



Le scénario

S'évader du laboratoire afin de sauver la planète!

Votre groupe a été enfermé dans un laboratoire par des climatosceptiques qui désirent vous empêcher de rejoindre Greta Thunberg. Cette dernière doit tenir un discours sur les changements climatiques. L'intervention de Greta est cruciale puisqu'elle vise à sensibiliser les dirigeants des puissances mondiales à l'importance d'agir rapidement pour réduire, dans l'atmosphère, les émissions de gaz à effet de serre et de freiner ainsi le réchauffement climatique. Il est fondamental que vous y soyez pour appuyer Greta afin que le message soit entendu et contribuer ainsi à sauver la planète.

Votre mission est de vous échapper du laboratoire pour contrer les intentions des climatosceptiques et rejoindre le forum aux côtés de Greta. Mais le temps est compté. Une mission difficile, s'il en est, et vous n'avez que 45 minutes pour vous évader.



Les lieux

Le laboratoire se compose de deux pièces.

Dans la première pièce du laboratoire, divers objets décorent les lieux et des affiches apparaissent sur les murs. Un bureau au centre de la pièce, une armoire verrouillée et un Maître du jeu est sur place. Ce dernier se tient devant une porte qui sépare le laboratoire vers une autre pièce. Mais pour atteindre celle-ci, il vous faudra connaître le mot de passe et le révéler au Maître du jeu pour qu'il vous laisse pénétrer dans cette partie du labo. Et même si vous y parvenez, rien n'est acquis. L'endroit est agrémenté de divers objets, dont une autre armoire, verrouillée comme la précédente. Il vous faudra encore résoudre diverses énigmes et parfois retourner dans la première pièce pour trouver les solutions. Au terme de votre mission, vous devrez vous emparer d'une clé pour ouvrir le cadenas de la porte qui vous permettra de vous échapper et rejoindre Gretta. Bonne mission et bonne chance, vous en aurez besoin !!!