

Break the Metaverse !

A Science-Fiction scenario by Frisk

Contents

1 Lore	3
1.1 Abstract	3
1.2 Brief Context : Humanity's history from 2040 to current days	3
1.2.1 2030 : The discovery of a new and powerful chemical element	3
1.2.2 2042 : Disturbing discovery on Zycron	3
1.2.3 2050 : Ozone's destruction	3
1.2.4 2052 : WWIII	3
1.2.5 2060 : Backup solutions	3
1.2.6 2080 : The CONQUEST project	4
1.2.7 2100 : The REPLACE project	4
1.2.8 2117 : NEW HOME, and the hackmageddon	4
1.2.9 2122 : The UNDERDOGS	4
1.2.10 2142 : The Rebellion	4
1.3 How does NEW HOME exactly works ?	4
1.4 Government's organization	5
2 Scénario jouable	7
2.1 Introduction	7
2.1.1 Premiers pas	7
2.1.2 Premier metavers (tutoriel)	8
2.2 La ville en hauteur	8
2.2.1 Le village de Top HOME	9
2.2.2 Le Awesome W	11
2.2.3 La Mairie	11
2.2.4 Le Country Club	12
2.2.5 Calibrage du téléporteur (OPTIONNEL)	13
2.3 Middle HOME	14
2.3.1 Obtention des clés d'accès digitales	15
2.3.2 A propos de INFINITE HOME...	16
2.3.3 Epreuves orienté combat	16
2.3.4 Epreuves de réflexion	16
2.3.5 Espaces Verts	17
2.4 Bottom Town	18
2.4.1 Puits de Middle Town	18
2.4.2 Exploration de Bottom Town	19
2.5 DEEP HOME	22
2.5.1 La confrontation finale	22
2.5.2 Outro	23
3 Personnages	25
3.1 Personnages Jouables	25
3.2 Personnages Non Jouables	26
3.2.1 Cheffe des UNDERDOGS : HOPE	26
3.2.2 Le Maire de TOP HOME : Lorentz Feignard	27
3.2.3 Le Barman de l'Occoululus Drinks	27

3.2.4	Personnages tertiaires	27
4	Annexe	28
4.1	Table des IPs du scénar	28
4.2	Playlist utilisée lors de mon MJsage	28
4.2.1	Ambiences diverses	28
4.2.2	Introduction, TOP HOME	29
4.2.3	Middle HOME	29
4.2.4	Bottom HOME	29
4.2.5	DEEP HOME	29
4.3	Gestion du serveur discord de Clover	29
4.4	Documents complémentaires	30
4.4.1	Cartes clients bathcorp	30
4.5	Inspirations	30

Chapter 1

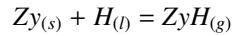
Lore

1.1 Abstract

1.2 Brief Context : Humanity's history from 2040 to current days

1.2.1 2030 : The discovery of a new and powerful chemical element

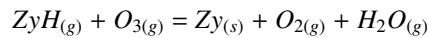
Humanity managed to develop advanced deep mining technologies, and so were able to explore Earth's core. The exploration was successful. Indeed, we discovered a new chemical element : the *Zycron* (Zy_{119}) ! This discovery was very promising in order to fight climate change, because *Zycron* can react with liquid hydrogen which products a lot of thermal energy with the following reaction :



And so, this new and clean energy was adopted in almost every country

1.2.2 2042 : Disturbing discovery on Zycron

The scientists discover a worrying property of *Zycron*. *Zycron* can react with ozone in the following reaction :



with *ZyH* being an abundant waste nowadays because we don't know how to get rid of it. By chance, this reaction is a very slow process, but it may endanger the ozone layer...

1.2.3 2050 : Ozone's destruction

It's now a fact :, the ozone layer is attacked by *Zycron*, because $ZyH_{(g)}$ appears to be very volatile so it reaches the layer easily. Now, Earth is doomed, with no hope of saving it. *Zycron* has been used too much, there's no returning point. One year later, *Zycron* is now forbidden in almost every country, in order to prevent the acceleration of the planet's destruction (O_3 layer destruction is way more dangerous than climate change).

1.2.4 2052 : WWIII

It's the beginning of WWIII. Indeed, Donker Trump continued to use *Zycron* as the main energy source of USA. Some countries like China or Australia joined USA, they hope to lead the energy market. The other countries are fighting against these "Earth Destroyers".

1.2.5 2060 : Backup solutions

The war is finally over. The Earth Destroyers have lost, and all the remaining *Zycron* was sent into space, lost forever (you can't do the same thing directly with $ZYH_{(g)}$ waste because a high concentration of O_3 close to $ZyH_{(g)}$ would snowball into a fast $O_{3(g)}$ layer destruction). The Earth's still doomed, scientists actively search for backup solutions. In the same time, a worldwide government will replace a countrywide governance, with the new world leader rising - Oliver Lubry (he is not relevant for the playable scenario).

1.2.6 2080 : The CONQUEST project

For years, scientists actively searched for new planets to live on, because all the energy accumulated with Zycron back then and stored almost perfectly will permit to fastly explore beyond the Solar System.

What the scientists struggle in is finding a planet that we can live on that's alike Earth, because there's always inconveniences : one planet's too little, another one's too cold, too hot....

Some people seems to lose hope in this CONQUEST project, many of this people being scientists themselves.

1.2.7 2100 : The REPLACE project

Two clans emmerged among the scientists : one clan being attached to the CONQUEST project, placing all their hopes into it. The newer clan believes in another survival project : REPLACE. This project is forged in computer science, the goal is to create a metaverse where the very SOUL of a person can be transfered into the metaverse, living only the corporal enveloppe in the Real World. This seems like pure fantasy for the other clan, surely a SI-FI project. However, the first beta version is published 3 years later, the REPLACE project becomes more and more attractive, while the CONQUEST project still struggles to succeed.

1.2.8 2117 : NEW HOME, and the hackmageddon

The REPLACE project is a success. The meataverse, renamed "NEW HOME", is fully operational. At this point, many accepted the idea of living in NEW HOME. But the government is not happy with this fact, they want the CONQUEST project to succeed, and force people to live in the Real World. Thus, a massive operation is launched to destroy NEW HOME. Their initial plan is to destroy all the servers, but it's very risky and complicated to do because by now many servers are built all around the world. Still, they tried this strategy on a lower scale : they destroyed few terminals just to freak out people, but this wasn't enough. Few years later, the government prefered to sabotage NEW HOME thus destroying it from the inside. They implemented a worm that spread into all NEW HOME just in one month. Nobody at the developpement team cared about cybersecurity because they promoted as a un-hackable environment, but it was not. The worm corrupted all the metaverse and basically, reset the database. All the habitations, money were earased. Seeing how vulnerable this world is, people gave up NEW HOME. The project, though, isn't turned off.

1.2.9 2122 : The UNDERDOGS

Publicly, everyone gave up NEW HOME. In fact, some people still live in it, and work on it. This people is hidden from government and casual citizens, continuing to develop the metaverse in secret. They're UNDERDOGS.

They're starting to used enciphered language, and basically all the metaverse, to avoid any gouvernement agent to enter it for the time they need to fix it. They're also implementing "discreet" terminals, by making any object a terminal (a watch, a ring...).

1.2.10 2142 : The Rebellion

UNDERDOGS have a plan to restore NEW HOME's image, so people will believe in this project once again. In fact their plan is rather to show how the CONQUEST project is bad. Indeed, they created a worm that, they expect, will cross the metaverse until reaching government datacenters and steal data on experiments about the project. They hope this data to be really bad and discouraging. Sadly for them, informations about the project leaked and now, the government is aware of the UNDERDOGS intentions. Thus, the government asked to 5 of its best agents to investigate about this matter, and hopefully, find the worm and neutralize it. That is where the playable scenario begins.

1.3 How does NEW HOME exactly works ?

In order for the players to be immerged in this universe, they have to understand how this world works.

- How can you connect to NEW HOME ?

The metaverse can be accessed from the Real World with all the terminals that are spread all over the world, directly connected to one specific server, that links to one specific part of NEW HOME. The servers are identified by their IP adress, and when you're into the metaverse, you can access any server that you know the IP of.

Before the 2122, the IP adress list was public so you could connect wherever you want, at anytime. Now, with NEW

HOME being illegal, the UNDERDOGS had to delete the list for hiding purposes. People just have their own list of IPs they kept to access specific sections of the metaverse. In the case of our players, some will have a list of known IP, and the team will find some other important IPs for their quest during the playthrough.

The connection to the metaverse happens when your brain is connected to the data file of the server, which has to be found in the server if it has admin restrictions.

- What's admin access ?

*Deleting the public list of IPs is good for hiding yourself, but it's even more efficient to prevent the government from entering in and track you. That's why UNDERDOGS implemented on many of the servers further security measures in order to enter in NEW HOME, and one of them is to remove the automatic connection to the data file. **On these protected servers, the player has to find the data file in the server's files, and when he opens it on the terminal, the connection happens.***

- How are you doing in the Real World while you're in the metaverse ?

*When you connect to the metaverse, the server will capture your **SOUL**, which is the very culmination of your being! The soulless body decomposes into atoms, which are stored by the server, and when you return to the real world, the soul reconstructs the body with your atoms. Your **SOUL** is transferred to the metaverse, so in it, you live as if you were in the Real World (same body, same needs....). Note that if your **SOUL** shatters for any reason, you cease to exist period.*

- How do you exit the metaverse ?

To exit NEW HOME, you just have to ask the vocal command "exit metaverse", simple as that ! However, there's some other ways to exit : you can either get killed in the metaverse, which kicks you out of it, or you can go through a green portal. Note that the green portals don't necessarily kick you out of the metaverse, it can also send you to another section of the metaverse (thus another IP).

- How do you connect to the metaverse in game ?

The player can interact with the terminals on the MJ's computer. Each time this kind of gameplay appears, it will have detailed explanation about how to prepare the scene and how to play it.

- Useful commands inside the metaverse :

- exit : permits to leave the metaverse
- IP : permits to know the local IP of the section you're in
- message/'name of people you want to contact'/'contents of the message' : permits to contact someone in the Real World while you're in NEW HOME. **The message is received in the Real World encrypted in binary language !** (do the encryption maybe once if the players seem to really enjoy this kind of gameplay).

*these commands will be specified of Playable Character sheets if it's appropriate (e.g on **Haloïse** and **χhara sheets**.*

1.4 Government's organization

The government is divided into two sections : the administration, and the Research and Development (R&D section), these sections being divided in many subsections (departments)

The administration

- Presidency : here's all of government's head : World's President, ministers and judges (not of interest for the playable scenario).
- Surveillance : They're trying to destroy the UNDERDOG organization by brute-forcing. They just watch every citizen and punish people who they find out is an UNDERDOG. They destroy every terminal they discover, but this method is a really slow process because there's so many illegal terminals out there!
- R&D council : here's all the leaders of every department in R&D. They can participate in every meeting organized between the administration's departments. With Science being the only way to save humanity, it became so important

that science leaders can attest their opinion on every decision made by the administration (not of interest for the playable scenario).

- Secretariat : manage all the decisions, all the projects... of the government. They gather all the data in a centralized database, so it's easier for a different science departments to divide tasks of a project (not of interest for the playable scenario).

Research and Development

- CONQUEST Research : scientists searching for new planets to live on, and scientists who develop advanced technologies for humanity to be able to travel further distances, so we can explore a larger part of our universe.
- Programation : they're in charge of ensuring the security and performance of the centralized database. On very few occasions, they tried to create pseudo metaverses, that could mainly be used as trap metaverses in which UNDERDOGS could connect.
- Spying : they're in charge of spying UNDERDOGS and infiltrate as one of them. The ultimate goal of this department is to find a way to destroy the UNDERDOGS from the inside, but they seemingly never found the head quarters of the clan, if something like this really exists. Nevertheless, they collected some neat informations about NEW HOME.

Chapter 2

Scénario jouable

CONVENTION D'ECRITURE : des textes qui doivent sont écrits en language UNDERDOG sont en **violet**.

2.1 Introduction

2.1.1 Premiers pas

Les joueurs sont convoqués par le président de département d'espionnage (Jorgen Llèbre) : il va leur briefer leur mission et présenter les agents de la mission

Contenu du briefing :

- Remerciements, encouragements
- Présentation de l'équipe, avec un opinion assez clair sur chaque PJ :
 - Derek est le chef de mission, c'est lui qui doit diriger l'équipe dans ces déplacements.
 - L'administration a beaucoup d'espoir en Clover. Il sait manipuler les UNDERDOGS et les a espionné pendant des années, il est le plus qualifié pour cette mission.
 - Flavie est nécessaire à la mission pour briser les mesures de sécurité mises en place par les UNDERDOGS. Jorgen la considère beaucoup ,de même que Clover.
 - L'administration espère qu'Haloïse saura guider nos agents à travers les différents metavers, elle est considérée comme familiale à NEW HOME. Jorgen insistera sur le fait que coopérer suffisamment à cette mission suffira certainement à prouver la loyauté d'Haloïse au gouvernement.
 - L'administration ne voit pas directement l'intérêt de χhara dans cette mission, Derek l'ayant incluse au projet sans détailler ses raisons. Néanmoins l'administration fait suffisamment confiance à Derek pour ne pas plus questionner ce choix.
- Déroulement du début de mission : grâce au données receuillies par Clover (entre autre), le département est parvenu (en collaboration avec le département développement) à concevoir un metavers "test" avec, ils l'espèrent, tous les dangers et toutes les sournoiseries possibles que l'on peut rencontrer dans le metavers (*évidemment, les données aquises sont insuffisantes pour concevoir un tel serveur*). Ce serveur est une introduction, un tutoriel à la mécanique de jeu [**IP : 000.000.000.001**]. Clover est bien sur au courant de l'existence de ce serveur, mais ne l'a pas testé. Jorgen indiquera qu'une carte de HOME (capitale mondiale de la Terre, lieu de jeu) leur sera fourni à la sortie de ce premier serveur.
- But de la mission : mettre un terme à l'organisation des UNDERDOGS : le gouvernement craint le virus apparemment en chemin pour hacker leurs serveurs, alors ils envoient une équipe pour trouver le QG des UNDERDOGS pour les détruire à la racine.

2.1.2 Premier metavers (tutoriel)

Les visiteurs se réveillent, aveuglés par une lumière resplendissante. Ils se trouvent dans un champ de fleurs dorées, baignées de la lumière du soleil.

- Ils remarquent que quelques fleurs se mettent à gigoter. En s'approchant, un chat se révèle en sortant des fleurs, il n'attend qu'à être caressé. Si le visiteur caresse en chat, ce dernier lui saute au visage et commence à le griffer violement. Il semble totalement agrippé à la tête du visiteur. Bientôt, le chat tue le visiteur, griffé à mort : il est expulsé du metavers, son corps n'étant plus que poussière. Si un autre visiteur a essayé d'aider la malheureuse victime, le chat l'attaquera à son tour. Le chat laisse tranquille quiconque ne s'étant pas approché.

Note : Le maître du jeu expulsera de la salle tous les joueurs ayant été tués par le chat, soit jusqu'à ce que le reste de l'équipe arrive au bout du metavers, soit si tout le monde meurt. De manière générale, il essaiera pendant tout le scénario à maintenir une frontière physique entre des visiteurs d'un metavers et des joueurs dans le monde réel, pour une meilleure immersion. On essaiera par ailleurs de limiter les splits.

- En direction du soleil, un chemin entre les fleurs dorées s'ouvre lorsque le chat est révélé (de sorte que caresser le chat n'est pas obligatoire). Les visiteurs peuvent emprunter ce chemin, ils auront alors l'impression que le temps accélère. Ils voient le soleil se coucher, laissant place à la pleine lune (d'un blanc éclatant). Tout cela se produit en seulement quelques pas. La nuit tombée, ils voient les fleurs autour d'eux mourir, et en mourrant, les fleurs laissent échapper un gaz doré qui se propage rapidement dans l'air. Ils peuvent voir le chat renifler les fleurs mortes et s'évanouir, s'ils regardent derrière eux. S'ils ne fuient pas, en direction de la lune, maintenant devenue rouge sang, le gaz les tuera. Xhara croirait reconnaître du Zycron gazeux, du fait de sa teinte dorée (ce n'est pas le cas puisque le Zycron gazeux n'est pas nocif pour l'Homme).
- Les visiteurs trouvent enfin une cabane solitaire, à l'abri des fleurs mortes. Un télescope se trouve à l'intérieur, qui pointe sur la lune (redevenu normale). A l'instant où les visiteurs rentrent, la porte se ferme derrière eux. Ils peuvent regarder dans le télescope pour voir apparaître, comme gravé sur la lune, un code : 910. Ils peuvent aussi discerner le message "Bonne chance", en dessous du code. Suite à cela, la porte s'ouvre, un portail vert se forme : c'est la sortie de ce metavers.
- Remarques :
 - La commande vocale "exit" (sortie d'urgence d'un métavers) ne marche pas ici.
 - Pour la recherche du code sur la lune, utiliser le ppt *pictures/intro/moon.pptx* et afficher la slide en plein écran. Le zoom du télescope se fait à la souris.

Le code permet de déverrouiller la porte par laquelle ils sont rentrés dans la salle, qui a été fermée entre temps par un larbin de Jorgen. Ils trouvent la carte de HOME en sortant du metavers.

2.2 La ville en hauteur

Les PJ sortent du bâtiment du gouvernement, ils peuvent rapidement avoir l'idée de prendre le téléporteur devant eux pour descendre plus bas, là où se trouveraient les UNDERDOGS (indication pouvant venir d'Haloïse ou de Clover). Malheureusement le téléporteur est désactivé, Derek sait que le maire est celui qui s'occupe de cet équipement. Par ailleurs, ils remarquent s'ils analysent le téléporteur de plus près que les piles sont défectueuses.

Les PJs peuvent se diriger vers quatres zones principales :

- Le village, où ils trouvent des infos sur la gestion de HOME, sur le maire et l'entrée au country club.
- La mairie, où l'on peut trouver des infos plus confidentielles sur le maire, les cartes d'accès au country club des 5 enfants du maire et une partie de Lore sur AXelle MÜÜSKE.
- Le Awesome W, où l'on peut s'approvisionner en piles. Ce lieu est aussi principalement un traquenard, ils se feront emprisonner par le gérant du magasin si Haloïse est avec eux, reconnue comme une UNDERDOG.
- Le country club, où les PJs pourront trouver le maire. Pour accéder à l'endroit, il faut l'info qu'il n'y a plus de piles (au village), puis aller chercher les piles, et avoir les cartes d'accès pour rentrer au club.

L’agencement de Top HOME est résumé sur la figure ci-dessous :

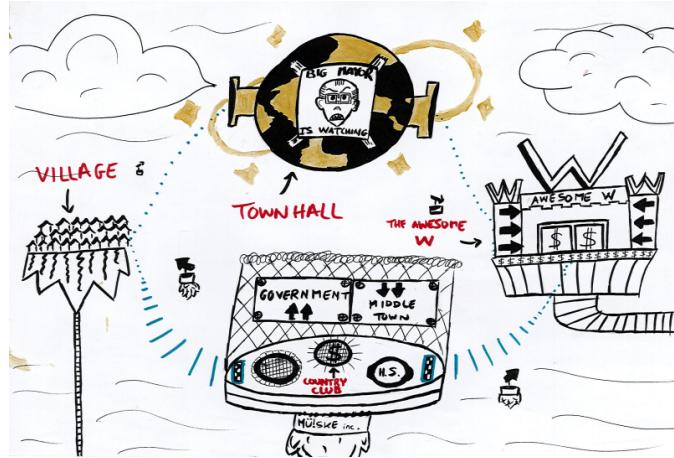


Figure 2.1: Top HOME

Remarque : la compagnie "MÜ!SKE inc" a été créée pendant la période de découverte de Zycron, à l'époque où AXelle était populaire. La compagnie a demandé de faire un partenariat avec elle, et n'a jamais changé de nom par la suite.

L’ordre d’exploration est au choix des PJs, mais prévue pour que le chemin à parcourir soit assez transparent. L’idée n’est pas que les PJs tournent en rond. L’ordre d’exploration par défaut est le suivant :

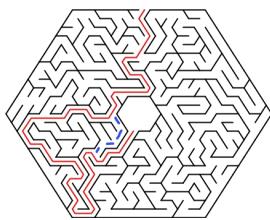
téléporteur Middle HOME (constater le problème) → village (recherche d’info) → mairie, awesome W (fetchquest) → country club (trouver le maire).

Remarque : comme l’équipe se déplace canoniquement entre les destinations par des téléporteurs, vous pouvez déplacer instantanément les PJs au lieu de destination.

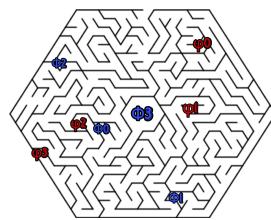
2.2.1 Le village de Top HOME

Le village est assez déconcertant : on y trouve des bâtiments de tout types, sans transition. On peut voir une maison totalement délabrée, voisine d’une luxueuse villa! Le seul détail derrière cela est que les (quelques) UNDERDOGS vivant ici délaissent totalement leur habitation dans le monde extérieur puisqu’ils passent leur temps dans le metavers. Derek peut rapidement montrer la carte du village qu’il a récupéré de la Database. Clover aussi a une carte, manuscrite, ou il a recensé les habitations qu’il pense appartenir à des UNDERDOGS.

Le village s’apparente de loin à un labyrinthe, les ”murs” étant des allées d’habitations de tout genre. Cet endroit n’a de village que le nom, il y a quelques centaines de milliers d’habitants ici ! On fournit ci dessous des cartes du village :



(a) Village, avec la solution vers le centre d'affichée



(b) Village avec tous les points d’intérêt

Figure 2.2: Village de Top HOME

Remarque : sur la Figure 2.2b, φ correspond aux marqueurs de Clover et ϕ correspond à ceux de Derek. Voici ce qu'il peut se passer à chaque point d'intérêt :

- ϕ_0 : "Chez moi. Mieux vaut éviter que l’équipe s’en approche". Si les PJs visitent la maison de Derek, il peuvent voir à l’entrée un portrait du président avec la tête de Derek incrustée. S’ils peuvent continuer à explorer, ils peuvent arriver

jusqu'au bureau de Derek, où quelques post-it sont placardés sur le mur en face de l'entrée. On peut y lire des infos plus ou moins confidentielles : "Mot de passe Database : D3r3k_emporur♥♥", "SE MEFIER D'Haloïse !!", (...). Vous êtes libres d'inventer des infos plus ou moins pertinentes, du moment que ça reste cohérent avec le personnage...

- ϕ_1 : **Maison de campagne du maire.** Ils entrent dans un vaste salon où la femme du maire regarde la télé. Sa femme affirmera ne pas l'avoir vu depuis plusieurs jours, ce qui n'est pas si inhabituel. Ca lui arrive régulièrement de passer beaucoup du temps au country club, elle ne cherche même plus à savoir ce qu'il y fait. Peut-être que les enfants sauraient plus ? Ils passent au club eux aussi, des fois... A l'étage, 6 chambres avec 1 pour chaque gosse et la chambre des parents. Les gosses, si on leur parle, ne feront que se plaindre d'avoir perdu leur carte de membre du country club. Il doivent attendre qu'elle soient refaites à la mairie.
- ϕ_2 : **Villa de Gérald Turner, ancien maire de Top HOME.** Les PJs peuvent avoir l'idée de directement lui demander de réactiver le téléporteur, mais (hélas) il n'a plus les droits d'accès. Il radotera sur à quel point il été un bon maire à son époque par rapport à ce bougre de M.Feignard !
- ϕ_3 : **Appartements BETTER HOME.** Y a un de mes collègues du département surveillance qui m'avait donné RDV ici y a environ une semaine, soit disant parce qu'il avait une info ultra 'banger'. J'ai jamais pris le temps d'y aller, mais bon une info reste une info ?. L'info en question est d'informer les PJs des activités plutôt suspectes du maire ces derniers temps. Il passe un temps exponentiel au country club, d'après les gérants du club, mais personne ne le croise vraiment. Il évoquera rapidement la possibilité que le maire fréquente le metavers, mais sans développer. Il suggère l'éventualité que cette histoire de téléporteur soit un sabotage. Par ailleurs, χ hara remarquera que l'homme le regarde assez mal, mieux vaut qu'il fasse profil bas. En effet, cet homme a un peu surveillé χ hara et a certaines suspicions, pas assez pour en parler à Derek.
- φ_0 : **Notre maison avec Haloïse.** Mieux vaut éloigner Derek de là, on a quelques voisins anciens UNDERDOGS. Il n'y a pas grand chose ici. En visitant le bureau de Clover, Flavie peut tout de même reconnaître la présence d'un terminal vers le metaverse (quoi de plus normal pour combattre l'ennemi). S'ils fouillent le serveur il peuvent trouver des .txt "rendez-vous avec notre voisine Michelle Mardi, IP := 1.104.523.174", "rendez-vous chez WdV en face de chez nous, IP := 5.842.542.963", ainsi que le site *CloverNet* qui est une simulation de l'interface de communication RP utilisée (ce qu'est censé être le serv discord). Derek peut lancer des mandats d'arrêt en contactant l'administration. Ca peut améliorer sa fin de scénar, mais c'est assez annecdotique. Quant au métavers, il s'agit d'une salle étroite que Clover utilise pour faire parler les UNDERDOGS. Il y a juste un bureau et deux chaises.
- φ_1 : **Un UNDERDOG que j'ai beaucoup espionné. Jsp comment mais il a toujours des infos croustillantes.** Sa maison est vide. Les PJs trouvent néanmoins un terminal dans la salle de bain (pourquoi pas !), il admet les mesures de sécurité minimales pour accéder au fichier data (i-e un simple MdP à trouver sur le terminal). Flavie peut accéder au fichier, laissant ensuite l'accès à tout le monde. Dans le metavers, les visiteurs se réveillent enfermés dans une cellule. Une voix leur demande de s'identifier : une mauvaise réponse tuera le PJ ayant répondu (soyez créatifs pour la mort!), les noms valides sont "Hanck Hitchman", "Estelle Hitchman" (femme du PNJ, Clover a l'info sur sa fiche). Donner une bonne réponse fait apparaître une porte en bambou dans le mur face aux barreaux. Derrière cette porte, les PJs arrivent sur une plage (eau toute bleu, beau soleil, sable jaune...). Hanck et Estelle bronzent sur la plage, il ne résistera pas à parler si Clover est présent. Le maire l'avait sollicité pour faire installer un terminal à sa maison de campagne, chose que Hanck a refusé car le maire est trop proche du gouvernement : c'est trop risqué de mobiliser un groupe d'UNDERDOGS. Il continuait d'insister, mais récemment Dave n'entend enfin plus parler de lui, depuis peut-être une semaine. A la fin de la discussion, Hanck claque des doigts, l'eau devient verte et d'apparence plus visqueuse : il s'agit du portail de sortie.
- φ_2 : **L'électricien de la ville, ancien UNDERDOG. Peut-être qu'il a des infos sur le téléporteur ?.** Ils trouvent dans l'entrée un terminal totalement détruit, mis en évidence. L'électricien boit du thé dans sa cuisine, il discutera avec plaisir avec les PJs. Il n'a pas d'info sur le maire, et concernant le téléporteur, il leur suggère de regarder l'état des piles (aussi étonnant que cela puisse paraître pour cette époque). Dans le doute, ils pourront en trouver au Awesome W.
- φ_3 : **Famille d'UNDERDOGS, rien de plus. Normalement on leur a coupé l'électricité.** La maison est à peine éclairé, on entend des bruits de pas frénétiques au loin. A l'étage, les PJs trouvent un enfant, en sueur, en train de courir sur un tapis de course pour alimenter un terminal en électricité. Dans le metavers (pas de sécurité), les visiteurs se retrouvent dans une maison absolument chaleureuse, avec des roses partout et une tapisserie toute neuve. Un détail peut tout de même les choquer : il y a des portraits de Clover partout, avec des dagues plantées et des croix rouges peintes par dessus (Clover est le responsable de leur situation). Si Clover croise un membre de la famille, il sera attaqué à coup de dagues instantanément. Les autres peuvent essayer de poser des questions, mais ces personnes n'ont aucune info, et n'hésiteront pas à tuer les autres visiteurs s'il ne partent pas d'eux même. Ils remarquent en rentrant dans le metavers que la porte d'entrée de la maison est un portail de sortie, et qu'il clignote à intervalles réguliers (du au manque d'électricité)

2.2.2 Le Awesome W

C'est le magasin le plus influant de Top Home, on est sur d'y trouver tout ce qu'on cherche. L'exploration dans ce lieu n'est pas très poussée : De multiples téléporteurs se trouvent à l'entrée du magasin, il suffit de demander oralement dans quel rayon on souhaite aller pour y être amené ("ex : rayon piles"). Après avoir fait ses courses, on doit se téléporter à la caisse pour payer (les antivols actuels sont ultra-performants, de sorte qu'un champ de force infranchissable bloque la sortie du magasin tant qu'un article impayé est détecté).

Arrivés à la caisse, il s'avère que le caissier est le gérant du magasin, Doug Dimathune. Cet homme est un UNDERDOG qui n'a pas été démasqué par le gouvernement. Les PJs le voient mettre des lunettes (apparence lunette de soleil), puis Doug commence à les fixer. S'ils inspectent Doug, ils peuvent remarquer un tatouage UNDERDOG sur la tempe (que seul χhara peut identifier comme tel).

- S'il n'y a pas de réaction de la part des PJs, un long code binaire apparaît sur les lunettes, il s'agit du fichier data d'un mini-terminal, stocké dans les lunettes. Ils sont donc aspirés dans le metavers. Pour s'en sortir il faut comprendre que les lunettes sont piégés et donc éviter de les regarder, ils ne peuvent pas juste changer de caisse car c'est la seule disponible.
- A partir du moment où Doug mets ses lunettes, il ne répond pas aux questions des PJs, ni même ne parle tout court.

Description du metavers piégé : Le metavers est complètement vide, les PJs sont plongés dans l'obscurité totale. Pour sortir, il faut fouiller la pièce à la recherche de petits papiers éparpillés par terre, sur la table de jeu... Les PJs ne sont autorisés qu'à utiliser les lampes de leur téléphone en guise de source lumineuse. **Pour que l'immersion soit maximale, on essaiera de laisser entrer le moins de lumière extérieure possible dans la pièce.** Pour ce qui est des petits papiers, le plus simple est de faire sortir les PJs de la pièce pour éparpiller les papiers, puis de les faire entrer dans l'obscurité.

- Le message complet à trouver est : **”salutations, cher UNDERDOG. Si tu lis ces lignes, c'est que je t'ai piégé par erreur dans ce metavers, et j'en suis désolé. Normalement je n'attrape que ces fumiers du gouvernement pour qu'ils arrêtent de nous mettre des batons dans les roues. Bref pour t'échapper, il te faut rentrer dire ce code à 9 chiffres : 549315854, à voix haute. Avec ça tu vas pouvoir te libérer, désolé du dérangement”**. Le message est segmenté phrase par phrase (1 phrase = 1 papier).
- S'échapper les fait arriver au bureau de Doug, dans sa résidence au village de Top HOME. Doug s'excusera en personne cette fois, puisqu'il considérera les PJs comme UNDERDOGS (vu qu'ils se sont échappés). **Le maître du jeu est libre de décider si Doug habite à un endroit random du village ou simplement à BETTER HOME, en fonction de la trame de la partie.**

2.2.3 La Mairie

Ici se trouve toute les informations administratives sur les résidants de Top HOME ou l'architecture de la ville. Une pièce notable est le bureau du maire où l'on peut trouver les pass country club des gosses, nécessaires à la progression des joueurs. Il est aussi possible de trouver du lore sur l'évolution de la Terre depuis notre ère, dans les registres de la ville (entrées 1 à 6). En entrant, les PJs peuvent directement demander à l'accueil de rencontrer le maire, ils sont ammenés à son bureau.

- la porte est entrouverte, avec une note accrochée à l'écran du PC : "je suis en pause, je devrais revenir dans une bonne heure". Les PJs sont incités à fouiller les documents sur l'ordi
- **INSTRUCTIONS AU MJ : SETUP DE L'ORDINATEUR :**
 - Se placer à la racine du PC : à la racine de votre session, entrez cd ..
 - Se connecter en temps que "brigitte" (mdp : azerty) : su brigitte
 - Se placer dans le répertoire de brigitte : cd brigitte
 - Lancer l'article "news_13_8_42.pdf" : cd Doc/downloads puis firefox news_13_8_42.pdf
- Les PJs peuvent trouver les entrées (1 à 6) du journal d'AXëlle Müüske, et les données pour imprimer les cartes d'accès au country club. Les entrées sont protégées par mot de passe. Un README leur donne les commandes de décryptages et permet d'intuiter les mots de passe. Les cartes d'accès ne sont pas protégées. A priori, ils ne sont pas dérangés leur de leur recherche. Le PC est aussi rempli de données poubelles et de lore supplémentaire.
- Pour décoder les cartes d'accès country club, Clover peut demander à son équipe. S'il n'y a pas pensé, il recevra un rappel en sortant de la mairie dans sa messagerie que son équipe est capable de faire ça.

2.2.4 Le Country Club

Le country club est accessible via un téléporteur. Ils sont accueillis par un automate qui leur demande une carte de membre :

- Soit ils possèdent chacun une carte (i-e celles des enfants du maire), suite à quoi ils sont invités à rentrer (l'automate ne prends pas la peine de vérifier l'identité des personnes).
- Soit ils n'ont pas de carte, le MJ a alors la liberté de trouver une excuse *absolument crédible* (ou pas) pour justifier qu'il ne peuvent pas passer (automate borné qui exige une carte, pas possible de faire une nouvelle carte aujourd'hui car trop cher ou serveurs HS...). Je suppose qu'on peut faire exception à ça si jamais le scénar traîne, mais ça fait un shortcut assez gros (skip de la mairie + village éventuellement)...

Avant d'autoriser l'accès à tout le monde, l'automate se rend compte qu'une des 5 cartes est expirée : il est nécessaire de la recharger. χ hara, Derek ou Flavie peuvent payer mais auront une grosse dette. L'abonnement peut aussi être payé par le compte du Maire, si les PJs ont obtenu le RIB de celui-ci (accessible sur la session de Brigitte). On pourra omettre la scène si les PJs n'ont pas du tout ouvert le fichier avec le RIB du Maire.

Les PJs accèdent au Country Club : c'est un lieu à l'architecture inspiré du grec antique, où de nombreux jardins prolifèrent. L'atmosphère n'est pas nécessairement bourgeois, juste chaleureux et accueillant. Il y a trois chemins principaux : le Spa, la salle de réception et les résidences. **En entrant, χ hara reçoit un DM (si il a bien respecté les consignes à la fin de sa fiche PJ) de Nikko, un UNDERDOG sous couverture sur le serveur de Clover. Voici le contenu du message : Bonjour χ hara, je te contacte pour t'aider pendant cette quête. Je ne sais pas exactement jusqu'où vous arriverez, mais je pense que j'ai un moyen de t'aider. Pour ce faire, il faut que tu suive mes instructions : quand vous arriverez au Spa, envoie moi un message. Dans cette salle se trouvera un écran, quand il s'allumera, il faudra que tu t'approches de celui-ci, et que tu me renvoie un message, je m'occuperais du reste de l'opération.**

PS : Evidemment, fait attention à rester discret.

- **Le Spa** : pièce très vaste, on ne peut pas voir toute la pièce juste en entrant. Il s'avère qu'il n'y a personne. Si χ hara a le temps d'envoyer un message avant que l'équipe parte du Spa, la porte se ferme derrière eux, et ils voient sur l'écran un RickRoll se lancer. Si χ hara accomplit la fin du protocole de Nikko, il recevra une décharge électrique de la part de l'écran qui le fera sursauter. Il ressentira alors une certaine "énergie" au plus profond de son être (son AME a été renforcée, mais il n'a pas conscience de ça). **Cela le rendra plus fort lors des combats dans le métavers Cf sections 2.3.3, 2.5.1, EXECUTER BUFF AU DEBUT DU COMBAT.** Pour arrêter RickRoll, il faut se connecter au moniteur et outrepasser le pare-feu : **avant de donner l'accès au PC à Flavie, lancez le parefeu pour qu'elle soit obligé de le résoudre pour accéder au terminal.** POUR LA SCÈNE RICK : lancer le firewall quand flavie se connecte
- **La salle de réception** : il y a quelques membres du club avec qui interagir. Il ne font que parler d'à quel point c'est bien d'être riche pour pouvoir profiter de ce magnifique endroit (je laisse le MJ improviser un jeu d'acteur de bourgeois digne d'Edgar). Pour ce qui est du maire : on le voit pas beaucoup, il est souvent enfermé dans sa chambre d'hôtel, personne sait vraiment ce qu'il y fait.
- **Résidences** : l'allée se divise en 5 chemins menant à 5 résidences différentes. Puis dans chaque résidences, 3 étages avec 6 chambres par étage. Avec les cartes d'accès des enfants, l'équipe peut accéder à la rez 4, étage 3, chambres 1 à 6 (sur chaque carte est indiqué quels accès sont autorisés, à savoir pour chaque enfant, sa chambre et la chambre 1, celle du maire).

La chambre est absolument vide, avec le corps inanimé du Maire au centre de la salle, son téléphone à la main. Flavie repère rapidement que le téléphone est un terminal, mais l'adresse IP est cryptée. Pour progresser, il faut prendre et allumer le téléphone du maire : sur l'écran d'accueil est affiché le message suivant : "**IP ADDRESS : 138.433.302.268**". Flavie peut se connecter au terminal, puis se connecter au Metavers avec les autres.

Pour ce qui est des chambres des gosses, rien d'intéressant. Je vous laisse d'improviser des chambres d'enfants bourgeois.

Remarque : si on a laisser passé les PJs dans le club sans les cartes d'accès (pour gagner du temps si besoin), on ne fera pas non plus toute cette scène à la résidence. A la place, un majordome attendra l'équipe à l'entrée et les conduira directement à la chambre du maire.

- **Metavers du MAIRE** : Les visiteurs se trouvent sur une allée en pierre, pointant vers un temple délabré. Aux bords de l'allée, des rangées de statues gargouilles à tête humaine, que Clover et Derek reconnaissent être celle du Maire. A l'intérieur du temple, une immense statue du Maire, baraquée, en or, se trouve au centre du temple, avec un piédestal devant elle. Elle pose ensuite une question au PJ sur le piédestal. Questions possibles :

- Quelle est la personne la plus sexy du monde ? (le Maire)

- Combien d'enfants a le Maire ? (5)
- Comment s'appelle la secrétaire générale du Maire ? (Brigitte)
- Quel est le QI du Maire ? (réponse ↗200)
- Quel est le nom de famille du Maire ? (Feignard)
- Quel est l'enfant préféré du Maire ? (Hope)
- Quel âge donnez vous au maire : 20, 40, 60, 100+ ? (20) En réalité, il a autour de 50 ans...
- Mot de passe vers la salle secrète ? (6y78XcY4OeCGUxl)
- C'est une belle journée, j'ai pas raison ? (Oui)
- Quel nouveau sport aux JO est aussi le sport préféré du Maire ? (Quiddich)

Vous pouvez avoir d'autres questions qui en gros, soit flattent l'ego du Maire (ou la statue directement), soit récompensent les joueurs d'avoir tout exploré. Si un visiteur répond mal à une question, il est écrasé par le poing géant de la statue (i-e expulsé du Metavers). Si le visiteur répond correctement à assez de questions à votre goût, la statue baissera sa main au niveau du sol, laissant les PJs monter dessus. Ensuite, ils seront avalés par la statue.

Les joueurs ont l'impression de tomber dans un puits sans fond, puis atterrissent sur la place centrale de ce qui ressemble trait pour trait au country club réel. Au sol est gravé un nouvel IP, qui permet de se rendre directement à cette partie du métavers. Si Flavie ne pense pas d'elle même à sortir du métavers pour faire rentrer ceux s'étant faits expulsés, le MJ pourra suggérer cette idée explicitement.

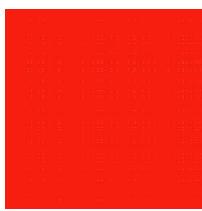
Derrière la porte d'entrée, on trouve une réplique du country club, mais semblerait t-il, complètement vide. Les PJs n'ont plus qu'à trouver le Maire dans son Country Club perso, le MJ décidera d'où trouver le Maire. Notons que la seule pièce différente du vrai club est la chambre du Maire. Cette fois, on y trouve un lit king-size à 10 matelas, des photos de sa famille (une photo est plus grande et dans un cadre plus luxueux que ceux des autres, la photo de Hope), et une plage (oui oui, dans la chambre) avec un hamac.

Salle secrète du Maire : c'est la salle de bain mégalomaniaque du maire (cf la carte client Bathcorp du maire, en annexe)

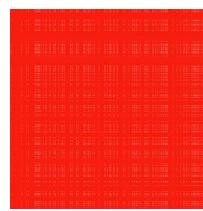
Interaction avec le Maire : le maire est chill dans son coin, mais semble être intimidé par la présence de Clover, par contre il n'aura que faire de l'autorité de Derek (étant supérieur hiérarchiquement). Les PJs vont lui demander logiquement de réactiver les téléporteurs de TOP HOME, mais il sera peu coopératif. Idéalement, il se fera menacer par Clover, sinon les PJs perdront juste un peu de temps. Il finira par donner le code de réactivation du téléporteur : 8324

2.2.5 Calibrage du téléporteur (OPTIONNEL)

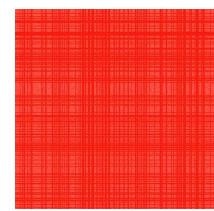
- **Analyse d'échantillons sanguin** : chaque PJ a un groupe sanguin qu'il faut identifier. Il faut donc analyser 5 échantillons et en déterminer le groupe sanguin. L'échantillon est généré par la fonction *sample*. Vous choisissez à quel groupe sanguin appartient l'échantillon (O, A ou B), et le pourcentage de bruit de l'échantillon (à gérer en fonction du daltonisme du PJ i guess). Voici quelques exemples pour le groupe 'O' :



(a) Bruit à 10%



(b) Bruit à 35%



(c) Bruit à 65%

Figure 2.3: Echantillons pour le groupe 'O'

- **Concentration en globules blanc** : il s'agit d'analyser une donnée d'échantillon sanguin microscopique (éventuellement RP le prélèvement avec χhara prélevant le sang et Flavie construisant les données...). In Fine il faut juste compter le nombre de globules blancs sur l'échantillon (cellules violettes) représentant une surface de $500\mu\text{m}^2$. L'échantillon est généré par la fonction *cell_sample*, créant une photo à la répartition aléatoire. Cette fois, aucun paramètre particulier

sur l'échantillon en fonction du PJ... GENEREZ L'ECHANTILLON EN AVANCE ! Mon code de génération aléatoire est éclaté au sol i-e pas opti, l'exécution de la fonction (pour 1 seul échantillon) peut prendre jusqu'à 1 minute !

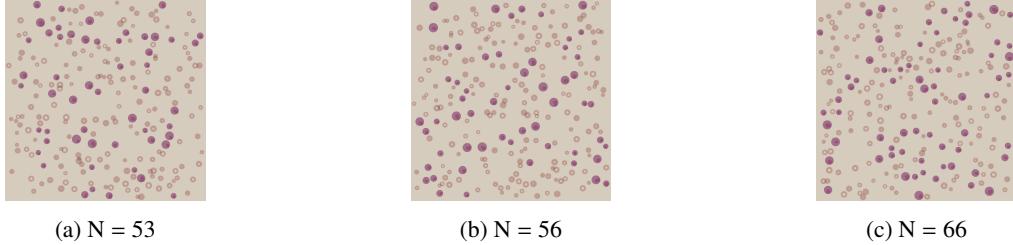


Figure 2.4: Quelques exemples. N est le nombre de globules blancs à trouvé (espilon marge d'erreur)

- **Analyse d'ADN** : la dernière étape consiste à reconstituer le motif d'ADN du/des PJs s'appréitant à emprunter le téléporteur. Pour cela, Flavie doit utiliser le logiciel *dna* (instructions en annexe).

2.3 Middle HOME

A nouveau ici, l'objectif des PJs devrait être de descendre encore plus bas. Ils disposent de la carte de cette ville et vont donc éventuellement se diriger directement vers le puits, accès direct et unique vers Bottom HOME. Le puits est bloqué par un champ de force impénétrable, Derek et Flavie ont déjà été confrontés à cette technologie. Le serveur de la barrière ne pas être accédé par Flavie (accès refusé à la connexion). C'est après avoir rapidement inspecté le puits que Clover recevra un message de son équipe pour lui donner des directives quant à l'exploration de MIDDLE TOWN (avant ça, les PJs sont livrés à eux-mêmes). Ci-dessous une description rapide de l'état des lieux d'intérêt avant que CLover ne reçoive de message :

- Mairie : les secrétaires d'accueil sont désagréables, elles ont clairement mieux à faire de leur journée que d'aider l'équipe. Le maire est dans son bureau mais n'a aucune information pertinente à communiquer.
- Occoululus Drinks : Quelques clients boivent du café, Derek peut s'amuser à inspecter les gens pour les arrêter s'ils sont des UNDERDOGS (à la discréption du MJ) (Il peut demander à Flavie de faire une analyse d'IP locaux, pour localiser des terminaux). Sinon il y a le barman qui peut leur servir à boire (préparez café, thé, jus...) et discutailler de tout et de rien, pouvant donner des informations plus ou moins utiles en fonction des questions qu'on lui pose. Notons que le barman connaît très bien Haloïse et Clover, et peut éventuellement les mettre en difficulté si on le laisse parler sans lui poser de questions précises (en gros il peut漏er des infos de leur background sur leurs fiches PJ). **Au moment de leur première visite au bar, le barman reconnaîtra Xhara et remettra à l'équipe une clé usb qu'il a trouvé il y a longtemps, avec le nom "müüske" grave dessus.** Flavie peut lire les données de la clé, il s'agit du dossier *muuske_key_device*, contenant les entrées 7 à 9 du journal d'AXelle MÜÜSKE.
- Arrêt de bus volant : absolument inutile, il s'agit juste de rendre la ville plus vivante. En effet les différents arrêts permettent d'étendre l'univers et de le rendre (un peu) plus crédible, bien que les lieux soient finalement inaccessibles.
- Espaces verts : jardins étonnamment très authentiques, ornées de plantes et fleurs très variées. L'air y est très pur et tout cet endroit est éclairé par un soleil artificiel on ne peut plus réaliste. Quand à la structure du lieu, il s'agit en gros d'un BST à trois branches par noeud : un chemin d'intérêt sera fourni aux PJs au cours de la quête de MIDDLE TOWN. Si les PJs commencent à s'y aventurer sans raison, le MJ pourra rapidement indiquer qu'ils se perdent, que cet endroit ne semble mener à rien (pour l'instant).
- Infinite HOME : le portail d'entrée est ouvert. En entrant, ils se trouvent dans un couloir assez étroit, à l'ambiance assez luxueuse. Le couloir mène vers un ascenseur, qu'il faut appeler avec une clé d'accès digitale. Sur la porte d'ascenseur, il y a un interphone digital : une hôtesse expliquera qu'une carte d'accès est nécessaire pour entrer, mais qu'il n'y a plus de place dans leur hotel (pas si infini que ça).
- Puits de BOTTOM TOWN : il est protégé d'un champ de force impénétrable. Flavie ne peut pas accéder au serveur de ce champs de force. Après avoir un peu analysé les lieux, Clover reçoit un message de son département.

Voici ci-dessous l'agencement des lieux :

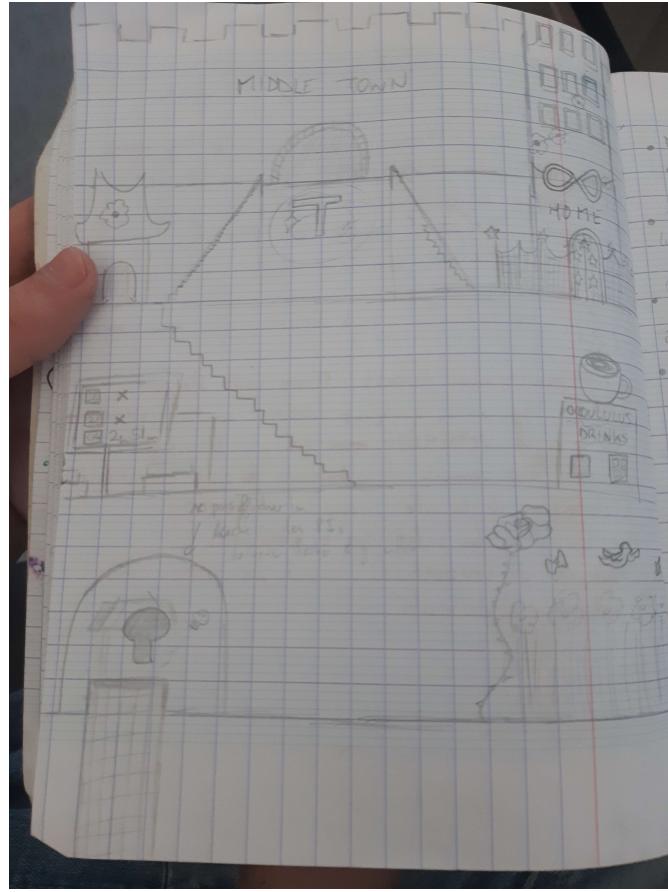


Figure 2.5: Middle HOME

Message reçu par Clover : "Nous avons récemment intercepté un document qui a certainement été transmis à la plupart des UNDERDOGS. Nous espérons que cette donnée pourra vous aider, bonne chance patron !"

Clover reçoit le fichier texte HOPE_mail.html, contenu du document intercepté. Cela guidera les PJs dans Middle HOME.

Les sous-parties qui suivent détaillent les différentes étapes du protocole de reconstitution de l'IP. Il s'agit de la quête principale de MIDDLE TOWN.

2.3.1 Obtention des clés d'accès digitales

"Les UNDERDOGS ont installé un terminal à l'Occoululus Drinks, l'IP est brouillé de sorte qu'il ne soit pas détectable par des engins classiques. l'IP est le suivant : 140.422.030.439". Cet IP est brouillé, Flavie n'a donc pas pu le détecter par un simple scan des lieux : elle doit se connecter manuellement à cet IP.

METAVERS :

- Les visiteurs se réveillent sur l'épave d'un bateau abandonné. Sur l'épave, dix coffres numérotés : 1, 2, 3, 70, 26, 81, 99, 103, 141, 945 (il s'agit de numéros UNDERDOGS).
- Les coffres doivent être ouverts dans l'ordre croissant.
- Quand un coffre est ouvert, son numéro disparaît.
- Si le mauvais coffre est ouvert, le visiteur est électrocuté à mort (expulsé du metavers), et tous les coffres se referment. Les numéros ne réapparaissent pas.
- Au bout du 4e coffre ouvert, les numéros restants disparaissent à leur tour.
- Dans le dernier coffre, une clé USB gravée "download me" : Flavie peut télécharger les données qui sont les cartes d'accès (aucune indication sur à quoi elles donnent accès, mais il s'agit de l'accès aux chambres de infinite HOME. Une fois le téléchargement terminé, les PJs sont expulsés.

- Pour jouer cette scène, ouvrez le site *index.html* avec live serveur : le site se comporte exactement comme le métavers est décrit (interdiction de faire retour arrière quand vous changez de page intenet) !

2.3.2 A propos de INFINITE HOME...

Il s'agit d'un "hôtel" dans lequel quelques salles sont loués aux UNDERDOGS depuis de longues années. Dans ces salles, ils ont installés plusieurs épreuves (dans un metavers ou non), pour accéder à Bottom HOME dans le cas où l'accès y est restreint (ce qui n'a jamais été fait jusqu'à aujourd'hui). L'hôtel est construit en deux ailes de cent étages : deux ascenseurs permettent d'accéder à chaque chambre de l'aile gauche ou droite. Dans l'aile gauche se trouve des épreuves de combat, tandis que l'aile droite contient des épreuves de réflexion. Pour trouver quelle salle contient une épreuve, l'équipe de Clover reçoit une carte faite par les UNDERDOGS : 100 motifs identiques (qui apparaîtra au dessus de la porte de chaque salle), où certains sont différents (ce qui signifie que la salle contient une épreuve). Il faut réussir 4 épreuves sur 5 pour obtenir l'IP complet, faire une 5e épreuve débloque une partie du journal d'AXËlle MÜÙSKE (entrée 10). La carte de cryptique de infinite HOME se trouve dans le ici : *MiddleHome/InfiniteHome/map.html* (à ouvrir avec firefox).

Quand les PJs auront 3 clés sur 4, envoyer le message suivant à Clover : *Chef, il semblerait qu'obtenir les 4 clés d'INFINITE HOME permettent d'obtenir des données sensibles sur les UNDERDOGS, mais nous ne sommes pas du tout sur de cette info. A vous de voir si cette perte de temps en vaudrait vraiment le coup.*

Chaque épreuve donne 1/3 de l'IP, réussir la 4e indiquera de changer les 4 derniers chiffres en 0 pour avoir accès à un serveur secret.

2.3.3 Epreuves orienté combat

Les PJs peuvent choisir les salles suivantes : 1.14, 1.56, 1.89 Pour les combats, référez vous au Book des combats

- Salle 1.14 : Dragon
- Salle 1.56 : Sensei
- Salle 1.89 : Esprit
- Les autres salles contiennent des malus (à appliquer sur le PJ qui ouvre le métavers)

2.3.4 Epreuves de réflexion

Les salles d'éreuvres sont les salles 2.01 et 2.69. Les autres sont vides ou fermées à clé (occupées par des clients).

- Salle 2.01 : Epreuve de déchiffrage

Les PJs voient au centre de la sale une stèle où une bande dessinée est peinte des 2 cotés, avec au mur 5 boutons (la sainte croix + symbole de retourner la page) avec gravé au dessus : *retracez l'itinéraire blanc.*

- Salle 2.69 : Pendu temporel

La section de gameplay ci-dessous est dans le métavers directement accessible depuis cette salle, sans mesure de sécurité implémentée.

Dans cette salle, un plateau quelconque avec les pions de *demain tu m'as tué*, avec des étiquettes sur certaines cases du plateau représentant un symbole UNDERDOG (lettres A à M dans le passé, N à Z dans le présent et chiffres dans le futur). Au mur, 10 panneaux LED représentant les 10 lettres du mot à trouver, avec un 11e panneau plus large qui représente le dernier caractère généré. Quelques pions sont posés au préalable sur le plateau, mais aucun ne génère un caractère qui fait partie du mot. Les joueurs devront comprendre dans un premier temps que **les pions noirs génèrent une majuscule, les blancs une minuscule et les arbres (pas les buissons) un chiffre** (le 11e panneau a pour utilité de leur faire comprendre cela). Ainsi, placer un pion sur une case chiffrée ne génère aucun caractère.

Le mot à trouver est *REdeMpT10n*. Pour résoudre l'éigme, il ne suffit pas de trouver le mot, il faut surtout l'afficher avec les 10 panneaux LED, donc trouver la bonne façon de déplacer les pions sur le plateau. Sur la table, un texte est gravé :

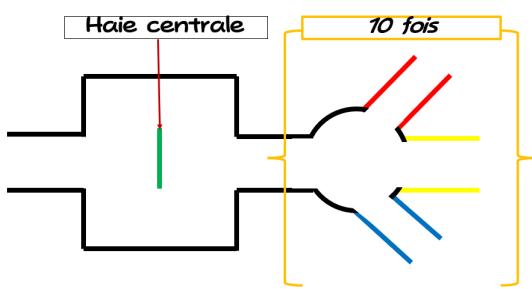
*L'être **minuscule** est jeune et empli de lumière,
 l'âge de l'être **majeur** le fait sombrer dans ses **ténèbres**,
 La '**nature** lui **compte** le temps qui passe.*

Difficulté normale : le mot ne se révèle sur le panneau LED qu'après les 10 caractères générés, puis de réinitialise si il est faut. Il faut donc à la fois comprendre le poème et le fait que l'ordre des caractères générés est retenu. **Simplification (si la résolution prend trop de temps)** : Clover reçoit le logiciel hackBETA.mtx qui fera en sorte que chaque caractère s'affiche sur le panneau respectif lors de sa génération. Il suffit donc de comprendre le poème pour procéder.

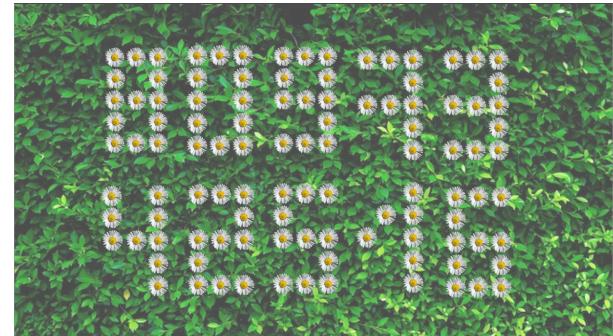
2.3.5 Espaces Verts

Il s'agit de la dernière étape de la quête de Middle HOME : le but est de trouver le terminal qui héberge la gestion du champ de force. Le jardin est séparées par 10 couches de plus en plus reculées de Middle HOME, avec pour chacune des couches une place centrale ornée d'un type de fleur décrit ci-après. Chaque couche dispose 3 chemins de sortie : une allée à gauche ornée de fleurs **ROUGES** (coquelicots), une à droite ornée de fleurs **BLEUES** (goergia blue) et une centrale ornée de fleurs **JAUNES** (boutons d'or). Chaque couche n'a qu'un chemin pour accéder à la couche suivante, pour les trouver il faut utiliser le texte coloré du mail d'H0PE (une lettre = le passage d'une couche).

En entrant dans les jardins, l'équipe voit un code en paquerettes sur la haie centrale. Il s'agit du code qui indique dans quel ordre considérer les lettres colorées du mail de H0PE pour choisir les chemins des différentes couches.



(a) Ajancement global des jardins



(b) Code en paquerettes

Figure 2.6: Explication de l'énigme des espaces verts

Les différents chemins sont séparés d'une haute et épaisse haie, et le sol est fleuri un peu partout. Un mauvais chemin emprunté ramènera l'équipe à l'entrée des espaces verts, il n'est pas possible de distinguer quel chemin semble être mauvais au préalable puisqu'aucun chemin n'est droit de toute façon (donc impossible de distinguer des virages qui indiquerait un demi-tour par exemple).

Au fond des espaces verts, on trouvera un terminal (IP : 152.476.372.074) dont l'alimentation électrique semble souterraine, et sans interface avec quoi intéragir. En effet il est nécessaire que Flavie se connecte à l'adresse IP avec son propre ordi, adresse obtenue à l'issue des épreuves de INFINITE HOME.

Voici maintenant l'ornement de chaque couche d'espaces verts :

- Entrée : **roses**
- Couche 1 : **lilas**
- Couche 2 : **iris**
- Couche 3 : **dahlias**
- Couche 4 : **trèfles**
- Couche 5 : **viburnum**

- Couche 6 : **lavande**
- Couche 7 : **tulipes**
- Couche 8 : **couscous**
- Fond des espaces verts : **orchidées**

Note : un dossier d'images de chaque espèce de fleurs est fourni dans le dossier MJ, si cela peut aider vous ou vos PJs à mieux vous immerger dans ce lieu.

2.4 Bottom Town

La profondeur de ce lieu commence à se faire ressentir. Il est maintenant difficile pour Clover ou Derek de communiquer avec leurs associés : l'équipe est livrée à elle-même.

2.4.1 Puits de Middle Town

Il s'agit d'une section de jeu rapide : 5 étages à descendre pour atteindre un téléporteur qui mène à Bottom Town. Il s'agit en quelque sorte d'une disposition "hélicoïdale" : les escaliers longent les parois, et sont accessibles via une porte fermée, dans une salle circulaire. Sur le sol des salles circulaires : un échiquier et des statues à échelle humaine, qui semblent massives mais sont en fait très facilement amovibles (il suffit d'essayer pour s'en rendre compte). Une bonne disposition de ces statues active un mécanisme qui ouvre la porte.

Pour trouver le bon placement de ces statues, Clover recevra des indices de la part de son département, de plus en plus corrompus et erronés à mesure que les PJs s'enfonceront dans le puits. La génération des images d'échiquier se fait avec le programme *chess.py*. A chaque salle est associée une image reçue par Clover (provenant de son équipe de recherche, lancer le programme crée des images de chaque configuration, avec quelques variantes aléatoires (couleur des cases blanches et noires, position des pions pour certaines des configurations...).

Description de chaque salle :

- Salle 1 - configuration cœur : il s'agit de placer n'importe quel pion (de bonne couleur) pour former le paterne. C'est une introduction facile, il n'y a pas de message d'aide.
- Salle 2 - configuration flèche : cette salle n'a pas de porte de sortie. Il s'agit ici de comprendre qu'il faut marcher à travers le mur, de direction indiquée par la flèche. Ici, construire le paterne est en fait inutile, il suffit juste de passer à travers le mur pointé par la flèche (sud de la salle). Si besoin, un message d'aide parvient à Clover (data extraite par son équipe, à fournir si le paterne est formé mais que personne ne voit quoi faire) : *Suivre la voie indiquée*.
- Salle 3 - configuration chiffres : cette fois, la couleur et le type des pièces compte. Il est gravé au mur : *La fonction de l'individu définit sa valeur*. Il faut comprendre que les symboles sur les cases sont des chiffres romains, indiquant le type de la pièce à placer par son nombre de points aux échecs. Cette fois, le message d'aide peut être donné très rapidement si personne ne joue aux échecs : *Au bas de la société se trouve le PION, suivi du FOU et du CAVALIER. La TOUR est plus valeureuse, et à son sommet siège la prestigieuse REINE. Telle est constituée, la hiérarchie du royaume*. Une autre aide montrant l'apparence des pièces pour chaque nom peut être fournie, si les PJs n'y connaissent vraiment rien.
- Salle 4 - configuration chiffre inversée : il est gravé au mur : *La révolution se prépare, et avec elle le renversement de la société*. Le principe du puzzle est similaire à la salle précédente, mais l'ordre est inversé. De plus, de forte traces de corruption se font sentir sur l'image et les messages d'aide.
Note : les pièces sont placés aléatoirement sur l'image, et les couleurs des pièces doivent être respectées lors du placement in-game.
- Salle 5 - retour au commencement : il est gravé sur le mur "Quand la boucle se refermera, alors vous pourrez y échapper.". Il faut remettre l'échiquier à son état initial, la configuration de départ.

2.4.2 Exploration de Bottom Town

C'est cette section où Haloïse commencera à se révéler vraiment utile dans l'équipe. Ce lieu est accédé en recomposant une image qui sert de passerelle vers le metavers (comme les fichiers data de metavers classiques). Bottom HOME se divise en de nombreuses grottes, qui ne sont pas directement accessibles depuis le centre de la ville. Mais chaque grotte dispose à son entrée d'un terminal : l'idée est d'avoir une liste d'IPs de ces terminals, de se connecter au metavers correspondant. Pour certains metavers, le seul moyen d'en sortir sera de trouver une manière de mourrir pour être expulsé (une sortie par le PC de Flavie sera bloquée).

Le fichier image est *Rick Roll (provisoire)* crypté, le dit fichier étant décrypté étape par étapes à plusieurs points de Bottom HOME. Les UNDERDOGS ont implémenté un certain nombre de pièces de l'image à chaque lieu d'intérêt, l'image étant composée au total de 100 pièces. L'image à décrypter est situé à *result/deep.jpg*. Vous pouvez décrypter l'image à chaque étape avec le programme *deep.py*, avec une indication dans la suite du book sur le nombre de pièces par lieux.

Lieux d'intérêt :

- **Domicile familial d'Haloïse [198.514.315.938], 14 pièces de décryptage** : Maison de campagne, avec un grand jardin et un soleil radieux. On peut y trouver :
 - **Dans le salon** : un canapé-lit devant une télé plasma, des photos de famille au mur. Si on allume la télé, on verra des cassettes de l'enfance d'Haloïse en pause.
 - **Cuisine** : Il s'agit d'un arrangement type à l'américaine. Des fruits mûrs et appétissants sont dans une corbeille sur le plan de travail, et sur la table, des couteaux plantés sur une photo de AXelle Müüske. Au dos de la photo est inscrit la citation "*Si une planète est obsolète, passons à la suivante !*".
 - **Salle de bain** : Une caserne étroite avec une douche militaire et une baignoire tank. Le lavabo est peint en vert avec des motifs militaires. Sur le sol de la douche, et le canon du tank est gravé : "*fournit par Bathcorp, 245.236.879.575*" (IP crypté en NEW UNDERDOG)
 - **Couloir de la MORT** : juste un long couloir tapissé, mais qui a l'air sans fin. En fait, il faut marcher une dizaine de minutes avant d'en voir le bout (vous pouvez demander au PJs combien de temps ils marchent dans ce couloir losqu'on leur dit que le couloir semble infini). Au fond, un portrait d'une grand-mère derrière lequel est accroché une clé USB. Les données décryptent 17 pièces du puzzle.
 - **Chambre des parents** : fermée à clé, la porte est défonçable. La chambre est assez luxueuse, et on trouvera sous le lit moultes armes (pistolets à silencieux, couteaux...) utilisés par les parents pour sortir du métavers.
 - **Chambre d'Haloïse** : il y a des peluches partout et un lit à 10 matelas. Sur le bureau, un post-it indique "*marcher 10 minutes dans le couloir pour atteindre mémé !*".
 - **Salle de jeu** : salle sans fin qui contient à peu près tous les jouets possibles et imaginables : faites vous plaisir !

Cette maison est une prison de verre pour la petite : elle fut très jeune ammenée ici et vécue toute son enfance dans les metavers. Les parents s'assurèrent que l'enfant ne quitte jamais la maison en n'installant aucune sortie à ce métavers : le seul moyen est de mourrir. Une façon simple est de se noyer à la piscine par exemple, ou d'utiliser des armes blanches...

- **Fabricant de baignoires [245.236.879.575]** : L'équipe arrive devant un gîchet, dans un magasin à n'en pas percevoir le fond, où l'on voit des baignoires de formes improbables partout aux alentours. Personne n'est là pour accueillir les clients, et une porte semble entre-ouverte derrière le comptoir.

Derrière la porte, une petite salle contenant 2 armoires (à gauche et à droite) de hauteur infinie. Collé sur la porte, une note laissée par le marchant : "pour trouver un dossier, dire le nom complet du client". L'équipe peut chercher les dossiers des personnes suivantes : **Clyde Cipeher, Clark Orindemtep, Lana FWEND, Lorentz Feignard, Dave Occoulus**. L'information utile sur les cartes clients est l'adresse IP.

Note : l'adresse de Feignard mène au metavers du Maire précédemment visité (villa country club).

- **Ecole [129.359.231.359]** : lieu assez basique : une cour avec quelques arbres en guise de décor, et le hall principal assez vide, servant juste de passerelle vers les salles de classe. Pour le hall de la gloire, plusieurs portraits sur les murs pas très marquants, celui qui attire l'attention est au fond du couloir : deux grands cadres dorés, aux noms de "HOPE" : actuelle cheffe des UNDERDOGS, et de "Dave Occoulus", actuel bras droit de HOPE.

- **Maison d'Amy FWEND [126.832.516.728]** : chateau de contes de fée, tout en rose et sur un nuage. Le lieu est globalement useless mais certaines informations y sont répétées. Amy n'est pas là, et sur la porte il y a une note : "Je ne suis pas là mais je vous en prie entrez, faites comme chez vous !".
 - **Hall d'entrée** : cf le plan d'Haloïse, et pour l'apparence j'ai la flemme dites vous simplement que c'est le hall du chateau de mario 64 (les rectangles avec des barres c'est des escaliers)..
 - **Salle de bain** : vaste pièce brillante de partout, baignoire en diamant ainsi que le lavabo. L'IP de bathcorp est inscrite sur la porcelaine de la baignoire, et sur les savons diamants (à peine lisible au vu de la taille de l'objet).
 - **Chambre d'AMY** : la pièce a été transformé en cuisine deluxe, avec tout ce qu'il faut pour patisser ou faire des bons petits plats. Sur le frigo, une note : *A faire : installer le portrait de maman au salon de la gloire de l'école élémentaire !*
 - **Sortie de l'ordinateur** : salle peu accueillante en contraste avec le reste du chateau, avec un ordinateur sur un bureau. On ne peut accéder qu'un terminal et à un bloc-note : "Pour sortir du métavers, entrer *exit* dans l'invite de commande". *Remarque : Haloïse n'a jamais été dans cette pièce étant petite, ses parents ayant menacé ceux d'Amy de représailles si jamais Haloïse sortait du métavers par leur faute.*
 - **Etage parental** : bloqué par reconnaissance faciale, aucun moyen d'entrer.
 - **Ecurie des poneys** : Une longue allée avec des poneys dans des champs à droite et à gauche. Rien de particulier à relever.
- **Ruines du CA [102.566.765.730]** : un amphithéâtre en ruine, avec un bureau au centre de la scène. Sur le bureau est gravé :

- Bureau Dave : 113.741.666.016
 - Archives : 180.692.032.186

Dans le tiroir central, des documents en language UNDERDOG très longs, et une image qui marquera l'attention de l'équipe (le portrait de clyde correspond aux pièces des archives):



Figure 2.7: Détenteurs des pièces de décryptage

Les inscriptions sur le bureau donnent accès à deux autres salles :

- **Archives** : salle gigantesque avec des bibliothèques classées par ordre alphabétique. A leur arrivée dans cette pièce, Flavie se fait hacker et un dossier REDEMPTION est ajouté à son répertoire (ce hack se fait sans que Flavie ne le remarque). **ATTENTION : quand vous ajouterez ce dossier à son répertoire, déplacez l'executable key dans le dossier data de flavie.** L'executable key révèle qu'il faut chercher un ouvrage sur Deep HOME dans la salle des archives si on lui passe les bons arguments à l'execution. Dans cette zone se trouve aussi les entrées 11 et 12 du journal d'Axelle MUUSKE si on cherche le nom MUUSKE.
- **Bureau de Dave** : Bureau assez vaste et luxueux, avec des piliers de temples grecs qui montent jusqu'au plafond et des inscriptions UNDERDOGS gravées aux murs (en gros c'est le bureau de Saul Goodman). Le bureau n'a pas de tiroirs, et un portrait de dave est au dessus de la porte d'entrée du bureau (qui fait aussi office de sortie du metavers). Derrière la chaise de bureau, une porte qui mène à sa salle de bain. Une pièce où la pluparts des meubles sont en or massif, avec une baignoire chat (avec l'inscription Bathcorp usuelle). A la porte est accrochée une barre de tractions, et des haltères traînent dans la pièce (en or évidemment).
- **Manoir de Dave [188.184.606.691]** : Flavie se fait hacker dès l'entrée dans le metavers. Plusieurs fichiers bloqués par un mot de passe et un pare-feu sont répartis sur le PC, ils composent le programme de hacking. Pour les désactiver, il faut les ouvrir avec le mdp, puis désactiver le pare-feu. Les mots de passe sont à trouver dans les pièces du manoir.

Précisons que cette fois, les pare-feu sont soumis à un minuteur. Le logiciel menace de supprimer toutes les données du PC s'il n'est pas désactivé rapidement. En réalité il n'y a pas de limite de temps, mais cela pourra mettre la pression sans vraiment punir.

INSTRUCTIONS AU MJ : Avant l'arrivée dans le manoir, il faut préparer le hack. Déplacez les pare-feu cryptés (dossier *dave*) à des endroits arbitraires du répertoire de flavie, puis ouvrez l'image *hack.png* sur sa session. Assurez vous que *decrypt.sh* est bien dans le répertoire de Flavie.

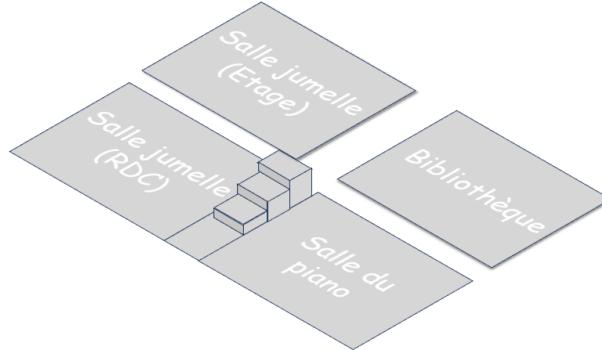


Figure 2.8: Plan global du manoir

- **Salle du piano** : des bibliothèques collées aux murs, et un piano au centre de la salle. Lorsqu'on s'en approche, il se met à jouer la mélodie : ['sol', 'fa', 'la', 'mi', 'si', 'mi', 're', 'si', 'do', 'si']. Après ça, le MJ jouera la mélodie do-ré-mi-fa-sol-la-si en guise de rappel (HRP), sauf si y a des musiciens dans la salle éventuellement. Après la mélodie, les touches du piano s'illuminent, invitant les PJs à reproduire la mélodie. A chaque erreur, le PJ qui fait la tentative se fait bouffer par le piano (pour visualiser, cf le piano de mario 64) et la mélodie à reproduire est jouée une nouvelle fois. Une fois la mélodie correctement reproduite, le piano s'ouvre avec une note : **"carnivorous = i PIANO"**.

Note : un piano peut être émulé avec le site suivant : <https://www.musicca.com/fr/piano> . On peut aussi utiliser le piano de la MDE.

- **Salles jumelles** : Deux salles avec 8 cerceuils (4 de chaque côté). Une salle au RDC, et au dessus l'autre salle. Dans chaque salle, 4 cerceuils en titane (pas soulevables), et 4 en bois, avec des numéros (underdogs) de 1 à 4 sur les cerceuils en titane. Il faut soulever les cerceuils (en bois) dans l'ordre indiqué par la salle jumelle pour faire apparaître le mdp. Voici un plan des salles ci-dessous :

–

- ATTENTION : PERMUTER CERCEUILS EN TITANE ET EN BOIS !! (les numéros doivent être sur les cerceuils en titane)



Figure 2.9: Plan des salles jumelles

Lorqu'une salle est réussie, un cadavre sort du dernier cerceuil soulevé et dit un mot de passe, avec son fichier correspondant. Les mots de passe sont : *TWIN*, pour le fichier *Dipper* (RDC), *ROOMS*, pour le fichier *Mabel* (Etage).

- **Bibliothèque** : il s'agit d'un labyrinthe à traverser, les murs sont des étagères remplies de livres (sur tout ce qui passe par la tête du MJ).

L’agencement de la salle est précisé en figure 2.10, et est fixé à la porte d’entrée de la salle. Le point de spawn de l’équipe est à déterminer arbitrairement ou avec le programme *spawn.py* (quand l’équipe franchi la porte, tout devient sombre puis ils se retrouvent dans la salle). Initialement, tous les murs de la salle sont activés, la salle est donc comparable à une grille 10x10, or les murs n’apparaissant pas sur le plan 2.10 sont désactivables (par interaction quelconque avec celui-ci).

Toute interaction avec un vrai mur électrocuttera à mort (sauf pour la découverte du premier passage, histoire d’introduire à la mécanique). Le but est donc que les PJs comprennent où est leur point de spawn, pour pouvoir utiliser le plan de la salle (fig 2.10).

Conseil pour faire jouer cette scène : laissez le plan 2.10 accessible à l’équipe lors de la traversée, et fournissez leur une grille 10x10 avec les lignes pré-tracées. Schematisez la première ouverture qu’ils trouveront vous-même si nécessaire, puis laissez les se débrouiller. On pourra éventuellement leur enlever le plan une fois qu’ils ont compris quel est leur spawn, et qu’ils sont pas loin de l’arrivée. La deux premiers chemins n’infligent pas de dégâts au PJs.

Arrivée du labyrinthe (case ”objectif”) : une table avec un livre ouvert, où il est écrit *Boo =_> "MAZE"*.

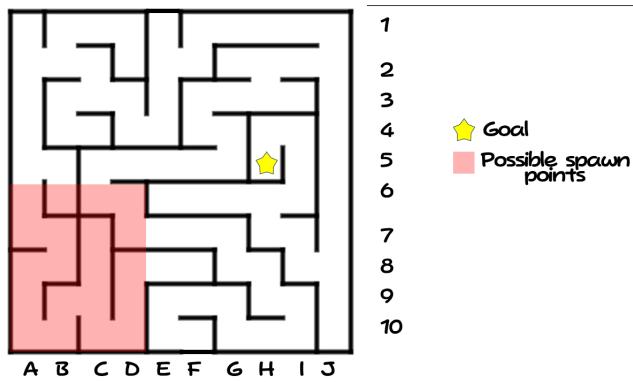


Figure 2.10: Plan du labyrinthe

Une fois le logiciel désactivé, une trappe vers le toit s’ouvre au dessus des escaliers, et la dernière marche s’illumine. Une fois sur le toit, 50 pièces de puzzle se décryptent automatiquement, puis un message s’affiche sur le PC de Flavie.

INSTRUCTIONS MJ : décryptez 50 pièces du puzzle, et affichez le message *congrats.txt* sur la session de flavie, une fois l’équipe arrivée sur le toit.

2.5 DEEP HOME

Ici, toute communication avec le monde extérieur est impossible. C’est difficile à dire, mais il s’agit d’un metavers (dont il est impossible de sortir par le PC de Flavie. L’équipe se retrouve dans un long couloir, les murs sont des serveurs informatiques. Au fond du couloir, on entend des grognements, et une voix douce qui parle dans un language incompréhensible.

2.5.1 La confrontation finale

L’équipe arrive au fond du couloir, un amphithéâtre gigantesque où le mobilier est un métal obscur avec des bords en néon vert. Le centre de la pièce est une estrade circulaire, avec le logo anti-MÜÜSKE incrit sur le sol (le crâne avec le χ). Sur les sièges de l’amphi on peut appercevoir plusieurs personnes travailler, totalement déconnectées de ce qui ce passe autour d’eux, dont Dave OCCOULULUS et Clark ORINDEMTEP (toutes ces personnes ont le tatouage anti-MÜÜSKE si on prête attention).

Au centre de la pièce se trouve une créature dont l’apparence est en figure 2.11, c’est de lui que viennent les grognements. A coté, HOPE est celle qui parle en language UNDERDOG (personne dans l’équipe n’a entendu ce language à l’oral auparavant). En voyant l’équipe arriver, HOPE s’arrête et sourit, puis se met à parler en français : *Ah, voilà l’équipe du gouvernement*

qui est censée m'arrêter. C'est parfait, mon virus atteindra son plein potentiel une fois quelques AMES absorbées. Vous voulez détruire le virus pas vrai, eh bien je vous en prie, affrontez le ! Mais sachez qu'à une telle profondeur dans le metavers, vous ne survivrez pas à votre mort ici-bas...

Avant de commencer le combat, le MJ demandera à χ hara dans quel camp il combattera. Soit il suit sa backstory et se range du côté des UNDERDOGS, soit ce qu'il a vu pendant le scénar l'a convaincu que le metavers n'est pas une solution, ce qui n'est pas nécessairement HRP puisqu'auparavant, il n'a jamais vraiment goûté au metavers.

Pour ce qui est de la description de la bataille finale, référez vous au book des combats. En effet, ce combat se déroule comme les autres de INFINITE HOME.



Figure 2.11: Le Virus

2.5.2 Outro

- **Victoire du combat final :** HOPE est désarmée et n'a plus de moyen d'arrêter l'équipe. Ils peuvent faire plusieurs choses avant de sortir de DEEP HOME :
 - Arrêter HOPE et les autres membres du conseil présents, en les ramenant au monde réel (ça vaut aussi pour χ hara s'il est traître).
 - En observant HOPE, Flavie peut remarquer un port USB sur son crâne. Si elle s'y connecte, elle peut trouver de précieuses données sur l'ensemble de NEW HOME dont l'IP de chaque terminal de métavers.
 - D'autres idées qui leur passe par la tête...

Au retour de leur mission, NEW HOME sera petit à petit totalement démantelé, ou en tout cas en grande partie. Certains UNDERDOGS préféreront deumerer dans le metavers même s'il est détruit, de nombreuses AMES seront brisées sans vraiment le savoir par les agents du gouvernement.

HOPE sera étudié par les scientifiques du gouvernement, on mettra longtemps à comprendre la source de sa conscience. On réussira à la rendre obsolète en détruisant ses circuits internes, les informations cruciales sur les metavers pouvant être collectées par sa base de donnée.

Concernant les PJs, voici leur outros individuelles : *SI UN PJ EST MORT AU COMBAT, LES CONSEQUENCES POUR L'OUTRO SONT EN ITALIQUE EN DESSOUS DU PERSO*

- **Derek** : il obtient une promotion dans son département, qui lui donne un poste de directeur. Il n'aura plus à se mêler aux UNDERDOGS en personne et ça lui va très bien, tout ce qu'il a vu pendant la mission l'a conforté dans son opinion de NEW HOME. *Sa mort n'a pas de conséquences sur l'outro global.*
- **Flavie** : elle sera chargée de développer un logiciel de hacking ultime, consistant à détruire un terminal par la simple information de son IP. On enverrait ensuite des drônes un peu partout autour du globe, se connectant à un terminal lorsque le bon IP est détecté. *Sans elle, la chute du métavers est moins rapide est peut éventuellement être contrée si χ hara trahit et s'impose en leader.*

- **Clover** : ses dernières tâches d'espionnage seront de s'assurer que BOTTOM TOWN n'est plus une menace lors de l'extinction de NEW HOME. Ensuite en finira avec ce secteur de métiers, et prendra la succession de l'Occoululus Drinks avec Haloïse, après que l'ancien propriétaire ait été annulé. *Mêmes conséquences que pour Flavie. Si les 2 sont morts, le métavers reprendra quoiqu'il arrive un nouveau souffle, grâve à Dave OCCOULULUS.*
 - **Haloïse** : comme promis, elle sera intégrée au sein du gouvernement, et sera au premier rang lors de l'inspection d'HOPE. Une fois cela achevé elle quittera le gouvernement pour travailler à l'Occoululus Drinks, avec le sentiment d'une rédemption accomplie. Son père Clark a décidé de laisser son AME se briser avec la destruction de DEEP HOME, sa mère est derrière les barreaux. *Pas de conséquences sur l'outro générale, mais pas de reconversion pour Clover sans Haloïse. Clover deviendra détective privé si le métavers est effectivement abattu.*
 - **χhara loyal** : si aucun aspect de son alliance passée avec les UNDERDOGS n'est révélée, il sortira de la mission indemne. Cette issue dépend aussi du journal d'AXelle MÜÜSKE : si les entrées 9-10 sont révélées, il s'en sort sans trop de sequelles (si ce n'est une perte de renommée et une descente de hiérarchie dans le secteur CONQUEST). Par contre si les entrées 12-13 sont révélées, il aura une petite peine de prison (une dizaine d'années) et sera interdit de continuer à exercer au secteur CONQUEST. Enfin si l'entrée 11 est révélée, le nom MÜÜSKE sera communément haïs et χhara obtiendra la prison à vie. **Les entrées peuvent être publiées par χhara s'il le souhaite, ou par Flavie si elle les a trouvés pendant le scénar.**
S'il est toujours autorisé à exercer au secteur CONQUEST, il sera plus investi que jamais dans son travail (en même temps il est sincère maintenant) et trouvera, 1 an après la mission, une planète habitable que l'humanité pourra coloniser, marquant enfin le succès de projet CONQUEST initié par sa grand-mère.
 - **χhara traître** : si toute l'équipe témoigne contre lui, il obtiendra directement la prison à vie. Sinon, son sort est laissé au MJ, ça dépendra du nombre de témoignages contre lui et des entrées du journal. Si jamais il a une quelconque sentence de prison, le métavers aura pris fin avant sa sortie. Sinon, vous pouvez lui demander s'il reste chez les UNDERDOGS, auquel cas il cherchera juste s'il reste des leaders, sans succès, avant la destruction de NEW HOME. S'il devient loyal, son outro est comparable à χhara loyal, mais il faudrait avoir une table remplie de PJs loyaux bons pour épargner autant χhara... *Si χhara meurt, les entrées du journal seront découvertes et révélées au grand jour.*
 - **Défaite contre le Virus** : le gouvernement n'a pas le temps d'envoyer une nouvelle équipe pour détruire le virus puisqu'il atteint sa pleine puissance après avoir aspiré les AMES de nos PJs. Il atteindra sans difficulté la base de données centrale du gouvernement : il récupérera des données sur le projet CONQUEST et sur les sabotages sur NEW HOME, en effaçant tout sur son passage évidemment.
Les données sur CONQUEST seront publiées, du moins les moins encourageantes du tas, montrant l'inefficacité du projet malgré toutes ces années de labeur. De plus sans données des recherches passées, les chercheurs n'ont plus qu'à pratiquement repartir de zéro. L'espoir envers cette solution de rédemption chutera gravement. D'un autre côté les preuves du sabotage de NEW HOME par le gouvernement seront révélées, décrédibilisant les failles qu'ils accusaient envers cette solution.
Quelques mois plus tard, le gouvernement (bientôt renversé par l'administration de DEEP HOME) n'aura d'autres choix que de déclarer la légalisation du métavers, et avec ceci l'essor de cette solution fut rapide. Quelques réfractaires préféreront succomber sur une Terre toujours plus inhospitalière d'années en années. Pour les autres, vivre dans le métavers est une solution qui sera plutôt stable, la vie des citoyens leur est assurée tant que leur AME persiste. Les causes de mortalité les plus fréquentes seront les coupures spontanées de terminal, brisant la plupart des AMES hébergées par ce terminal...
- χhara (traître) s'épanouira dans ce nouveau monde. C'est ce que sa mère et lui-même voulaient, ils restent persuadés que cette solution est l'unique envisageable. Il ne sera pas accepté parmi les hauts placés du gouvernement de NEW HOME, mais vivra tout de même une vie décente dans un métavers situé à DEEP TOWN.
- Il n'y a pas d'épilogue propre aux autres PJ puisque cette fin n'arrive que lorsque toute l'équipe est vaincue*

Chapter 3

Personnages

3.1 Personnages Jouables

Les joueurs sont des agents du gouvernement, ainsi leur méconnaissance du metaverse est canon : tous les employés du gouvernement sont plutôt attirés par le projet CONQUEST. Les quelques IPs fournies sur leur fiches proviennent du peu de recherches faites sur les UNDERDOGS

Présentation rapide des PJ's :

- Derek KWOR (*département de surveillance*) : Homme mature de 43 ans, qui a travaillé dur toute sa vie pour arriver à gravir les échelons au sein de l'administration. Il a une opinion tout à fait en accord avec le gouvernement sur l'avenir, il croit totalement au projet CONQUEST et déteste profondément les UNDERDOGS qui ralentissent la rédemption de l'humanité. Il s'est engagé de lui même dans la mission en espérant pouvoir enfin mettre un terme à cette lubie illusoire de "NEW HOME". **Il pense être utile à cette quête grâce à son échelon au sein du gouvernement : il a accès à un bon nombre d'informations confidentielles que les autres ignorent, mais qu'il pourra partager avec des personnes de confiance**
- Clover SPYRROW (*département d'espionnage*) : jeune recrue de 27 ans qui a rapidement fait ses preuves dans le département de recherche du gouvernement. C'est lui qui est à l'origine de la plupart des données qu'a le gouvernement sur les UNDERDOGS, et il arrive souvent à piéger certains UNDERDOGS grâce à sa sympathie qui semble si naturelle. Pourtant il faut se méfier de lui, il est très vicieux et a donc une bonne aptitude à récupérer des informations. **Il est recruté en tant que meilleur espion du département.** Sa profession est assez méconnue de son entourage, en particulier, il passe une bonne partie de son temps libre dans un bar à jeux VR ("Occulus drinks"), une vieille technologie qui l'a toujours intéressé, car ça lui permet à sa façon de comprendre les rêves et espoirs des UNDERDOGS. Si Clover a voulu être espion, c'est parce qu'il cherche non pas à détruire les UNDERDOGS mais plutôt les aider à se reconnecter à la réalité. Clover apprécierait profiter du metaverse, mais a peur pour l'avenir et préfère donc travailler avec le gouvernement pour le détruire : la vie est trop importante pour se laisser distraire ainsi.
- Flavie BIT (*département de programmation*) : Ingénierie en informatique de 50 ans, ayant été acteure de premier plan lors du développement du virus qui a ravagé NEW HOME en 2115. Elle ne déteste pas fondamentalement les UNDERDOGS, au contraire, elle doit reconnaître que la détermination de ces gens est admirable : ces pauvres âmes s'entêtent à préserver un monde qui n'a évidemment aucun avenir. En effet, elle reste tout de même convaincue par les idéaux du gouvernement. Depuis 2115, elle travaille principalement sur l'ellaboration de logiciels qui permettent d'outrepasser les mesures de sécurité que les UNDERDOGS apportent au metaverse, mesures de sécurité dont elle obtient des informations grâce au département d'espionnage. **Elle est engagée dans la mission dans l'espoir de permettre à l'équipe d'entrer dans tous les servers nécessaires à la mission, quelque soit les mesures de sécurité employées par le gouvernement**
- Haloïse ORINDEMTEP (*département d'espionnage*) : Jeune femme de 25 ans, née d'une famille d'UNDERDOGS. Elle n'a jamais adhéré aux idées de son clan, malgré les tentatives de sa famille à lui inculquer la philosophie des UNDERDOGS. Elle finit à terme par les détester, les associant à une secte dangereuse qui mène le monde à sa perte. Voyant ces idées déviante, les UNDERDOGS gardèrent un oeil sur elle, cherchant à éviter à tout prix qu'elle retourne sa veste au gouvernement, car elle en sait beaucoup trop. Haloïse cherchera à s'éloigner le plus possible de cette secte sans attirer les suspitions, et le mieux qu'elle trouvera, c'est de travailler à l'Occulus Drinks. Elle rencontrera assez

vite Clover, une complicité assez fusionnelle va rapidement se créer entre les deux. Finalement, grâce à Clover, elle finira par se libérer des chaînes des UNDERDOGS et évidemment, balancera tout ce qu'elle sait sur les UNDERDOGS au gouvernement. Cette fuite majeure est un pilier de la carrière de Clover, il ne fera que monter les échelons à partir de ce moment. Quant à Haloïse, elle passera des années à prouver sa loyauté au gouvernement jusqu'à enfin être acceptée, en 2136, au département d'espionnage. **Ses connaissances sur le monde des UNDERDOGS sont précieuses, et c'est pour cette raison qu'elle a été sélectionnée pour cette mission.**

- *χhara MÜÜSKE* ("Chara") (*département de recherche CONQUEST*) : Doyen de l'équipe (57 ans), **Il a été sélectionnée par Derek car il voulait absolument au moins une personne dans l'équipe qui aurait une haine au moins aussi poussée que lui envers les UNDERDOGS**. En effet, la famille MÜÜSKE, à l'origine de la catastrophe climatique, est une longue lignée de scientifiques qui sont logiquement attachés au projet CONQUEST. Les MÜÜSKE ont prouvé au fil des générations leur implication dans ce projet, et tous ont lutté contre les UNDERDOGS (principalement à travers des revues scientifiques de propagande). C'est avec ce poids que *χhara* fut élevée. Voyant la réputation dont il a hérité par défaut, *χhara* décida de montrer une façade totalement coopérative envers le gouvernement, son héritage lui permettra de prétendre, sans trop de difficulté, avoir une haine inquantifiable envers les UNDERDOGS. **Mais en réalité, χhara considère que le projet CONQUEST est voué à échouer**, justement parce qu'il a émergé de la famille MÜÜSKE, une famille qu'elle considère vouée à l'échec scientifique. Depuis plusieurs années il fait office d'agent double : de façade, une employée modèle au département de recherche CONQUEST, mais en réalité, un UNDERDOG convaincu. Son statut de MÜÜSKE l'empêchera de gagner la confiance des haut placés UNDERDOGS, ainsi il n'a que peu d'informations en plus sur le virus que les autres PJs, il peut malgré tout aider à faire avancer la quête. **Son réel objectif de scénar est de faire perdre du temps aux PJs : s'ils arrivent trop tard au cœur du quartier UNDERDOG, le virus sera déjà déployé.**

Remarque : *χhara* est un personnage non genre. Le masculin est utilisé par défaut pour le désigner.

Dualité entre personnages :

- "Plot Twist" - Haloïse & *χhara* : Haloïse est cernée comme une ancienne UNDERDOG, tous les PJs (sauf Clover) la verront comme un potentiel traître (le message d'intro précise de se méfier des traîtres ce qui peut installer les suspicions). Au contraire, en aucun cas *χhara* n'est soupçonnable en début de scénario, Derek insistera sur la confiance qu'on peut lui apporter.
- Couple - Haloïse & Clover : le couple se porte très bien, pas d'animosité entre les deux à priori. Clover essaiera de justifier la confiance qu'il a envers Haloïse aux autres PJs.
- Philosophie du travail - Derek & *χhara* : Derek a travaillé dur pour atteindre un poste qu'il a toujours voulu, avec des valeurs qui lui tiennent à cœur. A contrario, *χhara* est née comme maillon fort du gouvernement, et veut s'extirper de ce travail avec des valeurs auxquelles elle n'adhère pas.
- Fuir ses racines - *χhara* & Haloïse : toutes deux veulent fuir la condition dans laquelle elles sont nées, avec des valeurs auxquelles elles n'adhèrent pas.

3.2 Personnages Non Jouables

3.2.1 Cheffe des UNDERDOGS : H0PE

Le concept de "metavers" fut initié par un certain Jeff Brainoz, un ingénieur en aérospatial. Comme la plupart des pionniers de NEW HOME, il travaillait sur le projet CONQUEST avant de trouver cette solution plutôt inappropriée. Les premiers prototypes de metavers avançaient lentement : on parvenait à créer un univers plaisant et attrayant, mais il était difficile de le rendre authentique.

Le bouleversement majeur pour résoudre ce problème, c'est EXolotl qui le fit. Ses expériences sur l'AME (entrée 10 du journal MÜÜSKE) ont permis de rendre ce monde concret. La difficulté majeure, désormais, c'était de faire de ce concept un monde physiquement réalisable. Il fut rapidement envisagé d'utiliser l'IA pour aider à la résolution de problèmes scientifiques.

Au fil du temps, les UNDERDOGS commencèrent à considérer la possibilité de créer un leader artificiel. En effet, le but de quelque solution de rédemption est d'être stable, et ce qui causa l'instabilité climatique, c'est les erreurs et la cupidité humaine. L'idée est donc d'avoir une entité qui ne refléchi que par la logique pour créer un monde le plus fonctionnel possible. Mais un problème se pose : le but n'est pas de créer un monde distopique, le monde créé se doit d'être aussi vivant

et accueillant que le monde réel. Plusieurs prototypes d'IA ont été testés, proposant tous des mondes plus abominables les uns que les autres : on y perdrat rapidement le goût de la vie !

Quelques années plus tard, les recherches sur l'AME continuent. Celles-ci se concentrent sur la destruction de l'AME : en effet on ne sait pas vraiment ce qui advient de cette AME lors de la rupture, nous savons juste que cela entraîne le décès. Eh bien, nous ne savons toujours pas exactement. Par contre, il semblerait que "l'essence" de l'AME puisse encore être récupérée par un réceptacle quelques temps après la rupture. Il ne s'agit pas vraiment de la conscience de la personne. Assez rapidement, il a été possible de transférer cette essence dans un réceptacle souhaité, et en l'occurrence, cela a été testé sur un robot. Et les observations furent passionnantes ! Le robot semble plus... humain, en tout cas, il comprend mieux les problématiques de la vie, et les émotions simulées du robot semblent plus authentiques. Nous ne savons pas vraiment ce qu'est cette essence d'AME brisée, mais ça s'apparenterait presque à de "l'essence d'humanité". Il n'en fallait pas plus pour enfin arriver à la création d'H0PE.

H0PE est une intelligence artificielle qui se nourrit des AMES UNDERDOGS brisées. Il en résulte une IA qui se confond très facilement avec un véritable humain. Sa "phase d'essai" dura quelques années, avant que les UNDERDOGS acclament cette IA comme leur nouvelle cheffe. Bien sûr, l'essence de l'humanité de H0PE est gardée secrète aux UNDERDOGS, seuls ceux qui ont participé à sa création le savent. Ainsi, H0PE guide les UNDERDOGS dans le développement du metavers, et dans les décisions stratégiques pour rétablir NEW HOME comme la solution de rédemption supérieure. Il a été décidé de ne pas créer de présence physique à H0PE dans le monde réel : elle reste dans le Metavers, stocké bien au chaud au QG des UNDERDOGS.

3.2.2 Le Maire de TOP HOME : Lorentz Feignard

3.2.3 Le Barman de l'Occoululus Drinks

3.2.4 Personnages tertiaires

Voici une liste de quelques personnages ayant une importance mineure dans le plot du scénar (donc j'ai la flemme de leur faire une vraie backstory) :

- Clark et Hanna ORINDEMTEP : parents d'Haloïse fanatiques du metavers, ils ont finalement obtenus une place mineure au sein du conseil de DEEP HOME.
- Amy FWEND : amie d'enfance d'Haloïse. Elles se sont perdues de vue car Amy resta adhérente au metavers et ne supportera pas la perte de foi d'Haloïse envers cet avenir. Lana FWEND est sa mère.

Chapter 4

Annexe

4.1 Table des IPs du scénar

- Flavie's computer : Home
- Government : 000.000.000.001
- Clover : 341.721.107.002
- Hitchmann: 178.170.160.780
- Poor : 254.651.235.272
- RickRoll : 961.342.001.062
- Feignard : 138.433.302.268
- Occoululus : 140.422.030.439
- Gardens : 152.476.372.074
- Haloïse : 198.514.315.938
- Bathcorp : 245.236.879.575
- School : 129.359.231.359
- Amy : 126.832.516.728
- CA : 102.566.765.730
- Dave office : 113.741.666.016
- Dave mansion : 188.184.606.691
- Archives : 113.741.666.016

4.2 Playlist utilisée lors de mon MJsage

Je fournis aux futurs MJs une suggestion de playlist s'il n'ont pas envie de trouver la leur, mais bien sûr libre à vous d'utiliser ce qui vous semble pertinent. Ces choix dépendent de ma vision du scénar mais aussi de mes goûts (d'où la diversité faible de la provenance des musiques) ! Vous pouvez les trouver sur Youtube en mettant le titre fournit, je conseille d'installer un bloqueur de pubs pour des raisons évidentes.

4.2.1 Ambiences diverses

- Lecture du journal d'AXëlle MÜÙSKE : {Nothing but the truth - Undertale Yellow; Arcane Arcade - TUNIC}
- Metavers piégé : {Mirror temple - Celeste; Ghost Field - TUNIC}

4.2.2 Introduction, TOP HOME

- Batiment de gouvernement : CORE (Genocide) - Undertale
- Metavers introductif : {Auspicious - Celeste Strawberry Jams Vol.3; Forget to Forget - TUNIC}
- Top HOME - Exploration, Mairie : Cyberstrider Madeline - Strawberry Jams Vol.2
- Top TOWN : WELCOME TO THE CITY - Deltarune Ch.2
- Awesome W : Alive mall - Kirby the Forgotten Land
- Country Club : Pically Hills - Paper Mario TTYD
- Metavers de Feignard : Passionfruit Pantheon - Strawberry Jams Vol.5

4.2.3 Middle HOME

- Exploration, Occoululus Drinks, Mairie : Flopside - Super Paper Mario
- Infinite HOME : Tower of Riddles - Paper Mario TTYD (Remake)
- Infinite Home : Epreuve de Reflexion : Tower of Riddles - Paper Mario TTYD
- Combat du dragon : Hooktail - Paper Mario TTYD (Remake)
- Combat contre Sensei : Trial by Fury - Undertale Yellow
- Combat contre les esprits : {Battle! (Chapter 4) - Paper Mario TTYD (Remake); The Round Table - TUNIC}
- Jardins : Rose Garden - Strawberry Jams Vol.1
- Descente du puits (étages 1 - 2) : {Pit of 100 trials (upper levels) - Paper Mario TTYD (Remake); Night Rites - TUNIC}
- Descente du puits (étages 3 - 5) : Pit of 100 trials (lower levels) - Paper Mario TTYD (Remake)

4.2.4 Bottom HOME

- Zone neutre : Rogueport Sewers (sublevel 3) - Paper Mario TTYD (Remake)
- Manoir de Dave : Patron Saint of Astronomers - TUNIC

4.2.5 DEEP HOME

- Préparation à la confrontation (exploration de DEEP HOME) : Forgotten Foundation - The Legend of Zelda Tears of the Kingdom
- Combat Final : Vagrant Counting Song of Restrospecion - Kirby Planet Robobot
- Outro (victoire) : Exhale - Celeste
- Outro (défaite) : Ruin Seeker - TUNIC

4.3 Gestion du serveur discord de Clover

- Les joueurs ont le rôle @Visiteur, ce qui donne un accès restreint aux différents channels. Ils doivent rejoindre le serveur avec leur propre compte, et se renommer en fonction de leur personnage.
- Clover doit avoir accès au compte discord Clover (créé spécifiquement pour le scénar), il est alors propriétaire du serveur.
- Il n'est pas possible pour les PJs d'envoyer des MPs. L'interaction entre les joueurs par message se fait nécessairement sur le serveur, système de messagerie RP.

- A la fin du scénar, et si les PJs sont d'accord, il resteront sur le serveur avec un surnom qu'ils peuvent choisir (autre que leur vrai nom discord), avec le rôle @Rookie. Cela permet d'agrandir la team apparente de Clover, auparavant composé que de comtes créés pour le scénar (Nikko et Ash). Ils pourront interagir avec les PJs des futures versions du scénar s'ils le souhaitent. Concernant Clover, il peut rejoindre le serveur avec son propre compte, et aura le rôle @Veteran (petit privilège pour les Clover).

4.4 Documents complémentaires

4.4.1 Cartes clients bathcorp

4.5 Inspirations

- Les archives que l'on trouve sur AXëlle MÜÜSKE sont en fait mon projet final pour l'électif d'anglais COME ON, LET'S WRITE!.
- Occoulus Drinks, d'initiales OD : merci à Bendi pour Optimal Dreaming, qui m'inspira à travailler sur ce type d'univers.
- Dans Undertale, Clover est l'âme de la JUSTICE. Ceci m'a inspiré sa personnalité, sa volonté de trouver la meilleure fin pour les UNDERDOGS tout en assurant un futur sur, ce qui implique de détruire le metaverse.
- Bien entendu, la famille MÜÜSKE est inspirée du grand Elon.
- Chara est un personnage non genre dans Undertale, d'où le fait que χhara le soit de même. J'ai juste mis le χ en clin d'œil au fait qu'Elon aime bien nommer ses gosses "X"... Le χ marche bien car la prononciation du prénom reste "Chara", au lieu d'une abomination genre "χhara".
- Le système de combat lors des épreuves de MIDDLE TOWN est inspiré des Mario RPG (Paper Mario, Mario & Luigi).
- INFINITE HOME est inspiré de Super Mario RPG et Paper Mario TTYD.