

TACTIQUES AUGMENTÉES



Vocabulaire du ComTac

CT : Coordinateur Tactique, le hacker aux commandes du ComTac.

Initier le ComTac : mettre en place le réseau tactique et activer les différents flux sensoriels.

Certains runners emploient aussi l'expression « mettre le ComTac ». Maintenir le ComTac : le ComTac est « maintenu » tant que le CT est présent et que le nombre de flux sensoriels ne diminue pas en dessous du minimum requis.

Dans « travail d'équipe », il y a « travail ». Parfois, ce n'est pas une sinécure de coordonner une bande de fous furieux prêts à tenter des missions réputées impossibles pour quelques nuyens. Heureusement, la technologie vient au secours des tacticiens de l'ombre. Bienvenue dans le domaine des tactiques augmentées !

En 2070, la Réalité Augmentée fait partie intégrante du quotidien. Pour les shadowrunners, toutefois, la RA ne se limite pas à quelques spams publicitaires envahissants : il y a des avantages tactiques indéniables à pouvoir consulter en temps réel le plan des lieux ou la position de ses coéquipiers. Cette aide de jeu permet de mettre le hacker au cœur d'un réseau de Coordination Tactique de l'équipe, le « ComTac ».

LA COORDINATION TACTIQUE VIA LA RÉALITÉ AUGMENTÉE : LE COMTAC

Pour créer un réseau ComTac, l'équipe de runners a besoin des éléments suivants :

- un hacker muni de son commlink, le Coordinateur Tactique (CT)
- au moins deux runners munis de leur commlink, les Unités Tactiques (UT)
- des senseurs reliés au PAN des UT, fournissant des flux sensoriels

Les commlinks des UT doivent être en mode esclave de celui du CT. Chaque runner connecté compte pour un abonnement sur le commlink du hacker, le maximum d'abonnements étant égal à l'attribut Système du persona du hacker x2 (cf. SR4, pp. 213-214).

Le CT se sert du réseau ComTac pour, entre autres, gérer les données provenant des différentes UT. C'est la principale utilité de ce réseau : centraliser les informations visuelles et tactiques pour mieux informer les combattants. Pour cela, il faut des informations, et c'est à cela que servent les senseurs des UT. N'importe quel dispositif relié au PAN d'une UT et capable de transmettre des informations tactiques constitue un flux sensoriel utilisable par le ComTac :

- interface d'arme
- œil ou oreille cybernétique
- senseur de véhicule ou de drone...

Chaque commlink relaie les informations des senseurs qui y sont reliés vers le CT. Un minimum de 4 flux sensoriels est nécessaire pour que le ComTac soit utilisable. Le total de flux sensoriels actifs influe sur la réserve de dés du CT et de l'UT pour tous leurs tests dépendants du ComTac, qu'il s'agisse des Actions Tactiques décrites ci-dessous ou d'actions de combat classiques.

Vocabulaire du ComTac (suite)

Perdre un flux : s'emploie lorsqu'un ou plusieurs flux sensoriels sont perdus - volontairement ou non. Le ComTac alerte immédiatement le CT d'une perte de flux, sauf dans le cas d'un hacking (voir encart).

Rompre le ComTac : le ComTac ne fonctionne plus lorsque le nombre de flux sensoriels descend en dessous de 4, que le CT est incapacité ou que le système est manuellement arrêté par le CT.

UT : Unité Tactique, un runner dont le commlink est relié au ComTac.

FLUX SENSORIELS	
Nombre de flux	Modificateur de réserve de dés
4	-3
6	-2
8	-1
10	aucun
12	+1
14	+2
16 et +	+3

LES ACTIONS TACTIQUES

Dès que le ComTac est actif, les runners ont accès à des actions mettant à profit l'échange des données et la connexion entre le CT et les UT. Les Actions Tactiques (AT) sont des manœuvres de combat spéciales qui ne peuvent être entreprises que si le ComTac est « initié ». Lorsqu'il est fait mention d'un test pour le CT et d'un autre pour l'UT, ce dernier représente la capacité de l'UT à exploiter les directives du CT. Une UT doit donc réussir son test pour bénéficier des effets. Un runner peut utiliser la spécialisation Leadership (tactique des petites unités) pour tous les jets utilisant la compétence Leadership.

ACTIVATION ESCLAVE

>> En détectant que tes signes vitaux deviennent faibles, ton CT pourra déclencher à temps l'activation de ton autopatch. Cool, non ?

Action automatique (CT)

Test : Hacking + Commande (2)

Effet : Le hacker active (ou désactive) un dispositif relié au PAN de l'UT ciblée.

AFFICHAGE DES INFORMATIONS VITALES

>> Si ton CT peut hacker le biomoniteur de l'ennemi, il transmettra ses signes vitaux au reste de l'équipe – ça vous évitera de gâcher des munitions sur un ennemi agonisant.

Action simple (CT)

Test : Hacking + Exploitation (3)

Effet : Toute l'équipe connaît l'état de santé de la cible (« signes vitaux faibles », etc.) pendant un tour de combat. Cette action ne peut être utilisée que si la cible est équipée d'un biomoniteur ou d'un dispositif équivalent.



DÉPLOIEMENT TACTIQUE

>> Votre CT va coordonner vos mouvements avec les données du ComTac, comme ça vous serez globalement plus efficaces – à condition d'être réactifs à ses directives.

Action complexe (tous)

Test (CT) : Leadership (4)

Test (UT) : Intuition + Réaction (4)

Effet : +2 à tous les tests reposant sur l'Agilité et l'Intuition.

DRESSER LA CARTE DE LA ZONE D'ENGAGEMENT

>> À l'aide de logiciels sophistiqués et des informations fournies par les différents senseurs, ton CT sera en mesure de dresser une carte des lieux basique consultable par tous les membres de l'équipe.

Action complexe (CT)

Test (CT) : Informatique (5)

Effet : +2 à tous les tests reposant sur la Réaction et l'Intuition. Si le CT ou une UT possède un Mapsoft de la région actif sur son commlink, cette action est une Action Automatique avec un seuil de réussite de 3. Le même effet peut être obtenu en accédant à une carte des lieux sur un LAN tout proche, mais cette Action Tactique ne prend pas en compte les démarches de hacking éventuelles pour accéder au LAN et donc au plan en question.

PARTAGE DE SENS

>> Si tu pars en éclaireur, ce que verront tes yeux cybernétiques sera retransmis par le CT sur l'affichage RA du reste de l'équipe.

Action simple (tous)

Test (CT) : Informatique (4)

Test (UT) : Perception + Réaction (3)

Effet : +2 à tous les tests pouvant bénéficier du partage de sens (à la discréption du MJ). Les joueurs concernés peuvent faire agir leur personnage en fonction de ce que perçoit les autres UT.

PRISE DE CONTRÔLE

>> Quand tu seras trop sonné pour te battre, tu seras content que ton CT puisse prendre le contrôle de ton bras cyber pour rendre les coups à ta place !

Action complexe (CT)

Test (CT) : Hacking + Commande (4)

Test (UT) : Volonté + Réaction (4)

Effet : Le CT peut faire effectuer une action à l'UT en ignorant les malus dus aux dégâts reçus, mais c'est alors sa compétence (ou le cas échéant l'attribut correspondant) qui est utilisée. L'abus de cette action peut engendrer une dépendance de la part du CT (à la discréption du MJ).

Hacker

le ComTac ennemi

Votre ennemi aussi peut utiliser un ComTac. Dans ce cas, heureusement, il est possible de contrer le CT adverse.

Le processus de hacking du commlink du CT suit les règles normales de Shadowrun 4^e édition. Une fois à l'intérieur du système, deux cas de figure peuvent ensuite se présenter :

- Si vous souhaitez brouiller ou « rompre » le ComTac ennemi, vous utiliserez la compétence Guerre Électronique (cf. SR4, p. 227).
- Si vous souhaitez transmettre de fausses informations à l'ennemi, alors vous effectuerez un test opposé de Hacking + Falsification contre le test du CT correspondant à son Action Tactique.

En cas de réussite, vous êtes parvenu à introduire de fausses informations dans le dispositif tactique, à votre avantage. Cela peut également se traduire par une diminution de flux sensoriels sans que le CT ne soit notifié d'une « perte de flux ».

REPÉRAGE GPS

>> Grâce aux données GPS, ton CT actualise la carte de la zone d'engagement dans le ComTac et vous envoie – à vous, les UT – l'emplacement des ennemis sur votre affichage RA.

Action automatique (CT)

Prérequis : Avoir dressé la carte de la zone d'engagement à l'aide de l'Action Tactique correspondante.

Test : Leadership (3)

Effet : +1 à tous les tests d'armes à feu et +2 aux tests de tir indirect.

SYNCHRONISATION DES INTERFACES D'ARME

>> Ton CT va transmettre les informations globales du ComTac à l'interface d'arme de ton Ares Predator IV, ce qui rendra tes tirs plus précis.

Action simple (CT)

Test (CT) : Informatique (4)

Effet : +2 aux tests effectués avec une arme interfacée.

L'ÉQUIPEMENT TACTIQUE

Le ComTac ne se limite pas au virtuel, quelques équipements permettent d'améliorer et de tirer tout le bénéfice de ce réseau tactique.

Ares Tactics - MasterMind

>> Ares Tactics met aujourd'hui à votre disposition le programme que vous envierons les équipes d'intervention d'élite du monde entier. Doté d'une large base de données nourrie par des schémas tactiques et des scénarios réels de combat, le programme MasterMind vous propose les options tactiques qui faciliteront vos prises de choix, tout en vous alertant sur les risques imminents.

L'utilisation du programme nécessite du CT qu'il dépense une action complexe pour confronter les informations qu'il a de la situation avec la base de données. Les succès obtenus à un test d'Informatique + Indice du programme s'ajoutent à tous ses tests liés à des AT pendant un nombre de tours de combat égal à l'indice du programme multiplié par les succès obtenus.

AUTOPATCH

>> Quand votre UT est en mauvaise posture, il ne vous est pas toujours possible d'envoyer quelqu'un l'aider. Heureusement, DocWagon™ a créé pour vous des autopatchs qui, sur un simple ordre de votre part, redonneront toute la vigueur nécessaire à votre UT. Grâce à son système unique de déclenchement wi-fi, le mélange du DMSO et du composé chimique contenu dans le patch est provoqué par un léger champ électrique. Autopatch : ne sortez plus sans lui.

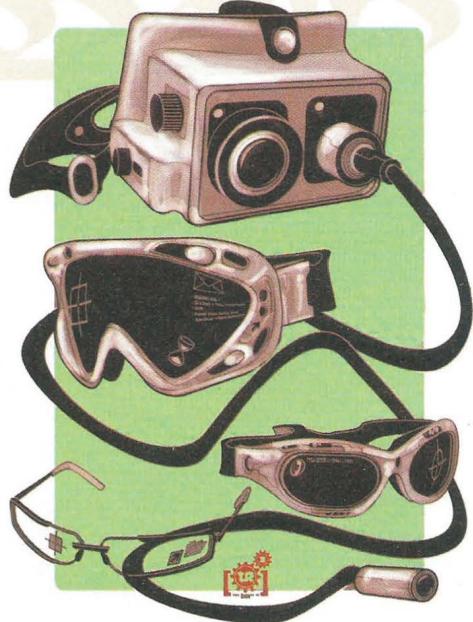
Quel que soit le type de patch utilisé (cf. SR4, p. 332), celui-ci doit préalablement avoir été collé à même la peau de l'UT et avoir été abonné à son commlink. Le CT peut le déclencher grâce à Activation esclave.

ERA TacTeam

>> Qui mieux que NeoNET pouvait créer pour vous un ERA qui donnera tout son sens à votre réseau ComTac ? Chargez TacTeam sur votre commlink et le partage des informations et instructions tactiques prendront vie en RA. Un must qui optimisera vos performances et diminuera les accidents de tirs en activant automatiquement la sécurité de votre arme quand un «ami» est dans votre ligne de mire !

ERA TacTeam dispose des fonctionnalités suivantes :

- l'affichage des adversaires hors champ de vision (derrière un mur, dissimulé du fait d'une visibilité dégradée, etc.) vous offrant des opportunités de tir indirect ou en aveugle,
 - les zones de couverture des senseurs de sécurité adverse (ex : cônes des caméras, des senseurs ultrasoniques, présence de lasers ou de plaques de pression),
 - les zones de danger liées aux portées des armes adverses,
 - le parcours d'infiltration recommandé par votre CT.
- Cet ERA confère un bonus de dés équivalent à son indice pour toutes les actions des UT impliquant la compétence Perception ou l'attribut spécial Réaction.



HARNAS VISION 360°

>> Votre samouraï des rues accumule plus de senseurs qu'il n'en existe dans le catalogue Ares et votre adepte dispose tout juste d'une vieille paire de lunette RA ? Shiawase vous propose d'équiper chacune de vos UT d'un harnais multi-senseurs :

- caméras avant et arrière avec zoom, compensateur anti-flash, modes vision nocturne et thermographique
 - microphone omnidirectionnel et un système complet d'écholocation par ultrasons !
- Le harnais vision 360° compte comme 4 flux sensoriels. Pour se relier aux senseurs, l'UT doit abonner le harnais à son commlink. Une poche ignifugée renforcée (protection 2/2) dotée d'une connexion filaire permet de mettre le commlink à l'abri de nombreux de chocs. Le CT bénéficie d'un bonus de +2 dés pour dresser la carte de la zone d'engagement si toutes les UT portent ce harnais.

ÉQUIPEMENT	DISPONIBILITÉ	COÛT
Ares Tactics – MasterMind [Indice 1-3]	Indice x 2	Indice x 1000 Y
Autopatch		
Patch d'antidote [Indice 1-6]	Indice	Indice x 70 Y
Trauma Patch	2	800 Y
Stimpatch [Indice 1-6]	Indice x 2	Indice x 40 Y
ERA TacTeam [Indice 1-4]	4	Indice x 500 Y
Harnais vision 360°	3	800 Y

**Julien Lemarinier
et Julien Pirou**