Savage Shadowrun

La Matrice

La possibilité d'incarner un pirate informatique (qu'il se nomme decker, hacker ou autre) fait partie du charme de *Shadowrun*, mais rares sont les joueurs qui osent choisir cette carrière : trop spécialisée, règles complexes, rôle très ponctuel (quoique souvent crucial) dans une run...

Je vais tenter dans les quelques articles à venir de proposer une vision de la Matrice qui corresponde à l'esprit *Fun, Fast and Furious* de *Savage Worlds*, en espérant en faire un espace moins intimidant pour les joueurs et les MJ.

Données utilisées et vocabulaire

Hacking : la compétence du personnage

Indice Système (IS) : définit le niveau de sécurité d'un système (le réseau ciblé ou le commlink du hacker) et sa capacité de traitement. Pour faciliter les conversions il est égal à la moyenne basse du Système et du Firewall de *SR4A*)

Glace (= CI = ice = IC = Intrusion Countermeasure) : programme anti-intrusion agressif, doté d'une intelligence artificielle limitée (cela reste un programme). Une glace est définie par un niveau comme n'importe quel autre programme.

Spider : rigger de sécurité contrôlant tout le système, souvent en immersion totale (tous les systèmes ne bénéficient pas d'un spider).

Persona : avatar d'un utilisateur dans la Matrice

Parade Matricielle (PM) : correspond à la Parade du monde physique, et est égale à 2+niveau/2. On prend le niveau du programme Défense (ce qui signifie qu'elle est susceptible d'évoluer au cours du combat) pour les méta-humains en immersion. On n'effectue plus de test pour l'augmenter.

- Il est possible d'effectuer un jet d'Encaissement pour résister à des dégâts subis dans la Matrice. On utilise pour cela la compétence Hacking plutôt que la Vigueur.

Choix du mode de connexion

Avant de se connecter il faut choisir un mode : **HotSim** ou **ColdSim**.

En HotSim un hacker est pleinement immergé et conserve ses caractéristiques de Joker dans la Matrice (dé Joker, plusieurs blessures encaissables, etc.). En contrepartie les dégâts infligés par les glaces de sécurité lui infligent des dégâts réels (répercutés physiquement). De plus en cas d'éjection brutale (volontaire ou non) le hacker subit un **contrecoup** : il doit réussir un jet d'Âme sous peine de s'évanouir pendant 1d6 heures. Un personnage qui subit plus de 3 blessures en HotSim risque la mort cérébrale, à moins de recevoir des soins immédiatement.

En ColdSim un hacker est considéré comme un Extra (il ne bénéficie pas son dé Joker et ne peut subir qu'une blessure, mais celle-ci l'éjecte du système et ne se répercute pas physiquement). Un jet d'Âme raté suite éjection brutale n'inflige que le statut Secoué. Bien sûr un Hacker digne de ce nom se refusera la plupart du temps à plonger en ColdSim...

Création de compte et connexion

Pour accéder à un nœud le hacker doit se créer un compte avec une des accréditations suivantes : visiteur, utilisateur ou administrateur. Cela se fait au moyen d'un test de Hacking. Une relance obtenue sur ce test fourni un bonus de +2 à la prochaine action matricielle du hacker.

Bien sûr si le hacker dispose des codes d'accès, aucun test n'est nécessaire.

Visiteur : seules les données publiques sont visibles. Un test est nécessaire uniquement si le hacker ne veut pas laisser de traces de son passage.

Utilisateur : cela donne accès aux fichiers de données et aux programmes utilisés de manière standard par les employés. Ce type de compte inflige un malus de -1 au test de Hacking pour créer le compte.

Admin : donne un accès total au système, permet notamment de piloter les périphériques (standards et de sécurité). Créer un tel compte inflige un malus de -2 au test de Hacking.

Intrusion

Chaque système dispose de sa propre architecture, disposée en réseau maillé. Pour accéder à un nœud le hacker doit l'avoir détecté (pour les nœuds cachés) et avoir le niveau d'accréditation nécessaire. Tant qu'il n'est pas détecté par le système le hacker peut se

déplacer instantanément à sa guise, mais chaque fois qu'il effectue une action matricielle lancez autant de d6 que la moitié de l'IS de la cible (arrondi à l'inférieur, minimum 1). Si un 1 sort le système a lancé un contrôle de routine aléatoire sur ce nœud. Deux options s'offrent au hacker :

Activer son programme Furtivité pour échapper à la détection. On fait un test opposé entre le niveau du programme et la Recherche du système. Si ce dernier l'emporte le système passe en mode sécurité. A l'inverse rien ne se passe.

Se soumettre au contrôle. Le hacker effectue un test de Hacking, avec un malus égal à l'IS de sa cible. En cas de réussite il réussit à convaincre le système que sa présence est légitime. En cas d'échec le mode sécurité est activé.

Lorsque le mode sécurité s'active tous les nœuds sont verrouillés. A partir de ce moment le hacker doit réussir un jet de Hacking pour changer de nœud. La déconnection logicielle devient impossible et ne peut se faire que physiquement (en désactivant son matériel ou en arrachant son jack le cas échéant), ce qui entraîne un contrecoup.

Chaque round passé dans un système en alerte accroît les chances d'être repéré par les CI : le hacker doit réussir un test de Hacking à -2 pour échapper aux glaces lors du round suivant sa détection (au prix d'une action), puis chaque round suivant avec chaque fois un malus supplémentaire de -2. S'il échoue à ce test, les CI fondent sur lui et passent à l'attaque.

Actions matricielles

Une fois connecté le hacker peut effectuer les actions suivantes (sauf précision contraire une action standard est nécessaire) :

Modifier son niveau d'accréditation : cela nécessite un nouveau test de Hacking, avec les mêmes malus éventuels que lors de la première connexion. Nécessite une action.

Se déconnecter « proprement » : le hacker efface ses traces et se déconnecte. Cette opération est impossible une fois détecté, et nécessite un test de Hacking standard. En cas d'échec le hacker se déconnecte mais toutes les traces de ses actions n'ont pas été effacées. Un échec critique signifie qu'il laisse échapper une donnée cruciale qui pourrait permettre de remonter jusqu'à lui.

Se débrancher : cette action risquée et brutale est en général effectuée suite à une détection du hacker par le système, ou si une glace s'avère trop puissante. Elle ne prend qu'une action libre, mais nécessite par la suit un jet d'Âme pour résister au contrecoup (voir plus haut). Si ce jet est réussi, le hacker est tout de même Secoué (aucune conséquence en Cold Sim).

Agir avec sa « viande » : un hacker immergé peut tenter d'agir avec son corps physique, mais subit un malus de -1 à tous ses jets s'il est en ColdSim (-2 s'il est en HotSim). Il s'agit d'une action à part entière (une action matricielle simultanée entraîne donc le malus habituel)

Utiliser un ou plusieurs programmes : un hacker active et désactive ses programmes au prix d'une action, lui permettant de changer le statut d'un nombre de programmes égal à l'IS de son commlink (il est possible d'effectuer une autre action pour augmenter ce nombre, avec le malus habituel). Un commlink supporte sans problème un nombre de programme tournant

simultanément égal à son IS. Pour chaque programme au-delà de cet indice les programmes subissent un malus de -1 à tous leurs jets, dû aux ralentissements du temps de réponse du système.

Tenter une Ruse d'Intellect : différent de l'utilisation d'un programme Leurre, cette ruse repose sur les compétences pures du hacker, et peuvent correspondre à une utilisation inattendue de programmes, une suite de commandes déstabilisantes, un défi ouvert à l'adversaire, etc.

Utilisation de programmes en simultané

Chaque programme dispose d'un niveau associé (en dé, comme un trait). Il est toujours possible de ne pas utiliser un programme à son plein potentiel (et donc de diminuer provisoirement son niveau). Le niveau reflète la complexité d'un programme, et le nombre de routines et sous-routines qu'il met en œuvre. Pour calculer le nombre de programmes sur lequel un hacker peut agir au cours d'une action (à comparer avec l'IS de son commlink), utilisez la correspondance suivante :

d4 = 1 ; d6 = 2 ; d8 = 3 ; d10 = 4 ; d12 = 5

Par exemple sur un système d'indice 5 un hacker pourra faire tourner un programme *Furtivité d8* plus un programme *Recherche d6*. Pour accroître ses chances de trouver ce qu'il cherche il peut décider d'utiliser sa *Recherche à d8* mais il inflige alors un -1 à tous ses programmes puisqu'il dépasse l'IS de 1. Une autre possibilité consiste à abaisser son niveau de *Furtivité* d'un cran.

La mise en œuvre de tous les programmes est immédiate (même si dans la réalité du jeu elle correspond à de nombreuses opérations séquentielles, tout comme le combat physique). Un hacker activant un programme d'Attaque par exemple résout son effet immédiatement. Pour alléger cette gestion tous les programmes utilisés dans ce round doivent être déclarés en même temps (en général au début de la phase d'action du hacker).

Programmes courants :

Furtivité : ce programme sert principalement à échapper à toute vigilance non souhaitée. On l'utilise lors d'un test en opposition avec la Recherche du système. Ce programme perd toute efficacité dès sa désactivation.

Recherche : utilisé pour trouver un nœud précis ou un fichier de données. Permet également de détecter les nœuds configurés en mode caché. Ce jet subit un malus égal à l'IS du système si le hacker ne dispose pas d'un compte admin.

Leurre : détourne l'attention d'une glace (ou du spider) pour accorder un peu de temps au hacker. Equivalent à une Ruse utilisant le niveau de Leurre contre le niveau de glace ou l'Intellect du spider.

Attaque : comme son nom l'indique ce programme permet d'infliger des dommages à un programme adverse (en général une glace ou le persona du spider). Le jet doit excéder la PM de la cible pour être efficace. Si plusieurs programmes Attaque sont utilisés simultanément,

chaque programme supplémentaire donne un bonus de +1 au jet. Les opposants doivent se trouver dans le même nœud pour combattre.

Défense : ce programme défensif permet à l'utilisateur de protéger son persona des attaques. Chaque succès ou relance sur le jet correspondant accorde un bonus de +1 à la PM pour ce round. L'utilisation de ce programme est gratuite et automatique et se fait lors de chaque attaque subie par le hacker.

Edition : altère ou détruit les donnes ciblées. Supprimer des données n'impose pas de malus, mais l'opération n'est pas très discrète. Une modification est plus complexe mais a plus de chance de passer inaperçue. Un malus sera imposé, en fonction de la difficulté de la tâche. Pour une édition un compte utilisateur suffit, mais une suppression totale impose un compte admin.

Commande : prend le contrôle d'un périphérique physique. Il faut avoir un compte admin pour utiliser ce programme. Sur un jet réussi le hacker contrôle totalement le périphérique (dans la mesure de ce qu'il permet matériellement). Ce programme ne sert que dans le cas de matériel actif (armes montées, drones) et se substitue aux autres Traits utilisés normelement pour agir avec ces périphériques).

Contrôles de routine aléatoires :

Plutôt que de diviser l'IS par deux puis de tirer un groupe de dés, il est plus simple de tirer autant de cartes que l'IS et de déclencher un contrôle sur un 2.

Ajout de conditions particulières lors du tirage d'un Joker (au choix du Meneur), en faveur du système.

Parade Matricielle (PM) et programme Défense

Le mécanisme de défense matricielle n'était pas vraiment dans l'esprit des règles de Savage Worlds. Voici en substance ce qui a changé :

- La Parade Matricielle n'est plus dérivée de la compétence Hacking, mais du programme Défense (ce qui signifie qu'elle est susceptible d'évoluer au cours du combat). On n'effectue plus de test pour l'augmenter.
- Il est possible d'effectuer un jet d'Encaissement pour résister à des dégâts subis dans la Matrice. On utilise pour cela la compétence Hacking plutôt que la Vigueur.

Exemple de plongée matricielle

Après la théorie, voici la pratique avec un exemple de Hacking et de ce qu'il permet de faire. Voici donc un schéma système classique d'une petite corpo. L'Indice de Sécurité du système est de 3. Le fichier joint propose un schéma de ce système.

Sprite et ses confrères Shadowrunners doivent infiltrer les locaux de Block Corp. pour dérober un prototype de drone d'entretien. Après avoir neutralisé les vigiles, Sprite décide de s'infiltrer dans le système pour neutraliser les caméras et déverrouiller les portes., ce qui nécessite en règle générale un compte admin. (Note : les systèmes de sécurité ont habituellement une portée d'émission courte, ce qui l'a obligée à prendre part physiquement à la run, mais s'il ne s'était agi que d'un vol de données, elle aurait pu le faire tranquillement depuis chez elle).

N'ayant pas accès à un des postes de travail des employés de Block Corp., elle doit passer par le site public, ou elle se créée un compte Admin. Afin d'augmenter ses chances de réussite et ses performances elle plonge en Hot Sim.

Données techniques :

- *Sprite : Hacking d10, commlink Novatech Airwave IS 6, Atout Bon Codeur (Furtivité matricielle)*
- *Système Block Corp.: IS 3*

Round 1 : Pour se connecter Sprite effectue un jet de Hacking à -2 (compte Admin) et obtient 2 et 10 (avec son dé Joker). Comme dans du beurre. Elle obtient un bonus de +2 à sa prochaine action grâce à sa relance.

Sprite est désormais connectée et a accès à tous les noeuds du système. Elle active ses programmes *Furtivité* et *Recherche* à d8 chacun (le maximum que puisse lui procurer son commlink sans malus) et commence à balayer le réseau à la recherche du serveur de sécurité. Avec son compte Admin elle ne subit pas de malus à son jet de Recherche, et obtient 1 et 3 à son jet. Grâce à son bonus obtenu lors de sa connexion cela suffit néanmoins à détecter le serveur. En réaction, le système lance 1 dé (IS 3/2 arrondi à l'inférieur) et obtient un 5. Sprite peut continuer ses petites affaires tranquillement.

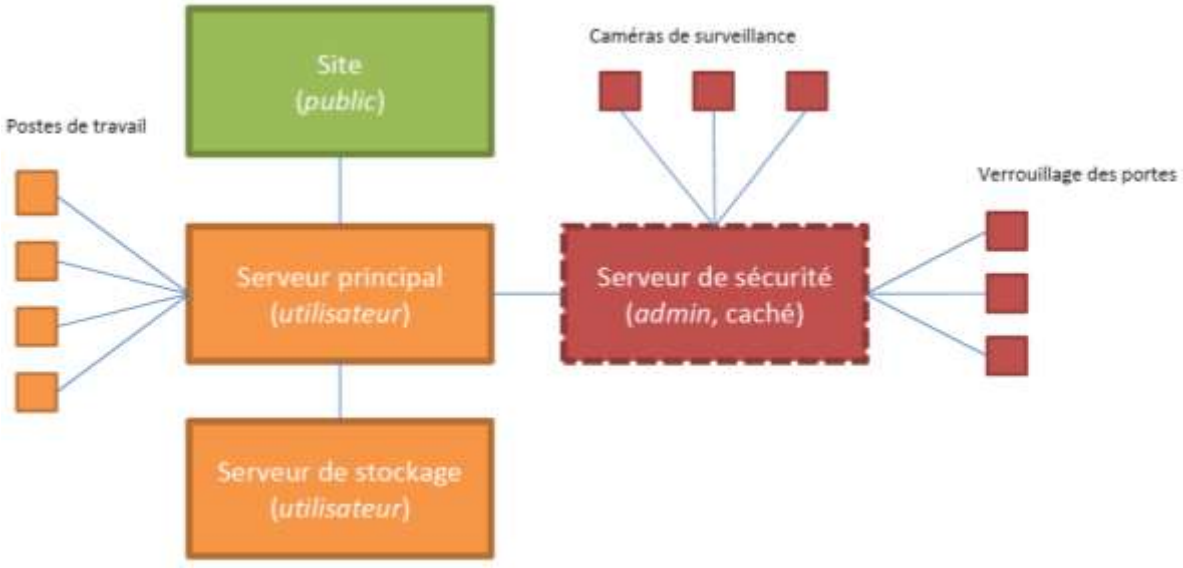
Round 2 : Elle se déplace dans le noeud de sécurité et désactive les caméras de surveillance. Aucun test n'est nécessaire. Cette action permet néanmoins au Système de tenter de détecter l'intruse. Le système lance 1 dé et obtient 1. Pas de chance, un contrôle de routine est lancé sur le noeud dans lequel Sprite se trouve! Étant naturellement douée pour échapper à l'attention des contrôles matriciels (grâce à son Atout Bon Codeur), elle décide d'utiliser son programme *Furtivité* (d8+2 donc). Son meilleur résultat est 8, elles est donc plutôt confiante... malheureusement le système lance un d8 (équivalent à son indice Système) et obtient un As, pour un résultat final de 12! Sprite est repérée, et le système passe immédiatement en alerte. Les glaces sont lâchées et elle devra tenter d'y échapper au prochain tour. Elle est également bloquée dans le serveur de sécurité. Sa priorité est désormais de déverrouiller les portes pour laisser son équipe s'infiltrer dans le bâtiment. Autant pour la discrétion!

Round 3 : Sprite modifie ses programmes, se préparant à une attaque éventuelle de CI. Sa configuration est désormais Défense d10 et Attaque d6. Elle utilise une deuxième action pour déverrouiller les portes magnétiques de la corpo, et doit réussir un jet de Hacking à -2 (malus d'actions multiples), qu'elle réussit avec un résultat de 7. Elle a décidé de ne pas effectuer une troisième action pour échapper au CI, ce qui lui aurait donné un malus trop important. Les glaces du système fondent sur elle!

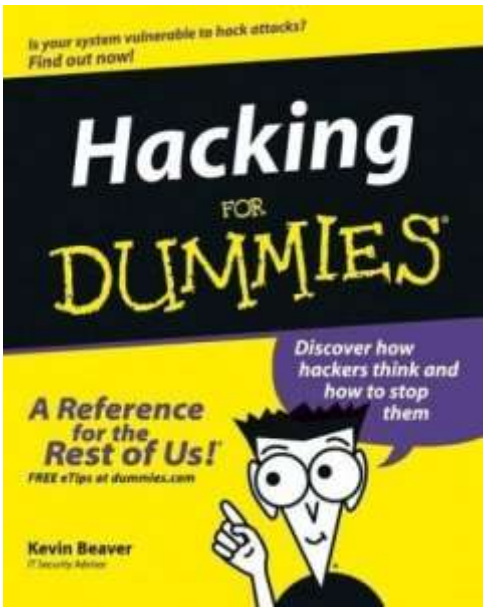
Celles-ci ont une valeur de trait de d8 (correspondant à l'IS du système) et attaquent Sprite, obtenant un As pour un résultat final de 12! Le programme de Défense (d10) de cette dernière s'active et obtient un 5, ce qui donne à la hackeuse un bonus de Parade Matricielle de +1 pour ce tour, la faisant passer à 7 (2 + Hacking d10 / 2). Cela n'empêche pas Sprite de subir une blessure et de se retrouver Secouée, état qu'elle annule immédiatement avec un Jeton.

Round 4 : Sprite n'a plus rien à faire dans le Système n'a aucune envie de finir sa vie à l'état de légume, elle décide donc de se débrancher brutalement. Elle effectue un test d'Âme à -1 (à cause de sa récente blessure) et réussit de peu. Elle est Secouée, mais hors de portée des glaces.

On considère que les systèmes de sécurité sont désactivés suffisamment longtemps pour permettre aux runners de finir leur boulot. Seul un spider pourrait les réactiver (il devrait hacker ses propres noeuds). Un reboot total aurait le même effet, mais laisserait le site sans défense pendant quelques tours... (à la discrétion du MJ).



Pour une Matrice alternative



Pour une gestion plus simple de la Matrice et de ce qu'elle permet, voici une traduction (par mes soins, soyez indulgents) d'une partie du (très bon) supplément gratuit Cyberpunk Rules.

Ces diverses règles permettent une gestion plus simple, mais forcément moins fine d'une intrusion matricielle. Libre à chaque MJ de choisir quelle méthode lui convient le mieux ainsi qu'à ses joueurs.

De petites différences avec les règles précédemment introduites sont à noter, il faut donc choisir avant le début de la campagne quel système de règles sera adopté.

Indice système

Les systèmes informatiques sont caractérisés par leur Compétence Glace (ou ICE), allant de d4 à d12. De plus un système peut-être Rouge ou Vert - les systèmes rouges bénéficient d'un dé Joker, contrairement aux verts.

Par exemple, le système informatique contrôlant un distributeur automatique pourrait avoir un indice Vert-4 - il lancerait un d4 pour se défendre contre les tentatives de Hacking. Un système contôlant les alarmes et les caméras d'un centre de recherche corporatiste pourrait être Rouge-8 - il lancerait un d8 et un d6 et garderait le meilleur résultat pour résister à une tentative de Hacking.

Tentatives de Hacking

Plutôt que d'utiliser des diagrames complexes pour représenter un réseau matriciel qu'un seul personnage doit maîtriser pendant que ses compagnons se contentent de regarder, les règles Pulp Cyberpunk utilisent un système dérivé des règles de Combats de Masse de *Savage Worlds* (présentes dans le livre de base) pour simuler la réussite d'une tentative de Hacking par un personnage.

Donnez au système un nombre de marqueurs égal à sa Compétence Glace (soit 4, 6, 8, 10 ou 12).

Donnez au joueur contrôlant le personnage tentant de hacker le système (qui sera par la suite désigné par "le hacker") un nombre de marqueurs égal à l'indice de son commlink (4, 6, 8, 10 ou 12). Il est possible pour un Hacker de *bypasser* son commlink (ce qui est équivalent au mode Hot Sim); dans ce cas il obtient un bonus de +1 à tous ses tests de Hacking. En contrepartie il ne reçoit qu'un nombre de marqueurs égal à la moitié de son Âme.

Chaque round, le système lance son dé de Glace (et un dé Joker s'il s'agit d'un système Rouge) contre une valeur cible de 4. Chaque succès et relance retire un marqueur au Hacker, les défenses du système désactivant ou corrompant les programmes qu'il utilise.

Chaque round, le hacker lance son dé de Hacking contre une valeur cible de 4. Chaque succès et relance retire un marqueur du système attaqué, le hacker désactivant et neutralisant les programmes de sécurité.

Si le hacker obtient un 1 sur un dé de son test de Hacking, le système matriciel est averti de sa présence et une alerte est lancée. Durant les 6 prochaines heures le système reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de dés. D'autres conséquences hors Matrice peuvent également se produire, comme par exemple le doublement des patrouilles de garde sur un site particulier.

Si le système obtient un 1 sur un dé de son test de Glace, le hacker a découvert une "*back door*", laissée là par les programmeurs. Cela lui procure un bonus de +2 à tous ses jets *pour cette tentative* d'intrusion uniquement. Ce bonus est perdu si le hacker se déconnecte du système.

Si le système est à court de marqueurs, le hacker en prend le contrôle. Il peut le manipuler à sa guise, chaque action nécessitant un simple succès sur un test de Hacking. Les exemples de ce que peut accomplir un hacker incluent désactiver les alarmes, éteindre une caméra ou découvrir le domicile d'une cible d'extraction...

Si le hacker est à court de marqueurs, le système fait planter son commlink. Le hacker est immédiatement éjecté du système et subit des dégâts (voir plus bas).

Spider soutenant un système

Il peut arriver qu'un spider soit présent dans le système au moment où le hacker tente d'en prendre le contrôle.

Dans ce cas le spider effectue un test coopératif de Hacking, ajoutant +1 par succès et relance au jet de Glace du système.

Si le hacker réussit à prendre le contrôle du système, il peut déconnecter le spider au moyen d'un test opposé de Hacking victorieux.

Dégâts provenant d'un système

Lorsqu'un hacker est mis en échec par un système, il est violemment éjecté de la Matrice par un contrecoup potentiellement fatal. Ce contrecoup inflige des dégâts égaux à un test de Glace du système plus le nombre de marqueurs dont celui-ci dispose encore; un système Rouge peut obtenir des As sur ce test.

Les dégâts sont appliqués conformément aux règles de Savage Worlds, à l'exception du fait qu'on utilise l'Âme du hacker plutôt que sa Résistance (par exemple un Attribut Âme à d10 est considéré comme une "Résistance" de 10 face à un contrecoup). Le joueur peut utiliser un Jeton pour bénéficier d'un jet d'Encaissement en utilisant sa Vigueur comme d'habitude. Certains commlinks bénéficient de programmes spéciaux agissant comme une Armure pour l'Âme du personnage.

Si le personnage tentait de hacker un système Rouge, les dégâts obtenus sont convertis en blessures; si le système était Vert ils sont convertis en Fatigue. Les blessures causées par le hacking ne donnent jamais lieu à un jet sur la table des Blessures, mais peut entraîner la mort du personnage.

La fatigue accumulée dans ces conditions peut être regagnée à raison d'un point par heure de repos.

Se déconnecter d'un système

Un hacker peut se déconnecter du système à tout moment (avant ou après en avoir pris le contrôle) au prix d'une action ne nécessitant aucun jet. Toutefois s'il désire à nouveau manipuler le système plus tard, il devra reprendre la procédure complète depuis le début.

Hacker VS. Hacker

Si deux hackers se font face dans la Matrice, ils peuvent tenter de se "hacker" mutuellement.

Donnez à chaque hacker un nombre de marqueurs égal à l'indice de leur commlink respectif ou à la moitié de leur Attribut Âme s'il sont en Hot Sim.

La tentative de hacking se déroule de la même manière qu'expliqué ci-dessus.

Si l'un des deux hackers obtient un 1 sur son test de Hacking, il a commis une faute qui donne à son adversaire un bonus de +2 à ses tests de Hacking pour le reste de la rencontre.

Si l'un des deux hacker tombe à court de marqueurs, son commlink plante et il subit des dégâts égaux à un test de Hacking de son adversaire, plus le nombre de marqueur restant à celui-ci. Ces dommages sont appliqués comme expliqué ci-dessus. Si l'adversaire était un Joker, traitez les dégâts comme venant d'un système Rouge. S'il s'agissait d'un Extra, traitez les comme provenant d'un système Vert.

Exemple de Hacking

Fast Joe est un hacker avec une Âme à d6 et une Compétence Hacking à d8. Il dispose d'un commlink flambant neuf Beta-8 de chez Horizon. Joe tente de hacker un système Vert-8. Joe et le système reçoivent chacun 8 marqueurs, et l'intrusion démarre. Pour plus de simplicité considérons que le commlink de Joe ne réussit jamais à lui fournir un bonus de coopération.

— Round 1 : Le système lance un d8 et obtient 3; Joe lance sa Compétence Hacking et son dé Joker et obtient 7. Le système perd un marqueur. Système 7 - Joe 8.

— Round 2 : Le système obtient un As et termine avec 11. Joe n'obtient qu'un 4. Le système perd 1 marqueur tandis que Joe en perd 2. Système 6 - Joe 6.

— Round 3 : Le système obtient 1; Joe est chanceux: il obtient un 13. Le système perd 2 marqueurs et Joe découvre une backdoor lui procurant un bonus de +2 pour toute la durée de l'intrusion. Système 3 - Joe 6.

— Round 4 : Le système obtient 5 et Joe un tout-puissant 19! Le système perd ses 3 derniers marqueurs tandis que Joe en perd 1. Système 0 - Joe 5.
Round 5 : Le système est grand ouvert pour Joe; il réussit un test de Hacking et désactive l'alarme de sorte que ses compagnons et lui peuvent entrer sans être détectés.
Lors d'une autre mission la situation aurait pu être totalement différente; lors des 3 premiers rounds tout se déroule de la même manière que ci-dessus.

— Round 5 : Le système obtient 3 As d'affilée et obtient un incroyable 29, tandis que Joe, malgré son bonus de +2 n'arrive qu'à 5. Le système perd un unique marqueur, tandis que Joe en perd 6! Système 3 - Joe 0.

Joe est éjecté du système et subit un contrecoup pouvant donner lieu à des dégâts. Le jet dégâts est égal à d8 (le système est Vert-8) plus 3 (e nombre de marqueurs restant au système). Le système obtient 7 au dé plus 3, soit un total de 10.
Les dégâts de 10 sont supérieurs de 4 à l'Âme de Joe (qui est à d6), il encaisse donc une blessure; comme le système est Vert, il ne sagit que d'un niveau de Fatigue. S'il s'était agi d'un système Rouge, le pauvre Joe aurait subi une blessure normale.

Exemple de "combat" entre 2 hackers

Fast Joe (Joker, Âme d6, Hacking d8 avec un commlink Beta-6 Novatech) tombe sur Wage Slave (Extra, Âme d6, Hacking d6 avec un commlink Beta-6 Renraku). Les deux hackers reçoivent chacun 6 marqueurs.

— Round 1 : Joe lance le d6 de son commlink et obtient un 3 - pas de bonus cette fois-ci mais il fait 5 sur son dé de Hacking et 2 sur son dé Joker. Slave obtient 8 pour son commlink, ce qui lui donne un bonus de +2 à son test de Hacking, pour lequel il obtient un As qui aboutit à un résultat final de 9. Slave perd 1 marqueur, Joe en perd 2. Slave 5 - Joe 4.

— Round 2 : Le commlink de Joe fait 5, soit un bonus de +1; son meilleur résultat lui donne un 8. Le commlink de Slave ne lui fournit aucune assistance mais le hacker obtent encore un As à son jet, pour un total de 13! Slave perd 2 marqueurs, Joe en perd 3. Slave 3 - Joe 1.

— Round 3 : Joe échoue lamentablement, aucun bonus de son commlink et il ne réussit qu'à obtenir un 3 sur son meilleur jet. Slave obtient un bonus d'assistance de +1 et son jet de Hacking lui donne un total de 4. Slave ne perd aucun marqueur, Joe en perd 1. Slave 3 - Joe 0.

Le commlink de Joe plante et le contrecoup fait qu'il peut se prendre des dommages. Le jet de dégâts est d6 (la Compétence Hacking de Wage Slave) plus 3 (le nombre de marqueurs restant à Wage Slave). Le jet fait 4 plus 3, soit un total de 7.
Les 7 points de dégâts ne dépassent pas de 4 la valeur d'Âme de Joe qui est à 6 (d6), donc Joe n'est que Secoué.