

ARNAUD DURAND / JULIEN DURAND / CLÉMENT PAYEN

ESCAPE GAME

||| LE SUJET ALPHA |||



L'AVENTURE DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS



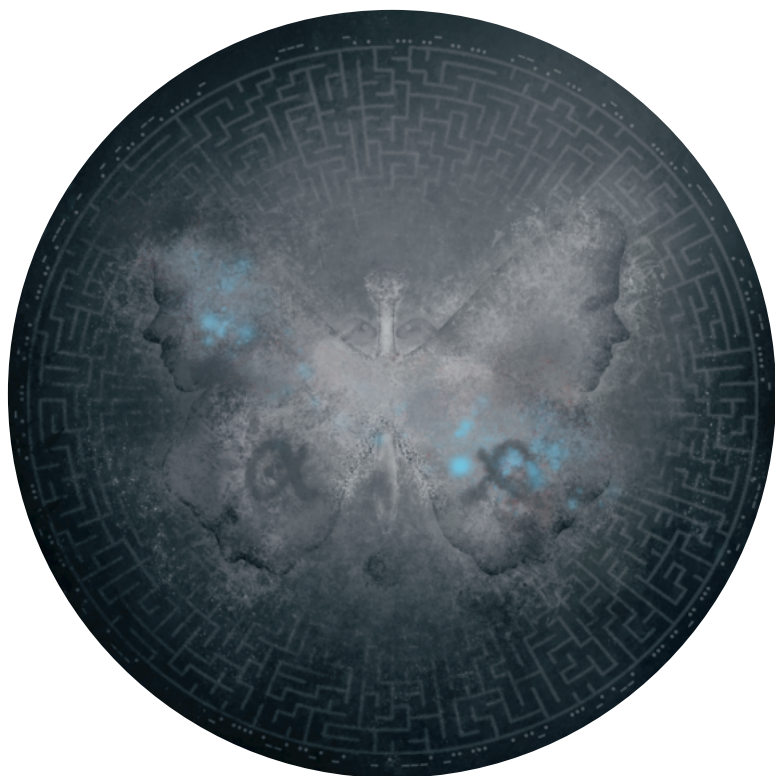
ESCAPE GAME

||| LE SUJET ALPHA |||

ARNAUD DURAND / JULIEN DURAND / CLÉMENT PAYEN

ESCAPE GAME

LE SUJET ALPHA



Pour toute information sur notre fonds et nos nouveautés,
consultez notre site web : www.deboecksuperieur.com

© De Boeck Supérieur s.a., 2022
15, allée de la 2^e DB, F-75015 Paris
Rue de Bosquet, 7 – B-1348 Louvain-la-Neuve

Illustrations : Clément Payen

Maquette et mise en page : Primo & Primo

Tous droits réservés pour tous pays.

Il est interdit, sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, de reproduire (notamment par photocopie) partiellement ou totalement le présent ouvrage, de le stocker dans une banque de données ou de le communiquer au public, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit.

Dépôt légal :

ISBN : 978-2-8073-3129-7

Bibliothèque Nationale, Paris : octobre 2022

Bibliothèque royale de Belgique, Bruxelles : 2022/13647/156

Merci à Antoinette et Émilie,
pour leur patience et leur soutien.

Merci à Matthieu pour ses idées.

Merci à Clément pour ses illustrations.

Merci à notre éditeur pour sa confiance.

Merci à vous cher lecteur sans qui ce livre
n'existerait pas.

Arnaud & Julien Durand

Avant-propos

Ce livre est un escape-game interactif.

Vous êtes dans une quête, celle de votre identité, de votre histoire, des circonstances qui vous ont conduit à être là où vous êtes.

Dans le texte sont signalés par le symbole  **Indice** , les différents indices qui vous permettront, avec de la logique, de résoudre les différentes énigmes. Vous devez impérativement aller les chercher à la fin du livre et les découper pour les avoir avec vous.

Parfois vous rencontrerez des Qr-Codes qui vous permettront de déverrouiller des cadenas.

Seul le texte ou l'application vous invitera explicitement à prendre un indice, ou parfois quand un numéro sera visible sur un indice.

N'hésitez pas à demander de l'aide (voir Qr-Code d'aide à la fin du livre) à l'application pour ne pas rester bloqué dans votre aventure.

Sur chaque cadenas, il est aussi possible de demander de l'aide par le biais de coups de pouce, et à défaut de trouver la solution, de la demander.

Vous avez déchiré un indice ou rendu un indice inutilisable ?

Vous pouvez le réimprimer en allant ici :

<https://alpha.mathix.org/reimprime>



Attention toutes les images sont protégées par les droits d'auteur et ne peuvent être exploitées sous une autre destination.

“ R éveille-toi, réveille-toi”.

En ouvrant les yeux, je suis pris par un mal de tête... En passant la main dans mes cheveux, celle-ci se couvre de sang... Je suis blessé, groggy, désorienté... Comment ? Pourquoi ? Où suis-je ?

Et l’obsédante question : Qui suis-je ?

Je n’ai aucun souvenir, aucun repère, aucune date, juste la capacité de voir, de me mouvoir, de réfléchir, de lire...

En reprenant ma respiration, je me ressaisis et je fais le tour de cette pièce. Celle-ci est petite, carrée, avec quelques meubles : une chaise, un bureau, une armoire... une fenêtre... un petit coin cuisine.

Une vraie chambre de bonne : spartiate, mais l’essentiel est là, l’atmosphère y est cependant un peu lugubre, et angoissante.

Une odeur de poussière et de renfermé remplit la pièce.

C’est certain, personne n’est venu ici depuis très longtemps.

“Qu’est-ce que cet endroit ?” Celui-ci me paraît si peu familier, ne me remémore aucun souvenir. J’ai la terrible sensation d’être un étranger.

Amnésique, je n’ai qu’un but, trouver de l’aide, et cela commence par quitter cette pièce, je me dirige vers la porte, celle-ci est fermée à clé. Frénétiquement, je force sur cette poignée, je hurle à l’aide, je tambourine à la porte, désespéré et paniqué par cette situation qui m’échappe ! Le cœur palpitant, à bout de souffle, mes jambes tremblent, ma vue se trouble. Je décide de m’asseoir, adossé au mur, me résignant à prendre le temps de réfléchir.

La fenêtre ! Je me précipite d'un pas assuré vers celle-ci.

D'un mouvement sec, j'ouvre les rideaux, étant certain d'y trouver un lieu familier ou une vue familière.

“Mais qu'est-ce que cet endroit ?”

Je pousse un cri de surprise à la vue de cet étrange brouillard dense d'une couleur grisâtre et bizarrement uniforme qui ne laisse filtrer aucun détail. RIEN, rien que ce gris si pâle.

Je tente d'ouvrir la fenêtre, celle-ci semble bloquée et dans un piteux état. Je force sur la poignée, elle ne bouge pas, coincée par la rouille accumulée au fil de longues années sans doute. Encore un échec.

Afin de me recentrer, et de cacher cette vue, ou plutôt cette mystérieuse absence de vue, je m'assois sur une chaise.

“Mais où suis-je ? Quel jour on est ?”

Une réminiscence resurgit dans mon esprit, une vision trouble, un vague souvenir. Je me rappelle être allongé ou peut-être bien assis, non, assis, j'étais assis ! Je tenais quelque chose entre mes mains, un journal. Non ! C'était plus petit, un livre ! Je débute un livre. Je me rappelle, cette couverture terne qui m'évoquait un papillon mystérieux et ce titre en turquoise... Comme ce brouillard... Une étrange sensation... L'angoisse monte en moi...

“Ressais-toi ! Bon sang, mais ressais-toi !”

En reprenant mes esprits, j'aperçois un curieux message écrit à côté de la porte :

“Seule compte la destination, le chemin, lui, prendra souvent bien des détours. Quittez cette pièce, soyez astucieux... Regardez, réfléchissez, osez... Trouvez LA porte de sortie, le parcours ne sera que la clé de ce voyage...”.



SALLE 1



SALLE 1



Je fais volte-face surpris par ce message qui me donne un objectif : trouver la porte de sortie. Si simple, pourtant cette porte reste fermée. Il ne me reste plus qu'à contempler cet endroit.

Un clapotis vient par laps de temps régulier interrompre ce silence pesant. Il provient d'un robinet mal fermé situé dans un petit coin cuisine en très mauvais état.

J'appréhende un peu plus l'espace dans lequel je suis.

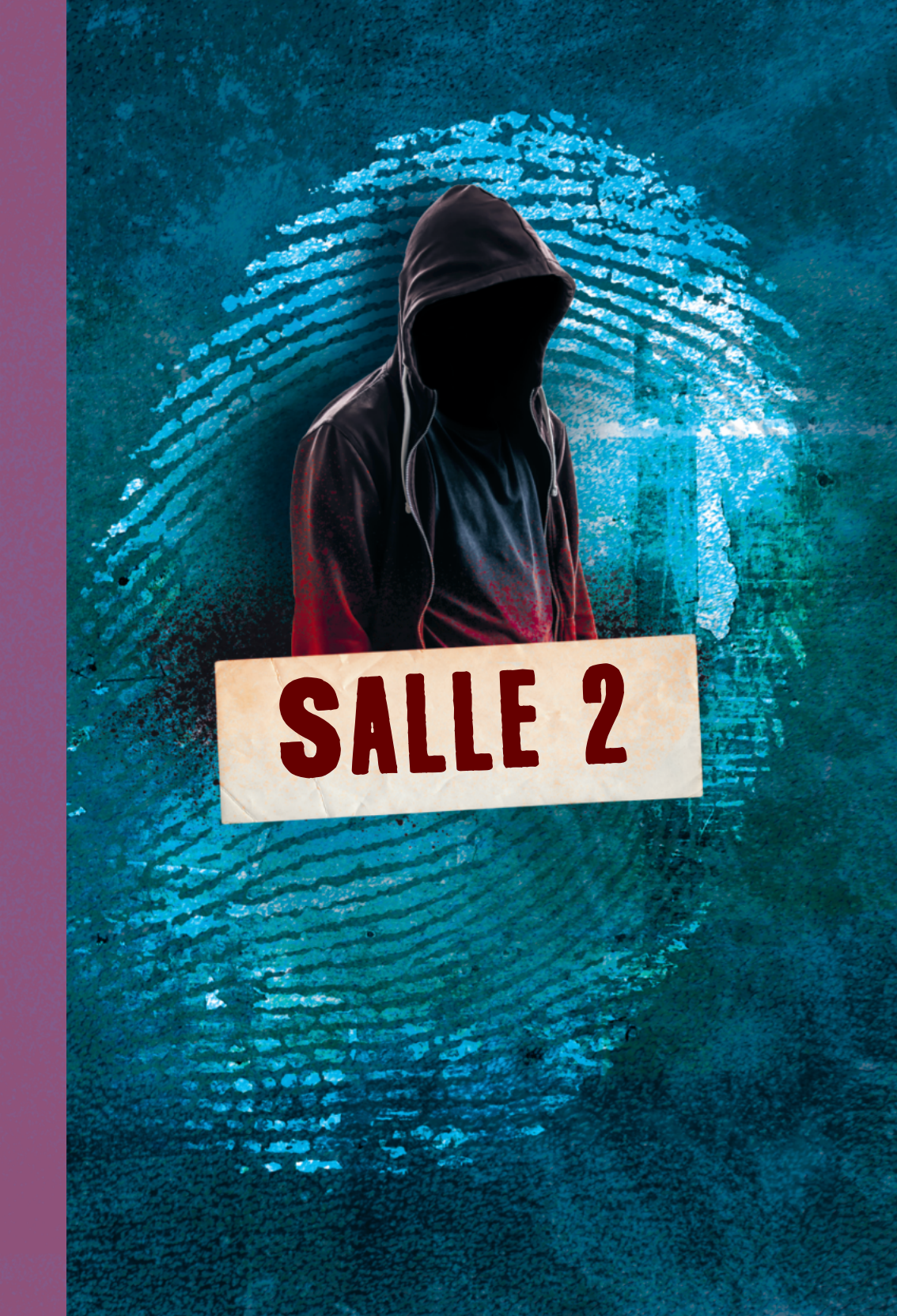
Sur le bureau, un ordinateur est allumé  **Indice 1**, cependant un mot de passe semble requis pour ouvrir la session.

À proximité, posé sur le mur à gauche, une armoire fermée par un cadenas  **Indice 2**.

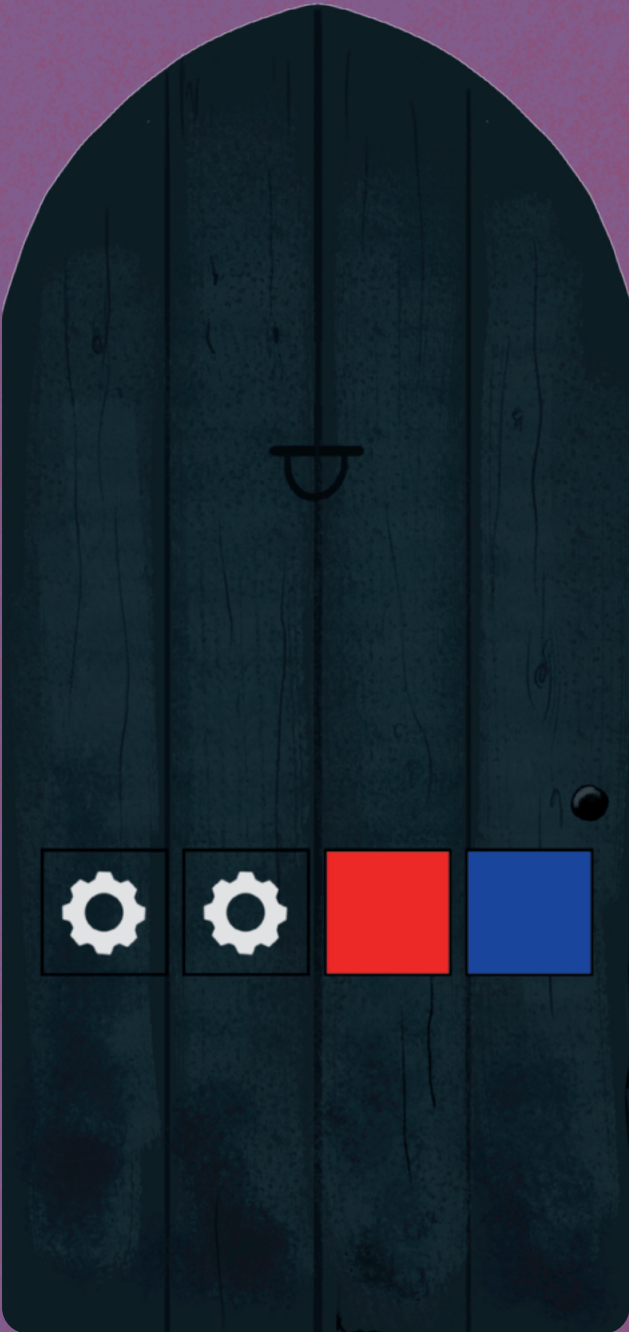
En fouillant l'ensemble de la pièce, des éléments attirent mon attention :

- un post-it sur la commode  **Indice 3** ;
- des morceaux de feuilles chiffonnées dans la poubelle  **Indice 4** ;
- un téléphone portable, le mode scanner de QR-Code est activé, il semble qu'il faille l'utiliser ;
- et enfin cette satanée porte qui demeure toujours fermée  **Indice 7**.

« Et si, j'avais tous les éléments pour m'en aller ? »
Tout ça mérite une réflexion.

A person wearing a black hooded sweatshirt is centered in the frame. The background is a dark teal color with a large, glowing blue fingerprint pattern behind the person. A white rectangular sign with a slightly distressed texture is positioned in front of the person's lower torso.

SALLE 2





Qui suis-je ?

**Je n'ai plus aucun souvenir, aucun repère,
juste la capacité de voir, de me mouvoir,
de réfléchir, de lire...**

Plongez dans cette aventure immersive dont vous êtes le héros ! L'ensemble du livre est une grande énigme à résoudre seul ou à plusieurs, à partager en famille ou entre amis.

Une expérience s'est mal passée. Partez à la recherche de vos souvenirs perdus. Il vous faudra traverser plusieurs salles, vous immerger dans l'atmosphère de chacune d'elles et récolter plusieurs indices.

Des indices ont été semés dans le texte et dans les salles, soyez attentifs, curieux, perspicaces pour résoudre l'énigme. L'ensemble des indices [à découper] se retrouvent à la fin du livre.

Pour cette enquête vous n'êtes pas seuls, vous pourrez trouver de l'aide grâce aux Qrcodes qui se trouvent dans le livre.

Bonne chance pour cette aventure étonnante !

Prix : 19,90 €

ISBN : 978-2-8073-3129-7



+ 12 ANS

deboeck B
SUPÉRIEUR