

Un parcours dont Vous êtes le héros !

Vol. 1 Chair de poule souterraine au Musée de la Magie

Un parcours en forme de livre-jeu

Attention, ce parcours est uniquement possible les mercredis, samedis et dimanches de 14h à 19h.

Règles du parcours

Vous incarnez un personnage dans une aventure. Chaque étape de l'aventure est racontée dans un paragraphe numéroté. Surmontez cette étape, et vous trouverez le numéro du prochain paragraphe. Rendez-vous ensuite à ce paragraphe pour continuer l'histoire, etc.

Les paragraphes sont mélangés, donc suivre les numéros dans l'ordre n'aurait aucun sens ! Seules vos réponses à des questions (et parfois vos choix) vous permettront d'avancer dans votre quête. Il est possible que vous n'exploriez pas tout, mais faites de votre mieux.

Commencez au Départ et construisez votre parcours.

Bonne chance !

Départ

Je m'appelle Ludivine et j'ai 8 ans. On devait aller faire les magasins parce que c'était mon anniversaire. Mais à la place, on est ici, dans le Musée de la Magie et des Automates... Et j'ai perdu mes parents ! Il y a des trucs bizarres ici. Je suis toute seule et j'ai peur de beaucoup, beaucoup de choses.

Entrez dans le musée.

Pendant mon aventure, je verrai un monsieur qui se balade et qui veut m'emmener avec lui derrière les murs qui bougent... C'est magique, mais je suis pas sûre que je veux y aller.

Si vous décidez de suivre l'homme de l'autre côté des murs qui bougent, **et ce, à tout moment de l'aventure**, rendez-vous au paragraphe 9. Si vous ne le faites pas tout de suite, tournez à gauche dans le musée des automates et rendez-vous au paragraphe 11.

1

J'ai trouvé un monsieur caché dans une œuvre. Et ce monsieur, je l'ai appris à l'école !

De qui s'agit-il ? Où se cache-t-il ?

Enigmatique, l'homme avait créé son propre code... En quelle année, dans sa version de l'époque ? C'est le numéro de votre prochain paragraphe.

(N'hésitez pas à revenir du côté de l'accueil pour vous aider d'internet si vous ne connaissez pas cette réponse par cœur)

Si vous n'avez pas trouvé, revenez au paragraphe 23.

2

Je le sens, pour réussir à sortir d'ici, il faut que je gagne contre toutes mes peurs ! Je ne vais en faire qu'une bouchée ! Plus le temps de faire la fine bouche !

Que trouve-t-on à l'intérieur ?

En revenant sur vos pas, sortez de la salle et revenez au paragraphe 23.

3

Aaaargh ! Elle est vieille et moche et elle me fait peur ! Mais... Si elle essayait de me dire quelque chose, en fait ? Je comprends pas son langage. Les gestes comme ça c'est pas mon fort.

Comprenez son message pour affronter votre terreur. Quel mot essaie-t-elle de vous dire et par quel moyen ?

Ensuite, avancez dans le couloir et allez au paragraphe 22.

4

Voilà un animal qui mange pas ce qu'il faut !

De qui s'agit-il ?

Tous ces petits monstres me font peur. Attends, mais non, c'est des machines, ouf ! Ça se voit !

Si vous pouvez vous persuader qu'aucun n'est vivant, vous n'en aurez plus peur. Alors, combien de portails anglo-saxons ?

Pour aller dans la salle contiguë, allez au paragraphe 14. Pour passer dans l'autre moitié de la cave, allez au paragraphe 17.

5

Cette pièce me fait décidemment peur. Fuyons !
Soit je vais à la salle des vitrines (paragraphe 16), soit je l'ai déjà visitée et je vais dans la deuxième partie de la cave (allez au paragraphe 17).

6

Moi je dessine les cœurs mieux que ça !

Combien y en a-t-il ? Allez au paragraphe portant ce nombre.

Si vous n'avez pas trouvé, retournez au paragraphe 23.

7

Papa l'aime bien mais pas moi. Je dois toujours aller la voir.

Qui est-ce ?

Je vois sur le côté une petite salle, rendez-vous au paragraphe 14.

Au contraire, je préfère aller voir les vitrines que j'ai aperçues dans l'autre pièce tout à l'heure, rendez-vous au paragraphe 16.

8

On dirait Tata Simone. C'est vraiment un cauchemar ! Elle me fait que des pulls roses moches. Mais là, elle pourra pas coudre avec celui-là.

Quel score ? Rendez-vous à ce paragraphe.

Au contraire, je préfère aller voir les vitrines que j'ai aperçues dans l'autre pièce tout à l'heure, rendez-vous au paragraphe 16.

9

Chouette, un spectacle de magie ! Ca me rappelle quand mon chien a disparu en vacances à la campagne... Enfin, c'est ce que Maman a dit.

Quel accessoire revient le plus souvent ? Dans combien de tours différents ?

Depuis combien de temps le magicien officie-t-il dans ce musée ?

Ensuite, vous pouvez reprendre le parcours au paragraphe où vous l'avez quitté.

10

Je préfère aller vers le mur opposé de cette salle voir un monsieur qui semble passionné par la lune.

Mais, oh non ! C'est ma hantise, les cours de solfège ! Je me trompe tout le temps...

Retrouvez la bonne mélodie pour ne plus détester les cours de musique :

	8
	17
	4
	2
	20
	15

Allez au paragraphe correspondant à votre réponse.

Sinon retournez au paragraphe 23.

11

Oh... C'est comme quand ma maîtresse m'a interrogée en Français. Je connaissais rien sur les verbes du 3ème groupe à l'impératif.

Alors où est l'erreur ?

Trouvez-là pour vous réconcilier avec les leçons de Français. La place de la lettre dans l'alphabet vous indique le numéro du paragraphe suivant.

Rendez-vous directement là-bas. Si vous n'avez pas trouvé, entrez dans la salle des vitrines à gauche en vous rendant au paragraphe 16.

12

Quel appareil bizarre. On dirait qu'il ne fait rien.

A quoi sert-il ?

Continuez vers le paragraphe 23.

13

Ils sont beaucoup trop gros pour que je joue avec.

Si le haut avait joué contre le bas, qui aurait gagné ?

Si vous le savez, rendez-vous au paragraphe du numéro gagnant.

Si non, revenez au paragraphe 23.

14

Moi, je sais jouer à la bataille.

Combien de figures qui tournent ? Si vous avez la réponse, allez à ce paragraphe.

Si vous préférez aller dans la salle des vitrines à côté, allez au paragraphe 16.

15

Toutes ces têtes, c'est horrible ! Je veux ma maman...

Nommez toutes les têtes pour vous débarrasser de ce malaise désagréable.

En continuant dans la petite pièce à droite, trouvez quelles métamorphoses ont précédé le café ?

Revenez au paragraphe 23.

16

Oh, des vitrines !

Quelle astuce pour survivre dans le désert ? Combien en cache-t-il ?

Si vous avez la réponse, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si non, pour aller dans la pièce voisine, allez au paragraphe 14, ou pour aller dans la deuxième partie du musée, au paragraphe 17.

17

Pour aller de l'autre côté de la cave, je dois repasser par l'accueil et prendre le couloir de droite.

Il y a tout ce qui me fait le plus peur au monde ici. C'est sûr, c'est un cauchemar. Un mauvais rêve. Il faut que je me réveille, que j'arrête tout ça, mais mes pieds avancent tous seuls !

Rendez-vous au paragraphe 3.

18

Enfin, je me réveille. C'était juste un cauchemar ! Ca va beaucoup mieux, et j'ai une faim d'ogre.

C'est la fin de l'aventure. Pour finir, où pouvez-vous manger un bon chonfit dans le coin ?

19

Le cirque maintenant ? Moi je préfère Alexis Gruss et les chevaux. Parce que là, ces animaux ils font peur et il y en a plein.

Repérez tous les animaux avant qu'ils ne vous repèrent. Quelles espèces et combien par espèce ?

L'espèce majoritaire vous donnera le numéro du paragraphe suivant.

Si vous préférez aller dans la salle des vitrines à côté, allez au paragraphe 16.

20

Ici, je pourrais croiser le monsieur qui se balade et qui veut m'emmener avec lui derrière les murs qui bougent... C'est magique, mais je suis pas sûre que je veux y aller.

Si vous décidez de faire face et de le suivre de l'autre côté des murs, rendez-vous au paragraphe 9. Si non, avancez jusqu'à la grande salle, et rendez-vous au paragraphe 23.

21

Je ne me reconnais plus. Ai-je grandi ? Ai-je grossi ?

Une chose est insaisissable. Laquelle ?

Qui a utilisé les premiers mécanismes d'illusion ?

Si vous avez trouvé, le siècle correspondant vous donnera le numéro du prochain paragraphe. Sinon, retournez au paragraphe 23.

22

Heureusement qu'il est dans une cage ! Je me demande s'il sait faire beaucoup de tours.

Qui est son maître ?

Continuez dans le couloir et rendez-vous au paragraphe 20.

23

Je respire un peu mieux ici. C'est plus grand.

En vous mettant dos au sarcophage :

Si vous allez vers la salle à gauche, allez au paragraphe 21. Pour aller vers la petite salle en face, dans l'alignement du couloir, rendez-vous au paragraphe 2. Pour rester dans cette salle, rendez-vous au paragraphe 13.

Pour suivre le monsieur derrière les murs qui bougent, rendez-vous au paragraphe 9. Si vous décidez de sortir définitivement, rendez-vous au paragraphe 18.