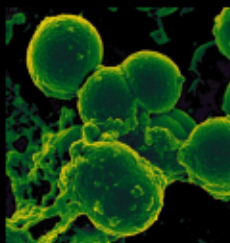


Soirées enquêtes

UNDERGROUND EXPLORATION



Corinne et Thibaut HENIN

Underground Exploration

Des mêmes auteurs

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

- **Meurtre à Manchester**, Décembre 2012
- **Explosion chez Breizh Technology**, Décembre 2013
- **Underground Exploration**, Décembre 2014
- **Negociations**, Décembre 2015
- **Année folle**, Décembre 2016
- **Aux trois héros**, Décembre 2018

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

Underground Exploration

Une soirée enquête pour 12 joueurs

Septembre 2019

© 2014, Corinne et Thibaut HENIN, *Creative Commons* by-nc-sa¹.

Édition : *les arsouyes*²

Impression : *Lulu*³

ISBN : 978-2-9566985-5-5

Dépôt légal : Septembre 2019

Les illustrations de couvertures ont été élaborées par Corinne et Thibaut HENIN à partir d'images disponibles sous licence *Creative Commons 2.0*⁴ :

- **Schaltwarte** de Thomas Nencsek
<https://www.flickr.com/photos/kwarz/8308114449>
- **Neutrophil and MRSA Bacteria** de NIAID
<https://www.flickr.com/photos/niaid/5926644293>
- **Secret Nuclear Bunker Tunnel 1** de Barney Moss
<https://www.flickr.com/photos/barneymoss/8758894501>
- **Altar of Technology** de Thomas Nencsek
<https://www.flickr.com/photos/kwarz/8154892547>
- **Symbole international du danger biologique**
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Biohazard_symbol.svg

1. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>

2. <https://www.arsouyes.org>

3. <https://www.lulu.com/>, Siège social à Raleigh, N.C., USA

4. <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

SOMMAIRE

Sommaire

Sommaire	vii
Première partie Avant de commencer	1
1 Introduction	3
2 Comment jouer	5
3 Univers du jeu	11
4 Comment organiser une soirée enquête	17
5 Trame de l'histoire	23
Deuxième partie Les personnages	35
6 Beethoven	37
7 Bob L'éponge	41
8 Bubule35	45
9 Core	49
10 Ida	53
	vii

UNDERGROUND EXPLORATION

11 Impact	57
12 Inetd	61
13 Kaa	65
14 Morador	69
15 Moustique	73
16 Pixne	77
17 Underscore	81
Troisième partie Les indices	85
A Enveloppes	87
B Pouvoirs	97
C Quêtes	109

Première partie

Avant de commencer

Chapitre 1

Introduction

Ce document est le scénario complet de « *Underground Exploration* ». Il vous permettra d'organiser cette soirée enquête pour 12 joueurs.

1.1 Synopsis

Nous sommes le 31 décembre 2014 et deux groupes qui ne se connaissent pas ont choisi d'explorer la même base militaire abandonnée pour leur réveillon. Ils sont tous passionnés de nouvelles technologies et de sécurité informatique et pour eux, l'exploration urbaine est un loisir comme d'autres font du jeu de rôle.

Derrière une porte blindée, ils ont découvert un vaste complexe. Tout se passait bien jusqu'à ce que l'alarme se mette en marche et mette la base en quarantaine pour contrer une fuite bactériologique. Un instant plus tard, un cri, et tout le monde se retrouve autour d'un cadavre encore chaud couvert de pustules ...

Dans une salle à l'écart du cadavre, ils vont tenter de comprendre ce qu'il s'est passé et comment s'en sortir, vivants de préférence.

1.2 Organisation du scénario

Ce scénario a été conçu pour être utilisé tel quel, sans connaissances à priori. Que ce soit sur les soirées enquête en général ou l'univers des explo-

UNDERGROUND EXPLORATION

rations urbaines, ou encore de l'underground de la sécurité informatique. Vous devez juste savoir lire, compter et utiliser une photocopieuse ...

Ce scénario est réparti en trois parties. La première vous explique le scénario et son organisation. La deuxième contient les feuilles de personnage et la troisième, les indices pour résoudre les intrigues.

Chapitre 2

Comment jouer

2.1 Qu'est-ce qu'une soirée enquête ?

Vos amis vous ont raconté des souvenirs mémorables, votre libraire ou votre vendeur de jeux préféré vous a vivement conseillé de vous y essayer mais au fond, vous ne savez pas vraiment de quoi il retourne ... Cette section est faite pour vous.

« Une soirée enquête est un jeu dans lequel les joueurs interprètent un personnage et tentent de résoudre une enquête le temps de la partie. »

Il existe de nombreuses variantes autour de ce principe : avec ou sans meurtre, avec ou sans objectifs pour les personnages, ... Chaque scénario propose son propre système de jeu avec ses règles particulières plus ou moins compliquées, mais dans l'ensemble, les soirées enquêtes se résument toujours à *jouer un rôle le temps de la partie* et surtout à passer un bon moment.

Aux côté des joueurs, se trouve l'organisateur. Il a lu le scénario, sait donc tout sur les personnages et le fin mot de l'histoire. Son rôle est de distribuer les rôles aux joueurs et de garantir que tout se passe bien. Il sert d'arbitre (rarement) et d'oreille attentive (souvent). Il peut y en avoir plusieurs mais par la suite, nous parlerons d'eux au singulier.

2.2 Avant la partie, la feuille de personnage

Avant la partie, l'organisateur va vous envoyer votre fiche de personnage. Cette fiche contient tout ce que vous devez savoir du personnage que vous allez interpréter pendant la soirée : une partie de sa vie, les raisons de sa présence, ce qu'il sait déjà des autres personnages et tout un tas de détails importants.

Lisez-là mais n'en parlez à personne mis à part à l'organisateur, vous ne savez pas ce que les autres joueurs savent de vous, évitez de leur en dévoiler trop avant même de commencer.

Si vous voulez poser des questions, ne les posez qu'à l'organisateur. *Certaines connaissances naissent de la question*¹. Si l'organisateur ne vous répond pas, ou vous répond qu'il ne peut rien dire, c'est normal, il a ses raisons ; parfois certains éléments doivent rester secrets, vous pourrez les découvrir pendant la partie.

Avant la partie, n'hésitez pas à préparer un costume. Il ne doit pas forcément être très élaboré mais choisir un vêtement plutôt qu'un autre, quelques accessoires, participent à l'ambiance du jeu, ce qui vous aidera à rester dans le rôle pendant la partie.

2.3 Pendant la partie, vivez votre personnage

Pendant la partie, vous allez incarner un personnage, jouer son rôle. Comme au théâtre mais le public et les gradins en moins. Vous allez donc essayer de comprendre ce qu'il se passe et tout faire pour remplir vos objectifs.

Pour jouer, aller simplement discuter avec les autres. Échangez des informations avec eux, interagissez, demandez-leur des services, utilisez vos pouvoirs, ... bref agissez comme si vous étiez vraiment ce personnage que les autres croient que vous êtes.

La découverte de l'histoire se fera petit à petit. En découvrant des indices, en échangeant des informations, vous vous ferez votre propre idée de la situation. Idée qui changera au fur et à mesure que d'autres informations viendront compléter le puzzle.

1. par exemple : « *est-ce que le meurtrier sait qu'il est meurtrier* », les autres joueurs savent immédiatement que vous ne l'êtes pas.

2. COMMENT JOUER

Les objectifs qui vous sont fixés sont là pour vous donner une direction. C'est le moteur de votre personnage, ce qu'il veut accomplir, et donc ce que vous voulez accomplir aussi. Il est possible que ces objectifs deviennent impossibles². Dans ce cas, rien n'est perdu : demandez-vous ce que ferait votre personnage et agissez de la sorte. Après tout, votre objectif principal c'est de vivre dans la peau de votre personnage et vous amuser.

En cas de problème, gardez à l'esprit que vous n'êtes pas seul. Les autres personnages, les autres joueurs et même l'organisateur peuvent vous aider. Pour l'organisateur, il est d'ailleurs là pour ça. En cas de problème, ne restez jamais tout seul, vous perdriez votre temps.

2.4 Règles du jeu

Dans une soirée enquête, il y a peu de règles. Les règles sont surtout là pour garantir l'ambiance ou permettre d'effectuer des actions qui ne sont pas possibles autrement.

2.4.1 Règles de base

En jeu, hors-jeu Lorsque vous incarnez votre personnage, on dit que vous êtes *en jeu*. Au contraire, lorsque vous êtes vous-même, on dit que vous êtes *hors-jeu* (lorsque vous posez des questions à l'organisateur par exemple).

Fair-play Il vous est demandé de jouer honnêtement. Si vous tombez sur la feuille d'un autre personnage, ne la lisez pas. Si vous entendez une conversation hors-jeu, ne l'écoutez pas. Ça gâcherait tout le plaisir de jouer.

Pas de violence Même si vos personnages sont en conflit, n'en venez pas aux mains (un accident est si vite arrivé). Le feriez-vous dans la réalité ? Dans ce domaine, privilégiez la diplomatie ou les pouvoirs spéciaux de votre personnage.

Ne vous isolez pas Même si vous ne voulez pas dévoiler vos secrets à n'importe qui, laissez les autres joueurs vous interrompre dans vos conversations. Imaginez ce que vous penseriez si, lors d'une soirée, un couple s'enfermait dans une chambre et refusait qu'on les dérange.

2. parfois, c'est même voulu.

2.4.2 Points d'action

Points d'action En début de partie, l'organisateur va vous donner 10 *points d'actions*. Il s'agit de points que vous pourrez utiliser pour accomplir des actions spéciales. Vous pouvez les dépenser de deux manières :

- Pour obtenir un indice. Chaque pouvoir donne accès à une liste d'indices. Chaque point dépensé permet d'obtenir, en exclusivité, l'indice suivant.
- Pour résoudre des problèmes : les points peuvent être dépensés sur le tableau des quêtes. Chaque case correspond à un problème qui sera résolu si un point y est dépensé.

Recherche d'informations : Le personnage utilise la connexion internet de la base pour faire des recherches sur les autres personnages ou événements intéressants. Permet d'obtenir des indices.

Trashing : Le personnage fouille la base à la recherche d'éléments intéressants (documents, mots de passe, trousse de soins, ...). Permet d'obtenir des informations.

Médecine : Le personnage utilise ses compétences de médecine. Permet soit d'obtenir des indices (autopsie du corps, à vos risques et périls), soit de diagnostiquer l'état de santé des autres personnages (partie quête).

Informatique : Le personnage utilise ses compétences d'informaticien sur les équipements de la base. Permet d'obtenir des informations ou de réparer des équipements.

Hacking : Le personnage utilise ses compétences de pirate sur les équipements de la base. Permet d'obtenir des informations sur les autres personnages (partie indices) ou de contourner les protections de la base (partie quête).

2.5 Après la partie

Lorsqu'il jugera que c'est l'heure, l'organisateur vous notifiera la fin de la partie. Après un éventuel petit questionnaire, il vous annoncera ce que vos personnages sont devenus à la suite de leurs actions. Si les fiches de personnages sont le prélude de l'aventure, cette étape est l'épilogue.

Il est ensuite d'usage de laisser tout le monde discuter de la partie, de son personnage, de ses intrigues et autres à bâtons rompus, la partie est

2. COMMENT JOUER

finie, vous pouvez maintenant tout vous dire et raconter comment vous avez vécu cette aventure et voir comment les autres l'ont ressentie.

UNDERGROUND EXPLORATION

Chapitre 3

Univers du jeu

Cette soirée se déroule dans ce qu'on appelle *l'underground informatique*. Comme tout domaine technique, il a sa propre culture et son propre vocabulaire. C'est à travers ce dernier que nous allons vous le faire découvrir.

3.1 L'informatique grand public

Où l'on résume brièvement ce que tout le monde sait déjà (ou presque).

Ordinateur : C'est une machine à calculer mais tout y est plus gros. La machine prend plus de place, mais aussi son écran et son clavier. Ses calculs sont beaucoup plus complexes mais aussi beaucoup plus rapides.

Programme : C'est une suite d'instructions qui commandent à l'ordinateur ce qu'il doit faire et calculer. Lorsqu'un ordinateur exécute un programme, on dit que le programme fonctionne et lorsqu'un ordinateur est en marche, ils sont nombreux à fonctionner en même temps : gérer la souris, le clavier, l'affichage, traitement de texte, jeu vidéo ...

Système d'exploitation : C'est le programme principal, chef d'orchestre et arbitre qui empêche les autres petits programmes de se disputer et de parler en même temps ... *Un programme pour les gouverner tous.*

Réseaux informatique : Il s'agit de brancher des ordinateurs les uns aux autres pour qu'ils s'échangent des données entre eux : fichiers textes, sons, vidéos, courriers électroniques (emails) ... et même des informations

UNDERGROUND EXPLORATION

sur le réseau lui-même pour que les ordinateurs s'organisent tout seuls.

Internet : C'est le *super réseau* qui englobe tous les réseaux connectés entre eux. Grâce à lui, les ordinateurs peuvent communiquer entre eux à l'échelle planétaire (les données empruntent alors plusieurs réseaux sur le trajet).

Web : est un système de communication utilisant les ordinateurs et Internet. Certains ordinateurs mettent à disposition des *pages webs*. Celles-ci sont accessibles depuis un autre ordinateur via internet et lisibles grâce à des programmes, les navigateurs (browser en anglais et butineur en québécois).

Geek : (prononcer /gik/) asocial qui préfère la compagnie d'ordinateurs et de créatures imaginaires plutôt que d'humains dans la vie réelle. Se décline en plusieurs saveurs en fonction des passions qui les animent : Informatique, bande dessinées, ...

3.2 Les coulisses de l'informatique

Où l'on voit l'informatique par les yeux des professionnels (ou presque).

Serveur : Il s'agit d'un ordinateur plus gros que les autres, fonctionnant en permanence et destiné à répondre aux requêtes d'autres ordinateurs. Les serveurs webs mettent à disposition des pages webs, les serveurs mails gèrent la messagerie électronique, ...

Administrateur : C'est la personne qui s'occupe de l'informatique d'une entreprise. On sépare généralement ses activités en deux groupes : système (les machines) et réseau (le réseau).

Développeur : C'est la personne qui écrit les programmes informatiques (on dit qu'il les développe). Il les écrit dans un *langage de programmation*, qu'il a dû apprendre. Un programme va ensuite le *compiler* en *assembleur*, autre langage que les développeurs connaissent rarement et enfin traduit en *langage machine*, langage que seul la machine comprend, et quelques illuminés parce qu'il en faut toujours.

Ingénieur Informaticien : Terme générique qui englobe un peu toute personne ayant fait des études d'informatique et qui travaille dans le domaine. Administrateurs, développeurs mais aussi d'autres métiers qu'il serait trop long de lister. Techniquement, seuls certains diplômés confèrent le titre d'ingénieur mais on ne va pas chipoter pour si peu.

3. UNIVERS DU JEU

Binaire : Système numérique manquant d'imagination n'ayant produit que deux chiffres (0 et 1, deux s'écrivant 10). Il est utilisé par les machines dans leurs calculs électroniques (ce qui expliquerait pourquoi elles manquent d'imagination aussi). Par extension, désigne aussi un programme écrit en langage machine (« un binaire » par opposition à un « source »).

Sécurité Informatique : C'est un thème de l'informatique qui cherche à vérifier ou à garantir que n'importe qui ne puisse pas faire n'importe quoi avec n'importe quelle machine ou n'importe quel fichier. Comme toute science expérimentale, ça marche rarement.

3.3 La sécurité informatique

Où l'on va parler des vrais génies qui ont tout compris (ou presque).

Pirate : Personne qui détourne l'utilisation de l'informatique à son profit, dans un sens très large. Un peu comme avec les bateaux, mais en moins risqué pour la santé (sauf en cas d'indigestion à la pizza-bière ...).

Hacker : Bidouilleur qui aime bien démonter les systèmes pour voir comment ils fonctionnent et en construire de nouveaux. En informatique, il est nimbé d'une aura de supériorité intellectuelle car le *hacker* a des connaissances très étendues et comprend comment les choses fonctionnent. Contrairement à la majorité des informaticiens qui n'ont qu'une vue limitée de leur domaine et ne savent pas toujours pourquoi ça marche.

White Hats : (chapeaux blancs) Ils se définissent eux-mêmes comme *les gentils*. Ils mettent leurs compétences au service du bien pour protéger les ordinateurs des attaques des *black hats* qu'ils considèrent comme *les méchants*.

Black Hats : (chapeaux noirs) Ils se définissent eux-mêmes comme *les bons*. Ils mettent leurs compétences au service de la communauté et luttent contre l'industrie de la sécurité et les *white hats* qu'ils considèrent comme *les mauvais*, vendus à la solde du capitalisme.

La scène : par analogie au théâtre, la scène regroupe les *hackers* qui font parler d'eux. Elle existe en deux versions, white hats *versus* black hats. La frontière est floue et certains événements plutôt white hat empruntent l'image black hat (comme cette conférence internationale du même nom).

Leetspeak : est un système d'écriture où certaines lettres sont remplacées par d'autres caractères en fonction de leur ressemblance (le e en 3,

UNDERGROUND EXPLORATION

le l en 1, le t en 7). Dans cette culture, le monde se divise en 10 : d'un côté les 313375 ou plus simplement 1337 (les bons, qui comptent en binaire) et de l'autre, les n00b (dérivé de newbie signifiant nouveau et qui n'ont pas compris pourquoi 10).

Au royaume des aveugles, les borgnes sont rois, ce langage est en réalité utilisé par des moyens qui se prétendent bons alors qu'ils sont plutôt mauvais ...

3.3.1 Les trucs légaux

Où on va parler de ce qu'on a le droit de faire (ou presque).

Vulnérabilité : (ou faille) C'est un élément d'un système informatique qui permet, pour qui sait comment, de contourner son utilisation à son profit.

Preuve de concept : C'est un programme, ou plutôt un dispositif expérimental, qui démontre que la faille est utilisable, mais sous certaines conditions parfois difficiles à obtenir sans une bonne dose de *poudre verte*.

Exploit : C'est un programme qui permet d'utiliser la faille. Contrairement à la preuve de concept qui nécessite des incantations magiques et des conditions météorologiques favorables, l'exploit marche à coup sûr (d'où son nom car c'en est un).

2600 : (ou meetings 2600) sont des rendez-vous informels (tous les premiers vendredis du mois dans les grandes villes du monde) où se retrouvent des férus de nouvelles technologies pour y discuter et passer un bon moment ensemble. Vient du nom du magazine 2600 qui vient lui-même de la fréquence (2600 Hz) qui permettait de contourner les systèmes téléphoniques américains.

e-zine : est un magazine électronique diffusé via internet. Ils étaient historiquement sous la forme de fichiers textes compressés accessibles en téléchargement mais ont pu évoluer vers des formats plus riches (page web, fichiers pdf, ...). Leur légalité dépend de leur contenu mais tout est relatif.

3.3.2 Les trucs illégaux

Où on va parler de ce qu'on ne peut pas faire (ou presque).

Hacking : Activité qui consiste à détourner l'usage de quelque chose. En informatique, il prend une connotation négative et s'assimile au piratage. Le *Hacking* se décline en sous-activités plus précises.

3. UNIVERS DU JEU

Cracking : Activité qui consiste à *casser* les protections des logiciels pour les utiliser sans payer la licence. Tâche nécessitant de très bonnes connaissances en assembleur, en langage machine et de beaucoup de temps.

Virus : Programme autonome qui s'introduit frauduleusement dans les ordinateurs pour y accomplir ses méfaits (réplication, rebond, vol de donnée, ...). Il existe toute une taxonomie de ces petites bêtes virtuelles sur laquelle se disputent les puristes.

Carding : Activité qui consiste à exploiter le système de cartes bancaires. Par exemple, la « *yes card* » qui répond toujours oui lorsqu'on entre un code pin et permet donc de faire certains achats sans payer (puisque le système de paiement ne demande pas toujours son avis à la banque).

Phreaking : Activité qui consiste à exploiter le réseau téléphonique. Par exemple, la *beige box* permet d'utiliser la ligne d'un voisin (ou de l'espionner), ou la *blue box* qui permettait de téléphoner gratuitement à travers les États Unis.

War driving : Activité qui consiste à utiliser les réseaux wifi du voisinage pour accéder à internet sans payer. Se faisait historiquement depuis une voiture qui parcourait les villes à la recherche des rares points d'accès. Ils se sont multipliés à tel point qu'on peut maintenant le faire depuis le fauteuil de son salon.

Trashing : Activité qui consiste à fouiller les poubelles à la recherche d'informations ; mots de passe, numéros de comptes, identités, ... Préférer les poubelles d'entreprises de services plutôt que le secteur de l'agro-alimentaire ou la santé.

Social Engineering : ingénierie sociale pour les informaticiens, programmation neuro-linguistique pour les scientifiques et abus de confiance pour la justice. Cette activité consiste à exploiter la partie la plus vulnérable du système ; les êtres humains. Pourquoi déployer des trésors d'ingéniosité informatique alors qu'avec un peu de charisme et beaucoup de culot on arrive à tout.

Exploration urbaine : Activité qui consiste à se promener (explorer) des friches et ruines industrielles. Plutôt que la campagne ou la nature au sens large, c'est ici les grandes villes et les activités humaines qui sont le sujet.

Team : (équipe en français) est un groupe qui se réunit pour échanger des idées, concepts, outils, ... s'apporter de l'aide mutuelle, bref, vivre l'aventure à plusieurs. La loi peut assimiler les teams à des associations de malfaiteurs (elle ne rigole pas avec ces choses-là).

UNDERGROUND EXPLORATION

Chapitre 4

Comment organiser une soirée enquête

Si vous n’avez jamais organisé de soirée enquête et ne savez pas comment vous y prendre, cette section est faite pour vous.

L’organisation d’une soirée enquête n’est pas difficile mais nécessite un peu d’organisation. Vous allez être le garant de la soirée et vos joueurs comptent sur vous. C’est une tâche stressante au début mais très gratifiante en fin de compte.

4.1 Avant la partie

Si vous n’avez pas encore réuni vos joueurs, il est temps de trouver les personnes qui aimeraient participer.

Une fois vos joueurs sélectionnés, vous devez attribuer les rôles. Pour ça, lisez attentivement les fiches de personnages et si besoin, envoyez un questionnaire à vos joueurs pour déterminer quel rôle leur plairait le plus. Ne négligez pas cette étape car si un joueur ne se plait pas dans son rôle, il peut nuire à l’ensemble de la partie.

Dès que la distribution est réalisée, vous pouvez leur envoyer leur fiche de personnages en complétant la section « *Qui joue qui ?* »¹ ainsi que les

1. C’est d’autant plus important pour ce scénario car les personnages se connaissent sous des identités différentes – l’état civil pour certains, un pseudonyme pour d’autres

UNDERGROUND EXPLORATION

chapitres *Comment jouer* et *Univers du jeu*. N'hésitez pas à utiliser une photocopieuse.

Choisissez une date et un lieu qui permettent à tout le monde de venir. Si un seul joueur manque à l'appel, la partie ne peut pas avoir lieu. Ce scénario est prévu pour durer 4 heures, prévoyez donc une durée conséquente. Prévoyez 15 à 30 minutes avant le début en fonction de la ponctualité de vos joueurs et 1 à 2 heures après la partie pour le débriefing et les échanges entre les joueurs.

Pour le lieu, ce scénario n'est pas exigeant en terme de décors, une à trois pièces pour l'aire de jeu (autour de $40m^2$ au total) plus une pièce *hors-jeu*.

Cette pièce vous permettra de réaliser les actions spéciales des joueurs et répondre à leurs questions. Un T3 ou un T4 peut donc très bien faire l'affaire.

Avant que la partie ne débute, des joueurs pourront avoir des questions. Si la réponse dévoile une partie de l'intrigue, n'y répondez pas (dites au joueur que vous ne pouvez pas répondre à cette question) ; le joueur pourra découvrir la réponse en jouant. Si la réponse ne figure pas dans ces pages, c'est que l'information n'est pas importante, vous pouvez alors soit prévenir le joueur que la question n'a pas de sens, soit improviser.

Si votre partie se déroule en soirée, prévoyez un repas léger, un buffet fait très bien l'affaire car il ne prend pas de place et permet à chacun de se restaurer simplement. Évitez les trop grandes tables qui prennent trop de place et de temps (ou allongez la durée de la partie). Évitez à tout prix l'alcool : ça n'apporte rien et peut ruiner une partie, les joueurs auront besoin de toutes leurs facultés mentales pour comprendre l'histoire.

4.2 Pendant la partie

Juste avant la partie, prenez quelques minutes pour rappeler quelques règles et informations pratiques. Délimitez l'aire de jeu, rappelez le principe des points d'actions, rappelez votre rôle. Donnez dès le début, l'heure de fin de la partie.

Une fois la partie lancée, il vous reste quatre choses à faire : résoudre les actions, répondre aux questions et surveiller l'évolution de la partie.

– et le lien entre ces identité *est* une partie de l'énigme qu'ils voudront garder secret.

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

Donner les enveloppes : Ce scénario utilise des indices à distribuer à intervalles réguliers (les enveloppes). La première doit être distribuée en début de partie et les autres à chaque heure de jeu. Ces informations ont pour but d'aiguiller les joueurs en distillant des informations complémentaires au fur et à mesure de la partie.

Résoudre les actions : Les personnages disposent de points d'actions pour obtenir des indices ou résoudre des problèmes. Lorsqu'un joueur viendra vous voir, décomptez un point d'action. S'il vient chercher un indice, donnez-lui l'indice suivant de la liste, le prochain joueur aura l'indice suivant et ainsi de suite. S'il vient pour résoudre un problème, laissez-le choisir la case du tableau des quêtes (sans lui dire quelle case correspond à quel problème). Une fois le point dépensé, dites-lui le résultat obtenu (un point d'informatique signifie que l'équipement fonctionne de nouveau, un point de hacking signifie que l'équipement est sous contrôle).

Répondre aux questions : Pendant la partie, vos joueurs vont inévitablement se poser des questions. Ils n'ont qu'une partie des informations et tentent de les mettre ensemble. Ils vont donc sûrement venir vous voir pour demander de l'aide pour comprendre la partie.

Gardez-vous de leur donner la solution ou des informations complémentaires. Préférez plutôt les laisser parler et vous raconter ce qu'ils ont compris et posez leur des questions pour qu'ils puissent clarifier leur pensées, si des éléments restent vagues ou inconnus, dites-leur de se renseigner auprès des autres personnages. Vous pouvez aussi leur proposer de dépenser un point d'action pour avoir un indice.

Surveiller l'évolution de la partie Il est important de surveiller où en sont vos joueurs dans leurs quêtes respectives et leurs relations. Des déséquilibres et des pressions vont apparaître, c'est normal et souhaitable car ils permettent la dynamique du jeu : sans ces éléments, rien ne se passerait. Mais si un déséquilibre ou une pression trop forte apparaissent, vous devez intervenir discrètement car ils peuvent nuire à la partie.

N'intervenez jamais de votre propre initiative, les joueurs le verraient, vous perdriez votre crédibilité et certains joueurs pourraient se sentir lésés ou même penser que vous trichez². Par contre, si les joueurs s'en rendent compte, vous perdez toute crédibilité, le scénario aussi et ils ne joueront plus le jeu, ce qui ruinera la partie.

2. Bien sûr, tous les organisateurs trichent à un moment ou un autre, mais c'est pour la bonne cause et tant que c'est invisible, tout le monde fait comme si ça n'existait pas.

UNDERGROUND EXPLORATION

À la place, profitez de leur visite pour distiller plus ou moins d'information. Car c'est l'information qui fait le pouvoir des joueurs. Donnez en un peu plus aux joueurs en difficulté, un peu moins aux joueurs trop puissants.

En dernier recours, voici deux moyens qu'il vous reste, mais ils doivent être utilisés avec parcimonie et prudence car ils peuvent faire plus de dégât que de bien :

1. Demandez à un joueur de venir vous voir hors-jeu et trouvez un prétexte pour lui donner une information.
2. Changez le prix d'un pouvoir pour les joueurs en difficulté ou en surpuissance.

En plus de l'équilibre (ou plutôt, le déséquilibre mouvant) de la partie, surveillez la motivation de vos joueurs. Des joueurs débutants dont les secrets ont été dévoilés et les objectifs anéantis peuvent se renfermer. C'est à vous de les remotiver et de les aider à trouver les solutions à leur problème.

Quoi qu'il arrive, ne dirigez pas vos joueurs. Ils sont maîtres de leur personnage. Même s'ils font des erreurs ou se trompent, c'est leur histoire, vous n'êtes que l'arbitre, pas le marionnettiste.

4.3 Terminer la partie

Au fur et à mesure que l'heure de fin approche, l'effet *compte à rebours* se fait de plus en plus sentir : les joueurs sont de plus en plus pressés pour échanger leurs *dernières informations*. La tension monte et atteint son paroxysme dans les dernières minutes. Cette tension est importante car elle participe à l'ambiance.

Vous pouvez, en milieu de partie, décider d'ajouter ou soustraire du temps de jeu en fonction de l'avancement de la partie. Dans ce cas, prévenez tous vos joueurs et interdisez-vous de retoucher à l'heure de fin par la suite : vous pourriez perdre l'effet compte à rebours, ou même la confiance de vos joueurs.

Pour que la partie soit réussie, il n'est pas nécessaire, ni même souhaitable que toutes les intrigues soient découvertes. En ce sens, il n'est pas forcément nécessaire d'allonger la partie outre mesure.

Une fois l'heure arrivée, regroupez les joueurs, annoncez leur la fin de la partie et commencez le débriefing.

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

4.4 Après la partie

Commencez le débriefing par raconter les événements qui vont suivre la fin de la partie en fonction de ce qu'ils auront réussi à faire. Ensuite, proposez un tour de table pour que chaque joueur raconte quel était son personnage, dans quelle intrigue il a pu tremper. Ce moment permet à tous les joueurs de comprendre toutes les intrigues et est source de surprises.

Il ne vous reste alors plus qu'à laisser les joueurs discuter entre eux et se raconter la partie.

UNDERGROUND EXPLORATION

Chapitre 5

Trame de l'histoire

Ce chapitre est exclusivement destiné aux organisateurs. Il résume l'histoire des personnages et les faits avant la rencontre des deux groupes. En prendre connaissance dévoile les intrigues, ce qui ruinerait l'intérêt du jeu.

Comme pour toute soirée enquête, il n'y a pas une, mais des histoires. Idéalement, il y a autant d'histoires que de joueurs, chacun y tenant son premier rôle. Nous allons tout de même tenter de résumer toutes ces histoires en une seule. La lecture des feuilles de personnages reste importante pour bien distribuer les rôles et comprendre tous les détails.

Par simplicité, nous n'utiliserons que les pseudonymes des personnages dans ce chapitre. N'hésitez pas à utiliser un papier et un crayon pour prendre des notes, il y a 13 personnages (12 joueurs et un cadavre), trop pour tout retenir dans la mémoire à court terme.

5.1 Intrigues

5.1.1 Commerce de sextapes

Il arrive, plus souvent qu'on ne le croit, que certaines personnes tournent elles-mêmes des vidéos pornographiques (ou très suggestives). Mais il arrive aussi que, par manque de sécurité informatique, des pirates volent ces vidéos et les revendent à des sites spécialisés ...

C'est le cas de plusieurs personnes ce soir. *Underscore*, amoureux de *Moustique*, lui a envoyé un strip-tease. Elle n'a pas apprécié, et pour se

UNDERGROUND EXPLORATION

changer les idées, elle en a tourné une avec *Kaa*.

Beethoven, de son côté, est ce fameux pirate qui, utilisant un virus codé par *Ida*, vole les vidéos qu'il trouve et les revend sur un site anonyme administré par *Inetd*.

Dans la vraie vie, *Inetd* a été la tutrice du stage de *Beethoven* à la CPAM d'Ille et Vilaine. Dans l'underground, ils ne se connaissent que par pseudonyme et n'ont pas fait le lien.

5.1.2 Piratage et expertise

Par simplicité, *Inetd* héberge son site porno sur les serveurs de la CPAM d'Ille et Vilaine (son employeur). Chose que la CPAM ignore toujours aujourd'hui.

Les sites de la CPAM sont développés par *Kaa* mais possèdent une faille. *CrashX* a découvert cette faille et a averti *Kaa*. Sans preuve de concept, ce dernier n'a pas réagi et *CrashX* s'est tourné vers l'underground. Il a rencontré *Bob Lepage* sur les réseaux et à deux, ont développé un exploit fonctionnel. *CrashX*, trop fier de lui, a diffusé son exploit partout sur Internet, en y ajoutant son pseudo.

Pendant ce temps, *Bob Lepage* l'a utilisé sur le site de la CPAM et, voyant qu'un site porno y était hébergé, a décidé d'intervertir les deux sites. *Inetd* a vite corrigé mais trop tard, la CPAM a porté plainte et un expert judiciaire a été dépêché.

C'est *Kaa* qui est intervenu. Voyant une sextape de lui et *Moustique*, il a faussé son rapport. Contre le silence d'*Inetd* à propos de la sextape, il a mis en cause *CrashX* (puisque son pseudo était inscrit dans l'exploit, il pouvait bien s'agir de lui).

5.1.3 Exploration et vengeance

Lorsque la gendarmerie a arrêté *CrashX*, il a préféré balancer ses anciens amis du 2600 Brest aux autorités contre sa liberté.

Ida en a eu vent et a décidé de les venger. Elle a convié *CrashX* à une exploration urbaine. Accompagnée d'*Impact*, ils ont visité une friche industrielle dangereuse et *CrashX* est tombé dans un siphon d'égouts et n'en est pas ressorti.

5. TRAME DE L'HISTOIRE

5.1.4 Chantage et rencontre

En fait, *CrashX* a été emporté jusqu'à une base désaffectée de l'armée où il est resté coincé. Se nourrissant de vieilles boîtes de conserves, il a tout de même réussi à allumer les serveurs et utiliser Internet.

Il a contacté *Pixne*, journaliste et rédacteur en chef d'*31337 news*. Ne faisant plus confiance ni aux pirates, ni aux forces de l'ordre, devenant paranoïaque, il s'est tourné vers la presse.

Pixne a donc appris qu'*Ida* avait invité *CrashX* à une exploration foireuse et en a discuté avec *Impact* (ils sont collègues), ce dernier a proposé un arrangement ...

En effet, *Impact* fait du carding avec d'autres de sa team. *Beethoven* fournit des numéros de sécurité sociale volés à la CPAM, *Impact* fabrique des vraies fausses cartes vitales et *Core* les utilise dans son cabinet médical et touche le tier payant de ces fausses consultations. *Impact* s'était fait livrer du matériel au bureau, qui a été intercepté par *Pixne*. Ce dernier ne sait pas le but du matériel mais, flairant un truc pas clair, fait chanter *Impact*.

L'arrangement, est le suivant. *Pixne* se rend dans la base via son groupe du 2600 Saint Briec. Pendant ce temps, *Impact* s'y rend également avec son groupe et provoque une rencontre en *Ida* et *CrashX*. De belles photos et une belle histoire pour un scoop contre son matériel.

5.1.5 L'armée veut faire peur à tout le monde

Morador est militaire et travaille dans l'informatique. Il participe également au 2600 Saint Briec, pour se former et discuter d'informatique dans un cadre moins strict, plus créatif.

Lorsque l'armée a découvert que le réseau de la base était de nouveau connecté, ils ont demandé à *Morador* d'intervenir. Ses instructions sont les suivantes :

- Pénétrer dans la base avec son groupe du 2600
- Se connecter sur les serveurs et simuler une alerte bactériologique qui mettra la base en quarantaine
- Découvrir l'identité des intrus
- Ouvrir les portes et sortir

5.1.6 Plus rien ne va plus

Pixne a pu rencontrer *CrashX*, comme prévu. Mais ils ont été entendus par *Underscore*. Entendant parler de *Ida*, il a voulu en savoir plus et négocier avec *CrashX* mais ils en viennent aux mains et *Underscore* envoie un coup de bombe de peinture dans la bouche de *CrashX*.

Celui-ci est allergique aux solvants utilisés et fait une réaction. Il part en courant, l'écume aux lèvres et un début d'eczéma, fonce par hasard sur *Moustique* et *Kaa* qui se défendent. *Kaa* donne un coup d'épaule qui envoie *CrashX* dans le mur, il se fracture le crâne, perd du sang, fait encore quelques pas puis s'effondre, mort, là où il sera trouvé plus tard.

Pendant ce temps, les événements s'enchaînent en parallèle :

- *Ida* introduit son virus qui infecte tous les programmes et les rend inopérants ;
- *Bubule35* s'éclipse, trouve la salle des missiles et les programme pour Moscou ;
- *Morador* entre ses codes, déclenche la fausse alerte et met la base en quarantaine.

Tout le monde se précipite donc vers les portes de sortie. Lorsque *Bubule35* rencontre le cadavre, elle hurle et ameuté tout le monde dans sa direction. *Bob Leponge*, laissé seul aux portes, décide de bricoler les câbles pour tenter de les ouvrir mais fait pire que mieux.

5.1.7 Et maintenant ?

Les personnages se sont donc tous retrouvés dans la salle de commandement pour déterminer ce qui se passe et ce qu'ils peuvent faire pour s'en sortir, ce qui ne sera pas évident car ils doivent résoudre plusieurs problèmes :

- Ils doivent réparer les portes que *Bob Leponge* a mal bricolées (un point d'informatique sur les portes) ;
- Ils doivent réparer les programmes qui sont refusés par le système de sécurité des binaires (un point de hacking par programme ou un seul sur le serveur des binaires) ;

5. TRAME DE L'HISTOIRE

- Ils doivent arrêter l'alerte bactériologique (un point de hacking sur le serveur de surveillance bactériologique);
- Ils doivent empêcher les missiles d'exploser dans la base (un point de hacking sur le serveur de sécurité permet aux portes de s'ouvrir, un point de hacking sur le serveur des missiles permet de les arrêter).

Morador dispose d'un accès aux serveurs, qui se traduit par un point de hacking à dépenser pour résoudre un problème.

Certains personnages (*Morador* ainsi que tous ceux ayant croisé *CrashX*) vont développer des symptômes semblables à une infection par Anthrax et donc craindre pour leur vie. Ces symptômes sont en réalité psychosomatiques (liés à leur stress) mais ça, ils ne le savent pas encore.

5.2 Chronologie

Il y a de nombreuses années Core travail comme médecin dans une base militaire aux abords de St Brieuc. Suite à un désaccord avec sa hiérarchie à propos d'une fuite radioactive dans les locaux, elle décide de démissionner.

Ida fait des études d'histoire de l'art. Pendant son temps libre, elle découvre l'univers des virus informatiques et se passionne pour l'exploration urbaine. Elle se fait un nom dans la scène underground et rencontre Underscore.

Impact est photographe d'art. Il fait de l'exploration urbaine et vend les photos prises pendant ses explos. Comme cela ne paie pas forcément bien, il est également journaliste événementiel pour divers journaux. Inetd est administrateur système et réseau à la CPAM d'Ille et vilaine.

Kaa travaille comme développeur de sites web et s'inscrit en tant qu'expert judiciaire près la cour d'appel de Rennes.

Morador entre dans la 785ème compagnie de guerre électronique.

Pixne se lance dans le journalisme.

Il y a quelques années Bubule35 est inscrite en fac d'informatique mais n'arrive pas à décrocher sa licence. En parallèle, elle se met au Krav Maga et fréquente les milieux underground. Elle finit par décrocher

UNDERGROUND EXPLORATION

un job en tant que pigiste orientée informatique pour des journaux généralistes et arrête ses études.

Après avoir ouvert un petit cabinet à St Brieuc, Core devient professeur à la faculté de médecine de Rennes.

Ida finit ses études et décroche un poste à l'office de tourisme de St Brieuc.

Afin d'arrondir ses fins de mois, Inetd monte un site pornographique financé par la pub et l'héberge sur les serveurs de la CPAM.

Dans le but de récupérer les exploits codés par l'underground et encore inconnus, Morador monte des honey pot. Il se met également à fréquenter le 2600 de St Brieuc.

Pixne devient l'éditeur de son propre journal, 31337 news. En parallèle, il s'inscrit dans un club de Krav Maga.

Il y a 6 mois Beethoven est en BTS et choisit l'option administrateur de réseaux locaux d'entreprises. Il s'inscrit au club de self-défense.

Bob l'éponge entre en M2 SSI à Rennes.

Moustique entre en M2 de criminologie à Rennes 2.

Il y a 5 mois et demi Core propose un stage de M2 en virologie médicale et informatique. Deux candidats sortent du lot, Bob l'éponge et CrashX. Les collègues de Core préférant CrashX, celui-ci obtient le stage. Cela n'empêche pas Core et Bob l'éponge de sympathiser et de garder contact.

Afin d'avoir de bonnes notes facilement dans la matière commune entre le M2 de criminologie et celui d'informatique, Moustique fait de l'œil aux étudiants d'informatique. CrashX devient son binôme et fait les exercices à sa place. Il lui donne également des adresses pour aller sur des forums underground.

Il y a 5 mois La Team MD est fondée par Beethoven, Bob l'éponge, Ida, Impact et Underscore. Dans la foulée, Impact sympathise avec Ida et ils se mettent à faire de l'exploration urbaine ensemble. Il s'initie également au carding grâce à Underscore.

Bob l'éponge propose à Core de rentrer dans la team MD. Elle devient le 6ème membre.

5. TRAME DE L'HISTOIRE

Sur un forum, Moustique rencontre Underscore. Elle utilise sa technique habituelle qui consiste à faire de l'œil aux geeks afin d'obtenir des informations qu'ils ne diffuseraient pas sinon. Underscore est « envouté » par Moustique et se persuade qu'elle est sa « cyber petite-copine ».

Il y a 4 mois Grâce au soutien et aux compétences de sa team, Ida code un virus permettant de pirater quasi tous les pc.

Moustique se rends au 2600 St Brieuc et y rencontre Kaa. Ils tombent sous le charme l'un de l'autre et se mettent rapidement en ménage.

Il y a 3 mois Beethoven commence un stage à la CPAM d'Ille et Vilaine. Il est encadré par Inetd, qu'il ne connaît que sous son vrai nom.

Il y a 2 mois Beethoven installe un rootkit sur les machines de la CPAM afin d'y accéder de chez lui. Il se sert aussi du virus créé par Ida afin de pirater des PC, et s'il tombe sur des sextapes, il les revend à Inetd.

Trois membres de la team MD montent une arnaque à la sécu afin de se faire un peu d'argent facile : grâce à son stage et aux accès qu'il a à la CPAM, Beethoven créé de nouveaux numéros de sécurité sociale, que Impact utilise pour créer de fausses cartes vitales. Core peut ensuite les utiliser pour effectuer de fausses consultations dans son cabinet et le trio récupère le tiers payant remboursé par la CPAM.

CrashX contacte Kaa car il a repéré une faille sur l'un de ses sites web. Comme CrashX n'a pas codé d'exploit et ne peut pas lui prouver que le site est vulnérable, Kaa ne donne pas suite à l'affaire.

Il y a 8 semaines Underscore aimerait que les choses avancent entre lui et Moustique. Il lui fait envoyer des fleurs et de chocolats. En parallèle, il tourne une sextape qu'il planifie d'envoyer à Moustique à peu près à la date où devrait arriver son colis.

Il y a 7 semaines Kaa réceptionne des fleurs et des chocolats à destination de sa copine. Il n'a évidemment aucune idée de leur provenance. Il décide de ne rien dire à Moustique.

Bob l'éponge rencontre CrashX sur un forum de discussion. Après une nuit de code, CrashX et Bob l'éponge codent l'exploit permettant de passer à travers la vulnérabilité trouvée par CrashX sur les sites

UNDERGROUND EXPLORATION

de Kaa. Particulièrement fier, CrashX met son pseudonyme un peu partout dans le code.

Un virus particulièrement vicieux (celui de Ida) se retrouve dans un des honey pot de Morador. En cherchant à l'étudier, Morador le lâche malencontreusement sur le réseau de l'armée.

Underscore envoie sa sextape à Moustique. Moustique est embarrassée, elle le recadre, car elle ne veut pas qu'il se fasse des idées. Dans la soirée, Moustique propose à Kaa de tourner une sextape avec elle.

Il y a 1 mois Bob l'éponge teste son exploit sur le site de la CPAM, qui est vulnérable et trouve le site porno caché dedans. Pour s'amuser, il redirige pour la journée toutes les requêtes allant vers le site de la CPAM vers le site porno. Evidement, la CPAM porte plainte.

En tant qu'expert judiciaire, Kaa est mandaté afin de trouver des preuves. Il détermine que le site a été piraté via la faille trouvée par CrashX, grâce à un exploit signé CrashX, mais que le site porno est bien plus vieux. Pour lui, le site est l'oeuvre de l'administrateur réseau.

Inetd ayant sur son site porno la sextape de Kaa et de Moustique, celui-ci fait du chantage à Kaa pour qu'il l'innocente dans son rapport. Kaa conclut son enquête en accusant CrashX du piratage et Inetd efface la sextape.

A la recherche de nouveaux articles pour son journal, Pixne démarche Bubule35 pour qu'elle écrive un article pour son journal. Celle-ci n'a pas spécialement d'idées et n'est pas forcément très douée non plus en informatique. Elle décide de traduire un article très technique de Ida et Underscore, et le donne à Pixne en lui faisant croire qu'il est d'elle. Dans la foulée, elle invite Pixne à participer au 2600 afin de lui montrer qu'elle a des contacts dans la scène underground.

Il y a 4 semaines CrashX a des embrouilles avec la justice après l'histoire du piratage de la CPAM. Il propose alors, en échange de l'arrêt des poursuites contre lui, de servir d'indoc et de fournir des noms de pirates informatique. Peu de temps après, une descente de police arrête tous les membres du 2600 brest (sauf CrashX) lors de l'une de leurs réunions mensuelles.

5. TRAME DE L'HISTOIRE

Ida et Impact ont vent de l'affaire et décident de faire payer à CrashX son comportement. Ils l'invitent à une explo urbaine. Après un passage assez dangereux, celui-ci est aspiré par un siphon d'égout et disparaît de la circulation. Ida est satisfaite de la tournure des événements, alors que Impact ne souhaitait que faire peur à CrashX.

Les égouts ont emmenés CrashX dans l'ancienne base militaire à présent désaffectée. Ne pouvant pas sortir, il se nourrit de vieilles boîtes de conserves périmées trouvées sur place.

Impact achète du matériel de carding. Il se trompe dans l'adresse et le fait expédier au bureau. Pixne ouvre le colis avant de se rendre compte qu'il ne lui est pas destiné. Il comprend de quoi il s'agit et décide de faire chanter Impact.

Il y a 2 semaines La fac d'info reste sans nouvelles depuis 2 semaines de CrashX. Le début des stages arrivant, elle décide de prévenir Core de la disparition de son futur stagiaire. Core contacte Bob l'éponge afin de savoir s'il est toujours disponible. Il prend le stage de CrashX.

Après quelques essais, CrashX réussit à remettre en marche quelques serveurs de la base et à sortir sur le réseau. Ne se fiant à personne, il décide de contacter la presse pour l'aider à sortir de la base. Il prend contacte avec Pixne et lui raconte sa mésaventure.

La remise en route des serveurs par CrashX a été détectée par l'armée. Morador est mandaté afin de découvrir ce qu'il s'y passe. On lui demande de faire ça incognito et discrètement, afin de ne pas alerter la population vivant à proximité. Morador pense alors à y aller avec le 2600.

Il y a 1 semaine Dans une conversation, Pixne parle de CrashX à Impact. Celui-ci y voit un moyen de mettre fin au chantage qui dure depuis 3 semaines en proposant à Pixne l'exclusivité d'une rencontre entre Ida et CrashX, lui expliquant que Ida est responsable des déboires de CrashX. Afin d'éviter tout soupçon de la part d'Ida, et que celle-ci ne sache pas qu'elle a été vendue par Impact, ils planifient de faire venir le 2600 et la team MD en exploration dans le complexe le même jour. Une fois sur place, Impact doit s'arranger pour isoler Ida et qu'elle rencontre CrashX avec Pixne en coulisses.

UNDERGROUND EXPLORATION

Pixne et Morador proposent au 2600 St Brieuc de visiter la vieille base désaffectée la semaine d'après.

Impact propose à la team MD de visiter la vieille base militaire. La team propose de faire une première exploration le soir même, mais reste bloquée derrière une porte infranchissable. Ils décident de revenir plus tard avec plus de moyens.

Core reconnaît la base pour être celle dans laquelle elle a bossé. Elle décide de ne rien dire à sa team.

Il y a 1h30 Inetd décide d'aller au 2600 St Brieuc ce soir. Elle y retrouve Kaa.

Il y a 1h La team MD arrive à ouvrir la fameuse porte qui les bloquait. Sur l'instigation de Impact, la team se sépare pour visiter les lieux : Beethoven part avec Bob L'éponge. Ils tombent sur les dortoirs. Ida part avec Impact. Celle-ci sort sa peinture pour marquer son chemin. Underscore part avec Core. Ils décident directement de se séparer, et Core se dirige vers l'infirmerie.

Il y a 50 minutes Les membres du 2600 St Brieuc arrivent à la base et trouvent les portes ouvertes. Ils décident de se séparer également : Bubule35 part avec Morador. Morador prend la tête et part vers le centre de commandement. Kaa part avec Moustique. Après avoir déambulé, ils trouvent les sanitaires. Pixne part avec Inetd. Pixne cherche à prendre de l'avance et à semer Inetd. Il finit par proposer de se séparer, ce que Inetd accepte.

Ida et Impact arrivent à la salle serveur. Pendant que Ida tente de remettre les serveurs en marche, Impact prétexte aller prendre quelques photos et part à la recherche de Pixne. Underscore arrive à la cafétéria et entre dans les cuisines.

Il y a 40 minutes Bubule35 et Morador arrivent dans le centre de commandement. Bubule35 part seule dans son coin et trouve la salle de lancement des missiles, pendant que Morador reste dans le centre de commandement et utilise les codes fournis par ses chefs afin de mettre en marche les ordinateurs du centre.

Pixne rencontre CrashX dans l'ancienne cafétéria. Depuis les cuisines, Underscore entend une partie de la conversation et comprends que les protagonistes en veulent à Ida.

5. TRAME DE L'HISTOIRE

Il y a 35 minutes Bubule35 reprogramme le lancement des missiles pour dans 4 h. Ida télécharge son virus dans les serveurs. Inetd trouve la salle de muscu et remets les machines en marche. Morador force la fermeture de la base en ouvrant les sas de confinement.

Après une discussion difficile avec CrashX, Pixne part à la recherche de Impact. Au moment où Pixne sort, Underscore sort de la cuisine pour se renseigner sur les gens qui discutaient et tenter de les raisonner. Il se fait attaquer par CrashX. Dans la bagarre, il lui met sa bombe de peinture dans la bouche, l'asperge et s'enfuit dans la foulée. CrashX fait une réaction allergique aux solvants.

Il y a 30min Suite aux commandes de Morador, l'alerte bactériologique retentit, la porte principale se referme.

Kaa et Moustique se dirigent vers la porte principale. Underscore s'enfonce dans le complexe pour rechercher Ida.

Il y a 28 minutes Inetd appelle Pixne, sans réponse de sa part. Beethoven, Bob, Impact se dirigent vers la porte principale en courant. Ida court vers la porte d'entrée et la trouve fermée, elle repart dans la foulée à la recherche des autres. Bubule35 récupère Morador et ils partent tranquillement en direction de la porte principale. Core se dirige vers la salle principale.

Moustique se fait charger par CrashX, en plein délire. Kaa charge à son tour et l'envoi dans un mur. Moustique et Kaa repartent dans la direction opposée.

Pixne décide de retourner à la porte principale, mais se perd dans les locaux.

Il y a 26 minutes Moustique et Kaa se cachent entre deux armoires, attendant d'être sûrs de ne pas se faire réattaquer.

Beethoven et Bob l'éponge arrivent à la porte principale. Bubule35 et Morador tombent sur le cadavre de CrashX. Bubule35 hurle à sa vue pendant que Morador repart vers le centre de commandement afin de faire rouvrir les portes. La procédure ne marche pas.

Impact, Beethoven, Inetd, Pixne et Underscore se dirigent vers la direction du cri. Bob L'éponge reste près de la porte principale et cherche à bidouiller le panneau de contrôle.

UNDERGROUND EXPLORATION

- Il y a 25 minutes** N'ayant pas réussi à rouvrir la porte, Bob l'éponge finit par partir en direction du hurlement lui-aussi. Moustique et Kaa sortent de leur cachette et partent direction du cri.
- Il y a 22 minutes** Beethoven tombe sur Bubule35 et le cadavre de crashX. Inetd arrive juste après. Le reste des teams arrive au compte goutte.
- Il y a 18 minutes** tout le monde a fini par converger vers le cadavre.
- Il y a 10 minutes** Les deux teams se sont mis d'accord pour aller vers la salle principale et s'éloigner du mort.

Deuxième partie

Les personnages

Chapitre 6

Beethoven

6.1 Biographie

Dans la vraie vie, tu t'appelles *Kevin Desaulniers* et tu es en BTS d'informatique à Saint Briec. Tu as choisi l'option *administrateur de réseaux locaux d'entreprises* car ce que tu aimes, dans l'informatique, c'est manipuler et configurer les machines et les serveurs. En parallèle, tu t'es inscrit au club de self-défense de l'université (ça compte comme note bonus et c'est toujours intéressant).

À côté de ça, tu es aussi un *hacker*. L'école c'est sympa un moment mais un peu kikoolol quoi. Le hacking, ça c'est du sérieux : parcourir les réseaux à la recherche de serveurs vulnérables pour les exploiter, rebondir vers d'autres serveurs et explorer de nouveaux réseaux...

Cette année, tu as fait un stage à la CPAM d'Ille et Vilaine avec l'administrateur système *Élodie Rocher*. C'était un vrai gruyère côté sécurité et un parc de serveurs comme ça, c'est plutôt tentant. Tu y as donc laissé un *rootkit* ; un petit programme qui te permet de revenir te connecter sur les serveurs quand tu veux sans que personne ne le sache.

Avec d'autres pirates de la région, vous avez fondé la team *MD*. Vous êtes 6 et ça permet d'échanger de bonnes idées et de se voir les week-ends. Grâce à eux, tu as réussi deux coup tordus plutôt intéressants (mais il ne faut pas l'ébruiter car c'est légèrement illégal).

Le premier, c'est grâce au super programme d'*Ida* qui permet de pirater n'importe quelle machine. Tu l'as copié et tu t'en sers pour pirater les PC

UNDERGROUND EXPLORATION

de Monsieur et Madame Toutlemonde. Lorsque tu y trouves des photos et vidéos pornos (on appelle ça des *sextapes* et c'est fou le nombre de gens qui en ont sur leur PC), tu les revends à un mec sur internet (un certain *Inetd*) qui a son propre site porno.

Le deuxième est un peu plus retors. Avec ton accès aux serveurs de la CPAM, tu as trouvé un moyen de récupérer et de créer des numéros de sécurité sociale. *Impact* crée des cartes vitales avec ces faux numéros qu'il donne ensuite à *Core*. Elle les utilise dans son cabinet médical pour des fausses consultations et touche le tiers payant et vous vous répartissez les bénéfices.

Il y a une semaine, *Impact* a proposé de visiter une ancienne base militaire désaffectée à côté. *Ida* avait déjà fait de l'*exploration urbaine* avec *Impact* et le reste de la team a suivi. Vous aviez déjà bien exploré la base mais une porte restait close.

Ce soir, comme prévu, vous vous êtes donc tous retrouvés à l'entrée de la base militaire afin de percer les mystères de cette fameuse porte. Grâce aux talents conjugués des membres de la team, vous avez fini par ouvrir cette porte. La porte donnait sur un immense complexe et, vu le nombre de couloirs que vous avez croisés, vous avez vite décidé de vous diviser en petits groupes pour l'exploration.

Tu es parti avec *Bob Leponge*, pendant que *Ida* partait avec *Impact* et que *Underscore* accompagnait *Core*. Vous exploriez les anciens dortoirs lorsque l'alarme de la base s'est mise en marche :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Bob Leponge et toi avez accouru à l'entrée afin de voir si vous pourriez ressortir, mais la porte était déjà fermée. Puis un hurlement à retenti. Tu t'es précipité pour voir de quoi il s'agissait, laissant *Bob Leponge* derrière toi.

Tu es tombé sur deux gus, dont un cadavre. Bientôt, tout le monde a accouru, que ça soit ta team ou cet autre groupe qui apparemment explorait les lieux en même temps que vous.

Vous vous êtes tous mis d'accord pour faire un point sur la situation dans la salle principale, car il paraissait évident que vu son aspect, le mort était responsable de l'alerte bactériologique et que vous deviez mettre le plus de distance entre vous et lui.

6. BEETHOVEN

6.2 Synthèse

Caractère : Tu es encore un gamin et la sécurité informatique t’amuse. C’est surtout de la curiosité, savoir comment les choses fonctionnent et comment les utiliser autrement. Tu ne fais pas ça pour l’argent, même si c’est bien pratique d’avoir autant d’argent de poche. **Beethoven**, en hommage au génie du musicien.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base pourrie.
- Rester discret sur tes activités.
- Déterminer qui a été infecté.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Bob Leponge :** Membre de la team, électronique et hacking.
- **Core :** Membre de la team, médecin qui utilise les cartes vitales.
- **Élodie Rocher :** Administrateur de la CPAM d’île et vilaine.
- **Ida :** Membre de la team, codeuse de virus très balaize.
- **Impact :** Membre de la team, photographe, s’est mis au carding de carte vitale.
- **Inetd :** Ton acheteur de porno sur internet, il n’est pas membre de votre team.
- **Underscore :** Membre de la team, hacker très fort.
- **Bubule35 :** La fille qui a crié, que tu as trouvé avec le cadavre.

6.3 Qui joue qui ?

- **Bob Leponge** :
- **Core** :
- **Élodie Rocher** :
- **Ida** :
- **Impact** :
- **Underscore** :
- **Bubule35** :

Chapitre 7

Bob L'éponge

7.1 Biographie

En réalité, tu t'appelles *Sébastien Beauchemin* et tu es étudiant en Master 2 *Sécurité des Systèmes d'Informations* de l'université de Rennes. Ce qui te plaît, c'est surtout le bidouillage des machines pour voir comment elles fonctionnent et comment contourner les protections. Souder un câble à une puce pour récupérer un mot de passe? Déjà fait ...

Le week-end, quand tu rentres chez tes parents à Saint Brieuc, tu en profites pour voir d'autres hackers. Vous étiez 6 et avez créé la team *MD*. C'est plus marrant que rester tout seul dans son coin et ça permet de discuter avec d'autres gens plutôt bons autour d'une bière.

Il y a 7 semaines, tu as rencontré, sur des forums de discussion, *CrashX*, un hacker de seconde zone. Il avait trouvé un bogue dans un serveur web mais ne savait pas comment exploiter la faille. Tu l'as aidé et après une nuit de code, vous aviez un *exploit* fonctionnel. La semaine suivante, *Beethoven* n'arrêtant pas de parler de son stage à la CPAM d'Ille et Vilaine, tu as testé ton exploit sur leur site et ça a marché.

Le plus drôle, c'est qu'en regardant les fichiers de configuration, tu as trouvé un site porno caché parmi les sites officiels ... Juste pour rire, tu as *légèrement* modifié la configuration et inversé les sites officiels et le site porno : pendant près d'une journée, les visiteurs du site de la CPAM ont pu profiter de photos et vidéos très suggestives.

Il y a deux semaines, *Nathalie Charette* (que tu connais aussi sous son

UNDERGROUND EXPLORATION

pseudonyme : *Core* car elle est devenue le 6 ème membre de la team), est venue te voir pour te proposer le stage de *Virologie médicale et Informatique*. Tu avais postulé mais un autre étudiant de la promo, *Anthony Ruest* avait été sélectionné. Apparemment, il n'a plus donné signe de vie et comme le début des stages, c'est en février, elle était un peu pressée. Tant mieux pour toi.

Depuis une semaine, avec les autres de la team, vous profitez des vacances de Noël pour faire de l'exploration urbaine dans une vieille base de l'armée désaffectée. C'est une idée d'*Impact* et comme *Ida* s'y connaît en exploration, ils ont embarqué la team dans le délire.

Ce soir, vous avez donc débarqué dans la base militaire. Grâce entre autres à tes talents de bricoleur, vous avez réussi à passer la porte qui vous résistait jusque-là. Le complexe étant immense derrière la porte, vous avez décidé de vous diviser en petits groupes de deux, pour augmenter la rapidité d'exploration de la team. Tu t'es donc retrouvé avec *Beethoven*, quand *Underscore* partait avec *Core* et *Ida* avec *Impact*.

Vous avez visité au hasard, et vous étiez en train d'explorer le dortoir quand l'alarme de la base a retenti :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Espérant pouvoir arriver à la porte avant la fermeture définitive du complexe, vous avez couru comme des fous. Peine perdue, la porte était déjà fermée quand vous êtes arrivés. Vous n'avez pas eu le temps de vous demander quoi faire qu'un cri à retenti et *Beethoven* est reparti en courant. Tu t'es dit que *Beethoven* viendrait te chercher si c'était important, alors tu as pris le temps d'étudier le panneau électrique à côté de la porte et de couper deux trois câbles, dans l'espoir de court-circuiter le système de protection. Comme *Beethoven* ne revenait pas, tu es parti à sa recherche en direction du cri.

Tu es tombé sur un petit groupe, des membres de ta team et des inconnus, rassemblés autour d'un cadavre. Vu l'aspect peu ragoutant du cadavre, vous avez décidé de faire un briefing dans une autre pièce. Il était évident que le mort était « l'alerte bactériologique », alors autant ne pas rester à côté.

7.2 Synthèse

Caractère : Tu es plutôt volubile. Ce que tu aimes dans le hack, c'est t'amuser et faire du bruit, que ça soit visible. Plus c'est original et plus ça peut toucher de monde, plus tu t'y mets. **Bob Leponge**, parce que c'est original, drôle et pas sérieux.

Objectifs : voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base pourrie.
- Déterminer qui a été infecté

Connaissances : voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Beethoven :** Membre de la team, il est jeune et en BTS d'Informatique.
- **Core / Nathalie Charette :** Membre de la team, très curieuse en sécurité et anonymat. Professeur en médecine dans la vraie vie.
- **Crash X :** Hacker de seconde zone que t'as aidé pour coder un exploit.
- **Ida :** Membre de la team, codeuse de virus fameux, fait de l'exploration urbaine à ses heures.
- **Impact :** Membre de la team, photographe d'explo qui accompagne parfois *Ida*.
- **Underscore :** Membre de la team, hacker vraiment très balaize.
- **Anthony Ruest :** étudiant en master 2 dont tu as hérité du stage puisqu'il ne vient plus en cours.

7.3 Qui joue qui ?

- **Beethoven** :
- **Core / Nathalie Charette** :
- **Ida** :
- **Impact** :
- **Underscore** :

Chapitre 8

Bubule35

8.1 Biographie

Dans la vraie vie, tu t'appelles *Anaïs Cartier* et tu es pigiste pour quelques sites d'informations. Tu as bien fait quelques études universitaires en informatique, mais ce n'est pas pour toi, tu n'as jamais réussi à décrocher la licence (C'est pas faute d'avoir essayé).

En parallèle, tu t'es inscrite dans un club de *Krav Maga* (méthode de self-défense).

Déjà à l'époque, tu fréquentais les milieux *underground*. La bonne vieille époque avec leurs *e-zines* anarchistes et leurs forums de discussions. C'est là que tu as tout appris. Comment utiliser les outils et où les trouver, ... Après tes études, tu t'es mise à écrire des articles pour quelques sites webs d'information. Pas grand-chose au début mais comme tu t'y connaissais, tu as fait office d'expert *Hacking* pour les journaux généralistes.

Il y a un mois, tu as été contactée par *Pixne* qui voulait des articles techniques pour son journal (*31337 news*). Plutôt que d'écrire un article tout neuf, tu lui as donné une traduction d'un vieil article *underground* écrit par *Ida* et *Underscore* (c'est super technique, tu n'as pas tout compris). Bien sûr, tu ne lui as pas dit que l'article n'était pas de toi.

Comme tu fait partie du *2600 Saint Brieuc*, tu l'as invité. Il y a une semaine, il vous as proposé de faire une exploration urbaine dans une vieille base désaffectée pour le nouvel an plutôt que le rendez-vous habituel. Vous avez donc mis à jour le site web pour prévenir des changements.

UNDERGROUND EXPLORATION

Ce soir, c'était donc 2600. Et comme prévu, vous avez été faire de l'exploration urbaine. Le complexe était abandonné, il suffit de faire attention à ne pas se perdre et tout se passerait bien. Pas une seule porte résistante ou un seul couloir bloqué par des éboulements. Tu t'attendais à plus palpitant.

Au sortir d'un couloir, vous êtes tombés sur une section de la base différente du reste, autant par son aspect que par sa taille, enfin un truc intéressant. Vous avez décidé de vous séparer en petits groupes et de vous retrouver plus tard pour vous raconter vos découvertes. Tu es donc parti avec *Morador*, pendant que *Kaa* allait avec sa copine *Moustique* et que *Pixne* partait avec *Inetd*.

En explorant la section qui vous était dévolue, vous êtes tombés sur ce qui semblait être le centre de commandement de la base. *Morador* s'est penché sur le vieux matos informatique, il était tellement absorbé par ces vieux truc que t'as décidé de visiter un peu seul.

En passant une petite porte qui n'avait l'air de rien, tu as découvert l'ancienne salle de lancement des missiles, vestige de la guerre froide. Ils avaient l'air programmé sur Moscou ... Anarchiste dans l'âme, tu t'es dit « *Libérons le peuple Russe de l'oppression* ». Tu as remis en marche le système et programmé le lancement dans quatre heures, histoire d'avoir le temps de partir et que personne ne puisse vous soupçonner (on a beau être idéaliste, la prison, ça n'enchant personne).

Tu n'as pas eu le temps de rejoindre *Morador* dans la salle de commandement que l'alarme de la base s'est mis en route :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Tu as récupéré *Morador* et êtes partis sans vous presser vers les portes du complexe. Elles devaient être plus rapides à se fermer que vous à les rejoindre alors pourquoi courir ? Vous trouveriez bien un moyen de les ouvrir une fois récupéré le reste du 2600.

Avant d'arriver à la porte, vous êtes tombés sur un cadavre. Tu as hurlé à sa vue tellement son visage semblait bouffi et défiguré ... Un vrai zombi. *Morador* a quitté la pièce aussitôt, sûrement la nausée. Puis, des personnes sont arrivées au compte-goutte pour savoir ce qu'il se passait. Il y a d'abord eu un inconnu, puis *Inetd*, d'autres inconnus et enfin le reste du 2600, tu ne t'es pas amusé à noter l'ordre. *Morador* a fini par revenir, mais tu ne sais plus trop quand, il était livide.

8. BUBULE35

Sur les conseils avisés de certains, vous avez pris la direction du centre de commandement pour vous mettre à l'écart du cadavre, source de l'alarme.

8.2 Synthèse

Caractère : Tu es une marginale qui ne supporte aucune forme d'autorité. Ce que tu aimes dans l'underground ? C'est violer les règles et braver les interdits. **Bubule35**, parce que ça n'a rien de sérieux. C'est ta façon de te moquer des pseudos trop recherchés des autres.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base pourrie avant le lancement des missiles.
- Déterminer qui a été infecté.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Ida :** L'auteur du papier que tu as traduit.
- **Inetd :** Une nouvelle au 2600, elle est venue grâce au site web.
- **Kaa :** Un ancien du 2600 qui bosse dans la sécurité informatique.
- **Morador :** Un ancien du 2600, militaire qui travaille dans les réseaux.
- **Moustique :** La copine de Kaa, elle est plutôt branchée sociologie des psychopathes, ce genre de choses.
- **Pixne / Eric Beaulieu :** Le journaliste pour qui tu as fait la traduction et qui vous a proposé un 2600 *exploration*.
- **Underscore :** L'autre auteur du papier que tu as traduit.
- **Beethoven :** L'inconnu arrivé en premier après ton hurlement.

UNDERGROUND EXPLORATION

8.3 Qui joue qui ?

- Inetd :
- Kaa :
- Morador :
- Moustique :
- Pixne / Eric Beaulieu :
- Beethoven :

Chapitre 9

Core

9.1 Biographie

Tu t'appelles en réalité *Nathalie Charette* et tu es professeur en faculté de médecine à Rennes, en plus d'un cabinet plutôt désert sur Saint Brieuç (nous y reviendrons). L'informatique et les problèmes d'anonymat t'ont toujours intéressés alors, avec des collègues de la fac d'informatique, vous avez proposé un sujet de stage pour étudiants en master 2 : *virologie médicale et informatique*.

Tu as ainsi fait la connaissance de deux étudiants plutôt intéressants : *Anthony Ruest*, qui avait l'air de bien s'y connaître en virus et autres programmes du genre et *Sébastien Beauchemin*, pas mal dans ce genre-là non plus mais plus joueur que le premier. Les collègues d'informatique ayant une préférence pour Anthony, c'est lui qui a été retenu.

Après avoir bien discuté avec Sébastien, il t'as invité à le rencontrer avec certains de ses amis sur Saint Brieuç. Ils ont fondé une Team *MD* et t'ont proposé d'en faire partie. C'est fou ce que ces jeunes gens connaissent sur le sujet ... et les idées farfelues qu'ils peuvent avoir.

Avec *Impact* et *Beethoven*, vous avez monté une petite arnaque à l'assurance maladie. *Beethoven* vous fournit des numéros de sécurité sociale directement depuis les serveurs de la CPAM et *Impact* fabrique des cartes vitales avec ces numéros. Avec ton cabinet médical, tu factures de fausses consultations et tu touches le tiers payant. Vous vous partagez ensuite les bénéfices.

UNDERGROUND EXPLORATION

Il y a deux semaines, la fac d'info t'a appelée pour t'avertir qu'Anthony avait disparu et qu'il fallait choisir un autre étudiant. Tu as donc logiquement choisi Sébastien.

La semaine dernière, le groupe a décidé de faire de l'*exploration urbaine* dans une vieille base désaffectée de l'armée. Tu la connais bien car tu y as bossé comme médecin. Surtout des petits bobos classiques mais un jour, tu as noté des problèmes cancéreux et une fuite de radioactivité a été détectée. Lors du conseil d'administration, il a été décidé de ne rien faire (raison budgétaire) et de taire l'affaire. Ne pouvant rien dire sans briser le secret défense, tu as préféré démissionner.

Vous avez exploré un peu les lieux et êtes restés bloqués sur la porte permettant de rentrer dans le complexe secret de la base.

Ce soir, c'était donc l'occasion de passer *la porte*. Tu étais un peu anieuse à l'idée d'y retourner ou de trahir auprès des autres ta connaissance des lieux, mais une fois dans le complexe, tu as été prise au jeu de l'exploration. Lorsque certains ont proposé de diviser le groupe en sous-groupes pour faciliter l'exploration, tu as fait mine de trouver l'idée intéressante. Tu t'es donc retrouvée avec *Underscore* pour explorer les lieux, quand *Ida* est partie avec *Impact* et *Bob Leponge* avec *Beethoven*.

Puis, le complexe étant grand, *Underscore* et toi vous êtes séparés. Un bon moyen pour te retrouver seule avec tes souvenirs sans te trahir. Tes pas t'ont instinctivement ramené à l'infirmerie, et tu étais dans tes pensées quand l'alarme de la base a sonné :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Des années d'entraînement t'ont amenée à suivre le protocole, qui était de se rendre dans la salle principale, pour attendre les ordres, car tu savais pertinemment qu'une fois les portes fermées, il n'y avait que les officiers supérieurs qui avaient la possibilité d'ouvrir les portes, et uniquement depuis le centre de commandement. L'alarme n'aurait jamais dû sonner à cause de vous et devait cacher une autre cause.

Tu as donc décidé de retourner vers le centre de commandement mais en chemin, un hurlement a retenti dans la base. Pensant à des blessés, tu as accouru et es tombée sur un groupe (des membres de la team, mais pas que) et surtout un cadavre à l'aspect zombiesque.

Sur tes conseils, tout le monde s'est éloigné du cadavre, qui était manifestement le vecteur d'infection (comme quoi l'alarme cachait bien quelque

9. CORE

chose), et le groupe s'est dirigé vers le centre de commandement pour savoir quoi faire ensuite.

9.2 Synthèse

Caractère : Tu es médecin mais aussi une scientifique très curieuse des nouvelles technologies, avec la team *MD*, tu as découvert un nouveau monde qui te fascine. **Core**, parce que c'est le terme informatique signifiant *Coeur* ou *Cerveau*.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base.
- Déterminer qui a été infecté.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Beethoven :** Membre de la team, il a piraté la CPAM et te fournit les numéros de sécurité sociale.
- **Bob Leponge/ Sébastien Beauchemin :** Membre de la team, plus les projets sont originaux, plus il rentre dedans.
- **Ida :** Membre de la team, codeuse de virus hors pair et guide d'exploration urbaine.
- **Impact :** Membre de la team, photographe dans la vraie vie, s'est mis au carding et te fournit les cartes vitales.
- **Underscore :** Membre de la team, vraiment balèze en sécurité informatique, tu ne comprends pas toujours ce qu'il dit.
- **Anthony Ruest :** Étudiant en Master de sécurité qui avait obtenu le stage mais n'a plus été vu en cours depuis 2 semaines.

9.3 Qui joue qui ?

- **Beethoven** :
- **Bob Leponge** :
- **Ida** :
- **Impact** :
- **Underscore** :

Chapitre 10

Ida

10.1 Biographie

En vrai, tu t'appelles *Amandine Gregoire* et tu travailles à l'office du tourisme de Saint Briec. À côté de ça, tu es aussi une codeuse de virus hors pair ; et guide d'exploration urbaine. Mis à part les virus, ces activités sont plutôt complémentaires : l'office du tourisme te permet de savoir où sont les coins intéressants et l'exploration urbaine de savoir pourquoi ils sont intéressants.

L'explo et les virus, ça t'es arrivé par hasard pendant tes études d'histoire de l'art. Tu as toujours plutôt penché pour l'art punk et électronique, qui t'as assez rapidement mené à l'underground et aux hackers. C'est *Underscore* qui t'a tout appris, enfin au début. Tu as eu de la chance d'avoir un si bon mentor pour débiter mais depuis, tu fais tes propres expérimentations.

Avec quelques amis, vous avez fondé la team *MD*. Vous êtes six passionnés et vous réunissez certains week-ends pour discuter de vos passions, échanger les dernières informations ou monter quelques projets un peu fous. Lorsqu'un membre a un problème, il peut toujours demander de l'aide. Il y a quelques mois, tu as ainsi pu coder un virus spécial qui permet de pirater n'importe quel poste informatique. Seule, tu ne te serais jamais lancée là-dedans mais avec les autres, ça t'as donné la motivation nécessaire.

Il y a quatre semaines, les membres du *2600 Brest* ont été arrêtés par la police, sauf un : un certain *Crash X*. Ce traître a préféré balancer ses

UNDERGROUND EXPLORATION

potes pour une raison égoïste. Tu as donc décidé d'agir, pour l'exemple et éviter qu'il ne se mette à balancer tout le monde.

Il y a quatre semaines, avec *Impact*, membre de ta team et photographe lors de tes explo, vous avez invité *CrashX* à une exploration urbaine dans la région. Un site très dangereux pour les novices, une occasion en or pour s'en débarrasser sans laisser de traces. La semaine suivante, vous vous êtes retrouvé à l'entrée du site industriel et lors de l'exploration, il est *malencontreusement* tombé et s'est fait aspirer dans le siphon d'anciens égouts.

Il y a une semaine, *Impact* a proposé à la team d'explorer les ruines d'une ancienne base militaire, l'idée a plus et vous vous y êtes mis.

Une porte vous a résisté quelque temps mais ce soir, ça a été le grand soir, vous avez réussi à l'ouvrir. Derrière la porte, le complexe semblait différent. Plus neuf, et aussi beaucoup plus grand. Du coup, vous vous êtes séparés pour la visite. *Bob Leponge* avec *Beethoven*, *Underscore* avec *Core* et toi avec *Impact*. Comme d'habitude, tu as sorti ta bombe de peinture pour marquer le chemin et éviter de se perdre.

Vous avez déniché la salle contenant tous les serveurs de la base. Ne pouvant pas résister, tu as absolument voulu les remettre en marche. Ce qui n'intéressait pas spécialement *Impact*, qui lui, cherchait des photos intéressantes à faire. Du coup, tu l'as laissé se balader plus loin pendant que tu t'es amusée à remettre en état de marche quelques ordinateurs. Tu en as profité pour télécharger ton virus dans les machines, histoire d'avoir un accès facile, sans devoir avoir les codes d'accès.

Ton virus était en train de se charger quand l'alarme de la base à retenti :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Ça arrive de foirer un peu une explo, mais une alerte bactériologique, c'est nouveau. Tu as couru vers la porte d'entrée, mais trop tard, elle était fermée. Tu étais en train de chercher les autres quand un hurlement est survenu. Tu t'es précipitée et tu es tombée sur un groupe de personnes et un cadavre. Tu ne connaissais pas tout le monde, certains étaient de ta team, d'autres d'illustres inconnus.

Le cadavre étant peu ragoutant, avec un petit air de zombi, vous avez décidé de mettre de la distance entre vous et lui. Vous êtes maintenant

10. IDA

dans la salle de commandement du complexe et la situation n'a pas l'air terrible.

10.2 Synthèse

Caractère : Un peu émo, un peu asociale (ce qui est un comble pour une hôtesse d'accueil à l'office du tourisme). Tu es passionnée de virologie informatique et tu y passes la plupart de ton temps libre. **Ida** en hommage au désassembleur *Interactive DisAssemble*, qui est super utile pour créer des virus.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base vivante.
- Déterminer qui a été infecté.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Bob Leponge :** Membre de la team, qui fait dans l'électronique et le hacking.
- **Core :** Membre de la team, très curieuse en sécurité et anonymat.
- **Impact :** Membre de la team, photographe d'exploration urbaine qui t'accompagne régulièrement.
- **Underscore :** Membre de la team, hacker très fort, ami d'enfance.
- **Beethoven :** Membre de la team, il est jeune et en BTS d'Informatique.
- **Crash X :** Hacker de seconde zone dont tu as été bien contente de te débarrasser.

10.3 Qui joue qui ?

- **Bob Leponge** :
- **Core** :
- **Impact** :
- **Underscore** :
- **Beethoven** :

Chapitre 11

Impact

11.1 Biographie

Officiellement, tu t'appelles *Jerôme Gareau* et tu es photographe. Tu essaies de percer dans la photographie d'art mais c'est difficile alors, en attendant mieux, tu fais aussi les mariages et bosses en parallèle avec un journal (*31337 news*) pour les illustrations d'articles.

Officieusement, tu es aussi fan d'exploration urbaine ; les friches industrielles et les lieux perdus ou oubliés font de très bons sujet pour la photo. Comme ça ne nourrit pas son homme et que l'équipement peut coûter cher, tu t'es aussi mis au carding pour faire quelques achats sans les payer.

Avec 5 autres mordus d'underground, vous avez fondé la team *MD*. Vous vous rencontrez autour d'une bière à Saint Briec en partageant vos derniers trucs et astuces. C'est grâce à eux que tu as pu vraiment mettre le pied dans l'underground ... *Underscore* t'as aidé lorsque tu as débuté en carding et *Ida* t'invite toujours dans ses explorations urbaines.

Avec *Beethoven* et *Core*, vous avez mis en place une petite arnaque à l'assurance maladie. *Beethoven* te refile des numéros de sécurité sociale valides que tu peux ensuite utiliser dans tes vraies fausses cartes vitales. *Core* les utilise dans son cabinet pour facturer de fausses consultations, toucher le tiers payant et vous vous partagez les bénéfices.

Tout marchait bien mais il y a quatre semaines, tu as commis une boulette. Sans faire gaffe, tu t'es fait livrer le matos acheté via tes *yes card* au bureau du journal. *Eric Beaulieu*, alias *Pixne*, a ouvert les cartons et a

UNDERGROUND EXPLORATION

fait le lien avec le carding. Depuis, il te fait chanter et garde le matériel en échange de clichés et d'informations sur l'underground.

Il y a quatre semaines, *Ida* t'as convié à une exploration un peu spéciale. Un mec s'est amusé à balancer les membres du 2600 Brest aux flics et elle a décidé de lui jouer un tour en lui faisant peur lors d'une exploration. Bien sûr, c'était dangereux et bien sûr le mec est tombé. Il s'est fait happer par un siphon d'ancien égoûts et vous ne l'avez pas vu ressortir. *Ida* a paru satisfaite mais le gosse avait l'air si jeune ...

Il y a une semaine, *Pixne* t'a dit avoir été contacté par *CrashX*. Tu le croyais mort mais apparemment, il est bloqué dans une base souterraine et a besoin d'aide pour sortir. Tu as proposé à *Pixne* qu'en échange de ton matériel, tu organises une rencontre entre *Ida* et *CrashX*. *Pixne* viendra avec son groupe du 2600 *Saint Brieuc* et toi avec ta team. Après leur avoir proposé une explo urbaine, ils ont tous dit oui.

Depuis une semaine que vous explorez, vous restiez bloqués derrière la fameuse porte qui bloque *CrashX*. Ce soir, vous avez enfin réussi à l'ouvrir et vous avez découvert une nouvelle section du complexe. Tellement grande qu'il t'a été facile de convaincre les autres de vous séparer pour visiter. Tu as réussi à te retrouver avec *Ida* alors que *Bob Lepage* partait avec *Beethoven* et *Underscore* avec *Core*. Plus qu'à retrouver *Pixne*, plus facile à dire qu'à faire.

Quand *Ida* s'est arrêtée dans la salle des serveurs et a commencé à toucher à tout, tu as prétexté vouloir prendre des photos pour chercher le lieu convenu du rendez-vous pour ramener les autres vers *Ida*. C'est à ce moment que l'alarme de la base à retenti :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Ton matériel de carding ne vaut pas de rester bloqué alors tu as couru vers la sortie. Tu ne l'avais pas encore atteinte que tu as entendu un hurlement. Changement de direction, pour découvrir un petit groupe, certains de la team et d'autres du 2600 sans doute. Au milieu d'eux, un cadavre vraiment pas ragoutant (tout bouffi, tout rouge ... enfin, tu n'as pas cherché à regarder les détails). Certains moins rapides que toi sont arrivés au compte-goutte.

D'un commun accord, il a été décidé de changer de pièce, car le cadavre ne pouvait être que le vecteur d'infection qui avait déclenché l'alarme. Vous êtes donc tous partis en direction de la salle des commandes du complexe.

11.2 Synthèse

Caractère : Ce que tu aimes par-dessus tout, c'est prendre des photos qui mettent en scène la vie contemporaine, dans tous ses aspects. Discret, tu te fonds dans l'ambiance pour permettre aux personnes que tu photographies de rester naturelles. **Impact**, parce que *le choc des images, le poids des mots*.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base vivant.
- Déterminer qui a été infecté.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Beethoven :** Jeune hacker en BTS, stagiaire à la CPAM et fournissant des numéros de sécurité sociale valides.
- **Bob Leponge :** Membre de la team, qui fait dans l'électronique et le hacking.
- **Core :** Membre de la team, médecin très curieuse qui utilise tes fausses cartes vitales.
- **Crash X :** Happé par un siphon lors d'une exploration foireuse menée par IDA, il serait coincé dans la base.
- **Ida :** Membre de la team, codeuse de virus, guide d'exploration urbaine.
- **Pixne / Eric Beaulieu :** Un collègue journaliste peu scrupuleux qui te fait chanter.
- **Underscore :** Membre de la team, hacker très fort qui s'y connaît bien en carding.

11.3 Qui joue qui ?

- **Beethoven** :
- **Bob Lepage** :
- **Core** :
- **Ida** :
- **Pixne / Eric Beaulieu** :
- **Underscore** :

Chapitre 12

Inetd

12.1 Biographie

Officiellement, tu t'appelles *Élodie Rocher* et tu es l'administrateur système et réseau de la CPAM d'Île et Vilaine. Ton boulot consiste à installer, configurer et maintenir le parc informatique en état de fonctionnement.

Tu es seule dans ton service mais une fois par an, tu accueilles des stagiaires. Cette année, l'étudiant était vraiment bon. *Kevin Desaulniers* est en BTS d'informatique à Saint Briec et ne devrait pas avoir de soucis pour avoir son diplôme vu les compétences qu'il a déjà.

Officieusement, tu es aussi webmaster d'un site pornographique. Avec la publicité et autres liens sponsorisés, c'est devenu le premier salaire du ménage tellement ça rapporte. Pour éviter d'héberger ça chez toi, tu l'as caché sur le serveur web de la CPAM. Il est invisible pour les visiteurs de la CPAM mais reste accessible via un réseau alternatif.

Le truc bien, c'est que tout est automatique. Ça évite les contacts, personne ne connaît l'identité de l'autre et c'est tant mieux. Par exemple, ce *Beethoven* qui te rapporte autant de fichiers, tu le paies bien mais il pourrait habiter en face de chez toi ou en corée que ça serait pareil.

Mais il y a 6 semaines, ça a été le cauchemar. Un pirate a trouvé malin d'intervertir les deux sites ... Tu as été au plus vite pour corriger mais ça n'est pas passé inaperçu. La CPAM a porté plainte mais heureusement tu as pu trouver un accord avec l'expert judiciaire, *Alexandre Bélair*. Il avait tourné une sextape avec sa femme et le fichier s'est retrouvé sur ton site.

UNDERGROUND EXPLORATION

En échange de ton silence, il a conclu son enquête en mettant en cause un certain *CrashX*.

Histoire que ça ne t'arrive plus, tu as décidé de te plonger plus dans la sécurité informatique. Tu as découvert le site du *2600 Saint Brieuc* et comme un rendez-vous avait lieu ce soir, tu t'y es rendue.

Tu y as retrouvé *Alexandre Bélair*, alias *Kaa*. Ils avaient décidé de faire de l'exploration urbaine ; vous êtes rentrés sans autorisation dans une ancienne base désaffectée de l'armée, juste pour le plaisir de visiter des locaux interdits et abandonnés. Comme tout le monde tu t'es présentée par ton pseudo, *Inetd*.

Au bout d'un moment d'exploration sans intérêt, vous avez passé une porte imposante. Derrière, le complexe semblait beaucoup plus neuf, et aussi beaucoup plus grand. Vous avez décidé de vous séparer pour la visite, puis revenir à la porte raconter aux autres les trouvailles intéressantes que vous feriez. Tu es partie avec *Pixne*, *Kaa* est parti avec sa copine *Moustique* et *Bubule35* est allé avec *Morador*.

Pixne avait l'air de s'y connaître en exploration, car il marchait d'un bon pas devant, et toi, tu traînais un peu derrière. Puis, comme les chemins se séparaient à nouveau, *Pixne* t'a proposé de vous séparer encore une fois, en te disant de crier fort si besoin. Tu as donc pris un couloir, lui un autre.

Tu es arrivée dans la salle de muscu et, histoire de tester les engins et passer le temps, tu as trouvé le disjoncteur et juste après avoir remis le courant, l'alarme a retenti :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Ne voulant pas rester plus longtemps, tu es ressortie de la salle de sport et a tenté d'appeler *Pixne*. Tu as entendu un hurlement et t'es précipitée, au cas où l'un de tes copains de la soirée ait des ennuis. Et là, surprise : *Bubule35* qui était blême, mais aussi ton stagiaire *Kevin Desaulniers*, et enfin, entre les deux, un cadavre à l'air glauque ; rouge, pleins de pustules ... le genre qu'on n'explore pas avec les doigts sans une combinaison spéciale.

Puis tout le reste des visiteurs du complexe a fini par arriver petit à petit. Apparemment, il n'y avait pas que le 2600 à visiter les lieux. Sur les conseils de quelques-uns, vous vous êtes éloignés du mort, car vu son état, personne ne voulait prendre le risque d'être infecté. Vous vous êtes tous dirigés vers la salle de commandement du centre.

12.2 Synthèse

Caractère : Tu correspnds à l'image de l'informaticien classique, sauf que tu es une fille (élément suffisamment rare pour être noté). Tu préfères la présence de tes ordinateurs à celle de tes concitoyens, souvent trop bêtes pour écrire un mail et comprendre toute la portée de ton boulot. **Inetd**, en référence au service sur les serveurs qui gère les connexions réseau, un peu comme toi quoi.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base vivante.
- Déterminer qui a été infecté.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Kevin Desaulniers :** Etudiant en BTS, ton stagiaire à la CPAM. Tu l'as retrouvé ce soir en présence du cadavre.
- **Bubule35 :** Un informaticien un peu marginal, expert en réseaux informatiques.
- **Crash X :** Le pirate mis en cause pour tes problèmes avec la CPAM.
- **Alexandre Bélair / Kaa :** Auteur d'une sextape s'étant retrouvé sur ton site, expert judiciaire qui a redirigé les soupçons sur *CrashX*.
- **Morador :** Un ancien du 2600, militaire qui travaille dans les réseaux.
- **Moustique :** La copine de Kaa, elle est plutôt branchée sociologie des psychopathes, ce genre de choses. Elle apparait sur la sextape.
- **Pixne :** Membre du 2600, expert en reportages sur l'underground.

12.3 Qui joue qui ?

- Kevin Desaulniers :
- Bubule35 :
- **Alexandre Bélair / Kaa** :
- Morador :
- Moustique :
- Pixne :

Chapitre 13

Kaa

13.1 Biographie

Dans la vraie vie, tu t'appelles *Alexandre Béclair* et tu es développeur de sites webs sécurisés. Tu es aussi *expert judiciaire près la Cour d'Appel de Rennes* lorsque la justice à besoin de tes compétences. Sur les réseaux, tu te fais appeler *Kaa*.

Il y a 8 semaines, tu t'es fait contacter par le pirate *CrashX*, il prétendait avoir trouvé une faille dans ton serveur web. Il n'était pas clair et n'avait pas de *preuve de concept* alors tu l'as un peu remballé.

Il y a 7 semaines, tu as réceptionné un colis chez toi : des fleurs et des chocolats. Ils étaient pour *Justine Tachel*, ta chère et tendre, mais tu ne te souviens pas qui les lui a envoyés.

Il y a 6 semaines, le site de la CPAM a été piraté et remplacé par un site de pornographie. En tant qu'expert judiciaire, tu as été appelé pour trouver les preuves et tu n'as pas été déçu ...

- la CPAM utilise ton site web avec la faille que *CrashX* a trouvée,
- le site porno était déjà installé bien avant le piratage, sûrement par le webmaster, *Élodie Rocher*,
- il contient une sextape que tu avais tourné avec *Justine*,
- l'exploit utilisé est signé *CrashX*.

UNDERGROUND EXPLORATION

Du coup, en échange du silence du webmaster sur la sextape, tu as conclu que c'était *CrashX* qui avait piraté la CPAM. Son nom était dans le programme du pirate après tout et il t'avait contacté après avoir trouvé la faille donc l'un dans l'autre il est bien à l'origine du problème non ?

Sinon, la semaine dernière, *Pixne*, a proposé de décaler la réunion du 2600 *Saint Brieuc* et d'aller explorer une vieille base abandonnée. Comme tu n'avais rien contre un peu de changement, tu as mis le site du 2600 à jour et accepté la proposition.

Ce soir, le 2600 allait visiter la base. À ta grande surprise, *Élodie Rocher* vous a rejoint pour la soirée, se faisant appeler *Inetd*. Vous êtes entrés sans aucune difficulté dans le complexe et avez parcouru rapidement un grand nombre de salles sombres et poussiéreuses. Puis vous êtes arrivés au niveau d'une large porte blindée. Derrière elle, le complexe semblait différent. Plus tentaculaire et plus neuf.

Pour parcourir plus vite les salles, vous vous êtes séparés. Tu es évidemment parti avec *Moustique*, *Bubule35* est allé avec *Morador* et *Pixne* avec *Inetd*. *Moustique* et toi êtes tombés sur les anciens sanitaires. Pas très glamour, mais il était évident que dans un complexe comme celui-ci, il devait y en avoir.

Vous en étiez à vous demander si les douches étaient en état (ben quoi ?) quand l'alarme de la base a alors retenti :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Vous vous dirigez tous les deux vers la porte blindée lorsque *Moustique* s'est fait charger par un fou furieux, hurlant et l'écume à la bouche. Tu n'as pas vraiment réfléchi, tu as foncé et donné un grand coup d'épaule au mec, qui s'est retrouvé projeté contre le mur d'en face.

Sans vous retourner, vous avez foncé dans la direction opposée. Vous avez attendu quelques minutes entre deux armoires quand vous avez entendu hurler. Pensant encore à votre agresseur, vous avez décidé d'y aller, mais sans vous précipiter. On ne sait jamais.

Quand vous êtes arrivé, vous avez trouvé un attroupement autour du cadavre de agresseur. Maintenant que tu avais plus de temps pour le regarder, tu t'es rendu compte de son aspect ... rouge, bouffi, plein de pustules ... zombiesque ...

Quand les autres ont décidé de changer de pièce, tu as acquiescé. *Moustique* et toi vous êtes bien gardé de raconter votre altercation avec le

13. KAA

cadavre aux autres. Tout d'abord il pourrait décider de vous mettre en quarantaine car le cadavre pourrait être porteur de n'importe quoi, et puis aussi, parce qu'après tout, vous deviez être les dernières personnes à l'avoir vu vivant ...

13.2 Synthèse

Caractère : Tu parles beaucoup, et tu aimes pouvoir briller devant les autres. Tes connaissances en sécurité informatique, te permettent la plupart du temps de passer pour un expert auprès des gens. **Kaa**, en l'honneur du serpent du *Livre de la jungle*, qui hypnotise les autres pour obtenir ce qu'il veut.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base vivant.
- Déterminer si tu as été infecté.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Bubule35 :** Un informaticien un peu marginal, expert en réseaux informatiques.
- **Crash X :** Développeur de la faille qui a permis de pirater le site de la CPAM.
- **Inetd / Élodie Rocher :** Administrateur système et réseau de la CPAM.
- **Morador :** Un ancien du 2600, militaire qui travaille dans les réseaux.
- **Moustique / Justine Tachel :** Ta petite amie. Adore tout ce qui touche à la criminologie et à la psychologie.
- **Pixne :** Membre du 2600, expert en reportages sur l'underground.

13.3 Qui joue qui ?

- **Bubule35** :
- **Inetd / Élodie Rocher** :
- **Morador** :
- **Moustique / Justine Tachel** :
- **Pixne** :

Chapitre 14

Morador

14.1 Biographie

Tu t'appelles en réalité *Gregory Sabourin* et tu es adjudant dans la 785ième compagnie de guerre électronique (implantée à Rennes). Lorsque l'anonymat est de rigueur, tu utilises plutôt le pseudonyme *Morador*. Tu participes aussi aux meetings du *2600 Saint Brieuc*. Tu y retrouves des passionnés d'informatique, un côté moins rigide et plus créatif qu'au boulot. Accessoirement, avoir des contacts peut toujours servir.

Depuis un moment, tu travailles sur un *honey pot* pour l'armée. Ce sont des machines laissées volontairement sans protection pour appâter les pirates et autres programmes et découvrir ce qui se trame dans l'underground sans s'infiltrer. Il y a 7 semaines, un virus particulièrement virulent et furtif l'a infecté. Bonne nouvelle jusqu'à ce que tu essaies de l'analyser sur ton poste et qu'à la suite d'une mauvaise manipulation il se répande dans le réseau de la caserne ... Personne ne l'a encore repéré mais si tu ne trouves pas un anti-virus adapté rapidement, ça risque de dégénérer (et pas forcément à ton avantage).

Il y a deux semaines, ton capitaine est venu te voir, accompagné d'un colonel du SID (Service d'Infrastructure de la Défense). Le SID a détecté des communications sur son réseau en provenance d'une ancienne base désaffectée dans la région de Saint Brieuc. L'armée sait que tu fréquentes le 2600 local et a donc besoin de tes services.

Bien sûr, ils auraient pu envoyer une équipe militaire ou les forces spé-

UNDERGROUND EXPLORATION

ciales pour déloger les intrus mais ça aurait fait du bruit. Dans le voisinage ou même dans la presse et l'armée désire avant tout que rien ne filtre : cette intrusion ne doit jamais avoir eu lieu.

Ils t'ont donc proposé d'aller l'explorer avec ton groupe du 2600 pour récupérer un maximum d'informations sur les intrus et les en déloger. Ils t'ont fourni des codes et pour fermer les portes. La base fermée, tu auras le temps de les identifier. Un autre code ouvrant ensuite les portes pour que tout le monde sorte.

Ça n'a pas été difficile de convaincre le 2600 d'explorer la base. Certains étaient même très enthousiastes. Vous y êtes donc allés ce soir. Comme tu t'en doutais, le complexe, désaffecté depuis longtemps était poussiéreux.

Convaincre les autres de se diviser en petits groupes a été aisé. Certains étaient même carrément enthousiastes. Tu t'es retrouvé avec *Bubule35*, *Kaa* avec *Moustique* et *Pixne* avec *Inetd*. Vous vous êtes dirigés vers le centre de commandement. Tu as profité que *Bubule35* visite les petites pièces annexes pour démarrer l'ordinateur principal et entrer les codes fournis par tes supérieurs.

La procédure consiste à ouvrir à distance des sas de confinement. Depuis le temps ils sont vides, mais le système de sécurité ne le sait pas (et d'ailleurs, par sécurité, il préfère parer au pire). L'alarme s'est donc déclenchée comme prévu :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Bubule35 est ressorti un peu paniqué et vous êtes partis vers la sortie. Sur le chemin, vous êtes tombés sur un cadavre ... Le mec était tout rouge, bouffi, suintant ... plutôt le genre du 2ieme régiment de dragons (lutte contre les armes nucléaires, biologiques et chimiques), pas de ta compagnie en tout cas.

Pendant que *Bubule35* hurlait, tu es reparti illico vers le centre de commandement pour rouvrir les portes et pouvoir sortir. Vu l'état du cadavre, les sas ne devaient pas être si vides que prévu. Dans tous les cas, ce n'était plus de ton ressort. Sauf qu'il t'a été impossible d'ouvrir ces fichues portes. Malgré tes tentatives, tu n'as eu que des erreurs à l'écran.

Tu as fini par revenir vers *Bubule35*, être absent plus longtemps aurait été louche. Plein de monde était déjà là, dont le fameux groupe que tu devais retrouver. Au moins, tu n'auras pas tout perdu. Ils ont décidé de

14. MORADOR

s'éloigner du cadavre et tu as proposé le centre de contrôle. Avec un peu de chance et beaucoup d'aide, vous arriverez peut être à rouvrir ces portes.

14.2 Synthèse

Caractère : Militaire de carrière, tu sais respecter les règles, mais tu aimes encore plus les enfreindre avec ton groupe du 2600. Tu es passionné d'informatique et d'électronique, et le 2600 te permettent d'en apprendre toujours plus. **Morador** vient d'un des personnages que tu joues en jeu de rôle.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base vivant.
- Déterminer si l'infection réelle ou non.
- Trouver l'identité de chacun, pour faire ton rapport.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Bubule35** : Un informaticien un peu marginal, expert en réseaux informatiques.
- **Inetd** : Nouvelle au 2600. Apparemment, bosse comme administrateur réseau.
- **Kaa** : Un ancien du 2600 qui bosse dans la sécurité informatique.
- **Moustique** : La copine de Kaa, elle est plutôt branchée sociologie des psychopathes, ce genre de choses.
- **Pixne** : Membre du 2600, expert en reportages sur l'underground.

14.3 Qui joue qui ?

- **Bubule35** :
- **Inetd** :
- **Kaa** :
- **Moustique** :
- **Pixne** :

Chapitre 15

Moustique

15.1 Biographie

Dans la vie réelle, tu t'appelles *Justine Tachel* et tu es étudiante en criminologie à l'université de Rennes 2. Sur les réseaux, tu utilises le pseudonyme *Moustique*. Cette année, à la fac, ils ont fait un cours commun entre le master de criminologie et celui de sécurité informatique. Ça parle de délinquance informatique, c'est très intéressant.

En cours, comme d'habitude, tu as choisi un mec un peu timide et renfermé avec qui faire un binôme pour les devoirs ; ils sont prêts à faire tout le boulot en échange d'un sourire. Avec la promo d'informatique, ce n'était pas les geek qui manquaient et tu t'es retrouvée avec *Anthony Ruest*. En plus des devoirs, il t'a même donné plein d'informations et des adresses internet sur le milieu *underground hackers* qu'il disait connaître très bien.

Tu as fait la connaissance de *Underscore* sur un forum. Un hacker avec une solide réputation et, ici encore, avec quelques cyber-sourires, tu te l'as mis dans la poche et il t'a fourni plus d'informations et de programmes que tu n'en avais demandé.

Lorsque tu as appris en cours que les hackers se réunissaient lors de 2600, ça t'a beaucoup intéressée. Un moyen facile de les voir en vrai ! Tu t'es donc rendue à celui de *Saint Brieu*. C'est là que tu as rencontré *Alexandre Bélair*, alias *Kaa*. C'est un hacker très gentil et un geek en version *social* (La version avec T-shirt propres et capable interactions sociales.). Un cyber méchant très gentil ...

UNDERGROUND EXPLORATION

Vous êtes tombés sous le charme et vous vous êtes mis en couple rapidement. Tu as tout de suite vu l'intérêt d'être une *copine de geek* : les informaticiens gagnent plutôt bien leur vie et ta maison est dernier cri côté technologie.

Il y a 7 semaines, *Underscore* t'a envoyé une sextape de lui pour te faire plaisir ... Il s'est persuadé que vous étiez ensemble et voulait que tu en tournes une pour lui. Tu l'as donc *recadré* en lui expliquant que vous étiez amis, sans plus. Il n'a pas vraiment apprécié et tu t'es déconnectée. Ce soir-là, lorsqu'Alexandre est rentré, pour te changer les idées, vous avez tourné une sextape entre vous.

Ce soir, c'est 2600. Comme prévu la dernière fois, vous avez décidé de visiter une ancienne base militaire à l'abandon. Mis à part de la poussière et des rats, vous n'aviez pas trouvé grand-chose d'intéressant jusqu'à ce que vous tombiez sur une porte blindée ouverte. Derrière, le complexe semblait plus neuf et plus grand.

Vous vous êtes séparés en petits groupes pour faciliter l'exploration. Tu t'es bien évidemment retrouvée avec *Kaa*, *Pixne* est parti avec *Inetd* et *Bubble35* avec *Morador*. De votre côté, vous n'aviez trouvé que les sanitaires lorsque l'alarme de la base à retenti :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Pas question de moisir ici. Vous vous dirigiez vers la sortie quand tu t'es fait agressée. Tu n'as pas vu grand-chose de la scène, sauf que *Kaa* a foncé sur le type et l'a repoussé au loin, t'a pris la main et t'a emmené en courant dans la direction opposée. Vous vous êtes réfugiés quelques minutes dans un bureau, lorsqu'un cri a alors fendu l'air.

Une autre victime de l'agresseur ? Vous vous êtes dirigés vers le cri. Doucement ... au cas où. Vous êtes finalement tombés sur un attroupelement. Des gens du 2600, des inconnus et au milieu ... un cadavre. Vu ses vêtements, tu dirais bien qu'il s'agissait de l'agresseur. Par contre, tu n'avais pas remarqué qu'il avait l'air atteint d'une étrange maladie : rouge, couvert de pustules, l'écume encore aux lèvres.

Les autres avaient l'air de penser qu'il pourrait être responsable de l'alarme bactériologique. Tu t'es donc bien gardée de leur dire pour votre agression. Pas question qu'ils vous mettent en quarantaine. D'ailleurs, *Kaa* devait penser la même chose, car il n'a rien dit non plus. En plus, tu n'es pas sûre que le coup porté par *Kaa* n'ait pas été fatal. ...

15.2 Synthèse

Caractère : A l'aise en toutes situations, tu aimes plaire aux autres. Tu aimes le côté rebelle qu'apporte le 2600. C'est d'ailleurs pour la même raison que tu as choisi de faire des études en criminologie. **Moustique** t'a été donné un jour par une de tes conquêtes. Tu l'as gardé parce que tu l'aimes bien.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base vivante.
- Déterminer si tu es infectée.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Bubule35 :** Un informaticien un peu marginal, expert en réseaux informatiques.
- **Anthony Ruest :** Un de tes collègues de classe qui t'a initiée à la sécurité. Tu n'as pas de nouvelles depuis un petit moment.
- **Inetd :** Nouvelle au 2600. Apparemment, bosse comme administrateur réseau.
- **Kaa / Alexandre Bélaïr :** Ton homme. Ancien du 2600, expert en sécurité informatique.
- **Morador :** Un ancien du 2600, militaire qui travaille dans les réseaux.
- **Pixne :** Membre du 2600, expert en reportages sur l'underground.
- **Underscore :** Pirate super compétent, mais un peu gênant.

15.3 Qui joue qui ?

- **Bubule35** :
- **Inetd** :
- **Kaa / Alexandre Bélair** :
- **Morador** :
- **Pixne** :
- **Underscore** :

Chapitre 16

Pixne

16.1 Biographie

Tu t'appelles en réalité *Eric Beaulieu* et tu es journaliste. Ton truc, c'est l'actualité informatique et la cyber délinquance. Depuis plusieurs années, tu as édité ton propre journal : *31337 news*. Il est publié sur internet et couvre l'actualité *chaude* du moment. Lorsque l'anonymat est de rigueur, tu utilises le pseudonyme *Pixne*. En parallèle, tu t'es inscrit dans un club de *Krav Maga* (méthode de self-défense).

Pour donner un petit côté *technique* à ton journal tu fais appel à des pigistes. Comme *Bubule35* qui t'a envoyé il y a 1 mois un article vraiment très technique (que tu n'as pas compris). Comme le courant est bien passé entre vous, il t'a invité la semaine suivante à venir à leur *2600 Saint Brieuc* où tu as pu rencontrer d'autres hackers comme lui.

Il y a quatre semaines, tu as reçu un paquet au bureau. Avant de te rendre compte qu'il était destiné à ton collègue *Jerôme Gareau*, tu l'as ouvert. Tu t'y connais assez pour savoir qu'il s'agit de carding. Plutôt que de le dénoncer à la justice, tu as préféré garder le colis en échange d'informations ou de clichés sur la scène underground.

Il y a deux semaines, tu as été contacté par *CrashX*. D'après ce qu'il t'a raconté, une exploration urbaine a mal tourné et il s'est retrouvé coincé dans une ruine industrielle souterraine. Il a réussi à remettre en marche quelques serveurs mais reste bloqué par une porte blindée. Un peu parano, il ne peut faire confiance à la justice ou l'underground et t'as demandé de

UNDERGROUND EXPLORATION

l'aide pour ouvrir la porte d'accès depuis l'extérieur.

Lorsque tu en as parlé avec Jérôme, il t'a proposé un marché. Il connaît le guide de l'exploration qui a mal tourné et te propose une confrontation entre eux contre le colis que tu gardes. Pour ne pas éveiller les soupçons de son groupe, il t'a demandé de venir avec un autre groupe. Tu as tout de suite pensé au 2600. Ce sera l'occasion d'un reportage sensationnel. Ça a été facile de les convaincre de faire de l'exploration urbaine.

Ce soir, vous avez donc commencé l'exploration de la base. Après une première partie poussiéreuse, vous avez passé la porte blindée, le groupe de Jérôme était déjà passé. Il a été facile de convaincre tout le monde de se séparer en petits groupes. Tu es parti avec *Inetd*, *Kaa* avec sa copine *Moustique* et *Bubule35* avec *Morador*.

Quelques couloirs plus loin, tu as proposé à *Inetd* de vous séparer. Tu étais donc libre de retrouver *CrashX* dans un petit coin, côté cuisine de l'ancienne cafétéria.

Vous avez discuté un peu, mais *CrashX* n'était pas vraiment sur la même longueur d'ondes que toi. Il t'a beaucoup parlé de théorie du complot, tu lui as parlé du guide de l'exploration, et vous êtes convenus ensemble de « *faire tomber des têtes ce soir* ». Tu lui as demandé de t'attendre là, le temps que tu retrouves Jérôme et le guide. Tu étais en train de chercher le point de rendez-vous fixé avec Jérôme quand l'alarme de la base a retenti :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Tu t'es dit « *tant pis pour le scoop, je veux sortir d'ici vivant* », alors tu as commencé à te diriger vers la porte d'entrée. Sauf que tu t'es un peu perdu et tu n'avais pas encore atteint la porte quand tu as entendu un cri. Direction le bruit car quitte à être perdu, autant l'être à plusieurs.

Tu es tombé sur un attroupement de personnes, le 2600 mais pas que, regroupé autour du cadavre de *CrashX*. Enfin, de ce qu'il restait de *CrashX*, car il n'était plus vraiment reconnaissable : tout rouge, plein de pustules, tout gonflé.

Tout le monde ayant l'air de penser qu'il était responsable du déclenchement de l'alarme, tu as été d'accord pour mettre le plus de distance entre lui et toi. Vous vous êtes donc tous dirigés vers le centre de commandement de la base pour faire un point au calme.

16.2 Synthèse

Caractère : Journaliste prêt a tout pour asseoir sa carrière et trouver un scoop. Tu es comme un poisson dans l'eau dans le monde qui t'entoure. **Pixne**, parce que c'est cool, et ça veut rien dire.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base vivant.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Bubule35 :** Sympathique membre du 2600, un peu marginal, te fournissant des articles pour ton magazine.
- **Crash X :** Pirate bloqué dans le complexe et qui devait t'aider à avoir le scoop du siècle.
- **Jerôme Gareau :** Collègue photographe et apparemment pirate à ses heures.
- **Inetd :** Une nouvelle au 2600, elle est venue grâce au site web.
- **Kaa :** Un ancien du 2600 qui bosse dans la sécurité informatique.
- **Morador :** Un ancien du 2600, militaire qui travaille dans les réseaux.
- **Moustique :** La copine de Kaa, elle est plutôt branchée sociologie des psychopathes, ce genre de choses.

16.3 Qui joue qui ?

- **Bubule35** :
- **Jerôme Gareau** :
- **Inetd** :
- **Kaa** :
- **Morador** :
- **Moustique** :

Chapitre 17

Underscore

17.1 Biographie

Tu t'appelles en réalité *Benjamin Langlois* et tu es un hacker plutôt compétent (certains disent le meilleur mais tu préfères rester discret) connus sous le pseudonyme de *Underscore*. À la grande époque, tu as pas mal écrit d'article techniques sur le sujet pour des e-zines undergrounds en anglais mais depuis, tu as levé le pied.

Depuis quelque temps, tu fais partie de la team *MD*. Vous êtes 6 et vous rencontrez régulièrement autour d'une bière à Saint Brieuc. Comme les *2600* mais avec des gens vraiment compétents. Comme *Ida* qui a codé un virus révolutionnaire qui peut quasiment tout pirater ...

À côté de ça, tu fréquentes encore quelques forums de discussions, juste pour avoir quelques relations sociales quoi. C'est là que tu as rencontré *Moustique*, une nana super cool et gentille qui s'intéresse au hack. Vous avez sympathisé et de fil en aiguille, c'est devenue ta cyber-copine.

Il y a 8 semaines, tu as fait quelques achats sur internet avec des yes-card, des fleurs et des chocolats que tu as fait livrer chez elle. Tu en as profité pour tourner une petite vidéo coquine que tu lui as envoyée la semaine suivante (pour que tout arrive le même jour). Elle n'a pas eu l'air d'apprécier tes cadeaux car elle s'est connectée dans l'après-midi et n'avait pas l'air contente. Elle s'est déconnectée juste après et tu n'as pas eu de nouvelles d'elle depuis ...

Il y a une semaine, *Impact* a proposé de faire de l'exploration urbaine

UNDERGROUND EXPLORATION

dans une vieille base désaffectée et ça a paru enchanter tout le monde. Depuis lors, vous explorez la zone souterraine mais une porte vous barrait toujours le chemin.

Ce soir, vous avez enfin réussi à passer cette porte. Derrière, un immense complexe. Vous avez décidé de vous séparer pour l'explorer. Tu es parti avec *Core*, *Ida* est avec *Impact* et *Bob Leponge* avec *Beethoven*. Puis, le complexe étant décidément très grand, *Core* et toi avez décidé visiter chacun de votre côté la zone.

Tu t'es retrouvé à visiter ce qui semblait être la cafétéria. Près des cuisines, tu as entendu du bruit et tu as collé ton oreille à la porte. Tu n'as pas forcément compris toute la conversation, mais il était manifestement question d'une exploration foireuse qu'avait fait *Ida*, où un type avait disparu, mais aussi du fait de faire « *tomber des têtes ce soir* ». Puis l'un des protagonistes de la discussion est parti.

Tu ne pouvais pas laisser tomber *Ida*, vous vous connaissez depuis que vous êtes gamins et vous avez toujours été là l'un pour l'autre. Tu es donc entré dans la cuisine, pour discuter avec cet inconnu. Sauf qu'il n'avait pas l'air d'avoir toute sa tête. Il a cru que tu l'agressais et a commencé à t'attaquer.

Dans la bagarre, tu n'as pas vraiment réfléchi. Tu as sorti ta bombe de peinture rouge (pratique pour marquer les passages lors d'exploration) et lui en a envoyé carrément dans la bouche. Ça a eu l'air de l'arrêter mais le temps qu'il reprenne ses esprits, tu étais déjà loin. Tu étais en train de chercher *Ida* lorsque l'alarme de la base a retenti :

« Alerte bactériologique, mise en quarantaine de la base imminente, fermeture des portes sécurisées ».

Il fallait sauver ta peau, mais pas sans *Ida* (les autres se débrouilleraient), tu t'es donc enfoncé dans la partie du complexe qu'elle devait visiter. Un cri a retenti. Tu n'as pas cherché à comprendre et tu as couru dans sa direction. Là, tu as trouvé un monde fou pour une base désaffectée. Il y avait des gens de ta team, et il y avait d'autres personnes ... Et au milieu, le cadavre de l'autre gus, tout rouge, tout bouffi ... Qu'est ce qui avait bien pu lui arriver. À moins qu'il ai déjà présenté les symptômes tout à l'heure, mais que dans l'agitation et la pénombre, tu ne t'en sois pas rendu compte ?

Enfin, bon, au moins, il ne dira rien. Vous avez tous décidé d'un commun accord de vous rendre dans la salle de commandement du complexe

17. UNDERSCORE

pour faire un point. Après tout, les portes étant fermées, pourquoi se presser maintenant ?

17.2 Synthèse

Caractère : Tu connais beaucoup de beau monde dans l'underground mais tu préfères rester discret sur tes activités, tu n'en parles qu'aux personnes dignes de confiance. **Underscore**, parce que c'est le nom du caractère « _ », anonymat garanti sur les moteurs de recherche.

Objectifs : Voici une liste de choses à faire pendant la soirée.

- Sortir de cette base vivant.
- Déterminer qui a été infecté.
- Eviter que l'histoire avec *Ida* ne s'ébruite.

Connaissances : Voici ce que tu sais des autres personnes présentes.

- **Beethoven :** Membre de la team, il est en BTS d'Informatique.
- **Bob Leponge :** Membre de la team, qui fait dans l'électronique et le hacking.
- **Core :** Membre de la team, très curieuse en sécurité et anonymat. Professeur en médecine dans la vraie vie.
- **Ida :** Amie d'enfance, membre de la team, codeuse de virus fameux, fait de l'exploration urbaine à ses heures.
- **Impact :** Membre de la team, photographe d'explo qui accompagne parfois *Ida*.
- **Moustique :** Fille vraiment sympa avec qui tu pensais que le courant passait vraiment bien.

17.3 Qui joue qui ?

- **Beethoven** :
- **Bob Leponge** :
- **Core** :
- **Ida** :
- **Impact** :

Troisième partie

Les indices

Annexe A

Enveloppes

Les enveloppes contiennent des informations distillées tout au long de la partie. Elles sont à donner à intervalles réguliers (toutes les heures pour une partie de 4 heures).

A.1 Enveloppe $t + 0$

Ces indices sont à distribuer dès le début de la partie. Ils contiennent des informations sur le vif destinées à lancer les joueurs dans l'ambiance.

Env-0x00 - Beethoven Tu ne sais pas ce qu'il s'est passé entre *Bubble35* et le cadavre mais s'il est infecté aussi, il vaut mieux éviter de le toucher.

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Informatique.

Env-0x00 - Bob Leponge Depuis 1921, la France a mené d'intenses recherches en armes biologiques (sur l'Anthrax notamment) jusqu'en 1960 où la dissuasion nucléaire évince ces recherches. Vous seriez tombés sur un laboratoire ou un lieu de stockage ?

UNDERGROUND EXPLORATION

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Hacking.

Env-0x00 - Bubule35 Tu as bien fait attention à ne pas toucher le cadavre mais depuis, tu te sens nauséuse. Ton estomac te fait mal et tu as du mal à te concentrer.

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Informatique.

Env-0x00 - Core D'après tes souvenirs, la base hébergeait une composante de recherche sur les armes chimiques et biologiques. Ils avaient leur propre laboratoires et sas de confinements. Si les sas étaient dans le même état que les conteneurs radioactifs, ça n'augure rien de bon.

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Médecine.

Env-0x00 - Ida Depuis 1921, la France a mené d'intenses recherches en armes biologiques (sur l'Anthrax notamment) jusqu'en 1960 où la dissuasion nucléaire évince ces recherches. Vous seriez tombés sur un laboratoire ou un lieu de stockage ?

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Hacking.

Env-0x00 - Impact Depuis 1921, la France a mené d'intenses recherches en armes biologiques (sur l'Anthrax notamment) jusqu'en 1960 où la dissuasion nucléaire évince ces recherches. Vous seriez tombés sur un laboratoire ou un lieu de stockage ?

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Informatique.

A. ENVELOPPES

Env-0x00 - Inetd Tu ne sais pas ce qu'il s'est passé entre *Kevin*, *Bubule35* et le cadavre mais s'ils sont infectés aussi, il vaut mieux éviter de les toucher.

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Informatique.

Env-0x00 - Kaa Tu ressens quelques courbatures dans les épaules. Rien de bien méchant mais ça te lance d'un côté et t'empêche de te concentrer correctement.

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Informatique.

Env-0x00 - Morador Les sas auraient du être vides et la porte aurait du pouvoir s'ouvrir, comme prévu. Sauf bien sûr si le colonel du SID l'a prévu. Après tout, ils ne veulent pas de traces et les cadavres ne parlent pas ! Mais pourquoi toi ? Ils sauraient pour le virus et feraient d'une pierre deux coups ? Avec ce mal de crâne, tu as du mal à y voir clair.

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Hacking.

Env-0x00 - Moustique Tu as commencé à avoir mal au crâne (céphalée, maux de tête). Pas de quoi s'effondrer mais c'est très inconfortable.

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Médecine.

Env-0x00 - Pixne tu te sens nauséeux. Ton estomac te fait mal et tu as du mal à te concentrer.

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations et Trashing.

UNDERGROUND EXPLORATION

Env-0x00 - Underscore Tu ressens quelques courbatures un peu partout, tes muscles sont endoloris.

Points d'actions : Tu disposes de 5 points d'actions pour les pouvoirs suivants : Recherche d'informations, Trashing et Hacking.

A.2 Enveloppe t + 1h

Cette enveloppe doit être donnée au bout d'une heure de jeu. Elle contient des informations complémentaires pour les joueurs.

Env-0x01 - Beethoven Tu penses que *Bob Leponge* a vraiment mis beaucoup de temps pour te suivre lorsque le cri à retenti, ce n'est pas normal. Et avec ce mal de tête qui commence, tu as difficile à te concentrer.

Env-0x01 - Bob Leponge Tu as reconnu le mort, c'est *Anthony Ruest*, ton collègue de master 2 qui devait avoir ton stage mais avait disparu.

Env-0x01 - Bubule35 *Morador* s'est absenté un bon moment après la découverte du cadavre. Il aurait dû revenir plus vite lorsque tout le monde est arrivé. Et avec ce mal de tête qui commence, tu as difficile à te concentrer.

Env-0x01 - Core Tu as reconnu le mort, c'est *Anthony Ruest* qui aurait dû avoir le stage de virologie et avait disparu. Tu l'as retrouvé, mais dans quel état !?

Env-0x01 - Ida Tu as reconnu le mort, il s'agit de *CrashX*.

A. ENVELOPPES

Env-0x01 - Impact Tu as reconnu le mort, il s'agit de *CrashX*.

Env-0x01 - Inetd Tu as déjà rencontré la femme d'*Alexandre Béclair* (aka. *Kaa* en dehors du 2600), elle s'appelle *Justine Tachel*.

Env-0x01 - Kaa Maintenant que tu y repenses, les fleurs et les chocolats pour *Justine* étaient envoyés par *Underscore*. D'où ils se connaissent ? Avec ce mal de tête qui commence, tu as du mal à t'y retrouver.

Env-0x01 - Morador Maintenant que tu y repenses, tu avais croisé *Core* qui revenait de la salle de commandement lorsque tu t'y es précipité la deuxième fois pour ouvrir les portes après avoir vu le cadavre.

Env-0x01 - Moustique Tu as reconnu le mort, il s'agit d'*Anthony Ruest*. C'était un mec bien, gentil et toujours prêt à aider. Avec ce mal au ventre qui commence, tu ne te sens pas bien.

Env-0x01 - Pixne Maintenant que tu y repenses, tu avais entendu du bruit côté cafétéria quand tu as discuté avec *CrashX*. Vous n'étiez peut-être pas seuls. Tu en as la gorge toute sèche et tu commences à tousser de temps en temps.

Env-0x01 - Underscore En y regardant de plus près, la tête du cadavre n'était pas pleine de sang lorsque vous vous êtes battus. Si seulement ce mal de tête pouvait partir, ça t'aiderait à y voir plus clair.

A.3 Enveloppe t + 2h

Cette enveloppe doit être donnée au bout de deux heures de jeu. Elle contient des informations complémentaires sur les identités des personnages. Ne fait pas progresser les intrigues mais fournit pas mal d'informations utiles pour savoir qui est qui.

Env-0x02 - Beethoven Tu connais le véritable nom de tes complices de l'affaire de la CPAM : **Nathalie Charrette** : Core, **Jérôme Gareau** : Impact.

Env-0x02 - Bob Leponge Lors des premières rencontres de la team MD, en petit comité, vous avez parlé de tout et de rien et tu as fini par connaître certains noms : **Benjamin Langlois** : Underscore, **Amandine Grégoire** : IDA.

Env-0x02 - Bubule35 Maintenant que tu y repenses, *Morador* et *Pixne* semblaient savoir exactement quelle partie de la base ils comptaient visiter. Ils étaient d'ailleurs à l'origine de l'idée de l'exploration urbaine et celle de se séparer.

Env-0x02 - Core Tu connais le véritable nom de tes complices de l'affaire de la CPAM : **Kevin Desaulniers** : Beethoven, **Jérôme Gareau** : Impact.

Env-0x02 - Ida En faisant des recherches sur Internet sur les autres membres de la team, tu avais fini par trouver l'identité des membres de ta team. **Bob Leponge** s'appelle Sébastien Beauchemin, **Impact** s'appelle Jérôme Gareau.

A. ENVELOPPES

Env-0x02 - Impact Tu connais le véritable nom de tes complices de l'affaire de la CPAM :

Nathalie Charrette : Core, **Kevin Desaulniers** : Beethoven.

Env-0x02 - Inetd Maintenant que tu y repenses, *Morador* et *Pixne* semblaient savoir exactement quelle partie de la base ils comptaient visiter. Ils étaient d'ailleurs à l'origine de l'idée de l'exploration urbaine et celle de se séparer.

Env-0x02 - Kaa Maintenant que tu y repenses, *Morador* et *Pixne* semblaient savoir exactement quelle partie de la base ils comptaient visiter. Ils étaient d'ailleurs à l'origine de l'idée de l'exploration urbaine et celle de se séparer.

Env-0x02 - Morador Maintenant que tu y penses, tu as vu une sextape bizarre l'autre jour ... Un geek faisait un strip-tease et avait dédié sa vidéo à *Moustique*.

Env-0x02 - Moustique Maintenant que tu y repenses, *Morador* et *Pixne* semblaient savoir exactement quelle partie de la base ils comptaient visiter. Ils étaient d'ailleurs à l'origine de l'idée de l'exploration urbaine et celle de se séparer.

Env-0x02 - Pixne Maintenant que tu y repenses, tu remets un visage sur *Kaa* ... Il s'agit de l'expert judiciaire qui travaillait sur l'affaire des sites pornos de la CPAM, affaire que tu as couvert pour ton journal.

Env-0x02 - Underscore Maintenant que tu y repenses, tu reconnais l'autre voix, c'est *Pixne* qui voulait faire tomber IDA.

A.4 Enveloppe t + 3h

Cette enveloppe doit être distribuée au bout de 3 heures de jeux, elle contient des informations complémentaires et permettra d'affiner les connaissances des joueurs.

Env-0x03 - Beethoven *Underscore* et *IDA* se connaissaient déjà avant que tu ne les rencontres. Ils sont rarement l'un sans l'autre et *Underscore* prend toujours le parti d'*IDA*.

Env-0x03 - Bob Leponge *Underscore* et *IDA* se connaissaient déjà avant que tu ne les rencontres. Ils sont rarement l'un sans l'autre et *Underscore* prend toujours le parti d'*IDA*.

Env-0x03 - Bubule35 Maintenant que tu y repenses, tu as déjà vu *Pixne* à ton cours de Krav Maga.

Env-0x03 - Core Tu te rappelles qu'après avoir entendu le cri, tu as croisé *Morador* dans la pénombre qui allait vers le centre de commandement.

Env-0x03 - Ida *Underscore*, ton ami d'enfance, s'appelle *Benjamin Langlois*. C'est vrai que ça fait longtemps que vous ne vous êtes pas appelés par votre nom. C'est quelqu'un de bien, il a toujours été de ton côté.

Env-0x03 - Impact Tu as déjà vu *Beethoven* faire une démonstration de Self défense au forum des associations.

A. ENVELOPPES

Env-0x03 - Inetd Lors d'un 2600, tu as discuté avec *Bubule35*. De fil en aiguille, tu as fini par connaître son identité : *Anaïs Cartier*.

Env-0x03 - Kaa Tu as déjà vu *Beethoven* faire une démonstration de Self défense au forum des associations.

Env-0x03 - Morador Tu as déjà vu *Beethoven* faire une démonstration de Self défense au forum des associations.

Env-0x03 - Moustique Grâce à tes talents en psychologie, tu as réussi à connaître le nom de certains membres du 2600 : **Bubule35** s'appelle Anaïs Cartier, **Inetd** s'appelle Elodie Rocher, **Morador** s'appelle Grégory Sabourin.

Env-0x03 - Pixne Tu as déjà vu *Bubule35* à ton cours de Krav Maga.

Env-0x03 - Underscore Tu es un expert en social engineering. Tu as pu découvrir le vrai nom de tous les membres de ta team : **Beethoven** : Kévin Desaulniers, **Bob Leponge** : Sébastien Beauchemin, **Ida** : Amandine Grégoire, **Impact** : Jérôme Gareau, **Core** : Nathalie Charrette.

UNDERGROUND EXPLORATION

Annexe B

Pouvoirs

B.1 Indices

Voici la liste des indices que les joueurs peuvent obtenir en dépensant un point d'action « Indice » (dont ils disposent tous). Chaque fois qu'un joueur dépense un point, il obtient l'indice suivant de la liste (le deuxième point donne le deuxième indice et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'indices ou de points).

Indice-0x01 *Anthony Ruest* n'a plus été vu en cours depuis un bon moment.

Indice-0x02 Il y a 6 semaines, la CPAM d'Ille et Vilaine a été victime d'un hack : le site officiel a été remplacé par un site porno.

Indice-0x03 *Kévin Desaulnier* est étudiant en BTS d'informatique à Saint Briec et a effectué son stage à la CPAM d'île et Vilaine sous la tutelle d'*Élodie Rocher*, administratrice système et réseaux.

UNDERGROUND EXPLORATION

Indice-0x04 *Nathalie Charette* est professeur en faculté de médecine mais en plus de ses cours exerce aussi à son cabinet médical. De quoi remplir au moins deux temps pleins.

Indice-0x05 *Beethoven* apparaît en photo sur un article de presse lié au club de self-defense de l'université.

Indice-0x06 Depuis 7 semaines, un exploit contre le serveur web de développé par *Alexandre Bélair* est diffusé sur les sites habituels. L'exploit est signé *CrashX*.

Indice-0x07 Tout comme les meilleurs pirates informatiques font les meilleurs consultants en sécurité, les médecins s'y connaissent aussi en poison.

Indice-0x08 Voici une sextape perturbante : un geek fait un strip-tease pour sa belle ... On ne voit pas sa tête mais vers la fin, le message dit : « *pour toi moustique* ».

Indice-0x09 Voici un article de sécurité informatique paru dans un numéro de *31337 news* de 2014 : « *Demystifier le débogueur Gnu pour s'amuser ou en profiter* », *Anaïs Cartier* en est l'auteur.

Indice-0x0A Il y a 4 semaines, les membres du 2600 de Brest ont tous été arrêtés par la police, sauf un. La rumeur, dans les milieux informés, veut que *CrashX*, ait balancé les membres pour éviter la prison dans d'autres affaires.

B. POUVOIRS

Indice-0x0B L'expertise judiciaire liée au piratage de la CPAM d'Ille et Vilaine a été confiée à *Alexandre Bélaïr* qui s'est donc chargé de la recherche de preuves. Son rapport met en cause *CrashX*.

Indice-0x0C Sur les forums spécialisés, la rumeur court qu'*Ida* aurait développé un virus révolutionnaire et indétectable.

Indice-0x0D Dans les forums de carding, on trouve des interventions de *Impact* sur la sécurité des données sur les cartes vitales.

Indice-0x0E Le serveur web utilisé par la CPAM d'Ille et Vilaine a été développée par *Alexandre Bélaïr*.

Indice-0x0F Sextape d'un couple « amateurs ». On ne voit pas leur visage mais dans les informations du fichier, il a été créé dans le répertoire « */home/Kaa/Vidz/* ».

Indice-0x10 Parmi les pigistes qui bossent pour *31337 news*, on trouve *Anaïs Cartier*.

Indice-0x11 *Justine Tachel* et *Anthony Ruest* sont en binôme en cours commun entre le master de criminologie (Rennes 2) et de sécurité Informatique (Rennes 1).

Indice-0x12 Sur les forums de parentalités, les parents de *Kevin Desaulniers* disent leurs craintes de voir leur fils dépenser une fortune en matériel informatique. Ils ne savent pas d'où vient l'argent et s'inquiètent.

UNDERGROUND EXPLORATION

Indice-0x13 Dans le materiel des professionnels de l'exploration urbaine, il y a toujours une bombe de peinture pour retrouver son chemin. Fil d'Ariane mais en moins encombrant.

Indice-0x14 *Sébastien Beauchemin* fait son stage de master 2 en virologie avec *Nathalie Charette*.

Indice-0x15 Compte rendu des inscriptions au club de Krav Maga (méthode de self défense). On y voit apparaître *Anaïs Cartier* et *Eric Beaulieu* qui sont à jour de leurs cotisations.

Indice-0x16 *Anthony Ruest* était initialement pressenti pour un stage de virologie avec *Nathalie Charette*.

Indice-0x17 Le CCC-fr qui se tient à Paris a été fondé par un hacker travaillant pour la DST. Moyen pratique pour ficher les vrais pirates et se tenir au courant des dernières informations. Plutôt qu'une intervention en force, la France préfère les infiltrations discètes.

Indice-0x18 D'après les forums spécialisés en exploration, *Crash X* aurait été invité pour une exploration urbaine avec des pros du sujet. Il n'a pas été revu depuis 3 semaines.

Indice-0x19 Les aérosols utilisés pour la peinture peuvent provoquer des allergies : arythmie cardiaque, blocage des voies respiratoires.

Indice-0x1A Les solvants utilisés pour la peinture peuvent provoquer des allergies : eczéma, urticaire, asthme.

B.2 Trashing

Voici la liste des indices que les joueurs peuvent obtenir en dépensant un point d'action « Indice » (dont ils disposent tous). Chaque fois qu'un joueur dépense un point, il obtient l'indice suivant de la liste (le deuxième point donne le deuxième indice et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'indices ou de points).

Trash-0x01 Tu as trouvé une trousse de soin qui te permet de dépenser un point d'action « médecine ».

Trash-0x02 *Anthrax*, rapport de recherche de guerre biologique sur la bactérie *Bacillus anthracis*. Sous forme respiratoire, l'infection commence par des syndromes grippaux (fièvre, courbatures, céphalées, toux sèche). Deux à quatre jours plus tard, l'état général s'aggrave (insuffisance respiratoire, douleurs rétrosternales aiguës et hypotension). Le patient peut mourir quelques heures après cette deuxième phase.

Trash-0x03 Tu viens de trouver un listing de procédures informatiques qui te permet de dépenser un point d'action « informatique ».

Trash-0x04 Compte rendu de réunion de la direction, des fuites de conteneur radio-actifs ont été détectées, la direction refuse d'évacuer la zone contaminée pour faire les travaux (raisons budgétaires entre autre) et décide de ne rien dévoiler au personnel.

Trash-0x05 Un listing de codes et mots de passe qui te permet de dépenser un point d'action « hacking ».

UNDERGROUND EXPLORATION

Trash-0x06 Listing du personnel de la base, *Nathalie Charette* y apparaît en tant que médecin en chef.

Trash-0x07 Article de sécurité informatique au format texte paru en 1998 : *Gnu Debugger Demystification for fun and profit*, écrit en anglais par *Underscore* et *Ida*.

Trash-0x08 Une pile de conserves a été ouverte et consommée. Les dates de péremption sont dépassées depuis bien trop longtemps.

Trash-0x09 Un poste informatique semble avoir été utilisé pendant une à deux semaines.

Trash-0x0A Plan du réseau de la base mentionnant les équipements importants :

- [0x01] Centrale électrique,
- [0x02] Serveur de sécurité des binaires,
- [0x03] Machine à Café connectée,
- [0x04] Matériels de musculation connectés,
- [0x05] Serveur de gestion des missiles,
- [0x06] Porte principale,
- [0x07] Ordinateurs bureautique,
- [0x08] Serveur de gestion des stocks alimentaires,
- [0x09] Serveur de vidéo à la demande,
- [0x0A] Serveur de téléphonie,

B. POUVOIRS

- [0x0B] Serveur de surveillance bactériologique,
 - [0x0C] Serveur de jeux vidéo.
-

Trash-0x0B En farfouillant du côté des cuisines, vu le désordre et les traces de poussière, il est évident qu'une bagarre acharnée a eu lieu très récemment ici.

Trash-0x0C En te baladant dans le couloir menant aux sanitaires, tu as trouvé une tache de sang coagulé récente sur le mur.

Trash-0x0D Tu viens de trouver un listing de procédures informatiques qui te permet de dépenser un point d'action « informatique ».

B.3 Informatique

Info-0x01 Le serveur de gestion de surveillance bactériologique montre des alertes aux niveaux des sas de confinement, ils ont été ouverts juste avant l'alarme. Pour ouvrir les portes, il faudra donc soit hacker la porte, soit le serveur de surveillance, soit trouver une autre solution.

Info-0x02 Les serveurs de gestion des missiles rapportent que les réservoirs des missiles trans-continentaux seront pleins à 23h30. Lancement verrouillé à 24h00 sur Moscou. Pour annuler le lancement, il faudra hacker le serveur des missiles ou trouver une autre solution.

Info-0x03 Les serveurs de gestion des missiles rapportent une erreur d'ouverture des sas de sortie des missiles. Le binaire n'est pas reconnu.

UNDERGROUND EXPLORATION

Info-0x04 Les journaux de connexions réseaux montrent un trafic IRC (protocole de discussion en ligne) en direction du journal *31337 news* depuis ces deux dernières semaines.

Info-0x05 Plan du réseau de la base mentionnant les équipements importants :

- [0x01] Centrale électrique,
 - [0x02] Serveur de sécurité des binaires,
 - [0x03] Machine à Café connectée,
 - [0x04] Matériels de musculation connectés,
 - [0x05] Serveur de gestion des missiles,
 - [0x06] Porte principale,
 - [0x07] Ordinateurs bureautique,
 - [0x08] Serveur de gestion des stocks alimentaires,
 - [0x09] Serveur de vidéo à la demande,
 - [0x0A] Serveur de téléphonie,
 - [0x0B] Serveur de surveillance bactériologique,
 - [0x0C] Serveur de jeux vidéo.
-

Info-0x06 Un poste informatique est allumé depuis deux semaines, l'utilisateur était manifestement paranoïaque (les fichiers sont tous partiellement détruits), reste une trace de conversations « rendez-vous ce soir dans les cuisines ».

B. POUVOIRS

Info-0x07 Du trafic SNMP sort du complexe en direction de plateformes informatique militaires. Ce trafic réseau permet aux militaires de connaître l'état des machines à distance. Aucun trafic entrant vers la base n'est apparu.

Info-0x08 Les câbles autour de la porte ont été manipulés dans la soirée. Elle ne pourra pas fonctionner tant qu'elle ne sera pas réparée en dépensant un point d'informatique sur la porte ou en trouvant une autre solution

Info-0x09 Le programme d'ouverture des portes du complexe est rejeté par le système de sécurité des binaires. Il faudra donc le hacker ou trouver une autre solution.

Info-0x0A Le serveur de sécurité rapporte une alerte générale : tous les programmes sont infectés par un virus, ils seront donc tous refusés par le système, à moins de hacker le serveur de sécurité des binaires ou de trouver une autre solution.

Info-0x0B Le programme d'ouverture des portes du complexe nécessite un mot de passe spécial. Sans ce mot de passe, il faut hacker la porte ou trouver une autre solution.

B.4 Hacking

Hack-0x01 Log de conversations entre *Moustique* et *Underscore*, il est évident qu'ils flirtent.

UNDERGROUND EXPLORATION

Hack-0x02 Log de conversation entre *CrashX* et *Bob Leponge* où il est question d'un exploit pour hacker un serveur web.

Hack-0x03 D'après les relevés de la poste, du matériel de carding a été livré dans les locaux de *31337 news*.

Hack-0x04 Suite de mails entre *CrashX* et *Alexandre Bélaïr* datés d'il y a 8 semaines. Le premier informe le second qu'il a découvert une faille dans le serveur web développé par Alexandre. Celui-ci répond que tant qu'il ne verra pas de preuve de concept, il n'en croira mot.

Hack-0x05 Un site porno est hébergé sur les serveurs de la CPAM d'Ille et Vilaine depuis au moins un an. Bien plus que ce que prétendent l'enquête et l'expertise.

B.5 Médecine / Autopsie sommaire

Med-0x01 Après un test de Glasgow sur le corps, le score est 3 (aucune réponse oculaire, verbale ni motrice), au mieux, c'est un coma très profond.

Med-0x02 Pas de pouls, depuis le temps et à moins d'un miracle, il est mort.

Med-0x03 La couleur rouge du corps rappelle eczéma et urticaire.

Med-0x04 Du sang coagulé est présent sur le crâne qui semble fracturé (cause d'un choc violent).

B. POUVOIRS

Med-0x05 La bouche et le pourtour des lèvres sont rouges mais cette couleur est ici due à des pigments (la couleur s'étale et s'efface par endroit).

UNDERGROUND EXPLORATION

Annexe C

Quêtes

Dans ce scénario, des problèmes peuvent être résolus par les personnages. Pour garder la trace de ce qui est possible et de ce qui a été accompli, nous les avons répartis dans le tableau suivant (disponible pour les joueurs).

Lorsque les joueurs dépensent un point d'action dans ce tableau, ils résolvent un problème. S'il s'agit d'un point d'informatique, on considère que l'équipement est réparé. S'il s'agit d'un point de hacking, on considère que l'équipement est sous leur contrôle.

Le tableau fourni aux joueurs est volontairement anonymisé. Les joueurs devront trouver les plans du réseau pour savoir ce qu'ils font. Sinon, on considère qu'ils bricolent à l'aveugle en espérant résoudre les problèmes. Deux plans sont disponibles en indices, un via le trashing et un via l'informatique.

C.1 Pour les joueurs

Le tableau suivant permet aux joueurs de dépenser un point d'action pour résoudre les problèmes dans les trois thèmes suivants :

- **Médecine** : Soigne la personne correspondante,
- **Informatique** : Répare l'équipement informatique correspondant,
- **Hacking** : Prend le contrôle de l'équipement correspondant.

UNDERGROUND EXPLORATION

Médecine	Informatique	Hacking
Beethoven	0x01	0x01
Bob Lepage	0x02	0x02
Bubule35	0x03	0x03
Core	0x04	0x04
Ida	0x05	0x05
Impact	0x06	0x06
Inetd	0x07	0x07
Kaa	0x08	0x08
Morador	0x09	0x09
Moustique	0x0A	0x0A
Pixne	0x0B	0x0B
Underscore	0x0C	0x0C

C.2 Pour l'organisateur

Pour les compétences de hacking et d'informatique, les codes sont équivalents et correspondent au plan du réseau dont en voici une copie.

- [0x01] Centrale électrique,
- [0x02] Serveur de sécurité des binaires,
- [0x03] Machine à Café connectée,
- [0x04] Matériels de musculation connectés,
- [0x05] Serveur de gestion des missiles,
- [0x06] Porte principale,
- [0x07] Ordinateurs bureautique,
- [0x08] Serveur de gestion des stocks alimentaires,
- [0x09] Serveur de vidéo à la demande,
- [0x0A] Serveur de téléphonie,
- [0x0B] Serveur de surveillance bactériologique,

C. QUÊTES

- [0x0C] Serveur de jeux vidéo.

Lorsqu'il s'agit d'un point de médecine, on considère que le personnage obtient l'état de santé du personnage sur lequel le point a été dépensé. Invariablement, le constat sera le même : *Sujet en bonne santé, présente de nombreux symptômes liés au stress.*

Pour résoudre les problèmes et s'en sortir vivant, voici des solutions possibles. Il est évident que si les joueurs trouvent une autre solution, il revient à l'organisateur d'improviser et de déterminer si leur solution est efficace ou pas.

Réparer les programmes : Ils sont bloqués par le système de sécurité de la base à cause du virus d'*Ida*. Il faut soit dépenser un point de hacking pour chaque programme qu'ils veulent utiliser, soit un seul point sur le serveur de gestion des binaires (0x02).

Réparer les portes : *Bob Lepage* a cassé les câbles des portes, il faut donc les réparer en plaçant un point d'action d'informatique sur les portes (0x06).

Ouvrir les portes : Deux possibilités : mettre un point d'action de hacking sur les portes (0x06) ou sur le serveur de surveillance bactériologique (0x0B).

Gérer les missiles : Si un point de hack a été dépensé sur le serveur de gestion des binaires, les portes des missiles sont ouvertes et ils décolleront en direction de Moscou (en mauvais état, ils s'écraseront au Luxembourg provoquant un incident diplomatique). Dépenser un point de hacking sur le serveur des missiles arrête leur mise à feu.

Underground Exploration

Soirée enquête pour 12 joueurs

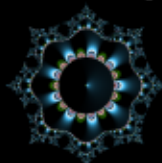
31 décembre, deux groupes qui ne se connaissent pas ont choisi d'explorer la même base militaire abandonnée pour leur réveillon. Derrière une porte blindée, ils découvrent un vaste complexe.

Tout se passait bien jusqu'à ce que l'alarme ne mette la base en quarantaine pour cause bactériologique. Un instant plus tard, un cri, et un cadavre ... Dans une salle à l'écart, ils vont tenter de comprendre ce qu'il s'est passé et trouver un moyen de s'en sortir, vivants de préférence.



Underground exploration est un scénario de soirée enquête pour 12 joueurs pour une durée de 4 heures de jeu.

Les arsouyes



septembre 2019

ISBN 978-2-9566985-5-5



France : 25 €