



Par Morphée, the Joker

Action		Compétence	Programme	Seuil	Action	Explications	Page
Connecter	Légale	-	-	-	Complexe	Se connecter sur un nœud avec les codes appropriés : pas de test	223
	Hacking improvisé	Hacking	Exploitation	Firewall +3 pour accès sécurité +6 pour accès admin	Complexe Test étendu (1 passe)	Etre repéré, test étendu : analyse + firewall (Furtivité) ⇒ alerte	223
	Repérage de cible	Hacking	Exploitation	Système + Firewall +3 pour accès sécurité +6 pour accès admin	Test étendu (1 heure en RV / 1 jour en RA)	Découverte d'une faille (1 action complexe pour l'exploiter) Etre repéré : analyse + firewall (Furtivité) [étendu] → alerte	223
Déconnecter	Débrancher	-	-	-	Automatique	Coupure brutale entraînant un choc d'éjection (5E pour cold sim, 5P en hot sim résisté par volonté + filtre biofeedback)	231
	Déconnecter	-	-	-	Simple	-	223
	CI Noire	Volonté	Filtre biofeedback	Test opposé (Indice + Réponse CI)	Action complexe	Lorsque vous êtes engagé en cybercombat contre une CI noire, la déconnexion devient un problème... vital.	233
Repérer un nœud d'accès	Normal	-	-	-	Automatique	Les commlinks détectent sans arrêt de nouveaux nœuds...	227
	Repérer	Recherche de données	Scan	-	Complexe	Trouver la bonne icône dans un club bondé...	222
	Mode caché	Guerre électronique	Scan	4	Complexe Test étendu (1 tour)	-	227
	Précis	Guerre électronique	Scan	Variable	Automatique	-	227
Attaquer		Cybercombat	Attaque	Test opposé : Réponse + Firewall	Complexe	Dommages = Indice programme d'attaque + succès excédentaires résistés par système+ armure ou volonté + filtre biofeedback (CI Noire)	233
Brouillage		Spécial	Spécial	Tout appareil dont Signal + CCME < Signal du Brouilleur est brouillé	Complexe	Matériel nécessaire : Brouilleur de zone ou directionnel	227
Contrôler un système / appareil	Légal	Variable	Commande	Variable	Simple	La compétence dépend de l'ordre donné (ex : piloter un drone = pilotage + commande)	222
	Imiter un ordre	Hacking	Falsification	Test opposé : Autopilote + Firewall	Complexe	Nécessite d'avoir réussi un test de perception matricielle sur e persona dont on veut imiter les ordres (- obtenir son id d'accès)	226
Créer / Effacer des comptes d'utilisateur		Hacking	Edition	Variable	Complexe	Dépend de vos privilèges de compte (normal, sécurité, admin) Permet de créer des « portes de derrières »	226
Créer, modifier, effacer un fichier	Mineur	Informatique	Edition	Variable	Complexe	Altérer une ligne de texte ; une image, copier un fichier, insérer un fichier	220
	Majeur	Informatique	Edition	Variable	Complexe Test étendu (Variable)	Création d'une holo-3D, ... d'une fausse identité...	220

Action		Compétence	Programme	Seuil	Action	Explications	Page																				
Décrypter	Crypter	-	-	-	Simple	-	227																				
	Décrypter (avec clef)	-	-	-	Simple	-	227																				
	Décrypter (sans clef)	« Réponse »	Décryptage	Indice cryptage x 2	Complexe Test étendu (1 tour)	-	227																				
Désamorcer une bombe matricielle		Hacking	Désamorçage	Test opposé : Indice bombe x 2	Complexe	Il faut d'abord repérer la bombe (perception) En cas d'échec, la bombe explose	225																				
Eliminer ses traces		Hacking	Edition	Variable	Complexe	Il faut d'abord repérer le journal de sécurité (Recherche de données)	226																				
Falsifier une piste matricielle		Hacking	Falsification	2	Complexe	Note : il est aussi possible de falsifier l'ID d'accès (Hardware + Logique (2))	225																				
Intercepter un trafic	Trafic câblé	Hacking	Renifleur	Variable		Préalable : Informatique + Catalogue pour localiser le flux	226																				
	Signal sans fil	Guerre électronique	Renifleur	3	Complexe	Nécessite d'être à portée de l'indice de signal de la cible Vous pouvez : surveiller / copier / enregistrer / rediriger. Bloquer le trafic ou ajouter votre trafic demande une Edition. Attention : les signaux sans fils sont cryptés ⇒ Décryptage nécessaire <i>Cette action est indétectable !!!</i>	227																				
	Ecoute passive	Recherche de données	Renifleur	Variable		Le commlink doit d'abord être hacké. Repère des mots clés, des détails d'appel... Être repéré : test de perception (nombre de succès obtenus)	222																				
Percevoir		Informatique	Analyse	Cf. tableau	Simple	Note : Pour une action simple vous pouvez configurer votre commlink pour qu'il recherche automatiquement les icones à chaque tour	220																				
				Si la cible se cache : Test opposé Hacking + Furtivité																							
				1				Evident / Grand / Bruyant	Les succès excédentaires déterminent le degré de réussite																		
				2				Normal																			
3	Peu évident / Petit / Etouffé																										
4	Caché / Microscopique / Silencieux																										
Planter un programme / OS		Hacking	Attaque	Firewall + Système	Complexe Test étendu (1 tour)	Note : Essayer de planter un OS déclenche automatiquement l'alarme Note : Les personas / CI / Agents / Sprites doivent être combattus ...	227																				
Rechercher de données		Recherche de données	Catalogue	Variable	Complexe Test étendu (Variable)	Vous pouvez lancer catalogue et laisser la recherche se faire... <table border="1"> <thead> <tr> <th>Seuil</th> <th>Difficulté</th> <th>Temps</th> <th>Aire de recherche</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>Facile</td> <td>1 Passe</td> <td>Même serveur</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Moyen</td> <td>1Tour</td> <td>Même réseau</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>Dur</td> <td>1 minute</td> <td>Toute la matrice</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>Extrême</td> <td>MJ</td> <td>MJ</td> </tr> </tbody> </table>	Seuil	Difficulté	Temps	Aire de recherche	2	Facile	1 Passe	Même serveur	4	Moyen	1Tour	Même réseau	8	Dur	1 minute	Toute la matrice	16	Extrême	MJ	MJ	222
Seuil	Difficulté	Temps	Aire de recherche																								
2	Facile	1 Passe	Même serveur																								
4	Moyen	1Tour	Même réseau																								
8	Dur	1 minute	Toute la matrice																								
16	Extrême	MJ	MJ																								
Réparer une icône		Informatique	Médecin	1 succès = 1 case de dommage réparée	Complexe Test étendu (1 tour)	Répare les dommages dus au cybercombat	221																				
Transférer des données		Informatique	Edition	Variable	Simple	Transfert terminé à la fin du tour (sauf très gros fichiers) Arrêter un transfert = action automatique	221																				
Traquer	Pister	Informatique	Pistage - Furtivité cible	10 (+1 / succès si reroutage) (-2 si CI noire)	Complexe Test étendu (1 passe)	Recherche de l'ID et du nœud d'accès de la cible (localisation de la cible - Triangulation à 50m...)	221 222																				
	Reroutage	Hacking	Falsification	Test opposé : Système/Informatique + Pistage	Action complexe	Permet de tromper les actions de pistage... temporairement... Chaque succès excédentaire augmente de 1 le seuil du test de pistage	227																				