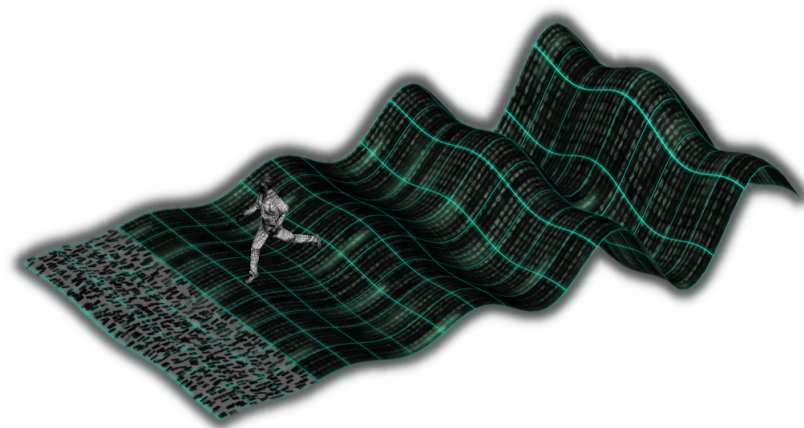


Guide du

CYBERNADTE

« Le Grand Réseau & sa matrice »



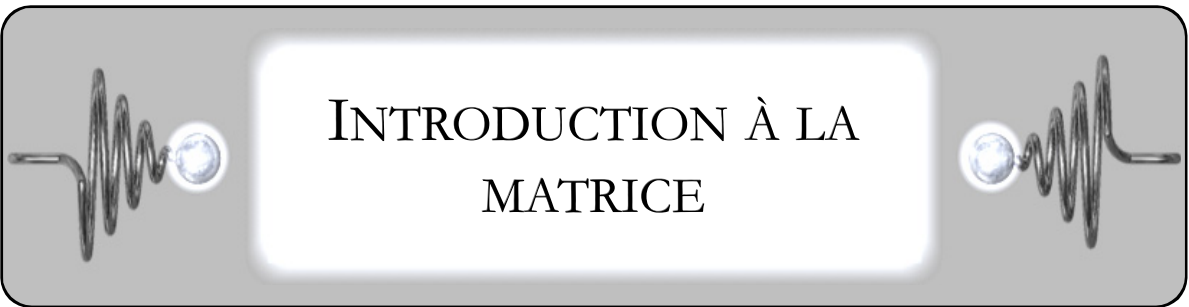
Ver. 1.02

Supplément non officiel pour le JDR des Métabarons, par .oO Le Géant Vert Oo.
Dernière modification: 04.11.2001

Retrouvez les Métabarons sur www.metabarons.com/forum
et sur www.sden.org/jdr/metabaron



Introduction à la matrice	3
Architecture de la matrice	4
couches de la matrice	5
navigation au sein de la matrice	6
Règles spécifiques de la matrice	7
spécialisations informatiques	8
particularités des actions dans la matrice	8
combats numériques	8
bien utiliser ses compétences	9
Moyens de connexion & modules d'extension	10
console E/S	11
kit de connexion neural	11
station de concentration Alpha	11
extension « CodeBreaker »	11
extension « DigitalStealth »	11
extension « DataSeeker »	12
extension « BinaryCompass »	12
extension « Ubiquity »	12
extension « MetaCom »	12
extension « FireWall »	12
extension « VirusWorkshop »	13
extension « VirtualFighter »	13
extension « MatrixBuilder »	13
Entités virales	14
attributs d'un virus	15
compétences évoluées	15
Altération de la matrice	17
Archétypes	18
Exemple complet	19
Remerciements	21



Mise en place à l'initiative des Technos-Technos, la Matrice Universelle Numérique (communément appelée matrice), n'est autre que la composante majeure de la plus importante de leurs œuvres: le Grand Réseau. Personne ne sait vraiment dire quand ont réellement débuté les travaux sur le Grand Réseau, mais on peut dire avec certitude que c'est durant les deux siècles d'exil politique imposés à l'ordre pan-techno par le couple impérial Magaella-Magellan en 23232 qu'il a connu, dans le plus grand secret loin de l'agitation du monde, sa plus grande avancée.

A l'origine du Grand Réseau se trouve la volonté d'entretenir avec l'ensemble des réalités de l'univers un contact permanent en reliant au sein d'un même système tous les éléments, qu'ils soient informatiques, technologiques (notamment en ce qui concerne les prothèses cybernétiques) ou tout simplement vivants. A mesure que le Grand Réseau se construisait, il se complexifiait de plus en plus, à un tel point que même ses créateurs, dont certain parmi les Mentreks les plus expérimentés, avaient des difficultés à ne pas se perdre dans les méandres des bases de données toujours plus gigantesques qu'il abritait; le fabuleux projet n'en était qu'à ses balbutiements que déjà il semblait montrer ses limites... Mais c'était sans compter sur le génie Techno-Techno: puisque l'entendement humain était trop faible pour manipuler autant d'informations et qu'il était vain de tenter d'informatiser l'humain plus que ne le sont déjà les Mentreks, il fallait humaniser le réseau, lui donner un aspect convivial, une structure dans laquelle on puisse naviguer librement et s'affranchir des contraintes technologiques: il fallait en faire un univers holographique tridimensionnel à l'image du monde, qui constituerait une seconde réalité en superposition à celle déjà existante. Dès lors, les recherches, si elles poursuivaient toujours leur but initial de créer un tout cohérent englobant la totalité des éléments de l'univers, s'orientaient désormais dans deux nouvelles directions; la première devait donner au Grand Réseau une consistance, l'organiser en systèmes, mondes et planètes: c'est la structure de l'univers réel qui fut retenue, afin de faciliter l'interpénétration de la matrice avec ce dernier; cette couche constitue ce que l'on appelle maintenant les Trames locales, elles se superposent au monde et renferment toutes les informations, paramètres physiques et autres, concernant les éléments qui le composent. La deuxième repoussait les limites de la cybernétique en mettant à la disposition des premiers « cybernautes » des procédés de plus en plus élaborés pour favoriser leur insertion dans le Grand Réseau: la matrice ne devait plus être interprétée, elle devait être perçue et intuitive.

Ce n'est qu'en 23772 que les Technos-Technos achevèrent la mise en place de leur projet qui leur valut leur retour en grâce auprès de l'Empire en 23510. Ce faisant, il firent de leur Grand Réseau un redoutable instrument de pouvoir et un formidable vecteur de propagation de nécrorêve: en ouvrant à tout un chacun les portes de leur univers virtuel dans une mesure dont ils ont toujours le contrôle, les Technos-Technos offrent aux populations déjà abruties par l'hypertélé et les drogues un gigantesque parc d'attractions, et leur donnent l'impression, en les laissant s'introduire dans des systèmes soi-disant sous haute sécurité, de risquer leur vie en bravant les interdits d'une gigantesque mascarade virtuelle...

Aujourd'hui, en 30000, les moyens de connexion sont nombreux, légaux et abordables: aujourd'hui, le cybernaute c'est vous!



ARCHITECTURE DE LA MATRICE

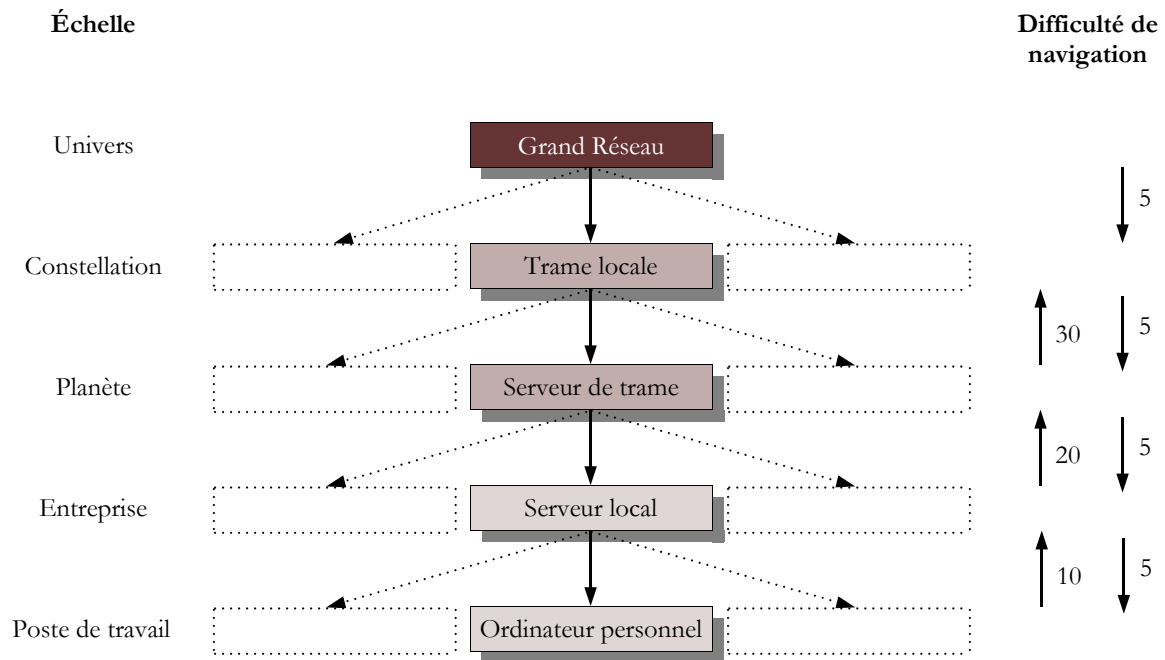
La matrice est une structure virtuelle complexe qui s'architecture sur plusieurs niveaux; elle constitue en ce sens une extension des réseaux informatiques que l'on connaît actuellement.

Les réseaux aujourd'hui

Les réseaux permettent à plusieurs ordinateurs, identifiés par une adresse IP unique, de partager leurs ressources ainsi que leurs données. Les réseaux relativement anciens sont constitués de serveurs d'applications (machines puissantes sur lesquelles les utilisateurs lancent des programmes) et de terminaux (console d'accès de l'utilisateur; un terminal ne se compose que d'un écran et d'un système d'entrée, le plus souvent clavier/souris, et ne possède pas d'unité de stockage propre: il utilise les ressources du serveur auquel il est connecté). On a maintenant plutôt tendance à mettre à disposition des utilisateurs de véritables ordinateurs (avec disque dur, processeur, mémoire, etc), connectés à des serveurs de fichiers qui centralisent l'ensemble des données du réseau. On a donc à faire à une architecture à deux niveaux: pour transiter d'un ordinateur à un autre, les informations passent par un serveur qui les redirige vers l'ordinateur cible. Il est ensuite possible de relier plusieurs réseaux entre eux en insérant un nouveau serveur qui gèrerait les échanges de données entre les différents réseaux; on serait alors en présence d'une architecture à trois niveaux. On notera toutefois que la présence de serveurs n'est pas indispensable, l'utilisation de boîtiers de redirection (appelés hubs ou switches selon leur nature) permettant d'échanger facilement des fichiers entre plusieurs machines.

Couches de la matrice

Dans un soucis d'organisation certain, les Technos-Technos ont organisé la matrice en cinq couches distinctes à dépendance ascendante, c'est-à-dire que pour accéder à un élément de la même couche que celle où on se trouve, il faut d'abord remonter à la couche supérieure avant de redescendre vers la couche initiale. Au sein de ces niveaux, chaque participant de la matrice se voit identifié par une adresse IPX unique qui prend la forme d'une combinaison alpha-numérique de 32 caractères (exemple: BG84-2165-PSE3-FD8V-W681-387L-ERLM-G50O). Les cinq couches s'organisent comme suit:



Le Grand Réseau: au sommet de la hiérarchie matricielle, peu soupçonnent son existence, qui reste un des secrets les mieux gardés; les informations qu'il abrite relèvent de l'inconcevable: secret des Technos-tunnels, gestion des transactions de l'Ekonomat, procédés technologiques ophidiens... Par mesure de sécurité évidente, c'est la seule couche à ne pas être accessible à partir de la couche inférieure; en dépit de l'absence de possibilité d'intrusion, le GR dispose d'un arsenal de programmes défensifs des plus imposants. Le GR constitue le seul lien entre les différentes trames locales qui existent dans tout l'univers.

Les Trames locales: elles se superposent au monde réel et assurent la cohésion générale de matrice; elles ne renferment pas de données en elles-mêmes mais proposent une vision numérique du monde et permettent la navigation entre les serveurs de trames. La navigation dans cette couche est réservée aux seules personnes autorisées de la société pan-techno; les nombreux programmes anti-piratage qui y patrouillent en permanence veillent à faire respecter ce point en éliminant sans distinction aucune toute intrusion suspecte. Un cybernaute dans cette couche de la matrice se trouverait face au monde réel mais pourrait connaître toutes les informations de toutes choses, à condition de savoir interpréter les données matricielles.

Les Serveurs de trames: maillons principaux intervenants dans les transmissions de données à grandes échelles, ils permettent aux serveurs locaux d'échanger des informations; pour ce faire, ils renferment les tables de points d'entrées de chaque serveur local. Les serveurs de trame disposent de nombreux programmes anti-intrusion et procèdent à une éradication systématique de toute entité ou connexion suspecte; pour autant, ils tolèrent dans une certaine limite la présence d'utilisateurs du moment que leurs agissements ne revêt pas un caractère subversif. Un cybernaute dans cette couche est en droit d'interroger le système afin d'obtenir une

connexion vers un serveur local de la couche inférieure.

Les serveurs locaux: sous le contrôle d'indépendants (corporations, agences de presses, ...), il est difficile de dresser leur portrait global; les informations qu'ils renferment sont généralement en rapport avec la nature des activités de la structure à laquelle ils appartiennent (procédés technologiques pour des centres de recherches, documentaires divers pour des agences de presses,...). De même, les systèmes défensifs éventuels dépendent la finalité du serveur et de la confidentialité de ses données. Un cybernaute pénétrant un serveur local (légalement ou par piratage) à accès à toutes les informations qu'il contient, à condition de savoir où chercher les données...

Les Ordinateurs personnels: tous ceux qui en possèdent les utilisent pour stocker des données personnelles; typiquement, on peut y trouver une liste de contacts associée à une messagerie, des bulletins de payes pour les salariés, un emploi du temps, etc. L'utilisation des ordinateurs personnels est en principe réservée à leur propriétaire, et rares sont ceux qui ne possèdent une sécurité par mot de passe, un ou deux programmes anti-intrusion ainsi qu'un bon anti-virus...

Navigation au sein de la matrice

Les règles spécifiques ainsi que les compétences qui entrent en jeu ne seront exposées qu'au prochain chapitre, il est cependant capital de bien comprendre la structure de la matrice afin de pouvoir par la suite y naviguer. Les points importants qui permettent de réguler le déplacement dans la matrice sont les suivants:

- 1) Chaque machine est identifiée par une adresse IPX unique et constitue le seul moyen de la localiser.
- 2) Un élément d'une couche ne connaît rien de la couche supérieure.
- 3) Un élément d'une couche possède des informations sur ceux de la couche inférieure qui lui sont reliés.
- 4) Accéder à la couche supérieure représente une certaine difficulté.
- 5) Accéder à la couche inférieure ne présente aucune difficulté particulière.

Quelques exemples pour clarifier tout ça, en précisant quelles règles interviennent: (seul le chemin de navigation est présenté, les règles de recherche d'information, de piratage, etc. sont explicitées au chapitre suivant)

Exemple: Korben travaille pour une corporation et souhaite obtenir des informations sur un autre employé de la même filiale, mais situé dans à un autre endroit de la planète. La seule information dont Korben dispose est le nom de la personne. Il se connecte à l'aide de son poste de travail; il doit d'abord remonter au serveur local (2 & 4): l'ordinateur qu'il utilise étant à l'intérieur de l'entreprise, il n'est pas considéré comme un élément extérieur. Il lui faut ensuite s'introduire dans le serveur de trame (2 & 4); de là, il peut interroger le système pour connaître le serveur local correspondant à celui où travaille la personne (1 & 3). Ayant cette information, il redescend d'un niveau en pénétrant dans le serveur local distant (5). Il peut alors tenter d'obtenir l'IPX de l'ordinateur du salarié (1 & 3) et tenter de s'y introduire pour consulter toutes ses informations personnelles...

Exemple: Korben tente de réaliser la même tâche, mais de chez lui avec sa console E/S; cette fois il veut des informations sur une personne dont il ne connaît pas le nom mais dont il connaît l'adresse IPX de la machine. Korben doit d'abord remonter à un serveur local (2 & 4), puis à un serveur de trame (2 & 4); de là, il peut rechercher le serveur local correspondant à celui où se situe la personne (1 & 3), s'y connecter (5). Dans ces circonstances, Korben est considéré comme un élément extérieur et peut être confronté à des programmes anti-intrusion. Il peut alors s'introduire dans l'ordinateur personnel de l'employé car il en connaît l'IPX (5).

Ces quelques règles restent génériques et en appellent au bon entendement des MJs qui souhaitent utiliser la matrice; la seule question logique à se poser étant « quels ordinateurs disposent de quelles informations? »



RÈGLES SPÉCIFIQUES DE LA MATRICE

La matrice, rappelons-le, est constituée d'univers holographiques tridimensionnels: c'est un monde virtuel et illusoire, c'est pourquoi des règles quelques peu différentes de celles du monde réel concernant les actions, les combats et les déplacements s'y appliquent.

Spécialisations informatiques

L'utilisation d'un système de matrice nécessite de préciser la compétence ordinateur; les nouvelles spécialisations introduites sont au nombre de cinq:

Recherche binaire: traduit l'aptitude du personnage à trouver les informations qu'il souhaite au sein de la matrice; plus ce score est élevé, plus la recherche d'une donnée a des chances d'être fructueuse.

Piratage informatique: traduit l'aptitude du personnage à s'introduire frauduleusement dans des systèmes auxquels il n'a normalement pas accès; plus ce score est élevé, plus le personnage a de chance de pénétrer dans un système informatique.

Localisation digitale: traduit l'aptitude du personnage à se repérer et à s'orienter dans la matrice; plus ce score est élevé, plus le personnage a de chance de localiser les points d'entrée vers d'autres ordinateurs.

Furtivité numérique: traduit l'aptitude du personnage à ne pas se faire repérer par d'éventuels systèmes de sécurité; plus ce score est élevé, plus le personnage a de chance d'échapper aux protections diverses de la matrice.

Interprétation matricielle: traduit l'aptitude du personnage à comprendre les données de la matrice en terme de monde réel; plus ce score est élevé, plus le personnage perçoit la superposition de la matrice au monde réel.

Particularités des actions dans la matrice

Les actions dans la matrice sont soumises à quelques règles particulières; sauf indications contraires, on applique les principes suivants:

Un personnage dans la matrice ne peut effectuer qu'une **seule action par round**; comme toutes ces actions relèvent de la compétence "ordinateur", un personnage ne peut se concentrer sur plusieurs tâches en même temps.

Un personnage dans la matrice ne peut influencer sur le monde réel; inversement, un personnage dans le monde réel ne peut influencer sur la matrice: toute entité ne peut se trouver que **dans un seul des deux espaces** à la fois. Ainsi, un personnage dans la matrice n'a plus conscience de son corps.

Un personnage blessé alors qu'il est dans la matrice ne perçoit pas la douleur (il ne sait donc pas directement qu'il est attaqué) mais est soumis à un risque de déconnexion; le **risque de déconnexion** est donné par la table suivante:

Risque de déconnexion lors d'une blessure réelle

État du personnage	Risque
Sonné	5%
Blessé	15%
Blessé grave	35%
Inconscient	60%
Mortellement blessé	95%
Mort	0%

A noter que la mort n'entraîne pas la déconnexion: l'essence spirituelle persistante du défunt représente une source d'élément K que les entités aux services des Technos-Technos vont s'empresse de canaliser pour sustenter leurs terribles machines...

Toute action dans la matrice n'est soumise à **aucune restriction sur le nombre de tentatives possibles**, cependant un malus cumulatif de +5 à la difficulté de l'action est comptabilisé pour chaque échec.





Combats numériques

Les joueurs seront parfois amenés à combattre diverses entités binaires rencontrées au hasard de la matrice; ces combats se déroulent sur un principe quelque peu différent; seule la compétence ordinateur est utilisée!

A chaque round de combat, le personnage repartit comme il le souhaite ses dés d'ordinateur entre l'attaque et la parade; il suffit, pour toucher l'adversaire, d'obtenir un résultat d'attaque supérieur au jet de parade de l'opposant. Un personnage touché effectue un jet de volonté, dont le résultat est soustrait au jet d'attaque; l'importance des dégâts est déterminée par la table suivante:

Importance des dégâts	
Attaque-Volonté	Dommages
0-5	Perturbation
6-10	Court-circuit I
11-15	Court-circuit II
16-20	Crash mineur
21-25	Crash majeur
26+	Mort matricielle

Les opposants disposent d'une autre « jauge de santé » que celle du monde réel, qui reflète l'état de la connexion avec la matrice:

	Perturbation
	Court-circuit
	Crash mineur
	Crash majeur

Les effets sont sensiblement similaires à ceux des combats normaux; on remarquera que les dommages subits dans la matrice se répercutent sur la console E/S qui peut alors souffrir de dysfonctionnements:

Perturbation: le personnage subit un malus de -1D pour tous les jets du round en cours et du round suivant.

Court-circuit I: le personnage ne peut ni attaquer ni parer durant le round en cours et subira un malus de -1D au round suivant. 10% de chance de griller chacun des modules d'extension.

Court-circuit II: le personnage ne peut ni attaquer ni parer durant le round en cours et subira un malus de -1D jusqu'à déconnexion. 20% de chance de griller chacun des modules d'extension.

Crash mineur: le personnage ne peut rien faire pendant 1D rounds et subira un malus de -2D jusqu'à déconnexion. 33% de chance de griller chacun des modules d'extension. 10% de chance de griller la console E/S.

Crash majeur: le personnage ne peut plus rien faire et doit attendre d'être déconnecté. 50% de chance de griller chacun des modules d'extension. 20% de chance de griller la console E/S.

Mort matricielle: le personnage est instantanément déconnecté et subit 2D de dommages réels (aucun jet de contre de type vigueur). 70% de chance de griller chacun des modules d'extension. 40% de chance de griller la console E/S.

Exemple: au cours d'une incursion dans la matrice, Korben, qui utilise un kit de connexion neural avec 3 modules d'extension, se trouve confronté à un système de défense qui engage le combat. Le MJ a décidé que le système défensif disposait de 5D d'ordinateur et qu'il attaquerait le premier, tandis que Korben a 4D (6D avec le bonus du kit neural). Le système défensif tente d'éradiquer rapidement la menace et place tous ses dés en attaque, Korben, lui, place 4D en défense et 2D en attaque. L'attaquant fait un jet de 21, alors que Korben ne fait que 12 en défense: l'attaque a porté! Il faut maintenant déterminer les dommages: Korben a 3D en volonté et fait un jet de 7, la différence avec l'attaque est donc de $21-7=14$, cela se traduit par un court-circuit II. Pour chacun des modules d'extension installé dans la console E/S, un D100 est jeté: un résultat de 1 à 20 indique que le module est hors-service et devra être réparé avant de pouvoir fonctionner à nouveau. Le combat se poursuit...

Bien utiliser ses compétences

Il n'est pas toujours évident de savoir de quelle compétence relève telle ou telle action dans la matrice; voici un petit éventail d'exemples:

Recherche binaire: rechercher une donnée dans une base, rechercher l'adresse IPX d'un ordinateur de la couche inférieure, faire une observation sur un ensemble de données, ...

Piratage informatique: s'introduire dans un ordinateur, introduire ou rapatrier des données, casser un mot de passe, ...

Localisation digitale: trouver un point d'entrée vers la couche supérieure, naviguer jusqu'à un ordinateur dont on connaît l'IPX, repérer une entité, ...

Furtivité numérique: échapper à un système de sécurité, semer un poursuivant dans la matrice, établir une connexion discrète avec un ordinateur, ...

Interprétation matricielle: reconnaître les entités auxquelles on a à faire (virus, programme anti-intrusion, ...), extraire des données de la trame locale concernant la réalité, ...

A l'exception du fait de trouver un point d'entrée vers la couche supérieure (localisation digitale) dont la difficulté est indiquée au chapitre précédent sur l'organigramme de la matrice, les difficultés sont très variables et sont laissées au choix du MJ; voici cependant quelques exemples:

Recherche binaire

Rechercher une donnée confidentielle dans une base de quelques milliers d'entrées: moyen (15)

Rechercher l'IPX de l'ordinateur d'une personne dont on connaît quelques informations (nom, fonction, ...): facile (10)

Remarquer que tous les enregistrements d'une base de données ont été faits à la même heure: moyen (15)

Piratage informatique

S'introduire dans un ordinateur personnel ne présentant que de faibles protections: moyen(15)

Rapatrier et effacer des données: facile (10)

Casser un mot de passe à 32 caractères: difficile (20)

Localisation digitale

Trouver un point d'entrée vers la couche supérieure: 10/20/30 (cf. architecture de la matrice)

Repérer une entité numérique sans pour autant l'identifier: moyen (15)

Interprétation matricielle

Comprendre qu'un programme qu'on a jamais rencontré est un virus dangereux: difficile (20)

A partir de la trame locale, déterminer la configuration d'un lieu réel: moyen(15)

A partir de la trame locale, obtenir les paramètres physiques d'un objet (masse, célérité, composition, ...): difficile (20)



MOYENS DE CONNEXION

Afin d'utiliser au mieux les possibilités de la matrice, l'informatique, associée à la cybernétique, propose un vaste choix d'interfaces et de modules d'extension dont le but est de transformer, le temps d'une connexion, le cybernauta en une incroyable console organique. Selon les moyens dont il dispose, chacun pourra trouver une solution de connexion à la portée de sa bourse, de la simple console E/S au dernier modèle de concentrateur Alpha. Toutes les consoles peuvent bénéficier, dans la limite du nombre de ports disponibles, de modules d'extension divers et variés; attention cependant car l'utilisation de ces derniers réduit plus ou moins l'autonomie de la console. A noter également qu'on ne peut pas cumuler des extensions de même type.

Console E/S**Type:** interface de connexion matricielle**Prix:** 200 kublars (modèle de base)**Disponibilité:** maximale**Remarque(s):** la batterie permet 20 heures d'utilisation continue. La (de)connexion avec la matrice s'effectue en 2 rounds.

D'un aspect très similaire à un clavier E/S, la console E/S offre les mêmes fonctionnalités que ce dernier mais permet également de se connecter à la matrice. La console existe en plusieurs modèles, proposant plus ou moins de ports destinés à d'éventuels modules d'extension; la version de base en propose deux et chaque paire de ports en plus de ces deux en standard coûte un supplément de 50 kublars, et ce jusqu'à un maximum de 10 ports (ex: une console E/S munie de 6 ports coûte $200 + (6-2)*50 = 400$ kublars).

Kit de connexion neural**Type:** interface de connexion matricielle**Prix:** 1500 kublars**Disponibilité:** optimale**Remarque(s):** la batterie permet 15 heures d'utilisation continue. La (de)connexion avec la matrice s'effectue instantanément. L'utilisation du kit confère un bonus de +2D à toutes les actions dans la matrice.

Composé d'une console E/S 4 ports, d'une sonde chirurgicale et d'un transcodeur de type « N » destiné à transformer les impulsions nerveuse en binaire et réciproquement, ce kit contient tout le nécessaire pour relier directement un individu à la matrice par l'intermédiaire de son système spinocérébral. La sonde, d'une longueur de quelques centimètres, peut s'insérer au niveau du front ou de la nuque; elle dispose d'un système d'autoguidage mais nécessite cependant un jet d'agilité (facile 10) lors de l'insertion; en cas d'échec, la manipulation cause, dans 10% des cas 2D de dégâts au receveur de la sonde (aucun jet de contre de type vigueur). De plus, lors de son insertion, la sonde provoque une légère douleur qui s'estompe rapidement; toutefois, le receveur doit effectuer un jet de volonté (moyen 15) pour accepter l'opération (la tentative peut être réitérée plusieurs fois, avec un malus cumulatif de +5 à la difficulté du jet de volonté). La déconnexion, quant à elle, est beaucoup plus simple: il suffit de retirer la sonde.

Station de concentration Alpha**Type:** interface de connexion matricielle**Prix:** 4000 kublars**Disponibilité:** minimale**Remarque(s):** la taille de la station (1.8 m X 1 m X 1.4 m, 140 kg) ne permet pas de la transporter facilement; elle est équipée d'un générateur qui ne limite pas sa durée d'utilisation. La (de)connexion avec la matrice s'effectue en 3 rounds. L'utilisation de la sta-

tion confère un bonus de +2D à toutes les actions dans la matrice.

La station de concentration Alpha est la solution la plus sûre pour qui désire se connecter à la matrice; elle est constituée d'un amplificateur cérébral (se présentant comme un anneau de métal à placer autour de la tête), d'un transcodeur de type « A » destiné à transformer les ondes alpha émises par le cerveau en binaire et réciproquement, ainsi que d'une imposante base qui agit comme une console E/S 8 ports. L'utilisation de la station nécessite, lors de sa mise sous tension, un opérateur qui doit effectuer un jet d'informatique (facile 10) afin de localiser la fréquence alpha du patient, ce après quoi la station devient autonome. La déconnexion s'effectue sur simple volonté du sujet.

Extension « CodeBreaker »**Type:** module d'extension pour console E/S

Le « CodeBreaker » facilite le piratage des systèmes informatiques; sa commercialisation est théoriquement interdite aux particuliers, mais ce module a connu un tel succès au marché noir qu'il est désormais disponible officiellement.

Version « Lite »**Prix:** 700 kublars**Disponibilité:** maximale**Consommation:** -1 heure d'autonomie**Remarque(s):** piratage informatique +2D, furtivité numérique -1D**Version « SafeHacking »****Prix:** 700 kublars**Disponibilité:** optimale**Consommation:** -1 heure d'autonomie**Remarque(s):** piratage informatique +1D**Version « MatrixMaster »****Prix:** 1500 kublars**Disponibilité:** optimale**Consommation:** -2 heures d'autonomie**Remarque(s):** piratage informatique +2D**Extension « DigitalStealth »****Type:** module d'extension pour console E/S

Le « DigitalStealth » augmente la furtivité au sein de la matrice; initialement destiné aux directeurs d'entreprises et de corporations désireux de farfouiller dans les informations personnelles de leur employés, tout le monde ou presque y a aujourd'hui recours.

Version « Basic »**Prix:** 700 kublars**Disponibilité:** maximale**Consommation:** -1 heure d'autonomie

Remarque(s): furtivité numérique +1D, localisation digitale -1D

Version « Advanced »

Prix: 700 kublars

Disponibilité: maximale

Consommation: -1 heure d'autonomie

Remarque(s): furtivité numérique +1D

Version « Extra »

Prix: 2500 kublars

Disponibilité: optimale

Consommation: -2 heures d'autonomie

Remarque(s): furtivité numérique +2D

Extension « DataSeeker »

Type: module d'extension pour console E/S

L'extension « DataSeeker » est certainement la plus utilisée car c'est elle qui permet de faciliter la recherche d'informations dans la matrice.

Version « Speedster »

Prix: 500 kublars

Disponibilité: maximale

Consommation: -1 heure d'autonomie

Remarque(s): recherche binaire +2D, furtivité numérique -1D

Version « EasySearching »

Prix: 500 kublars

Disponibilité: maximale

Consommation: -1 heure d'autonomie

Remarque(s): recherche binaire +1D

Version « MatrixMaster »

Prix: 1300 kublars

Disponibilité: maximale

Consommation: -2 heures d'autonomie

Remarque(s): recherche binaire +2D

Extension « BinaryCompass »

Type: module d'extension pour console E/S

La matrice se complexifiant de jour en jour, même les informaticiens les plus chevronnés peuvent se perdre dans ses méandres numériques... Cette extension, qui a connu un réel succès dès sa sortie, permet de faciliter le repérage dans la matrice.

Version « Basic »

Prix: 400 kublars

Disponibilité: maximale

Consommation: -1 heure d'autonomie

Remarque(s): localisation digitale +1D

Version « Extended »

Prix: 700 kublars

Disponibilité: maximale

Consommation: -1 heure d'autonomie

Remarque(s): localisation digitale +2D

Extension « Ubiquity »

Type: module d'extension pour console E/S

Prix: 600 kublars

Disponibilité: optimale

Consommation: rien

D'un type tout à fait novateur, ce module permet à un utilisateur dans la matrice de retourner au monde réel sans perdre sa connexion; dans un sens comme dans l'autre, la transition dure 1 round.

Exemple: *Korben se trouve dans la matrice depuis un certain temps déjà, à la recherche d'une information; par l'intermédiaire de sa console E/S, un autre membre du groupe l'informe qu'il aurait besoin immédiatement de ses compétences en informatique: Korben ne souhaitant pas abandonner ses investigations, il utilise son module « Ubiquity » qui le transpose dans le monde réel en l'espace d'un round; grâce à cette extension, Korben pourra retourner dans la matrice là où il en était dès qu'il le souhaitera.*

Extension « MetaCom »

Type: module d'extension pour console E/S

Prix: 700 kublars

Disponibilité: maximale

Consommation: -2 heures d'autonomie

L'extension « MetaCom » permet de s'affranchir de l'utilisation de la console E/S utilisée par un personnage dans la matrice pour communiquer avec lui; en effet ce module peut être configuré pour rediriger les messages de toutes natures vers n'importe quel moyen de communication standard (casque com, écran de contrôle, etc)

Exemple: *au cours d'une mission, Korben tente d'utiliser la matrice pour prendre le contrôle d'un système de sécurité tandis que les autres membres de son groupe s'infiltreront dans un complexe; pour que Korben puisse communiquer à tout moment avec les autres, il utilise son extension MetaCom qu'il redirige vers le VideoCom d'un autre personnage.*

Extension « FireWall »

Type: module d'extension pour console E/S

Prix: 1800 kublars

Disponibilité: maximale

Consommation: -4 heures d'autonomie

Remarque(s): +2D lors d'un combat contre un virus informatique; de plus chaque attaque réussie affecte l'ensemble des virus du même type à proximité.

Le « FireWall » propose un système de défense efficace contre les entités virales qui pullulent dans certains recoins de la matrice.

Exemple: *lors d'une incursion dans la matrice, Korben se*

trouve confronté à un virus s'étant répliqué à 4 exemplaires. S'il disposait d'un « FireWall », il pourrait les combattre beaucoup plus facilement et chacune de ses attaques réussies contre une des entités virales affecterait les 4 virus, puisqu'ils sont du même type.

Extension « VirusWorkshop »

Type: module d'extension pour console E/S
Prix: 12000 kublars
Disponibilité: minimale, marché noir uniquement
Consommation: rien
Remarque(s): parfaitement illégale, la détention de ce module est passible d'exécution sommaire...

Le « VirusWorkshop » permet à toute personne ayant les connaissances suffisantes de programmer ses propres virus (cf. « Entités Virales » pour plus de détails sur les virus).

Extension « VirtualFighter»

Type: module d'extension pour console E/S

Le module « VirtualFighter », originellement destiné aux personnes voulant se lancer dans la chasse aux pirates, cette extension est en fait plus souvent utilisée pour combattre les systèmes de sécurités...

Version « Standard »

Prix: 700 kublars
Disponibilité: maximale
Consommation: -1 heure d'autonomie
Remarque(s): +1D lors d'un combat dans la matrice

Version « Advanced »

Prix: 2000 kublars
Disponibilité: maximale
Consommation: -2 heure d'autonomie
Remarque(s): +2D lors d'un combat dans la matrice

Version « Power »

Prix: 5000 kublars
Disponibilité: maximale
Consommation: -4 heure d'autonomie
Remarque(s): +4D lors d'un combat dans la matrice

Extension « MatrixBuilder »

Type: module d'extension pour console E/S
Prix: 25000 kublars
Disponibilité: rarissime, marché noir uniquement
Consommation: -8 heures d'autonomie
Remarque(s): la détention de cette extension est passible d'exécution immédiate

La matrice revêt une telle importance que sa cohésion est plus importante aux yeux des Technos-Technos que celle du monde réel, c'est pourquoi les

systèmes qui sont chargés de gérer la matrice se sont vus doter des moyens d'altérer la réalité, dont le secret est jalousement gardé. Les modules « MatrixBuilder », en nombre extrêmement restreint et tous sous contrôle de puissants pan-technos, ne sont utilisés théoriquement que lors de la mise en place des systèmes informatiques d'une planète nouvellement terraformée afin de la raccorder à la trame locale la plus proche; cependant, ils sont tout aussi bien capables de créer ou détruire de la matière, modifier les propriétés physiques d'objets divers, etc... (cf. « Altération De La Matrice » pour plus de détails)



ENTITÉS VIRALES

Les virus ont depuis toujours ou presque fait partie du paysage informatique; leurs aspects et comportement sont au moins aussi variés que leurs effets; ce chapitre propose un bref récapitulatif des propriétés générales d'un virus tel qu'il pourrait être dans la matrice.

Les virus aujourd'hui

Les virus sont parmi les programmes les plus évolués en termes de complexité, de fonctionnement mais aussi d'intelligence; aujourd'hui, les virus se multiplient (propriété de réplication), ils détruisent (propriété de bombe logique), ils changent de forme (propriété de polymorphisme), ils trompent les logiciels qui tentent de les démasquer (propriété de furtivité), ils évoluent (propriété de génétisme), mais aussi, ils apprennent (propriété de mutabilité). Bien sûr, un virus peut cumuler plusieurs de ces propriétés; par exemple, un virus dont le but est de d'effacer le plus de données possibles aura les propriétés de réplication (pour se cloner un peu partout dans la système infecté), de furtivité (pour ne pas se faire éradiquer par le premier anti-virus venu) et enfin de bombe logique (qui s'activera quand une condition sera vérifiée: le virus s'est cloné à plus de 1000 exemplaires, l'utilisateur a effectué une action particulière, etc).

Attributs d'un virus

Les virus ne sont définis que par quelques caractéristiques: leur complexité, qui remplace ordinateur chez les joueurs, et I.A. (Intelligence Artificielle), qui remplace volonté chez les joueurs; il disposent également des mêmes spécialisations pour la complexité que les joueurs pour ordinateur, à l'exception de l'interprétation matricielle, soit: recherche binaire, piratage informatique, localisation digitale et furtivité numérique. Les virus sont programmés pour une ou plusieurs actions (par exemple: localiser un ordinateur particulier, s'y introduire et en révéler le contenu). Ces tâches étant fixées, le virus devient indépendant et utilise tous les moyens dont il dispose pour atteindre ses objectifs, sans réflexion autre que l'aboutissement de son action: pour atteindre un but, un virus peut par exemple se révéler néfaste pour son créateur si aucune directive n'a été donnée pour préserver ce dernier (un programmeur qui crée un virus devant détruire le maximum de données sans autres précisions prend un gros risque...).

S'ils disposent du matériel nécessaire, les PJs pourront concevoir leurs propres virus: la table suivante donne quelques indications pour la création de tels programmes. Le joueur doit réussir un jet d'ordinateur dont la difficulté est donnée par les compétences du virus; en cas d'échec, une ou plusieurs des fonctionnalités prévues peuvent se révéler inopérantes ou défectueuses (à la liberté du MJ...). De plus, la programmation d'un virus prend un certain temps: chaque dé de la compétence ordinateur compte comme 1 u/h (une unité de travail par heure). Attention: la programmation du virus n'a pas lieu directement dans la matrice, il y sera injecté lorsqu'il sera finalisé; cela veut dire, entre autre, que l'on ne peut pas bénéficier d'éventuels bonus procurés par le système de connexion ou des modules d'extension (par exemple, quelqu'un qui réalise un virus à l'aide d'un kit de connexion neural n'utilise en fait que la console E/S et ne bénéficie donc pas de +2D en ordinateur qui lui sont ordinairement conférés lorsqu'il est dans la matrice).

Conception d'un virus informatique		
Attribut	Difficulté	Temps (u/h)
+1D de complexité	+4	+3
+1D d'I.A.	+4	+4
+1D de piratage informatique	+3	+3
+1D de furtivité numérique	+3	+3
+1D de recherche binaire	+1	+2
+1D de localisation digitale	+2	+2
Une directive supplémentaire	+1	+2

Exemple: Korben dispose d'une console E/S ainsi que du module VirusWorkshop; il souhaite consulter des données sur un ordinateur auquel il n'a pas théoriquement accès: il pourrait s'infiltrer lui-même mais préfère concevoir un virus dans ce but. Le virus aura trois directives: localise la machine cible, s'y introduire puis rechercher les informations (difficulté +3, temps +6); Korben pense que l'objectif du virus ne devrait pas être difficile à mener à bien: il n'attribue que +2D de complexité (difficulté +8, temps +6), mais rajoute quand même +1D en piratage informatique et +1D en furtivité numérique, afin de contourner d'éventuelles sécurités (difficulté +6, temps +6), soit une difficulté totale de 17 (et un temps de 18 u/h; Korben ayant 4D d'ordinateur, cela équivaut à $18/4 = 4h30$ de travail). Korben fait un jet d'ordinateur et obtient seulement 15: au bout de 4h30 de programmation acharnée, Korben finalise son virus, cependant une des fonctionnalités a été mal implémentée (petit échec du jet: 15 au lieu de 17 pour une réussite complète) et le MJ décide que le virus ne bénéficiera pas du +1D en furtivité; les caractéristiques finales sont donc: complexité 2D, I.A. 0D, piratage informatique 3D, furtivité numérique 2D, recherche binaire 2D, localisation digitale 2D. Korben n'a ensuite aucune difficulté à introduire le virus dans la matrice et celui-ci devient alors autonome; Korben sera informé de l'évolution de son virus par l'intermédiaire de sa console E/S.

Compétences évoluées

L'objectif général d'un virus est de s'introduire dans un système informatique afin de l'infecter et y effectuer une ou plusieurs actions; pour cela, il est possible de leur implémenter certaines aptitudes qui les rendent plus performants et efficaces. Parmi celles-ci, on trouve:

La réplication: elle permet au virus de se dupliquer en se clonant à l'identique; chaque entité ainsi créée

est similaire en tout point à l'original et peut également engendrer un nouveau clone. En termes de jeu, le virus effectue une jet d'I.A. (moyen 15) tous les rounds, en cas de succès, le virus est dupliqué. Le parent et le clone sont considérés comme des virus du même types.

Le génétisme: il constitue une amélioration de la réplication; lorsqu'un virus génétique se duplique, le duplicata bénéficie d'un bonus de +1D de complexité.

té par combat mené par le parent. Bien que le clone soit une variante du parent, il est considéré comme étant du même type que ce dernier.

Le polymorphisme: encore une amélioration de la réplication; un virus polymorphe engendre des clones d'un type différent de lui-même.

Le génétisme et le polymorphisme sont inefficaces s'ils ne sont pas associés à la réplication.

On remarquera qu'il est précisé si le parent et le clone sont oui ou non du même type, cela affecte entre autres le fonctionnement des anti-virus (cf. module d'extension FireWall). En effet, un anti-virus qui identifie un type de virus peut agir contre toutes les instanciations de cette classe, ce qu'il ne peut pas faire s'il est confronté à des virus de types différents.

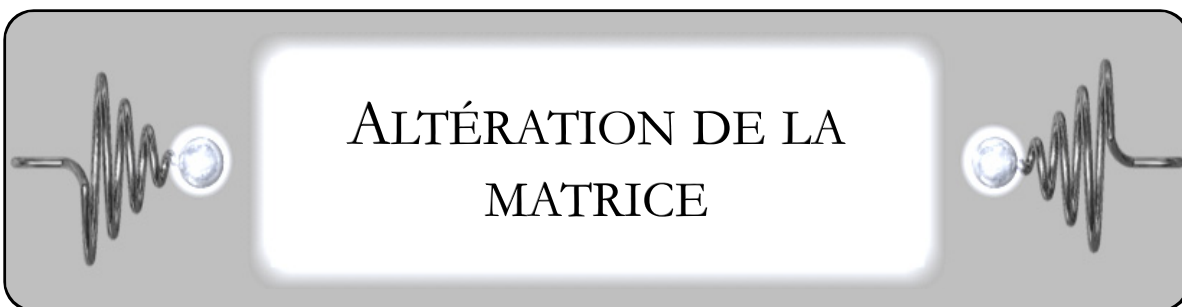
La mutabilité: un virus ayant cette propriété est un virus qui a la faculté d'apprendre; en termes de jeu, lorsque le virus doit effectuer un jet et qu'il échoue, il a la possibilité (à l'initiative du concepteur par l'inter-

médiaire de sa console E/S) de transférer 1D d'une compétence vers celle dont le jet a échoué. Cette aptitude exclut la modification des caractéristiques de bases que sont la complexité et l'I.A.

Bombe logique: ce type de virus a la possibilité de détruire des informations par un processus qui se déclenche dès qu'une condition donnée (lors de la conception du virus) est vérifiée. Les conditions valides sont du type: atteinte d'un objectif (exemple: dès que le virus est infiltré dans l'ordinateur cible), contrôle de l'environnement (exemples: s'il l'ordinateur infiltré contient les informations voulues, si le virus est attaqué par un programme de défense), nombre de duplications (exemple: dès que le virus s'est cloné à au moins 10 exemplaires), etc.

L'implémentation de ces fonctionnalités modifie la difficulté de la conception du programme ainsi que le temps nécessaire:

Implémentation de fonctionnalités avancées		
Aptitude	Difficulté	Temps (u/h)
Réplication	+1	+2
Génétisme	+3	+8
Polymorphisme	+2	+6
Mutabilité	+3	+7
Bombe logique	+1	+4



ALTÉRATION DE LA MATRICE

Il est peu probable que les joueurs aient un jour l'occasion de modifier la matrice; cependant cette éventualité est tout de même à prendre en compte, c'est pourquoi il est proposé ici un barème permettant de déterminer les difficultés des jets (compétence ordinateur, auquel s'ajoutent d'éventuels bonus conférés par des modules d'extension, des console E/S évoluées, ...). Il est noté que l'altération de la matrice ne peut s'effectuer qu'à partir de la trame locale (et du Grand Réseau pour les Technos-Technos, évidemment) et induit inévitablement une localisation immédiate par la SEI; les représailles peuvent être lourdes, aussi bien par l'intermédiaire de la matrice dont ils ont le contrôle absolu que dans la réalité...

Création/suppression de matière inorganique	
Volume	Difficulté
1 m ³	+5
Une pièce (100 m ³)	+15
Une zone (10000 m ³)	+25
Une région	+35

Modification de propriétés physiques				
Propriété	Objet/0.2 m ³	Personne/1 m ³	Groupe/80 m ³	Foule/500m ³
Forme	+5	+10	+15	+20
Célérité/Accélération	+5	+15	+25	+35
Densité/Gravité	+10	+25	+40	+65
Composition chimique	+15	+35	+55	+75

Modificateur de durée	
Durée	Difficulté
Instantanée	+0
Quelques minutes	+5
Quelques heures	+15
Quelques jours	+25



ARCHÉTYPES

<p>Type: Bidouilleur</p> <p>Informatique: 3D Volonté: 2D Recherche binaire: 4D (3+1) Piratage informatique: 4D (3+1) Localisation digitale: 3D (3+0) Furtivité numérique: 3D (3+0) Interprétation matricielle: 3D (3+0)</p> <p>Moyen de connexion: console E/S 4 ports</p> <p>Extensions: CodeBreaker Lite, DataSeeker EasySearching, FireWall</p>	<p>Type: Cybernaute confirmé</p> <p>Informatique: 3D Volonté: 3D Recherche binaire: 4D (3+1) Piratage informatique: 4D (3+1) Localisation digitale: 4D (3+1) Furtivité numérique: 4D (3+1) Interprétation matricielle: 3D (3+0)</p> <p>Moyen de connexion: kit de connexion neural 6 ports</p> <p>Extensions: CodeBreaker SafeHacking DataSeeker EasySearching, DigitalStealth Advanced, VirtualFighter Standard, FireWall</p>	<p>Type: Pirate chevronné</p> <p>Informatique: 4D Volonté: 3D Recherche binaire: 4D (4+0) Piratage informatique: 5D (4+1) Localisation digitale: 4D (4+0) Furtivité numérique: 5D (4+1) Interprétation matricielle: 4D (4+0)</p> <p>Moyen de connexion: station de concentration Alpha 8 ports</p> <p>Extensions: CodeBreaker MatrixMaster, DigitalStealth Extra, BinaryCompass Basic, Ubiquity, VirtualFighter Advanced, FireWall, VirusWorkshop, MetaCom</p>
<p>Type: Protection passive</p> <p>Complexité: 3D I.A.: 0D Recherche binaire: 3D (3+0) Piratage informatique: 3D (3+0) Localisation digitale: 4D (3+1) Furtivité numérique: 3D (3+0) Interprétation matricielle: 4D (3+1)</p>	<p>Type: Programme anti-intrusion</p> <p>Complexité: 4D I.A.: 2D Recherche binaire: 4D (4+0) Piratage informatique: 4D (4+0) Localisation digitale: 5D (4+1) Furtivité numérique: 4D (4+0) Interprétation matricielle: 5D (4+1)</p>	<p>Type: Traqueur actif</p> <p>Complexité: 5D I.A.: 3D Recherche binaire: 5D (5+0) Piratage informatique: 5D (5+0) Localisation digitale: 6D (5+1) Furtivité numérique: 7D (5+2) Interprétation matricielle: 5D (5+0)</p>
<p>Type: Virus bénin</p> <p>Complexité: 2D I.A.: 0D Recherche binaire: 2D (2+0) Piratage informatique: 3D (2+1) Localisation digitale: 2D (2+0) Furtivité numérique: 2D (2+0) Interprétation matricielle: 2D (2+0)</p> <p>Compétences: réplication, polymorphisme</p> <p>Directives: se dupliquer le plus de fois possible</p>	<p>Type: Virus gênant</p> <p>Complexité: 3D I.A.: 2D Recherche binaire: 3D (3+0) Piratage informatique: 3D (3+0) Localisation digitale: 5D (3+2) Furtivité numérique: 3D (3+0) Interprétation matricielle: 3D (3+0)</p> <p>Compétences: réplication, génétisme, mutabilité</p> <p>Directives: éliminer les entités qu'il localise</p>	<p>Type: Virus destructeur</p> <p>Complexité: 4D I.A.: 3D Recherche binaire: 4D (4+0) Piratage informatique: 6D (4+2) Localisation digitale: 5D (4+1) Furtivité numérique: 5D (4+1) Interprétation matricielle: 4D (4+0)</p> <p>Compétences: réplication, polymorphisme, bombe logique (activée après 20 clonages)</p> <p>Directives: infecter le maximum de machines</p>



EXEMPLE COMPLET

L'exemple développé ici montre une utilisation typique de la matrice et devrait permettre de clarifier d'éventuels points obscurs concernant les nouvelles règles exposées dans ce supplément. Seuls les détails concernant les actions en rapport avec la matrice sont donnés. Les rounds ainsi que les actions des personnages dans la matrice sont indiquées **en gras** pour bien suivre l'évolution de la scène.

Le groupe se compose de quatre joueurs: Romaric, Julien, David et Lucas, incarnant respectivement un mercenaire au tempérament chatouilleux, un receleur en quête d'aventure (et surtout de biens pour alimenter son commerce), un informaticien nostalgique et un mystique illuminé. Les personnages ont été engagés pour retrouver un prototype de haute technicité que l'on aurait frauduleusement subtilisé à leur employeur... Après une première enquête, les PJ's apprennent que le prototype serait désormais en la possession d'un certain Zaiïruip, l'une des figures locales du commerce à grande échelle. Certainement ce dernier entend-il monnayer son acquisition, et les PJ's doivent rapidement trouver un moyen de récupérer le dispositif tant convoité. Leur plan d'action est minutieusement préparé: d'abord tenter de se procurer un plan de la demeure de Zaiïruip, procéder ensuite à un petit tour de reconnaissance, enfin, s'y introduire dans le but de réaliser ce pour quoi ils sont payés.

Dans un premier temps, se procurer un plan: le serveur de trame doit bien détenir ce genre d'information... Pendant que David s'occupera du plan, Lucas et Romaric procéderont au tour de reconnaissance; pendant ce temps, Julien ira dépenser un peu des kublars que leur employeur leur a donné d'avance dans des équipements qui pourraient leur être de grande utilité: magna-ligne, lumas diverses, munitions paralysantes (il s'agit de dérober un objet, pas de faire un carton)...

(round 1 & 2) Le personnage de David se connecte grâce à sa console E/S (2 rounds, sans conséquence ici) **(action du PJ: connexion)** **(round 3)** et cherche un point d'entrée vers le serveur local, au niveau supérieur dans la matrice: il effectue un jet de localisation digitale contre une difficulté de 10 (cf. p. 5), il obtient seulement 8; **(action du PJ: atteinte de la couche supérieure)** **(round 4)** il retente sa chance contre une difficulté de 15 (malus de +5 à cause du premier échec, cf. p. 9) et obtient 18: il pénètre donc dans le serveur local. **(action du PJ: atteinte de la couche supérieure)** **(round 5)** Il lui faut encore entrer dans le serveur de trame: nouveau jet de localisation digitale contre une difficulté de 20 cette fois, il obtient juste ce qu'il faut: 20! **(action du PJ: atteinte de la couche supérieure)**

(round 6) Cependant, la progression du personnage de David se voit vite arrêtée par une sécurité par mot de passe. David tente de la pirater et effectue un jet de piratage informatique en lançant 6D (4D d'ordinateur + 1D de spécialisation + 1D conféré par l'extension CodeBreaker SafeHacking) et obtient 28! La difficulté, que le MJ avait fixé à 22, est rapidement contournée. **(action du PJ: piratage de la sécurité)** **(round 7)** Toutefois, le personnage de David s'est introduit frauduleusement dans un sys-

Personnage de David

Profil: informaticien nostalgique

Informatique: 4D

Volonté: 3D

Recherche binaire: 4D (4+0)

Piratage informatique: 5D (4+1)

Localisation digitale: 4D (4+0)

Furtivité numérique: 5D (4+1)

Interprétation matricielle: 4D (4+0)

Moyen de connexion: console E/S 6 ports

Extensions: CodeBreaker SafeHacking, DataSeeker EasySearching, FireWall, MetaCom

tème informatique et peut donc être attaqué par toutes sortes de programmes de défense... Le MJ a décidé qu'une entité de type « programme anti-intrusion » (cf. archétypes p. 18) patrouillait sur cette machine; à moins d'entamer une autre action cette dernière effectue à chaque round un jet de localisation digitale contre la furtivité numérique du PJ de David: le programme obtient 15 et David 17: il n'est pas (encore) repéré! Dans toutes les informations que contient le serveur, David tente de trouver les plans des bâtiments de la ville; étant donné la quantité de données, le MJ estime que cette tâche est loin d'être évidente et fixe une difficulté de 22. Aidé de son extension DataSeeker EasySearching, David lance ses 5D de recherche binaire et n'obtient que 14... il ne trouve pas l'information souhaitée. **(action du programme: recherche d'entités suspectes, action du PJ: recherche des plans) (round 8)** Le programme anti-intrusion tente de nouveau de repérer une éventuelle présence non autorisée: son jet de localisation digitale totalise 19, tandis que David obtient 20 en furtivité numérique: encore un round à être tranquille. David décide de réitérer sa recherche (avec un malus de +5) mais, conscient de la difficulté, investit 2 points de personnage: fort de ses 7D, il obtient 38 et trouve le plan souhaité. **(action du programme: recherche d'entités suspectes, action du PJ: recherche des plans) (round 9)** Le programme anti-intrusion tente une fois de plus de rechercher une entité suspecte, et obtient 21, alors que David ne totalise que 12 et se fait donc repérer! Peu enclin à mener un combat maintenant, David décide de se déconnecter (ce qui prend 2 rounds puisqu'il utilise une console E/S, celui en cours ainsi que le prochain). **(action du programme: recherche fructueuse d'entité suspecte, action du PJ: déconnexion 1er round) (round 10)** Le programme anti-intrusion ayant démasqué l'intrus au round précédent, il passe à l'attaque: le PJ de David ne peut pas riposter car son action est déjà utilisée pour le 2ème round de déconnexion. Le programme dispose de 4D de complexité, qu'il répartit entre 3D d'attaque et 1D de parade (n'étant pas censé savoir que son opposant ne peut se défendre); son jet d'attaque totalise 13 et touche son adversaire (qui oppose une défense de 0); David effectue un jet de volonté pour déterminer les dommages subits et obtient 7; l'attaque se traduit donc par un court-circuit I (différence de $13-7 = 6$, cf. p. 8). On applique les effets du court-circuit I (cf. p. 9): pour chacun des modules d'extension du PJ de David, le MJ lance un D100, un résultat de 1 à 10 indique que le module est grillé. Par chance, aucun module n'a subi de dégâts. **(action du programme: combat, action du PJ: déconnexion 2nd round) (round 10)** Alors que le nouveau round commence, le PJ de David est déconnecté de la matrice et retourne dans la réalité, loin du programme anti-intrusion qui cherchait à l'éliminer.

Malheureusement, David n'a pas pris le temps de rapatrier les plans trouvés pour une étude ultérieure approfondie; il devra donc se contenter des informations dont il se souvient (pour « jouer » vraiment ceci, le MJ pourra lui avoir présenté un plan qu'il lui aura retiré dès lors qu'il sera déconnecté). De leur côté, les personnages de Lucas et Romaric ont repéré les environs du bâtiment à investir ce qui, combiné aux informations du PJ de David, devrait leur permettre d'établir une stratégie...

Ceci n'est qu'un petit exemple, mais sa compréhension devrait permettre d'utiliser toutes les vastes possibilités offertes par la matrice: prise de contrôle de système de sécurité, effacement de données confidentielles, création puis intrusion de virus, et bien d'autres encore!



REMERCIEMENTS

Alhrath
Ikky
Largon Deer
L:o)ran
Mama Cocha
Néo
Professor X
Siltis
Tagus

& tous les autres

Remerciements tous particuliers à

Erell, pour ses remarques tant sur le fond que sur le forme ainsi que pour ses idées

Pour toute remarque, critique ou participation, n'hésitez pas à me contacter: gervaise@essi.fr