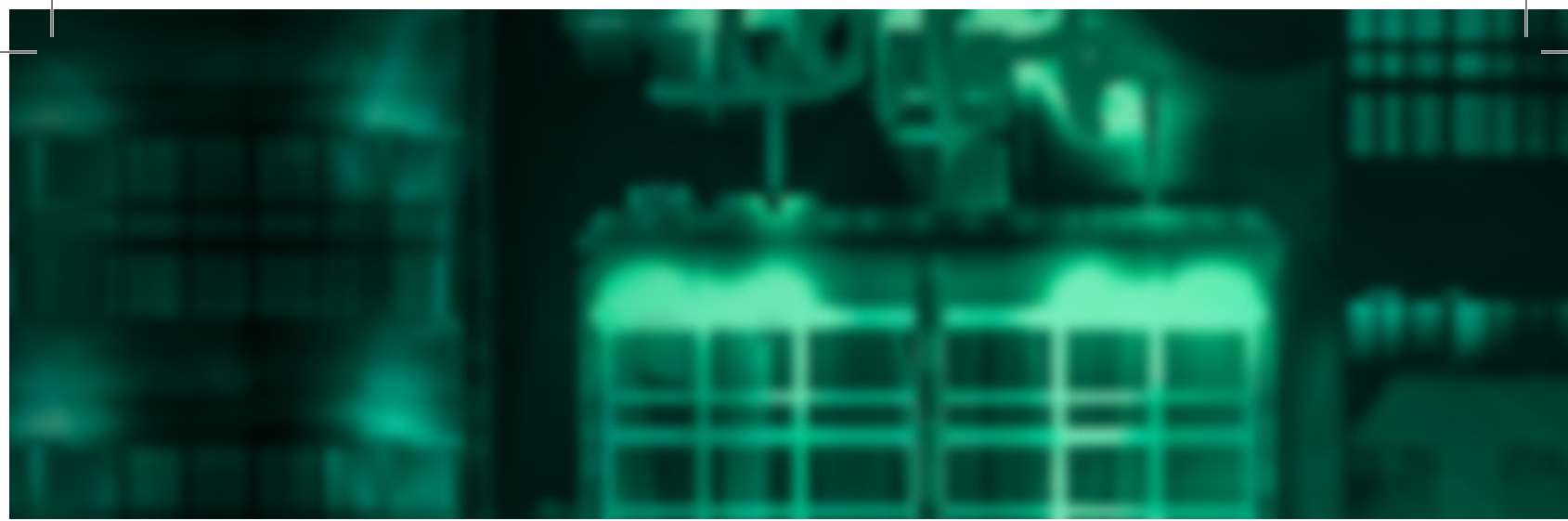




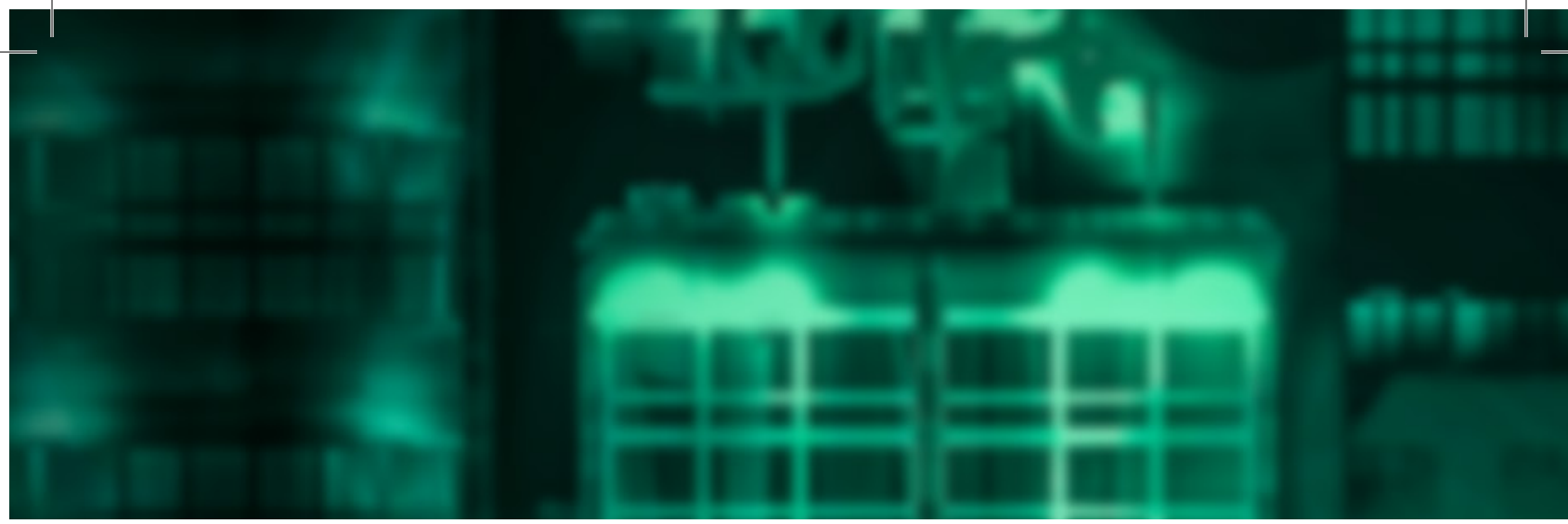
**HELLO\_FRIEND**  
**LE JEU DE RÔLE**





## CONTENU

- + 2 D10
- + 1 D6
- + 20 Cartes Event
- + 6 dalles rectro/verso plateau
- + 4 figurines joueurs
- + 10 figurines gardes
- + 5 token portes
- + 1 paravent
- + 4 fiches personnages
- + 50 disques compétences
- + 2 feutres





## **SOMMAIRE**

### **POUR COMMENCER //7**

**//9 - Mise en Place**

**//10 - Spécialités**

**//14 - Réalisation d'Actions**

### **MASTERISER TRANQUILLEMENT //17**

**//19 - Introduction**

**//20 - Salle 1 - Hall d'Entrée**

**//23 - Salle 2 - Salle de Repos**

**//26 - Salle 3 - Bureaux**

**//30 - Salle 4 - Salle Informatique**

**//32 - Salle 5 - Sas de Sécurité**

**//34 - Salle 6 - Salle des Serveurs**

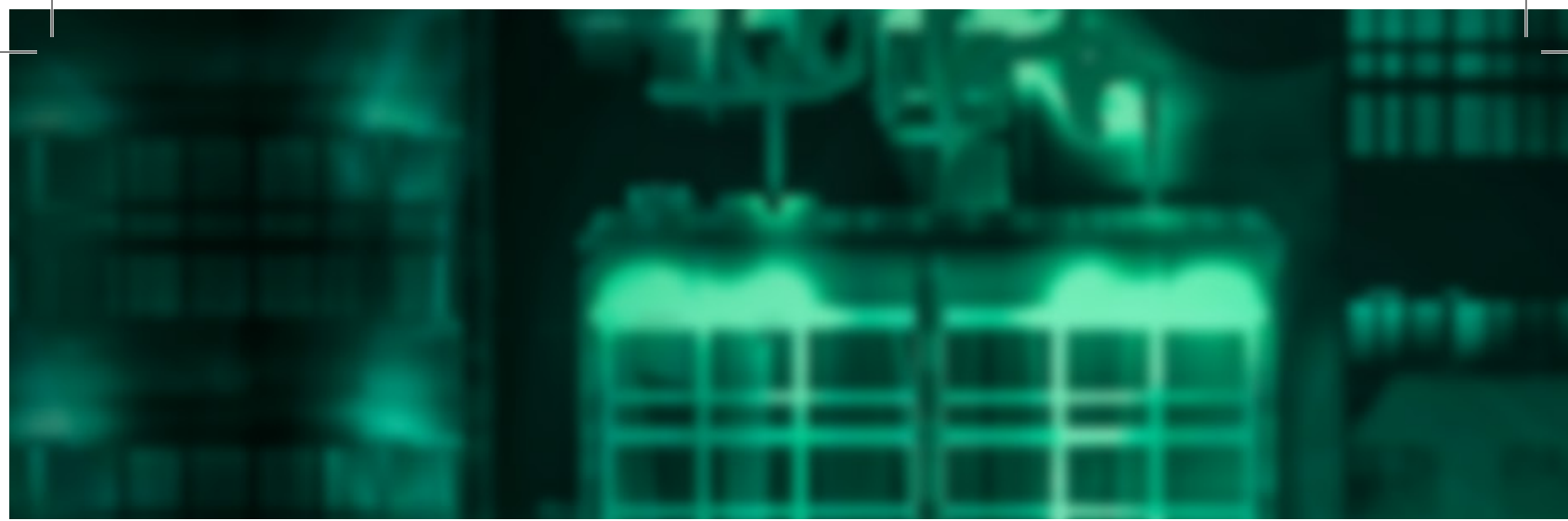
**//38 - Notes**

**//42 - Crédits**





**POUR**  
**COMMENCER**







## **MISE EN PLACE**

Le Maître du jeu (appelé MJ) installe son paravent ainsi que les dalles face "cachée", selon le schéma du scénario. Il prend le deck de carte, le mélange, ainsi que le D6, et les met à l'abri des regards.

On attribue aléatoirement, ou les joueurs choisissent, les personnages et ils peuvent commencer à remplir leurs fiches.

### **REEMPLIR LA FICHE PERSONNAGE**

Les joueurs devront d'abord choisir une compétence spéciale, offrant des bonus lors des lancés, ainsi que des objets ou encore des particularités.

### **IL Y A 4 SPÉCIALITÉS**

MALWARE - TECHNICIEN - BARATIN - MULTI-TÂCHE



## + MALWARE

La personne est spécialisée dans les logiciel d'infiltrations visant à nuire au système informatique. Il peut facilement récupérer des informations ou détourner l'attention en bloquant l'accès aux ordinateurs.

Cette spécialité offre donc un bonus de 10% en Technique lorsqu'il s'agit d'infiltrer un ordinateur/système via ordinateur. La personne aillant cette spécialité a d'office un ordinateur portable dans son inventaire.

## + TECHNICIEN

La personne est spécialisée dans tout ce qui est manuel. Un boîtier à démonté, un ordinateur, une porte à ouvrir...

Cette spécialité offre donc un bonus de 10% en Physique lorsqu'il s'agit de démonter quelque chose, ouvrir une porte à l'aide d'outils...

La personne aillant cette spécialité a d'office une petite trousse à outils avec un tournevis, une pince et petit pied de biche dans son inventaire.



## + BARATIN

La personne est spécialisée dans tout ce qui est charisme. Elle est douée pour parler aux gens et les persuader que sa vérité est la bonne.

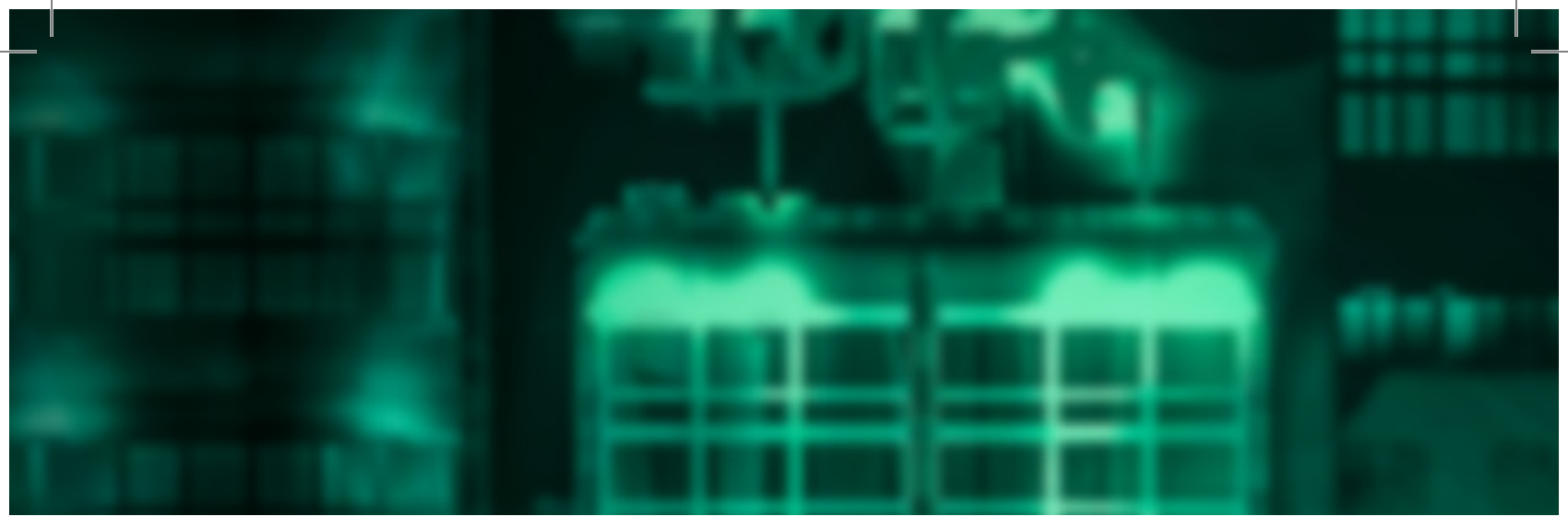
Cette spécialité offre donc un bonus de 10% en Mental lorsqu'il s'agit d'interagir avec les PNJ

La personne aillant cette spécialité a d'office un paquet de cigarette ainsi qu'un téléphone prépayé dans son inventaire.

## + MULTI-TÂCHE

La personne est spécialisée dans le doublement d'action. Lorsqu'elle réalise une action, elle a la possibilité d'en réaliser une autre juste après, moyennant un malus de 10% sur le deuxième jet. Effet cumulable, -20% au troisième, -30% au quatrième

Elle a aussi la possibilité de relancer ses dés lorsque le jet est un échec, moyennant aussi un malus de 10% sur le premier jet de son prochain tour.



Lorsque les spécialités sont attribuées, les joueurs vont pouvoir répartir leurs points de compétences. **Il en existe trois.**

- + PHYSIQUE** - Qui concernera toutes les actions lié au physique et au corps. Démontage, porté, se cacher, attaque (même si les personnages sont censé être pacifiques)...
- + MENTAL** - Qui concerne toutes les actions lié à la perception, au charisme et au mental. Intéraction avec PNJ, observation ou déduction.
- + TECHNIQUE** - Qui concernera toutes les actions lié au hacking, à l'informatique ou autre bidouillage électronique. Hacking d'ordinateur/panneau de contrôle/téléphone...

Les joueurs ont **15 disques** à se répartir dans les trois compétences. Chaque disques représentent **10 points**. Il faudra donc répartir de façon logique les divers disque afin de donné une idée au MJ et aux autres joueurs ce dont votre personnage est capable.

## EXEMPLE

*“Marie a la spécialité Malware, elle sera donc douée en Technique. Elle met donc 7 disques dans cette compétence. Elle place ensuite 4 disques en Physique et les 4 dernier en Mental. Ses stats seront donc 40% en Physique, 40% en Mental et 70% en Technique.”*

Ces pourcentages seront là pour déterminer si vous avez réussi une action ou non (cf. p.42|réalisation d'actions)

Dernière chose à faire, choisir le premier joueur. Vous pouvez le choisir aléatoirement ou le désigner. Celui qui sera choisi aura dans son inventaire une Clef USB



## RÉALISATION DES ACTIONS

Dans ce jeu les joueurs ont une grande liberté, ils peuvent à peu près tout faire. C'est au MJ de dire si oui, ou non l'action sera utile ou faisable. Il faut bien sûr rester cohérent avec l'univers. Ensuite le MJ pourra déterminer quelle compétence est utile pour réaliser cette action.

Puis les joueurs devront lancer les deux D10. Ils devront obtenir un score égal ou inférieur à leur stat si ils veulent réussir.

Par exemple, Marie a 40 en physique. Si elle fait 25, son action est réussite, si elle fait 68 son action échoue.

Suite à une réussite ou un échec, le MJ va expliquer au joueur ce qui découle de ce résultat. (plus d'information p.23|Pour Masteriser Tranquillement)

## RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES

Il y a aussi des seuils de réussite ainsi que d'échecs critiques. Et, forcément, ces résultats auront des impacts un peu plus important que les seuils normaux.

Nous avons donc :

- + **DE 1 À 5** - Réussite critique
- + **DE 96 À 100** - Échec critique

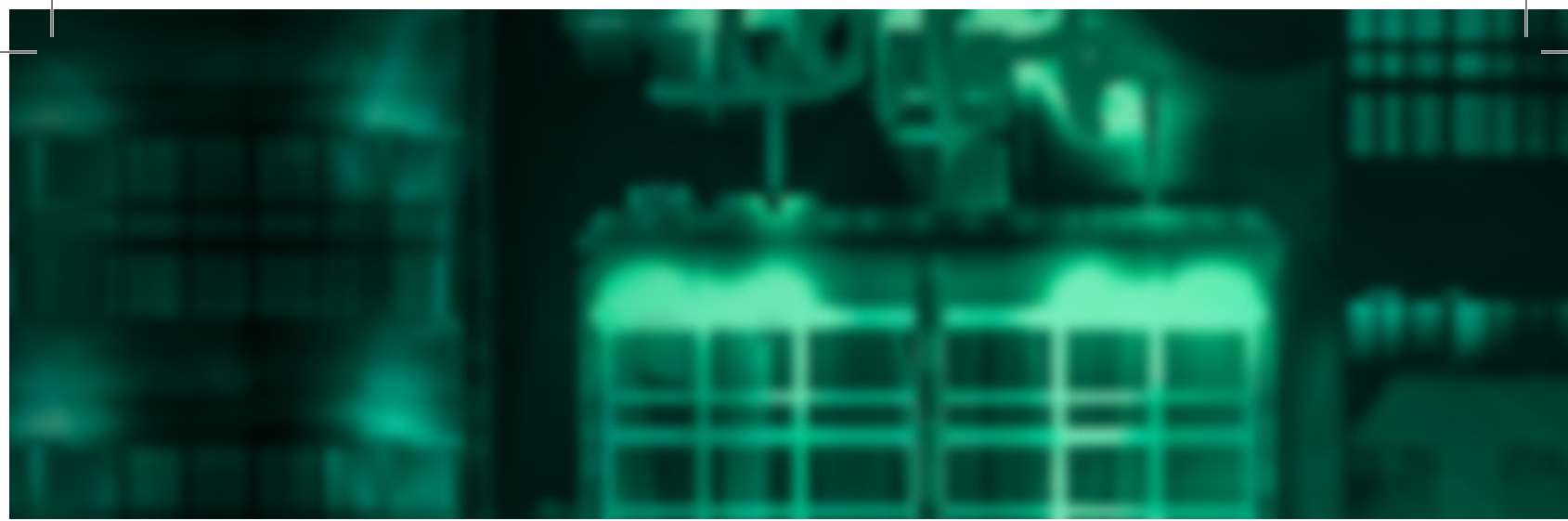
Attention à rester logique et à ne pas réagir excessivement ! Un échec critique ne peut tuer quelqu'un et une réussite critique ne va pas les faire gagner d'un coup.







**MASTERISER**  
**TRANQUILLEMENT**



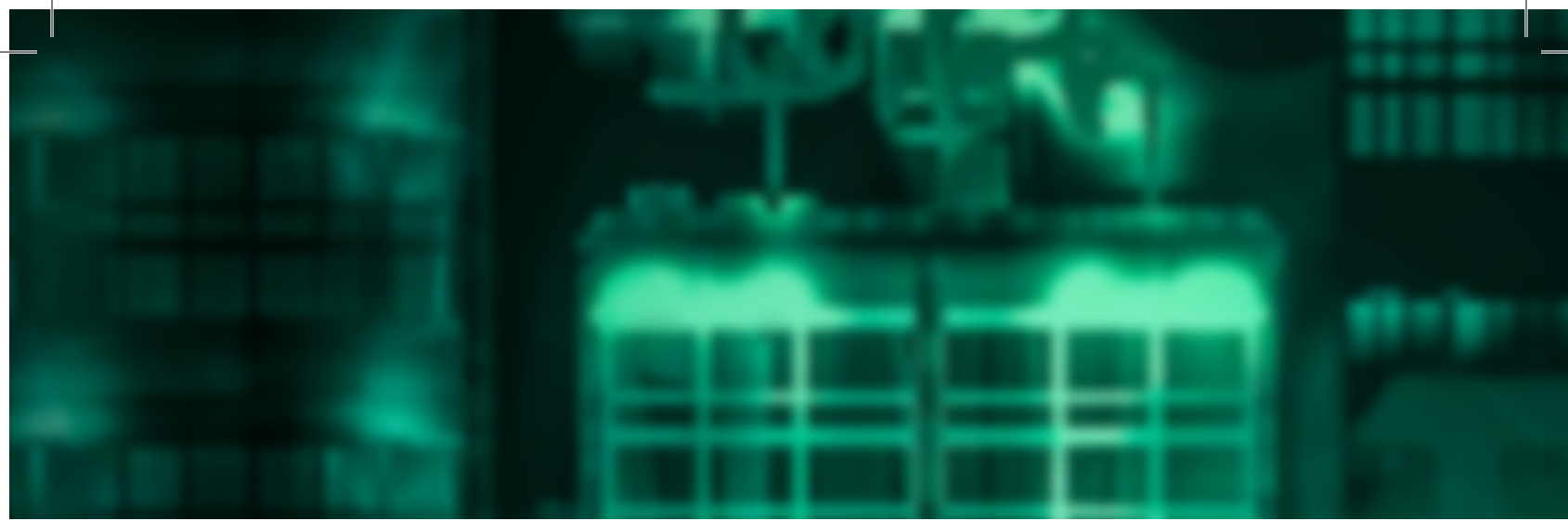


## INTRODUCTION

A lire aux joueurs pour les placer dans l'intrigue.

*"Vous êtes de jeunes hackers souhaitant rejoindre la FSociety. Après avoir été approché par l'un des membres, on vous demande de vous rendre à une adresse. Une fois sur place vous vous rendez compte que vous n'êtes donc pas seul à avoir été invité à venir ici.*

*Vous voilà donc tous devant l'un des bâtiments de l'Evil Corp. Tous équipé de votre équipement habituel. A vous maintenant de réussir ce test. Votre seul indice, un sms qui vous demande de vous brancher sur le premier PC que vous trouverez... En toute discrétion bien sûr."*



## SALLE 1 - HALL D'ENTRÉE


### DÉROULEMENT

Les joueurs entrent donc dans la première salle. Le tour commence et les joueurs ont donc plusieurs possibilités qui rentrent dans leurs actions disponibles.

- + Ils peuvent observer les alentours
- + Se déplacer
- + Interagir avec les objets et meubles

Mais les joueurs peuvent très bien aussi poser des questions sur leur environnement. Voici des informations sur la pièce pouvant vous aider dans votre mastering.

- + L'armoire ne semble pas verrouillée, elle est même entrouverte.
- + Il est possible de regarder dans les trous de serrure.
- + Une odeur de café semble émaner de la pièce de droite.
- + La bibliothèque contient des brochures sur E-corp et des livres liés à l'entreprise.
- + La plante est assez grosse pour dissimuler une personne assez discrète.



Pour ce qui est de l'environnement. Quelques informations (à dévoiler aux joueurs en temps voulu).

- + L'armoire contient les blousons des gardes. Il y en a 3.
- + Dans l'un des manteaux il y a des chewing gum et des pièces.
- + Dans un autre une carte bleu au nom de "Jean Michel De la Vega" ainsi que des clefs où l'ont peu trouver un jeton des AA.
- + L'ordinateur est allumé et prêt à être utilisé.
- + Il y a un mug avec écrit "Best Dad Ever", le café est froid.
- + Il y a un boîtier de contrôle du système anti incendie. Si l'un des joueurs veut l'étudier il devra faire un jet de Mental avec un +5 si il a moins de 50% en tech et +10 si il a plus de 50% en tech.

Comme leur mission est de trouver un ordinateur, un des joueurs devra hacker cet ordinateur.

Un message apparaîtra en cas de réussite :

*"Hello Friends... Vous voilà donc dans Evil Corp. L'un d'entre vous dispose d'un tracker conçu par mon équipe. A vous d'entrer dans le core et d'y placer ce tracker."*

Si le joueur a fait une réussite critique il peut alors avoir accès au plan du bâtiment. Sinon, si il le demande, le joueur à l'ordinateur peut aussi passer un tour pour récupérer les plans.



## LES PORTES

La porte à gauche semble totalement classique et non verrouillée. Elle mène à la Salle de Repos (indication en cas de récupération du plan)

Celle qui se trouve sur le mur en face de l'entrée semble complexe et nécessite un badge pour la déverrouiller. Si toute fois un des joueurs tente de la hacker pour l'ouvrir il lui faudra faire un succès critique

Celle de droite est, comme celle de gauche, une porte simple. Elle mène aux bureaux des agents de sécurité.

## **SALLE 2 - SALLE DE REPOS**

### **PNJ**

Il y a un garde dans cette Salle.

### **JEAN MICHEL DE LA VEGA - LVL1**

*Description pour le Maître du Jeu :*

Il est garde depuis un certain temps, il connaît son métier mais pas l'excès de zèle. Engraissé par le temps il a un passé alcoolique et est aux AA depuis un certain temps. De nature gentille et peu méfiante, il n'est pas du genre à poser des questions.

- + Possède une Matraque
- + Une flasque de gniole

**PHYSIQUE : 40%**

**VISÉE : 30%**

**MENTAL : 20%**




## DÉROULEMENT

Les joueurs ne peuvent techniquement pas pénétrer dans la salle tant que le garde est là. Le but n'étant pas de se battre ou même qu'on sache qu'ils sont là, ensemble, dans le but de les hacker. Ce sont aux joueurs de décider comment ils vont réussir à faire sortir le garde de là. Bien sûr le MJ peut, dans le cas où les joueurs sont perdus, les aiguiller.

- + Les joueurs peuvent hacker le système pour augmenter la température de la pièce, voir déclencher le système anti incendie via le boîtier du Hall d'Entrée.
- + Ils peuvent faire en sorte de faire du bruit et tenter d'assommer le garde, coup risqué qui nécessitera un malus de 20% en Physique.
- + L'un d'entre eux peut tenter de le distraire en allant fumer dehors avec lui. Il faudra alors réussir à le baratiner...

Faites confiance aux joueurs quant à leur imagination, à vous de voir si la solution est faisable ou non.





Une fois à l'intérieur de la Salle de Repos. Voici les informations à savoir.

- + La plante ne semble pas assez grosse pour pouvoir se cacher derrière.
- + Il y a des tables hautes qui servent sûrement pour manger lors des pauses.
- + Il y a d'ailleurs des vieilles odeurs de nourriture émanant de la poubelle.
- + La télé est éteinte et la télécommande ne semble pas être visible.
- + Il y a bien sûre une machine à café, pleine et chaude. Ainsi que deux tasses récentes sur les tables.
- + Des papiers se trouvent sur le meuble télé. C'est d'ailleurs ici que se trouve la carte passe de Jean Michel et que les joueurs devront trouver.
- + Il y a aussi une boîte dans laquelle sont rangés des sucres.

Un fois que les joueurs auront trouvé la carte passe ils pourront se rendre dans le Sas de Sécurité ainsi que dans la Salle Informatique.



## SALLE 3 - BUREAUX

### PNJ

Il y a deux gardes dans cette Salle.

#### **NICOLAS SAVAGE - LVL2**

*Description pour le Maître du Jeu*

C'est un jeune garde avec pleins de rêves dans les yeux. En tant que bleu dans le milieu il est très méfiant et prend son métier très à coeur. Il ne sera pas facile de le berner. Légère addiction au café (ses mains tremblent à cause du manque).

+ Possède une matraque

**PHYSIQUE : 50%**

**VISÉE : 50%**

**MENTAL : 50%**

## TREVOR MICKAELS - LVL2

### *Description pour le Maître du Jeu*

Il a un peu plus d'expérience que les deux autres gardes. Ancien policier, il s'est mit à travailler pour E-corp afin de payer ses dettes. En effet, mauvais en bourse, il s'est laissé avoir et a perdu tout ce qu'il avait en achetant des actions. Il est de nature méfiante mais se fatigue et se lasse vite. Il a une femme et deux enfants.

+ Possède un Taser et une carte passe


**PHYSIQUE : 50%**

**VISÉE : 50%**

**MENTAL : 50%**

## DÉROULEMENT

Comme pour la Salle de Repos, il sera impossible d'entrer dans la pièce tant que les deux gardes sont là. Encore une fois il faudra trouver un moyen de les faire sortir de là. Encore une fois, le but n'est pas forcément le contact physique. Il y a deux gardes entraînés face à des personnes qui ne sont pas vraiment des as au combat rapproché. En tant que maître du jeu vous pouvez quand même guider les joueurs sur les solutions possible. N'oubliez pas que les joueurs ont leur propre façon de penser, laissez les faire au maximum, imposez leur les limites si besoin.



Le but n'étant pas de se battre ou même qu'on sache qu'ils sont là, ensemble, dans le but de les hacker. Ce sont aux joueurs de décider comment ils vont réussir à faire sortir le garde de là. Bien sûr le MJ peut, dans le cas où les joueurs sont perdus, les aiguiller.

- + Les joueurs peuvent allumer la télé et mettre le son à fond afin de faire sortir Nicolas. Attention il faudra quand même être furtif et réussir à se cacher.
- + Il y a moyen de hacker le téléphone de Trevor afin de faire croire à un sms SOS de la part de sa femme.
- + Il est possible aussi de faire disfonctionner l'imprimante afin de faire sortir l'un des deux (voir les deux en cas de réussite critique)

Si les joueurs arrivent à faire sortir Trevor en le forçant à quitter sa garde (il doit quitter le bâtiment par exemple) il laisse sa carte passe sur son bureau.

Une fois que la salle est vide, les joueurs vont pouvoir fouiller tranquillement la pièce. Voici les informations à savoir :

- + L'ordinateur dans le coin est allumé, c'est celui de Trevor. Celui qui est le plus proche de l'entrée aussi.
- + Par conséquent, le troisième ordinateur est éteint. Il est légèrement différent des autres, un hacker doit forcément reconnaître du matériel qui lui est familier. Cet ordinateur est donc un peu plus performant et sécurisé que les ordinateurs



basiques. (il nécessite un malus de 10% pour le hacker)

+ L'imprimante est une imprimante de bureau basique.

Si les joueurs décident d'utiliser l'ordinateur différent des autres, alors ils pourront obtenir des informations sur le core d'E-Corp.

*"Le Core se trouve dans la salle des serveurs. (la donnée est cryptée, sauf si le joueur a fait une réussite critique : Allée 2, Serveur 4) Un grade doit toujours être présent sur place. Les capteurs lasers sont activés H-24 sauf durant la relève. Compte à rebours avant la prochaine relève "5H00"*

Si la personne ne fait pas de succès critique, la donnée n'est pas décryptable, un deuxième hack révélerait à l'utilisateur que son ordinateur est été forcé.

## LA PORTE

L'unique porte de la pièce, en dehors de la porte d'entrée, ressemble à la porte présente dans le Hall D'entrée et qui nécessite une carte passe.



## SALLE 4 - SALLE INFORMATIQUE

### DÉROULEMENT

Le but de cette pièce est donc de désactiver une des premières sécurités de la porte de la salle des serveurs. Bien sûr, si les joueurs n'ont pas analysés la porte ils ne peuvent pas savoir cela. Voici tout de même les informations à savoir sur cette pièce :

- + Il y a une plante derrière laquelle on ne peut se cacher.
- + Le fauteuil est assez massif mais peut être déplacé.
- + L'armoire est fixée au mur et contient des dossiers sur les techniques de sécurité. Un des dossiers est un élément important à prendre en compte pour désactiver les lasers. (cf. plus bas)
- + L'ordinateur est un gros ordinateur très puissant d'où il est possible de désactiver la sécurité de la porte des serveurs.

### LES DOSSIERS

Un des dossiers à pour titre "**Protocole de Sécurité des Lasers**" à vous de donner d'autres titres de dossier pour tenter de brouiller un peu les pistes. Par exemple "*Installation du logiciel de veille*", "*Installation et réparation de l'imprimante*"...



## PROTCOLE DE SÉCURITÉ DES LASERS

Chapitres :

- + Installation
- + Mise en route
- + Entretien
- + Notes du Technicien

Les joueurs devront donc regarder les notes du Technicien et notamment celle parlant des dangers, elle est écrit en gros et entouré en rouge

*“Attention, ne pas reproduire le même incident que le 4 Avril 2010.  
Les lasers se sont retrouvés court-circuités pendant 3 heures”*

Il faudra donc fouiller dans l'ordinateur la liste des incidents. Ils vont donc savoir que le 4 avril il y a eu un court circuit car la télé, la machine à café, l'imprimante et le radiateur du sas, étaient allumés en même temps.



## SALLE 5 - SAS DE SÉCURITÉ

Il n'y a pas de PNJ dans cette salle mais il y a une caméra de sécurité. Un jet de Mental sera donc nécessaire pour savoir si les joueurs la détectent à temps. Les personnes l'ayant détectée pourront tenter de la mettre hors service.


Si la caméra n'est pas désactivée alors un téléphone sonnera dans le sas et un code de sécurité sera demandé. Il faudra que l'un des hackers le trouve en se connectant à l'un des ordinateurs à disposition. Un jet de dés ne sera pas demandé vu que c'est une recherche assez simple pour des hackers comme eux. Mais ceci est un exemple, encore une fois, et comme toujours, il faut savoir faire confiance à l'imagination des joueurs

### DÉROULEMENT

Voici les informations à savoir sur la pièce :

- + Il y a un radiateur électrique
- + Une armoire contre le mur, avec une veste dedans (veste du garde à l'intérieur des serveurs)
- + Un ordinateur sur la droite (permettant de récupérer les





■ informations sur la porte des serveurs) et un sur la gauche (c'est lui qui servira à déverrouiller l'autre sécurité de la porte du serveur.)

+ Il y a une plante assez grosse où l'on peut se cacher derrière.

## LES PORTES

Il y a donc une porte à gauche, la porte des serveurs. Elle ne peut être ouverte avec le badge récupéré plus tôt. Il faut activer un code sur deux ordinateurs différents. Celui du Sas de sécurité et celui de la Salle informatique.



## **SALLE 6 - SALLE DES SERVEURS**

### **PNJ**

Il y a un garde dans cette salle.

### **DRAKE CHARTED - LVL3**

*Description pour le Maître du Jeu :*

C'est l'homme de la situation il est toujours présent quand il faut faire des heures en plus ou pour se battre. Tête brûlée mais pas forcément tête pleine, Drake est souvent désigné pour la surveillance de la Salle des Serveurs. Il n'est peut être pas malin mais il sait manier son arme.

+ Possède un 9mm

**PHYSIQUE : 60%**

**VISÉE : 60%**

**MENTAL : 20%**



## DÉROULEMENT.


La salle est équipée de laser. Ces lasers sont du même genre que ceux qu'on trouve dans les films d'espionnage. Il suffit qu'un doigt les touche pour que les alarmes sonnent et que les serveurs se verrouillent. Il faudra donc les désactiver avant de rentrer (*cf.p31 rapport d'incident.*)

Mais il faudra aussi se débrouiller pour faire sortir le garde. Jouer donc sur sa faiblesse intellectuelle plutôt que sur le physique.

Voici les informations à savoir sur la pièce :

- + Il fait relativement froid, pour la préservation des serveurs.
- + Il y a deux rangées de serveurs
- + Tous les serveurs sont allumés et actifs.
- + Il y a bien sûr les lasers.

Les joueurs devront retrouver le bon serveur pour y implanter la clef USB donné par leur contact de la FSociety. Bien sûr une fois qu'ils ont trouvé le bon serveur il faudra que la personne, branchant la clef USB, réalise un jet Technique.



+ Si jamais les joueurs se trompent de serveur, ils leur resteront 2 autres essaies.

+ Si ils ne réussissent pas au bout des 3 essaies, alors une alarme sonne et des gardes débarquent, la mission est échouée.

+ Si les joueurs ratent leurs jets technique ils auront 2 autres essaies.

+ Si ils ne réussissent pas au bout des 3 jets Technique, alors une alarme sonne et des gardes débarquent, la mission est échouée.

+ Si les joueurs réussissent ils recevront un sms :

*"Félicitations à vous. Nous reviendrons vers vous rapidement, en attendant, si j'étais vous, je partirais d'ici."*















---

## **CRÉDITS**

**MÉLANIE POMPON - SPACE\_MILK**

**CÉCILE MADOZ - CHEDDAR**

**MARIE WAETERAERE - ISIBLADES**

**BAPTISTE QUIBEL - JERICHO**

**JULIEN LECOMTE - CHAUSSETTE VINTAGE**



**JEAN-MICHEL** STUDIO