

*En retrouvant le bon dosage,
la bibliothèque vous révélera ses savoirs.*

Passé

Présent

Bons candidats



La *Magie*
des *pouvoirs*
Escape Game

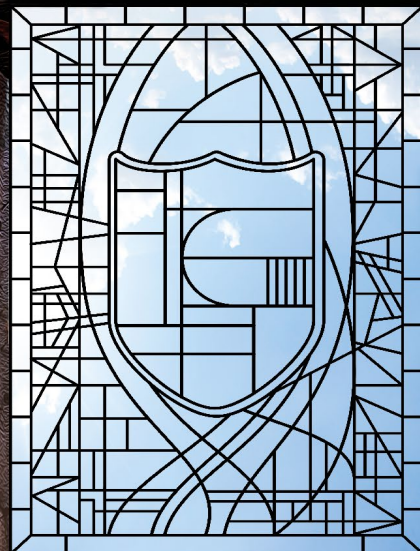
A

La bibliothèque de l'école de magie

On dirait l'endroit où Lina a été enlevée !

Il y règne encore beaucoup de magie, il doit sûrement y rester des indices.

Retournez la feuille.



En retrouvant les couleurs des vitraux,
vous trouverez le code pour ouvrir la prison.



ⓑ

La prison

Bravo !

Vous avez compris que Gerdan n'avait pas obtenu assez de signatures pour être candidat (486 au lieu de 500).

De colère, il a détruit tout le système et s'est imposé comme unique chef.

Il a enfermé Lina car elle s'opposait à lui.

Retournez la feuille.

**Complétez et activez la formule magique
pour anéantir le pouvoir de Gerdan.**

Par les forces de la
nous annulons
tout pouvoir suprême.

La **Magie**
des **pouvoirs**
Escape Game



La maison de famille

Bravo !

Vous avez libéré Lina de la prison.

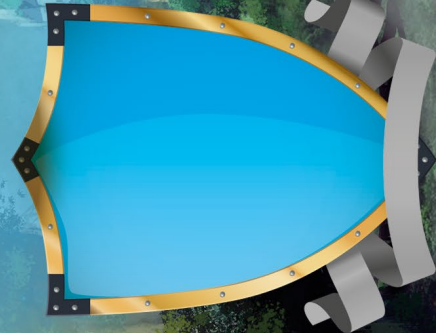
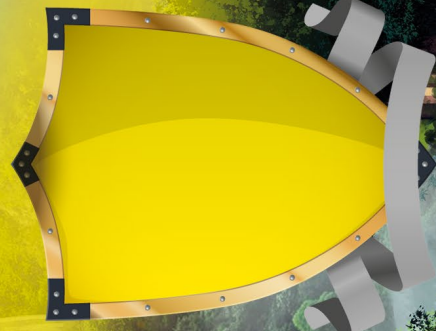
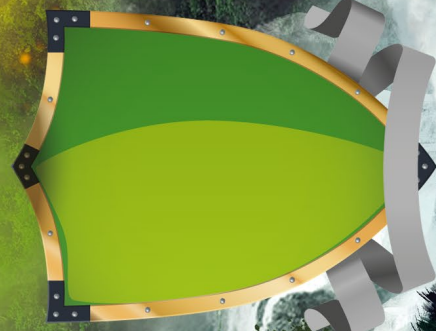
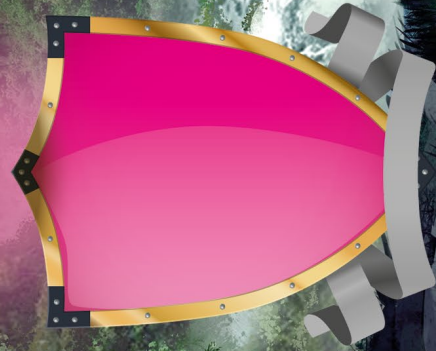
Pour en apprendre plus sur Gerdan, vous vous dirigez vers sa maison.

Il y a sûrement un lien entre lui et le Cercle Magique.

Retournez la feuille !

**Lina vous a envoyé une dernière lettre cachée.
Trouvez-la !**

**La Magie
des pouvoirs**
Escape Game





L'arc-en-ciel

Bravo !

*Vous avez compris que la démocratie
a été inventée par la famille de Gerdan.*

*Celui-ci était furieux de ne pas pouvoir entrer
dans le Cercle Magique qui utilise ce système de démocratie.*

Grâce à vous, le pays a retrouvé son calme.

Retournez la feuille.



Candidatures pour le Cercle Magique



Benkido	
38 ans	Problème avec la justice NON
250 signatures	Traducteur
Programme « L'économie du pays est la richesse de demain »	

Lina	
18 ans	Problème avec la justice NON
7400 signatures	Magicienne qui s'intéresse maintenant à la politique
Programme « Vivre ensemble »	

Nanette	
16 ans	Problème avec la justice NON
5642 signatures	Etudiante en boulangerie
Programme « Redonnons une place à l'artisanat »	

Mélina	
29 ans	Problème avec la justice NON
899 signatures	Magicienne
Programme « L'enseignement de la magie »	

Diala	
41 ans	Problème avec la justice NON
6001 signatures	Magicienne specialiste des mouvements
Programme « La magie avant tout »	

Naomé	
26 ans	Problème avec la justice OUI
400 signatures	Magicienne qui s'intéresse à la nature
Programme « La nature est magique »	

Molga	
28 ans	Problème avec la justice NON
3251 signatures	Magicien specialiste des animaux
Programme « Tout peut arriver »	

Sarine	
67 ans	Problème avec la justice OUI mais il y a longtemps
12000 signatures	Magicienne
Pas de programme	

Yaska	
36 ans	Problème avec la justice NON
503 signatures	Magicien et ouvrier
Programme « Construisons ensemble notre avenir »	

Sofister	
10 ans	Problème avec la justice NON
452 signatures	Magicien très réputé
Programme « La méditation est tout un art »	

Nathurio	
24 ans	Problème avec la justice NON
40 signatures	Magicien
Programme pas fini	

Gerdan	
18 ans	Problème avec la justice NON
486 signatures	Magicien très fort
Programme « Tout pouvoir »	

Combien de personnes remplissent les bonnes conditions ?





for

≡

45

S
B

AT

⊙

српо -

*

the -

Address

gin

20
20
C



⊙

Leg

x

Phary

Her L

4

⊙

TI

Yardit

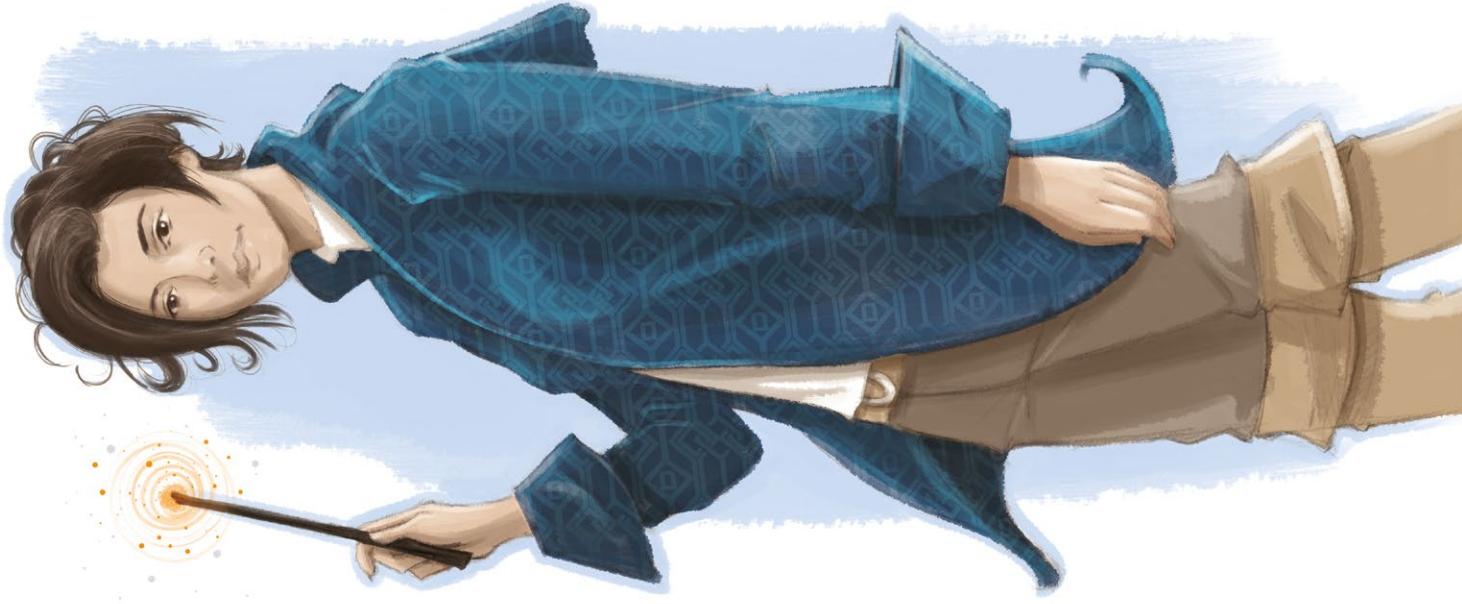
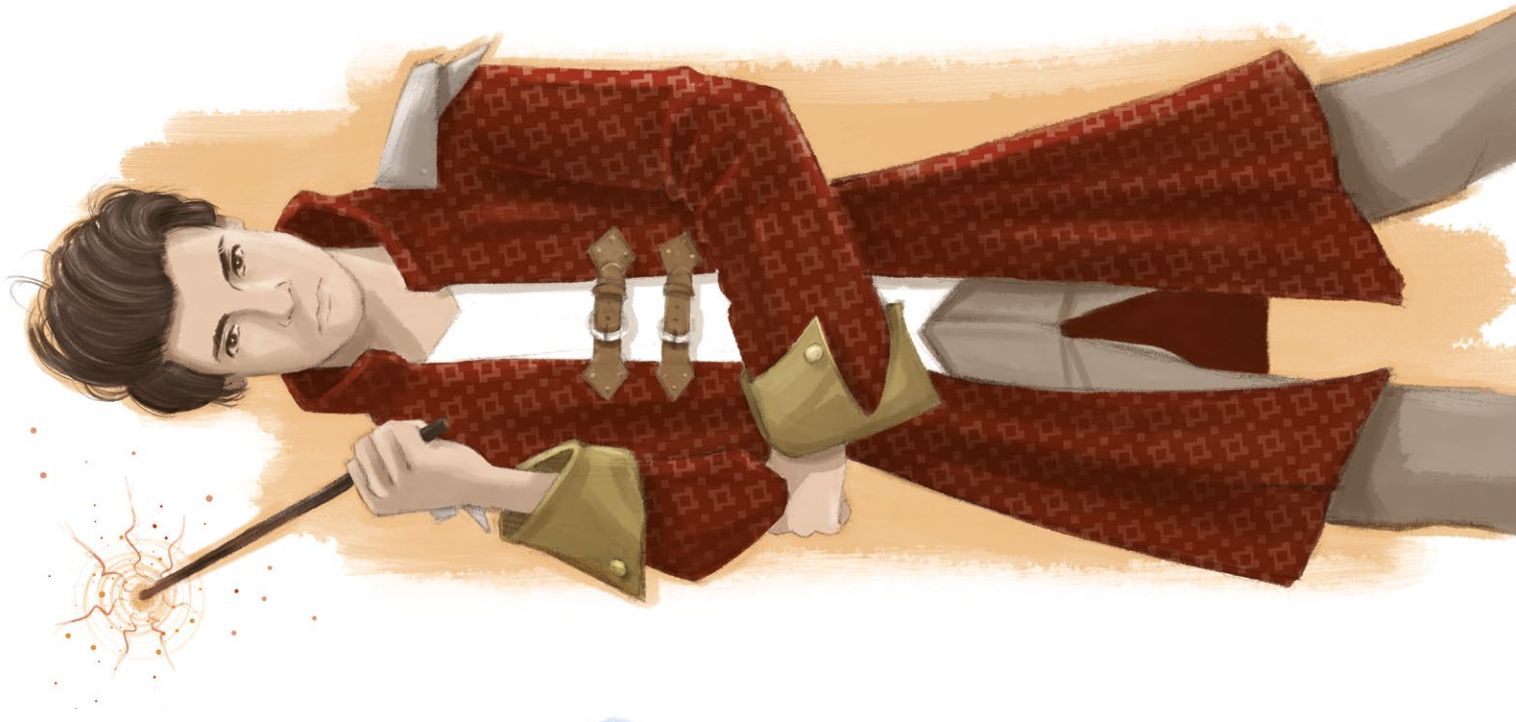
Julia

805



X

Σ



Introduction au jeu



Gerdan, un puissant magicien, a pris le contrôle de tout le pays : il a détruit les livres de magie pour qu'on ne puisse plus l'enseigner et il interdit à tout le monde d'utiliser la magie.

Seule une personne peut l'utiliser. Devinez qui ?

Et puis, surtout... il a volé le trésor du Cercle Magique ! Depuis, le pays tourne mal.



Vous avez 45 min pour retrouver ce trésor. **Lima**, une magicienne du Cercle Magique pourra vous aider mais elle a été enlevée ce matin. Heureusement, elle vous a laissé des indices dans différents lieux.

Entrez dans un premier lieu, la bibliothèque, et tentez de résoudre les énigmes. La plupart du temps, il s'agira d'un **code à 4 chiffres** qui vous permettra d'avancer et d'aller découvrir d'autres lieux.

Votre équipe est-elle prête à relever le défi ?

Quelques conseils de base :

- Pour réussir, vous devez mettre toutes vos forces en commun. Cela implique de jouer ensemble.
- Partagez toutes les informations que vous voyez mais échangez aussi vos idées et vos impressions.



Que se passera-t-il si vous échouez ?

Le pays sera perdu à jamais.

Quant à vous, Gerdan vous réserve un sort terrible : il vous transformera en chevaux et vous serez utilisés dans son armée pour attaquer les pays voisins.