



# Le Compas d'Argent

UNE AVENTURE  
TOULOUSESCAPE

Mon carnet  
d'aventures



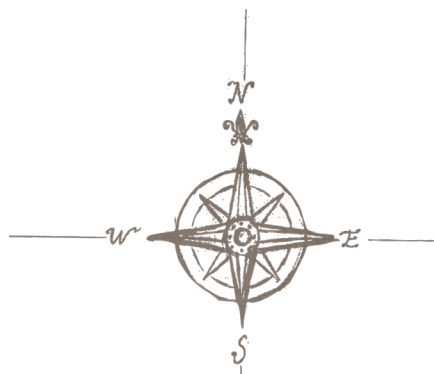
# Regles a suivre

Pour suivre les traces des aventuriers, vous aurez besoin d'un téléphone avec accès internet, du carnet de jeu avec de quoi écrire, du temps, de l'énergie, et de bonnes chaussures !

Vous devrez vous déplacer en centre-ville et dans certains commerces où vous trouverez des affiches pour avancer dans l'aventure. **Merci de ne pas déranger les commerçants.** Dans certains cas vous pourrez leur demander des informations, mais seulement si c'est clairement indiqué dans l'histoire. Pensez à vérifier les horaires d'ouverture avant de vous rendre dans un commerce.

Si vous êtes bloqués, n'hésitez pas à nous demander des indices sur le jeu via notre page [Facebook en message privé](#).

Bonne aventure !





# Chapitre III

« Tu es prête ? »

La petite Agnès regarda sa mère avec des yeux étincelants et un grand sourire, et hocha vigoureusement sa tête en guise de réponse. Elle aimait déjà beaucoup les histoires mais par-dessus tout, elle adorait les énigmes.

Sa mère sortit une carte de la ville du gros carton qu'elle avait amené dans la chambre de sa fille, et la lui donna. Elle commença alors à raconter une histoire :

*« Un marchand, un pirate, une sorcière, un chanteur et une jongleuse discutaient dans une taverne, légèrement éméchés. Chacun vantait ses aventures et ses succès. Le marchand négociant en objets précieux avait beaucoup d'histoires à raconter, c'est aussi celui qui buvait le plus. Dans sa joie enivrée, il voulut mettre le coup final à ses adversaires de table et leur dit : "J'ai en ma possession le plus précieux des objets, un compas d'argent qui pointe vers ce qui vous rendrait le plus heureux au monde !" Les quatre autres, vivement intéressés, s'imaginèrent chacun avec un tel objet.*

*Le pirate, dont le bateau était déjà riche de trésors, secoua la tête et se vanta : "J'ai déjà assez de trésors pour m'offrir tout ce dont je rêve, je n'aurais pas besoin d'un tel objet !".*

*La sorcière renchérit à son tour : "Je suis versée dans les arts occultes depuis mon enfance, je pourrais très bien ensorceler moi-même un tel objet !".*

*Les 2 artistes de rue se regardèrent et dirent ensemble : "Nous sommes déjà heureux en vivant de notre art et en voyageant sur les grands chemins, nous n'avons besoin de rien d'autre !"*



*Les 5 personnages burent donc à leurs succès et la nuit se termina. Cependant le lendemain, des bruits arrivent jusqu'à tes oreilles ; le magasin du marchand a été saccagé, et son fameux compas, volé ! Qui du pirate, de la sorcière, du chanteur ou de la jongleuse a commis ce vol ? Pour le découvrir, tu devras te rendre dans cette taverne et étudier les lieux d'un peu plus près... »*

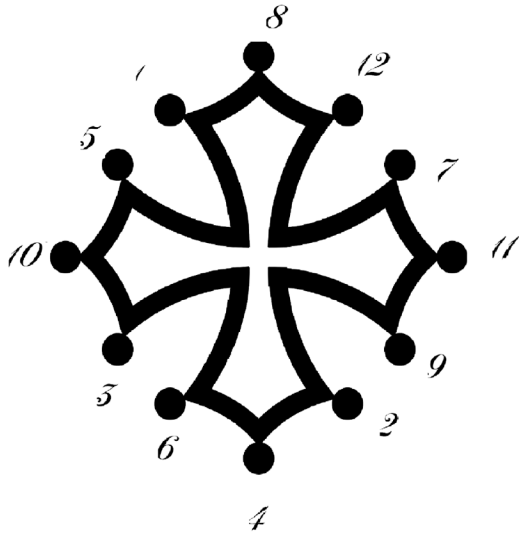
La petite Agnès s'intéressa alors à la carte de plus près, elle se voyait bien parcourir les rues de la ville, accompagnée de ses amis, pour élucider cette affaire. En premier lieu, elle devait découvrir de quelle taverne il s'agissait, afin de pouvoir y chercher des pistes, elle chercha donc sur sa carte et trouva une croix, à l'angle de deux rues, près d'un cours d'eau.



Pour indiquer où doit se rendre Agnès, rendez-vous sur :  
[www.toulousscape.fr/compasdargent](http://www.toulousscape.fr/compasdargent)























Plier selon la ligne orange vers l'arrière

Plier selon la ligne rouge vers l'arrière

Plier selon la ligne marron vers l'arrière

Plier selon la ligne violette vers l'arrière

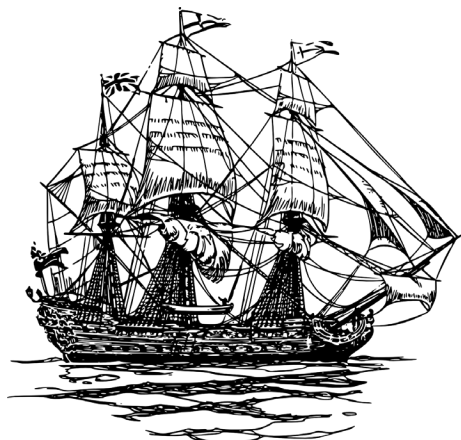
Plier selon la ligne jaune vers l'arrière

Plier selon la ligne noire vers l'avant

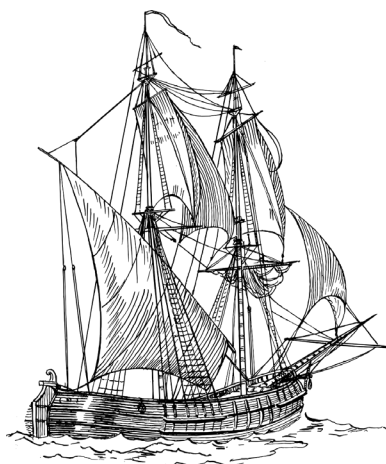
Plier selon la ligne verte vers l'avant

Plier selon la ligne bleue foncée vers l'avant



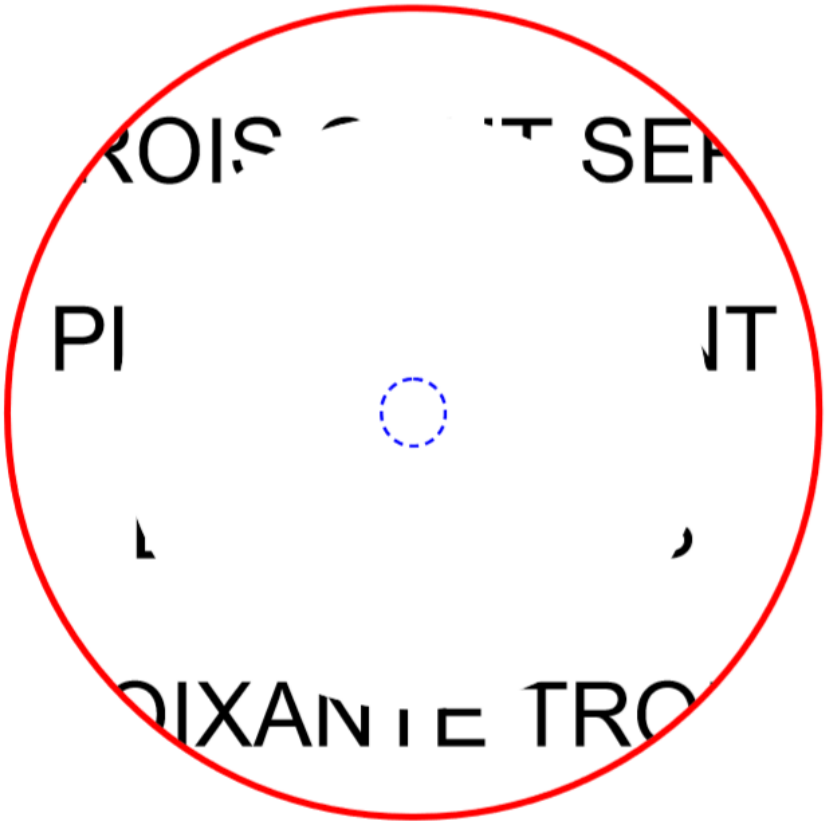


Le Black Revenge  
Capitaine Jonathan Taylor Black



Le Sangvine Dragon  
Capitaine Morgan Drake







# Notes

# Découvrez nos salles

Si cette aventure vous a plu, venez découvrir nos salles ! Partez à la découverte de quatre univers. Chez nous pas de hasard, toutes nos salles ont un lien, pour le découvrir : à vous de jouer !

## **L'Atelier du Musicien**

Introduisez-vous chez un musicien fou pour lui dérober le chef-d'œuvre de sa vie.

## **Le Mystère de la Dame Rouge**

Vous êtes capturés par une énigmatique femme pour réaliser un rituel, parviendrez-vous à vous échapper ?

## **Le Trésor des Pirates**

Enfermés dans les geôles du navire, repartirez-vous avec tous les trésors des pirates ?

## **Les Rouages du Temps**

Vous participez à une expérience inédite. Sauriez-vous relever le défi de voyager au cœur du temps pour en modifier les rouages ?