

Un procès de sorcellerie

Serious game / 12 ans et +

Durée : 1h30



Depuis quelques temps, on observe des phénomènes étranges au musée de Flandre : des objets sont déplacés, les portes claquent et toutes les nuits dans les salles, des bruits étranges sont entendus par les agents de sécurité. Les gardiens de nuit ont récemment remarqué qu'une inscription noire apparaît sur un mur à minuit et disparaît au lever du jour. Le message est le suivant : « *Délivrez-moi ou je vous hanterais pour toujours* ».

L'équipe du musée a déjà enquêté : des procès de sorcellerie ont eu lieu au 16^e siècle. Ces phénomènes seraient liés à une sorcière condamnée au bûcher qui hanterait les lieux.

Depuis plusieurs mois, elle tente de prendre contact avec nous par énigmes. Nous avons besoin de vous pour les résoudre et trouver comment la délivrer.



Il ne reste plus que 2h, après quoi l'âme de la sorcière restera prisonnière des murs du musée...

Au fil d'une enquête d'1h30, les participants parcourent les salles du musée pour résoudre des énigmes et trouver des informations relatives au procès de la sorcière.

Mais parviendront-ils à temps à découvrir pourquoi l'âme de cette femme hante les lieux et comment la délivrer ?

Renseignements et réservations :

Service des réservations du musée de Flandre

Tél. : +33(0)3 59 73 45 59

Mél. : reservations.museedeflandre@lenord.fr

museedeflandre.fr