

Samantha Stevens



Maman, je sais que c'est toi qui m'as fait apparaître dans ce jeu stupide ! Maman ?! MAMAN !!!

Non... Maman... Jean-Pierre est très fâché. Si on reste trop longtemps dans ce jeu, il n'aura pas son repas à l'heure, et comme il ne fou rien et n'a jamais d'idée, c'est encore moi, qui en plus de n'avoir pas eu le temps de coucher Tabata à l'heure, aura eu à lui torcher le cul et à trouver une super idée pub pour cette attardé d'Alfred Tate qui n'a rien de plus intelligent à faire que d'imiter Pierre Bellemare.

MAMAN ! Donne-leur la question qu'on en finisse ! Sinon je le dirais au Docteur Bombay !

Questions : Obtenez le code qui permettra de libérez la tête de Margareth et son âme. Servez-vous de la clef, mais laquelle ?

Vouloir libérer l'Ame de Maggy, c'est croire au surnaturel, aux esprits, en la magie... Un sorcier même s'il peut se servir de cette magie, doit pouvoir la puiser en la terre. C'est en ayant de bonnes connaissances qu'il pourra comprendre la nature et créer sortilèges et philtres. Un sorcier saurait donc résoudre ce calcul pour récupérer la clef qui ouvrira la prison de Margareth, et vous, le saurez-vous?

$$\{(13+17-5)/(12-7)\} \times \{(39-12)+(10-7)\} - 20 / 10$$

0

13

69

[Prendre la Clef 1](#)

[Prendre la Clef 2](#)

[Prendre la Clef 3](#)

Le langage des signes est un indice, il peut indiquer la réponse à celui qui le considère.

Marques de passages des groupes :

--	--	--	--