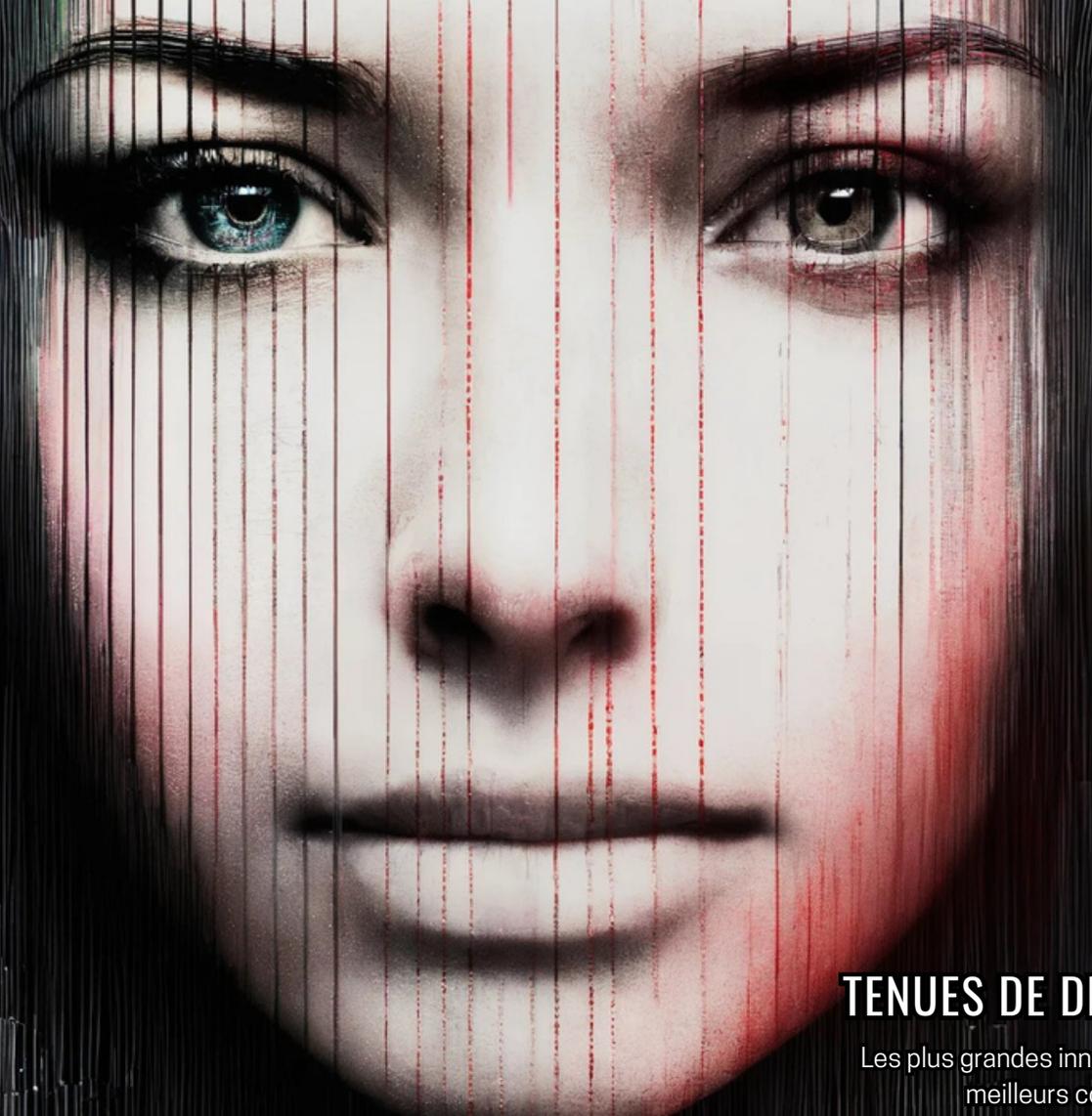


# NETRUN

THE NETRUNNER'S MAGAZINE



## LA CONSOLE DE R. BARTMOS

Les secrets du Netrunner le plus recherché de ces 50 dernières années enfin révélés

## TENUES DE DEEPDIVE

Les plus grandes innovations des meilleurs constructeurs

## HACKEZ VOTRE ASPE

Des hacks faciles que vous pourrez utiliser au quotidien

## NETWATCH ET VOUS

Est-ce que Netwatch vous espionne?  
Devenez invisible sur le réseau

**CYBERPUNK**  
R E D

Chers lecteurs, chères lectrices, passionné.e.s de l'innovation,

Bienvenue dans l'univers fascinant de "Netrun", votre nouveau rendez-vous incontournable dédié au Netrunning et aux avancées technologiques de pointe. En tant que membres dévoués de cette communauté dynamique, nous tenons à vous informer avec transparence et enthousiasme de notre lien avec une autre création de notre maison éditoriale, des catalogues renommés "Chrome Book", "Cyborgs" et "Parabellum".

"Netrun", "Cyborgs", "Parabellum" et "Chrome Book" sont tous trois issus de la même équipe passionnée qui s'efforce de vous offrir une expérience éditoriale riche, immersive et informativement gratifiante. Nous croyons en la transparence totale envers nos lecteurs, c'est pourquoi nous tenons à vous partager cette connexion éditoriale.

Alors que "Parabellum" explore le vaste paysage de l'innovation des armes sous différentes perspectives, "Cyborgs" des dernières inventions dans le domaine des FBC et "Chrome Book" des avancées en matière de cybertechnologie, "Netrun" se concentre spécifiquement sur le domaine captivant du Netrunning. Nous voulons que vous soyez pleinement informés et que vous ayez confiance en la qualité de l'information que nous vous offrons, et c'est dans cet esprit que nous partageons cette relation éditoriale.

Il est à noter que le contenu que vous trouverez dans ce magazine a fortement été inspiré par les œuvres de **Sephter, Slymz, Hegumile et Gormarius** sans qui jamais nous n'aurions pu vous fournir cet ouvrage

Explorez avec nous les frontières de la technologie, découvrez les récits intrigants des esprits créatifs qui façonnent notre avenir, et soyez assurés que notre engagement envers l'intégrité éditoriale et la qualité demeure constant.

Bienvenue dans l'univers captivant de "Netrun" - où transparence, innovation et excellence éditoriale se rejoignent pour créer une expérience exceptionnelle pour vous, nos lecteurs privilégiés.

Avec nos remerciements,

L'équipe éditoriale de "Netrun"

*Note :*

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : Galehim*

*Ce document est partagé sur le site de : <https://cyberpunk-jdr.fr/>. Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site où il est stocké. Toute reproduction partielle ou totale (autre que pour l'adaptation à la table de jeux du Meneur) est interdite sans l'autorisation des(s) auteur(s). Les illustrations appartiennent à leurs auteurs ou ont été générées par I.A.*

# TABLE DES MATIÈRES



## 06

Les différents réseaux  
Réseau personnel  
Sous réseau  
Net et...



## 11

Le Deep Net  
Les dangers, le Mur Noir, les I.A.  
rebelles et les trésors cachés  
Plongez et ne revenez pas.



## 15

Les connexions et leurs secrets  
Wireless  
Liaison personnelle  
Port de Deep Dive



## 21

Les règles du Hacking 2.0  
Les implants,  
Les programmes et  
Les risques...



## 30

Les détails  
Le Deep Dive vs le Reste  
Les méthodes des plus grands  
Utiliser le Net au maximum



## 37

Le Matos  
Les combinaisons de Netrunning  
Les fauteuils connectés  
Les implants et les drones



**SURFER SUR LES  
RÉSEAUX**

# LA MAGIE AU BOUT DE VOTRE CONNEXION

**Be a magician !**

Bon d'accord, le monde est peut-être horriblement froid et manque cruellement d'enchantement mais ne vous laissez pas démoraliser car vous pouvez devenir un sorcier...

Dans cet univers ultra connecté où votre frigo rappelle à votre Agent qu'il faut racheter du lait de Soja, où votre console se connecte automatiquement au Net pour télécharger la dernière mise à jour logiciel de votre cyber foie, vous êtes un magicien. Vous réglez sur les fils numériques du destin et personne ne peut vous arrêter.

“

**Y a rien de pire pour  
un Edgeruner que  
de se faire défoncer  
par un Netrunner de  
16 ans**

05

**WILLIAM “4U” WATSON**

William Watson, connu sous le nom de 4U dans le milieu, a commencé à hacker dès l'âge de 16 ans. Il s'est retiré du monde des Merc aux alentours de 2050 à l'âge de 50 ans mais continue son activité en tant que consultant indépendant notamment sur Elflines Online.



# ENTER INTO THE NET

**“Imaginez un endroit où il n’y a que pour seule frontière, votre génie.”**

par William “4U” Watson  
Photos fournies par Arasaka,  
Militech et Zetatech

2020 était l’âge d’or pour les Netrunners. Bien que nous ne fussions pas encore ultra connectés, le Cyberspace était beau, sauvage et libre. Quiconque savait naviguer pouvait découvrir des forteresses de données cachées, des univers en 3 dimensions ultra réalistes où le temps n’était plus qu’un concept abstrait.

Mais après le DataKrash de 2022, tout a changé. Bartmos avait inscrit son nom de manière indélébile sur la Toile mais avait brisé le miroir en des milliers de fragments aussi convoités que dangereux.

La classification des réseaux telle que nous l’utilisons aujourd’hui n’est apparue que bien des années plus tard.

## Un peu d'histoire

En 2020, tout était plus simple. Il suffisait d'une cyberconsole, d'un point d'accès et vous pouviez parcourir le monde à la vitesse de la pensée. Des Régions infinies à portée d'un Login. Nous pouvions discuter avec un runner d'Atlantide et la seconde d'après télécharger une DS sur une forteresse de donnée d'Eurothéâtre.

Ce net sauvage, dangereux mais merveilleux, permettait aux meilleurs de faire de miracles sans même bouger de leur siège. Tout le monde était connecté au même réseau et tout le monde regardait tout le monde. Les corporations conspiraient, les Médias révélaient et les Netrunner nageaient dans cet océan merveilleux de données.

Puis vint le Tueur d'âme 3.0. Je vous passerai les détails sordides et laisserai les livres d'histoire vous expliquer ce qui a poussé Alt Cunningham à créer cette monstruosité mais toujours est-il qu'Arasaka possédait maintenant une arme incroyable dans sa guerre contre Militech.

Si beaucoup nient le rôle important que cette I.A. a joué dans la 4ème guerre corpo, je n'en fais pas parti. Le Tueur d'âme a clairement donné un avantage tactique non négligeable à la Megacorporation ce qui a rééquilibré les forces en présence et rallongé ce conflit insensé qui allait détruire jusqu'aux fondations de notre société à savoir : le Cyberespace. Mais c'était un autre Netrunner qui allait planter le dernier clou du cercueil. Vous le connaissez tous sous le nom de Rache Bartmoss.



Un console des années 2020

Non mais sérieusement, imaginez un instant que vous êtes dans une école maternelle et que votre choom, le type le plus populaire de la cour de récréation, décide de bousiller tous les jouets avant de quitter l'école. Vous n'auriez pas la haine ? Et bien c'est exactement ce que ce pommard a fait. Avec le même degré d'intelligence qu'un gosse de 5 ans !

Après son passage (et je l'avoue, la guéguerre corporatiste) il ne restait pas grand chose de notre beau Cyberespace. Les I.A. ont pétié les plombs, le net s'est fractionné et a éclaté en un million d'éclats déformés. Fini l'unification d'un réseau avec un code élégant permettant à tout le monde de s'immerger dans un code compréhensible par une interface neurale standard. Bienvenue dans des puits de données indépendants de tout réseau commun, où l'information devenait aussi rapide et fiable qu'un cheval syphilitique, à trois pattes. Merci Rache !

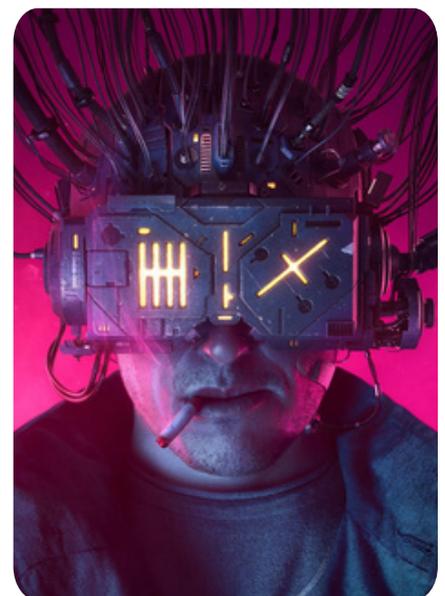
Heureusement (ou pas) la situation a encore évolué. Les années qui suivirent donnèrent l'occasion aux Megacorporations de reconstruire un semblant de Cyberespace, aidé en cela par Netwatch. Ce fut une renaissance pour le Net mais une renaissance contrôlée. Tout du moins en partie. Car les vestiges de l'ancienne architecture informatique furent isolés derrière le Mur Noir. Mais nous y reviendront plus tard.

Toujours est-il que cela mena à une nouvelle nomenclature du Cyberespace et des réseaux en général. Une nomenclature précise, rigoureuse, exactement ce que souhaitaient les Megacorporations et les puissants. Plus de Net sauvage et indompté. Tout allait être calculé, mesuré, limité et contrôlé... En tous les cas c'était l'idée au début mais c'était sans compter nous autres, Netrunners.

Ah, Rache Bartmoss... Attention, je m'apprête à donner un avis impopulaire qui ressemble beaucoup à celui de 8ug8ear. C'est votre idole ? Et bien passez ces quelques lignes.

Ce mec était le plus gros connard de Nightcity avec un sérieux complexe d'infériorité. Un génie certes... mais un connard quand même. Car c'est à cause de lui que des milliers d'innocents sont morts, que le cyberespace s'est effondré et que nous sommes retournés à l'âge de pierre. Ou devrais-je dire : il nous a propulsé dans l'Ère Rouge à poil avec une plume dans le cul !

Les RABIDS ou RAGEUX en français dans le texte... Quelle blague ! J'en rigole encore, pitié arrêtez ça.



Rache Bartmoss (vision d'artiste)

“

**Hey choom, tu  
veux devenir un  
magicien ?  
Accroche-toi car y  
a pas de grimoire...**

08

**NIX**

Figure emblématique de l'After Life et du Netrunning à Night City, Nix n'a pas toujours été un Runner hors-la-loi. Fut une époque où il faisait ses armes dans les Corporations ; époque très instructive selon ses propres dires.

# LE NET ET LES RÉSEAUX

par NIX  
Photos fournies par Arasaka,  
Militech et Zetatech

## COMPRENDRE LES DIFFÉRENTS RÉSEAUX

Bon mon gars, elle est bien loin l'époque où tu installais un Grimoire sur ton cyberdeck et où tu plongeais dans le Cyberspace armé de tes programmes. Le Net a évolué et les méthodes pour le tordre, le soumettre à ta volonté également. L'informatique à papa c'est révolu. Il va falloir que tu t'adaptes, que tu sois comme la marée d'information qui peuple les réseaux ; fluide mais inarrêtable.

Tout d'abord sache qu'on ne pirate pas

un Agent de la même manière qu'un ASPE ou qu'une forteresse de données. Ben ouais moudub, tu croyais tout de même pas que ça allait être facile ? Tu t'es trompé de vocation. Alors ok, à notre époque tout est ultra connecté et si ton Agent

communique avec ton réfrigérateur et que ton implant dernier cri va chercher tout seul ses dernières mises à jour, tout ne se passe pas sur le même réseau. Ça serait trop facile et pas assez ordonné pour Netwatch et les Corporats.

Dans le métier on détermine 3 grands types de réseaux (en réalité il y en a 4 mais oublie le dernier si tu ne veux pas griller sur une chaise).

Le premier et non des moindres, c'est ton **ResP** pour "**Réseau Personnel**". Il contient tout ce qui ne nécessite pas de grandes puissances de calcul comme ton cyberware, ton Agent, ton téléphone (si tu es un peu vieux jeu ou parano). En principe les différents composants communiquent sans fil bien qu'il soit possible de les connecter de manière traditionnelle.

Ton ResP peut être lui-même connecté à d'autres réseaux ne serait-ce que pour faire la mise à jour de tes jolis implants. Mais j'y viendrai plus tard.

Puis tu as le **SRes** pour "**Sous Réseau**". On lui donne ce nom pour le différencier du Réseau qui est beaucoup plus vaste. Ces infrastructures comportent de nombreux appareils reliés entre eux. Dans un Mega Building par exemple, le SRes peut gérer les ascenseurs, le système incendie, les systèmes de com, les caméras et même tes chiottes... Oui, même tes chiottes !

C'est un réseau beaucoup plus grand et

complexe que ton ResP. Inutile de dire que la plupart de ces réseaux ne sont pas ouverts en wireless. Il faut bien souvent s'y connecter manuellement avec un bon vieux câble. Une fois dedans, chaque système est

indépendant avec son Firewall et ses accreditations. Le Sous Réseau peut également être relié au Réseau pour les mêmes raisons que ton Réseau Personnel. A nouveau, j'y reviendrai plus tard.

Le troisième réseau, celui qui va t'intéresser pour surfer c'est le bien nommé **Réseau** ou "**Net**". Celui-ci n'est clairement pas aussi performant que celui des années 2020 qui a été brisé puis reconstruit. Néanmoins, nous sommes loin des Puits de données de l'Ère Rouge et de leurs limitations. Le Net de Night City est par exemple connecté en grande partie au réseau américain. Certains réseaux, comme le Rezo Agwe ne sont pas interconnectés mais il existe des moyens de créer de backdoors pour y entrer. Mais là cela devient un poil technique.



“Pour survivre au Net, il faut devenir le Net... Comment ça j’ai piqué cette citation à Rambo ?”

“William “4U” Watson

Le Réseau regorge d'opportunités et de dangers mais peut s'avérer très utiles pour trouver des informations, localiser quelqu'un ou demander de l'aide.

Le Net est le support de tout échange entre ton ResP ou un SRes et un autre SRes. Par exemple, lorsque tu passes un appel avec ton Agent, ce dernier qui est relié à ton ResP va passer par le Net pour joindre le ResP de ton correspondant afin que son Agent vous connecte. Ou mieux encore... Ton implant qui surveille tes constantes vitales passe sans doute par ton Agent pour contacter la Trauma Team en cas de problème. La procédure est encore et toujours la même. Ton Biomonitor envoie une demande à ton Agent via ton Réseau Personnel, ce dernier se connecte au Net, envoie une demande au Sous Réseau de la Trauma pour t'envoyer une Navi.

Tu commences à voir le soucis choombata ? Tu devines ce que quelqu'un qui maîtrise les réseaux peut faire ? Alors bien entendu il y a des protocoles de sécurité, du cryptage et tout ça est bien caché sous des couches de GLACE soi-disant inviolables mais en cherchant bien, en étant ingénieux et en connaissant les bonnes personnes, il n'y a presque rien qui ne soit inviolable.

Et le dernier réseau me diras-tu ? Je ne t'avais pas dit en préambule de l'oublier au risque de te retrouver avec le cerveau grillé et coulant par tes narines ? Tu veux vraiment le savoir ? Très bien, t'es un petit curieux toi et c'est un très vilain défaut pour quelqu'un qui veut vivre.



Le 4ème réseau est le **DpN** ou "**Deep Net**". Il n'est pas réellement un autre réseau mais plutôt un voisin un peu dérangerant du Net. Par dérangerant pense plutôt à un groupe de Maelstromers à la limite de la Cyberpsychose et dopés jusqu'aux yeux à la Snthécoke. Ils mettent la musique vachement forte, tirent dans les murs pour s'amuser et se demande s'ils ne feraient pas mieux de virer le locataire d'à côté (en loccurence toi) histoire d'avoir plus de place pour que leur Raveparty continue.

Lorsque Netwatch a sécurisé le nouveau Net, il a bien fallu faire quelque chose de l'ancien Net. Il était devenu l'habitat d'I.A. rebelles qui ne cherchaient qu'à griller les neurones, façon fricassée de sauterelles, de tout humain tentant d'y pénétrer. Non pas qu'elles soient vraiment mauvaises, elles ont juste été conçues comme ça... Enfin, à ce qu'on m'a dit.

Cependant le Deep Net possède également ses avantages et on peut trouver des trucs qui valent la peine de prendre le risque d'un trait plat. Enfin pour ceux qui sont suffisamment dingues pour s'y rendre et encore plus doués pour en revenir. Ça y est ? Je t'ai découragé ? Non ? Tu veux en savoir plus à présent, c'est ça ? Ok, alors laisse-moi te parler de l'enfer avec un E majuscule.



# LE DEEP NET

Qu'est-ce qui se cache derrière le Mur Noir ? Pourquoi Netwatch confine cet espace du Net au prix de la vie de certains de leurs membres ? On murmure que les récompenses pour avoir franchi la Frontière sont à la mesure du danger encouru. Si c'est le cas, il y a de quoi devenir extrêmement riche, ou extrêmement mort...

# WELL COME TO THE DEEP NET

**“... en comparaison,  
l'enfer c'est une plage  
avec cocktails à volonté,  
ombrelles incluses...”**

par NIX

Photos fournies par <<Données  
introuvables>>

Lorsque l'ancien Net a volé en éclat, il s'est fragmenté en milliers de Sous Réseaux reposant sur un Réseau que nous appelons aujourd'hui Deep Net. Constitués des secrets oubliés des Megacorporations pré 4ème guerre, ces trésors tant recherchés sont gardés par des I.A. rebelles qui tentent de traverser régulièrement le Mur Noir.

Que feront-elles si elles y parviennent ? Quels sont ces secrets que les Corporats cherchent tant à retrouver ? Nous ne pouvons émettre que des hypothèses et c'est là tout le problème. Ne vous creusez pas trop la tête et profitez de la vie tant que le Mur Noir n'est pas encore une passoire...

## Un peu d'histoire

Ce bon vieux Deep Net... Ahhh qui n'a jamais rêvé d'y faire un tour et de rencontrer des I.A. sympas qui, au détour d'une conversation enjouée, vous fileraient des tuyaux sur le projet de tech avorté d'Arasaka ?

Alors les paumards, si comme ça que vous imaginez l'ancien Net, retournez chez vos mamies pour écouter des contes de Noël.

Lorsque le Net a littéralement explosé, les runners encore connectés ont vu leur cerveau faire coucou à leur menton (pour les plus chanceux) ou sont restés prisonniers (pour les plus malchanceux). Les I.A. rebelles qui infestaient l'endroit ont pris possession de ce qui restait, gardant les secrets des corps.

Car oui, lorsque le Titanic coulait, les Corporats n'ont pas pu (ou voulu) réagir. Ils quittaient le navire ou astiquaient les cuivres en regardant le naufrage.

Pendant des années, ce territoire virtuel fut abandonné jusqu'à ce qu'on se décide à rebâtir sur les ruines encore chaudes de ce désastre. Enfin, pas vraiment dessus mais plutôt à côté, en se servant des infrastructures qui pouvaient être sauvées.

Résultat des courses les résidents actuels, pas très décidés à partager leur superbe duplexe encore fumant, ont choisi d'expulser ou d'envahir (on a jamais vraiment su) leurs voisins.

C'est là que les Cowboys sont arrivés. C'est là que Netwatch a joué son plus gros coup.

Vous connaissez la définition d'un charognard ? Un jour je l'ai tapé sur le Net pour savoir ce que le Réseau en disait :

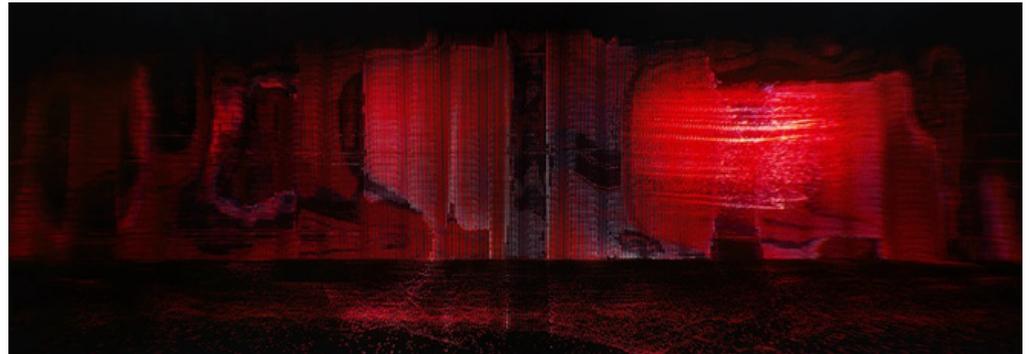
*nom et adjectif*

1. *Vautour ; animal sauvage qui se nourrit de charognes.*

2. *INJURE : Personne qui exploite impitoyablement les malheurs des autres.*

Si vous trouvez une meilleure définition pour Netwatch, je suis preneur.

Sérieusement, une fois que tout fut rebâti, voilà que ces creuvards se sont pris pour la Suisse. Et vas-y qu'on déclare qu'on est neutres. Et vas-y qu'on construit un super rempart qu'on nomme le Mur Noir... Et vas-y qu'on demande à tout le monde de payer pour qu'on vous protège. Et vas-y qu'on interdit de percer le dit Mur Noir. Attention hein... Je ne dis pas qu'il fallait laisser le zoo du Deep Net sans surveillance. Mais entre un braquage en bonne et due forme et une mise à mort du nouveau Net, il y avait peut-être un compromis.



*Le Mur Noir (et pas la Mer Noire)*

En théorie, le Mur Noir est un super firewall, boosté aux hormones numériques qui empêche quoi que ce soit d'entrer ou de sortir. Il sépare l'ancien Net du nouveau et nous protège des belles saloperies qui se tapissent dans l'ombre. En théorie toujours Netwatch est neutre, elle joue le rôle de Police du Net et collabore avec le NCPD à Night City afin d'éviter que certains moudubs ne fassent de petits trous dans le gros mur bien balèze. Et pour finir, en théorie encore, quiconque parvient à passer de l'autre côté du Mur Noir se voit instantanément lobotomisé par les saloperies mentionnées plus haut.

Et bien vous savez quoi ? En pratique il y a quelques menues différences. On m'a laissé entendre que le Mur Noir ressemble plus à un sac poubelle qu'on a scotché à la va vite sur un parebrise pété pour éviter les courants d'air. Un sac poubelle percé de partout par les petits malins qui cherchent à récupérer des trucs de valeur. Et je ne parle pas que du blaireau moyen avec une console mais bien de groupes comme les Voodoo Boys, Arasaka et d'autres dont je n'ose même pas écrire le nom.

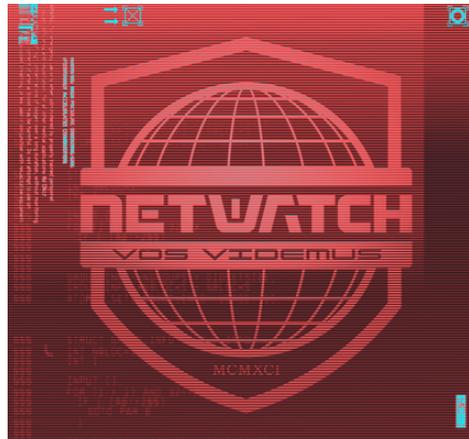
Heureusement pour nous il y a le principe de passoire. Tu ne le connais pas ? Quand tu te décides à bouffer un truc entre deux plongées dans le Net mais que tu n'as pas le temps de préparer quelque chose que tu oserais qualifier de "cuisine", tu te cuis des nouilles. Une fois prêtes, tu utilises une passoire pour ne pas avoir à bouffer dans l'évier. (Ou alors t'es très con !) Et bien là c'est la même chose.

Ceux qui percent des petits trous dans le Mur Noir peuvent passer, comme l'eau de ta casserole. En revanche, les I.A. rebelles, qui sont vachement plus massives que ton tout petit cerveau tout mou de Netrunner du dimanche, elles, restent bloquées derrière, comme tes nouilles. En revanche, je te laisse imaginer ce qu'il se passera une fois que le Mur Noir sera suffisamment percé.

Et tant qu'on parle de choses joyeuses, le Mur Noir on te l'a sans doute vendu comme LA solution contre les I.A. Et si je te disais maintenant que le Mur Noir EST une I.A. ? Ca va, tu saignes toujours pas du nez ?

Très bien, si on passait la deuxième ? Est-ce que tu as déjà approché ton visage de ta passoire ? Non ? Et bien essaie, tu verras c'est édifiant... On voit au travers ! Donc, devines qui passe son temps à nous observer comme Jean-Ed, ton oncle pervers qui matait les meufs sous la douche au travers d'un trou dans le vestiaire des mecs au lycée ?

Si t'es encore là, c'est que tu n'es pas facilement impressionnable. Mais ne t'en fais pas j'ai encore deux ou trois trucs à t'apprendre sur ce joyeux bordel.



Netwatch maintenant. Neutres ou pas neutres ? Tout le monde dit que c'est le seul moyen pour pouvoir bouffer à tous les râteliers comme ils le font. S'ils prennent partis c'est foutu, ça serait l'anarchie et le chaos reviendrait. Vraiment ? Alors explique-moi pour quelle putain de raison ils collaborent avec le NCPD ! Le NCPD qui, je le rappelle, appartient à Night Corp. Et Night Corp c'est pas une foutue association à but non lucratif.

De plus, quand tu es en position dominante, tu te la joues coolos toi ? Tu te dis que t'as assez d'eddies et que ça vaut pas la peine de foutre la pression à tes débiteurs ? J'ai même entendu des rumeurs qui prétendent que ce serait Netwatch qui aurait provoqué la chute du premier Net pour pouvoir ensuite en reconstruire un selon ses propres règles et jouer au Parrain avec tout le monde.

D'accord je paranoïe peut-être un peu. Mais ne dévisse pas ton cul de ta chaise, tu risquerais de tomber après ce que je vais te raconter maintenant. Franchir le Mur Noir c'est un aller simple pour le trait plat hein ? En tous les cas c'est ce que dit la propagande de Netwatch. Ben devine quoi ? Je connais quelqu'un qui l'a traversé et qui est revenu.

Qu'est-ce qu'il y a derrière alors ? Le pouvoir choom ! Un risque de mort non négligeable mais surtout, un putain de pouvoir ! De vieilles données perdues par les corporats, des forteresses gérées par des I.A. conscientes, des codes pour des hacks de malade et des Netrunners qui ont dépassé leur condition d'humains. Bon ok, il y a aussi tout une série de Deamon autonomes, de GLACE noire et d'I.A. mixeuses de lobe frontal, occipital et pariétal mais ça ne sera pas un problème pour toi hein ?

T'as remarqué que je me foutais de ta gueule ? Merde ! Non mais vraiment choom, ne franchis pas la Frontière. Tout ce que je viens de te dire est vrai mais pour 100 runners qui la franchissent, un seul revient et parfois pas totalement. Donc ça n'en vaut pas le coup. Une fois transformé en Sojasil, tu ne pourras plus rien faire de tes eddies hormis investir dans un super bavoir chromé.

Retiens bien une leçon mon pote, un gros paquet de pognon ne vaudra jamais un esprit en miettes.



*“Plonge, mais pas trop profond. Tu n’aimerais pas ce que tu verrais...”*



# CONNEXIONS

Ne nous mentons pas, ceux qui maîtrisent les réseaux, maîtrisent le monde et à mesure que nos connexions évoluaient, nous devenons de moins en moins humains et de plus en plus... divins.

“

**L'être humain  
n'est qu'une  
variable dans ce  
que nous  
nommons “réalité”**

**SAMANTHA J. FARADAY**

Considérée par beaucoup comme une Techie de génie, Samantha est également dépeinte comme une visionnaire excentrique quelque peu détachée de l'humanité mais particulièrement sensible aux problèmes des Netrunners.



# 17 PSYCHÉ DANS UN CÂBLE

**“Si ma pensée n’est qu’un flux électrique, au final je ne suis qu’une suite de 1 et de 0.”**

par Samantha J. Faraday  
Photos fournies par Dynalar,  
Arasaka et Zetatech

L’avènement de la cybertechnologie a questionné ce qui faisait de nous des humains mais plus encore, le Netrunning a remis le débat au centre de l’attention publique. Faire voyager sa pensée à la vitesse de la lumière au travers d’un câble pour parler le langage des machines fait-il de nous des divinités ?

Et lorsque l’on tire le câble, que reste-t-il de l’humain ? Est-ce le sac de viande inerte sur sa chaise ou ce qui nous rend unique se situe ailleurs ?

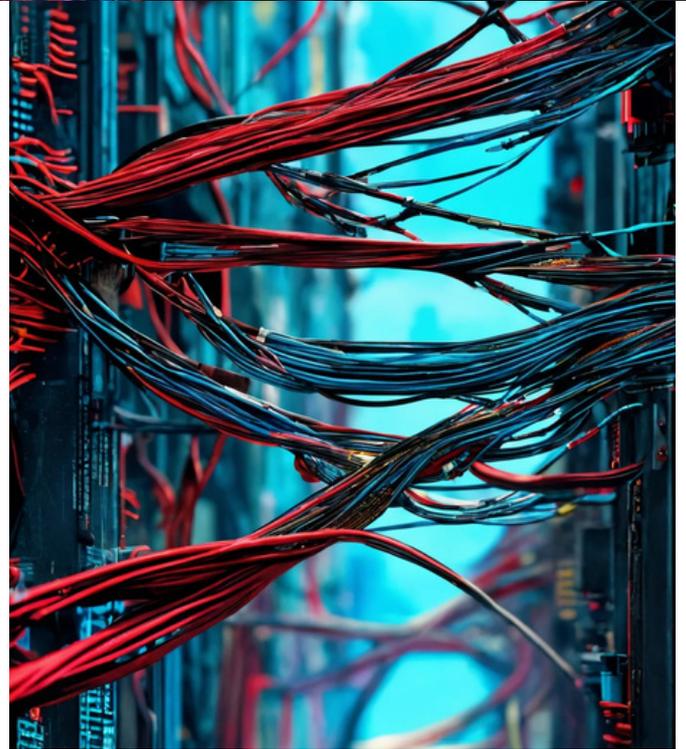
Mais fallait-il encore pouvoir supporter de tels flux d’information. Et c’est là que nos bonnes vieilles connexions interviennent.

## LES DIFFÉRENTES CONNEXIONS

Les méthodes de connexion ont beaucoup évolué au fil du temps. Néanmoins, on peut les catégoriser en 3 grands groupes avec chacune leurs applications, leurs avantages et leurs défauts. Bien entendu, chacun de ces groupes possèdent des petites sous catégories mais celles-ci ne concernent que les plus pointilleux des Netrunners et ne font pas une énorme différence au quotidien.

Tout d'abord parlons du **Wireless**. A une époque hyperconnectée celle-ci est devenue une norme dans la société de consommation. Quasiment tout se connecte sans fil ; de votre Agent en passant par votre ordinateur et même vos implants. C'est la connexion la plus lente des trois mais qui ne nécessite pas de connaissances particulières pour s'y brancher (entendez par là, la pirater) hormis vos connaissances en informatique. Elle est, de ce fait, moins sécurisée que les autres mais bénéficie d'une praticité accrue. En effet, imaginez devoir brancher un à un vos implants pour effectuer une mise à jour du Firmware. Ce serait long, fastidieux et la plupart des utilisateurs ne les feraient pas, ce qui pourrait entraîner des catastrophes à l'échelle d'une population.

Puis vient la **Liaison Personnelle**. Ce petit implant que vous avez dans votre poignet ou derrière votre nuque d'où s'échappe un câble de donnée. C'est cela que l'on appelle Liaison Personnelle. Plus rapide, plus sécurisée, elle nécessite néanmoins une connexion physique à l'appareil auquel vous souhaitez vous connecter. La plupart du temps les réseaux de surveillance sont



connectés en filaire pour éviter que n'importe quel petit malin ne puisse déconnecter les caméras ou en prendre le contrôle. On est pas dans un jeu vidéo choom ! Ceux qui sont assez moudub pour faire un truc pareil méritent que vous les piratiez.

Grâce à elle, vous pourrez également vous connecter au Cyberspace et surfer sur le Net. Mais attention, je vous parle bien du Net traditionnel. Si votre truc c'est le Deep Net, il vous faudra plus que votre petite Liaison Personnelle toute faible.

Ce qui m'amène au port de **Deep Dive**. Bien que celui-ci soit également exploitable pour aller dans le Net et sur les SRes et vous accordera de surcroit un avantage non négligeable face aux autres runners, le port de Deep Dive permet également de rejoindre la Frontière et, si vous êtes suffisamment inconscient et doué (peut-être juste inconscient) vous connecter au Deep Net. Il s'agit d'un implant beaucoup plus invasif qui relie votre cortex cérébral à un flux de données. Une série de traducteurs intégrés à l'implant convertissent le dit signal pour qu'il soit interprétable par le tas de viande que vous êtes.

Le principal inconvénient de cet implant c'est qu'il est tout bonnement impossible de rester conscient de son environnement lorsque vous plongez. Vous laissez votre corps dans le frigo à viande pendant que votre esprit rejoint les contrées numériques du réseau ou d'un sous réseau. On appelle d'ailleurs un Runner qui garde un SRes de cette manière, un Résident.

Dans cet état vous ne sentez ni la faim, ni la soif, ni la fatigue ce qui peut provoquer de nombreux problèmes mais là n'est pas le débat.

## LE FONCTIONNEMENT EN DEUX MOTS

En voilà un titre accrocheur. Deux mots, c'est un challenge et vous vous doutez qu'il m'en faudra peut-être un peu plus pour vous expliquer comment tout cela fonctionne. On va passer sur le jargon technique, car il n'y a rien de mieux pour se faire chier et on va attaquer tout de suite dans le dur pour vous donner une vision de cette tech.

Tout d'abord deux principes simples. Si c'est interconnecté, ça communique. Et si un appareil utilise le langage de programmation META ou l'un de ceux que le langage avait pour but d'unifier, ça se pirate. Pour le reste aussi, mais c'est beaucoup plus compliqué. Et cela tombe bien car tout, je dis bien TOUT, ce qui contient une interface informatique utilise META.

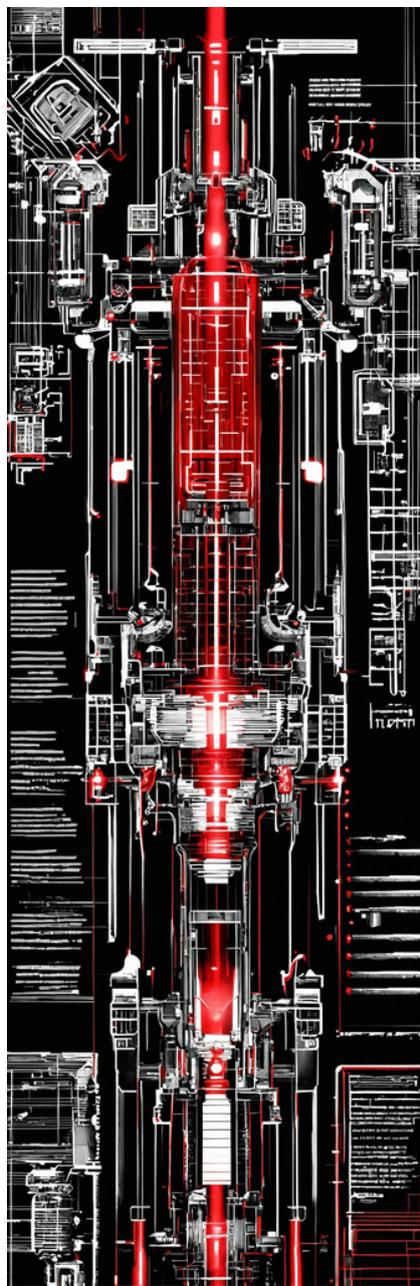
En revanche, vous ne vous connecterez pas à votre Agent ou au Deep Net de la même manière. Et surtout, vous n'aurez pas le même résultat selon le type de connexion que vous utilisez.

Le **Wireless** vous permettra de pirater rapidement un Agent et... et... tout ce qui est connecté ! (C'est bien, je vois qu'il y en a deux qui suivent au fond). Cela veut dire en principe : le cyberware, une clé de voiture, un autre Netrunner connecté en même temps, etc... Bref vous comprenez l'idée. Un piratage en Wireless permet, avec le bon équipement, de ne pas devenir complètement aveugle et conserver une vision du frigo à viande. Mais ne brûlons pas les étapes, nous parlerons de cyberware plus tard.

En théorie, vous pouvez également pirater un SRes de cette manière. Pour peu que vous trouviez un appareil relié au Sous Réseau avec un port wireless piratable. Dans ce cas banco, vous êtes à l'intérieur. Mais ne nous le cachons pas, un Sous Réseau intéressant est pratiquement toujours atteignable qu'en filaire. A noter qu'il est impossible de vous connecter au Net de cette manière.

La **Liaison Personnelle** quant à elle va plutôt intervenir dans le cas d'un piratage de Sous Réseau ou dans le cadre d'un Forcing sur Implants (un piratage de ResP mais en direct). Elle est également utilisée pour plonger dans le Net mais, comme précisé plus haut, pas dans le Deep Net. En utilisant cette connexion dans le cadre d'un piratage de Sous Réseau ou de plongée dans le Net, vous deviendrez aveugle et n'aurez plus que le réseau en question sous vos yeux. Une nouvelle fois lors d'un piratage de sous réseau, il est possible de contourner ce problème en installant un implant particulier. Cependant, votre plongée dans le Net vous rendra totalement aveugle au frigo à viande. Ce problème est dû à la masse d'information qui transite via votre implant et qui coupe alors automatique la vue du monde "réel".

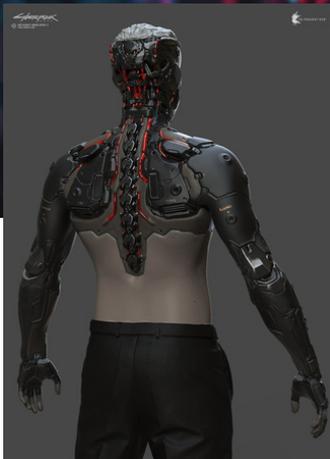
Mais qu'en est-il si je m'amuse à pirater un Sous Réseau au travers du Réseau ? -me direz-vous- Et bien dans ce cas-là, le temps que vous traversiez le Net, vous seriez aveugle mais une fois dans le Sous Réseau, vous retrouveriez la vue.



Le **Deep Dive** quant à lui permet de se connecter en direct via l'implant du même nom. Impossible de se connecter à un réseau Wireless (bien entendu) et il faudra obligatoirement passer par un Sous Réseau relié à un Réseau Personnel si vous souhaitez pirater de la sorte. A noter également qu'un Runner connecté de cette manière à un Sous-Réseau sera beaucoup plus efficace qu'en passant par une Liaison Personnelle ou un Wireless. Mais pour les détails de Hacking, je vous renvoie vers l'article qui en parle plus loin. Vous verrez, c'est passionnant !

En Deep Dive l'utilisateur perd automatiquement la vision du monde réel (et cela, aucun implant ne peut le contrer) mais ne ressent plus la faim, la soif, la fatigue... Il sera incapable de "visualiser" le Net comme dans les années 2020 mais utilisera des interfaces immersives afin d'interpréter ce qui se trouve à portée de son champ d'action. Les plus riches et les plus puissants (ce qui va souvent de pair) utilisent également un SynthTech qui va leur permettre d'entrevoir le Net comme à l'époque (en nettement moins détaillé tout de même). Les premières plongées en Deep Dive se passent mieux si l'utilisateur passe par cette interface qui donne également un avantage non négligeable en running.

Un peu plus de deux mots mais vous avez, à présent, une vision plus juste des connexions.



Cyberimplant de thermorégulation



## Légendes et réalités sur le Deep Dive

Plonger son esprit tout entier dans le Net ou un Sous Réseau possède des avantages non négligeables, vous le savez, mais cela comporte également des risques accrus.

Comme par exemple la surchauffe du corps. En effet l'activité cérébrale se voit fortement accélérée et la température corporelle grimpe en flèche. Projeter son esprit de la sorte, même quelques instants, peut provoquer des lésions cérébrales et voir même la mort. C'est pour cette raison que les Netrunner pratiquant des plongées de cette manière doivent refroidir leur corps par tous les moyens. Les moins fortunés opteront pour un bain de glace (attention cependant car la glace, ça fond) et ceux qui peuvent se le permettre achèteront une combinaison de Netrunning voir un fauteuil connecté. Ces outils permettent de thermoréguler la température corporelle et éviter la "Fièvre du Deep Dive".

Il existe également des implants extrêmement onéreux qui, une fois connectés remplacent parfaitement les combinaisons et les fauteuils connectés. Trouver un tel implant relève du miracle car seuls quelques Netrunner de Netwatch en possèdent.

Un autre problème important est la décorporation. En effet, une fois connecté, vous ne sentirez ni la faim, ni la soif, ni la fatigue. Le temps peut soudainement paraître très abstrait. Mais ne vous y trompez pas, votre corps lui continue de devoir se nourrir. Il se déshydrate et se fatigue pendant votre plongée. Nombreux sont ceux qui ont eu de graves problèmes de santé à la suite d'une plongée trop longue et tout le monde connaît un Netrunner imprudent qui a fini par mourir car son corps avait lâché.

Une légende qui a la peau dure prétend que débrancher de force un Netrunner en Deep Dive séparerait son esprit de son corps et qu'il serait condamné à errer dans le réseau. Et bien croyez-le ou non c'est absolument... faux !

Par exemple, débrancher un Résident de force en lui arrachant sa connexion physique le tuera sur le champ. C'est pour cette raison que certains hackers s'entourent de drones capables d'interagir avec un panneau de commande afin de demander une éjection d'urgence. En cas d'intrusion dans son périmètre de sécurité, le drone coupera la connexion immédiatement. Certes, le Runner risque de subir quelques complications mais il aura au moins une chance de survie.

Tout déplacement dans le frigo à viande d'un plongeur en Deep Dive est également à éviter à moins de revenir au point de départ exact où a eu lieu la connexion. La décorporation agit étrangement au moment du retour. Si vous avez déjà subi une anesthésie totale vous savez de quoi il s'agit. Au moment de revenir, l'esprit tente de trouver des points de repères connus. S'il n'y parvient pas s'en suit une dissonance cognitive et reprendre pied peut-être beaucoup plus compliqué. On rapporte même que certains Netrunners ont sombré dans une sorte de cyberpsychose au moment de revenir mais cela reste des cas très isolés.

Si vous respectez ces quelques règles alors vous ne devriez, en principe, pas avoir d'ennuis. Dans tous les autres cas, croisez les doigts, serrez les fesses et priez Saint Bartmoss de ne pas y laisser trop de plumes.

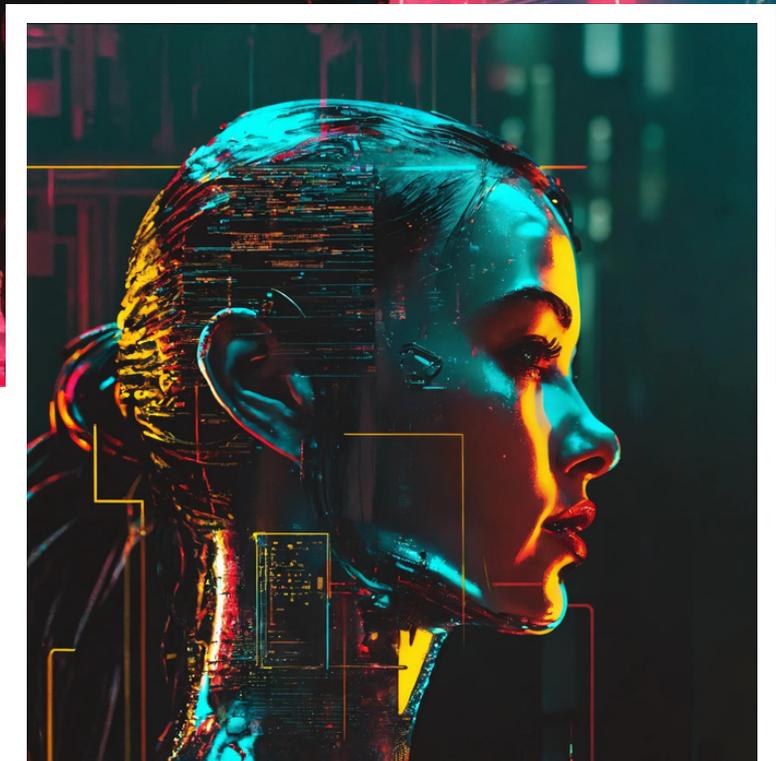
**"La réalité est une question de point de vue. Tout Deep Diver vous le dira !"**



21

# LET'S ROLL

Tu es prêt Choombata ! Tu sais tout ce qu'il y a à savoir sur les réseaux et les connexions.  
Il est temps de te lancer dans le grand bain à présent.  
N'oublie pas : "Vivre vite, vivre fort et vivre sur le fil du rasoir. Ne stresse pas, choom. Ce n'est pas comme si t'allais en sortir vivant, si ?"



## LES RÈGLES DU JEU

# LA MORT AU BOUT DE LA CONNEXION

**Dodge the flat line !**

Il est temps maintenant d'entrer dans le vif du sujet. Comment vos joueurs vont pouvoir utiliser tout ce que nous venons de voir sans que vos parties ne dure des plombes et qu'il faille aller chercher dans votre book de base la liste de tous les programmes mis à disposition par le jeu.

Je tiens à vous rappeler que si cette aide de jeu a vu le jour c'est uniquement grâce à l'excellent travail de Sephter, Slymz, Hegumile et Gormarius. Ils sont les uniques génies dans ces lignes. Je n'ai que fait de la mise en page, quelques recherches et agrémenté le tout à ma sauce. Donc si vous devez remercier quelqu'un, remerciez-les, eux !

# LES CYBERDECKS

par William \*4U\* Watson  
Photos fournies par Arasaka,  
Militech et Zetatech

## COMMENT FONCTIONNENT-ILS ?

Le Cyberdeck moderne est un éclat, une carte dans le crâne de l'utilisateur branché dans l'un de ses ports. Un Cyberdeck a autant d'emplacements que ceux dans les règles de base. Un cyberdeck peut comporter des upgrades matériels (tels que Hardened Circuitry ou Range Upgrade) comme ceux dans les règles de base.

En raison de la miniaturisation du cyberdeck, ces upgrades doivent être intégrés à l'achat du cyberdeck. Il n'est donc pas possible de les changer ultérieurement ; il faut racheter un cyberdeck avec tous les upgrades désirés. Les emplacements non utilisés pour des upgrades matériels peuvent être utilisés comme points de connexion. Ces points de connexion sont utilisés pour la fonctionnalité Load balancing et pour maintenir une connexion sur plusieurs équipements (voir rester connecté dans Hacker un équipement.)

## LEURS UPGRADES

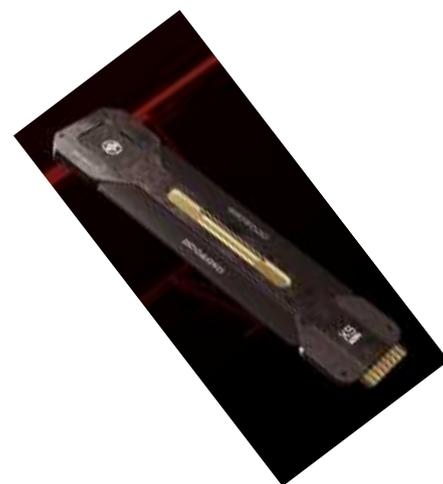
- **Filtre de bio-feedback** : Cette upgrade filtre les signaux envoyés par une barrière offensive anti-personnel et diminue les dégâts infligés par cette dernière de 3 points. Plusieurs filtres ne se cumulent pas (même prix qu'une upgrade standard : 100 ed, très coûteux).
- **Circuit renforcé** : Un cyberdeck doté de circuits renforcés ne peut être désactivé ou détruit par une IEM
- **Disque dur de sauvegarde** : une copie du système d'exploitation du cyberdeck est conservée sur un espace mémoire, hors d'atteinte de l'extérieur. Cela permet, en cas de crash total du cyberdeck, de le réinstaller en une minute (20 tours) au lieu d'une heure. Cette réinstallation ne nécessite pas d'accéder à un ordinateur. Occupe 2 espaces d'upgrade.

- **Extension de portée** : augmente la portée de base du cyberdeck de 3m. Plusieurs extensions de portée ne se cumulent pas.

## IMPLANTS

Cette aide de jeu implique quelques modifications dans le fonctionnement des implants cybernétiques (p.112) :

- **Câblage neural** : inclut deux ports de connexion, permettant l'insertion d'éclats de données ou d'un câble de connexion. Le lien neural est connecté directement sur le cortex visuel, permettant ainsi de visualiser les données. Lorsque cela se produit, les images transmises par le nerf optique sont temporairement remplacées par celles de l'éclat ou de la liaison, laissant le personnage aveugle le temps de la connexion. Ces slots d'éclats ne peuvent PAS être utilisés pour installer du chipware.
- **Ports d'interface neurale** : ajoute un câble de liaison et une prise de connexion externe derrière l'oreille permettant tous deux un contrôle actif. Il permet également l'utilisation d'éclats actifs, tels qu'un éclat cyberdeck ou de pilotage à distance.
- **Cyberoptique virtualité** : permet un affichage des données en surimpression avec le frigo à viande (a.k.a. le monde réel) permettant ainsi de pirater sans rester aveugle.



“Les araignées tissent-elles des toiles ? Il est temps d'attraper des mouches.”

Spider Murphy



## Collectionnite aigüe de Malwares.

En 2077, l'informatique à la papa, c'est terminé. À la suite des avancées technologiques faites durant la guerre et les changements drastiques dus au Datakrash, les systèmes experts contenus dans le moindre système un tant soit peu évolué sont aujourd'hui capables de s'adapter aux menaces connues.

Tout Netrunner qui se respecte utilise donc ses propres logiciels. Cet ensemble de codes, virus, logiciels d'intrusions est connu sous le surnom de collection de malware. Un Netrunner peut posséder plusieurs collections, mais une seule peut être chargée sur un cyberdeck à un moment donné.

Changer de collection demande une heure et l'accès à un ordinateur, ainsi qu'à la collection. Charger la collection dans un réseau rendra cette collection spécifique complètement inutile contre ledit réseau, ainsi que contre tout système connecté à ce réseau. Pour ces raisons, un netrunner ne partagera probablement jamais ses secrets. Pas volontairement.

## COMPOSER UNE COLLECTION DE MALWARES

Il s'agit d'un travail de longue haleine. Cela demande 8 heures par niveau avec un maximum de niveaux égal au score d'INTERFACE du netrunner.

Pour chaque niveau, le netrunner choisit une ligne et une colonne dans le tableau des fonctionnalités. Chacune des fonctionnalités incluses dans cette ligne et cette colonne gagne un niveau. La fonctionnalité située à l'intersection de la ligne et de la colonne ne gagne qu'un seul niveau.

Les 9 fonctionnalités décrites sont réparties en 3 lignes et 3 colonnes comme suit :

**Lignes de fonctionnalités** : Data Mining, Intrusion, Sécurité.

**Colonnes de fonctionnalités** : Quick Hacks, Deep Hacks, Life Hacks



Un vieux grimoire pré Datakrash

## LES FONCTIONALITÉS

Chacune de ces fonctionnalités vous permettra d'influer sur divers aspects des réseaux que cela soit un ResP, un SRes ou sur le Net voir même le DpN (qui se gère comme le Net) Voilà leurs descriptions. Vous trouverez plus loin un visuel du tableau pour localiser rapidement chacune d'entre elles.

### **WIRELESS** : (Data mining / Quick Hacks)

Le Netrunner est capable d'optimiser le signal sans fil de son matériel. Sans rang dans Wireless, il doit se trouver à moins de 5 m de sa cible pour utiliser ses programmes sur elle. Chaque rang dans cette compétence étend la distance de 2m. A partir du niveau 5, il peut effectuer un hack à n'importe quelle distance tant qu'il a un visuel sur la cible, au prix d'un malus de -1 par 5m supplémentaire de sa portée max qui le sépare de celle-ci. Au niveau 8, il est capable de relever les signaux à travers les murs peu épais (le MJ décide) et peut hacker ses cibles.

### **GEOLOCALISATION** : (Data mining / Deep Hacks)

En prenant un tour complet, le Netrunner peut lancer un scan approfondi du réseau. Il doit alors faire un jet de TECH + Géolocalisation vs pare-feu pour dévoiler les périphériques (défenses, imprimantes,) liés à ce réseau et leur localisation physique.

### **PROFILING** : (Data mining / Life Hacks)

Le Netrunner peut effectuer, au prix d'une action de mouvement, un jet de INT + Profiling dont le SD est égal à la TECH x3 de la cible. Il connaît alors des informations basiques (nom, lieu de résidence, affiliations, implants ainsi qu'un accès limité à son Agent). Le Netrunner, ainsi que les personnes ayant ces informations, gagnent un bonus de +3 en corruption, Psychologie, Interrogation et Persuasion contre la cible.

### **QUICK DATA** : (Intrusion / Quick Hacks)

Le Netrunner est capable de trouver de petites failles de sécurité chez les victimes de ses hacks ainsi que d'optimiser leur téléchargement. Ainsi chaque 2 rangs dans Quickdata permet de réduire le temps nécessaire à uploader un hack chez une victime de 1 action NET (minimum 1)



### **SAUTE MOUTON** : (Intrusion / Life Hacks)

Le Netrunner peut utiliser un équipement piraté pour en attaquer un autre. Pour se faire il doit installer un rootkit dans l'équipement, qui fera alors office de proxy pour lui dans la zone. La connexion n'est pas des plus stables, ainsi chaque rang dans Saute-mouton lui permet d'allonger la distance qui peut le séparer de son proxy le plus éloigné de 5m par rang.

### **LOAD BALANCING** : (Intrusion / Deep Hacks)

Chaque 2 rangs dans load balancing permet d'utiliser un port de connexion supplémentaire pour se connecter à un réseau. Une barrière simple devra couper chaque connexion pour réellement déconnecter le Netrunner. Ces connexions sont établies lors de l'intrusion et ne peuvent pas être réinitialisées tant que le Netrunner est connecté sur ce réseau.

### **RED ALERT** : (Sécurité / Quick Hacks)

Lorsqu'un Netrunner ennemi tente d'hacker le personnage ou ses alliés, le personnage peut faire un jet de INT+Red Alert contre l'Interface x3 de l'assaillant. S'il réussit, il arrête l'attaque en cours et le localise plus ou moins précisément. Il localise le Netrunner dans un rayon de 25m, réduit de 5m par tranche de deux points au-dessus du SD.

### **BASTION** : (Sécurité / Deep Hacks)

Pour chaque 2 rangs dans Bastion, le Netrunner peut diminuer sa ME de 1 lorsqu'il échoue à son jet d'intrusion. Cela ne transformera pas un échec en réussite, mais pourra empêcher une barrière anti-logicielle de krasher le deck du Netrunner.

### **BLACKWALL** : (Sécurité / Life Hacks)

En extrapolant des données médicales provenant des réseaux publics, le Netrunner a pu se forger un profil artificiel. Ce profil permet de tromper une black ICE et de rendre son attaque ciblée moins efficace. Les dégâts infligés par une black ICE sont diminués de 2 pour chaque rang dans Blackwall

	Quick Hacks	Deep Hacks	Life Hacks
<b>Data Mining</b>	Wireless	Géolocalisation	Profiling
<b>Intrusion</b>	Quickdata	Saute moutons	Load Balancing
<b>Sécurité</b>	Red Alert	Bastion	Blackwall

## Fonctionnement du Hacking

Il existe deux types de piratage qui sont le quick hacking et le deep hacking. Le quick hacking consiste à pirater des appareils, généralement courants, dotés d'une technologie sans fil, la plupart du temps des ResP. Cela peut inclure (sans se limiter) un système de sécurité, un implant cybernétique, un véhicule... pourvu que cet équipement soit doté d'une connexion sans fil. Bon nombre d'équipements sont pourvus de cette technologie et l'utilisent le plus souvent pour des mises à jour systèmes, de la maintenance, ou encore des gestions de licences.

Le deep hack consiste à pirater les architectures NET. Il peut s'agir de SRes, du Net et quelques fois même de ResP. Ce qui est généralement, soyons honnêtes, nettement plus dangereux. Et nettement plus rentable. Plus rentables parce que ces architectures contiennent souvent des données de valeur. Et plus dangereux parce que les gens à qui appartiennent ces données sont souvent peu enclins à les partager et n'hésiteront pas à te faire couler la cervelle par les oreilles, choomba.

## QUICK HACKING

Au début, il y avait le Pare-Feu... Car oui, chaque objet connecté même le plus médiocre, est doté d'un Pare-Feu. Le score de celui-ci est calculé de la manière suivante :

**Soit l'item ou l'implant est possédé par un pnj insignifiant** (c'est à dire un pnj trop peu important pour avoir droit à son propre nom : ganger de base, un passant dans la rue...) ou un PJ qui n'a pas envie de se prendre la tête et choisit de garder la configuration d'usine. Dans ce cas, la valeur de pare-feu est de 15 pour un matériel de qualité moyenne, 10 pour un matériel de mauvaise qualité et 20 pour un matériel de qualité excellente.

**Soit l'item est possédé par un personnage important (PNJ majeur, PJ...).** Dans ce cas, la valeur de pare-feu de l'équipement est égale à (sécurité électronique + TECH) de la personne en charge de l'installation du pare-feu de l'équipement multiplié par 1 pour du matériel de mauvaise qualité, 1,5 (arrondi au supérieur) pour du matériel de qualité moyenne et 2 pour du matériel de qualité excellente.

# LES RÈGLES

## INTRUSION

Pour pirater un équipement, il est nécessaire de se trouver à 5 mètres ou moins de l'équipement. Pour cela, le Netrunner fait un jet INT+INTERFACE vs le niveau de pare-feu. Ce jet prend une action virtuelle.

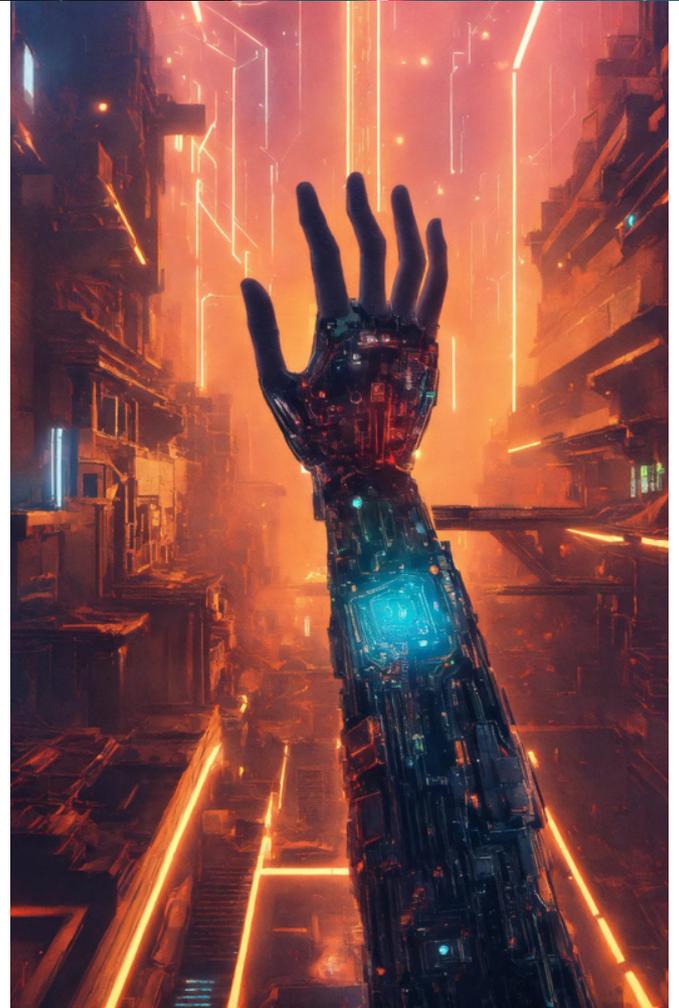
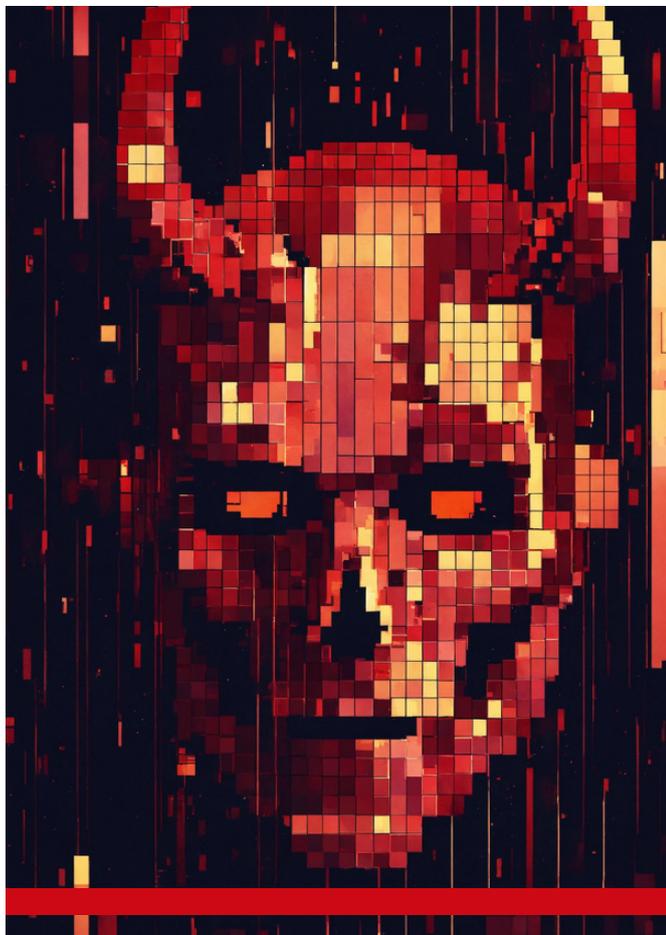
## TEMPS DE CHARGEMENT

Une fois le jet d'intrusion réussi, le Netrunner a trouvé une faille et peut charger un rootkit temporaire sur l'équipement. Cela prend un nombre d'actions virtuelles égale au niveau de pare-feu de l'équipement divisé par 2 (arrondi au supérieur). Ce nombre est réduit d'un tour pour chaque 2 points de réussite.

*Exemple : Face à pare feu de 15, le Netrunner fait un jet de 18. Le pare-feu impose un chargement de 8 actions virtuelles, diminuées de 1 (18-15=3, divisé par 2 et arrondi à l'inférieur=>1). Il lui faudra donc 7 actions virtuelles pour (enfin) pouvoir accéder à l'équipement.*

## QUE FAIRE PENDANT LE CHARGEMENT ?

Le chargement est une action automatisée, le Netrunner peut donc faire d'autres choses pendant ce temps. Au hasard, se défendre contre les agents de sécurité qui lui tirent dessus, ces gens sont d'un susceptibles... ce chargement utilise un port de connexion sur le cyberdeck. Le cyber deck, quant à lui, peut être utilisé pour lancer un nouveau piratage, s'il lui reste des ports de connexion disponibles.



## RESTER CONNECTÉ

Une fois connecté et tant qu'il reste à portée de l'équipement, le Netrunner peut rester connecté à l'équipement sans se faire détecter. Chaque connexion maintenu utilise un port de connexion sur le cyberdeck.

## QUE PEUT-ON FAIRE UNE FOIS CONNECTÉ ?

Si l'équipement est spécifiquement conçu pour un accès à distance, comme un agent, par exemple, ou un drone télécommandé, alors le Netrunner peut accéder à l'interface. Dans tous les cas, les options suivantes sont disponibles :

- **FAIRE KRASHER L'ÉQUIPEMENT**

Pour ce faire, il effectue un jet selon la nature de l'équipement (cybertech pour un implant, sécurité électronique pour une alarme sans fil...). Il peut également transférer les données sur un appareil externe pour permettre à un équipier de lui dicter comment faire (cela implique un malus de -2). Le jet se fait contre le niveau de pare-feu de l'équipement, le résultat étant déterminé par le niveau de réussite (le Netrunner peut limiter son action et annoncer un résultat inférieur à son jet s'il veut juste rendre sourd

un musicos pendant quelques instants, au lieu de le forcer à retourner voir son charcadoc) :

**Niveau de pare-feu** : Glitch. L'équipement ne tombe pas réellement en panne mais présente des défaillances pendant 1D6 tours. Pendant ce temps, toutes les actions impliquant cet équipement imposent un malus de -2. Des cyber-optiques pourraient afficher une image déformée, une tourelle automatique bouger par saccades... Réitérer cette action sur un équipement déjà glitché ne cumule pas les malus, mais permet de relancer le D6 pour la durée. Cette nouvelle durée remplace alors la précédente.

**Niveau de pare-feu +3** : plantage. Les données contradictoires envoyées à l'équipement ont ruiné sa configuration, surchargé sa mémoire ou simplement figé son système d'exploitation. Quoiqu'il en soit, l'équipement est inutilisable pendant 1D6 tours. Cela déconnecte automatiquement le Netrunner de l'équipement.

**Niveau de pare-feu +6** : crash total. Le système d'exploitation est irrémédiablement corrompu et doit être réinstallé. Cette opération nécessite une réparation simple. Tant qu'elle ne sera pas faite, l'équipement est inutilisable.

Après chaque tentative de krasher un équipement, le netrunner devra effectuer un nouveau jet vs le pare-feu de l'équipement. En cas d'échec, le système identifiera son intrusion et l'éjectera. L'utilisation d'un rootkit est donc une bonne idée, si le timing et la compétence le permettent.



- **INSTALLER UN ROOTKIT (LOGICIEL DE CONTRÔLE)**

Le rootkit temporaire utilisé lors de l'intrusion initiale n'est que cela : un bidule temporaire qui n'est pas destiné à rester. Mais le Netrunner peut désirer pouvoir revenir plus tard sur cet équipement. C'est à cela que sert un rootkit.

**Sur un jet vs pare-feu +3**, le Netrunner peut installer un rootkit. Cette installation nécessite un chargement égal à pare-feu divisé par 3 (arrondi au supérieur). Celui-ci lui permettra d'accéder à l'équipement sans temps de chargement et ce, tant que le rootkit restera installé (une maintenance standard le détectera et le supprimera).

Un jet d'intrusion contre le pare-feu reste malgré tout nécessaire pour entrer en contact avec le rootkit et lui ordonner d'ouvrir la connexion. Un Netrunner peut se connecter au rootkit d'un autre Netrunner si ce dernier lui en a fourni les accès.

- **ACCÉDER À UN AUTRE ÉQUIPEMENT POSSÉDÉ PAR LA MÊME PERSONNE**

Vos implants, votre agent, votre smartgun, même votre véhicule lorsque vous conduisez... tout cela fonctionne ensemble. C'est très pratique, comme votre frigo qui indique à votre agent qu'il faut racheter des bières, ou votre télé-optique gauche qui s'aligne avec le système de visée de votre fusil sniper. Mais cela implique aussi qu'un petit malin qui accède à vos éventreurs peut s'en servir de passerelle pour accéder plus au reste de votre matos.

Concrètement, une fois connecté à un équipement, le netrunner peut accéder au reste de l'équipement de sa cible au prix d'un simple jet de pare-feu, SANS temps de chargement supplémentaire.

**"Alors ? T'es sûr que tu veux te faire implanter ce Mr Studd de contrebande Made In va-savoir-où, choomba ?"**

- **IMPLANTER UN VIRUS**

Comme dans les règles de base (page 200), l'implantation d'un virus prend un nombre de tours et un jet de dés qui dépendent tous deux du MJ. Soyez créatifs, soyez malins mais surtout soyez logique dans ce que vous voulez faire...

## DEEP HACKING

Un réseau de type SRes ou Net est mieux protégé qu'un équipement simple, en raison simplement du volume disponible qui permet l'ajout d'équipements de sécurité plus efficaces. Il est donc nécessaire de se connecter physiquement, à l'aide d'un câble d'interface. Ce qui implique parfois des explications avec des gens fort peu sympathiques.

A noter qu'il est tout à fait possible de hacker un ResP en filaire en se connectant sur le Câblage Neural de la cible (pour peu qu'elle en possède un). Attention tout de même car si ce dernier est un hacker, vous venez également de créer une connexion dans l'autre sens. Se connecter de la sorte permet de faire tout ce qui est noté dans la section Quick Hacking mais avec un **bonus de +3 aux jets**. Ce bonus est également valable pour votre cible si elle tente (peut) vous pirater en retour. On appelle cette manœuvre un "Forcing sur Implants".

- **KRASHER LE RÉSEAU**

Il est bien sûr possible de tenter de krasher le réseau, comme tout équipement, mais l'effet sera bien moindre : un jet vs pare-feu permet de faire glitcher le réseau, ce qui aura pour conséquence un malus de -2 pour les systèmes dépendant d'une communication, tels qu'alarmes, intercoms, recherche de données... ce malus s'applique également au Netrunner sur ce réseau. Un plantage, ou pire, un crash total, n'est juste pas faisable sur une telle infrastructure. Pour obtenir ce genre de résultat, essaye plutôt le C4, choom.



- **LISTER LES SYSTÈMES**

La beauté d'un réseau c'est que tout est connecté. Une action virtuelle permet de consulter la liste des systèmes connectés au réseau. Alarmes, tourelles, mais aussi stockage de données, arroseurs automatiques etc. A noter que ce scan donne la liste des systèmes et leur dénomination, pas leur contenu, ni leur niveau de pare-feu. Certains administrateurs aiment donner des noms cryptiques à leurs systèmes, juste pour égarer l'ingénu qui en voudrait à la tirelire.

- **ACCÉDER AU RESTE DU SYSTÈME**

La beauté d'un réseau c'est que tout est accessible. Une fois dedans, il est alors possible d'accéder en une seule action virtuelle à tous les systèmes connectés à ce réseau en utilisant le même jet de dés que celui utilisé pour se connecter. Si ce jet de dés n'est pas suffisant, il lui faudra alors faire un nouveau jet pour s'octroyer de meilleurs privilèges et accéder à ce nouveau système. Ce nouveau jet ne remplace pas le jet initial qui sert de référence.

Exemple :

*super-gégé a obtenu un score très honorable de 17 pour accéder au réseau des bureaux locaux d'une corporation mineure. 17 sera donc le score de référence.*

*Après avoir listé les systèmes connectés et remercié le grand esprit du gwak que l'admin réseau n'aie pas donné des noms débiles à ses systèmes, il décide de se connecter à "DATA\_1". Le pare-feu de DATA\_1 est de 20 (il contient des données dont le manager se sert pour faire chanter certains concurrents). Il doit donc refaire un jet d'intrusion pour y accéder. S'il réussit, il pourra accéder aux dites données.*

*Il décide après cela d'accéder au système "GARAGE". Celui-ci a un pare-feu de 18. Celui-ci est inférieur au 20 que super-gégé a obtenu en accédant à "DATA\_1", mais supérieur au 17 de référence. Il doit donc refaire un jet d'intrusion. Il n'aurait pas eu à faire ce jet s'il avait tenté d'accéder à "GARBAGE" qui a un pare feu de 10 (et gère le collecteur à ordures et le contrat avec la société de ramassage des poubelles).*



L'avatar de super-gégé

- **INSTALLER UN ROOTKIT**

Cela fonctionne exactement comme l'installation d'un rootkit sur un équipement simple.

## Les Barrières et autres défenses

Bien que le niveau de pare-feu d'un réseau fonctionne comme celui d'un équipement simple, les conséquences en cas d'échec sont nettement plus inquiétantes. Un distributeur automatique de sushis ne cherchera pas à transformer ton cerveau en Kibble si tu tentes de lui extorquer un menu numéro 3 à l'œil. Une architecture NET (que cela soit un SRes, le Net, ou pire le DpN), elle, ne va pas s'en priver.

- **SE FAIRE DÉTECTER**

En cas d'échec au jet d'intrusion, le pare-feu détectera automatiquement une connexion anormale et agira à la fin du tour du Netrunner. Cette action dépendra du type de barrière placée sur le pare-feu que le Netrunner vient de tenter de passer.

## TYPES DE BARRIÈRE OFFENSIVES

- **BARRIÈRE SIMPLE**

Dès que le pare-feu détecte l'intrus, cette barrière se coupera de la connexion indésirable et éventuellement, activera l'un des systèmes du réseau (une alarme, par exemple). Cela a pour conséquence de complètement éjecter l'intrus du réseau, le forçant à reprendre son infiltration depuis le tout début. Ce genre de barrière est généralement placé aux entrées du réseau, afin d'éviter de griller un utilisateur qui s'est connecté par erreur. C'est lourdingue, mais pas bien méchant.

- **BARRIÈRE ANTI-LOGICIEL**

Cette barrière utilisera la connexion établie par l'intrus pour remonter jusqu'au cyberdeck de ce dernier et tenter de le faire krasher. Le résultat de cette attaque dépend de la marge d'échec du Netrunner. On ne va pas se le cacher, ça peut être plutôt relou.

**ME 3 ou moins** : la barrière parvient à déstabiliser le système d'exploitation du cyberdeck. Cela se manifeste par un malus -2 à tous les jets d'actions virtuelles effectués à l'aide de ce cyberdeck pour les prochains 1D6 round.

**ME entre 4 et 6** : la barrière parvient à provoquer une instabilité suffisante pour forcer le cyberdeck à rebooter. Ce reboot prendra 1D6 round et coupera toutes les connexions du cyberdeck actuellement en cours.



**ME 7+** : la barrière a pu accéder au firmware du cyberdeck. Celui-ci est complètement inutilisable jusqu'à une réinstallation complète (ce qui prendra une heure et un ordinateur). Ceci peut se manifester par une panne totale, soit par le remplacement des fonctions habituelles du deck par quelque chose d'autre : une appli publicitaire, un virus, un vieil épisode de Dora l'Exploratrice qui tourne en boucle...

- **BARRIÈRE ANTI-PERSONNEL**

Évolution de la vieille technologie des black ICE, ça ne rigole plus. Cette barrière offensive va purement et simplement essayer de tuer l'intrus en retournant les fonctionnalités de réalité virtuelles contre lui.

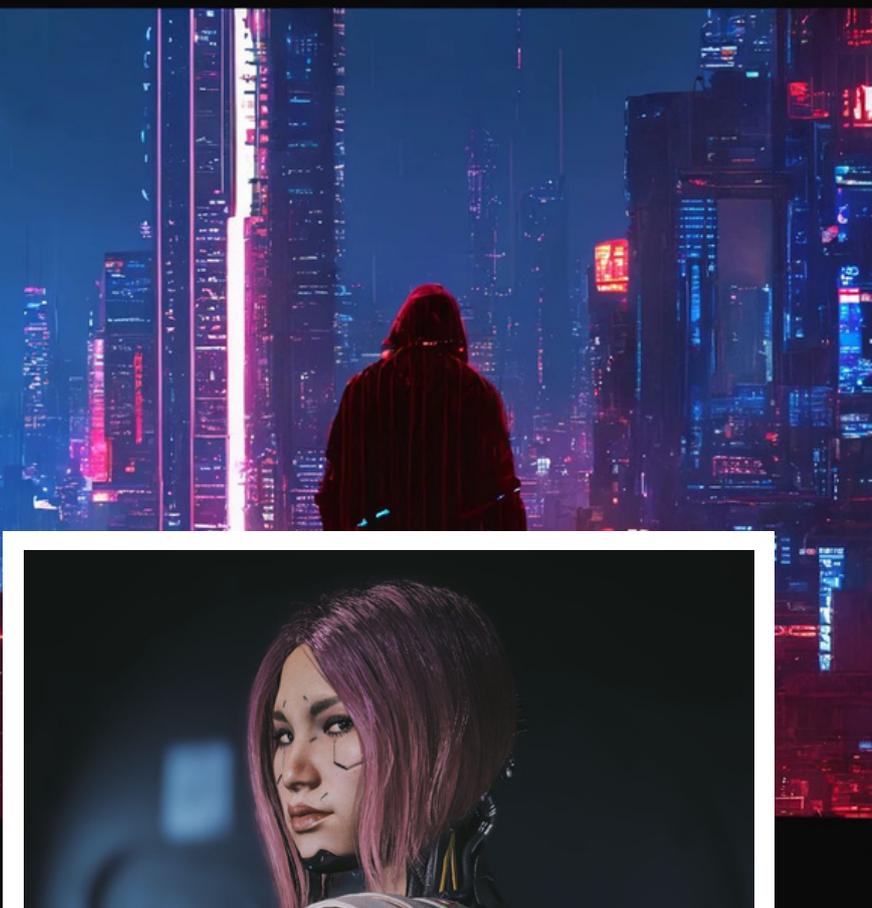
Le MJ est invité à consulter la liste des glaces dans les règles de base (page 206) pour les dégâts infligés et les éventuels effets secondaires. Stimuli induisant une crise d'épilepsie, prise de contrôle de l'interface neurale dans le but de griller le système nerveux... chaque concepteur de black ICE a ses propres méthodes. Soyez juste sûrs d'une chose : ça sera sale et ça sera fait exprès.

**"Mon choom s'est fait chopper dans le SRes d'une filiale d'Arasaka. Depuis il a la conversation d'une plante verte."**



# LES DÉTAILS

“Tu sais ce qui fait la différence entre un pro et un amateur ? Les détails ! Comment vas-tu infiltrer ce réseau ? Y a-t-il un Résident qui le protège ? Quel matos utilisent-ils ? Comme le diable, la différence se cache dans les détails...”



31

## LES DÉTAILS

# IL SUFFIT PARFOIS D'UN TOUT PETIT RIEN

Nothing is already  
something !

On ne compte plus le nombre de Netrunners qui ont perdu la vie bêtement. Un simple oubli, une toute petite négligence, un détail qui vous échappe et cela vous coûtera la vie... Pire, votre esprit. Dans une opé, chaque détail compte mais dans une plongée c'est le code lui-même qui est constitué de détails. C'est LE détail qui vous permettra d'entrer dans un SRes. C'est LE détail qui vous ouvrira la porte des implants de l'Edgeruner qui vous charge, cracheur à la main.

Ne négligez jamais les détails. Ils sont ce pourquoi nous plongeons, ils sont l'oxygène qui nous permet de ne pas suffoquer, ils sont l'essence du Netrunning.

# LES DÉTAILS

par NIX  
Photos fournies par Arasaka,  
Militech et Zetatech

## ET LES RÉSIDENTS ?

Et que se passe-t-il lorsqu'un Résident est connecté à un SRes ? Parce que c'est bien joli tout ça, mais quel est l'intérêt de laisser un Netrunner dans un réseau pour veiller sur lui si le dit réseau fait déjà tout le boulot ?

Et bien l'intervention humaine permet de contrer les hackers un peu trop inventifs ou obstinés. Par exemple, lorsqu'un système coupe une connexion, il se peut que l'intrus ait établi plusieurs connexions et que de couper celle que le système a découvert ne suffise pas.

Lorsqu'un Résident est présent, l'action que va effectuer le réseau est de l'alerter. Il va alors pouvoir investiguer et tenter de localiser le hacker et TOUTES ses connexions. Pour se faire, il réalise un jet de **Géolocalisation + TECH** contre le jet d'intrusion dans le système. S'il l'identifie, il pourra alors couper toutes les connexions tout en utilisant deux barrières du réseau même si le hacker n'y avait pas encore accédé. Il utilise la ME du hacker pour déterminer les effets des barrières. Autant dire qu'il y a de forte chance que l'intrus grille sur sa chaise. En cas de **réussite critique**, ou s'il souhaite prendre **3 rounds de plus**, il pourra, à la place, remonter jusqu'au runner et connaître sa position dans le frigo à viande.

Lorsque le système mobilise un Résident, l'intrus en est conscient. Si le Résident rate son jet de Géolocalisation, il pourra tenter une dernière action pour couper la connexion du dit Résident et tenter de lui griller le cerveau avant lui. Pour se faire il devra réussir un jet d'Intrusion contre son pare-feu.

**Niveau de pare-feu :** La connexion est coupée, mais le Résident pourra se reconnecter dans 1D6 tours. Il va falloir faire vite.

**Niveau de pare-feu +3 :** La connexion est coupée, le résident prend 3D6

points de dommages et, s'il est toujours vivant, il est considéré comme évanoui pendant 2D6 tours.

**Niveau de pare-feu +6 :** La boîte crânienne cuit instantanément la cervelle du Résident. Assaisonnez le cerveau de sel et de poivre, ajoutez les légumes. C'est prêt ! Il ne devrait plus vous ennuyer.

*Exemple :*

*super-gégé s'est introduit dans un SRes protégé par un résident. Il a établi 3 connexions mais au moment de pirater un dossier qui lui semble important, il rate lamentablement son jet. Le SRes coupe sa connexion mais puisque super-gégé est prévoyant, il est toujours relié avec 2 connexions.*

*C'est alors que le Résident débarque. Vu l'échec cuisant de super-gégé le Résident le géolocalise sans peine. Il coupe instantanément ses 2 dernières connexions et se sert du SRes pour déclencher une barrière anti-logiciel qui de ce fait, agit comme si super-gégé avait fait une ME de 7 rendant le cyberdeck inutilisable. Ne comptant pas s'arrêter en si bon chemin, il lance une Liche qui réduit l'INT, les REF et la DEX de super-gégé de 1D6. Cette fois-ci, il s'en sort mais inutile de dire qu'il n'est pas près de revenir.*

32



“La tech ne fait pas tout. C'est l'expérience qui prime !”

## LE DEEP DIVE VS LE RESTE

Et le Deep Dive dans tout ça ? Pourquoi j'irais investir dans un implant de Deep Dive, une combinaison et même un fauteuil ? Et bien c'est un avantage non négligeable pour hacker, choom. Et comment je le sais ? Ben parce que je l'utilise moi-même et que je suis toujours là pour t'en parler. Mais attention tout de même, car il y a toujours un hic. En effet, si tu souhaites pirater un SRes connecté au Net, tu ne seras pas aussi efficace qu'un Résident branché de la même manière. Ben ouais, c'est l'avantage de jouer à domicile comme dirait l'autre. Et là, c'est une question de latence. Mais bon, on ne va pas se mentir, si t'es doué, tu compenseras largement ce petit handicap.

**33** Pour pouvoir pirater un SRes sans bouger de ton fauteuil, il faut déjà savoir où il se trouve. Sinon c'est un peu comme vouloir braquer une banque sans en connaître l'adresse. Et comment tu fais pour en connaître l'adresse ? Ben c'est là qu'il faut avoir des contacts pour te la filer ou alors se rendre physiquement sur place avec tes lunettes connectées, ton lien neural ou tes cyber optiques derniers cri. Mais une fois l'adresse en poche, installe-toi sur ta chaise ou dans ton bain de glace et plonge !



Le Tueur d'Ames

En opé, un runner peut, s'il parvient à se connecter à un appareil relié au SRes, en obtenir l'adresse. Il n'a pas besoin d'aller bien loin, il lui suffit de parvenir à s'introduire dans le système et bingo ! Il aura l'adresse. Bien entendu, les réseaux les plus sensibles possèdent des points d'entrée difficilement atteignables. Quelques fois il faudra même procéder à quelques manipulations (humaines ou technologiques) pour pouvoir se connecter mais à cœur vaillant rien d'impossible ! Tu l'as ? Hein ? A cœur vaillant... Hacker vaillant ! Ah, ah, ah! Elle est bien bonne ! Bref... Mais puisque je peux obtenir le même résultat avec ma connexion personnelle, pourquoi j'irais en Deep Dive ?

**"Tout est toujours une question de rapidité. C'est ce que me dit ma feum !"**

### • AVANTAGES DU DEEP DIVE ET LATENCE

Plonger en Deep Dive dans un système, donne un **bonus de +4** à tous ces jets en rapport avec le hacking. Donc que vous soyez l'intrus ou le Résident, c'est un gros plus pour parvenir à vos fins. En revanche se connecter au travers du Net pour atteindre un SRes provoque une latence qui inflige un **malus de -2** pour tous vos jets.

Donc un runner se connectant de chez lui avec un implant de Deep Dive obtiendra tout de même un bonus de 2 sur ses jets puisqu'il passe par le Net. En revanche, si un résident est présent avec le même type d'implant, lui bénéficie d'un bonus de +4. Vous voyez le problème ?

## LE PETIT MOINS

Comme abordé précédemment, le Deep Dive n'a pas que de bons côtés. Perdre toute conscience du frigo à viande n'est pas le moindre mais ce n'est pas le seul. Ici je vais m'efforcer de te montrer pourquoi, avant de te lancer à corps perdu dans l'immensité d'un réseau, tu ferais bien de te préparer.

Par exemple, tu sais ce que fais un Résident qui est malin et qui t'a détecté. Il n'agit pas tout de suite, il prend son temps. Il remonte ta connexion pour savoir d'où tu connectes. Et crois-moi il y arrivera forcément. Le Net reconstruit par Netwatch permet ce genre de saloperies. Il existe bien quelques parades à cela mais je te les déconseille. Si t'es sage, je t'en parlerai plus tard.

### • INTERVENTION DANS LE FRIGO À VIANDE

Revenons en à notre Résident qui sait maintenant où te trouver. Il a plusieurs options devant lui comme :

1. Envoyer des assassin ninjas bourrés d'implants pour te faire ta fête jusqu'au bout de la nuit.
2. Appeler Netwatch et donner ton ID
3. Dépêcher de drones vers ton domicile...

Et alors me diras-tu ? Ben vu que tu te connectes en Deep

Dive, tu ne les verras même pas approcher, trop immergé que tu es. Un simple câble à débrancher et c'est ta mort en direct.

- **TUEURS D'ÂMES ET AUTRES JOYEUS ETÉS**

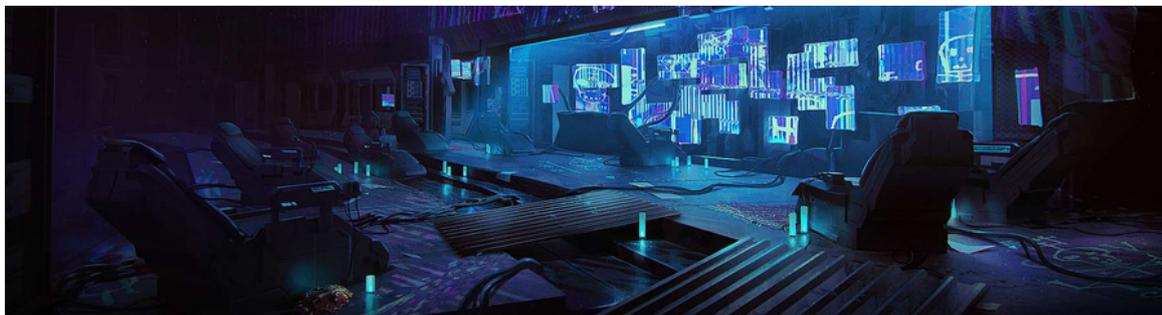
Sans compter les saloperie type Tueur d'Âme. Officiellement Arasaka est la seule corpo à utiliser une IA de ce genre, mais en es-tu vraiment sûr ? Si tu énerves un peu trop une corpo et que tu te fais chopper et dérez par un Résident qui a la possibilité de te lancer une saloperie du genre, il se pourrait bien que tu finisses en engramme. Avec une Connexion personnelle, impossible qu'un de ces trucs ne te choppe.

- **EMPÊCHER LA DÉCONNEXION, ÊTRE PRIS DANS LA GLACE**

Un autre truc bien vicelard c'est d'emprisonner l'intrus. Le maintenir de force dans un sous-réseau, l'empêchant ainsi de regagner le frigo à viande. Et tu sais ce qu'il se passe si tu restes trop longtemps connecté dans ton bain de glace ? Et ben je vais peut-être te choquer en t'annonçant ça mais... la glace ça fond. Et une fois bien réchauffé, ton cerveau va cuire à l'étouffé. Et cette option peut être couplée avec l'option une, à savoir l'envoi d'un groupe d'intervention bien vénère. Oh bien sûr il y a les combinaisons et les implants, mais à long terme, tu vas de toute façon mourir de soif et/ou de faim.

Pour piéger un Netrunner dans un SRes, un Résident devra bien entendu avoir détecté ce dernier. Au lieu de la procédure habituelle visant à déconnecter l'intrus, le Résident devra réussir un jet de **INT + Profiling avec un SD équivalent à 3x la TECH** de l'intrus. En cas de réussite le voilà coincé dans le SRes sans pouvoir interagir avec lui exception faite du nœud dans lequel il se trouve et ce pour **1D6 x 10 minutes**. A la fin de ce décompte, si le Résident recommence la procédure et réussit, il pourra le maintenir **1D6 heures**, puis **1D6 jours** puis **1D6 semaines**, etc, etc. Bien entendu, rien ne l'empêche de géolocaliser le hacker et d'envoyer une équipe de terrain ou de l'expulser de force en suivant les règles habituelles.

Cette méthode est très souvent utilisée pour faire parler l'intrus et/ou donner du temps à une équipe de le retrouver et tirer la prise d'un coup sec. Et une nouvelle fois, on ne peut piéger de la sorte qu'un runner en Deep Dive, les Connexions personnelles et le wifi privant un Résident de cette option de défense.



34

## LES TRUCS DE PROS POUR LES PROS

La première chose à retenir c'est que tout ne passe pas par le matos que tu emploies, même si cela aide, on ne va pas se mentir. Mais un bon Netrunner c'est un Netrunner qui fait attention aux détails, qui s'informe et qui connaît certaines routines et certains hacks pour parvenir à ses fins. Loin de moi l'idée de te filer des leçons choom, t'es sûrement ultra qualifié... mais tout de même, tend l'oreille, tu pourrais apprendre un ou deux trucs.

- **CACHER SES TRACES**

Le plus gros problème qui peut se poser à toi (en plus de te faire griller ta jolie petite gueule), c'est le pistage. Tu le sais, un Résident qui te localise sur son SRes peut aisément te retrouver dans le frigo à viande. Il y parviendra forcément. Le tout c'est de gagner du temps. Si tu tentes de te connecter à son réseau via le Net, tu le sais, tu perds un peu en efficacité mais si tu veux gagner du temps en cas de repérage, le meilleur moyen c'est de passer par des proxys.



Maman Brigitte, cheffe des VDB

Et comment qu'on fait ça tu me diras ? T'as de la chance, tonton Nix va tout t'expliquer et tu verras c'est pas bien compliqué. On se connecte au Net, puis à un autre SRes, puis à nouveau au Net, puis à autre SRes, puis au Net, puis... bref t'as compris l'idée. Le but c'est de rendre ta trace la plus longue possible. Le seul problème c'est que, se faisant, tu augmentes ta latence et donc tu deviens moins efficace... mais tu compliques la tâche pour te repérer.

A chaque fois qu'un Netrunner passe par un nouveau SRes qui n'est pas sa cible, il ajoute 1 round au temps nécessaire pour se faire repérer mais gagne un malus de 1 point à toutes ses actions dans le SRes visé.

Bien sûr, s'il est gelé dans le SRes, le Résident aura largement le temps de le tracer.

Et comment tu fais ça concrètement ? Et bien soit tu connais un SRes dont tu possèdes l'accès, soit tu installes toi-même un sous-réseau, soit... mais là ça risque de ne pas plaire à tout le monde... tu passes par un proxy humain. En effet si un de tes chooms t'y autorise et qu'il est lui-même connecté, tu peux emprunter sa connexion. Son ResP sera alors considéré comme un Sous-Réseau. Le souci avec cette méthode c'est que toute action entreprise par le Résident contre toi, le sera automatiquement également contre ton proxy humain.

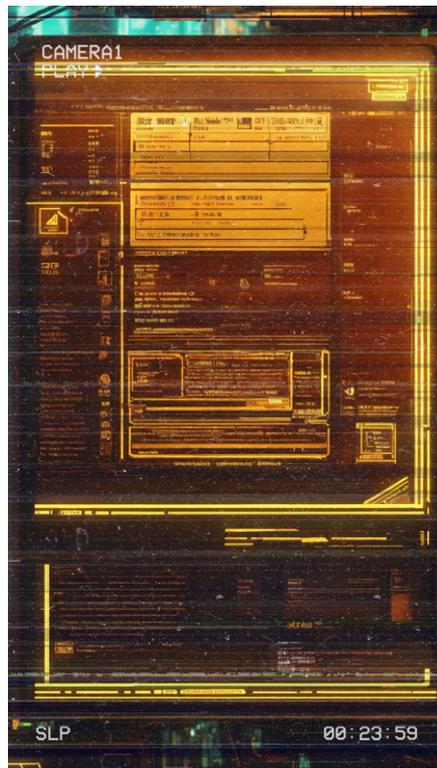
#### • **L'ÉJECTION D'URGENCE**

En cas de problème, et si tu es repéré, il existe une méthode simple, c'est l'éjection d'urgence. Il s'agit d'une commande pour te logout d'une simple pensée. Mais comme tu t'en doutes, il y a un mais... Une éjection d'urgence ce n'est rien de moins que LA dernière solution lorsque tu ne peux plus rien faire car se faisant, tu balances une décharge massive à ta console et donc à ta cervelle et cela réinitialisera tous les pares-feux que tu as déjà franchis.

Un Netrunner qui s'éjecte d'urgence doit dépenser une action Net et ne doit pas être pris dans la GLACE mais agi toujours en premier. Il subit **3D6 points de dommages** qui ne peuvent pas être atténués et sera considéré comme évanoui pendant **2D6 tours**.

#### • **L'ÉJECTION PHYSIQUE**

Si tu ne peux pas ou ne veut pas t'éjecter d'urgence, il reste l'option tirer la prise. Alors attention, cela ne fonctionne pas en Deep Dive... Enfin si, ça fonctionne mais c'est la dernière chose que tu feras avant ton trait plat. Dans le cas d'une connexion Wireless ou en Connexion personnelle faire cela réinitialise automatiquement les pares-feux que tu as déjà franchis mais en plus tu vas morfler sévère.



Un panneau de contrôle typique



Drone d'assistance au Netrunning

Un hacker qui s'éjecte de la sorte voit tous les pares-feux réinitialisés mais subit également **5D6 points de dommages** qui ne peuvent pas être atténués. Il sera considéré comme évanoui pendant **3D6 tours**.

#### • **CONTRER UNE ÉJECTION PHYSIQUE EN DEEP DIVE**

Les plus malins et/ou les plus fortunés peuvent éviter qu'un paumard ne s'introduise sur leur lieu de hacking et tire la prise. Pour se faire, certains runners utilisent des drones de contrôle qui interviennent physiquement pour lancer un logout d'urgence depuis le frigo à viande via le panneau de contrôle. Et si t'as pas d'eddies mais des potes, laisses-en un à portée pour faire le job à la place du drone. Alors certes, tu vas douiller mais tu as une chance de survie. Pas bien grande, mais une chance tout de même.

Un Netrunner éjecté de la sorte en Deep Dive suit la même règle que pour une éjection physique avec une connexion Wireless ou en Connexion personnelle ; ; réinitialisation des pares-feux franchis, **5D6 points de dommages** qui ne peuvent pas être atténués et il est considéré comme évanoui pendant **3D6 tours**.

- **BRÛLER LA CONNEXION D'UN UTILISATEUR**

Un Netrunner très doué peut tenter de cramer la connexion d'un utilisateur d'un SRes ciblé. C'est compliqué, dangereux mais foutrement balèze. Non mais imagine un peu, t'es connecté tranquillement sur le Sous Réseau de ton entreprise et soudain, voilà que tes cyberimplants s'affolent, que tu sens une odeur de brûlé et tu constates trop tard que c'est toi qui sent le soja cramé.

Ce genre d'attaque ne se fait pas facilement car en plus de tous les pièges déjà évoqués avant, il va falloir faire en sorte de retourner le système contre l'utilisateur. Cela demande de l'ingéniosité, de la discrétion et de la rapidité. En principe, il n'y a que les Voodoo Boys et Netwatch qui sont capables de ce genre de prouesses mais bon, si tu veux t'y essayer, voilà comment ça se passe.

Une fois la cible repérée sur le réseau grâce à son identifiant (voilà encore une difficulté de plus), le hacker va devoir s'introduire dans sa connexion en suivant les mêmes règles que le quick hacking. Une fois à l'intérieur, il faudra implanter un virus pour faire planter tous ces systèmes en même temps et faire brûler ce qu'il peut. Il doit alors réussir un jet d'**Interface** (sans attribut) d'un **SD de 12 et y consacrer 10 actions virtuelles**. Si cela fonctionne, c'est parfait, vous voilà débarrassé de votre cible, mais si cela échoue, le Sous Réseau agira en conséquence pour éliminer l'intrus. Il peut s'agir d'une barrière offensive, de l'alerte d'un Résident, d'une coupure de connexion ou tout cela en même temps. A vous de choisir.

## "Tu reprendras bien un grand verre de Virus avec quelques glitches avant de cramer ? Non ?..."

- **UTILISER UN VAISSEAU**

Dans certains cas, il peut être intéressant d'utiliser un Vaisseau. Dans le cas d'une intrusion dans un endroit gardé, tu peux préférer garder tes fesses au chaud dans le SUV garé devant la filière que vous tentez d'infiltrer. Pour ça tu vas te servir d'un de tes chooms (ou d'un drone) pour approcher virtuellement ta cible. L'idée centrale est d'installer un rootkit chez ton pote et de se servir de son matos cybernétique pour voir et entendre à travers lui. Je pense que t'es pas suffisamment moudub pour demander, mais je vais le préciser tout de même. Non c'est pas faisable si ton Vaisseau ne possède pas de chrome adapté.

Dans ce cas, impossible de passer par un simple Agent pour maintenir une liaison, cela impliquerait de pirater le réseau de téléphonie de Night City. Tu vas devoir donc garder ton signal à portée.

Reliés de la sorte, le Netrunner peut se servir des connexions du Vaisseau et tenter de hacker les systèmes à portée grâce à des Saute-mouton. Il n'est pas considéré comme hackant au travers d'un Sous-Réseau et n'a donc pas de malus dû à la latence. En revanche, s'il est connecté via un implant de Deep Dive, il bénéficie du bonus que l'implant apporte.

- **FRANCHIR LE MUR NOIR**

Si t'es assez dingue, il est possible de tenter de percer le Mur Noir. C'est une tâche très compliquée, mortellement dangereuse et qui n'est clairement pas à la portée de n'importe qui. Moi-même j'en serai incapable. En général il s'agit de groupes de Netrunner ou de corporats bien badass en matière de programmation.

Mis à part tenter de trouver des SRes abandonnés derrière celui-ci, l'avantage de se connecter au travers du Mur Noir c'est que l'on devient parfaitement impossible à repérer lors d'une intrusion. En théorie tout du moins. Donc si tu veux pirater le siège social d'Arasaka à Night City, c'est peut-être un bon plan... ou pas. La procédure ne change pas vraiment par rapport à l'utilisation de proxys. La différence notoire c'est qu'au lieu de te connecter à un SRes du Net, tu te connectes à l'ancien Net et tu reviens dans le Net pour te connecter au Sous-Réseau que tu souhaites. Facile hein ? Vas-y fais-le, je te regarde !

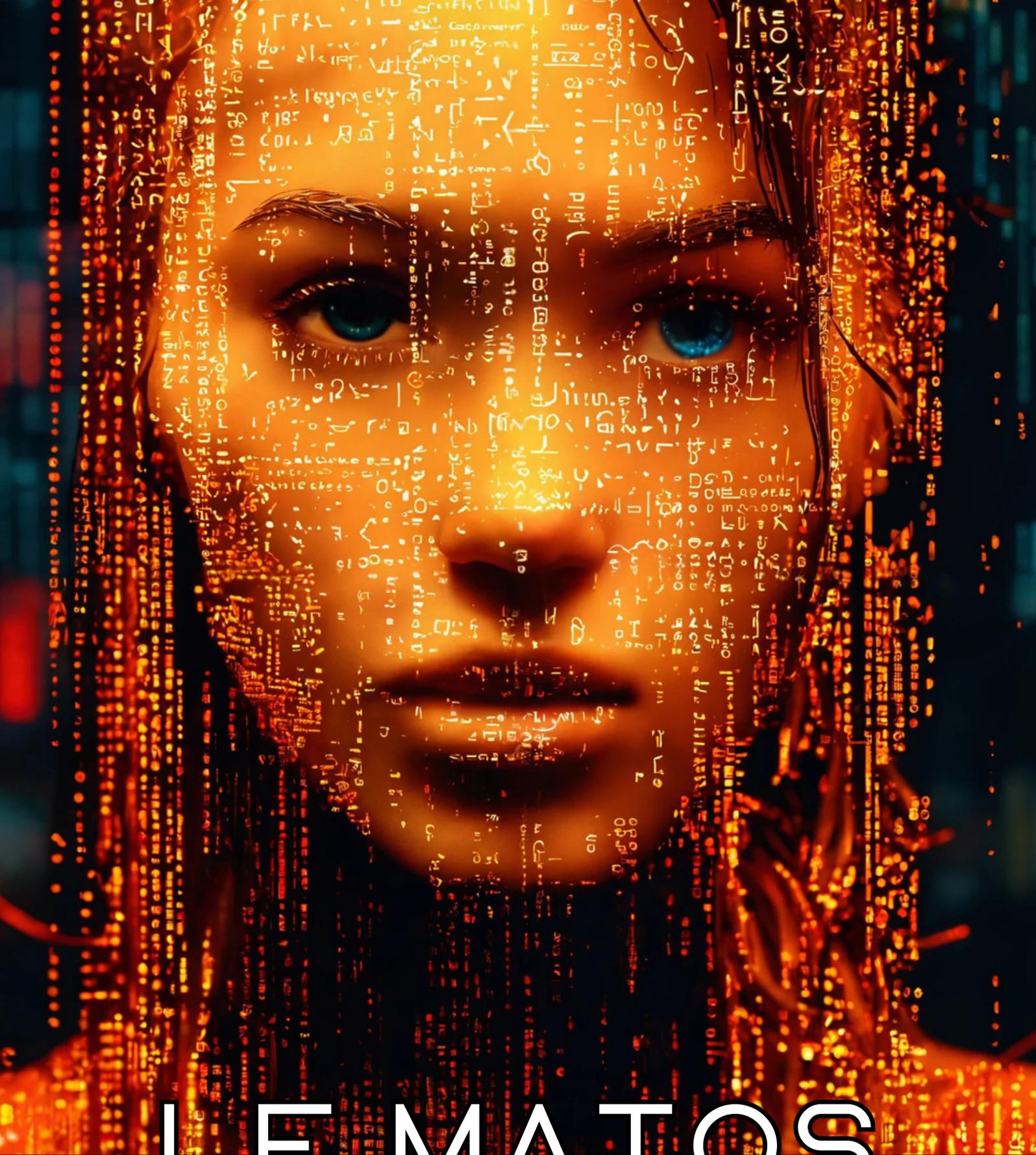
Un Netrunner qui tente de se connecter derrière le Mur Noir doit : soit connaître un point d'entrée (un trou déjà percé) mais l'existence de ceux-ci sont gardés secrets et

très souvent colmatés par Netwatch. Leur existence est donc assez éphémère.

Soit il est invité à le franchir. Comment ? Par une IA plus puissante que le Mur Noir lui-même. Autant dire que ce n'est pas près d'arriver.

La dernière option et de loin la plus dangereuse, c'est de faire soi-même un trou. Pour cela, on procède comme pour une Intrusion classique sur un Sous Réseau mais le **SD du pare feu est de 30**. Tout échec entraîne la mort immédiate de l'impudent qui a tenté le diable.

Si par miracle, le Netrunner est passé, il peut donc arpenter l'ancien Net et ses dangers. Pour ressortir, rien de bien compliqué, vous repasserez par le même trou. Mais si vous voulez vous camoufler, il va falloir percer un nouveau trou en sens inverse avec les mêmes risques et le même SD. Si c'est réussi, félicitation, vous êtes à présent intraçable mais avez toujours un malus cumulatif comme pour les SRes.



# LE MATOS

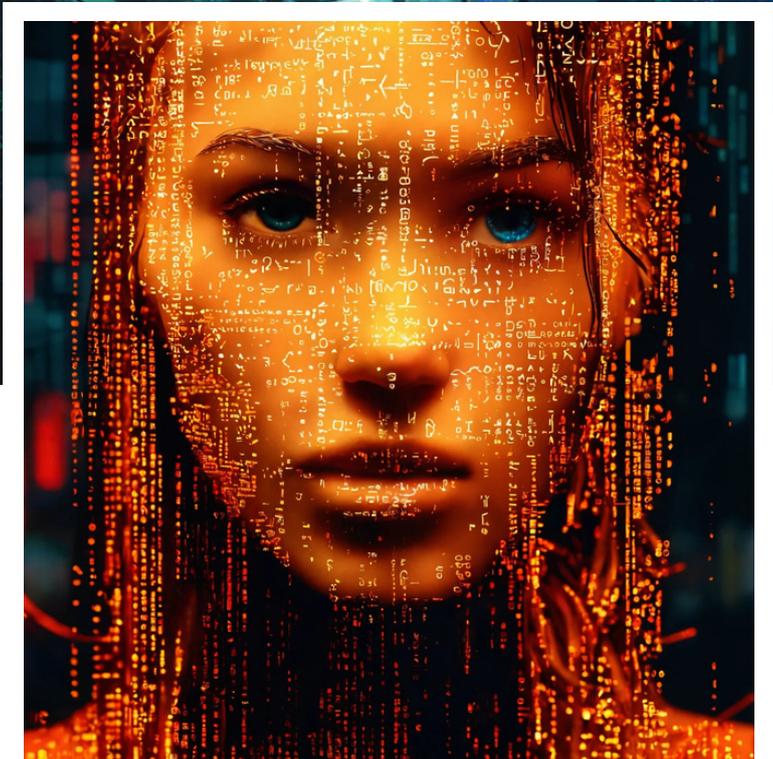
“Alors comme ça tu veux jouer dans la cour des grands ? J’espère que tes eddies te brûlent les poches parce que pour t’équiper, va falloir déboursier choombata. Mais bon, qui peut mettre un prix sur la qualité ? ... Moi je peux !”

“

**Avant Bartmoss, le Réseau était une jungle sauvage : si vous parveniez à vous y retrouver, vous aviez une chance de survivre**

**8UG8EAR**

Rédactrice de l'article d'opinion très controversé : "Blaming Bartmoss", cette Netrunneuse, en plus d'être prometteuse, n'a pas la langue dans sa poche. Souvent affiliée aux Tyger Claws elle affirme pourtant être indépendante et choisir soigneusement ses contrats.



## LE MATOS

# LA TECH POUR TENIR LA DISTANCE

**Transfer you mind ! Be the  
Network !**

A un certain niveau de technologie, on ne différencie plus la science de la magie. Arpenter les réseaux, tordre leurs règles à votre volonté et glisser sur les flux de donnée comme un bateau sur l'océan est un art que certains qualifieraient de mystique.

Mais ne vous y trompez pas, tout cela n'est que de la tech et de la tech de pointe. Et comme toute technologie de premier ordre, elle pèse son poids d'eddies.

Mais si vous êtes doués, si vous évitez les pièges, ce seront les eddies les mieux investis du reste de votre vie.

# LE MATOS

par BUGBEAR  
Photos fournies par Arasaka,  
Militech et Zetatech

## LE MATOS

Notre monde a toujours été vénel. Tout est toujours une question de pognon. Tu peux passer ta vie à être le meilleur, viendra un jour où un mec tout aussi bon que toi mais avec des moyens, te laissera sur le carreau. Alors tant qu'à être le meilleur dans ton domaine, ne te laisse pas dépasser pour des questions aussi futiles que l'argent. Économise, et jusqu'à ce que tu puisses rivaliser avec tes adversaires, ne prends pas de risques inconsidérés.

Night City regorge de gadgets plus ou moins utiles mais ici je vais tâcher de te présenter les indispensables pour devenir une légende. Alors vide ton compte, casse ta tire-lire, vends ta caisse et investit sagement des eddies. Commençons...

*(Ndlr : Certains équipements ont été modifié par rapport à la version d'origine de CP Red, d'autres sont des ajouts.)*

- **LES COMBINAISONS CONNECTÉES**

Ces petites merveilles sont très utiles si tu souhaites te refroidir efficacement durant une plongée en Deep Dive. Elles possèdent un gel intégré qui refroidit son utilisateur. Une petite batterie rechargeable lui assure une **autonomie de 6 heures**. De plus, elle peut se relier à ta connexion personnelle et en possède elle-même une pour que tu puisses tout de même utiliser ta connexion filaire. Mais ce n'est pas tout. Elles possèdent des renforts de gel de

protection agglomérés par frittage et à haute absorption d'impact sur les zones sensibles pour que tu puisses les utiliser sur le terrain comme une protection efficace contre les cracheurs **(11 PA)**.

Mais le petit plus, c'est qu'elles possèdent un **emplacement d'amélioration** externe pour ta console. Elles permettent donc de libérer un emplacement pour pouvoir obtenir un port supplémentaire de connexion.

Bien entendu, si tu ne la porte pas, tu n'auras pas accès à ladite amélioration. D'un prix assez conséquent **(1'000 ED très onéreux)** c'est un investissement obligatoire pour tout Deep Diver qui se respecte.

- **IMPLANT DE DEEP DIVE**

Si tu souhaites gagner en efficacité, cet implant est un must to have. Fini les plongées avec ta Liaison Perso, place à l'infini du Net et des Sous-Réseaux. Implanté à l'arrière de ton crâne et directement relié à ton cortex, l'implant interprète les signaux des réseaux et les rends compréhensibles.

Tu es en immersion totale et tu perdras toute sensation du frigo à viande mais une fois relié de la sorte tes réflexes et tes compétences vont être décuplés **(+4 à toutes les actions dans le réseau si vous êtes connecté en Deep Dive)**. Tu ne navigueras plus sur les données, tu plongeras entièrement dans celles-ci.

Alors certes, l'implant est très coûteux **(1'000 ED, très onéreux)**, invasif **(PH : 10 (3D6))** mais crois-moi choom, tu vas littéralement devenir le réseau avec ce joujou dans ta tête. N'hésite pas une seconde !



Combinaison connectée

“Prends toujours le meilleur. Et si tu ne peux pas, sois ingénieux.”

William “4U” Watson

# LE MATOS



Port de Deep Dive model Zetatech

## • FAUTEUIL CONNECTÉ

Tu veux vraiment avoir l'air classe et en imposer quand tu pars en intrusion ? Investi dans un fauteuil connecté. Qu'est-ce que ce truc fait en plus d'être confortable et de t'éviter des courbatures après de longues sessions de netrunning ? Il vérifie tes constantes vitales et peut être relié à un abonnement Trauma Team en cas de pépin. Il se connecte à ton implant de Deep Dive et/ou à ta connexion personnelle. Il joue également le rôle de frigo pour ton corps. Il possède un panneau de contrôle intégré qui permet une éjection manuelle en cas de plongée en Deep Dive et si cela ne suffisait pas, il évite les biofeedback provoqués par des barrières offensives. (-2 de dommages en cas d'attaque dans un réseau). Toujours pas convaincu ? Et si je te dis qu'il possède un verrou pour éviter que ton colocataire n'arrache par accident ta connexion Deep Dive ? Bon, d'accord s'il tire dessus comme un bourrin, il va finir par te débrancher, mais quand même...

Toujours pas ? Il possède des auto-injecteurs qui peuvent te maintenir en vie en te perfusant pour te nourrir et t'hydrater par intraveineuse si tu es gelé dans un réseau, pendant 3 jours complets. Non ?

Attends, je t'ai dit qu'ils les fabriquaient en différents coloris. Rose bonbon ? Mais ouais, sans problème ! Il ne te reste plus qu'à allonger **1'000 eddies (très onéreux)** et cette petite merveille est à toi !

Bon, je ne vais pas te mentir, mais il y a un truc qui est un peu chiant avec ces fauteuils... Ils doivent être alimentés. En cas de coupure de courant ils possèdent une batterie de secours qui leurs permettent de tenir 6 heures mais au-delà de ça, terminé... Rideaux !

Je t'ai dit qu'on pouvait également y intégrer un mini bar et un porte gobelet dans les accoudoirs ? Ça vaut bien toutes les panes de courant du monde non ?



Fauteuil connecté

## • DRONE D'ASSISTANCE

Ces petites bestioles peuvent s'avérer d'un grand secours lors de tes plongées en Deep Dive. Elles pourraient même te sauver la vie. Imagine que tu sois en plein hack d'un cadre de Militech. Là, manque de pot, tu te fais geler et le Résident décide de t'envoyer ses gros-bras histoire de te faire comprendre une bonne fois pour toute qu'il faut pas déconner avec les Corpos. En arrivant sur place, les gars défoncent ta porte, mais par chance ta petite sentinelle mécanique les a entendu venir et bim, elle déclenche une éjection d'urgence.

Bon je te le concède, t'as sévèrement morflé et t'es dans les vapes mais t'as une chance de t'en sortir. Tu peux également configurer ton drone pour qu'il te débranche automatiquement après un certain laps de temps. Ou lui demander de répondre à la porte. Où de t'envoyer un message dans le Net via le panneau de contrôle pour t'indiquer que tu n'es pas seul. A toi de voir !

Un drone d'assistance peut recevoir et exécuter jusqu'à **3 ordres simples**. Inutile de lui demander de tuer un intrus, mis à part s'agiter devant lui, il ne fera pas grand chose d'autre. Et puisque qu'il mesure entre 10 et 15 cm de haut pour une longueur de 20 à 30 cm et un poids n'excédant pas un kilo, il risque plus de faire marrer ton assaillant que de le faire fuir.

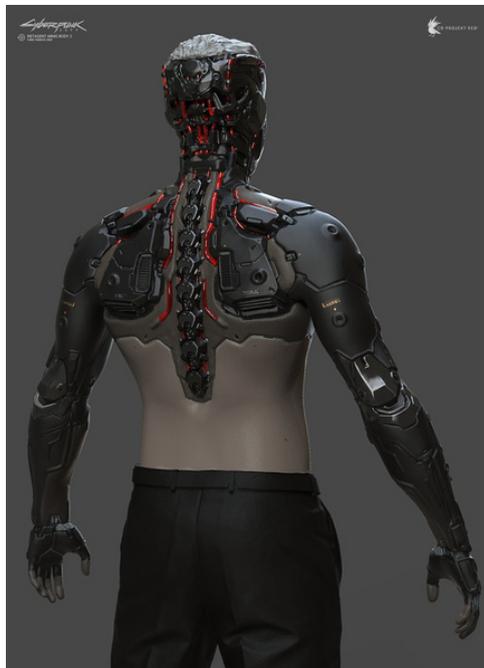
Remarque ça pourrait être une idée pour gagner du temps. Qui sait ? Passer pour un con en un temps

record, c'est un talent.

Et tu sais quoi, ce joujou n'est même pas hors de prix. A peine **500 malheureux eddies (Onéreux)**. C'est franchement pas cher pour la dernière araignée mécanique danseuse à la mode. Allez choom, te fais pas prier et adopte une de ces bestioles.



Un drone d'assistance



Implant de thermorégulation

### • IMPLANT DE THERMORÉGULATION

Le summum pour un Netrunner mais inutile de te dire qu'il y a autant de chance que tu tombes sur un implant comme celui-ci chez ton charcudoc qu'il y a de chance que je me fasse Lizzy Fizzy et les US Cracks dans les 5 minutes qui viennent. Ce truc n'est disponible que chez Netwatch et clairement ils ne sont pas très prêcheurs. Imagine pouvoir te thermoréguler n'importe où et sans risque de tomber en rade de batterie. Bon, ok, tu me diras qu'une bonne combinaison connectée fait clairement le taf, pas besoin de dépenser des milliers d'eddies pour un gadget. Et tu n'aurais pas tort. Mais maintenant imagine que tu puisses intégrer **2 améliorations de plus** pour ta cyberconsole. Là, je sens que je commence à te vendre du rêve. Mais ce n'est pas tout ! Il possède un filtre de biofeedback pour éviter les désagréments des barrières offensives (**-2 aux dommages en cas d'attaque dans le réseau**). Et c'est pas fini ! Il amplifie les signaux neuraux vers ta console ce qui te rend encore plus performant dans les réseaux (**+1 à tous les tests dans le réseau**). Bon et tu veux savoir la meilleure ? L'implant est en mesure de **surveiller le frigo à viande** et t'éjecter comme le ferait un drone d'assistance au netrunning.

Par contre maintenant accroche toi car voici la douloureuse. Sur le marché noir, on murmure qu'il faudrait déboursier au bas mot **7'000 ED (Luxueux)** pour espérer mettre la main dessus. En plus l'implant est un peu invasif (**PH : 10 (3D6)**) donc gaffe à la cyberpsychose. Mais bon, puisque tu ne pourras jamais en avoir un, il est permis de rêver.

### • INTERFACE LOGICIELLE SYNTHTECH

Dans le genre tout aussi impossible à se procurer, je voudrais le grand frère de l'implant de thermorégulation, j'ai nommé : "L'interface logicielle SynthTech". Comme tu le sais sans doute déjà, plonger dans le Réseau en Deep Dive n'a plus rien à voir avec l'expérience qu'un Netrunner pouvait vivre en 2020. Plus de réalité virtuelle pour que tu comprennes instantanément ce que tu as sous les yeux. Le réseau est devenu beaucoup moins... organique et beaucoup plus... logique. Tu dois encore te souvenir de ta première plongée. De ce sentiment de désorientation et de cette impression d'être perdu au milieu de données étranges. Alors il est clair que les implants de Deep Dive permettent aux utilisateurs de s'habituer rapidement à ce nouvel environnement mais il n'en reste pas moins complexe pour nos cerveaux de viandards.

Et bien un SynthTech permet de palier à ce désavantage. Ou plutôt, il offre un avantage à ceux qui peuvent l'utiliser. Tout semble plus familier, plus naturelle lorsque tu as l'occasion de plonger avec cette aide.

Et pas besoin de fermes de calculs ultrapuissantes ou d'ordinateurs quantiques ou de toute autre merde dans le genre. La seule chose nécessaire, c'est un ordinateur dédié à ne faire tourner que ça. Tu le relie à ta chaise de Netrunning, tu lances l'interface et tu plonges. Et voilà, tu retrouves un simili souvenir de l'époque bénie du Net sauvage. Le Cyberspace ne t'auras jamais semblé aussi vivant, aussi réel.

Et cerise sur le gâteau, puisque tout te semble plus réel, plus familier, tu seras très avantagé face un runner qui n'a pas l'occasion d'utiliser ce genre de logiciel (**+2 aux tests de réseau en Deep Dive ou Connexion personnelle**). C'est à dire 99.9% de la population de Night City. Tu veux encore un petit bonus ? Une seule de cette interface peut être couplée à **3 fauteuils de Netrunning** et sans perte de qualité.

Bon, maintenant voilà les mauvaises nouvelles. Seul Netwatch et quelques Megacorpo peuvent s'offrir un tel joujou. On prétend également que les Voodoo Boys ont réussi à mettre la main sur une interface d'origine et à en programmer une pour leur réseau Agwe qui fonctionnerait également sur le réseau standard. Quant au prix... Laisse tomber Choom. On murmure que si tu veux ne serait-ce qu'avoir l'ombre d'une chance de trouver une version qui n'est pas vérolée d'une interface SynthTech il te faudra au minimum déboursier **20'000 eddies. (Super Luxueux)**. Et encore... Si tu as la chance de connaître quelqu'un qui peut t'en vendre une.

Et si tu veux mon avis, même si c'est le cas, n'y touche pas. Si ton fixer est parvenu à en avoir une, c'est qu'il a dû se mettre des gens à dos et c'est le genre de personnes que tu ne veux pas voir débarquer chez toi pendant une plongée.



Interface SynthTech

# NETRUN

THE NETRUNNER'S MAGAZINE

Chers lecteurs et lectrices,

Alors que nous clôturons ce dernier numéro de "Netrun", nous tenons à vous exprimer notre profonde gratitude pour votre soutien indéfectible. Votre passion pour l'innovation et votre engagement envers notre magazine ont été les moteurs qui ont alimenté notre équipe éditoriale.

Nous tenons également à remercier chaleureusement tous ceux et celles qui ont contribué à rendre ce magazine possible. Des esprits brillants qui ont partagé leurs idées et leurs connaissances, aux créateurs de contenu qui ont donné vie à nos pages, votre collaboration a été inestimable.

Un merci spécial à nos lecteurs fidèles qui ont parcouru ces pages avec intérêt et curiosité, explorant les profondeurs du Netrunning et les dernières avancées technologiques avec nous. Vos retours et vos suggestions sont la pierre angulaire sur laquelle nous bâtissons l'avenir de "Netrun".

Enfin, nous ne pouvons pas oublier de mentionner nos sources d'inspiration, les visionnaires dont le travail nous guide et nous inspire chaque jour. **Sephter, Slymz, Hegumile et Gormarius**, votre influence se ressent à chaque page de notre magazine, et nous sommes honorés de pouvoir nous appuyer sur votre génie créatif.

Alors que nous tournons la page de ce numéro, nous sommes impatients de continuer à vous informer, à vous inspirer et à vous divertir dans les prochains numéros de "Netrun". Avec votre soutien continu, nous sommes certains que l'avenir s'annonce brillant et plein de promesses.

Au nom de toute l'équipe éditoriale de "Netrun", merci encore pour votre confiance et votre enthousiasme. Nous avons hâte de vous retrouver dans nos prochaines aventures cybernétiques.

Bien à vous,

L'équipe éditoriale de "Netrun"

**CYBERPUNK**  
R E D