



Escape Creation

Concepteur d'univers. Pourvoyeur d'émotions.

Occitània Box

Apparition / Sous un autre angle

Auteur : Thomas Pinatel pour l'Office Public de la Langue Occitane
Ce document est strictement confidentiel.
Pour toute question relative au déroulement du jeu : contact@ofici-occitan.eu
Pour toute question relative à la conception du jeu : contact@escape-creation.fr

Livret du maître du jeu



STYLE
Science Fiction

NIVEAU
Débutant

AGE
Lycée

EQUIPE
2 - 6 joueurs

DURÉE
45 min



Escape Creation

Concepteur d'univers. Pourvoyeur d'émotions.

Apparition

Synopsis

Un immense vaisseau spatial survole votre lycée. Il est apparu comme ça, soudainement. Certains élèves et professeurs ont paniqué et fui les lieux, tandis que d'autres se sont contentés de rester là à regarder cette immense structure venue du fin fond de la galaxie. Vous et vos amis êtes de ceux-là.

Sans aucun indice avant coureur, des rayons de lumière sont apparus, venant du vaisseau lui-même, et se sont agités dans tous les sens. Ils semblent scanner chaque parcelle du lycée. Les aliens doivent chercher quelque chose...

Un des rayons vient vers vous et s'arrête soudainement. Tous les autres rayons se rassemblent alors sur vous, et une seconde plus tard, une étrange boîte apparaît à vos pieds.

Les rayons disparaissent alors. Vous et vos amis regardez autour, vous êtes seuls. Sur la boîte qui vous fait désormais face se trouve un papier sur lequel sont inscrits ces mots :

"Umans, avèm besonh de vosautres"

RÉFLEXION (50%)



FOUILLE (10%)



MANIPULATION (40%)





STYLE
Science Fiction

NIVEAU
Intermédiaire

AGE
Lycée

EQUIPE
2 - 6 joueurs

DURÉE
45 min



Escape Creation

Concepteur d'univers. Pourvoyeur d'émotions.

Sous un autre angle

Synopsis

Après que vous soyez entrés en contact avec les Ox il y a quelques mois, les relations avec les humains n'ont fait que s'améliorer. De nouveaux traités de paix et d'échanges se signent. Les relations ne pouvaient être si bonnes.

Mais c'était sans compter sur la découverte d'un groupuscule Ox, les FarUn, qui voit du mauvais oeil cette nouvelle entente : ils ont peur que la diversité fragilise la solidité de la Fédération Intergalactique Ox.

L'HARI, la Haute Autorité des Relations Intergalactiques, et la Fédération Ox viennent de trouver un espace caché sur l'application créée par les Ox pour notre premier contact. L'identifiant pour y accéder est F4RUN_M15510N. Ils ont besoin de vous pour identifier le FarUn infiltré.

Oui, vous ! Vous qui avez rendu possible le premier contact devez tout mettre en oeuvre pour faire en sorte que nous puissions finaliser les négociations avec nos nouveaux amis venus du confins de l'Espace sans contretemps.

Infiltez-vous chez les FarUn, suivez les étapes d'initiation et ils vous mèneront à leur leader. Mais attention à ne pas tomber dans le piège de leur propagande !

Vous devez faire vite, nos 2 peuples comptent sur vous.

RÉFLEXION (20%)



FOUILLE (30%)



MANIPULATION (50%)





Sommaire

Pas à pas	9
Apparition : Déroulé.....	11
Apparition : Schéma des actions à réaliser par les joueurs.....	12
Sous un autre angle : Déroulé.....	15
Sous un autre angle : Schéma des actions à réaliser par les joueurs.....	16
Résolution des énigmes : Apparition.....	19
Ouvrir la boîte principale.....	20
Trouver l'alphabet.....	20
Déverrouiller le Cryptex.....	20
Que dit la carte ?.....	20
L'énigme des dates : ouvrir le coffre à clé.....	22
Trouver l'identifiant.....	23
Résolution des énigmes : Sous un autre angle.....	25
Connexion à l'interface cachée.....	26
Ouvrir la boîte aux chiffres.....	26
Ouvrir la boîte directionnelle.....	26
Ouvrir la boîte d'illusion.....	27
Ouvrir la boîte au crochet.....	28
Enigme des bandes : ouvrir le coffre à clé.....	28
Ouvrir la boîte magnétique.....	29
Le coin du Game Master	31
Codes et contenus des boîtes.....	32
Apparition : Remise en place.....	34
Sous un autre angle : Remise en place.....	35
Éléments à prévoir pour éviter les problèmes.....	36
Envoi et récupération.....	37



Escape Creation

Concepteur d'univers. Pourvoyeur d'émotions.





Escape Creation

Concepteur d'univers. Pourvoyeur d'émotions.



Pas à pas



Apparition : Déroulé

Le professeur donne aux joueurs l'enveloppe contenant les indications de démarrage de la partie I. Posé sur la boîte, ou à côté, se trouve le message Alien « Umans, avèm besonh de vosautres ».

Les joueurs ouvrent l'enveloppe, lisent son contenu et démarrent la partie en lançant l'application.

Ils comprennent que les labyrinthes leurs permettent de trouver le code du cadenas verrouillant la grande boîte. En retraçant les chemins et en remettant les lettres trouvées dans le bon ordre ils obtiennent le code : ADIU. En se servant du tableau sur le document de mise en situation, ils trouvent le bon code : 4615.

Ils ouvrent la grande boîte principale. Ils découvrent les éléments à l'intérieur : la carte d'Occitanie, le cryptex, la lettre et les lunettes. Il y a aussi les 5 boîtes de la partie II, et 2 coffres à clés fixés sur des parois.

Ils lisent la lettre. Grâce à elle, ils comprennent que les lunettes sont utiles et les enfilent. En regardant la lettre, ils découvrent que le verre rouge leur permet de voir à travers certains éléments. Ils découvrent alors l'alphabet Alien caché au Verso du message Alien du début.

Grâce à l'alphabet alien, ils traduisent le message sur la lettre en Occitan, puis utilisent l'application pour le traduire en français. Ce message leur donne l'indication que les mots sur les parois permettent d'ouvrir le Cryptex.

Ils font les traductions des parois et obtiennent les nombres. Ils comprennent qu'ils donnent la position des lettres de l'alphabet et que les numéros présents sur les parois donnent l'ordre. Ils trouvent ainsi le code du Cryptex : DOBRIR.

Dans le Cryptex, ils récupèrent le fil et le rapport des visites alien. Ils utilisent le fil pour retracer les parcours des Ox sur la carte : chaque parcours leur permet d'obtenir une lettre. En remettant dans l'ordre, ils obtiennent le mot : CAMIN.

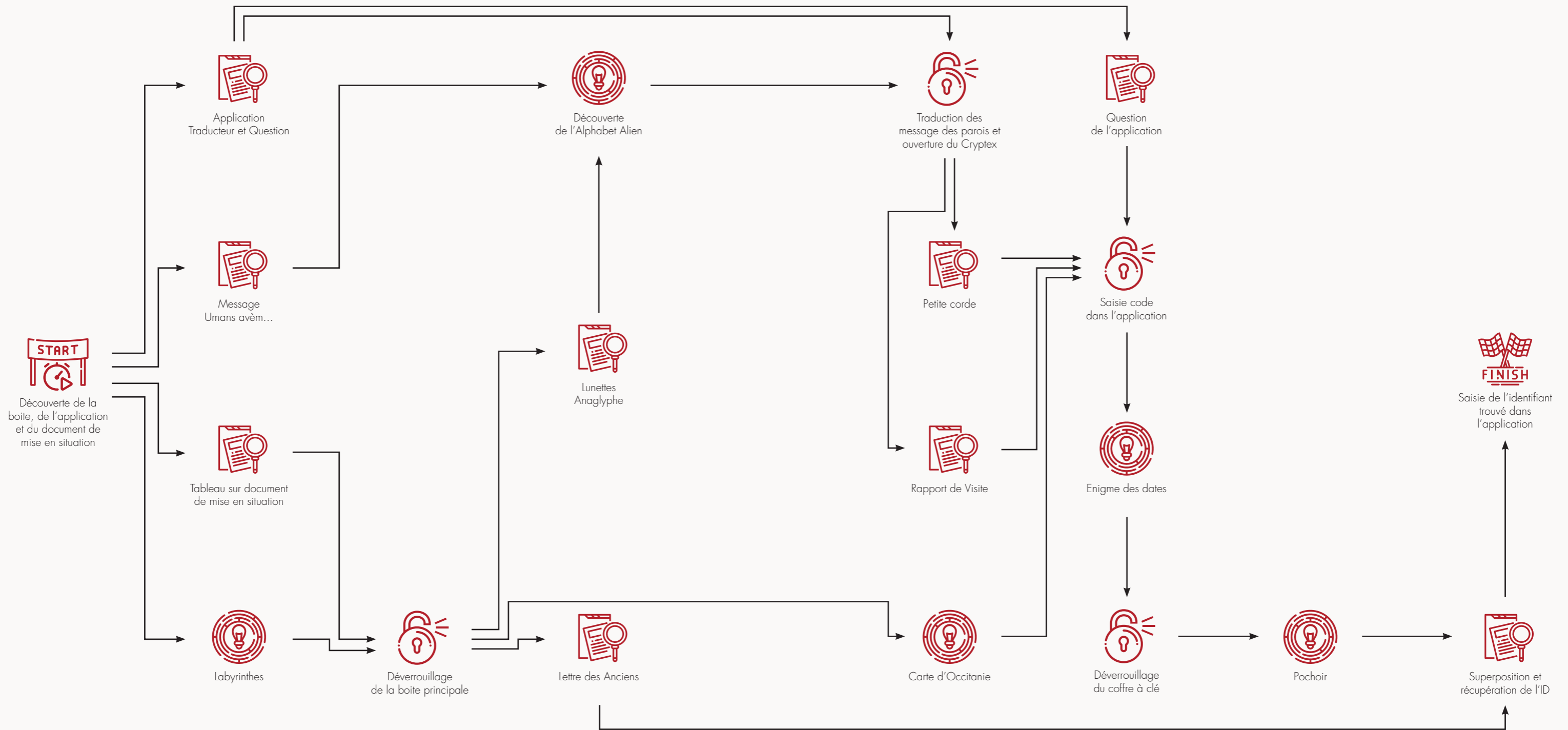
Ils comprennent que la question de l'application attend ce mot pour réponse et le saisissent.

Ils découvrent alors l'énigme des dates sur l'application. En la résolvant, ils obtiennent le code d'un des coffres à clés fixés à l'intérieur de la boîte : 5681.

A l'intérieur du coffre à clé se trouve le pochoir pour la lettre. En les superposant, ils découvrent le message caché leur donnant l'identifiant de contact : 78KL41E.



Apparition : Schéma des actions à réaliser par les joueurs





Sous un autre angle : Déroulé

Le professeur donne aux joueurs l'enveloppe contenant les indications de démarrage de la partie II. Le jeu démarre lorsque les joueurs ont ouvert la boîte principale, lu le message FarUn de l'application et cliqué sur le bouton.

En suivant les indications à l'écran, ils trouvent le symbole de la boîte aux chiffres. Ils distinguent les chiffres colorés dans le symbole de l'application et trouvent l'ordre de ces chiffres grâce aux 4 couleurs sur la boîte : 8021.

A l'intérieur, ils récupèrent les torches UV, la bande avec des symboles, le message et les 5 petits cartons avec message brouillé.

En utilisant les torches, ils découvrent plusieurs messages inscrits à l'encre invisible sur les parois. Ils découvrent les messages autour des labyrinthes.

En suivant les indications sur les parois, ils trouvent le code directionnel : BAS - HAUT - GAUCHE - BAS

A l'intérieur de la boîte directionnelle se trouvent une nouvelle bande avec symboles et un nouveau message.

Ils utilisent les lunettes anaglyphes pour décrypter les messages brouillés. Les énigmes leurs donnent des lettres. Ils les remettent en ordre pour trouver le code : AHUEC.

Ils utilisent ce code pour ouvrir la boîte d'illusion dans laquelle se trouvent une nouvelle bande avec symboles, un kit de crochetage et un nouveau message.

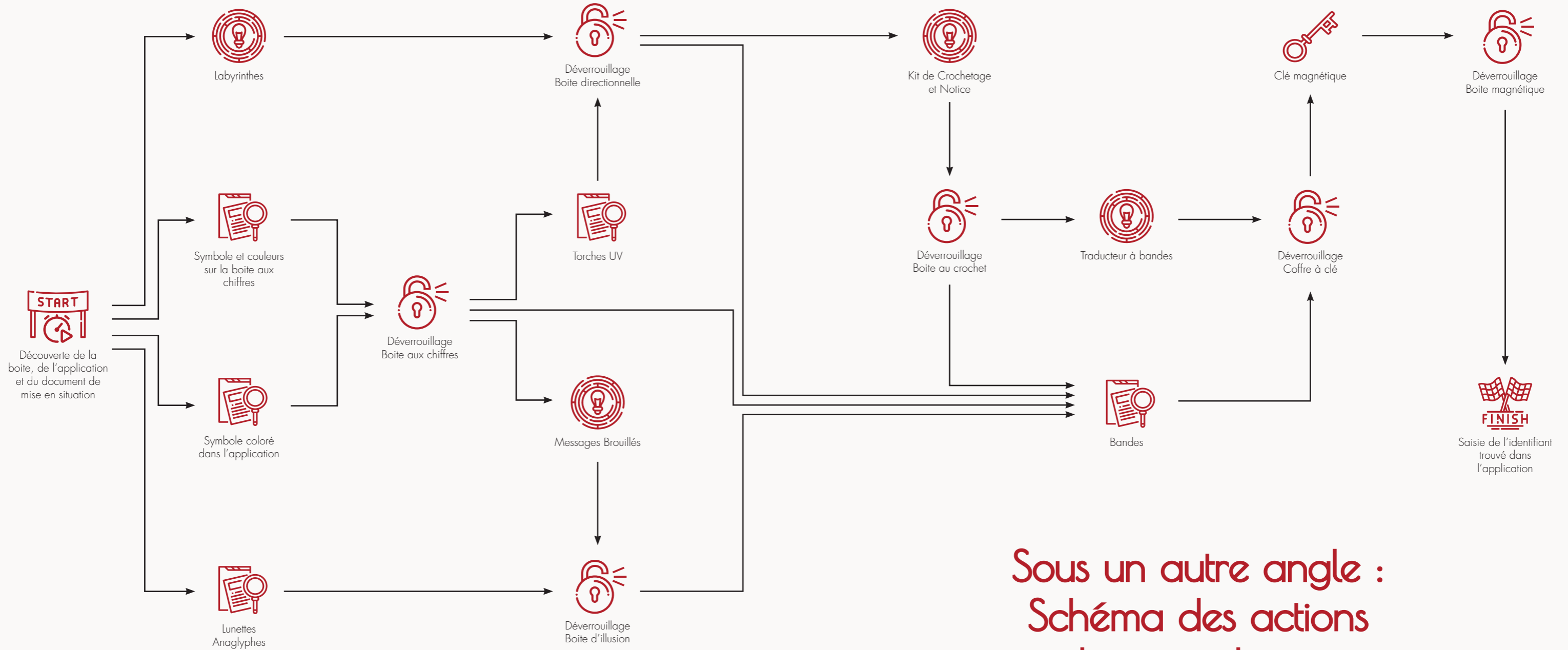
En suivant les indications du kit, ils crochètent le cadenas transparent de la boîte au crochet dans laquelle se trouvent 2 bandes avec symboles, le traducteur à bande et un nouveau message.

Ils glissent les bandes dans le traducteur et trouvent les mots en Occitan correspondant à des formes géométriques. La dernière bande leur permet de comprendre qu'ils doivent compter les côtés des formes pour obtenir. L'ordre est donné par les numéros visibles sous la torche UV de chacun des boîtes. Le code du second coffre à clés est : 4835.

A l'intérieur, ils trouvent un dernier message et la clé magnétique qui leur permet d'ouvrir le dernier cadenas. A l'intérieur se trouve la lettre des FarUn contenant l'identifiant de leur chef.

Ils saisissent l'identifiant sur l'interface et terminent le second jeu.





Sous un autre angle : Schéma des actions à réaliser par les joueurs





Escape Creation

Concepteur d'univers. Pourvoyeur d'émotions.

Résolution des énigmes :
Apparition

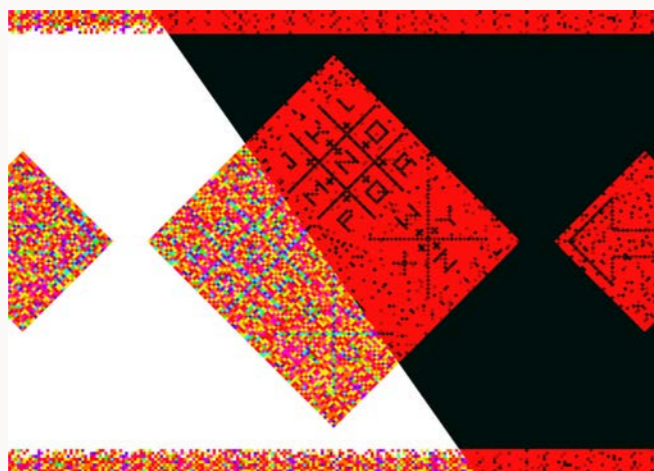


Ouvrir la boîte principale



Les joueurs devront **trouver les bons chemins des labyrinthes** afin de récupérer les lettres, dans l'ordre : **A-D-I-U**. L'ordre est donné par la **flèche** qui tourne autour de la boîte. En utilisant le **tableau de correspondance** présent sur le document de mise en situation de la partie I, ils obtiennent le code : **4615**.

Trouver l'alphabet



Les joueurs devront **utiliser le verre rouge des lunettes anaglyphes pour faire apparaître l'alphabet Alien**.

Déverrouiller le Cryptex



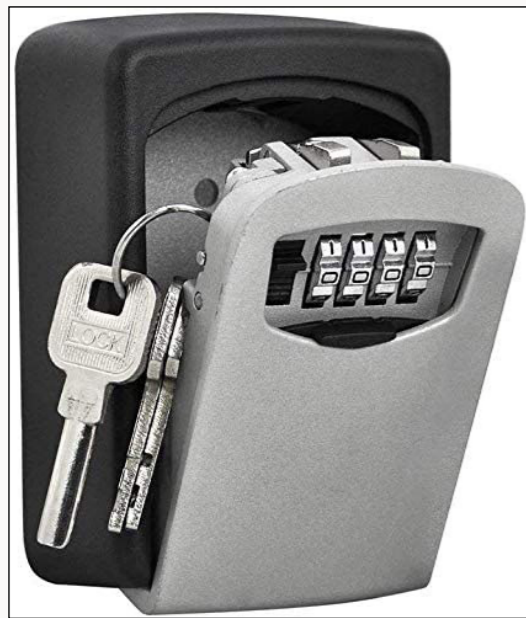
Une fois l'alphabet en main, les joueurs doivent **traduire les messages en langue alien sur les parois**, puis **traduire les mots Occitan en français**, ce qui donne la **position des lettres** dans l'alphabet. En suivant le bon ordre, le code est : **DOBRIR**.

Que dit la carte ?



En suivant les indications du **Rapport de Visite**, les joueurs **dessinent les chemins alien sur la carte en utilisant une corde**. Chaque chemin donne une lettre. Ils obtiennent ensuite le code : **CAMIN**.

L'énigme des dates : ouvrir le coffre à clé

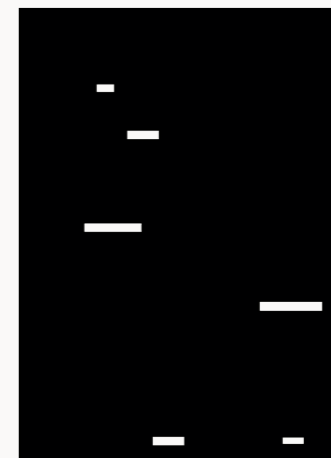
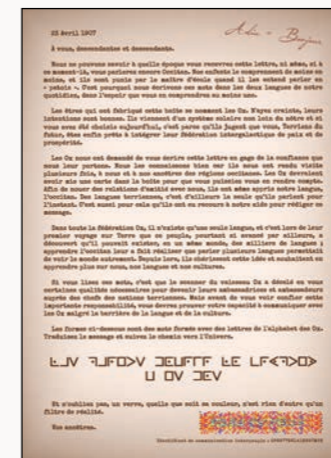


Les joueurs doivent résoudre l'énigme des dates présentées dans l'application afin d'obtenir le code du coffre à clé.

Voici comment résoudre l'énigme :

- Les trois chiffres de la première date ne sont pas bon : on supprime le 9, le 4 et le 0.
- La seconde ligne nous dit que le 8 est bien placé et que le 1 et le 6 sont mal placés.
- La troisième ligne indique que le 5 et le 1 sont bons et mal placés.
- La quatrième que le 6 est bien placé et que le 1 ne l'est pas.
- La dernière ligne indique que le 1 est mal placé.
- Le code à trouver est : **5681**.

Trouver l'identifiant



Les joueurs doivent **superposer le pochoir A4 noir avec la lettre des anciens**, révélant un message caché donnant l'identifiant : **78KL41E**.





Escape Creation

Concepteur d'univers. Pourvoyeur d'émotions.

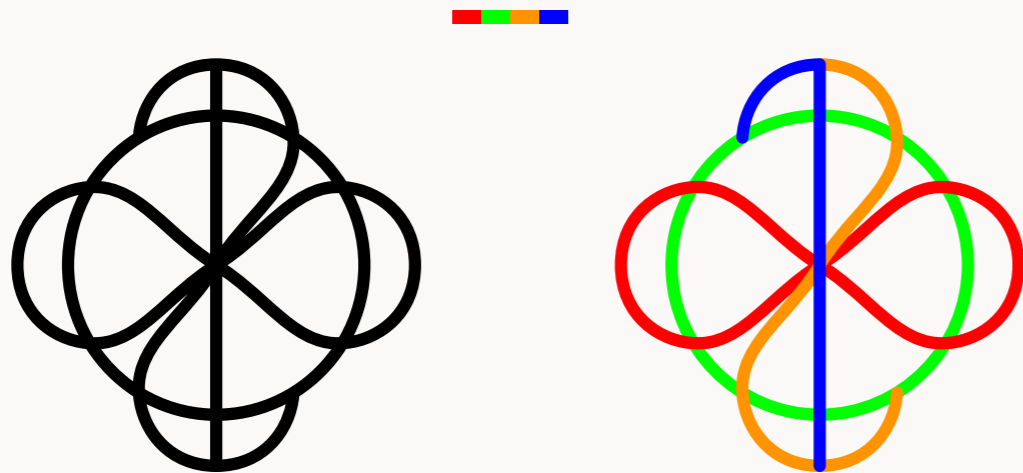
Résolution des énigmes :
Sous un autre angle



Connexion à l'interface cachée

Le code est donné dans la *fiche de démarrage de la Partie II* :
F4RUN_M15510N

Ouvrir la boîte aux chiffres



En se basant sur le **symbole coloré présenté par l'application**, et en remettant **dans l'ordre les couleurs présentes sur la boîte**, les joueurs trouvent le code : **8021**.

Ouvrir la boîte directionnelle



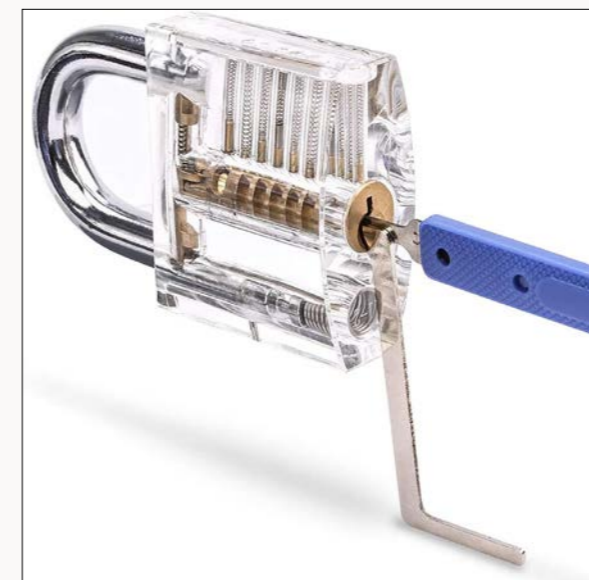
En utilisant les **lampes UV sur les labyrinthes**, les joueurs trouvent les directions :
BAS - HAUT - GAUCHE - BAS

Ouvrir la boîte d'illusion



Les joueurs doivent utiliser **les lunettes anaglyphes** pour décrypter les messages brouillés, **en alternant la lecture du verre rouge au verre bleu**. Les énigmes donnent des lettres. En les remettant dans l'ordre, on obtient le code : **A-H-U-E-C**.

Ouvrir la boîte au crochet

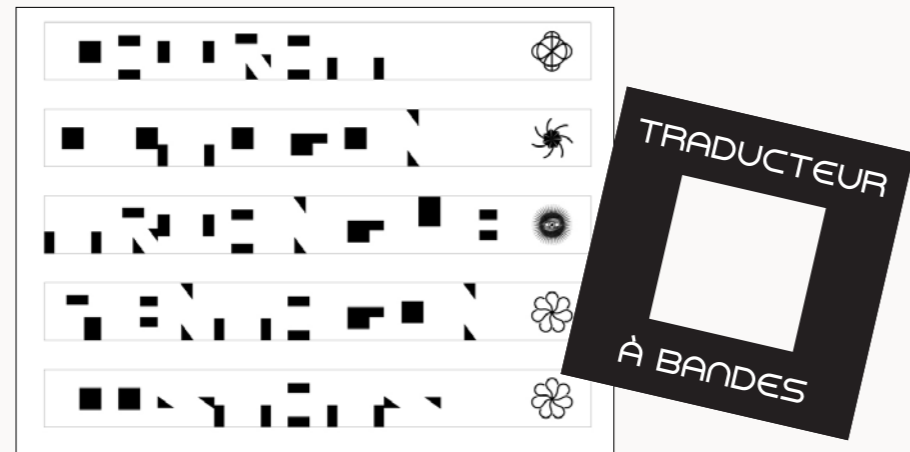


En suivant les indications de la **Notice de crochétage**, les joueurs **crochètent le cadenas transparent** afin de le déverrouiller. Ils utilisent **le crochet et l'outil en Z**.

Une clé est caché dans l'enveloppe de fin de la partie II si le crochétage est trop complexe.



Enigme des bandes : ouvrir le coffre à clé



Les joueurs doivent glisser une à une les 5 bandes blanches et noires trouvées dans les boîtes. Les lettres s'affichent unes à unes à l'intérieur du traducteur.

Chaque bande donne un mot en Occitan qui donne, une fois traduit, le nom de formes : Carré, Octogone, Triangle, Pentagone. Le dernier donne l'indice « Côtés ».

En comptant le nombre de côtés des formes, ils obtiennent le code : 4835.

Pour trouver l'ordre, il faut trouver les numéros présents à l'intérieur des boîtes et visibles avec la lampe UV. En associant numéros et symboles, on obtient le bon ordre.

Ouvrir la boîte magnétique



Les joueurs doivent place la clé magnétique IFAM sur le côté du cadenas, dans la forme correspondante.





Escape Creation

Concepteur d'univers. Pourvoyeur d'émotions.

Le coin du Game Master



Codes et contenus des boites

Voici l'emplacement des éléments de jeu. Une fois que vous aurez récupéré la boîte au retour de plusieurs sessions dans un lycée, il sera nécessaire de vérifier que tous les éléments de jeu se trouvent à l'intérieur et aux bons endroits. Voici la liste des éléments :

- **Enveloppe bleue Partie I Démarrage :**
Contient : document de mise en situation « Apparition » bleu
- **Enveloppe bleue Partie I Fin :**
Contient : document « Remise en place » bleu
- **Enveloppe rouge Partie II Démarrage :**
Contient : document de mise en situation « Sous un autre angle » rouge
- **Enveloppe rouge Partie II Fin :**
Contient : document « Remise en place » rouge et clé du cadenas transparent.
- **La boîte principale :**
Fermée par cadenas à 4 chiffres code 4615
Contient : 6 Lunettes anaglyphes, Lettre des Anciens et Cryptex (entre les 2 coffres à clé)
- **Le cryptex :**
Fermé par le code DOBRIR
Contient : Rapport de visite et petite corde (*Fil de cuisson*).
- **Coffre à clé 5681 :**
Code : 5681
Contient : le pochoir A4 noir plié.
- **Coffre à clé 4835 :**
Code : 4835
Contient : clé magnétique IFAM et message FarUn



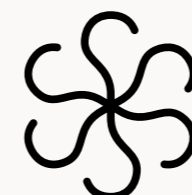
- **Boîte aux chiffres :**
Fermée par cadenas à 4 chiffres code 8021
Contient : 1 bande avec le symbole correspondant, message FarUn, 2 torches UV et 5 messages brouillés



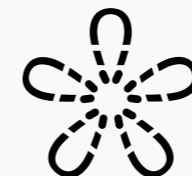
- **Boîte directionnelle :**
Fermée par cadenas directionnel
code BAS - HAUT - GAUCHE - BAS
Contient : 1 bande avec le symbole correspondant et message FarUn



- **Boîte d'illusion :**
Fermée par cadenas à 5 lettres code AHUEC
Contient : 1 bande avec symbole correspondant, message FarUn, kit de crochetage (outil en Z et crochet) et notice de crochetage



- **Boîte au crochet :**
Fermée par le cadenas transparent à crocheter
Contient : 2 bandes avec symbole correspondant, message FarUn et traducteur à bandes



- **Boîte magnétique :**
Fermée par cadenas magnétique (IFAM)
Contient : dernière lettre des FarUn (A5)



Apparition : Remise en place

- ▶ 1. Remettez le papier-pochoir noir découpé dans le coffre à clés.
- ▶ 2. Fermez le coffre à clés 5681 et remettez son code à 0000.
- ▶ 3. Remettez le fil et le rapport de visite dans le Cryptex noir. Vous pouvez rouler le rapport de visite.
- ▶ 4. Refermez le Cryptex DOBRIR et positionnez les anneaux sur AAAAAA.
- ▶ 5. Remettez d'abord le Cryptex dans la grande boîte principale, puis les lunettes et enfin la lettre, tels que vous les avez trouvés.
- ▶ 6. Refermez la boîte principale, remettez-y son cadenas à 4 chiffres 4615 et mettez le code à 0000.
- ▶ 7. Jetez vos notes.
- ▶ 8. Remettez ce document et le document de démarrage dans l'enveloppe de départ. Prenez bien soin de plier le document de Remise en place.

Sous un autre angle : Remise en place

- ▶ 1. Remettez la dernière lettre dans la boîte magnétique, fermez le coffre et repositionnez le cadenas IFAM.
- ▶ 2. Remettez la clé IFAM et un des messages des FarUn dans le coffre à clés.
- ▶ 3. Refermez le coffre à clés et remettez le code à 0000.
- ▶ 4. Repositionnez chaque bande dans le coffre correspondant à son symbole. Vous pouvez rouler les bandes.
- ▶ 5. Remettez le traducteur à bande dans la boîte au crochet, fermez le coffre et repositionnez le cadenas transparent.
- ▶ 6. Rassemblez les éléments du kit de crochetage (outil en Z, second outil au manche bleu et notice). Si vous avez utilisé la clé, remettez-la où vous l'avez trouvée.
- ▶ 7. Remettez le kit de crochetage dans la boîte d'illusion, fermez le coffre et repositionnez le cadenas à 5 lettres sur 00000.
- ▶ 8. Fermez la boîte directionnelle et repositionnez le cadenas directionnel. Pressez 2 fois sur l'anse pour le remettre à 0.
- ▶ 9. Rassemblez les 5 papiers avec les messages mélangés (lunettes) et remettez-les dans la boîte aux chiffres avec les 2 torches UV, fermez le coffre et repositionnez le cadenas à boutons.
- ▶ 10. Remettez proprement les lunettes et les autres éléments que vous auriez sortis dans la grande boîte principale, puis remettez le cadenas 4615. Code à 0000.
- ▶ 11. Jetez vos notes. Remettez ce document et le document de démarrage dans l'enveloppe de départ. Prenez bien soin de plier le document de Remise en place.



Éléments à prévoir pour éviter les problèmes

Il peut arriver, lorsque vous récupérez la boîte après plusieurs sessions dans un lycée, que vous remarquiez la disparition, la dégradation ou la casse des éléments de jeu. Ceci peut arriver pour diverses raisons et bien souvent involontairement de la part des joueurs qui, pris dans le jeu, y vont parfois un peu trop fort. Pour y faire face au mieux, vous devrez prendre vos précautions en amont :

- Déjà prévu : **2 exemplaires de chacune des clés** (cadenas magnétique et cadenas transparent).
- Possibilité d'acheter **1 Cryptex 6 chevrons supplémentaire** par boîte.
- Déjà prévu : **2 exemplaires de chacun des éléments imprimables**.
- **Piles AAA de rechange** (lampes UV).

En cas de besoin, contactez-moi : contact@escape-creation.fr - 06.49.73.94.00

Envoi et récupération

Lorsque vous enverrez la boîte dans un lycée, il sera nécessaire de **fournir aux personnes en charge des sessions de jeu le document « Fiche d'information Organisateur »** (imprimez-la et glissez-la dans le colis, ou envoyez-la par mail).

Bien que la plupart des règles seront rappelées directement au sein de l'application de jeu, ce document précise la mise en scène, bien que légère, nécessaire au jeu. Ce document a été réalisé afin d'être imprimé directement depuis une imprimante de bureau.

Une fois que la boîte vous sera retournée, vous devrez en **vérifier son contenu** en utilisant le détail de la rubrique « Codes et contenus des boîtes », et procéder aux remplacements si besoin.



Merci d'avoir choisi de faire confiance à



Escape Creation

Concepteur d'univers. Pourvoyeur d'émotions.

06 49 73 94 00

contact@escape-creation.fr

13600 La Ciotat