**Partie 1 : Définition des voleurs et leurs actes**

Le but de l’investigation est de trouver qui a pris les habits de jesus, c’est l’element le plus important dans le royaume. L’esprit de noel est en danger !

**Les 6 Voleurs**

1. **Nox, le Maître des Ombres**

Description : Nox est silencieux et insaisissable. Il agit toujours dans l’obscurité et laisse rarement des traces.

Acte : Il a désactivé les lumières de sécurité en infiltrant les ombres, permettant au groupe d’avancer sans être vu.

1. **Velia, l’Enchanteresse**

Description : Velia est la spécialiste de la magie. Elle maîtrise les sorts de désactivation et peut neutraliser les protections enchantées.

Acte : Elle a brisé le bouclier magique qui entourait la Salle des Reliques.

1. **Fleuris, le Serrurier des Rêves**

Description : Fleuris est un expert en serrurerie et en mécanismes complexes. Il adore les défis.

Acte : Il a ouvert les coffres contenant les reliques les plus précieuses.

1. **Zorg, le Colosse**

Description : Zorg est d’une force brute incroyable. Bien qu’il soit souvent grognon, il est extrêmement loyal envers son groupe.

Acte : Il a brisé une porte en acier massif pour accéder à la salle des archives.

1. **Lina, la Voleuse du Temps**

Description : Lina manipule le temps, ce qui lui permet d’esquiver des pièges ou de ralentir ses adversaires.

Acte : Elle a figé les gardes dans le temps, laissant le chemin libre pour le groupe.

1. **Revik, le Stratège**

Description : Revik est le cerveau du groupe. Il élabore des plans complexes et prévoit toujours un coup d’avance.

Acte : Il a supervisé tout le casse et assuré l’évasion de l’équipe.

**Partie 2 : Qui a volé les habits de Jésus ?**

Dans cette partie, le joueur découvre une énigme qui mène à l'identité du voleur. Chaque voleur a laissé un indice sur sa présence dans la Salle des Reliques. Le joueur doit rassembler les indices pour résoudre l’affaire.

**L’Énigme**

Un parchemin est trouvé dans la Salle des Reliques avec un texte mystérieux :

**"Dans l’ombre, il a dansé, mais rien ne fut déplacé.**

**La magie a éclaté, mais ce n’est pas ce qu’elle a emporté.**

**La serrure fut vaincue, mais l’objet est resté.**

**La force a tonné, mais ailleurs elle s’est tournée.**

**Le temps a figé les gardes, mais le cœur du trésor, elle l’a gardé.**

**Le stratège a planifié, mais n’a jamais touché."**