



Action	Jet	Programme	Difficulté	Mark	Action	Explications				
Connecter	Connection	Log + Hacking	Exploitation	Système + Firewall	1/2/3	1-3	Se connecter sur un nœud avec le niveau approprié : Utilisateur, Utilisateur avancé ou Admin			
	Hacking	Log + Hacking	Exploitation	Système + Firewall	1/2/3	1-3	Choisir le mode de Hacking : Force brute ou Corruption			
	Repérage de cible	Log + Hacking	Exploitation	Système + Firewall	-	1	Découverte d'une faille ou repérage de Réussites équipements			
Déconnecter	Débrancher	-	-	-	-	1	Coupe brutale entraînant un choc d'éjection (3E pour RA, 3P en RV)			
	Déconnecter	-	-	-	-	1-3	Prend une Narration par niveau de connection			
	CI Noire	Log + Volonté	-	Log + Firewall de la CI	-	-	Impossibilité de se Défendre contre la CI le temps de la Narration			
Repérer un nœud d'accès	Normal	-	-	-	-	-	Les commlinks détectent sans arrêt de nouveaux nœuds...			
	Repérer	Perception	Recherche	-	-	1	Trouver la bonne icône dans un club bondé...			
	Mode caché	Perception	Recherche	8D	-	1	-			
	Précis	Log + Hacking (Guerre électronique)	Exploitation	Système + Firewall	-	2	-			
Attaquer	Log + Cybercombat	Agresseur	Log ou Système + Firewall	-	-	1	Dommages = Log/2E (modifié par les Atouts)			
Brouiller	Log + Hacking (Guerre électronique)	-	Log ou Système + Firewall	-	-	1	Matériel nécessaire : Brouilleur de zone ou directionnel			
Contrôler un système / appareil	Légal	-	-	-	-	-	Donne un ordre à son agent ou son drone sous contrôle			
	Imiter un ordre	Log + Hacking	-	Test opposé : Autopilote + Firewall	-	1	Nécessite d'avoir réussi un test de perception matricielle sur le persona dont on veut imiter les ordres (- obtenir son id d'accès)			
Créer / Effacer des comptes d'utilisateur	Log + Hacking	-	Système + Firewall	1/2/3	1-3	Dépend de vos privilèges de compte (Utilisateur, Utilisateur avancé ou Admin) Permet de créer des « Backdoor »				
Créer, modifier, effacer un fichier	Mineur	Log + Hacking	-	6D	-	1	Altérer une ligne de texte ; une image, copier un fichier, insérer un fichier			
	Majeur	Log + Hacking	-	12D	-	1	Création d'une holo-3D, ... d'une fausse identité...			
Corrompre des données	Log + Hacking	Exploitation	(cf. table)	-	-	1	Rechercher et détruire une pièce d'information spécifique			
							3D	Info spé sur un commlink basique	12D	Toutes les mentions du répertoire secret d'Aztechnology sur Jackpoint
							6D	Dossier criminel dans la base de la police	16D	Tous les SINS d'une même source biométrique dans le Registre général de SIN
							8D	Toutes les copies d'un fichier dans un Nexus corpo	16D	
Décrypter	Crypter	Log + Firewall	Chiffrement	-	-	1	Le niveau de réussite devient le seuil à atteindre pour décrypter			
	Décrypter (avec clef)	-	-	-	-	1	-			
	Décrypter (sans clef)	Log + Hacking	Exploitation	6/8/12 D	1/2/3	1-3	Dépend du niveau de Cryptage			
Désamorcer une bombe matricielle		Log + Hacking	-	6/8/12 D	-	-	Il faut d'abord repérer la bombe (perception) En cas d'échec, la bombe explose			
Désarmer	Programme (sauf bombe)	Log + Hacking	Exploitation	Système ou Log + Firewall	2	1	Le programme ciblé ne peut plus être utilisé contre le hacker (jusqu'à ce que le programme soit rechargé ou que le hacker quitte le nod)			
	Firewall	Log + Hacking	Exploitation	Log ou Système + Firewall	3	Etendu	Test étendu opposé : Log ou Système + Hacking. Si l'opposant atteint le nombre de Mark avant le hacker => Alerte enclenché + Echec du désarmement			
Eliminer ses traces		Log + Hacking	-	Système + Firewall	1/2/3	1-3	Il faut d'abord repérer le journal de sécurité (Perception) et faire autant de mark que le niveau d'utilisateur			
Falsifier une piste matricielle		Log + Hacking	-	8D	-	-	Note : il est aussi possible de falsifier l'ID d'accès (Système + Firewall)			

Action		Jet	Programme	Difficulté	Mark	Action	Explications																				
Intercepter un trafic	Trafic câblé	Log + Hacking	Pistage	2 succès	-	1	Préalable : Perception pour localiser le flux																				
	Signal sans fil	Log + Hacking (Guerre électronique)	Pistage	Système ou Log + Firewall	2	2	Nécessite d'être à portée de l'indice de signal de la cible Vous pouvez : surveiller / copier / enregistrer / rediriger. Bloquer le trafic ou ajouter votre trafic demande une Edition. Attention : les signaux sans fils sont cryptés ⇒ Décryptage nécessaire <i>Cette action est indétectable !!!</i>																				
	Ecoute passive	Log + Hacking	Pistage	8D	-	1	Le commlink doit d'abord être hacké. Repère des mots clés, des détails d'appel.. Etre repéré : test de perception (nombre de succès obtenus)																				
Percevoir	Perception	Recherche	Cf. tableau	Si la cible se cache : Log + Hacking	-		Note : Pour une action simple vous pouvez configurer votre commlink pour qu'il recherche automatiquement les icones à chaque tour																				
			1 Evident / Grand / Bruyant				2 Normal	3 Peu évident / Petit / Etouffé	4 Caché / Microscopique / Silencieux	Les succès excédentaires déterminent le degré de réussite																	
Planter un programme / OS		Log + Cybercombat	Agresseur	Système + Firewall	-		Note : Essayer de planter un OS déclenche automatiquement l'alarme Note : Les personas / CI / Agents / Sprites doivent être combattus ...																				
Rechercher de données		Perception	Recherche	Variable	-	*	Vous pouvez lancer catalogue et laisser la recherche se faire... <table border="1"> <thead> <tr> <th>Seuil</th> <th>Difficulté</th> <th>Temps</th> <th>Aire de recherche</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Facile</td> <td>1 Narration</td> <td>Même serveur</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Moyen</td> <td>1 Tour</td> <td>Même réseau</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Dur</td> <td>1 minute</td> <td>Toute la matrice</td> </tr> <tr> <td>10D</td> <td>Extrême</td> <td>MJ</td> <td>MJ</td> </tr> </tbody> </table>	Seuil	Difficulté	Temps	Aire de recherche	1	Facile	1 Narration	Même serveur	3	Moyen	1 Tour	Même réseau	4	Dur	1 minute	Toute la matrice	10D	Extrême	MJ	MJ
Seuil	Difficulté	Temps	Aire de recherche																								
1	Facile	1 Narration	Même serveur																								
3	Moyen	1 Tour	Même réseau																								
4	Dur	1 minute	Toute la matrice																								
10D	Extrême	MJ	MJ																								
Réparer une icône		Log + Hacking	Exploitation	1 succès = 1 case de dommage réparée	-	1	Répare les dommages dus au cyber combat																				
Transférer des données		-	-	-	-	1	Transfert terminé à la fin du tour (sauf très gros fichiers) Arrêter un transfert = action automatique																				
Traquer	Pister	Perception	Pistage	Logique + Hacking (Furtivité)	1/2/3	1-3	Recherche de l'ID et du nœud d'accès de la cible (localisation de la cible – Triangulation à 50m...)																				
	Reroutage	Log + Hacking	Exploitation	Test opposé : Système + Système ou Log + Hacking	-	1	Permet de tromper les actions de pistage... temporairement... Chaque succès excédentaire augmente de 1 le seuil du test de pistage																				
Virus	Repérage passif	Perception	Recherche	Indice Virus x 2			Succès : le firewall bloque le virus (pas d'infection) / déclenchement d'une alerte																				
	Repérage actif d'infection	Perception	Recherche	Indice Virus x 2			Succès : le virus est repéré → Désinfection possible																				
	Désinfecter	Log + Cybercombat	Agresseur	Indice Virus x 2			Détruit toutes les copies du virus dans le nœud																				
	Implanter	Log + Hacking	Exploitation	Indice Virus x 2			Infecte un programme en plaçant le virus directement : pas de test de repérage passif pour la cible																				
Hacker un drone ou véhicule avec Rigger immergé		Log + Hacking (Guerre électronique)	Exploitation	Log + Firewall ou Log + Hacking (Guerre électronique)	*	1-3	*Nombre de marks à obtenir = Atout/2 (Maximum 3)																				
Bricker un drone ou véhicule avec Rigger immergé		Log + Hacking (Guerre électronique)	Exploitation	Log + Firewall ou Log + Hacking (Guerre électronique)	-	-	Dégâts = ((Log/2)+Succès) - Résistance																				
Hacker un drone ou véhicule indépendant		Log + Hacking (Guerre électronique)	Exploitation	Autopilote + Firewall	*	1-3	*Nombre de marks à obtenir = Atout/2 (Maximum 3)																				
Bricker un drone ou véhicule indépendant		Log + Hacking (Guerre électronique)	Exploitation	Autopilote + Firewall	-	-	Dégâts = ((Log/2)+Succès) - Résistance																				
Hacker un implant cybernétique		Log + Hacking (Guerre électronique)	Exploitation	ND Fixe = Atout	*	1-3	*Nombre de marks à obtenir = Niveau Cybernétique Occasion ou Omegaware 1, Alphaware ou Betaware 2 et Delataware 3																				
Bricker un implant cybernétique		Log + Hacking (Guerre électronique)	Exploitation	ND Fixe = Atout	-	-	Dégâts = ((Log/2)+Succès) - Résistance Moniteur de condition de l'implant = 8 + (Atout/2) - Blindage = Niveau Cybernétique Occasion ou Omegaware 1, Alphaware ou Betaware 2 et Delataware 3																				