

## Caractéristiques des Sprites

Type de sprite (p. 238)	Attributs (p.214)					Compétences (p. 123)					Pouvoirs (p. 239)									
	Autopilote	Réponse	Firewall	Init. Matricielle	PI	Cybercombat	Guerre électronique	Hacking	Hardware	Informatique	Recherche de données	Cookie	Diagnostique	Gremlins	Hachage	Stabilité	Sténographie	Suppression	Tempête d'électrons	Watermark
Crack sprite	I	I+1	I	Ix3	3		I	I										X		
Data sprite	I	I	I-2	Ix2	3		I			I	I						X			X
Fault sprite	I	I+2	I+1	Ix3	3	I		I											X	
Machine sprite	I	I	I+2	Ix2	3		I		I	I		X	X		X					
Sprite coursier	I	I+1	I+1	Ix3	3		I	I		I	I	X			X					

Type de sprite (p. 238)	Formes complexes (p. 228)																			
	Analyse	Armure	Attaque	Autosoft (p. 241)	Black Hammer	Blackout	Catalogue	Commande	Cryptage	Décryptage	Désamorçage	Edition	Exploitation	Falsification	Furtivité	Linguasoft (p. 323)	Médecin	Pistage	Renifleur	Scan
Crack sprite	I									0	0	0	I	0	I					0
Data sprite							I		0	I	0	I			0	0				0
Fault sprite		I	I		0	0							0		I		0			
Machine sprite				0				I		0		0					0			
Sprite coursier	I						0	0	I	0		I	0		I			I		0

I = Indice du sprite

0 = Forme complexe optionnelle (une tous les trois points d'indices)

**Compiler un sprite** : une action complexe

Test opposé entre la Résonance + Compilation du technomancien et l'indice du sprite

Nombre de services dûs : un par succès

**Inscrire un sprite** : un nombre d'heures égale à l'indice du sprite

Test opposé entre la Résonance + Inscription du technomancien et l'indice x 2 du sprite

Nombre de services supplémentaires dûs : un par succès - 1

**Décompiler un sprite** :

Test opposé entre la Résonance + Décompilation du technomancien et l'indice du sprite (+ la Résonance de son compilateur s'il est inscrit)

Chaque succès enlève un service (y compris celui en cours), lorsque le nombre de services est égal à 0 le sprite est décompilé

**Technodrain** :

VD = réussites générées par le sprite lors du test opposé x 2

Si l'Indice du sprite est supérieur à la Résonance, les dommages sont physiques