



TEST DE SIN

Le livre de base de la sixième édition donne quelques indications sur les tests de SIN sans vraiment pousser très loin les explications (p. 247-250 et 281, SR6). Pour faciliter la vie des MJ, mais pas celle des personnages, et afin de bien comprendre comment tester les SIN, voici une petite adaptation des règles de la cinquième édition remises à jour pour la sixième.

Lors d'un test de SIN par un commerçant, un agent de sécurité ou autre, le MJ fait un test avec (indice de contrôle x 2) dés. Le seuil de ce test sera, soit l'indice du SIN contrôlé, soit l'indice de la Licence s'il s'agit d'un achat d'objet sous licence. Le résultat de ce test détermine si l'objet de l'identification passe, est suspect ou se fait griller.

TEST

Test de SIN : indice de contrôle x 2

RÉSULTAT

Seuil : indice du SIN ou de la licence

- Si le nombre de succès est inférieur au seuil, le SIN passe
- Si le nombre de succès est égal, le test passe mais le personnage ajoute +1 à son test de pression de fin.
- Si le seuil est dépassé de 1, le SIN perd 1 point

d'indice car il est noté suspicieux et le personnage ajoute +1 à son test de pression (p. 240, SR6).

- Si le seuil est dépassé de 2 ou plus, le SIN est grillé, les forces de l'ordre sont automatiquement prévenues et le personnage ajoute +2 à son test de pression.

INDICE DE CONTRÔLE

Pour définir l'indice de contrôle, voici un petit tableau explicatif.

- 1 (2D) : vérifier si la personne a un SIN : achat d'objet libre courant, d'une chambre de motel, etc. C'est le niveau de base des commerces et services courants. Généralement la personne se contente de regarder s'il y a un SIN sans vraiment le lire. Ce test est de l'ordre de la seconde.
- 2 (4D) : vérification rapide : achat d'objet libre rare ou d'objet courant avec licence, hôtel classique ou bâtiment corpo légèrement sécurisé. C'est le test pour les quartiers un peu plus huppés ou quand une vérification un peu plus poussée est demandée. Cette fois, la personne va prendre le temps de lire le SIN rapidement. Ce test prend plusieurs secondes.
- 3 (6D) : vérification des informations : contrôle policier courant, achat d'objet rare avec licence, hôtel de luxe ou bâtiment corpo sécurisé. Ce test correspond aux vérifications poussées, sans

doute la plus poussée qu'un citoyen lambda peut connaître. La personne va lire attentivement le SIN, il y a donc un risque qu'un SIN farfelu ou incomplet se fasse rapidement griller. Ce test est de l'ordre de la minute.

- 4 (8D) : contrôle biométrique : zone corpo fortement sécurisée, contrôle d'IHR, garde à vue classique. Ici en plus de vérifier le SIN, on procède à une vérification biométrique de base comme les empreintes ou la rétine, c'est donc un peu plus long mais aussi bien plus efficace ! Ce test prend plusieurs minutes.
- 5 (10D) : contrôle d'antécédents : achat d'un logement de style de vie élevé ou plus, demander une autorisation pour un lieu particulier et hautement sécurisé, mariage, garde à vue de haute sécurité,

etc. On est dans le contrôle parmi les plus poussés, car en plus de quelques vérifications biométriques, on contrôle les antécédents du SIN à la recherche d'incohérence. C'est un test très exceptionnel et long à mettre en œuvre. Ce test prend généralement plus d'une heure.

- 6 (12D) : contrôle génétique : occasion vraiment exceptionnelle (pour un PDG, emprisonnement, etc). C'est sans doute un contrôle que presque personne ne connaît, car en plus de la biométrie, des antécédents, un test génétique est effectué pour vérifier la concordance entre le sujet et son SIN, autant dire que cela prend bien plus d'une journée mais qu'il est presque impossible à berner. Heureusement, il est assez fastidieux pour n'arriver presque jamais.