



TACTIQUES AUGMENTEES

PRESENTATION

Avec un bon Hacker dans son équipe, une unité de Shadowrunners est capable de déployer une véritable stratégie de terrain augmentée. L'utilisation de la RA est devenue un véritable outil de gestion des combats tactiques tant pour les militaires, les mercenaires, les forces de l'ordre que pour les néo-anarchistes des ombres.

Depuis les années 2070, la réalité augmentée fait véritablement partie du quotidien de tout citoyens ou esclaves corporatistes et nos SINLESS préférés n'en sont pas exemptés. Il y a des avantages tactiques indéniables de pouvoir consulter en temps réels toutes les informations qu'une unité de combat est capable de se partager sur un PAN d'équipe. C'est ce que nous allons vous proposer ici avec la mise en place des règles de COMTAC pour « Communications Tactiques ».

MISE EN PLACE D'UN COMTAC

Afin de mettre en place le COMTAC, le Hacker du groupe va avoir besoin de relier les PAN de son équipe en un réseau complet et de se connecter aux différents Flux sensoriels que chaque membre de l'unité sera capable ou désireux de partager.

Il faut pour cela au minimum :

- Le Hacker de l'unité munie de son Cyberdeck, qui deviendra le « CT » pour « Coordinateur tactique »
- Minimum deux membres de l'unité relié au réseau d'équipe qui deviendront les « UT » pour « Unités tactique »
- Des senseurs reliés au PAN des différents UT afin qu'ils puissent partager leurs informations.
- Le Hacker peut relier à son Cyberdeck un nombre d'UT égal au Niveau d'Atout de son Cyberdeck + Modificateurs d'Atout particulier.

NOUVEL ATOUT SPECIFIQUE :

Centre COMTAC (1/2/3) : Vous pouvez augmenter le nombre d'UT pouvant se connecter à votre COMTAC de 1/2/3 utilisateurs.

COMTAC blindé (2/3) : Votre Cyberdeck est amélioré pour être un serveur puissant et protégé au service de votre

COMTAC. Il est nécessaire d'obtenir +1 ou +2 marks supplémentaires pour pouvoir tenter d'en prendre le contrôle.

Le CT va ensuite se servir du réseau installé pour mettre en place le COMTAC et recevoir les différentes données sensorielles ou GPS des membres de son unité. C'est le but principal d'un COMTAC que de centraliser les informations sensorielles et tactiques afin de pouvoir informer en temps réel les combattants du réseau.

Pour cela, il faut des informations et c'est à cela que vont servir les différents Flux envoyés par les UT. C'est Flux peuvent être transmis par les équipements suivant :

- Lunette RA.
- Implants cybernétiques sensoriels : œil, oreille, odorat amélioré,
- Interface d'armes.
- Senseur de véhicules ou de drones.
- GPS intégré ou du Commlink.
- Biomonitor intégré ou équipé

Chaque Commlink relaie ensuite les informations des équipements qui lui sont reliés au CT qui va ensuite transformer ses différents Flux en données utilisables par tous. Chaque utilisateur recevra donc sur ses lunettes RA ou ses yeux cybernétiques des écrans pour chaque membre de son équipe sur lesquels apparaîtront les données que chacun transmet à tout le réseau du COMTAC.

Un COMTAC vous apporte aussi les informations suivantes :

- Les zones de couvertures de tous les senseurs, les caméras ou les appareils de détection que votre Hacker avait déjà identifiés.
- Les zones de dangers liées aux portées des armes adverses.
- Le parcours d'infiltration et de déplacement préconisé par votre CT.

Attention, tout implant Bioware n'étant pas relié au PAN de son utilisateur, est donc complètement inutilisable dans l'élaboration d'un COMTAC.

Pour que le COMTAC soit opérationnel, il faut un minimum de 4 Flux différents, et chaque Flux supplémentaire viendra augmenter la puissance du COMTAC et donc son indice utilisable pour mettre en place les différentes Actions Tactiques qui seront expliquées par la suite.

PUISSANCE DU COMTAC	
Nombre de Flux	Indice
4	4
6	5
8	6
10	8
12	10
14	12
16+	14

Je suis un Hacker bon sang : C'est bien souvent la puissance du COMTAC qui est employée pour gérer les Actions Tactiques, cependant un bon Hacker sait toujours comment modifier ou améliorer les paramètres d'un programme. Ainsi tous les Atouts, Avantages ou Désavantages lui permettant d'améliorer ses tests de Hacking sont ici utilisables pour les tests de Puissance du COMTAC.

Perdre un Flux : se dit pour décrire la perte d'une information sensorielle apportée par un UT du COMTAC. Une perte de Flux peut advenir dans le cas d'une perte de l'équipement, de la mort de l'UT ou de la perte d'un signal suite à un piratage adverse.

Rompre le COMTAC : le COMTAC est automatiquement rompu quand le Hacker y met un terme ou quand le nombre de FLUX minimum passe en dessous de 4. Cette Rupture peut aussi advenir en cas de Reboot intempestif ou de la destruction du Cyberdeck servant de serveur au COMTAC.

Un Agent au service du COMTAC : Si le Hacker possède à son service un Agent, il peut tout à fait décider de lui laisser le lead sur la gestion du COMTAC afin de pouvoir s'occuper différemment comme par exemple hacker un adversaire ou les lieux.

La Résonance ou la Machine : Un Technomancien est bien entendu tout à fait capable de mettre en place et de gérer un COMTAC tout comme ses frères Hackers.

LES ACTIONS TACTIQUES

Dès que le COMTAC est actif, tous les membres de l'unité ont accès à des actions tactiques mettant à profit l'échange des données et la connexion entre le CT et les différents UT du COMTAC. Les Actions Tactiques sont des manœuvres de combat qui ne peuvent être employé que si le COMTAC est initié et en fonctionnement.

STRATEGIE AUGMENTEE

Action : Non

Test : Indice de Puissance du COMTAC

Effet : A chaque nouveau tour de combat, le CT peut lancer un nombre de dés égal à la Puissance du COMTAC, chaque réussite représente un pool de dés dans lequel n'importe quel UT peut venir puiser pour se rajouter des dés à son action du tour. Un maximum de 3D par UT peut ainsi être récupéré. Mettre en place une telle stratégie empêche le CT de bien se concentrer pour la suite, il subit donc un malus de 2D à tout autre action effectuée pendant le Tour.

ACTIVATION ESCLAVE

Action : Oui

Test : Non

Effet : Le CT peut activer ou désactiver à distance l'un des équipements reliés au PAN de l'UT qu'il cible afin de le faire fonctionner à la place de ce dernier. Cela peut sauver la vie quand votre CT prend la décision par exemple de déclencher vos Autopacth à distance.

AFFICHAGE DES INFORMATIONS VITALES

Action : Oui

Test : Opposé de Puissance du COMTAC ou test de Logique + Hacking (Piratage) opposé à Logique + Firewall, si la cible n'est pas reliée à un COMTAC

Effet : Le CT doit d'abord avoir Hacké le COMTAC des adversaires ou le Commlink de l'un d'entre eux. Il peut ensuite transmettre les informations vitales des cibles aux membres de son COMTAC. Cela permet de ne pas gâcher de munition sur un adversaire agonisant ou de connaître l'état de santé général de l'unité adverse.

DEPLOIEMENT TACTIQUE

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC

Effet : Le CT ayant une vue d'ensemble du terrain peut vous apporter les informations qui feront la différence dans votre déploiement. Chaque réussite obtenue vient augmenter votre initiative du prochain Tour.

DRESSER LA CARTE

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC (2)

Effet : Le CT fait apparaître la carte complète des lieux ainsi que la disposition de tous les opposants visibles par un des UT ainsi que les membres du COMTAC. Cela apporte un bonus de +2 à tous les tests de perception et de défense effectués dans le Tour. Cela permet aussi un affichage des adversaires hors de votre vision, mais dans le champ de vision d'un autre UT. Vous offrant donc des opportunités de tir indirect ou en aveugle.

PARTAGE DE SENS

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC (2)

Effet : Le CT se connecte aux informations sensorielles des membres du COMTAC partie en éclaireur et partage ses données à l'ensemble des membres de l'unité. Ces derniers peuvent donc décider d'agir en fonction de ce que perçoivent les UT qui partagent leurs Flux.

MISE A JOUR GPS

Action : Non

Test : Non

Effet : Le CT doit au préalable effectué l'action « Dresser la carte », il ne fait donc que mettre à jour les informations. Cela le déconcentre cependant un peu et lui apporte donc un malus de 1D à toutes autres actions qu'il compte effectuer dans le Tour qu'elles soient physiques ou matricielles.

SYNCHRONISATION DES INTERFACES D'ARMES

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC (3)

Effet : Le CT envoie toutes les informations tactiques aux différentes interfaces d'armes. L'UT gagne un bonus d'1D en armes à feu et Armes lourdes.

HACKER UN COMTAC ENNEMI

Votre ennemi peut bien entendu lui aussi employer un COMTAC. Dans ce cas-là, tout comme il peut le faire lui-même pour vous, il est possible de tenter d'en prendre le contrôle ou de le gêner voir même de le désactiver.

Le processus de connexion au COMTAC adverse demande un test de Logique + Hacking (Guerre électronique ou Piratage) en opposition au Hacker adverse. Une fois le nombre de Mark nécessaire posé sur le COMTAC adverse vous pouvez agir de différentes manières :

- **Brouiller les transmissions :** Vous faites un test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Firewall de votre adversaire. En cas de succès, vous brouillez toutes les transmissions du COMTAC pendant un nombre de tour égal à 1 + Réussite excédentaires obtenues à votre test.
- **Rebooter le COMTAC :** Vous devez réussir un test opposé de Logique + Hacking (Piratage) contre votre adversaire. Ce qui rompt automatiquement le COMTAC, le Hacker adverse devra donc passer 3 tours complet pour attendre la fin du Reboot et le réinstaller.
- **Falsifier les données :** Pour pouvoir falsifier les données envoyées par le COMTAC, vous devez réussir un test en opposition de Logique + Hacking (Falsification) contre votre adversaire. Vous pourrez ainsi prendre le contrôle de l'action tactiques que le CT adverse était en train de mettre en place.
- **Diminuer les Flux sensoriels :** Vous devez réussir un test de Logique + Hacking (Piratage) et obtenir au minimum autant de réussite que le Firewall adverse. Vous diminuerez ainsi les nombre de Flux de 1 + réussites excédentaires pour le prochain Tour.

EQUIPEMENT SPECIFIQUE

Autopatch : Avec l'invention du COMTAC, les corporations médicales ont rapidement compris que la création de patch connecté au PAN de leur utilisateur devenait vitale. Ils ont donc mis à disposition les autopatch suivant :

- Autopatch antidote x10 – Coût en Karma : 1
- Auto-Traumapatch x5 – Coût en Karma : 2
- Auto-Stimpatch x10 – Coût en Karma : 2