

4

3

2

1

8

7

6

5

1



Écoutez et regardez attentivement la première vidéo.



De quel pays provient le bateau que voit le narrateur ? Entrez le premier mot de passe.

2



Quel type de denrée disparaît quotidiennement sur la table de chevet du narrateur ?

3



Trouvez un synonyme de "crainte" dans le texte que vous venez d'entendre.

4



À quelle nouvelle technique thérapeutique assiste le narrateur chez sa cousine ?

5



De quelle maladie pense être atteint le narrateur ?

6



Raisonnement, de quoi le narrateur se pense-t-il victime ?

7



Quel type de rêve fait le narrateur ?

8



Que voudrait faire le narrateur ?

12

11

10

9

règles
du jeu 1

règles
du jeu 2

9



Quel synonyme de folie évoque l'attitude des personnes qui semblent hantées par le Horla ?

10



Que fait le Horla dans la chambre du narrateur, la nuit ?

11



Comment le narrateur se débarrasse-t-il (?) du Horla ?

12



Grâce à quel élément de son décor le narrateur parvient-il à "voir" le Horla ?



Utilisez cette icône pour taper vos mots de passe



Vous pouvez utiliser l'icône Indice, mais vous perdrez 5 minutes de jeu



Cette icône vous permet de repartir à zéro



Cette icône vous permet d'actualiser



Malus : retire une pénalité temporelle

Le Horla a, semble-t-il, envahi votre maison. Il vous poursuit, vous veut du mal. Parviendrez-vous à lui échapper ?

Pour jouer, flashez cette application ;



<https://app.escapecards.fr/jeu.php?j=1297>

Claire van Beek

