



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Aides de jeu > Légendes Urbaines >

Trouver une information



Trouver une information

vendredi 19 avril 2013, par [rollytroll](#)

Classification de l'information

Les informations sont à classer selon :

- *leur niveau de confidentialité* (qui limite l'aire de propagation -théorique- de l'information en définissant le cercle d'utilisateurs)
- *leur difficulté d'accès* (localisation, technologie employée pour le support ; langage, cryptage...)
- *leur puissance d'impact* (impact commercial et financier, de nuisance politique, militaire...)
- *leur fraîcheur* (qui implique une vitesse de péremption, voir une date limite de validité)

La confidentialité

- **Domaine public** Les informations relevant du domaine public ne présentent pas d'intérêt stratégique pour l'entreprise, mais peuvent contenir des indices importants pour les runners dans le cadre d'une enquête. L'obstacle principal consiste à trouver l'information pertinente en usant des bons mots-clés dans une masse colossale d'information.

- **Interne** Les informations destinées à l'usage interne sont des informations du type annuaire téléphonique interne de l'entreprise, organigramme, standards, politique de l'entreprise, procédures, communication interne... Ce sont des informations intéressantes pour le personnage social de l'équipe puisqu'il permet de mettre une cible en confiance en se faisant passer pour une personne de l'entreprise. Ces informations sont disponibles auprès de contacts du type Secrétaires corporatistes, agents de sécurité, personnel d'accueil.

- **Confidentielle** Les informations classées confidentielles comportent les fichiers clients, les

secrets de fabrication, la propriété intellectuelle, les rapports financiers, les documents légaux et autres documents partenaires. Ce sont très souvent les informations cibles classiques des runners. Ces informations sont à extraire auprès du staff technique, commercial, comptabilité, droit, finance... bref des contacts du type scientifique corporatiste ou cadre corporatiste.

- **Secrète** Les informations classées secrètes comportent les dossiers du type délibérations du conseil d'administration, analyse stratégique, business plan... et du façon générale tout ce qui concerne les actions grises ou noires de la corporation, ces sombres petits secrets dont les tenants (les intervenants) et les aboutissants ne sont connus que des hautes instances de la corporation. Ces informations sont bouclées à double tour au fond des coffres-forts des plus haut cadres corpos, et autres membres du conseil d'administration derrière une protection magique, technologique et/ou lourdement armée.

L'accès

- **Technologie** D'une manière générale, on distingue l'information matérialisée et dématérialisée. L'information matérialisée utilise un support physique comme un document papier, audio, vidéo, un enregistrement numérique sur support (cd, disque dur) , objet d'art, stèle gravée...). L'information dématérialisée est une numérisation informatique stockée sur un serveur plus ou moins protégé. Les techniciens, spécialistes de l'art, decker, spécialiste du support en question (un acousticien du type "fantaisiste sasquatch", voir un simple dj, un producteur, une accro des boîtes de



nuit pour un support audio, un journaliste ou un reporter tv pour un support vidéo...) sont des contacts à privilégier.

- **Localisation** Que l'information soit matérialisée ou non elle est en général localisée. Si la plupart du temps, le Johnson fournit un lieu de mission, parfois la mission consiste à trouver le lieu où est dissimulée l'information. Dans tous les cas, un moyen de transport rapide jusqu'au lieu en question et quelqu'un maîtrisant la lecture des cartes sollicitera l'utilisation d'un pilote (parfois un simple taxi connaissant bien la ville), d'un rigger et autres contrebandiers.

- **Cryptage & Langage** Le langage est une forme de cryptage, surtout s'il s'agit d'une langue ancienne, rare, spécifique à une petite communauté (langue magique, naine, elfique, draconique). Plusieurs couches de cryptage peuvent masquer l'information et implique un matériel ou des connaissances spécifiques. Des contacts dans les milieux universitaires (professeurs, étudiants doués...) parmi la communauté utilisant la langue ou le cryptage (en générale des ressortissants de la nation utilisant cette langue) et parmi les cryptologues (bref des hackers, deckers, netrunners et autres technomanciens) sont à prévoir.

La puissance d'impact et la fraîcheur de l'information sont des notions importantes pour déterminer la valeur d'une information et bien sûr négocier la rétribution du run visant à récupérer cette information. Si les Johnson auront naturellement tendance à dissimuler la puissance d'impact réelle de l'information qu'ils demandent aux runners de leur procurer, ils n'hésiteront pas à donner une date limite pour que le run soit effectué, date qui doit en principe leur laisser une marge suffisante pour exploiter l'information en question. Le runner prévoyant sera à même de solliciter un spécialiste des finances, de la politique (locale, elfique, gouvernementale, internationale, corporatiste, de la rue, de la mafia, du monde de la musique, du milieu militaire...) afin d'appréhender le niveau d'embrouille dans lequel il met les pieds et éventuellement réussir à se ménager une porte de sortie acceptable.

Mais l'information n'est pas uniquement l'objet d'un run, c'est aussi une marchandise qui se négocie dans la rue. Quelques exemples de fourchettes de prix.

- récupérer un nom se négocie entre 50 et 500\$
- récupérer un numéro de contact coûte entre 100 et 1.000\$
- récupérer une adresse réelle ou une IP fiable 200 et 2.000\$

Valeur de l'information