

# UNWIRED

## MATRICE 2.0



# SHADOWRUN



SHADOWRUN

# ...TABLE DES MATIÈRES...

<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	2	Défauts	37	<b>Topologie des systèmes</b>	71
Crédits : Arsenal	4	<b>Nouvelles options de niveau de vie</b>	38	Trucs et astuces	71
Édition française	4	Immersion totale	38	<b>Conception de système</b>	73
<b>TOUR D'HORIZON DE LA MATRICE</b>	6	<b>LA MATRICE POUR LES NULS</b>	40	Construire un système	73
<b>La Matrice au quotidien</b>	8	<b>Utilise la Matrice avant qu'elle ne t'utilise</b>	42	Exemples de systèmes	75
Les affaires	8	Les bases	42	<b>La sécurité en action</b>	78
Le foyer	10	Surfer sur la Matrice	43	Exemple de sécurité	78
L'éducation	11	Face Time	44	<b>LE GUIDE DU HACKER</b>	79
Les fonds électroniques	11	Les dangers	45	<b>Le gris et le noir</b>	80
<b>Le monde augmenté</b>	13	Prêt à roxxer	46	Le Cracker Underground	80
Le savoir au bout des doigts	13	<b>TOPOLOGIE MATRICIELLE</b>	47	Réseaux privés virtuels	82
<b>La culture et les communautés matricielles</b>	13	<b>Hardware</b>	48	Données de valeur	82
Les réseaux sociaux	13	Nœuds	48	L'art du faussaire	83
Les gangs et tribus matriciels	14	Transport de données	50	Falsifier une vie	83
Systèmes de réputation	14	<b>Logiciels et données</b>	51	<b>Les outils du hacker</b>	83
Médias et divertissements	15	Données	51	Exploitation	83
<b>La gestion des conurbations</b>	18	Systèmes d'exploitation	51	Fournisseurs d'accès matriciel	
<b>Les crimes matriciels</b>	18	Programmes	52	clandestins	84
Le crime matriciel à Seattle	20	<b>Protocoles</b>	52	Backdoors	84
Warez	20	Comptes	52	Malware	85
Paradis numériques	21	Privilèges de comptes	52	Agents	85
Loi et police matricielles	23	Commcodes	53	Botnets	86
<b>Panoptique : nous surveillent-ils ?</b>	24	Échange de données	53	<b>L'art de la guerre</b>	86
Marqueurs RFID	25	Réseaux	55	Sondes de masse	87
Société sous surveillance	26	Configurations de nœuds	55	Attaques de masse	87
Recherches de données	26	<b>Sculpture</b>	55	Hameçonnage	87
Vie privée : une légende urbaine	27	Métaphores	56	Déni de service	88
Sousveillance : qui surveille les surveillants ?	27	Topologie virtuelle	57	Rançonnare	88
<b>Le village mondial se rétrécit</b>	28	<b>Topologie des PAN</b>	58	Trucs de hackers	88
Religion	28	Interface	58	Trucs de riggers	90
Le nouveau langage	29	Hardware du PAN	58	IEM	90
Transparence des pratiques de la politique	29	Connexions et protocoles du PAN	59	<b>Informations de jeu</b>	91
<b>Hackers, riggers et spiders</b>	30	<b>SÉCURITÉ SYSTÈME</b>	60	Payer un meilleur hacker	91
Technomanciens et IA	31	<b>Sécurité physique</b>	62	Piraterie	92
<b>UTILISATEUR DE LA MATRICE</b>	32	Installations physiques	62	Réseaux virtuels privés	92
<b>Créer un personnage basé sur la Matrice</b>	34	Accessibilité	62	Données de valeur	93
Métatype	34	Réseaux de sécurité et rigging	63	L'art du faussaire	93
Attributs	34	<b>Sécurité matricielle</b>	63	Exploitation	94
Compétences	34	Authentification	63	Comptes piratés	94
Traits	35	Journal d'accès	65	Backdoors	95
Équipement	35	Cryptage	65	Falsification avancée	96
<b>Nouveaux traits matriciels</b>	36	Alertes	66	Sondes de masse	97
Avantages	36	Spiders	67	Botnets	97
		Exemples de spiders	67	Scripts d'agent	98
		Contremesures d'intrusion	69	Attaques de déni de service (DDS)	98
		Exemples de CI	69	Attaques de masse	99
				Trucs de hacker	99
				Trucs de riggers	102
				IEM	102



<b>LOGICIELS</b>	<b>103</b>	Indépendance	152	<b>ENCADRÉ</b>	
<b>Règles avancées de logiciel</b>	<b>104</b>	Profils	153	Qui êtes-vous ?	9
Softwares RA environnementaux	104	Réassemblage	153	ID dans le monde sans fil	9
Softwares légaux et piratés	104	Inscrire et décompiler un sprite libre	154	Légendes urbaines sur la Matrice	11
Vérification de programme	106	Pouvoirs de sprites libres	154	Réseaux sociaux mondiaux	
Programmes autonomes	107	Pacte de résonance	155	populaires	15
<b>Nouveaux programmes et nouvelles actions</b>	<b>108</b>	<b>Sprites sauvages</b>	<b>155</b>	Psychologie : le SRA	18
Nouveaux programmes	108			Top 5 des corpos matricielles à surveiller en 2071	19
Nouvelles actions matricielles	108	<b>PHÉNOMÈNES MATRICIELS</b>	<b>156</b>	Usages courants de la technologie sans fil en conurbation	21
<b>Nouveaux Autosofts</b>	<b>109</b>	<b>Légendes de la Matrice</b>	<b>158</b>	Recherche Seasource :	
Autosofts d'agent	109	<b>Informations de jeu</b>	<b>159</b>	Sousveillance	28
Autosofts de drone	110	Intelligences artificielles (IA)	159	Vidéos de sousveillance populaires	29
<b>Options de programme</b>	<b>111</b>	Types d'IA	162	Newsnet live,	
Options de programme générales	111	Avantages des IA	163	présenté par Holly Haskins...	31
Options de programmes de hacking	112	Défauts des IA	164	Variations sur les règles	39
Options de simsens	113	Les fantômes dans la machine	165	En coulisse	53
<b>Programmation de logiciel</b>	<b>114</b>	Nœuds UV		Topologie et perception matricielle	57
Codage de logiciel	114	- aux frontières du réel	165	Règle optionnelle :	
Programmation de malware	115	Puits de résonance	167	cryptage dramatique	65
Bugs	115	Domaines de résonance	167	Une brève histoire de la cryptographie	67
<b>Malware</b>	<b>117</b>	Recherches de domaines de résonance	168	Script	69
Virus	117	La dissonance	170	Indices d'entités matricielles	74
Exemples de virus	117	Courants de dissonance	171	Systèmes sur le pouce	75
Vers	118	Parangons dissonants	171	Passes matricielles abstraites	78
Exemples de vers	118	Capacités dissonantes	172	L'Exchange	82
Troyens	119	Échos dissonants	173	Falsifier des monnaies	94
Exemples de troyens	120	Sprites entropiques	173	Comptabilité du hacker	97
<b>Software RA tactique</b>	<b>120</b>	Pouvoirs des sprites entropiques	175	Marionnettiste ou non ?	98
Réseaux TacNets	121			L'armée des zombies de la Matrice	99
Bonus du TacNet	121	<b>SIMSSENS ET SKILLWARE</b>	<b>176</b>	Défenses du cyberware	100
Informations d'un TacNet	122	<b>Simsens : vous pouvez tout vivre</b>	<b>178</b>	Une note sur la commande d'appareils	101
<b>Regroupements de logiciels</b>	<b>123</b>	Anatomie d'un signal SISA	178	Programmes de serveur	106
Packs de programmes	123	Fabriquer un sim	178	Dégradation warez	106
Suites logicielles	123	Jouer un sim	180	Règle optionnelle : Freeware et programme open source	107
Grappes de skillsofts	124	<b>Contraintes légales : plus vraies que nature</b>	<b>181</b>	Compétence des agents	108
<b>TECHNOMANCIENS</b>	<b>125</b>	<b>Accroc au simsens</b>	<b>181</b>	La pointe de la technologie : Les logiciels militaires	109
<b>Émergence</b>	<b>126</b>	Subliminal	181	Les autosofts dans la vie de tous les jours	110
Être en résonance	126	Contrôleurs de pics	182	Traits induits par Psychotrope	112
Vivre la Matrice	128	Amplificateurs de réalité	182	Règle optionnelle : Bugs et programmation de logiciels	116
Chevaucher le courant	129	<b>Lavage de cerveau : biofeedback SISA programmable</b>	<b>183</b>	Technomanciens et malware	117
Ombres résonantes	130	Mise en place	183	Adapter le software	131
<b>Règles avancées sur les technomanciens</b>	<b>130</b>	La reprogrammation mnémorique	184	Règle optionnelle : La différence de Résonance	132
PAN biologique	130	Détecter la reprogrammation mnémorique	184	Sans courant : les technomanciens sauvages	135
Pirater un nœud biologique	131	Inverser la reprogrammation mnémorique	185	Apprendre un écho	140
Formes complexes avancées	131	Programation évoquée	186	Règle optionnelle : Spectre de formes complexes	148
Formes complexes sans indices	132	Modification du comportement	186	Iconographie de sprite	148
Courants de résonance	132	<b>Skillsoft : des compétences à la demande</b>	<b>186</b>	Top 10 des légendes matricielles	159
Exemples de courants	133	Linguasofts	186	Le nœud Lone Star planté par un hacker ?	160
En harmonie avec la Matrice : submersion	135	Knowsofts	186	IA connues	164
Plonger	135	Activesofts	186	Cultes d'e-ghosts	165
Tâches de submersion	137	La mise en réseau des compétences	187	Nœuds UV présumés	166
Réseaux de technomanciens	137	La main d'œuvre pucée	187	Domaine de résonance : Les Archives infinies	168
Exemples de réseaux	139	Prestataires de services en compétences	188	Domaine de résonance : Le Havre disloqué	168
Nouveaux échos	140			Domaine de résonance : La Grande connexion	169
Échos avancés	142	<b>ÉQUIPEMENT MATRICIEL</b>	<b>189</b>	Maladies dissonantes	172
Tissage avancé	143	<b>Commlinks, modules et nexus</b>	<b>190</b>	L'histoire du simsens	179
Parangons :		<b>Modifications de commlink</b>	<b>192</b>	Hardware de gamme militaire	192
Dieux et démons virtuels	144	Drones	192	Script	198
Exemples de parangons	144	<b>Appareils électroniques</b>	<b>193</b>	Exemples de spiders	199
		Unités BSP	194		
<b>SPRITES</b>	<b>147</b>	<b>Nanotechnologie</b>	<b>194</b>		
<b>Nouvelles règles sur les sprites</b>	<b>148</b>	<b>Sécurité</b>	<b>194</b>		
Sprites et accès	148	<b>Services</b>	<b>194</b>		
Planter des sprites	148	Services d'un hacker	194		
Lier (inscription à long terme)	148	Services FAM	194		
Sprites et formes complexes	148	<b>Logiciels</b>	<b>195</b>		
<b>Nouveaux sprites</b>	<b>148</b>	<b>Exemples de nœuds</b>	<b>197</b>		
Sprite Code	148	<b>Scripts de sécurité</b>	<b>198</b>		
Sprite Limier	150				
Sprite Paladin	150				
Sprite Tank	150				
Sprite Tuteur	151				
Nouveaux pouvoirs de sprites	151				
Sprites libres	152				



## CRÉDITS : UNWIRED

**Rédaction :** Lars Blumenstein, Rob Boyle, Robert Derie, Jennifer Harding, Martin Janssen, Ralf Koehler, Jay Levine, Moritz Lohmann, Sascha Müller et Aaron Pavao.

**Rewriting :** Rob Boyle, Andrew Hackard, Jason Hardy, Robyn King-Nitschke et Michelle Lyons.

**Développement :** Rob Boyle et Peter Taylor.

**Direction artistique :** Randall Bills.

**Maquette intérieure & design couverture :** Jason Vargas.

**Illustration de couverture :** Klaus Scherwinski.

**Design de couverture :** Jason Vargas.

**Illustrations :** Mariusz Gandzel, Philip, Hilliker, Régis Moulun, Chad Sergesketter, Tony Shasteen et Eric Williams.

**Inspiration :** Tonikom et 100blumen (musique de développement-rewriting), le magazine 2600, le grand gourou de la sécurité Bruce Schneier et les films de haxploitation.

**Un grand merci à :** tous les gens qui ont contribué aux précédents suppléments Shadowrun sur la Matrice : *Virtual Realities*, *Réalités virtuelles 2.0*, *La Matrice*, *Target: Matrix*, *Renraku Arcology: Shutdown*, *Brainscan*, *Threats 2* et *System Failure*. Merci également à Mikael Brodu, Masaaki Mutsuki, Adam Jury, Olivier Thieffine, Stephan Wodkowski, Tobias Wolter et à tous les playtesteurs pour les idées et leurs retours.

**Playtesters :** Natalie Aked, Rob Aked, Sarah Baker, Anthony Bruno, Chuck Burhanna, Steven A. Carroll, Jean-Marc Comeau, Andrew Coen, Joanna Craven, Marc Dagenais, Benjamin Davenport, Craig Engle, Rachel Engle, Cullen Erbacher, Doug Fleming, Eric Fleming, Bruce Ford, Eugen Fournes, Jason Freese, Nick Garden, Kendall Jung, Jason Keats, James O'Laughlin, David Lundquest, Chris Maxfield, Greg Nielsen, Aaron Pavao, Bryan Pow, Lyall Pow, Richard Riessen, Grant Robinson, Jonathon Staite, Eva Schiffer, Doug Smith, Pat Smith, Steve Smith, Mark Somers, Adam Taliska, Lee Thoms, Tom Tuckerman, John Unchelenko, Luc Villeneuve, Jeremy Weyand, Mark Young, Leland Zavadil et Michael Zenke.



## ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.

**Coordination de la gamme Shadowrun française :** Anthony Bruno.

**Traduction :** Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Renaud Denis, Vincent Paugam.

**Relecture :** Ghislain Bonnotte, Damien Coltice, Renaud Denis, Christophe Puaud, Vincent Paugam.

**Maquette :** Romano Garnier.

**Titre original :** *Unwired*.

Copyright© 2008-2009 WizKids Inc.

Tous Droits Réservés :

*Shadowrun*, *Unwired*, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.0 (septembre 2009) sur la base de la version américaine 1.0 (juin 2008) avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Achévé d'imprimer en octobre 2009 par Grafo.

Édité par Black Book Editions. Dépôt légal : octobre 2009.

ISBN : 978-2-915847-57-4

Retrouvez Shadowrun sur le Net !

**EN FRANÇAIS :**

<http://www.shadowrun.fr>

(portail web communautaire Shadowrun)

<http://www.shadowforums.com/forums>

(principal forum francophone)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34>

(forum Shadowrun du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions :

<http://www.black-book-editions.fr>

**ET EN ANGLAIS :**

<http://www.shadowrun4.com> (site officiel de Shadowrun)

<http://www.dumpshock.com> (principal forum anglophone)

### Également dans la collection *Shadowrun*, *Quatrième édition*

Shadowrun, 4<sup>e</sup> édition (SR4)

Shadowrun, édition 20<sup>e</sup> anniversaire (SR4A)

Écran du meneur de jeu (EMJ)

En pleine course (EpC)

L'Europe des Ombres (EdO)

Capitales des Ombres (CdO)

La Magie des Ombres (MdO)

Émergence (Em)

Augmentations (Aug)

SOX

Enclaves corporatistes (EC) : supplément géographique.

Arsenal (Ars) : règles avancées et équipements, armes et véhicules supplémentaires.

À paraître

Le Guide du runner (GdR) : supplément de background et campagne

Cartels fantômes (CF) : supplément de background et campagne.

Une chaîne est aussi solide que son maillon le plus faible. C'est doublement vrai pour les systèmes informatiques, qui peuvent être attaqués sur trois fronts : l'appareil physique, le nœud virtuel, et l'utilisateur légitime. Un hacker a besoin d'un seul défaut dans l'armure pour s'emparer de tout le système. Ce chapitre décrit les principes et les pratiques par lesquels un système peut être sécurisé, depuis le plus simple PAN jusqu'au plus grand nexus.

## SÉCURITÉ PHYSIQUE

Un attaquant qui peut atteindre un appareil physique a plus de pouvoir sur cet appareil qu'un hacker cherchant à l'atteindre par la Matrice. Garder un attaquant éloigné est plus qu'une affaire de caméras et de gardes. Il y a un certain nombre de pratiques physiques qu'une installation peut utiliser pour soutenir ses défenses matricielles.

### INSTALLATIONS PHYSIQUES

La sécurité physique d'une installation est nécessaire pour protéger l'intégrité des systèmes matriciels qui y sont placés. La plupart des sécurités physiques peuvent être gérées par des techniques établies (voir *Systèmes de sécurité*, p. 259, SR4A). Il y a des mesures spécifiques qui peuvent être prises concernant la sécurité matricielle.

#### Aménagement paysager et atténuation de signal

Lorsque tous vos appareils sont sans fil, il faut veiller à ce que le signal ne s'éloigne pas trop loin d'une zone contrôlée. Un aménagement paysager adéquat peut créer une plus grande atténuation, ou perte de signal, qu'un environnement brut. Des collines ou d'autres aménagements en terre contiennent des composés de fer et d'autres métaux, qui provoquent une atténuation et réduisent l'indice de Signal de 2 à 5 par mètre d'épaisseur, en fonction du contenu métallique.

L'eau cause également une atténuation rapide, en particulier l'eau salée. L'indice de Signal est réduit de 1 pour 10 cm d'eau douce, ou 1 cm d'eau salée. La flore réduit également l'indice de Signal, essentiellement à cause de l'eau que contiennent les plantes. L'indice de Signal est réduit de 1 pour 10 m de feuillage ou 5 m de feuillage dense.

#### Suppression du wifi

Un inhibiteur de wifi (voir p. 264, SR4A) est un outil très utile qui absorbe une partie des signaux sans fil qui arrivent de part et d'autre de la surface qu'il couvre. Il est disponible en peinture ou papier peint, en différentes couleurs et textures, toutes ternes et mates, et donc méprisé par les décorateurs et les artistes.

Les cages de Faraday sont une autre forme extrême de suppression du wifi. Une cage de Faraday est une structure faite en matériau conducteur, généralement métallique. Les parois d'une cage de Faraday peuvent être solides ou former un maillage serré. Quand la cage est fermée et qu'une onde électromagnétique atteint l'extérieur (ou l'intérieur) de la cage, l'énergie de l'onde est dispersée sur la surface de l'extérieur (ou de l'intérieur) de la cage. En termes de règles, une cage

de Faraday empêche le passage vers l'intérieur (ou l'extérieur) d'une onde électromagnétique (comme celles d'une arme électromagnétique HERF ou d'une IEM).

### Infrastructure télématique

L'infrastructure télématique (IT), est un système de suivi des véhicules, des drones et des personnes. Il fonctionne grâce à un réseau de programmes IT tournant sur des commlinks individuels, des appareils, et même des marqueurs RFID. Elle combine des senseurs, des informations GPS et des scans sans fil pour détecter et suivre tout individu dans sa zone et reporter les anomalies.

Une IT détectera automatiquement et signalera tout appareil sans fil en mode actif ou passif qui pénètre sa zone de couverture. Plusieurs parties du réseau recherche aussi les nœuds cachés ; utilisez les règles pour *Détecter un nœud sans fil* avec un Test étendu (voir p. 229, SR4A), sauf qu'une IT ne fait que (indice) jet par minute et scanne toute sa zone.

L'information générée par une IT peut alimenter un TacNet (voir p. 121), ou tout autre utilisateur ou appareil qui est connecté à l'IT. Ces informations incluent la position, la direction et la vitesse de tous les appareils sans fil à l'intérieur de la zone de couverture, ainsi que son ID d'accès et toute information publique disponible sur le nœud.

### ACCESSIBILITÉ

Un autre moyen de sécuriser un système est simplement d'empêcher les gens de l'atteindre. C'est plus difficile dans un monde sans fil, en particulier quand de plus en plus de gens trouvent vieillotte l'idée d'un employé de bureau avec un datajack dans la tête. Pourtant, il reste des moyens d'augmenter la sécurité sans perdre en ergonomie.

#### Câblage

L'un des moyens d'échapper aux risques du réseau sans fil est de mettre des fils dans le réseau. Des appareils dont les fonctions sans fil sont désactivées peuvent être connectés par des câbles en fibre optique. Ces câbles ont l'avantage d'être à l'abri des attaques sans fil, même si on perd la capacité de déplacer ou de remplacer l'appareil facilement.

Une autre considération est l'ubiquité du sans fil au sein des utilisateurs d'une installation. Employés, clients, soldats, et autres personnels auront très probablement leurs propres commlinks, et attendent de pouvoir travailler dans le système par RA et RV sans fil. Former du personnel qui s'attend à entrer dans une pièce et à utiliser ses systèmes par son interface visuelle est un coût que de nombreuses corporations, gouvernements et autres entités n'estiment pas nécessaire. Certaines installations font un compromis par des systèmes câblés, sauf dans des « zones sécurisées » sans fil protégées par des inhibiteurs de wifi.

#### Trafic et accès

La localisation physique d'un appareil dans un système est aussi un problème de sécurité important. Certains placements sont évidents : les caméras sont placées aux entrées, les verrous sur les portes, etc. Les nœuds standards et les nexus, d'un autre



#### Inhibiteurs de wifi

Peinture inhibitrice de wifi, par pot (30 m <sup>2</sup> )	Indice	Indice × 20 ¥
Papier peint inhibiteur de Wifi, par bande de 10 m <sup>2</sup>	Indice	Indice × 5 ¥
Cage de Faraday, par m <sup>3</sup>	4	100 ¥

#### Disponibilité

#### Coût

#### Programme Infrastructure télématique

Infrastructure télématique (Indice 1–3)	(indice × 2)R	Indice × 400 ¥
Infrastructure télématique (Indice 4–6)	(indice × 2)R	Indice × 800 ¥

#### Disponibilité

#### Coût



côté, peuvent être placés n'importe où, en particulier dans un environnement sans fil. Il faut donc bien considérer l'emplacement de ces appareils, afin d'en empêcher l'accès à toute personne qui n'a pas de raison d'y accéder. De même, ils doivent être éloignés des lieux de travail physiques auxquels la plupart du personnel a accès.

## RÉSEAUX DE SÉCURITÉ ET RIGGING

Les défenses physiques d'une installation peuvent être efficaces en elles-mêmes, avec des appareils autonomes et des senseurs de sécurité, mais lorsqu'elles sont combinées à un spécialiste de la sécurité, ou spider, elles peuvent tenir à l'écart presque tous les intrus. Les différents appareils de sécurité d'une installation sont réunis par un ou plusieurs serveurs dans un réseau de sécurité, lui-même surveillé par le spider. Cette section traite des réseaux de sécurité en pratique ; des informations sur les spiders qui utilisent ces réseaux se trouvent plus loin dans ce chapitre.

### Réseau de sécurité

Un réseau de sécurité est un réseau d'appareils ayant pour fonction la sécurité. Il s'agit habituellement de caméras, senseurs, verrous, portes automatiques, drones, systèmes automatiques comme des emplacements d'armes et des systèmes de séquestration. Tout ce qui a un indice d'Appareil, de Senseurs ou d'Autopilote peut être intégré à un réseau de sécurité, y compris les agents, CI et même les smartguns et les yeux cybernétiques des gardes.

Ces appareils sont liés ou asservis à un ou plusieurs serveurs de sécurité. Un serveur de sécurité est l'appareil qui agit comme le centre de commande et de contrôle d'un réseau de sécurité. Ça peut être un nœud standard ou un nexus, ou même un commlink. Un spider en service gère le serveur, et l'utilise souvent pour faire tourner son persona. Tout appareil ou icône lié ou contrôlé par le réseau est lié à tous les autres appareils du réseau.

Dans de grandes installations, il est courant d'avoir plusieurs serveurs qui se partagent la sécurité. Dans certains cas, la division est géographique, chaque serveur contrôlant une zone de l'installation. Dans d'autres, chaque serveur gère un aspect différent de la sécurité, un pour les drones, un pour les verrous et les portes, un pour le personnel de sécurité, et ainsi de suite.

Un réseau de sécurité n'a pas besoin d'être installé dans une installation fixe. Ils peuvent être installés dans des véhicules comme des semi-remorques, des avions ou des bateaux. Un réseau de sécurité n'a pas besoin de limites physiques, et peut protéger un groupe de flics, de pompiers, ou même de shadowrunners.

### Opérations d'information

La fonction la plus basique d'un réseau de sécurité est de permettre au spider de surveiller une zone étendue depuis un seul endroit. Les appareils du réseau envoient un flux permanent de données en temps réel à un ou plusieurs serveurs. Si un appareil détecte un changement (une caméra détecte un mouvement, une arme tire, un programme se lance ou s'arrête, etc.), il le signale au spider en une Action automatique. Le spider peut alors utiliser une action Observer en détail (p. 148, *SR4A*) pour enquêter grâce aux données envoyées par cet appareil.

### Commande et contrôle à distance

Un réseau de sécurité permet au spider de faire plus qu'observer. Il peut recourir, grâce au réseau de sécurité, à des actions directes ou indirectes contre les intrus ou une autre menace de sécurité. Les moyens les plus simples sont les commandes et contrôles, le réseau servant à communiquer les ordres et les informations. Le spider peut utiliser l'action Donner un ordre (p. 229, *SR4A*) pour envoyer des instructions à un appareil

automatisé du réseau. Il peut aussi utiliser l'action Dire / envoyer (en mode texte) une phrase (p. 146, *SR4A*) pour diriger le personnel de sécurité, ou l'action Transfert de données (p. 229, *SR4A*) pour envoyer un rapport de situation complet et des ordres.

Une autre option pour le spider est d'utiliser un programme Commande pour contrôler un appareil abonné du réseau (voir *Contrôler des appareils*, p. 229, *SR4A*). Il peut le faire en RA ou en RV, et n'a pas besoin de simsens. Cette option lui permet de gérer une alerte de sécurité de façon habituelle, en tirant avec une arme automatisée ou un drone, ou de façon plus créative, en ouvrant une porte dans la figure d'un intrus, en changeant la température d'une pièce, ou en utilisant les lumières pour envoyer un message en morse.

Un spider utilisant la RV peut également plonger dans un appareil ayant reçu un module de rigging (p. 350, *SR4A*). Dans la plupart des réseaux de sécurité, il est limité aux drones. Certains ingénieurs de sécurité plus créatifs ajoutent d'autres modules de rigging dans les senseurs, les armes automatisées, et même les installations de réparation ou médicales. Il est possible de rajouter des modules de rigging dans les portes, les verrous, les machines à café, mais l'intérêt est rarement au rendez-vous.

Pour plus d'information, voir *Note sur la commande d'appareils*, p. 101.

## SÉCURITÉ MATRICIELLE

Bien que la partie physique de la sécurité d'un système soit importante, le meilleur de l'action se déroule sur la Matrice. Les spiders sont des personnels de sécurité qui agissent comme hackers et / ou riggers depuis l'intérieur du système, le protégeant contre les intrusions. Les contre-mesures d'intrusion (CI) sont activées sur des nœuds pour les protéger des attaques, ou pour attaquer des hackers pénétrant le système. Même l'apparence du panorama virtuel peut aider à la défense du système.

### AUTHENTIFICATION

La première ligne de sécurité est l'authentification, le procédé par lequel un système vérifie l'identité d'un utilisateur. Un nœud doit s'assurer que l'utilisateur est bien celui qu'il prétend être pour lui donner les privilèges de compte allant avec cette identité utilisateur.

Un système a plusieurs moyens pour identifier un utilisateur. Certains sont plus fiables que d'autres et, en général, plus le procédé est sûr, plus il est cher.

### ID d'accès

Un système peut accepter un utilisateur simplement par son ID d'accès. Le nœud conserve une liste d'ID d'accès, et tout construct qui tente de se connecter depuis une de ces ID d'accès a le droit de le faire. C'est une méthode d'authentification rapide, mais peu sûre, elle nécessite une Action simple pour se connecter en RA, et une Action automatique en RV.

Cette méthode est utilisée sur des nœuds utilitaires sans importance, comme les portes de garages automatiques, les forums publics et l'électroménager.

### Chaîne de confiance

Une chaîne de confiance authentifie un utilisateur en vérifiant d'autres sources. Les informations sur un utilisateur sont stockées dans de nombreux endroits, ce qui rend la falsification d'identité plus difficile. Pour faire une analogie, le système demande en fait si l'utilisateur est digne de confiance. C'est le système utilisé par les vérificateurs de SIN ; la plupart des systèmes qui utilisent cette méthode utilisent une vérification de SIN. Considérez le nœud comme un vérificateur de SIN d'un indice égal à son indice de Système (p. 267, *SR4A*).



ressemblent à leur idoru favorite, et vivent la Matrice à travers leur filtre de réalité personnel Neil the Ork Barbarian. La Matrice déborde tellement de « culture » que ça me rend malade.

- Slamm-O!

- Même si les technomanciens n'ont pas le poids des *traditions* pour appuyer leurs philosophies, les différences de points de vues n'en sont pas moins grandes, même si, étant donné leur nouveauté, il faudra peut être du temps pour que ces différences deviennent plus claires. Un exemple de la largeur du spectre de leurs croyances : les différentes visions métaphysiques (méta-numériques ?) de l'origine de la Résonance. Certains croient dans une Résonance profonde, d'autres à un Architecte, et d'autres vénèrent les esprits de la machine. Avec le temps, les courants de philosophie technomantique vont se développer en branches uniques et individuelles, comme les traditions magiques.

- Winterhawk

- C'est déjà en train d'arriver. Mon blog, le *Prophète de l'Undernet*, est devenu un point de rencontre pour des technomanciens de tous sortes quand notre existence est devenue publique. Des technomanciens du monde entier se sont réunis ici, et beaucoup d'entre eux utilisent leurs aptitudes d'une façon différente de la mienne. Manquant d'un terme pour parler de nos différences de style (le terme « tradition » était trop galvaudé, et inapproprié pour un phénomène récent), certains technomanciens ont commencé à utiliser la phrase « chevaucher le courant » pour exprimer leur différence de philosophie. Les *cyberadeptes*, comme Netcat et moi, et les *technochamans*, comme ceux qui gèrent KivaNet, semblent être les plus importants, mais il y en a bien d'autres.

- Otaku-Zuku

- Pour ce que ça vaut, je me considère comme un empathé de véhicule, bien que beaucoup des miens se décrivent comme des dronomanciens.

- Inbus

## OMBRES RÉSONANTES

Posté par : Inbus

Bien que la chasse aux sorcières se soit calmée, les corpos veulent toujours nous ouvrir pour voir comment on marche à l'intérieur, afin d'exploiter nos talents pour leurs propres machinations. Entre être chassés ou ostracisés, beaucoup parmi nous on choisi une troisième voie : les Ombres.

- C'est exagéré. Des milliers de technomanciens vivent une vie normale sans être inquiétés, surtout s'ils restent discrets. Plusieurs milliers d'autres ont accepté ce qu'ils sont et sont entrés au service des corporations. Si vous pensez que les spiders technomanciens n'existent pas, vous vous trompez lourdement.

- Puck

Il y a de nombreux exemples sur la façon dont on peut vivre de nos talents et de nos dons spéciaux, mais la plupart impliquent de les garder secrets en se faisant passer pour un hacker. Même dans les Ombres, il y a des gens qui ne travaillent ou ne traitent même pas avec nous à cause des mensonges et de la désinformation que la machine de propagande corporatiste a répandue. Heureusement, il y a ceux qui apprécient l'aide que nous pouvons apporter en étant virtuellement et physiquement dans la place. Bien qu'en termes de programmes et de hardware, on soit limités quand il s'agit de sécuriser les défenses du réseau de l'équipe, nos formes complexes et nos sprites peuvent se mesurer à de puissants adversaires. Notre plus grand avantage, bien sûr, est notre adaptabilité et notre versatilité, une des raisons pour lesquelles les Technicolor Wings m'ont engagé.

- Quelqu'un m'a déjà appelé couteau suisse de la Matrice, parce que je suis capable de m'adapter à une situation à laquelle je n'étais pas préparée, juste en improvisant.

- Netcat

Je suis doué avec les drones et les machines, et je peux en tirer le meilleur, quand c'est nécessaire. De plus, je peux jouer à cache-cache avec les senseurs frontaliers, ce qui explique qu'ils aiment m'avoir dans le coin quand on passe la frontière avec de la contrebande. C'est la même chose pour les technomanciens hackers, qui excellent dans l'intrusion, la traque de données, et le plantage de CI. Bien sûr, un hacker ou un rigger ordinaire peut faire mon job, mais ils ne pourront jamais sortir les trucs que nous avons dans nos manches virtuelles, nous autres technomanciens (et nos sprites).

## RÈGLES AVANÇÉES SUR LES TECHNOMANCIENS

Les récents événements qui ont mis les technomanciens sous les projecteurs des médias (provoquant une méfiance et des chasses aux sorcières dans le monde entier, mais aussi un soutien important) ont rendu publique l'existence des technomanciens. Bien que les technomanciens soient toujours confrontés à la défiance et à la prudence à cause de ce qu'ils sont et de ce qu'ils peuvent faire, plusieurs organisations différentes (corporations, groupes scientifiques, et sociétés transhumaines) sont très intéressées par les technomanciens, surtout en ce qui concerne leur aptitude unique à manipuler le champ électrique et à aller dans la Matrice par la pensée.

Alors que les technomanciens quittent leurs cachettes, les recherches et les expériences ont avancé pour expliquer comment leurs aptitudes fonctionnent et comment ils peuvent développer leurs pouvoirs. Il est devenu évident que l'évolution de l'*electro sapiens* n'est pas terminée.

Ce chapitre donne de nouvelles règles et définit plus précisément les technomanciens et leurs aptitudes, en se basant sur les règles de pp. 239-243, *SR4A*.

## PAN BIOLOGIQUE

Un technomancien étant essentiellement un ordinateur organique avec un câblage neural et bioélectrique (incluant un module sim), il forme ses propres nœuds quand il interagit ou s'interface avec la Matrice ou d'autres appareils. Ce « nœud biologique » fait partie du persona incarné du technomancien et est caractérisé par ses quatre attributs matriciels : Firewall, Système, Réponse et Signal (p. 222, *SR4A*).

Contrairement aux nœuds périphériques, standards et aux nexus (voir *Nœuds*, p. 55), les nœuds biologiques ne sont pas des « endroits » dans la Matrice, avec une adresse et une ID d'accès, et ne peuvent faire fonctionner de programmes ou stocker de données. Ce sont des représentations visuelles et virtuelles créées par les technomanciens comme aides subconscientes pour le transfert de données, les « scripts », et l'abonnement à des appareils sans fil.

## Connexion

Quand un technomancien veut se connecter, son persona incarné agit comme un commlink biologique et redirige vers le reste de la Matrice ses demandes de connexion, ses transferts de données et tout autre trafic par l'intermédiaire du nœud sans fil le plus proche à portée de Signal. Un technomancien n'ayant pas d'ID d'accès intégré, il la falsifie automatiquement (voir *Falsification de piste matricielle*, p. 236, *SR4A*) sans avoir à faire de test.

## Modes et scan

Le nœud organique d'un technomancien est toujours en mode caché : il ne peut agir en mode actif ou passif. Les nœuds biologiques sont difficiles à détecter par un scan classique, puisqu'ils ne suivent pas les protocoles de réponse standards des appareils sans fil. Ils émettent des signaux radio, cependant, et peuvent donc être détecté de la même façon qu'un



# LÉGENDES DE LA MATRICE

>>>> Ouverture du sujet / Sous-nœud 221.323.14

>>>> Restrictions d'accès au sujet :: <Oui / Non>

>>>> Format ::

<Sujet ouvert / Commentaires seuls / Lecture seule>

>>>> Fichier joint :: <Oui / Non>

>>>> Description du sujet :: **Contes de fées**

>>>> Sujet posté par l'utilisateur : Fastjack

• Ok les gars. Ça fait un moment que ces phénomènes autour des technomanciens sont apparus et que le monde est devenu dingue. Les IA sont sorties de nulle part et ont réclamé leur place dans la métahumanité. Les corpos et la plupart d'entre nous ont commencé à regarder de plus près la Matrice, notre monde. Tout d'un coup, les anomalies systèmes ne ressemblaient plus à des anomalies ; c'étaient des « trucs » cachés entre les bits et les octets. La vérité c'est que nous n'avions jamais vraiment compris ce qu'il se passait sur la Matrice, mais nous étions nombreux à avoir vu des choses qu'on pourrait appeler des contes de fées. De nos jours, les contes de fées ont une fâcheuse tendance à devenir réels, et sont dangereux pour un bon nombre. Je pense donc qu'il est temps que nous commençons à collecter et à comparer nos notes sur les bestioles qui rôdent dans le coin et qu'on se prépare. Bienvenue dans la Matrice. Bienvenue en Terra Incognita.

• Fastjack

• Je commence. Il y a un mois j'étais en train de suivre une piste matricielle à travers plusieurs nœuds. À mon entrée dans un de ceux-ci (un nœud de données plutôt inoffensif), je tombais sur un genre... d'animal numérique. Je scannais son icône, un ver géant, mais le résultat ne correspondait à rien de connu. Ce n'était pas doté de la symétrie ou de l'élégance que j'attendrais d'un sprite, et ce n'était certainement pas un agent ou un persona. Apparemment, il n'a pas apprécié mon action et m'a scanné en retour. Et puis il a disparu, tout d'un coup. Je n'ai pas pu retrouver sa trace, même après avoir fouillé dans les archives du journal d'accès.

Pendant les quelques jours suivants, j'avais l'impression bizarre que quelqu'un me suivait dans la Matrice. Mais j'ai pensé que c'était ma paranoïa habituelle. Et puis, il y a une semaine, j'ai été pris par surprise. Le ver a surgit de nulle part et m'a attaqué. En quelques secondes il a planté mon icône et m'a éjecté de la Matrice. Le choc d'éjection fut le plus violent que j'ai jamais connu, et il m'envoya direct chez mon doc des rues. Après m'être rétabli et avoir jeté un coup d'œil à mon commlink, je me suis aperçu que mon persona avait été *dévoré* par ce... truc. C'est ça, mangé. Il n'y avait plus assez de code pour en faire quoi que ce soit. J'ai dû tout réinstaller. Ça m'a filé la chair de poule.

• Glitch

• Jolie histoire. Quelqu'un a un indice sur ce que cette beauté pourrait être ?

• Netcat

• J'ai entendu parler d'une espèce d'IA qui pourrait correspondre à cette description. Mais je sais pas...

• Puck

• Pour aller avec cette histoire de bestiole cannibale, j'ai trouvé le top 10 des légendes urbaines matricielles fait par KSAF. Ça nous montre bien ce que le péquin moyen pense de la Matrice.

• Sunshine

• Quelle connerie. Monsieur-tout-le-monde croit vraiment cette merde ?

• Slamm-O!

• Apparemment les gens croient encore que les technomanciens sont des monstres. Ces idées sont juste ridicules. On ne peut pas hacker le cerveau de quelqu'un ! Ça serait pourtant pratique quelquefois... mais non.

• Netcat

• Je ne suis plus inquiet à propos des technomanciens métahumains, mais ce qui m'intrigue, ce sont ces technomanciens d'autres espèces. Souvenez-vous de tous ces efforts déployés pour adapter un datajack à des dauphins, des satyres, des dragons, et que sais-je encore ? On n'entend plus parler de ces projets depuis le Crash 2.0. Impossible de penser qu'aucun d'entre eux n'a été couronné de succès. Y a-t-il donc une chance que nous ayons des technomanciens non métahumains là dehors ?

• Ecotope

• Il y a un artiste sasquatch à Vegas, nom de scène Little Foot, qui fait partie d'un spectacle de variétés magique au Strip. Il fait tout un tas de trucs magiques sympas, comme connaître des détails sur la vie privée des spectateurs, et plusieurs numéros rigolos avec des commlinks animés et d'autres accessoires. Tout cela est censé être une illusion et une utilisation maline de la RA bien sûr, mais il fait quelques trucs qui ressemblent extrêmement à ceux qu'un technomancien pourrait faire.

• Cosmo

• Cerberus est extrêmement calme ces derniers temps...

• Winterhawk

• Si vous voulez parler des technomanciens, alors parlons d'abord des expériences horribles que plusieurs corpos continuent à mener. Encore la semaine dernière : Universal Omnitech a dû se séparer d'une filiale après que quelqu'un de l'intérieur ait dénoncé des tentatives secrètes pour fabriquer des enfants technomanciens par manipulation génétique. Bilan : plusieurs dizaines d'enfants autistes et mentalement handicapés. Bande d'enculés.

• Netcat

• Chais pas pourquoi les gens pensent qu'être un technomancien c'est génial. J'avais un pote qui a fait une passe matricielle avec un de ces gars là. Ils se sont introduits dans un genre de prototype de nœud corporatiste. Ils ont enfumés la CI sans problème, mais dès qu'ils sont entrés dans le nœud, le technomancien tenait plus debout, et a commencé à paniquer comme s'il était en train de s'étouffer. Mon pote s'est d'abord dit qu'il venait de se faire attaquer par un genre de CI sournoise, mais y avait pas d'alerte système, et il ne trouvait rien d'inhabituel avec son scan. Pour je ne sais quelle raison, le technomancien était même trop faible pour arriver à s'éjecter tout seul ; mon pote a fini par revenir dans le monde à viande et par lui mettre un coup de taser pour l'assommer. Quand le technomancien est revenu à lui, après plusieurs heures, il a dit que marcher dans ce nœud c'était comme de passer dans un trou de serrure, qu'il avait été totalement « dépourvu de résonance ». Mon pote a dû y retourner et finir le hacking lui-même, et même si les protections étaient rudes, il n'y avait rien d'autre de bizarre dans cette passe. Le technomancien a refusé d'y retourner.

• Mika

• Si c'est vrai, ça a l'air d'être un endroit vraiment, vraiment, horrible.

• Netcat

• Une info sur une des autres légendes mentionnées dans le sondage ? Quelqu'un est-il encore piégé en ligne ?

• Dr. Spin

• Dans le monde entier, seuls quelques cas ont été rapportés en un an, et la plupart peuvent être expliqués par des problèmes techniques, des problèmes d'excès de drogue, des troubles mentaux, etc. Bien sûr, ce sont les incidents *rapportés*...

• Sunshine

• J'ai entendu une histoire intéressante d'un ami de l'Helix. Il a rencontré une fille inconstante et mystérieuse, par hasard, dans plusieurs lieux de rencontre en ligne. Finalement c'est devenu une relation virtuelle, mais chaque fois qu'il essayait de l'amener à s'ouvrir un peu et à parler d'elle, elle se renfermait sur elle-même. Son comportement devenait de plus en plus étrange, comme s'il

lui manquait une ou deux cases. Un jour ils ont eu une grosse dispute et elle l'a quitté en colère. Il a continué à creuser, trop curieux pour abandonner. Quelques semaines plus tard, il a retrouvé sa piste. Il a découvert qu'elle était patiente dans un hôpital, dans le coma depuis quasiment trois ans. Ça l'a secoué un bon moment. Il la voit encore de temps en temps, mais garde ses distances.

- Red Anya

- Ce n'est pas aussi bizarre que s'il avait découvert qu'elle était morte. Je garde un œil sur ces histoires de « fantômes dans la Matrice », et il y en a plus d'une. Je vous en livre une dans cette thématique.

D'après une des mes sources internes, la Lone Star a dû fermer son propre nœud avant qu'un intrus puisse y infliger des dommages significatifs. Avant qu'il ne se déchaîne, l'homme en question s'identifia sous le nom de Alex O'Keefe, administrateur système chez Novatech. Il essayait de signaler son propre enlèvement. L'officier en poste ne le prit pas au sérieux, pour deux raisons : Novatech n'existait plus, et la consultation du SIN de O'Keefe faisait remonter un certificat de décès. L'intrus devint apparemment furieux, hurlant « je ne suis pas mort ! » et semant le chaos dans le nœud. Depuis, la Star ne l'a jamais revu.

Il y avait effectivement un Alex O'Keefe qui travaillait comme administrateur système chez Novatech. Il est mort pendant le Crash 2.0.

- Sunshine

- Sérieux, vous avez peur de gens qui utilisent des fausses identités et qui cherchent des embrouilles avec la Star ? C'était sûrement juste une farce d'un gang matriciel.

- Slamm-0!

- Ça ne serait pas la première fois que les morts marchent parmi nous. Cependant, dans le monde virtuel, il est assez difficile de savoir où est la vérité à propos de ces rencontres. Juste la semaine dernière, quelqu'un a été banni de ShadowSea pour avoir dit qu'il avait rencontré Captain Chaos dans le nœud du DIMR.

- Pistons

- J'reviens dans une seconde. Je dois aller jeter un œil à la tombe d'un ami.

- Fastjack

- Ces histoires d'e-ghosts ne sont pas toutes fausses. Il y a quelques mois, un de ces célèbres sites de suicide s'est arrêté de lui-même (pour ceux qui ne s'intéressent pas aux aspects les plus déprimants de la vie sociale sur la Matrice, les sites de suicide sont des nœuds où se rassemblent les gens intéressés par le suicide. Ils y trouvent des informations comme les méthodes efficaces pour se suicider, ils se stimulent pour passer à l'acte, et font des pactes suicidaires). Les gens qui étaient sur le nœud ont été terrifiés quand plusieurs de leurs anciens visiteurs, dont les morts avaient fait les gros titres à cause du site, revinrent de l'au-delà pour hanter ceux qui étaient encore de l'autre côté de la barrière.

- Baka Dabora

- Mes couilles ! C'est encore des gamins stupides et déconneurs qui utilisent des icônes de mecs morts juste pour voir, et effraient les bonnes gens pour leur gâcher inutilement la vie. Tant mieux pour eux.

- Slamm-0!

- Je n'ai pas entendu d'histoire sur des gens morts, mais par contre sur quelqu'un qui *devrait* être mort. Il y a peu de temps, je suis tombé sur une activité... *intéressante* sur la Matrice. Elle a retenu mon attention. Elle m'a mis sur la piste d'un groupe de prétendues IA appelé le Clan Code. C'était assez intéressant en soi, alors j'ai continué à creuser pour en trouver un peu plus sur elles. Je n'avais pas encore découvert leurs projets quand je suis tombé sur un gang de technomanciens qui se font appeler les Discordians. Ils étaient impliqués de près ou de loin dans ce

## TOP 10 DES LÉGENDES MATRICIELLES

Sondage de KSAF

De quoi a peur M. Tout-le-monde quand on lui parle de la Matrice ?

- 1) Le Crash 3.0 va bientôt arriver !
- 2) Les IA surveillent tout ce que nous faisons ; ce n'est qu'une question de temps avant qu'elles ne prennent le pouvoir et nous asservissent tous !
- 3) Il existe des nœuds d'horreur qui te tuent si tu y entres !
- 4) Les fantômes des gens morts hantent la Matrice !
- 5) Quelque chose continue à capturer des gens connectés et à les transformer en technomanciens !
- 6) Il y a un nouveau virus qui traîne et qui efface la mémoire !
- 7) Le gouvernement possède des programmes de CI Noires qui peuvent tuer les utilisateurs même en cold sim !
- 8) Les technomanciens peuvent hacker votre cerveau et lire vos pensées !
- 9) Les dragons errent dans la Matrice en préparant le jour où ils vont prendre le pouvoir et nous transformer en stock de nourriture.
- 10) La Matrice est un complot extraterrestre : chaque fois que vous y accédez, une copie de votre cerveau est téléchargée et stockée pour des objectifs connus seulement des extraterrestres.

Clan Code, mais prenaient leurs ordres d'une salope sans cœur. Ce nouveau groupe semblait être enfoncé encore plus profondément dans les ombres, alors j'ai porté mon attention sur eux, et j'ai cherché à identifier plusieurs membres. Ce que j'ai trouvé ne sentait vraiment pas bon : les deux groupes sont formés d'ex-membres d'Ex Pacis. Vous voyez le tableau.

Je vais chercher un peu plus loin.

- Puck

- Ex Pacis ?

- Hannibelle

- Ex Pacis était un groupe de... peut-être que la meilleure façon de les décrire serait de les appeler des technomanciens toxiques. C'étaient des otakus, avant le Crash. J'ignore quels étaient leurs projets, mais pas des trucs sympas. Des rumeurs disent qu'ils étaient en chemise avec Winternight pour parvenir au Crash. Leur chef était Pax, une sociopathe qui était auparavant au service de l'IA folle Deus, si ça peut te donner une idée du côté où ils sont. On n'a pas aperçu un cheveu de Pax depuis le Crash... Puck, tu penses que Pax est la chef ?

- The Smiling Bandit

- Puck est déconnecté depuis cinq jours entiers, et il n'est *jamais* déconnecté. Ça m'inquiète.

- Netcat

## INFORMATIONS DE JEU

Cette section décrit des règles et des mécanismes de jeu pour les phénomènes matriciels et les menaces comme les IA, les e-ghosts, les nœuds ultraviolets, les domaines et puits de résonance, les dissonants et les sprites entropiques. Il est préférable de réserver cette section au seul meneur de jeu.

## INTELLIGENCES ARTIFICIELLES (IA)

Les IA, ou Intelligences Artificielles, sont des programmes qui ont évolué bien au-delà de leur code original et acquis une conscience de leur propre existence.



