

# MORT DE PEUR

## LES RÈGLES DU JEU

LE BUT EST DE DÉCOUVRIR LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE  
CE QUI S'EST RÉELLEMENT DÉROULÉ À PGLO EN 1920.

### ÉTAPE 1

LIRE LES RÈGLES DU JEU ET ATTENDRE LE MESSAGE À L'INTERCOM AVANT DE DÉBUTER L'AVENTURE.  
VOUS POUVEZ TAMISER LES LUMIÈRES ET METTRE DE LA MUSIQUE D'AMBIANCE. VOIR SUR LA PAGE PRINCIPALE.  
VOUS POUVEZ ÉGALEMENT VÉRIFIER LES RÉGLAGES DE L'IMAGE DE YOUTUBE POUR AVOIR UNE  
MEILLEURE RÉOLUTION DURANT LE JEU.

### ÉTAPE 2

SÉLECTIONNER LE BOUTON « MORT DE PEUR » DE LA PAGE PRINCIPALE.  
LE JEU EST CONSTRUIT À LA MANIÈRE D'UN LIVRE **CHOISIS TA PROPRE AVENTURE**  
DANS LEQUEL LES ÉLÈVES DEVRONT CHOISIR LES ACTIONS À ENTREPRENDRE.

EN FIN DE PARTIE, VOUS DEVREZ DÉTERMINER QUI A DONNÉ LA MORT, AVEC QUELLE ARME  
ET DANS QUEL LIEU DE L'ÉCOLE. POUR CE FAIRE, VOUS DEVREZ REPÉRER LES INDICES DISSIMULÉS  
DANS LES PHOTOS, VIDÉOS ET IMAGES DU JEU. SI VOUS VOYEZ UN SUSPECT OU UN OBJET, RAYEZ-LE DE LA LISTE.  
VOUS POURREZ DÉTERMINER LE LIEU RECHERCHÉ EN RÉPONDANT AUX ÉNIGMES DE SARAH.  
LA TECHNOLOGIE 360 PERMET DE CHANGER L'ANGLE DE LA CAMÉRA. N'HÉSITÉS PAS À REJOUER LES VIDÉOS.  
**IL EST INTERDIT DE REVENIR EN ARRIÈRE, VOUS DEVEZ SUIVRE LE SENS DE L'HISTOIRE**

### ÉTAPE 3

L'ENSEIGNANT(E) MANIPULE L'ORDINATEUR ET LES ÉLÈVES VOTENT À MAIN LEVÉE POUR CHOISIR L'ACTION.  
L'ENSEIGNANT(E) PEUT AUSSI CHOISIR UN « MAÎTRE DU JEU » QUI DOIT RÉPONDRE EN FONCTION DES  
DÉCISIONS DU GROUPE. ATTENTION, CERTAINES DÉCISIONS PEUVENT VOUS FAIRE PERDRE DU TEMPS!  
LE BUT EST DE FAIRE LA MISE EN ACCUSATION LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE.

### ÉTAPE 4

L'ENSEIGNANT(E) PEUT PERMETTRE AUX ÉLÈVES D'UTILISER LEUR TÉLÉPHONE.  
IL EST AUSSI POSSIBLE DE CHOISIR UN ÉLÈVE QUI DEVIENT LA RÉFÉRENCE DU GROUPE  
OU ENCORE L'ENSEIGNANT(E) CONTRÔLE LE TOUT EN SE CONNECTANT LUI-MÊME SUR LE TABLEAU  
INTELLIGENT OU EN UTILISANT SON PROPRE TÉLÉPHONE.

### ÉTAPE 5

IL S'AGIT D'UN JEU D'OBSERVATION ET DE DÉDUCTIONS. OBSERVEZ BIEN CHACUN DES INDICES.  
IL EST POSSIBLE QUE CERTAINS DOCUMENTS NE COMPORTENT AUCUN INDICE ET D'AUTRES PLUSIEURS  
LORSQUE VOUS AVEZ ATTEINT LA FIN DE L'AVENTURE, VOUS DEVREZ REMPLIR UN FORMULAIRE  
ET ENVOYER VOS RÉPONSES.

**BONNE CHANCE !**

# MORT DE PEUR

COCHER CETTE FEUILLE LORSQUE VOUS AVEZ APPEÇU UN DES INDICES

## LES SUSPECTS

VOUS DEVREZ TROUVER QUI EST COUPABLE DE LA MORT DE SARAH VELDER. L'ÂME DE CELUI QUI A CAUSÉ SA MORT EST DAMNÉE. SI VOUS ENTREZ EN CONTACT AVEC UN DE CES **ESPRITS** DURANT L'AVENTURE, C'EST QU'IL N'EST PAS RESPONSABLES DE SA MORT.

- LA BIBLIOTHÉCAIRE
- LA RELIGIEUSE
- LE CONCIERGE
- LA SURVEILLANTE
- LE GARDIEN DE NUIT
- LA SECRÉTAIRE
- L'INTENDANTE
- LE DIRECTEUR
- L'ENFANT

## L'ARME DU CRIME

VOUS DEVREZ DÉCOUVRIR QUELLE ARME CAUSA LA MORT DE SARAH VELDER. L'ARME DU CRIME A ÉTÉ DÉTRUITE. SI VOUS APPERCEVEZ UNE DE CES ARMES DURANT L'AVENTURE, C'EST QU'ELLE N'A PAS CAUSÉ SA MORT.

- UN CHANDELIER
- UNE CLEF ANGLAISE
- UN POISON
- UN BIBELOT
- UN COUPE PAPIER
- UNE PELLE

## LE LIEU DU DÉCÈS

VOUS DEVREZ DÉTERMINER OÙ EST DÉCÉDÉE SARAH VELDER. ELLE TENTERA DE COMMUNIQUER AVEC VOUS À TRAVERS DES ÉNIGMES. ELLE VOUS INDIQUERA LE LIEU OÙ ELLE EST DÉCÉDÉE EN VOUS SPÉCIFIANT QUE SON ÂME Y EST TOUJOURS.

- BIBLIOTHÈQUE
- LABORATOIRE DE SCIENCE
- LOCAL DE CLASSE
- CATACOMBE AU SOUS-SOL
- SALLE DES FOURNAISES
- BUANDERIE
- SALLE DE BAIN
- BUREAU DE LA DIRECTION
- PETITE CHAPELLE