

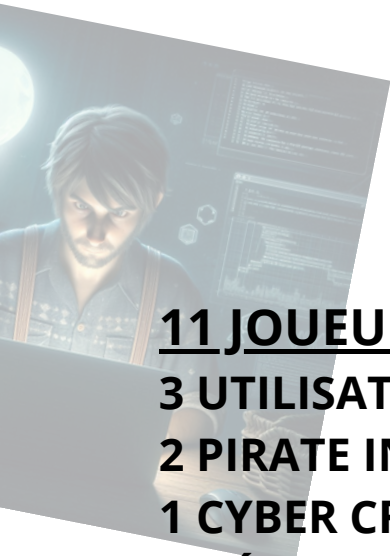


CYBERLIEUX

Script




11 JOUEURS :



3 UTILISATEUR
2 PIRATE INFORMATIQUE
1 CYBER CRIMINEL
1 DÉVELOPPEUSE
1 INGÉNIEUR SOCIAL
1 HACKER ETHIQUE
1 EXPERT EN CYBER
SÉCURITÉ
1 GENDARME CYBER

12 JOUEURS :



3 UTILISATEUR
2 PIRATE INFORMATIQUE
1 CYBER CRIMINEL
1 DÉVELOPPEUSE
1 INGÉNIEUR SOCIAL
1 HACKER ETHIQUE
1 EXPERT EN CYBER
SÉCURITÉ
1 GENDARME CYBER
1 NOOB

LA NUIT TOMBE DANS LE SYSTÈME, TOUT LE MONDE ÉTEINT SON ORDINATEUR ET VA SE COUCHER.

PREMIÈRE ACTION DE LA NUIT

(L'INGENIEUR SOCIAL N'AGIT QUE LA PREMIERE NUIT)

L'INGÉNIEUR SOCIAL PEUT SE RÉVEILLER ET RALLUMER SON ORDINATEUR. IL VA POUVOIR DÉSIGNÉ DEUX UTILISATEURS QUELCONQUE QUI SERONT, JUSQU'À CE QUE L'UN DES DEUX SOIT PIRATER, ASSOCIÉS.

L'INGÉNIEUR SOCIAL PEUT ÉTEINDRE SON ORDINATEUR ET ALLER SE COUCHER À NOUVEAU.

DEUXIÈME ACTION DE LA NUIT

LE HACKER ETHIQUE PEUT SE RÉVEILLER ET RALLUMER SON ORDINATEUR. IL VA POUVOIR ME DÉSIGNÉ UNE PERSONNE SUR LAQUELLE IL FERA UNE RÉCOLTE DE DONNÉE. (MONTRE LA CARTE DE LA PERSONNE CIBLÉ AU HACKER ETHIQUE).

LE HACKER ETHIQUE PEUT ÉTEINDRE SON ORDINATEUR ET ALLER SE COUCHER À NOUVEAU.

TROISIÈME ACTION DE LA NUIT

LE GENDARME CYBER PEUT SE RÉVEILLER ET RALLUMER SON ORDINATEUR. IL VA POUVOIR ME DÉSIGNÉ UNE PERSONNE QU'IL SOUHAITE PROTÉGER AVEC UN ANTI-VIRUS.

LE GENDARME CYBER PEUT ÉTEINDRE SON ORDINATEUR ET ALLER SE COUCHER À NOUVEAU.

QUATRIÈME ACTION DE LA NUIT

LES PIRATES INFORMATIQUE PEUVENT SE RÉVEILLER ET RALLUMER LEUR ORDINATEUR.

LE CYBER CRIMINEL PEUVENT ÉGALEMENT SE RÉVEILLER ET RALLUMER LEUR ORDINATEUR.

L'ESPION PEUT ÉGALEMENT SE RÉVEILLER ET RALLUMER SON ORDINATEUR. ATTENTION ! IL DOIT ÊTRE DISCRET POUR NE PAS ÊTRE DÉTECTÉ PAR LES PIRATES PRÉSENT SUR LE RÉSEAU.

LES PIRATES INFORMATIQUE PEUVENT ÉTEINDRE LEUR ORDINATEUR ET ALLER SE COUCHER À NOUVEAU.

LE CYBER CRIMINEL PEUT ÉGALEMENT ÉTEINDRE SON ORDINATEUR ET ALLER SE COUCHER.

CINQUIÈME ACTION DE LA NUIT

LE CYBER CRIMINEL PEUT SE RÉVEILLER ET RALLUMER SON ORDINATEUR DANS LE DOS DES AUTRES PIRATES INFORMATIQUE ET DÉSIGNÉ UN UTILISATEUR QUELCONQUE DU RÉSEAU. LA PERSONNE EN QUESTION NE POURRA PAS VOTER À LA JOURNÉE SUIVANTE.

LE CYBER CRIMINEL PEUT FINALEMENT ÉTEINDRE SON ORDINATEUR ET ALLER SE COUCHER.

SIXIÈME ACTION DE LA NUIT

LA DÉVELOPPEUSE PEUT SE RÉVEILLER ET ALLUMER SON ORDINATEUR. CE JOUEUR (DÉSIGNE LE JOUEUR EN QUESTION) A ÉTÉ VICTIME D'UN PIRATAGE. SOUHAITE TU L'AIDER AVEC TES TALENTS DE DÉVELOPPEUSE ? SI NON, SOUHAITE TU INFECTER QUELQU'UN A L'AIDE D'UN DE TES VIRUS PERSONNEL ?

SI NON, TU PEUX REFERMER TON ORDINATEUR ET RETOURNER TE COUCHER.

SEPTIÈME ACTION DE LA NUIT

(UNIQUEMENT SI L'INTRUS VIRTUEL N'A PAS AGI)

LA PERSONNE AYANT ÉTÉ CIBLÉ PAR LES PIRATES INFORMATIQUE DOIT RALLUMER SON ORDINATEUR ET TENTER DE RÉSOUDRE LE MAIL DE PHISHING QU'IL VIENT DE RECEVOIR.

LE NARRATEUR LUI EXPLIQUERA À L'ORAL LA FAÇON DONT IL POURRA RÉPONDRE : SI LA PERSONNE LÈVE LE POUCE VERS LE HAUT, CELA VOUDRA DIRE QU'IL S'AGIT D'UN VRAI MAIL.

SI LA PERSONNE BAISSE LE POUCE VERS LE BAS, CELA VOUDRA DIRE QU'IL S'AGIT D'UN FAUX MAIL.

UNE FOIS LA RÉPONSE DONNER (TEMPS DE RÉFLEXION DÉTERMINÉ PAR LE NARRATEUR), LA PERSONNE PEUT ÉTEINDRE À NOUVEAU SON ORDINATEUR : IL OBTIENDRA LA CONFIRMATION DE SA RÉPONSE LORS DE LA PROCHAINE JOURNÉE.

LE JOUR SE LÈVE ET L'INTÉGRALITÉ DU SYSTÈME SE RÉVEILLE.

DÉCLARER QUI A ÉTÉ PIRATÉ DURANT LA NUIT
(UNIQUEMENT SI UN MEMBRE DU RESEAU POSSEDANT UN MAIL SECURISE A ETE
PIRATER PENDANT LA NUIT)
LUI DONNER UN " VRAI / FAUX MAIL " AFIN QU'IL PUISSE RÉPONDRE AU DEUX
QUESTIONS PRINCIPALES : EST-CE UN VRAI MAIL ? SI NON, POURQUOI EST-IL
FAUX ?

SI L'EXPERT EN CYBERSÉCURITÉ EST PIRATÉ

AVANT DE PARTIR, IL A JUSTE LE TEMPS DE PIRATER UNE DERNIÈRE PERSONNE.
EXPERT EN CYBERSÉCURITÉ, DÉSIGNE QUI TU SOUHAITES PIRATER !

VOTER UN UTILISATEUR DU SYSTÈME QUI DEVIENDRA L'ADMINISTRATEUR
(MAIRE). **(UNIQUEMENT LE DEUXIÈME JOUR)**

PASSER À LA PHASE DE DÉBAT. (TEMPS DÉFINI PAR LE NARRATEUR)
PASSER À LA PHASE DES VOTES. (LA PERSONNE DÉFINI PAR LE CYBER CRIMINEL
NE POURRA PAS VOTER)