

FRONTIÈRES NORMALES

Une frontière normale sépare deux pays théoriquement amis ou, en tout cas, pas en situation de guerre.

La sécurité est notable. Toute personne ou véhicule fait l'objet d'une fouille soigneuse. Si vos documents de voyage ne sont pas à jour, vous risquez d'être refoulé. Le même sort vous attend si vous vexez un garde ou juste s'il est de mauvais poil. Le personnel de sécurité porte un taser à la ceinture... et une arme à feu quelconque sur l'autre hanche. Les gardes-frontières des CAS sont connus pour arborer des Desert Eagle, mais la plupart de leurs homologues se contentent de pistolets lourds classiques. La sécurité matricielle est sérieuse et les serveurs de la frontière contiennent souvent des CI dangereuses et actives, qui patrouillent afin d'être en mesure de réagir vite en cas de problème. Les protections magiques ne sont pas discrètes, runes et sorts ancrés sont bien visibles. Des esprits et des mages patrouillent. Il y a souvent un mage de permanence.

Exemples : la frontière entre Seattle et Salish-shidhe, la frontière entre la Ligue Caribéenne et les CAS, la frontière anglo-européenne, la frontière russo-chinoise, et la plupart des arcologies, y compris l'ACHE de Seattle.

Chaque site est supervisé par un garde-frontière gradé, qui a les mêmes caractéristiques, sauf que sa Volonté est de 6 et qu'il a une compétence en Leadership de 4.

L'équipement mentionné ci-dessus est celui que les gardes portent tous en temps normal. En cas d'attaque ou d'intrusion, s'ils ont le temps d'accéder aux armoires blindées, ils ont accès à du matériel supplémentaire, dont des mitrailleuses et des lance-grenades.

Les postes-frontières standards ont aussi la possibilité de demander un appui aérien, qui met de dix à trente minutes à arriver.

GARDE TYPE, FRONTIÈRE NORMALE (PROFESSIONNALISME 3)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	6	5	5	4	3	4	3	6
Initiative : 9 + 1D6				Déplacement : 12/24/+2				
Moniteur de condition : 11 / 10				Armure : 12				
Limites : Physique 7, Mentale 5, Sociale 6								
Compétences : Armes automatiques 4, Armes contondantes 5, Armes lourdes 2, Combat à mains nues 4, Course 2, Étiquette 2, Gymnastique 5, Intimidation 2, Langues (celle de l'autre côté de la frontière) 2, Leadership 1, Perception 6, Pistolets 5, Premiers soins 3, Survie 2, Véhicules terrestres 4.								
Équipement : Gilet pare-balles, commlink Erika Elite (Indice d'appareil 4), lentilles de contact (avec compensation anti-flashes, vision nocturne et smartlink).								
Armes : Defiance EX Shocker [Taser, PRE 4 (6), VD 9E(e), PA -5, CC, CR —, 4 (m), avec smartgun] Colt Government 2066 [Pistolet lourd, PRE 6 (8), VD 7P, PA -1, SA, CR —, 14 (c), avec smartgun]								

SERVEUR TYPE, FRONTIÈRE NORMALE

Les frontières normales jouissent d'une bonne sécurité et elle se doit d'être visible. Elle est censée s'occuper d'individus hostiles et ne pas s'en prendre aux commlinks des touristes autorisés.

Indice d'appareil : 8

Attributs par défaut : Attaque 10, Traitement de données 9, Corruption 8, Firewall 11

Programmes actifs : Agent d'indice 6 (voir plus bas), CI Patrouilleuse, CI Traqueuse, CI Tueuse

L'agent se charge de collecter les informations sur toute personne souhaitant franchir la frontière. Il les envoie ensuite à un centre de traitement situé au bureau principal. Comme aux autres frontières, le serveur demande à placer un mark sur tous les accessoires qui ne sont pas silencieux. L'agent approche tous les avatars qui pénètrent le serveur, ainsi que tous les objets RA qui y accèdent. Il demande à chaque objet un SIN et un visa. Il récupère l'information et la transmet, cryptée, à l'antenne régionale, où toutes les informations sont vérifiées. Le résultat du contrôle est renvoyé à l'agent, qui permet aux visiteurs en règle de passer et ordonne aux emplacements de ne pas faire feu. Des messages séparés sont également envoyés à la sécurité magique ou physique.

Notez qu'il est possible d'imiter l'ordre d'ouverture venant de l'agent, mais cela sera remarqué presque immédiatement par le bureau central et des mesures seront prises. De plus, ni la sécurité physique, ni la sécurité magique n'auront reçu le « feu vert ».

Les serveurs d'une frontière normale sont plus agressifs que ceux des frontières de niveau inférieur, avec des CI Tueuses chargées et actives en permanence. Les CI Traqueuses sont généralement utilisées en tandem avec les CI Tueuses, de manière à ce que la sécurité puisse remonter au corps physique du hacker afin de l'interpeller (ou, au moins, de s'assurer qu'il ne se trouve pas de leur côté de la frontière). Lorsque la sécurité repère des signes de hacking, les informations disponibles sont envoyées au bureau central. Leur analyse peut donner au DIEU et aux détectives matriciels un bonus pour tracer ou identifier les hackers impliqués. Pour déterminer si les forces de sécurité apprennent quelque chose, faites un test de Logique (7) + Logiciels (9) [Traitement de données], opposé individuellement à Intuition + Hacking [Corruption] de tous les hackers concernés. Les succès remportés par la sécurité se soustraient à la Corruption des hackers pour tous les tests sur ce serveur. Comme toute information, celle-ci se dégrade avec le temps, à raison d'un succès net par vingt-quatre heures jusqu'à ce que la signature soit obsolète. Alternativement, les hackers peuvent se débarrasser de ce modificateur en se déconnectant du serveur et en restant à l'extérieur pendant trois heures.

PROTECTION MAGIQUE TYPE, FRONTIÈRE NORMALE

Une frontière normale a au moins une demi-douzaine d'esprits de Puissance 7 en patrouille dans le plan astral. Ils ont ordre de signaler toute magie active et de retenir toutes les formes astrales disposant d'auras magiques ou de focus actifs, tant qu'elles n'auront pas été examinées par un mage de patrouille. Les guérites et autres structures portent une rune de Puissance 7. Un mage en projection astrale et un autre mage sont présents sur le site en permanence (servez-vous du Mage de combat, p. 123, SR5, en ajoutant à chacun un