

LA FRONTIÈRE INFINIE

Le dernier territoire inexploré est vaste, sauvage et plus étrange que vous ne pouvez l'imaginer. Et il est tout proche, attendant, accessible sur simple pression d'un bouton, d'un simple geste ou même d'une pensée. La Matrice contient bien plus que des selfies et des vidéos de chat : on y trouve des intelligences artificielles, des fantômes électroniques de gens autrefois vivants (ou peut-être toujours en vie), et de profonds puits de données pures qui peuvent vous engloutir pour de bon. Oh, et une copie de chaque secret jamais enregistré électroniquement. Les récompenses possibles d'une exploration sont énormes et les dangers plus grands encore.

Data Trails est le supplément sur la Matrice pour *Shadowrun, Cinquième édition*. Il propose plus d'options pour les personnages deckers et technomanciens : des traits, des programmes, de l'équipement et plus encore. Avec son examen approfondi de la culture hacker, ses informations sur la plongée en profondeur dans des serveurs immersifs et ses présentations des sites étranges cachés dans les coins sombres de la Matrice, *Data Trails* est une ressource vitale pour tous les joueurs impliqués dans le flux omniprésent d'informations. Les non-spécialistes de la Matrice ont aussi des chances d'être embarqués dans ces aventures, avec des détails de jeu expliquant comment leurs compétences et leur expertise se traduisent dans le monde virtuel sauvage.

Cet ouvrage évoque aussi en détail l'architecture de Marianne, le système de surveillance qui encadre désormais la vie des Français du monde de *Shadowrun*.

Data Trails est un supplément pour *Shadowrun, Cinquième édition*.



SHADOWRUN[®]
CINQUIÈME ÉDITION



Sous licence



BBESR510

©2020 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Matrix and Shadowrun are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.



DATA TRAILS



124文Bk光先2东a圣津
方佛4文Bk光先3圣津
方佛f文Bk光先福海圣H
方佛f文Bk光先3圣津
124文Bk光先2东a圣津
4文Bk光先2东a圣津
9Bb光宴先福海圣H
方佛f文Bk光先3圣津
24文Bk光先2东a圣津

文Bk光先2东a圣津
124文Bk光先3圣津
方佛4文Bk光先2东a
方佛f文Bk光先福海圣H
方佛f文Bk光先3圣津
124文Bk光先2东a
4文Bk光先2东a
9Bb光宴先福海圣H
方佛f文Bk光先3
24文Bk光先2东a

文Bk光先2东a
124文Bk光先3
方佛4文Bk光先2东
方佛f文Bk光先福海圣H
方佛f文Bk光先3
124文Bk光先2东
4文Bk光先2东
9Bb光宴先福海圣H
方佛f文Bk光先3
24文Bk光先2东

文Bk光先2东
124文Bk光先3
方佛4文Bk光先2东
方佛f文Bk光先福海圣H
方佛f文Bk光先3
124文Bk光先2东
4文Bk光先2东
9Bb光宴先福海圣H
方佛f文Bk光先3
24文Bk光先2东

CATALYST
game labs

BLACKBOOK
EDITIONS

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	5	Les hackers s'estiment égalitaires	36	APPLIS DE FOLIE ET FORMES QUI CLAQUENT	58
LA PAROLE DE DIEU	6	Les hackers ne sont pas aussi égalitaires qu'ils le pensent	37	CYBER SOLUTIONS GRÂCE À DES CYBERPROGRAMMES	58
LE MONDE DANS LE CREUX DE LA MAIN	10	Hacking et shadowrunning	38	INFORMATIONS DE JEU	59
NOTRE NOUVELLE RÉALITÉ (VIRTUELLE)	11	Se souvenir	38	Applications de commlink	59
Un monde neuf et plus sûr	11	de leur penchant pour l'action	38	Cyberprogrammes courants	60
Sécurisé, mais pour qui ?	12	Préserver le silence	39	Cyberprogrammes de hacking	60
Geezers	13	Rester imaginatif	39	Formes complexes	62
Generation Wi-Fi	14	TRÂINER ENTRE NOUS	40	Bac à glace	62
Grid-Iron Gang	15	Anneau de Choson	40	Derezz	62
Sheeple	16	La Coopérative	41	FAQ	62
La nouvelle cartographie de la Matrice	17	Cracker Underground	42	Mark leurres	62
Comment s'en sert-on ?	18	Electric Knights	43	Redondance	62
Accès	18	Kivanet	44	Échos	62
Perception	20	Ravens	45	LES ENTRAILLES DE LA MATRICE 64	
Clavier avec écran plat ou tridéo	20	Reality Hackers	45	LA MATRICE EST DANS TA POCHE	64
Gants, lunettes et casque	20	Technicolor Streams	46	Qu'est-ce que ça veut dire	64
Électrodes	21	Walking People	47	LES COMMLINKS	64
Datajack	21	AVANTAGES	48	Le format	64
GRILLES	21	Anomalie de données	48	Evotech Himitsu	65
Globales	22	Configuration rapide	48	MCT Blue Defender	65
Ares Global Grid	22	Dans la douleur	48	Nixdorf Secretär	65
Azgrid	22	D'otaku à technomancien	48	Dongles pour commlink	65
Eternal Horizon	22	Évasion ninja	48	Dongle d'Attaque	65
Evogrid	22	Fondu au noir	49	Dongle étourdissant	65
MCT Globenet	23	Membre Premium d'un paradis de données	49	Dongle furtif	65
NeoNETwork	23	Mets le paquet	49	Récepteur	66
Renraku Okoku	23	Profiler	49	CYBERDECKS	66
Saeder-Krupp Überwelt	24	Réputation online	49	Le format	66
Shiawase Central	24	Tournevis miracle	49	Decks standard	66
Wuxing Worldwide	24	T U	50	Radio Shack PCD-500	66
Grilles nationales	25	DÉFAUTS	50	Little Hornet	66
AlohaNET (Hawaii)	25	Code d'honneur : comme un chef	50	Microtrónica Azteca 300	66
AMC NatioNET (Conseil algonkin-manitou)	25	Déclin par Dissonance	50	Xiao MPG-1	66
CalFreeNetwork (ELC)	25	Duel de cyberfarces	51	Shiawase Cyber-4	66
CASNet	25	Faraday en personne	51	Fairlight Paladin	66
DakotaNet (Sioux)	26	La curiosité est un vilain défaut	52	Decks spécialisés	67
Pagpágtzelzil « Forêt de la Sagesse » (Conseil salish-shidhe)	26	Leeeeeeerooy Jenkins	52	MCT Trainee	67
PuebNet (CCP)	26	Libérateur de données	52	C-K Analyst	67
Solnet (Azlan)	27	Nerdrage	52	Aztechnology Emissary	67
TirtleNet (Tir Tairngire)	27	Que du dernier cri	52	Yak killer	67
UCAS Online	27	Recherché par DIEU	53	Ring of Light Special	68
Grilles locales des villes	27	Témoin électronique	53	Ares Echo Unlimited	68
Chitown (Chicago)	27	NÉ POUR HACKER	54	Modules pour cyberdeck	68
Emerald City (Seattle)	28	LES VOIES DU HACKING	55	Autodestruction	68
Hub Grid (Boston)	28	Nationalités	55	Coprocesseur multidimensionnel	68
NYCNET (Manhattan)	28	Enfance	55	Filtre de signal vectorisé	68
VRAIS HACKERS, TOCARDS ET BANDES DE POUILLEUX	30	Émergence précoce	55	Hébergeur de programme	68
UNE SOURCE DE FASCINATION	31	Vie au milieu des machines	55	Masque de surveillance	69
Élégant et incroyablement génial	31	Adolescence	55	Récepteur d'induction	69
Le hacking : en quoi ça consiste, et ce que ce n'est pas	31	Hacker Club	55	Renfort	69
Hacker et percer (différentes choses)	33	Internat technomancien	55	MODS PARTICULIERS	69
Ce que n'est pas le hacking	34	Études supérieures	56	Composants électroniques	69
La pureté du hacking	34	La vraie vie	56	Packs de composants électroniques	69
Les hackers et les autres	35	Ancien otaku	56	Piquer des composants électroniques	69
Les hackers ont un penchant pour l'action	35	Cador de l'IT	56	Effectuer la modification	69
Les hackers n'ont pas une haute opinion des règles	36	Fantôme de la Matrice	56	Modifications d'appareil	70
Les hackers ne sont pas grands fans des plannings formels	36	Hacker amateur	56	L'ŒIL OMNISCIENT DE DIEU	72
		Hacker et assassin	57	PEUR ET TREMBLEMENTS	73
		Hack de haut vol	57	Échapper à la surveillance de l'Œil de DIEU	73
		Technomancien rescapé	57		

Le panthéon de la Matrice	74	Services	93	Runner avec des amis	115
Ares	74	Exploitation minière, forestière et agricole	95	Magie dans les Fondations	115
Aztechnology	75	Ingénierie	97	Technomanciens	
Evo	76	Défense	98	au pays des Merveilles	116
Horizon	77	Énergie	101	Les Fondations :	
Mitsuhama	77	Vente au détail	102	qu'est-ce en plus d'être un rêve ?	116
NeoNET	78	R&D	104	INFORMATIONS DE JEU	116
Renraku	78	Fabrication	106	Les bases	116
Saeder-Krupp	79	Distribution et Logistique	108	Entrer dans les Fondations	116
Shiawase	79	INFORMATIONS DE JEU	110	Attributs de Fondations	116
Wuxing	80	Spider de sécurité subalterne	110	Compétences actives de Fondations	116
INFORMATION DE JEU	80	Spider de sécurité standard	111	Compétences de connaissance de Fondations	117
Nouvelles CI	80	Expert en sécurité	111	Compétences magiques de Fondations	117
Catapulte	80	DE PLUS EN PLUS PROFOND	112	Actions matricielles de Fondations	117
Choc	80	DERRIÈRE LE MIROIR	112	Compétences de résonance de Fondations	117
Limier	80	Trouver le terrier du lapin	112	Le monde extérieur	118
Spider de Sécurité	81	De plus en plus curieux	113	Dommages	118
Technomancien de sécurité	81	Logique du rêve	113	Addiction aux runs profonds	118
Demi-DIEU inférieur	81	Rester à l'intérieur du paradigme	113	Ce qui se trouve en dessous	118
Demi-DIEU supérieur	81	Travailler les Fondations	114	Pistes de données	118
PARRAINAGE CORPORATISTE	82	Le Portail	115	Nœuds	119
LE SERVEUR PARFAIT	86	L'archive	115	Nœuds et actions de nœuds	119
QU'EST-CE QU'UN SERVEUR ?	86	Centre de contrôle	115	Archive	119
ÉVOLUTION	87	Contrôle de l'échafaudage	115	Centre de contrôle	120
Contre-mesures de sécurité	89	Contrôle de la sécurité	115	Nœud vide	120
Serveurs et industries	90	Régie d'asservissement	115	Portail	120
Secteur public	90	Le nœud vide	115	Contrôle de l'échafaudage	121

CRÉDITS – DATA TRAILS

Rédaction : Jason Andrew, Raymond Croteau, Olivier Gagnon, Jason M. Hardy, Aaron Pavao, Scott Schletz, Dylan Stangel, CZ Wright

Édition : Jason M. Hardy, Andrew Marshall

Relecture / playtest : Thomas Baatz, Forrest Bedke, Brooke Chang, Bruce Ford, Joanna Fournes, Eugen Fournes, Grant Gajdosik, Sandy Gamboa, Mason Hart, Pete Houtekier, Alex Kadar, David Dashifen Kees, Holly Lausmann, Keith Menzies, Jeff « Plotnikon » Plotnikoff, Jimmy Reckitt, Carl Schelin, Frank Sjodin, Jacki Unger, Jeremy Weyand

Direction artistique : Brent Evans

Assistance au développement : Peter M. Andrew, Jr.

Illustration de couverture : Mark Poole

Illustrations intérieures : Piotr Arendzikowski, Gordon Bennetto, Joel Biske, Victor Perez Corbella, Laura Diaz Cubas, Igor Fiorentini, Benjamin Giletti, Katy Grierson, Phil Hilliker, David Hovey, Kgor Kieryluk, Victor Manuel Leza Moreno, Mauro Peroni, Kristen Plescow, Rob Ruffolo, Marc Sintes, David Sondered, Eric Williams, Erich Vasburg

Mise en page couverture : Matt « Wrath » Heerd

Iconographie : Nigel Sade

Mise en page intérieure : Matt « Wrath » Heerd

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

CRÉDITS DE LA VERSION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun française : Ghislain Bonnotte

Traduction : Ghislain Bonnotte, Philippe Pinon, Nicolas Schott

Textes additionnels : Romain Pelisse

Relecture / Correction : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin

Errata VO : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin

Maquette : Nathalie « Nane » Gueugue

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Eric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Titre original : *Data Trails*

© 2020 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs

and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions,
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest, FRANCE
www.black-book-editions.fr

Imprimé en Union Européenne.
Dépôt légal : Janvier 2020

ISBN : / ISBN PDF : 978-2-36328-532-4 / 978-2-36328-533-1



Contrôle de la sécurité	121	Limites d'avantages	152	Marks	174
Régie d'asservissement	121	Avantages d'IA	152	Propriété	175
Autostoppeurs	121	Défauts d'IA	155	Bruit	176
Attributs et compétences d'auto-stoppeur	121	Sans attaches	157	Surveillance	176
Dommages d'autostoppeur	122	Émulation	157	Deckers	176
Le paradigme	122	Ex Machina	158	Technomanciens	176
Les habitants des Fondations	122	Actions de Profondeur	159	DÉVELOPPER DES SCÉNARIOS	
Variance	123	Émuler (action variable)	159	DANS LA MATRICE	176
Variances mineures et extrêmes	124	Redéfinir la propriété (action spéciale)	160	Tropes les plus classiques de la Matrice	177
Le Monde se retourne contre vous	124	Combat matriciel d'IA	161	Le casse	177
CRÉER UN RUN PROFOND	124	Combat de véhicule et IA	161	Étape une : la récompense	177
Étape une : créer le paradigme	124	Restauration et Réalignement	162	Étape deux : l'angle	177
Étape deux : créer les habitants	124	Rassembler les morceaux	162	Étape trois : motivation	178
Étape trois : créer les nœuds et les pistes de données	125	Programmes avancés	163	Étape quatre : recherches, préparation et planification	178
EXEMPLES DE RUN PROFONDS	125	Abduction	163	Étape cinq : exécution	178
Usine de nains	125	Biofeedback psychotrope	164	Étape six : double détente	179
Étape une : créer le paradigme	125	Dénicheur	164	Étape sept : prends le pognon et barre-toi	179
Étape deux : créer les habitants	125	Déviation	164	L'Enquête	179
Étape trois : créer les nœuds et les pistes de données	125	Émoussement	165	Étape une : le mystère	179
Jane sa mère Austen	126	Légitimité	165	Étape deux : pistes et indices	180
Étape une : créer le paradigme	126	Médecin	165	Étape trois : la révélation	180
Étape deux : créer les habitants	126	Nyctworking	165	Un fantôme dans la machine : dieux et monstres	180
Étape trois : créer les nœuds et les pistes de données	126	POKE	165	Étape une : l'étincelle	180
À CORPS PERDU	128	Randomisation	165	Étape deux : la communion	181
PRINCIPES DE LA DÉMENCE	134	Récurtivité	165	Étape trois : la bénédiction	181
J'apparais, je m'élève	136	Rootkit	165	LA MATRICE EN TANT QUE MÉTAPHORE NARRATIVE	181
Dans l'ombre des géants	137	Sourire D'Eguchi	166	TRUCS ET ASTUCES	
Invité surprise	138	Subliminalité	166	AUTOUR DE LA MATRICE	182
Témoins douteux	138	Teergrube	166	Réalité augmentée	182
Moïse artificiel	138	WTLM	166	Juxtaposition	183
Évolution stellaire	139	E-ghosts	166	Oracle	184
Accords de licence	139	Faire l'expérience d'un serveur UV	167	ACTIONS MATRICIELLES ET BASES DE COMBAT DANS LA MATRICE	184
Comment se faire des amis et influencer des programmes	140	Actions dans un serveur UV	167	Actions matricielles simples	184
Protoconscients	141	Le prix de l'hyper-réalité	167	Nouvelles actions matricielles	185
Métaconscients	141	Au cœur du grand inconnu	168	Inversion des entrées/sorties (Action complexe)	185
Xénoconscients	141	Puier à la source	168	Remonter un rétrolien (action spéciale)	185
Dieux des montagnes	142	Trouver la backdoor	168	Configuration du deck	185
Le Chant des sirènes	143	L'Horizon des événements	168	Les bases du combat matriciel	185
Analyse de spectre	143	Arpenter les domaines	168	Dommages matriciels et leurs conséquences	186
La Voix du silence	144	Objectifs	169	EXEMPLE DE COMBAT MATRICIEL	187
L'échelle de Jacob	145	Dissonants	169	PENDANT CE TEMPS, DANS L'HEXAGONE...	189
RÉGRESSION À L'INFINI	145	Les Cyberdarwinistes	170		
Adieu Babylone	147	Les Discordiens	170		
Recherches de domaines de résonance	148	Ex Pacis	170		
FONCTIONS RÉCURSIVES	148	Les Kauchemars	170		
INFORMATIONS DE JEU	151	Les Sublimes	170		
Un petit truc en plus	151	Échos dissonants	170		
Créer un personnage IA	151	MAÎTRISER LA MATRICE	172		
Attributs	152	INTRODUCTION	172		
Compétences	152	CONCEPTUALISER LA MATRICE	172		
Profondeur	152	UNE RÉTROSPECTIVE DE LA MATRICE ET DE SHADOWRUN	172		
		UN APERÇU DES ÉLÉMENTS DE LA MATRICE	173		
		Personas	173		
		Serveurs	173		
		Les grilles	174		
		Appareils	174		
		Fichiers	174		

INTRODUCTION

De nombreuses aventures font référence à des royaumes sensationnels, à d'étranges domaines remplis de merveilles et de dangers cachés, où un des risques principaux réside dans la fascination causée par ce que vous voyez alentour, et qui vous empêchera de vous rendre compte que la mort est sur le point de fondre sur vous des ténèbres toutes proches.

Une des choses extraordinaires à propos du Sixième Monde, c'est que chacun possède, au fond de sa poche, de tels univers.

La Matrice représente cette frontière vague, énorme et sauvage, ce territoire aux secrets infinis, rempli d'étrangetés et de sensations qui vous feront oublier que rien n'est réel. C'est ça, le Sixième Monde, même s'il regorge également d'entités capables de vous tuer.

Le principal attrait de la Matrice, bien évidemment, réside dans le fait qu'à un moment où un autre, tous les secrets du monde s'y sont retrouvés. La plupart de ces derniers s'y trouvent encore, enterrés profondément sous cette énorme anomalie connue sous le nom de royaumes de la Résonance. La puissance et les informations renfermées par la Matrice la rendent forcément très intéressante aux yeux des shadowrunners, qui sont toujours partants pour se faire frirer une partie du cerveau si, en échange, il y a moyen de gagner quelques nuyens leur permettant de vivre en liberté quelques jours de plus.

Data trails présente des règles plus précises et des informations complémentaires sur l'utilisation de la Matrice dans *Shadowrun*, propose de nouvelles options pour les personnages existants, de nouvelles possibilités de création de personnages basés sur la Matrice, et énormément d'informations, ainsi que de nombreux outils, qui vous aideront à rendre vos scénarios se déroulant en partie dans la Matrice encore plus intéressants. Plus précisément, voilà ce que vous allez découvrir :

Le monde dans le creux de la main fournit une vue d'ensemble de la façon dont la Matrice est utilisée dans la contexte actuel de *Shadowrun* et comment différents groupes de personnes réagissent à cette nouvelle version.

Vrais hackers, tocards et bandes de pouilleux propose un aperçu de la culture des hackers - ce qui les motive,

comment ils interagissent entre eux, les différentes façons de se prêter main-forte lors d'un Shadowrun, ainsi que différentes organisations et tribus qui les unissent.

Sur le fil du rasoir présente de nouveaux traits pour les personnages pour lesquels la Matrice est particulièrement importante.

Né pour hacker présente des modules destinés aux decoders et aux technomanciens, et sont destinés à être utilisés avec le système à modules chronologiques présenté dans *Run Faster*.

Applis de folie et formes qui claquent présente de nouveaux programmes ainsi que des formes complexes destinés à être utilisés par les habitants de la Matrice.

Les Entrailles de la Matrice propose de nouveaux équipements, dont plusieurs cyberdecks et de nouvelles façons de personnaliser votre commlink.

L'Œil omniscient de DIEU est un briefing sur les forces de sécurité de la nouvelle Matrice qui met l'accent sur la différence de sécurité qui existe chez diverses mégacorporations. Certains PNJs liés à cette sécurité y sont détaillés.

Le serveur parfait couvre avec minutie le monde des serveurs de la Matrice et propose plusieurs exemples détaillés d'archétypes de serveurs.

De plus en plus profond aborde les runs profonds du point de vue des joueurs, permettant ainsi à leur équipe d'aller dans des zones sauvages où ils pourront mettre leurs compétences à l'épreuve face à des données féroces.

Principes de la démence traite des franges les plus bizarres de la Matrice : les intelligences artificielles, les e-ghosts, les technomanciens dissonants et plus encore. On y aborde également le fait que les AI puissent devenir des PJ.

Maîtriser la Matrice fournit des conseils afin d'intégrer la Matrice dans des campagnes de *Shadowrun*, tout en vous fournissant des pistes d'intrigue.

Rien ne pourra jamais traiter complètement de tout ce qui se rapporte à la Matrice, mais comme l'essentiel se trouve dans cet ouvrage, préparez-vous à vivre les campagnes les plus étranges et les plus violentes que le Sixième Monde a à offrir.





MISSION ACCOMPLISHED

AN 459

TRANSMISSION DATA
SERIAL NUMBER
HOST SECURITY ADDRESS

357

Danielle De La Mar

CONGRATULATIONS
ON CREATING A BETTER
TOMORROW...

Voilà. Le vieux a fini de gueuler. Mais je te conseille de pas édi-ter un seul mot de ce que j'ai écrit.

Quant à ma façon de voir la nouvelle Matrice : elle joue sur la corde sensible. La séparation en différentes grilles est un sacré retour en arrière et quiconque a un minimum de jugeote s'en rendra vite compte. Peut-être est-ce un bien. Peut-être que d'ouvrir les vannes de la Matrice lors de l'avènement du sans fil fut une erreur, mais une erreur commise par les mégacorporations qui avaient un tel contrôle sur leurs citoyens que même lorsque le monde fut sur le point de basculer dans le chaos, leurs esclaves continuaient à aller au travail. Ces nouveaux espaces connurent un engouement sans précédent, mais cela ne dérangeait pas les mégas tant que cela n'entraînait pas en conflit avec la façon dont ils élaboraient leurs règles. Ce type de comportement est une des rares faiblesses qu'on sera en mesure d'exploiter un jour ou l'autre. L'orgueil démesuré de ces corpos leur fait croire qu'elles ont le contrôle, et c'est la raison pour laquelle elles ont laissé la Matrice quitter la cage à barreaux dans laquelle elle était confinée. La décennie qui a suivi a montré à quel point elles avaient eu tort, et aujourd'hui elles font marche arrière. J'espère qu'un maximum de personnes réalisera qu'il s'agit là de la première étape. La Matrice s'est propagée en échappant à tout contrôle pendant trop longtemps et les mégas vont trancher dans le vif afin de la transformer en une entité inoffensive. L'apparition des grilles et la façon dont sont conçus des nouveaux serveurs sont deux exemples de cette transformation. Moi, je suis un vieux con, et j'ai plus le jus pour apprendre le fonctionnement de cette nouvelle Matrice. Je laisse aux jeunes roquets le soin de la domestiquer.

Mais rappelez-vous que les choses ne changeront pas : il n'est ici question que de contrôle à travers une fausse impression de liberté.

GÉNÉRATION WI-FI

Dans un premier temps, laissez-moi me présenter. Mon nom de rue est Tsk. Prononcez-le comme vous voulez tant que nous ne nous sommes pas rencontrés. Je suis une enfant de la Matrice sans fil car non seulement j'ai grandi et me suis formée grâce à ce merveilleux système gratuit, mais, en plus, je suis une technomancienne. Oooohh, tremblez et fuyez ; ne l'écoutez pas, elle va essayer de vous piéger ; attention au code, il est pourri ; bla-bla-bla. Je sais comment fonctionnait l'ancien système, et n'en déplaît à certains, je sais également comment fonctionne le nouveau. En fait, je maîtrise bien mieux le nouveau que l'ancien, mais je vais rester dans le sujet et parlerai de ça ailleurs.

Je commencerai en disant qu'on a fait un truc bien. On a eu un World Wide Web composé d'une multitude de commlinks qui ont amené à la Matrice. Nous étions connectés. Nous étions libres. Maintenant ? Eh bien maintenant, nous sommes de nouveau séparés. Et pas seulement séparés, mais catalogués. Alors que notre précédente Matrice était composée de nos ressources à tous, des commlinks, des terminaux, des appareils, du nexus, des tags RFID et de tout le reste, il n'y a rien de tel dans la nouvelle. Elle existe, tout simplement. Retirez tout composant électronique dans un rayon de cinquante bornes, et devinez ce qu'il advient « de la Mar »trice ? Rien. Elle est toujours là, et toutes vos données

faire fonctionner autant de programmes que la moitié de son Indice d'appareil.

Diagnostic : système d'auto-évaluation fonctionnant en permanence et qui supervise tous les appareils du PAN de l'utilisateur, fournissant constamment des informations vitales sur leur comportement. L'appli est très répandue chez les érudits informaticiens et ceux qui cherchent à optimiser au maximum le fonctionnement de leurs appareils. Elle est également d'une redoutable efficacité lorsqu'il s'agit de prévenir lors de l'attaque du PAN de l'utilisateur, sur lequel elle exerce en quelque sorte l'équivalence d'un monitoring.

Jeux RA : ce sont en général des petits jeux qui sont présentés en réalité augmentée, ce qui permet à l'utilisateur de s'occuper tout en lui permettant de garder un œil sur son entourage réel. Il en existe un nombre très important sur le marché, et certains anciens jeux, qui ne fonctionnaient que sur écran, ou qui étaient en trid, ont été mis à jour afin de pouvoir fonctionner sur un commlink.

P2.1 : spectaculaire mise à jour de l'ancien système P2.0 mis en place par Horizon, cette application de réseau social supervise tous les réseaux sociaux dans lesquels l'utilisateur est inscrit, les rassemblant dans une unique interface web. Elle génère également un P-Score, indice qui tient une place statutaire importante dans de nombreux espaces virtuels, comme au sein d'Horizon.

Téléscripteur : une série d'applications pour commlink fournissant un flux d'informations d'une source bien précise, dont la grande majorité est vérifiée, comme les infos en provenance de la bourse. Certains services clandestins utilisent ces applications pour fournir des détails au sujet des shadowrunners, des intermédiaires, des M. Johnson, des temps de réaction des forces de police ainsi que sur les salaires en vigueur en fonction du type de job. Le téléscripteur réduit les temps des recherches matricielles sur ces sujets de moitié. Évidemment, il y a nombre de sujets intéressants qui ne génèrent pas assez de trafic pour avoir leur flux d'information ; par exemple, vous ne pouvez pas souscrire à un flux qui vous donne des infos minute par minute sur l'Europe Médiévale après que M. Johnson vous a envoyé à la recherche d'un vase à l'allure étrange et espérer recevoir des résultats fréquents.

Thème musical : il s'agit d'un algorithme qui surveille le propriétaire d'un PAN dans toutes les interactions qu'il crée avec les différents appareils. En fonction des données collectées, il tente de déterminer l'état émotionnel de la personne et va générer une playlist musicale qui va l'aider, soit en amplifiant ses ressentis ou au contraire en les tempérant. En gros, c'est le baromètre émotionnel du Sixième Monde.

CYBERPROGRAMMES COURANTS

Même s'ils sont à l'origine développés pour fonctionner de manière parfaitement légale avec les réseaux, les serveurs et les grilles, certains de ces programmes peuvent être utiles aux decks qui ont un tant soit peu d'imagination.

Bootstrap : un outil très pointu de choix pour les TI lorsqu'on travaille sur le code de boot d'un appareil. Modifié par de nombreux hackers, Bootstrap permet de rentrer des commandes cachées qui seront intégrées à l'appareil au prochain redémarrage. Parmi les options les plus populaires, il y

a l'indication de la position de l'appareil lorsqu'il se connecte à la Matrice, la modification du fonctionnement de l'appareil, ce qui permet de configurer les caractéristiques par défaut au bon vouloir de l'utilisateur, agacer l'utilisateur par de multiples requêtes d'autorisation ou encore garder une trace de toutes les utilisations de l'appareil. Ce cyberprogramme permet de placer tout un tas de tâches dans le boot de l'appareil par le biais de l'action *formater un appareil* à la place de le rendre totalement inopérant.

Déchiqueteur : le Déchiqueteur, qui est conçu pour faciliter l'effacement des fichiers et de tous leurs backups si pénibles qui peuvent se loger un peu partout dans le serveur et la grille qui l'héberge, permet d'ajouter 2 dés à l'attribut Traitement de données lorsqu'il s'agit d'effacer un fichier par le biais de l'action *éditer un fichier*. Le principe consiste à envoyer d'énormes quantités de données inutiles dans les fichiers destinés à être effacés, et les réécrivant de manière répétitive afin d'empêcher toute restauration initiale du fichier. Une option sécuritaire et tout à fait légale pour les propriétaires desdits fichiers. Pour récupérer un fichier qui a été Déchiqueté (ou détruit par une bombe matricielle, par exemple), il est nécessaire d'avoir un accès permanent au serveur ou à la grille où se trouvait ce fameux fichier, ainsi qu'un test étendu d'Informatique (Récupération de fichier) + Logique [Mentale] (18, 1 semaine), ce qui explique pourquoi les copies offlines sont devenues aussi populaires.

Recherche : une fois chargé, ce cyberprogramme modèle les algorithmes du cyberdeck de façon à ce qu'ils correspondent à l'iconographie du serveur, ce qui permet d'avoir des résultats de recherche matricielle bien plus pertinents et susceptibles de localiser les données de valeur recherchées. Ce programme a la cote auprès des Johnson qui en fournissent souvent des copies avec des critères de recherche préenregistrés et qui sont programmés pour s'autodétruire après usage, ce qui veut dire qu'ils ne peuvent être utilisés qu'une fois. Le programme confère 2 dés supplémentaires lors de l'action *recherche matricielle* lorsqu'on effectue une recherche spécifique sur un serveur qui contient ces fameuses données. Il n'y a aucun bonus si le decker cherche quelque chose qui n'est pas situé dans son serveur.

CYBERPROGRAMMES DE HACKING

Ce sont des assemblages de codes effrayants et illégaux qui sont conçus à des fins d'usages déviants à l'encontre des usagers légaux et légitimes de la Matrice, ses serveurs et ses grilles, et de ses fidèles et honnêtes protecteurs du DIEU. Mais assez parlé du côté positif de ces programmes...

Atomisation orbitale : programme de destruction de fichier très puissant qui requiert de fréquentes mises à jour, car la technologie de récupération de fichiers ne cesse d'évoluer. Ce programme, complètement illégal, est conçu afin de s'assurer que personne ne sera capable de récupérer un fichier qu'il détruit. S'il est utilisé pour effacer un fichier (par le biais de l'action *effacer un fichier*), le programme fait en sorte que personne ne soit capable de le récupérer dans la Matrice. Comme le programme est tout sauf subtil, tout Score de Surveillance obtenu par le test opposé est doublé. Les seules options pour récupérer le fichier sont alors de passer par les sauvegardes offlines et les royaumes de Résonance. L'indice de Disponibilité d'Atomisation orbitale est de 12P.

DE PLUS EN PLUS PROFOND

« Hack, hack, hack le deck,
Le long du flux de données,
Descends profondément au cœur d'un serveur,
Ça te permet de rêver. »

- Hacker anonyme.
13 septembre 2015

DERRIÈRE LE MIROIR

POSTÉ PAR : /DEV/GRRL

- Je pensais que ça pourrait sauver des vies si la communauté clandestine avait la description détaillée d'un run profond sur un serveur, et oh surprise, je reçois un fichier de notre très cher /dev/grrl détaillant un run profond et quelques fichiers utilitaires bien pratiques. Maintenant, je pense que ça pourrait sauver des vies si j'avais une bouteille de scotch datant d'avant le premier Crash et un Jacuzzi. En attendant que ça arrive, voici les informations les plus récentes que nous avons sur les runs profonds dans les Fondations.

• Bull

Quand les premiers protocoles matriciels ont été mis en place, nous connaissions tout et explorions les nouveaux serveurs qui apparaissaient partout dans le cyberspace. Il a fallu quelques jours à la communauté de hackers pour découvrir que nous ne pouvions pas exercer le même type de contrôle sur ces serveurs que sur les nœuds et serveurs datant d'avant la Wireless Matrix Initiative. Une semaine plus tard, la Guilde de pirates du Midwest (GPM) annonçait qu'une structure sous-jacente avait été découverte sous le serveur par l'un de leurs membres. Ils baptisèrent cette zone les *Fondations* du serveur, et le nom est resté depuis.

- Beaucoup de termes autour des Fondations, comme « run profond », « portail », « ancre » et, bien évidemment, « Fondations » viennent de ces premiers fichiers du GPM. Donc, si les idées semblent tout droit sorties de Chicago, voilà pourquoi.
- Pistons
- Rockface nous a donné les bases de ce que nous savons au sujet des Fondations de serveur, y compris

malheureusement à quel point elles peuvent être mortelles. Puisse-t-elle reposer en paix.

• /dev/grrl

Cette information a ouvert la voie à un flot d'explorations, d'innovations et de découvertes. Une des premières découvertes a été la létalité de cette nouvelle zone virtuelle, avec plus de Shadowland et de hackers de la GPM morts en vingt-quatre heures que durant le mois précédent. Nous avons appris comment entrer dans les Fondations, comment travailler à l'intérieur, et comment contrôler le serveur depuis l'intérieur. Les Fondations ne sont pas pour les novices ou les peureux, mais si vous trouvez le centre de contrôle des Fondations, vous pouvez faire danser le serveur à votre rythme. C'est assez tentant.

TROUVER LE TERRIER DU LAPIN

La première étape pour hacker les Fondations d'un serveur est d'en trouver le chemin. Il y a deux façons : une à l'intérieure du serveur, l'autre à travers un portail (que nous découvrirons plus tard). L'entrée des Fondations d'un serveur est presque toujours gardée par une CI dans le serveur. Vous aurez besoin de traiter prudemment avec la CI, parce que si le serveur vous considère comme une menace, vous ne pourrez pas entrer dans les Fondations.

Le portail des Fondations a toujours la forme d'une porte, d'un seuil ou d'une autre entrée. Nous n'avons pas été capables de comprendre pourquoi - cela a probablement quelque chose à voir avec l'interface entre l'espace virtuel du serveur et des Fondations -, mais les hackers trouvent que c'est un moyen pratique de localiser un portail quand ils commencent un run profond.

Une fois que vous avez traité avec la CI et le serveur, vous pouvez passer à travers le portail, et tout change.

- J'aimais bien passer le portail en discrétion, mais maintenant je passe juste en force. Bien sûr, le serveur se fâche contre vous, mais une fois à l'intérieur il ne peut pas vous toucher. Une fois, j'ai chié ma première tentative et la CI m'a juste regardé comme si elle ne pouvait pas croire ce que je faisais. J'ai ris si fort que j'en ai presque pas pu faire ma deuxième tentative.
- Clockwork