

INTRODUCTION

Par Rob Boyle, traduction : Ghislain Bonnotte

La Matrice est le livre avancé pour les deckers et les autres utilisateurs de la Matrice, qui contient quantité d'options et d'extensions pour le système de jeu de *Shadowrun*. *La Matrice* étend les règles de « decking » et de la Matrice présentées dans *Shadowrun, Troisième Édition (SR3)*. Ce livre offre également une perspective entièrement nouvelle sur ce que les non-deckers peuvent faire en utilisant la Matrice, y compris des recherches d'informations basiques et avancées.

En plus d'une proportion significative de nouveautés, *La Matrice* constitue une compilation de matériel publié à l'origine dans divers livres de *Shadowrun* qui sont maintenant épuisés ou qui étaient basés sur de précédentes éditions des règles de *Shadowrun*. Ce qui inclut le matériel de *Virtual Realities*, *Réalités Virtuelles 2.0*, *Renraku Arcology : Shutdown*, *Brainscan*, *Shadowbeat*, *Neo-Anarchist's Guide to Real Life* et *Denver*. Toute référence aux règles de *Shadowrun* dans ce livre se réfère à *SR3*.

La Matrice débute avec *Le monde matriciel*, qui montre à quel point la Matrice compte dans la vie de tous les jours, et qui présente son histoire.

L'interface informatique traite du cyberterminal, l'élément machine dans l'utilisation de la Matrice. Ce chapitre étudie le cyberterminal et ses propriétés, du MPCP aux filtres de réalité en passant par l'Accroissement de Réponse.

Tous les attributs, compétences, avantages, inconvénients et réserves de dés importants pour un personnage utilisateur de la Matrice, qu'il s'agisse d'un decker ou d'un non-decker, sont traités dans *L'utilisateur matriciel*. Ce chapitre développe également de nouvelles compétences actives et de connaissance, un nouvel inconvénient Dépendance à la Matrice ainsi que des méthodes permettant d'intégrer les utilisateurs de la Matrice dans le jeu.

Accéder à la Matrice survole les diverses façons de se connecter, des points de connexion illégaux aux liaisons sans fil. Le chapitre couvre également les comptes et mots de passe que les utilisateurs matriciels emploient pour se connecter, ainsi que toutes les manières d'accéder illégalement à la Matrice. Y sont également présentés le mode dinosaure, la visibilité et les senseurs ainsi que l'iconographie.

Grilles et serveurs couvrent l'architecture de la Matrice, de ses aspects techniques aux manières dont elle est utilisée. Les constellations de satellites, les serveurs ultraviolets ainsi que les données négociables sont aussi détaillés.

La construction de cyberterminal décompose les règles pour modifier ou construire un cyberterminal ou un cyberdeck. Ce chapitre présente des règles d'amélioration, de déplombage et de personnalisation de console, ainsi que de construction de cyberterminal crânien et de cybermembre.

Les utilitaires sont les programmes utilisés pour opérer, attaquer et se défendre dans la Matrice. Ce chapitre comporte une pléthore de nouveaux utilitaires ainsi que des règles avancées pour les utilitaires présentés dans *SR3*.

La programmation fournit toutes les informations dont un joueur a besoin pour développer un programme, y compris les utilitaires, les séries de commandes, les structures autonomes et les agents (programmes ayant un certain niveau d'indépendance vis-à-vis de l'utilisateur). Des options modifiant le fonctionnement d'un programme y sont également détaillées, pour les utilitaires comme pour les contre-mesures d'intrusion.

Les opérations système sont les méthodes par lesquelles les utilisateurs matriciels agissent dans la Matrice. Ce chapitre présente de nouvelles opérations et des règles avancées pour des opérations présentées dans *SR3*.

À mesure que les deckers s'améliorent, les défenses s'améliorent également. *Les contre-mesures d'intrusion* couvrent les toutes dernières CI ainsi que des options pour les gérer.

La sécurité matricielle montre comment utiliser ces CI dans un système, en s'appuyant sur une décomposition en profondeur du faisceau de sécurité et des tables de génération aléatoire pour les CI. Des règles spécifiques à la sécurité du réseau et les arrêts de serveur sont également présentes.

Les astuces du système pousse tout cela un cran plus loin, montrant ce que peuvent faire les grilles, les serveurs et les deckers pour garder une longueur d'avance dans la compétition : depuis les pistages d'appel télécom, les points chauds et les machines virtuelles jusqu'aux

attaques improvisées, le re-routage d'appel télécom et l'imitation de commandes pour structures autonomes.

Un des aspects les plus sous-employés de la Matrice est la possibilité de rassembler des informations. Le chapitre *Recherches matricielles* montre comment les deckers et les non-deckers peut profiter de cet aspect de la Matrice, y compris en utilisant des contacts dans la Matrice et en parcourant les bases de données et les archives, par le biais, soit de la compétence Étiquette (Matrice) soit de la compétence Informatique.

Le chapitre sur les *Otaku* met à jour ce type de personnage joueur, en utilisant les règles de *SR3*. *Les programmes autonomes* détaille les puissantes entités matricielles qui pourraient, ou pas, être en fin de compte vivantes : les cogiciels et les intelligences artificielles. Sont incluses des informations mises à jour sur les trois IA connues dans le monde de *Shadowrun*.

Enfin, le chapitre *Les acteurs de la Matrice* porte sur tous les fournisseurs de grille, les fabricants de console, les experts en sécurité matricielle, les prédateurs du réseau et autres acteurs majeurs toute l'attention qui leur est due.

Un certain nombre de tableaux sont regroupés à la fin, listant tout l'équipement, les opérations, les utilitaires et les CI. Vous y trouverez également des fiches pour le cyberdeck et les programmes du personnage, pour le persona incarné et les capacités d'un otaku, ou pour le sprite ou la structure autonome d'un personnage.