

LE VAISSEAU
D'ALEXANDER



Jeanne SIMON LEBATTEUX

Guide extérieur pour le vaisseau

0. L'éveil	3
1. Porte bleue	4
2. Porte rouge.....	5
3. Porte blanche lumineuse	6
4. Porte noire.....	7
5. Porte visqueuse et colorée	8
6. Porte en bois	9
7. La porte violette.....	10
8. La porte rose	11
9. La porte tapissée de vert	12
10. La porte carrelée	13
11. Porte pourpre et moelleuse	14
12. Porte métallique avec des dragons.....	15
13. Porte tapissée de vert et d'étoiles	16
14. Porte en carrelage bleuté.....	17
15. Porte bleu pâle avec un théorème de Pythagore	18
16. Porte d'ambre avec un carré magique	19
17. Première porte du sudoku	20
18. Première porte du syllogisme de Socrate	21
19. Première porte du Sphinx	22
20. Première porte de la tresse.....	23
21. Deuxième porte du syllogisme de Socrate	24
22. Porte métallique et scintillante	25
23. Porte en cuir avec le théorème de Pythagore.....	26
24. Porte avec une tapisserie fantastique	27
25. Deuxième porte du sudoku	28
26. Syllogisme de l'âne partie 1	29
27. Deuxième porte du sphinx	30
28. Deuxième porte de la tresse.....	31
29. Syllogisme de l'âne	32
30. Porte en verre invitant au changement de perspective	33

0. L'éveil.

Vous ouvrez les yeux. Le monde est flou autour de vous, mais vous sentez que vous n'êtes pas en danger. Vous vous redressez, observez autour de vous, et réalisez que vous êtes dans un vaisseau spatial, les murs sont vitrés et laisse voir l'espace étoilé. Vous réalisez qu'à quelques mètres, une camarade est endormie, et vous allez la réveiller. Une fois debout, elle vous remercie, et pointe vers deux portes, une rouge et une bleue, en vous demandant laquelle vous devriez emprunter.

Si vous choisissez la bleue, allez en 1, si vous préférez la rouge allez en 2.

1. Porte bleue.

Vous poussez la porte bleue et arrivez dans un long tunnel blanc, recouvert de magnifiques tableaux sur les murs opaques, il fait frais, vous vous tournez vers votre camarade, qui hoche la tête, semblant retrouver des souvenirs ; elle vous rappelle son nom, Arista, et c'est là que vous réalisez que vos souvenirs sont enfouis dans une brume indéchiffrable, et Arista vous confirme que quelque chose ne va pas, il va falloir retraverser tout le vaisseau pour comprendre ce qui s'est passé. Par instinct, vous vous appuyez contre un des murs, et sursautez, retirez votre main immédiatement, le mur est bouillant, vous observez l'espace et remarquez deux autres portes que celle par laquelle vous avez pénétré dans la salle, une des portes est blanche, lumineuse, tandis que l'autre est d'un noir plus profond que l'espace que vous avez aperçu en vous réveillant ; vous hésitez un moment avec Arista, avant de choisir une des deux portes.

Si vous ouvrez la porte blanche, allez en 3, si vous préférez la porte obscure, rendez-vous à l'étape 4.

2. Porte rouge.

Vous poussez la porte rouge. Les murs sont vitrés, laissant voir la nuit. Il fait étrangement chaud. Vous vous tournez vers votre camarade, perplexe. Elle secoue la tête. Visiblement, elle ne comprend pas plus que vous. Bon. Pas le choix. Il faut avancer. Il y a deux portes en face de vous. Vous vous approchez, lentement. Une est étrangement colorée, visqueuse au toucher. La seconde est en bois sec.

Si vous poussez la porte de couleur, allez en 5. Si vous préférez la porte de bois, allez en 6.

3. Porte blanche lumineuse

Arista entrouvre la porte lumineuse.

Vous avancez dans la salle spacieuse.

En face de votre duo, vous apercevez deux portes, imposantes,

Une est violette, scintillante, l'autre est rose, invitante.

Votre camarade s'avance, et se tourne vers vous,

« Alors, où allons-nous ? »

Vous hésitez un peu, observez vos options, et vous décidez.

Si c'est la porte violette que vous poussez,

La page 7 vous attend.

Mais si c'est la porte rose que vous préférez,

C'est en page 8 que l'on vous demande.

4. Porte noire

Vous poussez la porte noire,
vous commencez à vous agacer,
car vous ne comprenez pas et cela ne fait que vous embarrasser,
Arista pose la main sur votre bras, vous rappelle que la colère à rien ne sert.
Vous hochez la tête, décidez d'étudier la large salle,
Arista pointe vers deux nouvelles portes, une en tapis vert, l'autre en carrelage bleuté.
et vous rassure, vous rappelle que les réponses sont au bout du trajet,
qu'il faut choisir une voie, continuer votre odyssée dans le vaisseau spatial.
Si vous ouvrez la porte verte,
rendez-vous en salle 9,
Mais si vous préférez la salle dix,
c'est que vous avez choisi l'autre porte ouverte.

5. Porte visqueuse et colorée

Vous venez d'entrer dans un nouveau lieu,

Vous observez avec votre camarade, perplexes et stressés tous les deux,

Alors qu'autour de vous, des images de forêts défilent sur des écrans lumineux,

Et les paysages sur les murs viennent apaiser vos angoisses profondes.

Vous restez là un moment, immobiles,

Repérez deux portes qui vous font face,

Une pourpre, semblable à un coussin moelleux,

Une deuxième en métal, avec des dragons gravés dansant autour d'une source.

Si c'est cette deuxième porte que vous empruntez,

C'est à la case 12 que vous devez aller.

Mais si c'est la porte pourpre que vous préférez,

C'est vers la salle 11 que vous vous rendez.

6. Porte en bois

Vous ouvrez la porte de bois,

Arista vous regarde avec inquiétude,

Alors qu'une pièce décorée en tons hivernaux s'étend aussi loin que l'on voit,

Vous lui souriez, prenez sa main pour lui transmettre votre quiétude.

En face, deux portes encore,

Une couverte d'un tapis vert et étoilé, l'autre de carrelage blanc,

Vous laissez passer un temps mort

Puis vous hochez la tête et marchez en avant.

Si vous ouvrez la porte tapissée,

Vous avez rendez-vous en numéro treize,

Mais si vous choisissez la porte carrelée,

Vous allez en numéro quatorze.

7. La porte violette

Vous avez décidé de pousser l'ouverture mauve. Vous voyez alentour de géants aquariums, avancez vers une imposante porte. Vous voyez un double-battant. Sur l'une, numérotée dix-huit, un texte étrange est inscrit. *Tous les chats sont mortels, Socrate est mortel. Donc, Socrate est un chat.* Sur l'autre, un puzzle sudoku vous défie.

A côté, Arista vous sourit, amusée.

« Je connais celui-ci. Il faudra expliquer le défaut et la porte s'ouvrira. Mais ici, l'autre battant, ce simple sudoku, qu'il nous faudrait résoudre. »

Vous restez immobile un moment, réfléchissez.

Si vous choisissez la porte dix-huit, il faudra jusque là aller.

Si vous préférez le sudoku, observez-le ci-dessous puis allez en 17.

6	5	3	1		4	2
2	6	5				4
4	2	6	5			7
7		2	6	5		1
1	7		2	6	5	3
3		7		2	6	5
5	3		7		2	6

8. La porte rose

La porte rose ouverte, vous entrez dans un nouveau lieu. Les murs, couverts d'aquariums incongrus, semblent briller d'une étrange clarté. De l'autre côté de la salle, se trouvent deux portes avec des énigmes numériques, et un panneau indiquant que résoudre ces puzzles ouvrira la porte comme une clef. Une des deux est en ambre et porte un carré magique, la deuxième, bleu pâle, porte un triangle rectangle, deux longueurs inscrites à côté.

Si vous choisissez la première énigme, essayez de compléter le carré ci-dessous puis allez en 16, si vous préférez la géométrie, allez en 15.

6	5	3	1		4	2
2	6	5				4
4	2	6	5			7
7		2	6	5		1
1	7		2	6	5	3
3		7		2	6	5
5	3		7		2	6

9. La porte tapissée de vert

La porte s'ouvre.

Cette salle ressemble à une grotte.

En face de vous, deux autres portes, une gardée par un sphinx,
et devant la deuxième, une gigantesque tresse barre l'accès à l'entrée rouge.

Vous hésitez un moment avec votre camarade Arista, regard fixe,
et décidez que vous pouvez bien avancer,
ça ne peut être bien difficile.

Arista explique.

Chaque porte garde une énigme,
Il faut répondre à la question du sphinx,
Ou essayer de démêler la tresse du mieux possible.

Vous hochez la tête, et traversez l'espace,
sursautant quand le sphinx s'anime,
attention, choisissez.

Si vous choisissez de répondre à l'énigme du sphinx, quelle est la réponse à la question : « David a 10 ans, son petit frère Franck a la moitié de son âge. Quand David sera 10 fois plus âgé, quel âge aura Franck ? » et rendez-vous au 19. Si vous démêlez la tresse, rendez-vous au 20.

10. La porte carrelée

Vous entrez. La salle est vaste. Partout, des plantes ornent les murs. De côté, une balancelle invite silencieusement au repos. Au fond, deux portes sont dissimulées par la végétation dense. Vous vous avancez avec Arista, et remarquez des messages sur les panneaux. La porte droite porte un long texte qui semble presque incomplet, vous le survolez. La deuxième porte est métallique et scintillante, marquée de l'inscription « Envie d'un changement de perspective ? Entrez. »

Si vous voulez pousser cette deuxième porte, allez au 22. Si vous préférez le texte, vous pouvez vous rendre au 21, et si vous voulez, trouvez l'erreur de raisonnement sur le texte aperçu : Tous les chats sont mortels, Socrate est mortel. Donc, Socrate est un chat.

11. Porte pourpre et moelleuse

La porte pourpre s'ouvre sur un large mess. Ici, tout est parfaitement propre et rangé, le long des tables. Deux portes vous font face, une couverte de cuir comme on en trouverait sur un canapé fastueux. Fixé cette porte, un triangle avec deux longueurs indiquées vous défie de résoudre le problème. L'autre porte est ornée d'une tapisserie avec des dragons et autres créatures fantastiques.

Si vous vous attachez à l'énigme mathématique, rendez-vous au numéro 23. Si vous poussez la porte avec la tapisserie, vous entrez dans la salle 24.

12. Porte métallique avec des dragons

La porte s'entrebâille. Vous poussez l'ouverture et entrez. Alentour, une lueur étrange provient de larges aquariums. En face s'imposent deux entrées. Sur chaque passage, une énigme est posée simplement. Sur la porte d'orient, un puzzle sudoku vous défie. L'opposée est marquée par un court texte.

Si vous voulez résoudre le sudoku, analysez-le ci-dessous puis allez en 25. Si vous préférez vous attaquer au texte, pointez l'erreur de ce faux syllogisme et rendez vous au 26 : Tous les humains sont mortels. Un âne n'est pas un humain. Donc un âne est immortel.

6	5	3	1		4	2
2	6	5				4
4	2	6	5			7
7		2	6	5		1
1	7		2	6	5	3
3		7		2	6	5
5	3		7		2	6

13. Porte tapissée de vert et d'étoiles

Vous poussez la porte,
et entrez dans une large salle,
à la décoration luxueuse et des jeux de société disposés,
vous faisant sourire, étrange salle à découvrir dans ce qui reste un vaisseau.
Vous traversez la pièce, Arista à vos côtés, et réfléchissez.
Vous aimeriez bien vous arrêter un peu,
Mais ça ne résoudrait rien.
Alors vous traversez la salle,
et découvrez deux portes, une gardée par un sphinx,
et sur l'autre, une longue tresse empêche d'atteindre la poignée.
Vous hésitez un moment avant de comprendre quoi faire,
Le sphinx récite probablement une énigme,
et il va falloir démêler la tresse.

Si vous tenter de répondre à l'énigme du sphinx, résolvez l'énigme suivante « 2 pères et 2 fils sont dans une chambre avec 3 lits ; chacun dort seul dans lit ; il n'y a aucun lit libre et aucun lit manquant. Comment est-ce possible ? » et rendez-vous au 27. Si vous préférez démêler la tresse, rendez-vous au 28.

14. Porte en carrelage bleuté.

Vous entrez. La salle est grande. Des plantes recouvrent tous les murs. Sur le côté, une balancelle invite le calme. De l'autre côté, deux portes se cachent dans la végétation. Vous avancez avec Arista et remarquez des messages sur les deux battants. La porte de droite porte un texte qui semble presque incomplet, vous le survolez. La deuxième porte semble en verre, brillante, marquée de l'inscription « Envie d'un changement de perspective ? Entrez. »

Si vous voulez pousser cette deuxième porte, allez au 30. Si vous préférez le texte, vous pouvez vous rendre au 29, et si vous voulez, trouvez l'erreur de raisonnement sur le texte aperçu : Tous les humains sont mortels. Un âne n'est pas un humain. Donc un âne est immortel.

15. Porte bleu pâle avec un théorème de Pythagore

Vous avez résolu l'énigme du triangle. Vous entrez à présent dans un vaste salon. Tout est décoré dans de riches tons dorés. Les canapés semblent vous inviter au repos. Vous hésitez, décidez de vous reposer. Vous n'avez pas trouvé toutes les réponses. Mais cela attendra, vous êtes épuisés. Arista et vous vous asseyez pour un arrêt. Cette pause est bien méritée après tout. Vous continuerez d'explorer après un repos.

16. Porte d'ambre avec un carré magique

Vous avez résolu le carré magique. Vous pénétrez dans une bibliothèque. Des rayonnages de livres vous entourent. Dans un coin, une cheminée réchauffe la pièce. Bien sûr, elle est fausse, impossible dans un vaisseau. Une baie vitrée ouvre la pièce sur l'espace. Des tapis verts couvrent l'entièreté du sol. De larges sièges invitent à une pause. Vous inspirez profondément, vous asseyez. Il reste des questions, vous cherchez des réponses. Peut-être que certains livres possèdent une clé. Sinon, vous reprendrez votre exploration.

17. Première porte du sudoku

Vous avez enfin résolu le sudoku. La porte ouverte vous mène à une cuisine. La pièce est vaste, visiblement lieu de vie. Vous entendez votre estomac gargouiller. Vous lancez un sourire gêné à Arista. Elle secoue la tête et ouvre un placard gris. Là, des piles de nourriture attendent. Vous décidez de manger et de vous reposer. Vous reprendrez votre exploration plus tard. Pour l'instant, vous vous arrêtez tous les deux là. Malgré les questions qui demeurent encore.

18. Première porte du syllogisme de Socrate

Vous avez trouvé l'erreur du raisonnement. La porte s'est ouverte sur une salle vaste. La lumière y est presque éblouissante. Vous remarquez des toiles, des pinceaux variés. Des blocs d'argile sont posés sur des tables. Des outils et des palettes emplissent l'espace. Les murs sont couverts de peintures abstraites. Vous échangez un regard avec Arista. Vous êtes, à deux, surpris en découvrant cette salle. L'ambiance est cependant très confortable. Vous décidez de vous arrêter un moment. Pour reprendre des forces, observer l'art. Essayer de comprendre un peu plus ce vaisseau. Vous reprendrez vos explorations dans un moment.

19. Première porte du Sphinx

Vous avez répondu à l'énigme du Sphinx. Vous poussez la porte et entrez dans un bureau. Des dossiers sont empilés sur une table noire. Vous décidez immédiatement de les lire. Ils contiennent probablement les réponses. Après quelques minutes à fouiller, vous trouvez. Un grand dossier noir indique toutes les procédures d'urgence. Là, il est inscrit qu'en cas de disparition d'un ou plusieurs membres de l'équipage...

La mémoire des autres sera altérée.

Pour éviter la difficulté du deuil à tous.

Vous fronchez les sourcils, perplexe et confus. Au fond de vous des souvenirs s'éveillent. Le centre d'entraînement, la difficulté. L'imprévisibilité de l'être humain. La discussion sur le danger de la mission. Vous et les autres étiez prêts à tout risquer. Mission inter-galactique, long et difficile. Remonter à la source de signaux externes.

Vous vous effondrez au sol, proie du désarroi. Arista, tombée sur une chaise, fixe le vide, visiblement autant perturbée. Elle avait quelques souvenirs, du vaisseau, pas ça. Comme vous, elle avait oublié ces détails.

Vous inspirez profondément, tentez de vous calmer.

Quand vous serez mieux, vous pourrez chercher un plan. Essayer de trouver les chambres ou une cuisine. Mais prenez votre temps, rien ne presse.

20. Première porte de la tresse

Vous avez démêlé les nœuds de cette tresse. Vous pénétrez à présent dans une salle sombre. Des rangs de sièges rouges font face à un écran. Vous réalisez être dans un cinéma. A bord d'un vaisseau spatial, c'est surprenant. Vous échangez avec Arista, perplexe. D'après elle, la mission aurait dû être longue. Il était important d'avoir des distractions. Vous hochez la tête, ce n'est pas absurde. Puisque vous êtes là, vous décidez de tester. Après tout, vous avez des questions, mais la fatigue se fait sentir plutôt profondément. Vous n'êtes pas contre une pause de quelques temps. Un bon film, au calme, vous revigorera.

21. Deuxième porte du syllogisme de Socrate

Vous avez découvert la faille logique. Félicitations, vous pouvez ouvrir la porte. Vous pénétrez dans une très vaste pièce. Deux lits se font face, visiblement moelleux. Les couvertures sont vertes et fleuries. Vous poussez un long soupir de soulagement. La fatigue vous fait trembler entièrement. Vous reprendrez l'exploration plus tard. Vos questions peuvent attendre, Arista approuve. Dans les placards, vous trouvez des pyjamas gris. Vous vous changez discrètement et vous allongez. Profitez bien de votre repos, il est mérité.

22. Porte métallique et scintillante

Vous poussez la porte et écarquillez les yeux. Ici, tout semble à l'envers, les meubles au plafond. Vous entrez, riez alors que la salle vous pousse au plafond, près d'une vieille console d'arcade. Vous vous tournez vers Arista, elle ne sait pas plus. Le vaisseau partait sûrement pour une longue mission, où il était important de se distraire. Vous hochez la tête, ce n'est pas absurde. Vous avez envie de vous détendre un peu. Vous explorez les différentes consoles. Après un moment, vous défiez votre camarade à Pac-Man.

23. Porte en cuir avec le théorème de Pythagore

Vous avez résolu l'énigme du triangle. Vous entrez à présent dans un vaste salon. Tout est décoré dans de doux tons rosés. Les canapés semblent vous inviter au repos. Vous hésitez, décidez de vous reposer. Vous n'avez pas trouvé toutes les réponses. Mais cela attendra, vous êtes épuisés. Arista et vous vous asseyez pour du repos. Cette pause est bien méritée après tout. Vous continuerez d'explorer après un repos.

24. Porte avec une tapisserie fantastique

Vous avez poussé la porte avec une tapisserie. Vous pénétrez dans une bibliothèque. Des rayonnages de livres vous entourent. Dans un coin, une cheminée réchauffe la pièce. Bien sûr, elle est fausse, impossible dans un vaisseau. Une baie vitrée ouvre la pièce sur l'espace. Des tapis or et argent recouvrent le sol. De larges sièges invitent à une pause. Vous inspirez profondément, vous asseyez. Il reste des questions, vous cherchez des réponses. Peut-être que certains livres possèdent une clé. Sinon, vous reprendrez votre exploration.

25. Deuxième porte du sudoku

Vous avez enfin résolu le sudoku. La porte ouverte vous mène à une cuisine. La pièce est vaste, visiblement lieu de vie. Vous entendez votre estomac gargouiller. Vous lancez un sourire gêné à Arista. Elle secoue la tête et ouvre un placard rouge. Là, des piles de nourriture attendent. Vous décidez de manger et de vous reposer. Vous reprendrez votre exploration plus tard. Pour l'instant, vous vous arrêtez tous les deux là. Malgré les questions qui demeurent encore.

26. Syllogisme de l'âne partie 1

Vous avez trouvé l'erreur du raisonnement. La porte s'est ouverte sur une salle vaste. La lumière y est presque éblouissante. Vous remarquez des toiles, des pinceaux variés. Des blocs d'argile sont posés sur des tables. Des outils et des palettes emplissent l'espace. Les murs sont couverts de tableaux réalistes. Vous échangez un regard avec Arista. Vous êtes, à deux, surpris en découvrant cette salle. L'ambiance est cependant très confortable. Vous décidez de vous arrêter un moment. Pour reprendre des forces, observer l'art. Essayer de comprendre un peu plus ce vaisseau. Vous reprendrez vos explorations dans un moment.

27. Deuxième porte du sphinx

Vous avez répondu à l'énigme du Sphinx. Vous poussez la porte et entrez dans un bureau. Des dossiers sont empilés sur une table brune. Vous décidez immédiatement de les lire. Ils contiennent probablement les réponses. Après quelques minutes à fouiller, vous trouvez. Un grand dossier gris indique toutes les procédures d'urgence. Là, il est inscrit qu'en cas de disparition d'un ou plusieurs membres de l'équipage...

La mémoire des autres sera altérée.

Pour éviter la difficulté du deuil à tous.

Vous fronchez les sourcils, perplexe et confus. Au fond de vous des souvenirs s'éveillent. Le centre d'entraînement, la difficulté. L'imprévisibilité de l'être humain. La discussion sur le danger de la mission. Vous et les autres étiez prêts à tout risquer. Mission inter-galactique, long et difficile. Remonter à la source de signaux externes.

Vous vous effondrez au sol, proie du désarroi. Arista, tombée sur une chaise, fixe le vide, visiblement autant perturbée. Comme vous, elle avait oublié ces détails. Elle avait tout oublié, vous comprenez son choc.

Vous inspirez profondément, tentez de vous calmer.

Quand vous serez mieux, vous pourrez chercher un plan. Essayer de trouver les chambres ou une cuisine. Mais prenez votre temps, rien ne presse.

28. Deuxième porte de la tresse

Vous avez démêlé les nœuds de cette tresse. Vous pénétrez à présent dans une salle sombre. Des rangs de sièges rouges font face à un écran. Vous réalisez être dans un cinéma. A bord d'un vaisseau spatial, c'est surprenant. Vous échangez avec Arista, perplexe. Le vaisseau partait sûrement pour une longue mission, où il était important de se distraire. Vous hochez la tête, ce n'est pas absurde. Puisque vous êtes là, vous décidez de tester. Après tout, vous avez des questions, mais la fatigue se fait sentir plutôt profondément. Vous n'êtes pas contre une pause de quelques temps. Un bon film, dans un siège, vous revigorera.

29. Syllogisme de l'âne

Vous avez découvert la faille logique. Félicitations, vous pouvez ouvrir la porte. Vous pénétrez dans une très vaste pièce. Deux lits se font face, visiblement moelleux. Les couvertures sont roses et dorées. Vous poussez un long soupir de soulagement. La fatigue vous fait trembler entièrement. Vous reprendrez l'exploration plus tard. Vos questions peuvent attendre, Arista approuve. Dans les placards, vous trouvez des pyjamas simples. Vous vous changez discrètement et vous allongez. Profitez bien de votre repos, il est mérité.

30. Porte en verre invitant au changement de perspective

Vous poussez la porte et écarquillez les yeux. Ici, tout semble à l'envers, les meubles au plafond. Vous entrez, riez alors que la salle vous pousse au plafond, près d'une console d'arcade flambante. Vous vous tournez vers Arista, elle ne sait pas plus. Le vaisseau partait sûrement pour une longue mission, où il était important de se distraire. Vous hochez la tête, ce n'est pas absurde. Vous avez envie de vous détendre un peu. Vous explorez les différentes consoles. Après un moment, vous défiez votre camarade à Mario Kart.