert-3	6	6	6	6	6
Sicile (SIC)	Vert-3	6	6	6	6	6
Toscane (TUS)	Vert-3	6	6	6	6	6
Espagne (EU/ESP)	Vert-3	6	6	6	6	6
Aragon-Catalogne (CAT)	Vert-4	6	8	6	6	6
Castille (CAS)	Orange-4	6	7	6	7	6
Grenade (GRA)	Vert-2	5	5	5	5	5
Îles Canaries (CAN)	Vert-3	6	6	6	6	6
Sud (SUR)	Orange-4	6	8	7	7	7
États allemands unis (EU/ADL)	Vert-3	6	8	6	6	6
Berlin (BER)	Orange-4	6	8	6	7	7
Brandenburg (BRA)	Vert-3	6	8	6	6	6
Cité libre et hanséatique de Hambourg (HAM)	Orange-4	6	8	6	7	7
Conseil du Marlenbad (MAR)	Vert-2	6	7	6	6	6
Duché de Pomorya (POM)	Orange-5	8	10	9	9	9
Duché de Saxe (SAX)	Vert-4	6	8	7	6	6
État libre de Bavière (BAV)	Vert-4	6	7	6	6	7
État libre de Thuringen (THU)	Vert-3	6	8	6	6	6
État libre de Vespahlie (WES)	Orange-3	6	8	6	7	7
Franconie (FRA)	Vert-3	6	8	6	6	6
Francofort la Grande (GFR)	Vert-3	6	8	6	6	6
Grand Duché du Rhin ouest - Luxembourg (WL)	Vert-4	7	8	7	6	6
Hessen-Nassau (HN)	Vert-4	6	8	6	6	6
Ligue d'Allemagne du nord (NDB)	Vert-3	6	8	6	6	6
Palatinat badensien (BP)	Vert-4	6	8	6	6	6
Rhin nord - Ruhr (NR)	Vert-4	6	8	6	6	6
Royaume troll de la Forêt Noire (KSW)	Vert-3	6	8	6	7	6
Württemberg (WUR)	Vert-4	6	8	6	6	6
Euskal Herria (EU/EH)	Orange-5	8	9	7	7	7
France (EU/FR)	Rouge-5	8	9	9	8	10
Auvergne/LAVA (AUV)	Vert-5	5	7	6	6	6
Corse Libre (EU/COR)	Vert-5	6	8	8	8	7
Île-de-France (Paris) (IDF)	Orange-3	7	8	8	6	6
Marseille (EU/MAR)	Orange-4	8	8	8	7	7
Nouveau Monaco (EU/MON)	Rouge-3	8	8	6	6	6
Nice (EU/NIC)	Vert-3	5	7	7	6	6
Nord-Est (NE)	Orange-2	6	9	7	7	7
Nord-Ouest (NO)	Vert-4	6	8	7	7	6
Sud-Est (SE)	Vert-3	6	8	8	7	6
Sud-Ouest (SO)	Vert-4	7	7	6	6	6
Pays-Bas Unis (EU/NL)	Bleu-4	5	7	4	4	4
Pologne (EU/POL)	Orange-4	7	7	6	7	6
Zone Franche Malopolska (MAL)	Vert-3	6	7	5	6	6
Portugal (EU/POR)	Rouge-3	8	9	7	7	7
Enclave Corporatiste Algarve (ACE)	Vert-4	5	6	6	6	6
République Tchèque (EU/CR)	Vert-2	6	7	6	6	6
Marlenbad (MAR)	Orange-5	7	8	6	7	7
Royaume Uni (EU/UK)	Orange-5	7	9	8	7	8
Suisse (EU/SWI)	Vert-3	6	6	6	6	6
Confédération suisse (SE)	Rouge-10	12	13	10	11	10
Confédération suisse francophone (CSF)	Rouge-5	9	9	7	8	8
La Chambre Forte (ZV)	Vert-5	5	6	6	6	6
Tir na nÓg (EU/TNO)	Orange-5	7	9	9	9	7
Union Scandinave (EU/SU)	Vert-4	4	4	6	6	5
Danemark (DK)	Orange-3	6	8	7	7	6
Finlande (FI)						
Norvège (NO)						
Suède (SW)						





## OPÉRATIONS SYSTÈMES

Nom	Test	Utilitaire	Action	Fonction
Altération d'icône	Contrôle	Remodelage	Complexe	Changer l'apparence d'une icône
Analyse de CI	Contrôle	Analyse	Automatique	Déterminer le type d'une CI localisée
Analyse d'icône	Contrôle	Analyse	Automatique	Identifier le type d'icône
Analyse d'opération	Contrôle	Fureteur	Simple	Identifier l'opération effectuée et l'utilitaire employé par l'autre utilisateur
Analyse de sécurité	Contrôle	Analyse	Simple	Déterminer l'indice de sécurité d'une grille/d'un serveur, le pointage de sécurité, l'état d'alerte
Analyse de serveur	Contrôle	Analyse	Complexe	Déterminer les indices et astuces du serveur
Analyse de sous-système	Sous-système visé	Analyse	Simple	Identifier les caractéristiques cachées
Annulation d'arrêt de serveur	Contrôle	Déviator	Complexe	Retarder ou arrêter un arrêt du serveur
Annulation de compte	Contrôle	Validation	Complexe	Effacer un compte/mot de passe
Appel télécom*	Fichiers	Communications	Complexe	Passer un appel, démarrer une conférence téléphonique
Blocage de NA fantôme	Accès	Butoir	Complexe	Empêcher un NA fantôme de disparaître de la Matrice
Blocage d'opération système	Contrôle	Plantage	Complexe	Interférer avec les opérations système de quelqu'un d'autre
Connexion à une GTL	Accès	Mystification	Complexe	Accéder à une GTL
Connexion à une GTR	Accès	Mystification	Complexe	Accéder à une GTR
Connexion à un serveur	Accès	Mystification	Complexe	Accéder à un serveur
Contrôle d'esclave*	Esclave	Imitation	Complexe	Contrôler des appareils à distance
Cryptage d'Accès	Accès	Cryptage	Simple	Encoder l'accès au serveur ou à la grille
Cryptage d'Esclave	Esclave	Cryptage	Simple	Crypter un sous-système Esclave
Cryptage de fichier	Fichiers	Cryptage	Simple	Crypter un fichier
Déconnexion en douceur²	Accès	Mystification	Complexe	Sortir de la Matrice sans choc d'éjection; vider les mémoires système
Décryptage d'Accès	Accès	Décryptage	Simple	Valncre une CI brouillage pour accéder à une grille ou à un serveur
Décryptage d'Esclave	Esclave	Décryptage	Simple	Valncre une CI brouillage d'un module Esclave
Décryptage de fichier	Fichiers	Décryptage	Simple	Valncre une CI brouillage d'un fichier
Dérivation de la piste matricielle	Contrôle	Camouflage	Complexe	Laisser des fausses pistes dans la grille pour tromper les programmes trace
Désamorçage de bombe matricielle	Fichiers ou Esclave	Désamorçage	Complexe	Désactiver une bombe matricielle localisée
Désinfection	Sous-système approprié	Nettoyage	Complexe	Détruire les programmes ver
Écoute télécom*	Spécial	Communications	Complexe	Pister/Espionner des appels télécom
Édition d'Esclave*	Esclave	Imitation	Complexe	Modifier les données envoyées à ou par le module Esclave
Édition de fichier	Fichiers	Lecture/Écriture	Simple	Modifier un fichier de données
Envoi de données¹	Fichiers	Lecture/Écriture	Simple	Envoyer des données d'un deck vers la Matrice
Infection	Sous-système approprié	(ver)	Complexe	Semer des vers dans un sous-système
Interception de données¹	Sous-système approprié	Renifleur	Complexe	Rechercher et intercepter un flot de données
Leurre	Contrôle	Miroirs	Complexe	Créer une icône leurre
Localisation de CI	Index	Analyse	Complexe	Trouver une CI dans le système
Localisation de decker	Index	Scanner	Complexe	Trouver un persona dans la grille/le serveur
Localisation de dinosaures	Index	Scanner	Simple	Trouver les utilisateurs de dinosaures dans le système
Localisation de données négociables²	Index	Évaluation	Complexe	Trouver des données revendables dans le serveur
Localisation d'Esclave²	Index	Analyse	Complexe	Trouver des appareils à distance spécifiques
Localisation de fichier²	Index	Catalogue	Complexe	Trouver un fichier précis
Localisation de Noeud d'Accès²	Index	Catalogue	Complexe	Trouver le code GTL ou un codecom pour un serveur
Localisation de structure autonome	Index	Scanner	Complexe	Localiser les structures autonomes/sprites/cogiciels





Nom	Test	Utilitaire	Action	Fonction
Modification de mémoire <sup>1</sup>	aucun	aucun	Simple	Charger un nouvel utilitaire
Opération neutre	Contrôle	Mystification	Complexe	Rôder dans le système sans être remarqué
Pistage d'adresse MXP <sup>2</sup>	Index	Catalogue	Complexe	Traquer une adresse jusqu'à son point d'entrée
Plantage d'application	Sous-système approprié	Plantage	Simple	Arrêter une application ou un dinosaure
Plantage de serveur	Contrôle	Plantage	Complexe	Arrêter un serveur
Relocalisation de Trace	Contrôle	Relocalisation	Simple	Tromper une CI trace
Restriction d'icône <sup>1</sup>	Contrôle	Validation	Complexe	Inhiber les opérations d'une icône localisée
Scannage d'icône	Spécial	Scanner	Simple	Recueillir des Infos sur des icônes
Sortie d'historique <sup>2</sup>	Contrôle	Validation	Complexe	Lire les registres du serveur
Surveillance d'Esclave <sup>*</sup>	Esclave	Imitation	Simple	Lire les données transmises par un appareil à distance au serveur
Téléchargement de données <sup>1</sup>	Fichiers	Lecture/Écriture	Simple	Copier un fichier vers le cyberterminal
Transmission de données <sup>1</sup>	Fichiers	Lecture/Écriture	Simple	Transférer des données à une icône ou un serveur
Triangulation <sup>2</sup>	Esclave	Trianguleur	Complexe	Déterminer la position physique d'un appareil sans fil
Validation de compte	Contrôle	Validation	Complexe	Créer un compte/mot de passe

\* Opération surveillée

<sup>1</sup> Opération en cours<sup>2</sup> Opération d'interrogation

## UTILITAIRES

Utilitaires opérationnels	Multiplicateur	Options*	Opérations systèmes
Analyse	3	A	Analyse serveur/CI/icône/sécurité/sous-système, localisation de CI
Camouflage	3	A	Dérivation de la piste matricielle
Catalogue	1	A	Localisation (Esclave, fichier, Nœud d'Accès)
Communications	1	A	Appel/Écoute télécom
Cryptage	1	A	Cryptage Accès/Esclave/fichier
Décryptage	1	A	Décryptage (Accès, fichier, Esclave)
Désamorçage	2	A	Désamorçage de bombe matricielle
Déviation	3	A	Annulation d'arrêt de serveur
Évaluation	2	A	Localisation de données négociables
Fureteur		A	Analyse d'opération
Imitation	3	A	Contrôle/Édition/Surveillance d'Esclave
Lecture/Écriture	2	A	Édition de fichier, envoi/téléchargement/transmission de données
Miroirs	3	A	Leurre
Mystification	2	A	Connexion (GTL, GTR, serveur), déconnexion en douceur
Plantage	3	A	Blocage d'opération système, plantage (application, serveur)
Nettoyage	2	A	Désinfection
Relocalisation	2	A	Relocalisation de trace
Remodelage	2	A	Altération d'icône
Renifleur	3	A	Interception de données
Scanner	3	A	Localisation de decker/structure autonome/dinosaure, scan-nage d'icône
Trianguleur	2	A	Triangulation
Validation	4	A	Annulation/validation de compte, sortie d'historique, restriction d'icône

Utilitaires spéciaux	Multiplicateur	Options*
Antenne laser	1	B
Antenne micro-ondes	1	B
Antenne radio	1	B
Compactage	2	B
Connexion matricielle Battletac	5	B
Liaison cellulaire	1	B
Liaison maser	1	B





Utilitaires spéciaux	Multiplicateur	Options*
Antenne satellite	2	B
Commande à distance	3	B
Gardien	2	B
Invisibilité	3	B
Pistage	8	B

Utilitaires Offensifs	Multiplicateur	Options*	Cibles'
Attaque-L	2	C	CI, cogiciels, IA, persona, structures autonomes
Attaque-M	3	C	CI, cogiciels, IA, persona, structures autonomes
Attaque-G	4	C	CI, cogiciels, IA, persona, structures autonomes
Attaque-F	5	C	CI, cogiciels, IA, persona, structures autonomes
Érosion	3	E	Cogiciels, IA, persona, structures autonomes
Killjoy	10	D	Persona
Marteau noir	20	D	Persona
Phacochère	3	F	Persona
Ralentissement	4	E	CI
Rouleau compresseur	3	G	CI kamikaze et kamikaze +

Utilitaires défensifs	Multiplicateur	Options*
Armure	3	H
Bouclier	4	H
Médec	4	K
Restauration	3	L
Verrouillage	3	J
Voile	3	J

\* la lettre listée indique la sélection d'options, telle que définie ci-dessous :

A : adaptabilité, bruit, bugs, compactage, DEDLAB, dissimulation, optimisation, robustesse, sensibilité, usage unique.

B : adaptabilité, bugs, compactage, optimisation, robustesse.

C : adaptabilité, aire d'effet, bugs, chasse, DEDLAB, discrétion, limitation, optimisation, pénétration, robustesse, sélectivité, usage unique, visée.

D : adaptabilité, bugs, optimisation, robustesse, sélectivité, usage unique, visée.

E : adaptabilité, aire d'effet, bugs, DEDLAB, optimisation, robustesse, sélectivité, usage unique, visée.

F : adaptabilité, bugs, DEDLAB, optimisation, robustesse, sélectivité, usage unique, visée.

G : adaptabilité, aire d'effet, bugs, DEDLAB, discrétion, optimisation, robustesse, usage unique, visée.

H : adaptabilité, bugs, optimisation, robustesse.

J : adaptabilité, bugs, optimisation, robustesse, usage unique.

K : adaptabilité, bugs, DEDLAB, optimisation, robustesse.

L : adaptabilité, bugs, DEDLAB, optimisation, robustesse, usage unique.

' "structures autonomes" inclut les structures autonomes, les agents, les sprites et les démons ; "persona" inclut les persona de cyberterminaux et les alter ego matriciels d'otaku ; "CI" inclut toutes les CI, constructs y compris

#### TABLEAU DES TAILLES DES PROGRAMMES

Indice de programme	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	1000
11	121	242	363	484	605	726	847	968	1089	1210
12	144	288	432	576	720	864	1008	1152	1296	1440
13	169	338	507	676	845	1014	1183	1352	1521	1690
14	196	392	588	784	980	1176	1372	1568	1764	1960



TABLEAU DU PLAN DE DÉVELOPPEMENT

Situation	Modificateur
Indice de programme 1-4	-1
Indice de programme 5-9	+0
Indice de programme 10+	+1
Chaque option de programme	+1

TABLEAU D'OUTIL DE PROGRAMMATION

Indice	Taille (en Mp)
1	15
2	60
3	135
4	240
5	375
6	540
7	735
8	960
9	1215
10	1500

TABLEAU DES MODIFICATEURS DE PROGRAMMATION

Situation	Modificateur
L'ordinateur a le double de la mémoire requise	-2
Chaque succès obtenu par le plan de programme	-1
Aucun plan de programme de préparé	+2
Programmation en unité centrale	
Serveur bleu	-1
Serveur vert	-2
Serveur orange	-3
Serveur rouge	-4

TABLEAU DES MULTIPLICATEURS DE TAILLE DES CI

CI	Multiplicateur
Blaster	10
Bombe matricielle	5
Brouillage	3
Cripler	6
Éclaireur	5
Foudre	12
Kamikaze	5
Kamikaze+	7
Killer	8
Noire	
Cérébropathe	16
Mortelle	25
Non mortelle	12
Psychotrope	20
Pavlov	4
Ripper	8
Sonde	3
Trace	10

TABLEAU DES OPTIONS

Options d'utilitaire	Modificateur d'indice de conception
Adaptabilité	+2
Aire d'effet	+ Indice de l'aire d'effet
Bruit	- Indice de bruit
Bugs	-
Chasse	+1
Compactage	+1
DEDLAB	+ (Indice du DEDLAB/2, arrondi à l'entier inférieur)
Dissimulation	+ (2 x Indice de dissimulation)
Discrétion	+ Indice de discrétion
Limitation	-1
Optimisation	taille réelle: -50%; taille de conception: +100%
Pénétration	+1
Robustesse	+ Indice de robustesse
Sélectivité	+1
Sensibilité	taille réelle: -50%; taille de conception: -50%
Usage unique	taille réelle: -75%; taille de conception: +50%
Visée	+2
Options de CI	
Armure	+2
Bouclier	+2
CI en cascade	+3
Défense experte	+1
Esquive	+2
Meute	+3
Offensive experte	+1
Optimisation	taille réelle: -50%; taille de conception: +100%
Piège	+1 par CI liée
Sensibilité	taille réelle: -50%; taille de conception: -50%

Options d'outil de programmation

Génération	+ indice du générateur
automatique de code	automatique de code





### CONTRE-MESURES D'INTRUSION

CI blanche	Type	Cible	Effet
Bombe matricielle	Réactive	Icône	(Indice)F de dégâts ; la CI plante
Brouillage	Réactive	Accès, Fichiers ou Esclave	Dolt être décryptée pour accéder ; détruit les données
Crippler			
Acide	Proactive	Solidité	-1 en Solidité pour 2 succès excédentaires
Entrave	Proactive	Évasion	-1 en Évasion pour 2 succès excédentaires
Marqueur	Proactive	Masque	-1 en Masque pour 2 succès excédentaires
Volle	Proactive	Senseur	-1 en Senseur pour 2 succès excédentaires
Éclaireur	Spécial	Opérations système, Icône	En mode réactif agit comme une CI sonde ; En mode proactif fait des attaques, les succès ajoutent des dés à l'attaque suivante d'une autre CI.
Kamikaze	Réactive	Un type d'utilitaire	Plante le programme utilitaire
Killer	Proactive	Icône	(Indice)* de dégâts
Pavlov	Réactive	Icône	(Indice) M de dégâts ; la CI reste
Sonde	Réactive	Opérations système	Ajoute (Indice) dés aux tests de Sécurité
CI grise	Type	Cible	Effet
Blaster	Proactive	Icône	(Indice)* de dégâts ; attaque le MPCP <sup>1</sup>
Foudre	Proactive	Icône	(Indice)* de dégâts ; attaque le MPCP <sup>1</sup> ; (Indice) M de dégâts physiques au personnage
Kamikaze+	Réactive	Un type d'utilitaire	Plante l'utilitaire ; Kamikaze+ fait un test (MPCP + Renfort) pour corrompre toutes les copies de l'utilitaire en mémoire.
Ripper			
Acide	Proactive	Solidité	-1 en Solidité pour 2 succès excédentaires ; attaque le MPCP <sup>1</sup>
Entrave	Proactive	Évasion	-1 en Évasion pour 2 succès excédentaires ; attaque le MPCP <sup>1</sup>
Marqueur	Proactive	Masque	-1 en Masque pour 2 succès excédentaires ; attaque le MPCP <sup>1</sup>
Voile	Proactive	Senseur	-1 en Senseur pour 2 succès excédentaires ; attaque le MPCP <sup>1</sup>
CI trace	Type	Cible	Effet
Trace	Proactive	Icône	Indice CI fait un test (Évasion) pour chasser ; 10 tours de base pour localiser.
CI noire	Type	Cible	Effet
Cérébropathe	Proactive	Icône ou personnage	Comme la CI noire non mortelle sauf : test avec Indice x 2 contre MPCP si personnage est inconscient – les succès infligent des points de Tension.
Mortelle	Proactive	Icône ou personnage	(Indice)* de dégâts à l'Icône, (Indice)* de dégâts physiques au personnage ; test de Volonté (Indice CI) pour se débrancher ; attaque le MPCP <sup>1</sup> à Indice x 2 si le personnage est tué.
Non mortelle	Proactive	Icône ou personnage	(Indice)* de dégâts, (Indice)* de dégâts Étour au personnage ; test de Volonté (Indice CI) pour se débrancher ; attaque le MPCP <sup>1</sup> à Indice x 2 si le personnage est inconscient.
Psychotrope	Proactive	Icône ou personnage	Comme la CI noire non mortelle sauf : test de Volonté (Indice) pour résister aux effets psychotropes
Cyberphobie			Induit une phobie de la Matrice et du simsense
Frénésie			Inspire une rage maniaque
Judas			Induit une compulsion de trahison
Conditionnement positif			Inspire l'amour de la compagnie, empêche le personnage d'agir contre les intérêts de la corpo

\* Le niveau de Dégâts est déterminé par le Code de Sécurité du serveur : M dans les Bleus et Verts, G dans les Orange et Rouges.

<sup>1</sup> Si l'Icône plante, effectuez un test d'indice de CI (MPCP) ; le MPCP est réduit de -1 par tranche de 2 succès.





### TABLEAU DES VERS

Type de ver	Multiplcateur	Effet
Ver de données	3	Enregistre les données, envoie un rapport sur un 1 sur 1D6
Ver effaceur	2	Test d'indice du ver (MPCP) pour corrompre les fichiers téléchargés
Ver farceur	2	Test d'indice du ver (indice de l'icône) pour altérer l'icône
Ver mortel	2	+ (indice du ver/2) à tous les tests du persona infecté
Ver de plantage	2	Test d'indice du ver (indice de l'utilitaire) pour planter les utilitaires activés
Ver proliférant	2	Test d'indice du ver (MPCP), réduisez le plus haut utilitaire par les succès

### CYBERDECKS DE SÉRIE

Modèle	Indice de MPCP	Renfort Active	Mémoire de stockage	Mémoire d'E/S	Vitesse de Réponse	Accroissement
Allegiance Sigma	3	1	200	500	100	0
Sony CTY-360-D	5	3	300	600	200	1
Novatech Hyperdeck-6	6	4	500	1000	240	1
CMT Avatar	7	4	700	1400	300	1
Renraku Kraftwerk-8	8	4	1000	2000	360	2
Transys Highlander	9	4	1500	2500	400	2
Novatech Slimcase-10	10	5	2000	2500	480	2
Fairlight Excalibur	12	6	3000	5000	600	3

Modèle	Disponibilité	Coût	Index de rue
Allegiance Sigma	4/7 jours	14 000 ¥	1
Sony CTY-360-D	4/7 jours	70 000 ¥	1
Novatech Hyperdeck-6	4/7 jours	125 000 ¥	1
CMT Avatar	6/7 jours	250 000 ¥	1
Renraku Kraftwerk-8	10/7 jours	400 000 ¥	1
Transys Highlander	14/7 jours	600 000 ¥	1
Novatech Slimcase-10	18/7 jours	960 000 ¥	1
Fairlight Excalibur	22/7 jours	1 500 000 ¥	1

### AJOUTS DE SYSTÈMES POUR CYBERDECK

	Disponibilité	Coût	Index de rue
Écran vidéo	2/24 h	100 ¥	1
Jack pour visiteur	2/48 h	250 ¥	1
Stockage externe	2/24 h	50 + (5 x Mp) ¥	1

### CYBERTERMINAUX BAS DE GAMME

Chacun de ces cyberterminaux a une interface SIS à mode froid, une Disponibilité de toujours, un Index de rue de 0,5 et une Légalité de légal.

Modèle	MPCP	Solidité/Senseur par défaut	Mémoire Active	Mémoire de Stockage	Vitesse d'E/S	Coût
CMT Portal	1	2/3	50	100	50	1 300 ¥
MCT Matrix Master	1	2/3	100	200	50	1 900 ¥
CMT Comet	2	3/3	100	200	50	2 000 ¥
Novatech Z-Term	2	2/4	100	250	50	2 200 ¥
Renraku Cybot	3	4/5	100	200	50	6 500 ¥
Sony Abacus	3	5/4	200	300	50	7 500 ¥





### CYBERTERMINAUX CRÂNIENS

Cyberware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Accroissement de Réponse	0,2	Coût de construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
Filtre CCMI	0,2	Coût de construction x 1,2	6/2 sem.	1,5	4P-S
Filtre de réalité	0,2	Coût de construction x 1,2	6/2 sem.	2	4P-S
Interface SISA mode chaud*	0,4	Coût de construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
Interface SISA mode froid*	0,2	Coût de construction	6/2 sem.	0,5	4P-S
Mémoire active	Mp/1 000	200 ¥ le Mp	6/2 sem.	1	4P-S
Module de Vitesse d'E/S	0,1	Coût de construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
MPCP	(Indice/10)	Coût de construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
Point d'entrée externe	0,1	500 ¥	6/2 sem.	1	4P-S
Puce d'icône	0,1	Coût de construction x 1,2	6/2 sem.	1,5	4P-S
Puces de persona (l'unité)	0,2	Coût de construction x 1,2	6/2 sem.	1	4P-S
Renfort	(Indice/10)	Coût de construction x 1,2	6/2 sem.	1,5	4P-S

\* Sourcline RAS incluse

### TABLEAU DES PRIX DES PROGRAMMES

Indice du programme	prix (en nuyens)	Disponibilité	Index de rue
1-3	Taille x 100	2/7 j	1
4-6	Taille x 200	4/7 j	1,5
7-9	Taille x 500	8/14 j	2
10+	Taille x 1 000	16/30 j	3

### COÛTS DES PUCES OPTIQUES ET DES ENCODEURS

Encodeurs de puces optiques	Indice	Coût	Disponibilité	Index de Rue
Sony Encoder I	0	500 ¥	4/24 h	1
Cross Cooker 1000	1	2 000 ¥	4/72 h	1,5
Novatech Burner	2	2 700 ¥	6/24 h	1
Transys T-1000	3	3 400 ¥	8/24 h	1,5
Sony Encoder II	4	6 000 ¥	8/72 h	1,5
Novatech Novahot	5	7 500 ¥	10/72 h	2
Hitachi RM-AX	6	9 500 ¥	10/7 jours	2
Cross Angelic	7	12 000 ¥	10/7 jours	3
Transys Quantum I	8	15 000 ¥	10/1 mois	3

#### Puces

Puce à Mémoire Optique (PMO)

#### Coût

0,5 ¥ le Mp



TABLEAU DES COMPOSANTS DIVERS

Composant	coût	Disponibilité	Index de Rue	Légalité
Batterie	25 ¥	Toujours	1	Légal
Bottier (Indice 3)	100 ¥	2/12 h	0,5	Légal
Indice de Barrière supérieur	500 ¥/point de plus	Indice/(12 x Indice) h	2	Légal
Cable d'alimentation	15 ¥	4/48 h	1	Légal
Cable en fibre optique	1 ¥ le mètre	Toujours	1	Légal
Caméra				
Tridéo	200-2 000 ¥	Toujours	1	Légal
Vidéo	100-1 000 ¥	Toujours	1	Légal
Clavier	50 ¥	Toujours	0,5	Légal
Composants pour paraboles temporaires				
Partie électronique	1 000 ¥	4/24 h	0,5	Légal
Tolle plastique	5 ¥	4/24 h	0,5	Légal
Spray de polymères (1 utilisation)	1 ¥	4/24 h	0,5	Légal
Écran vidéo	100 ¥	2/24 h	1	Légal
Émetteur-récepteur	Indice x 500 ¥	Indice/48 h	2	8P-U
Haut-parleurs	25-2 500 ¥	2/12 h	1	Légal
Imprimante	100 ¥	Toujours	1	Légal
Jack pour visiteurs	250 ¥	2/48 h	1	Légal
Kit VR	250 ¥	Toujours	1	Légal
Lecteur de clef (vierge)	250 ¥	2/24 h	2	9P-V
Lecteur de crédits				
Indice 1	12 000 ¥	Toujours	1	Légal
Indice 2-3	60 000 ¥	Toujours	1	Légal
Indice 4-5	100 000 ¥	Toujours	1	Légal
Indice 6+	Interdit	Interdit	NA	Interdit
Lecture de puces	200 ¥	Toujours	0,75	Légal
Localisateur de signal				
Standard	Indice x 200 ¥	Indice/48 h	1,5	8P-U
ASO	Indice x 500 ¥	Indice/48 h	1,5	8P-U
Micro-cam	2 500 ¥	6/48 h	2	8P-U
Moniteur	100-25 000 ¥	2/12 h	0,5	Légal
Microphone	50 ¥	Toujours	0,5	Légal
Paraboles micro-ondes				
Portables, standard	5 000 ¥	6/1 sem.	1	Légal
Portables, grandes	10 000 ¥	8/2 sem.	1	Légal
Base fixe	2 500 ¥	8/1 mois	1	Légal
Paraboles satellites				
Portables, standard	800 ¥	5/48 h	1	Légal
Portables, grandes	1 200 ¥	6/48 h	1	Légal
Base fixe	900 ¥	5/1 sem.	1	Légal
Port de disque	200 ¥	Toujours	0,75	Légal
Prises pour trodes	500 ¥	Toujours	NA	Légal
Scanners				
Empreinte digitale/pouce	Indice x 200 ¥	Indice/72 h	1	Légal
Empreinte palmaire	Indice x 300 ¥	(Indice + 1)/72 h	2	Légal
Empreinte rétinienne	Indice x 1 000 ¥	(Indice + 2)/72 h	3	Légal
Texte/Image	100 ¥	Toujours	1	Légal
Simlink	25 000 ¥ + (Indice x 5 000 ¥)	8/2 sem.	2	8P-U
Slot pour créditube	50 ¥	Toujours	1	Légal
Stockage externe	50 + (5 x Mp) ¥	2/24 h	1	Légal
Touchpad	50 ¥	Toujours	0,5	Légal
Avec adaptateur souris	+10 ¥	Toujours	1	Légal
Avec adaptateur trackball	+10 ¥	Toujours	1	Légal
Vidéo-transmetteur	Indice x 2 000 ¥	4/1 sem.	2	8P-U





## TABLEAU DU PRIX DES COMPOSANTS DE CYBERTERMINAL

### Composants ayant besoin de logiciel

Personaware	(MPCP) <sup>1</sup> x multiplicateur de...
MPCP	8
Solidité ou Senseur	1
Masque ou Évasion	2
Masque avec SASS	3

### Caractéristiques de la console

Accroissement de Réponse	Accroissement de Réponse x 2
Filtre de bio-réaction CCMI*	4
Filtre de réalité	8
SISA mode chaud	2
SISA mode froid	1
Renfort	8

\* le coût ne comprend pas le biomoniteur

### Composants n'ayant pas besoin de logiciel

Composants	Coût
Amplificateur de signal	35 ¥ + amplificateur de signal
Composants divers	ajoutez 10% au coût (voir p. 63)
Interface maser	3 000 ¥
Interface matricielle	35 ¥ + coût du câble
Interface sans fil	
Cellulaire	(35 ¥ x Indice de l'appareil) <sup>2</sup> + coût de l'appareil
Laser	560 ¥
Micro-ondes	560 ¥
Radio	(35 ¥ x Indice de l'appareil) <sup>2</sup> + coût de l'appareil
Satellite	560 ¥
Mémoire active	Mp. x 7,5 ¥
Mémoire de stockage	Mp. x 6 ¥
Port (FUP)	235 ¥
Sourdine RAS	(35 ¥ x MPCP) + 1 000 ¥
Vitesse d'E/S	Vitesse d'E/S x 35 ¥
<b>Autres options</b>	
Tout commander à la fois	jusqu'à 25% de remise
Composants câblés en dur	+10% du coût du composant câblé en dur ou +50% pour le cyberterminal entier, le moins cher des deux

### MULTIPLICATEUR LOGICIEL

Indice du MPCP	Multiplicateur
1	10
2	25
3	60
4	65
5	70
6	90
7	100
8	110
9	120
10+	140





## TABLEAU DES POINTS D'ENTRÉE ET DES LIAISONS SANS FIL

Points d'entrée	Modificateur d'Accès	Modificateur de trace	Vitesse d'E/S	Bande passante de base
Accès illégal	+0	+0	300	20
Accès légal	-2	-2	300	20
Accès matricielle haut débit	-2	-2	500	50
Connexion à une grille maser	+0	-2	400	25
Console	Spécial	-6	Illimitée	Illimitée
Dérivation illégale de relais	+0	+0	Indice dérivation x 50	Indice dérivation x 5
Dérivation sur un appareil télécommandé	+4	-4	100	10
Ligne matricielle haut débit illégale	+0	+0	500	50
<b>Liaisons sans fil</b>				
Antenne micro-ondes	-2	-2	200	10
Antenne radio	+2	-2	200	Indice radio x 2
Antenne satellite	+2	+0	500	50
Liaison cellulaire haut débit	+3	-3	100	5
Liaison par laser	-2	-2	300	20

## TABLEAU DU TEST DE RECHERCHE MATRICIELLE

Type de recherche	SR	Temps de base*	Coût de base (par heure)
Simple	4	1D6 heures	0 ¥
Standard	5	2D6 heures	10 ¥
Détaillée	8	1D6/2 jours	25 ¥

\* Si le personnage utilise un cyberterminal avec un Accroissement de Réponse de 1 ou moins, multipliez ce temps par 2. Si le personnage utilise le mode dinosaure, multipliez-le par 3.

Situation	Modificateur
Le personnage a une compétence de connaissance appropriée à 3-5	-1
Le personnage a une compétence de connaissance appropriée à 6+	-2
Le personnage garde profil bas en cherchant	+2
Le personnage mène plus d'une recherche à la fois	+1/recherche supplémentaire
<b>Ordinateur utilisé</b>	
Le personnage utilise le mode terminal	+2 (temps de base x 2)
Le personnage utilise une SISA mode froid	+1
Le personnage a une Initiative matricielle de +4D6 ou plus	-1
<b>Domaine de recherche</b>	
Spécifique	+ modificateur de recherche de la base de données
La Matrice en général	+0
<b>Domaine de recherche spécifique</b>	
Le personnage a un utilitaire catalogue à 6+	-1
<b>Recherche matricielle générale</b>	
Contact approprié (refuge/base de données)	-2
Étiquette (Matrice) à 5+	-1
Recherche confinée à une grille	+0
Recherche requiert l'usage de plus d'une grille	+1/grille
<b>Assistance de Recherche</b>	
Structure autonome	-1
Structure autonome intelligente	-2
Agent	-3
Structure autonome ou agent avec catalogue à 6+	-1
Structure autonome intelligente ou agent a un Indice de cœur de 6+	-1

## Succès Résultats de la recherche

- |    |   |
|----|---|
| 1  | Info générale (pas vraiment ce que le personnage cherchait, mais au moins une piste pour une autre recherche) |
| 2  | Les données de base que cherchait le personnage   |
| 3  | Plus de détails, peut-être avec une nouvelle piste  |
| 4  | Tous les détails, plus une ou deux pistes   |
| 5+ | Tous les détails juteux que le personnage voulait connaître, plus quelques-uns qu'il n'attendait pas          |



## FICHE DE DONNÉES MATRICIELLES

## PERSONA

	Indice	Indice effectif
MPCP		
Solidité		
Évasion		
Masque		
Senseur		

## CYBERDECK

Facteur de Détection		
Renfort		
Vitesse d'E/S		
Accroissement de Réponse		
ICCM ?	Oul	Non
Mode SISA	chaud	froid
Filtre de réalité ?	Oul	Non

## CALCUL D'INITIATIVE MATRICIELLE

	Réaction	Initiative
Réaction de base :		
En contrôles manuels	_____	
(réaction physique) :		
En IND pure (Intelligence) :	_____	
Initiative de base		+1D6
En IND pure :	+2	+1D6
Filtre de réalité actif :	+2	+1D6
Accroissement de Réponse :	+2/niveau	+1D6/niveau
Utilisation de trodes :	/2	+2D6 maximum
<b>Initiative Matricielle finale :</b>	_____	_____

## MONITEUR DE CONDITION DE PERSONA

	Persona planté	
+3 SR -3 Init.	Gravement endommagé	
+2 SR -2 Init.	Modérément endommagé	
+1 SR -1 Init.	Légèrement endommagé	Indice d'icône <div></div>

## UTILITAIRES

[illegible]



## FICHE D'OTAKU

## ALTER EGO MATRICIEL

		Indice	Facteur de détection
MPCP	$(I_n + V_o + Ch)/3$		Renfort
Solidité	$(V_o)$		Vitesse d'E/S
Évasion	$(I_n)$		Réaction Matricielle
Masque	$(V_o + Ch)/2$		Initiative Matricielle
Senseurs	$(I_n)$		Indice d'icône

## VOIES

Accès	_____
Contrôle	_____
Index	_____
Fichiers	_____
Esclave	_____

## HISTORIQUE

Orientation \_\_\_\_\_

Bonus d'orientation \_\_\_\_\_

Nom de la tribu \_\_\_\_\_

Membres de la tribu \_\_\_\_\_

Notes \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Grade d'immersion \_\_\_\_\_

Échos \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## FORMES COMPLEXES

[illegible]



## FICHE DE STRUCTURE AUTONOME ET D'AGENT

Type (en choisir un):	Structure autonome stupide	Structure autonome intelligente	Agent
-----------------------	----------------------------	---------------------------------	-------

<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>Indice</b></td> <td style="width: 75%;"></td> </tr> <tr> <td>Cœur/MPCP</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Solidité</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Évasion</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Masque</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Senseurs</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		<b>Indice</b>		Cœur/MPCP			Solidité			Évasion			Masque			Senseurs			<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>Indice</b></td> <td style="width: 75%;"></td> </tr> <tr> <td>Réaction</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Initiative</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Facteur de Détection</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Indice de Pilote</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Réserve Matricielle</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		<b>Indice</b>		Réaction			Initiative			Facteur de Détection			Indice de Pilote			Réserve Matricielle		
	<b>Indice</b>																																				
Cœur/MPCP																																					
Solidité																																					
Évasion																																					
Masque																																					
Senseurs																																					
	<b>Indice</b>																																				
Réaction																																					
Initiative																																					
Facteur de Détection																																					
Indice de Pilote																																					
Réserve Matricielle																																					

Options et notes: \_\_\_\_\_

Chargement d'utilitaires:

Utilitaire	Indice	Type	Taille	Options	Effet
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

## FICHE DE SPRITE ET DÉMON

Type (en choisir un):	Sprite	Démon
-----------------------	--------	-------

<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>Indice</b></td> <td style="width: 75%;"></td> </tr> <tr> <td>Cœur/MPCP</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Solidité</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Évasion</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Masque</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Senseurs</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		<b>Indice</b>		Cœur/MPCP			Solidité			Évasion			Masque			Senseurs			<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>Indice</b></td> <td style="width: 75%;"></td> </tr> <tr> <td>Réaction</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Initiative</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Facteur de Détection</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Indice de Pilote</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Réserve Matricielle</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		<b>Indice</b>		Réaction			Initiative			Facteur de Détection			Indice de Pilote			Réserve Matricielle			<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;"><b>Indice</b></td> <td style="width: 75%;"></td> </tr> <tr> <td>Voie d'Accès</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Voie de Contrôle</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Voie d'Index</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Voie de Fichiers</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Voie d'Esclave</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		<b>Indice</b>		Voie d'Accès			Voie de Contrôle			Voie d'Index			Voie de Fichiers			Voie d'Esclave		
	<b>Indice</b>																																																							
Cœur/MPCP																																																								
Solidité																																																								
Évasion																																																								
Masque																																																								
Senseurs																																																								
	<b>Indice</b>																																																							
Réaction																																																								
Initiative																																																								
Facteur de Détection																																																								
Indice de Pilote																																																								
Réserve Matricielle																																																								
	<b>Indice</b>																																																							
Voie d'Accès																																																								
Voie de Contrôle																																																								
Voie d'Index																																																								
Voie de Fichiers																																																								
Voie d'Esclave																																																								

Options et notes: \_\_\_\_\_

Chargement en formes complexes:

Forme complexe	Indice	Type	Taille	Options	Effet
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

## FICHE DE CONSTRUCT DE CI

Cœur _____	Chargement en CI:				
Réaction _____	CI	Indice	Type	Effet	
Initiative _____	_____	_____	_____	_____	_____
Réserve Matricielle _____	_____	_____	_____	_____	_____
Options et notes: _____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____





# LA REALITE

EST POUR CEUX

QUI MANQUENT

# D'IMAGINATION

Connectez-vous au réseau mondial connu sous le nom de la Matrice® et créez votre propre univers. Peu importe votre statut dans le monde réel – président de mégacorpo ou vendeur de viande synthétique dans la rue – vous pouvez être le seigneur de tout ce que vous pouvez imaginer. Entrez dans les clubs virtuels et testez vos talents pour les jeux en réalité totale. Cambriolez d'énormes bases de données et pillez les systèmes corporatistes de leurs données négociables – et essayez de rester vivant assez longtemps pour profiter des résultats.

La Matrice étend les règles de base du decking fournies dans *Shadowrun*, Troisième Édition et propose des règles avancées pour la programmation, la construction de console, la sécurité système et l'accès à la Matrice. La Matrice comprend des règles pour les recherches d'informations et de nouvelles mises à jour sur les intelligences artificielles et les otaku.

WIZKIDS GAMES™

FAN-PRO®



29,00 € - \$535



9 782740 802342

ISBN: 2-7408-0234-X

## SHADOWRUN®

Shadowrun® et La Matrice® sont des marques déposées de Wizkids, LLC. Copyright © 2004 Wizkids, LLC. Tous droits réservés. Shadowrun® est édité par: Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15 avec l'approbation de Wizkids, LLC. © Jeux Descartes.