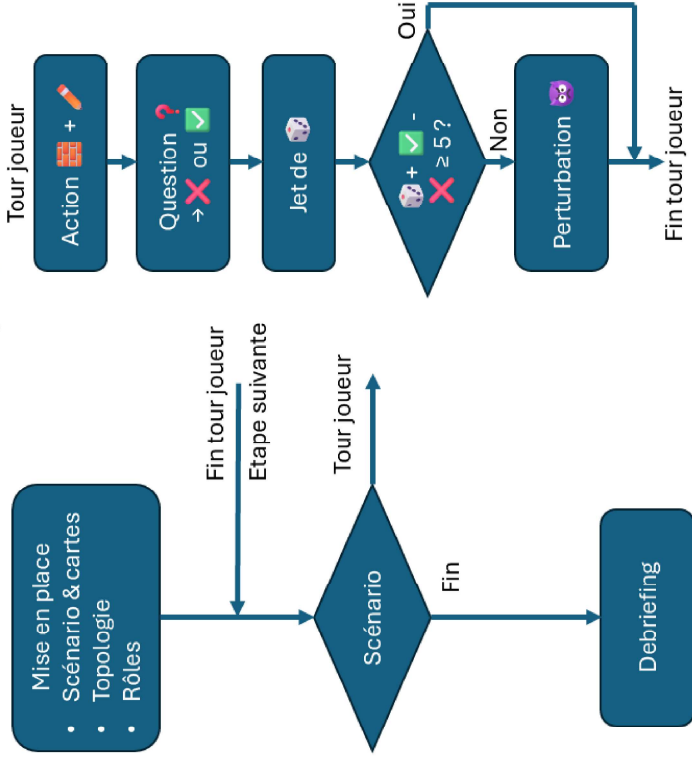


## Déroulement

- Les cartes 1-2 plantent le contexte du scénario et le réseau ;
- Les cartes 3-8 forment le scénario, qui offrent de la liberté aux joueurs tout en restant dans les règles du jeu :
  - Un joueur est le "disruptor" ou maître du jeu, les autres choisissent une machine de la topologie réseau, hérite des informations machines, comme ses adresses MAC et IP.
  - Partager la réponse (en tout ou en partie, avec des indices, ...) afin d'avancer dans le scénario si besoin.
  - Dès le départ, ce scénario exploite les actions et questions par rôle, le jet de dé ainsi que les événements perturbateurs ;

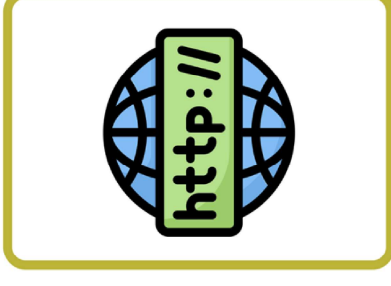
### Scénario classique



## Fiche scénario - HTTP



by Frédéric Senny  
2025-2026, v0.8.5



**HEL::GRAMME**  
Ecole d'ingénieur.e.s

