

LABYRINTHE

LE JEU D'AVENTURE

EN MODE SOLO

En mars de l'année passée, j'achetais le formidable jeu d'aventure *Labyrinthe*, traduction par *Black Book Editions* du jeu éponyme édité par *River Horse* et proposant de vivre une aventure palpitante dans l'univers de Jim Henson, sur les traces de Sarah et ses amis, déifiant le Roi des Gobelins et ses sbires. Depuis lors je n'ai eu de cesse de le feuilleter sans hélas pouvoir le faire jouer. Je ne désespère pas d'un jour trouver un groupe à qui proposer l'aventure mais en attendant, je me suis décidé à tenter cette aventure en mode solo. A priori, cette petite expérience semble possible ; les règles et la manière dont l'histoire sont organisés au sein de l'ouvrage permettent cette exploration en solitaire, à l'instar d'un livre dont vous êtes le héros.

J'ai donc ouvert mon livre et je me suis créé un alter ego, une héroïne pour arpenter les couloirs du labyrinthe. J'étais partagé entre l'envie de créer une Sarah semblable à celle du film de Jim Henson et en même temps j'avais envie d'explorer le labyrinthe sous un angle différent. Et puis j'ai repensé à une autre héroïne de conte, précipitée dans un monde baroque et déroutant : Alice de Lewis Carroll. A l'instar de Sarah, Alice tombe un peu malgré elle dans le Pays des Merveilles et doit affronter défis et dangers ; elle découvre les règles si particulières qui régissent cette contrée merveilleuse. Elle défie la Reine de Cœur et rencontre des créatures plus surprenantes les unes que les autres. J'avais envie d'explorer l'univers de Jim Henson sous cet angle absurde et inquiétant à la fois. Ainsi est née **Alice**, mon personnage pour *Labyrinthe*.



Quelques mots sur Alice

J'ai déjà le nom de mon héroïne, Alice, inspirée d'Alice au Pays des Merveilles de Lewis Carroll ; passons à la création proprement dite.

Parmi les races qui peuplent le *Labyrinthe*, j'ai opté pour une humaine, clairement une singularité dans ce monde magique. En tant qu'humaine, Alice dispose d'un trait supplémentaire.

Pour les traits « positifs », je choisis *endurance et bravoure* (elle n'est pas du genre à se laisser impressionner) et *écouter et repérer* (elle a les sens affûtés et rien ne lui échappe). Alice est une jeune fille intrépide et éveillée. Pour le trait « négatif », j'opte pour *naïve*. Elle est encore très jeune et ne se méfie peut-être pas assez, n'imaginant pas la malveillance et la malignité chez les autres. D'un autre côté, une approche fraîche et naïve peut désarçonner l'interlocuteur hostile.

Question essentielle : que vient-elle faire dans le *Labyrinthe* ? Qu'est-ce que le Roi des Gobelins a bien pu lui dérober pour qu'elle se lance dans une telle quête ? Alice va bientôt avoir dix ans ; elle a perdu sa mère quelques années plus tôt. Son père travaille beaucoup et est peu présent à la maison. Malgré la présence d'une nurse, Alice est souvent seule, livrée à elle-même. Son unique amie est une poupée, cadeau de sa défunte mère. C'est l'objet dérobé par le Roi des Gobelins mais au-delà de cette poupée de chiffon, c'est une souvenir de la figure maternelle que le Roi des Gobelins a volé. Ce vol fait écho à une récente dispute entre Alice et son père, ce dernier lui ayant reproché ses enfantillages, estimant que sa fille devrait s'intéresser à des choses plus sérieuses que des poupées. Notez que je place mon récit en 1911, à Londres, peu après la sortie de *Peter et Wendy* d'un certain *James Matthew Barrie*, ce qui contextualise la réaction du père, dans l'esprit des mœurs de l'époque.

Ce soir-là, Alice a beaucoup pleuré la disparition de Clarence, sa poupée chérie. Entre deux sanglots, elle a fini par s'endormir toute habillée. Ce sont les rayons du soleil caressant sa joue qui l'ont tirée de ses songes. Se frottant les yeux encore rougis de tristesse, elle découvre un paysage singulier, celui du Labyrinthe baigné de fumées grisâtres que les traits solaires peinent à dissiper. L'aventure commence.

Petit rappel des règles de jeu

Les règles de *Labyrinthe* sont très simples. La plupart des situations peuvent se résoudre par la narration. Lorsqu'un personnage tente une action dont l'issue n'est pas évidente, le joueur lance un dé à six faces (d6). Le score du dé est comparé à une difficulté définie par le Roi des Gobelins (MJ) entre 2 et 6. Si le score du dé égale ou dépasse la difficulté, l'action est réussie, sinon c'est un échec.

Si le personnage possède un trait qui l'avantage dans l'action entreprise, le joueur lance 2d6 et conserve le score le plus élevé. Si le personnage possède un trait qui le désavantage, le joueur lance 2d6 et conserve le score le plus bas.

Si le dé affiche un 1 (représenté par une chouette sur les dés fournis avec le jeu), le Roi des Gobelins intervient et influence l'issue de l'action dans la direction qu'il souhaite, en bien comme en mal.

Un personnage peut recevoir de l'aide de la part d'un autre personnage du groupe ou d'un PNJ. Recevoir de l'aide diminue la difficulté de l'action d'un point avec un minimum de 2. Utiliser un équipement adéquat avantage le personnage ; on lancera donc 2d6 et on gardera le meilleur score des deux dés.

Il n'y a pas de score de points de vie, de caractéristiques ou de compétences comme dans les autres jeux de rôle. Le système de *Labyrinthe* se veut simple, rapide et doit s'effacer au profit de l'histoire. Les éventuelles confrontations – les combats – sont gérées par les règles décrites plus haut. Pour plus d'explications sur les règles et notamment la création de personnage, j'en parle largement plus ici https://youtu.be/_eU4eNWHGcQ

Quelques mots sur le Roi des Gobelins

Avant de se lancer véritablement dans l'aventure, il convient de présenter l'antagoniste principal de cette histoire, l'adversaire de la jeune Alice, celui sans qui rien n'existerait dans le monde du Labyrinthe, j'ai nommé le Roi des Gobelins.

Il se nomme Dorian* ; toujours vêtu à la dernière mode, coiffé impeccablement, il arpente sa salle du trône la cigarette à la main, telle un dandy londonien. On le dit plutôt bel homme mais cette apparence aguichante cache une certaine malignité, ou plutôt une malice désinvolte. Il n'est pas foncièrement mauvais mais aime se moquer des êtres qu'il considère comme ses subordonnés, aussi sait-il se montrer cruel vis-à-vis des gobelins qui lui sont par ailleurs totalement fidèles.

Il lui arrive de visiter le monde des hommes, ce monde industriel du début du XXe siècle, plein de machines et de vacarme. Il en a d'ailleurs adopté l'attitude et la mode, et aussi apporté certaines avancées technologiques dans son Labyrinthe.

Ainsi les gobelins sont-ils armés d'armes bruyantes crachant des flammes et de canons, sans compter les machines d'entretien et les générateurs à vapeur qui assurent la production d'électricité dans le palais et les rues de Gobelin-Ville.

C'est donc dans un labyrinthe un peu différent de celui imaginé par *Jim Henson* que notre jeune héroïne va évoluer, subtil mélange de féerie et de révolution industrielle.

Les fumées grisâtres aperçues par Alice alors qu'elle se réveille au début de l'aventure sont le fruit des fabriques et usines de Gobelin-ville.

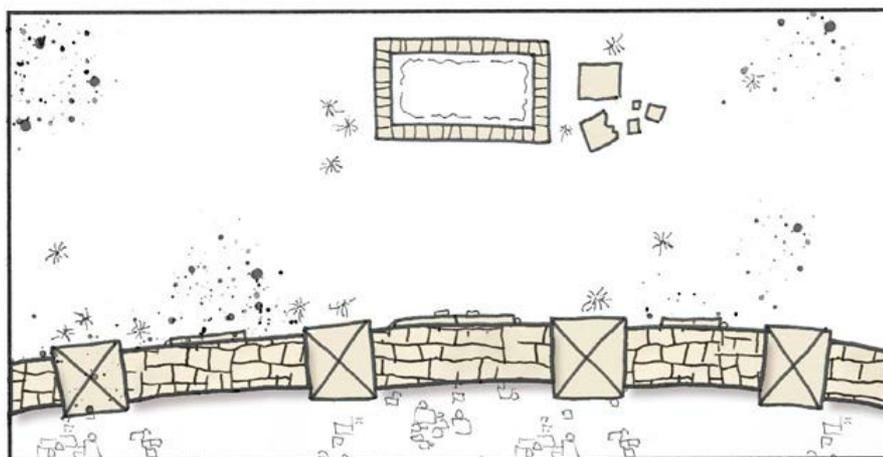
LES GARDIENS

L'aventure commence alors qu'Alice vient de se réveiller au sommet d'une colline dominant le labyrinthe. D'un pas hésitant, la jeune fille descend la pente douce qui la mène devant les murs de la première enceinte du labyrinthe.

Aucune porte n'est visible. A quelques pas du haut mur, un bassin de pierre, rectangulaire et rempli d'eau saumâtre.

Alors qu'elle s'approche, hésitante, deux voix l'interpellent. Il s'agit de Gloam le Nain et de Loma, la Bête Cornue.

« Bonjour, je cherche à entrer dans le labyrinthe », leur explique Alice d'une voix timide. Les deux compères prétendent tous deux connaître une porte secrète menant au labyrinthe. Gloam fait des allers et venues, impatient, encourageant Alice à se montrer maligne et à choisir sa porte. Loam s'exprime d'une voix traînante et ressemble à un énorme paresseux au dos couvert de mousse. Il conseille à la jeune Alice de se montrer sage et de choisir sa porte à lui.



La jeune Alice hésite. Comment choisir ? Ne sachant que faire, elle s'approche du bassin et remarque quelque chose au fond de l'eau. Curieuse, elle y plonge la main et en ressort un bâton long de six pieds (presque 2m) de long et **un petit sac contenant une poignée de billes**. Elle n'a que faire de ce morceau de bois encombrant. Par contre, les billes lui semblent une belle trouvaille qu'elle pousse prestement au fond de sa poche.

Relevant la tête, elle s'adresse d'une voix ferme et décidée : « Gloam, je vais emprunter votre porte, si vous le voulez bien. »

Ce dernier saute de joie et, s'approchant du mur, dévoile une porte en bois et ferronnerie rouillée, invisible jusque là.

D'un geste, il pousse les deux lourds panneaux ; Alice peut pénétrer dans le labyrinthe.

Avant qu'elle ne franchisse l'entrée, Gloam lui annonce que, puisqu'elle a choisi sa porte, **elle sera favorisée** (et donc lancera 2d6 au lieu d'1d6) **si d'aventure elle est confrontée à des épreuves mettant en jeu des appareils, des énigmes ou des choses liées à l'architecture**, et cela uniquement dans les *Méandres de Pierres* qui constituent la première région du labyrinthe.

Dorian, le Roi des Gobelins



Comment choisir la bonne porte...

...sachant qu'il n'y a peut-être pas de bonne porte ?

Alice s'en remet au hasard. Sur un jet de 1d6, sur 1-2, elle choisira la porte de Gloam le Nain. Sur un 3-4, son choix ira à la sagesse de Loam.

Avec 5-6, elle prendra encore un peu le temps de réfléchir.

Le dé fait 1, elle opte donc la porte de Gloam le Nain.



LA CITERNE

Alice s'enfonce dans le labyrinthe, parcourant de longs couloirs sans fin des *Méandres de Pierres*. Le sac de billes dans la poche de son tablier bat la mesure contre sa cuisse au rythme de ses pas.

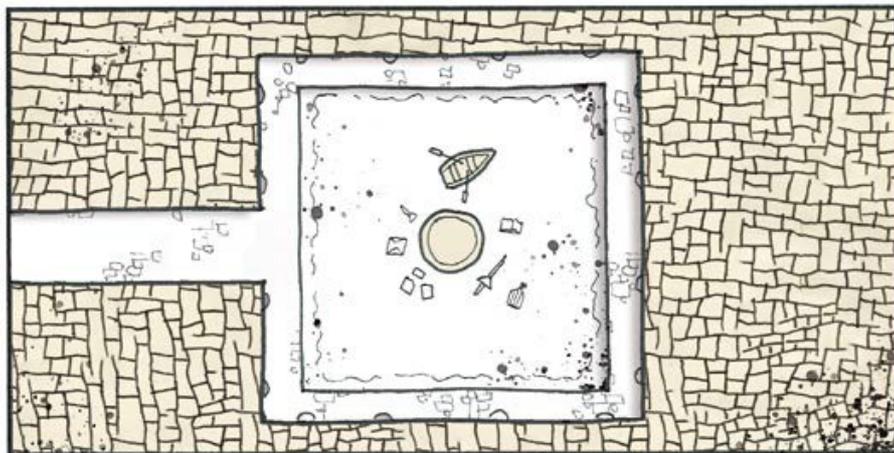
Ici tout se ressemble : la monotonie des murs de briques, de larges tuyaux dont les jonctions laissent échapper un peu de vapeur ou des tresses de câbles transportant la fée électrique un peu partout dans le dédale. Ça et là, des touffes de lichens dont les extrémités sont autant d'yeux curieux qui suivent Alice du regard. Parfois une flaqué d'eau sale qu'il faut enjamber... mais quel est donc ce passage et cet escalier qui s'enfoncent sous le labyrinthe ? « Peut-être est-ce un raccourci vers le château du Roi des Gobelins », se dit Alice ; pleine d'espoir, la jeune fille s'engage résolument mais prudemment dans l'étroit passage, descendant chaque marche avec une certaine appréhension.

Ses pas l'amènent dans une pièce sombre, en vérité une citerne. Une faible lumière tombant d'un trou dans le plafond lui dévoile une pièce carrée remplie d'eau. Du trou dans le plafond voûtée de la pièce, une corde et au bout de cette corde, un seau qui flotte mollement à la surface noire de l'eau.

Au fond de l'eau, on devine un bouchon de pierre qui empêche la citerne de se vider comme un vulgaire évier. Hormis le bouchon, on ne peut clairement rien voir au fond de la citerne mais on devine dans les reflets flous de l'eau des débris, des objets reposant sur le fond.

Fait peu commun, une barque flotte paresseusement à la surface du bassin.

Dans cette barque, fait encore plus étrange, un triton de la taille d'un enfant de six ans, habillé en costume et redingote. Lorsqu'il aperçoit Alice, il lui fait des signes de sa petite patte terminée par une petite main à quatre doigts : « Hello jeune fille, pourrais-tu m'aider ? Je me nomme **Adler** et je suis coincé dans cette maudite barque depuis des heures... »



Au fond de la citerne

L'eau est très froid au fond de la citerne et Alice ne distingue que de vagues formes sur le fond. Le miroitement de l'eau déforme tout. Elle repère un paquet rectangulaire emballé dans une toile ou un sac, difficile à dire.

Elle sent que l'air commence à lui manquer, aussi se décide-t-elle à se saisir de l'objet et d'un coup de talon, elle remonte vers la surface.

Elle remonte dans la barque, dépose le paquet au fond de la barque, empoigne les rames et la voici déjà en train d'accoster sur le bord de la citerne.

Encore ruisselante, elle déballe sa découverte : il s'agit d'un livre tout détrempé, emballé dans une toile cirée. L'eau a beaucoup détérioré l'ouvrage. L'encre a coulé sur la plupart des pages, rendant le contenu du livre totalement illisible, sauf une page, au centre. Le feuillet a miraculeusement échappé à l'essorage : il s'agit **d'une carte, sans doute une portion du labyrinthe**. Alice décide de conserver cette page. Peut-être pourra-t-elle lui être utile plus tard.

Elle se sèche comme elle peut, passe les habits du triton – chemise, pantalon et redingote – et ainsi vêtue, elle reprend son périple dans le labyrinthe.

Le triton n'avait hélas pas de chaussures, aussi doit-elle continuer pieds nus. Elle remonte l'escalier, tourne à droite, puis à gauche, et encore à droite, ou était-ce à gauche, à moins qu'elle ne soit aller tout droit au dernier embranchement. La voici à nouveau égarée dans les *Méandres de Pierres*.

Aider le triton

Alice hésite un instant puis répond très poliment au triton : « Vous êtes un triton ? Les tritons sont des créatures aquatiques ? Pourquoi ne pas sauter à l'eau et nager jusqu'ici ? »

Adler se caresse le menton, en proie à une profonde réflexion.

« Je ne sais pas nager », annonce-t-il. « Et de plus je ne veux pas tremper les habits ».

Alice, de répondre : « dans ce cas, essayez alors de ramer jusqu'ici. Je vois que votre embarcation est dotée de rames... avez-vous essayé ? »

Le triton pousse un soupir, s'installe sur le banc de rame, empoigne les extrémités des deux rames et tente la manœuvre Hélas, il ne semble guère doué : au lieu d'avancer dans une direction, l'embarcation tourne sur elle-même comme une girouette.

Au bout de trois ou quatre tours, le triton lâche les rames, pousse un second soupir, et s'exclame : « vous voyez... je ne suis pas très bon rameur non plus... »

« C'est en effet ce que je constate », lance Alice.

Alice se jette à l'eau

« Dans ce cas, je ne vois qu'une solution : je vais venir jusqu'à vous à la nage. Je suis assez bonne nageuse comme vous allez vous en rendre compte. »

Retirant prestement sa robe et ses chaussures, Là voici en sous-vêtements. Elle prend une profonde inspiration et se jette à l'eau. Quelques mouvements de brasse plus tard, la voici déjà à mi-chemin.

C'est à ce moment que le triton jette lui aussi ses habits dans le fond de la barque et saute à l'eau lui aussi. En quelques battements de queue, le voici qui croise la jeune Alice et remonte sur le bord de la citerne. Il pousse un petit cri, presque un ricanement, s'empare de la robe et des chaussures d'Alice et s'enfuit par l'escalier. On entend ses petits pas mouillés sur les marches, flap flip flap, puis plus rien.

Alice barbote toujours entre la barque et le bord de la citerne, indécise, pas tout à fait certaine de ce qui vient de se passer.

Elle nage jusqu'à la barque et monte à bord.

Là elle découvre la redingote, la chemise et le pantalon du triton. Faute de robe, elle pourra s'en contenter. Ce qui la contrarie le plus, c'est la perte du sac de billes, resté dans la poche de son tablier. « Tant pis », finit-elle par conclure. Elle ne reste pas de retrouver sa chère Clarence si elle reste à se morfondre dans une barque au fond du citerne...

D'ailleurs, en y repensant, elle avait aperçu des objets au fond de la citerne.

Renonçant à se sécher tout de suite, elle prend son élan et se remet à l'eau. Une profonde inspiration et la voici en apnée au fond de la citerne.

LE FESTIN

Des odeurs de viande grillée, de tartes fraîchement sorties du four et de boissons chaudes – café ou thé – flottent dans l'air.

Ces appétissants fumets ont mis l'eau à la bouche de la jeune Alice; d'ailleurs son estomac s'est mis à émettre des grondements sans équivoque. La jeune fille n'a plus rien avalé depuis le petit déjeuner, aussi laisse-t-elle ses pas et surtout son nez la guider jusque dans une petite cour où une table a été dressée: la table est couverte de mets, plats, assiettes, casseroles, bouteilles et flacons. Au moment où Alice entre dans la courtine, les convives alors en grande conversation s'interrompent, se retournent et lui font signe de se joindre à eux.

Les convives

En s'approchant de la table, Alice détaille les convives.

Il y a d'abord un nain, portant costume, pantalon et bottes cirées, une perruque poudrée et une petite canne au pommeau figurant un étron.

Il se présente: « Daedalus Lamarche, Vicomte de la Puanteur, à votre service ».

Il pue horriblement. Alice peut le sentir alors qu'elle est encore à plusieurs mètres de la table.

A côté du nain puant, mais avec plusieurs tabourets d'écart, un goblin, ou plutôt une petite fille portant des habits et un casque à large bord typique des armures gobelines.

« Je m'appelle Miranda et je suis un goblin », annonce-t-elle d'une voix criarde.

Assise en face de la fille-goblin, une dame, longue chevelure noire, robe noire, le teint pâle; elle tient une coupe de vin qu'elle n'a visiblement pas encore goûté. Elle accueille Alice d'un signe de tête et un sourire poli: « Dame Morgane »

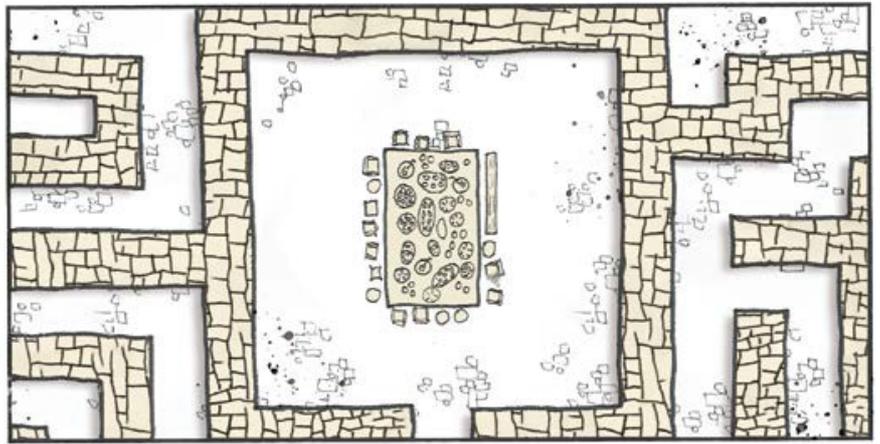
Un peu en retrait, un énorme et velu troll nocturne en train de dresser un plat.

Au bout de la table, un dernier convive qui ne quitte pas des yeux la jeune Alice, et qui ne s'est pas encore présenté, et pour cause puisqu'il s'agit d'un triton en robe et chaussures d'Alice; le triton n'ose prendre la parole, attendant une réaction d'Alice...

Au voleur !

Alice se souvient parfaitement du vilain tour que lui a joué le triton et compte bien récupérer sa robe, ses chaussures et le sac de billes. Elle salue la cantonade: « bien le bonjour, je m'appelle Alice, et je prendrai bien une part de tarte et une tasse de thé. »

Puis se tournant vers le triton: « ravie de voir revoir, cher triton, Adler si c'est bien votre nom... à moins qu'on ne vous appelle plutôt Adler le VOLEUR, car voyez-vous, ce félon de triton m'a volé ma robe et mes chaussures... »



Adler le triton passe sa langue bifide sur ses lèvres et persifle: « mademoiselle, voilà une accusation bien mensongère. Quelle preuve avez-vous que cette robe et ces chaussures vous appartiennent ? »

« Cela est vrai », appuie le Vicomte de la Puanteur. « Il n'est pas convenable d'accuser ainsi les convives d'une tablée à laquelle on vient juste d'être invitée ».

Et Alice de rétorquer: « si j'accuse ce triton, c'est à juste titre et j'en veux pour preuve le contenu exact de la poche de MON tablier »

Sur ces mots, le triton blêmit. Et Alice d'annoncer: « dans la poche de MON tablier, il y a un sac de billes ».

Les convives s'interrogent du regard. « Voilà qui est singulier, cher triton », lance Dame Morgane, « est-ce vrai que votre tablier contient un sac de billes ? »

Adler réprime un juron, bondit par dessus la table et tente de s'enfuir. C'était sans compter sur les réflexes de la fille-gobeline qui intercepte le lézard d'un violent coup de sa massue... « poc » et voici le triton calmé pour un moment, une grosse bosse commençant à gonfler sur le dessus de son crâne de reptile.

Prestement Alice s'approche, plonge la main dans la poche du félon et en ressort le sac de billes annoncé. « Voici la preuve que je disais la vérité », conclue-t-elle.

Chacun se félicite que la vérité aie triomphé et Alice s'installe à la table du banquet. Les mets sont fins et variés. On présente à Alice une tasse d'un thé odorant. Elle le sirote à petites gorgées et la voici qui commence à raconter à la tablée comment et pourquoi elle se trouve dans le Labyrinthe.

Intriguée, Dame Morgane met en garde Alice contre les pièges du Labyrinthe.

Goro, le troll nocturne, pousse de petits grognements désapprobateurs tandis que le Vicomte de la Puanteur commence à considérer Alice comme une pièce à jouer pour accéder au trône du Roi des Gobelins.

Scandalisée, Miranda annonce qu'en tant que goblin et fidèle au Roi des Gobelins, elle ne laissera pas Alice faire un pas de plus. Elle se lève de table et brandit sa massue, menaçante.

Alice, quelque peu décontenancée par la réaction de Miranda, tente d'apaiser la jeune gobeline. « En tant que garde du Roi des Gobelins, vous avez la charge de faire respecter l'ordre dans le Labyrinthe, est-ce exact ? » Et Miranda de répondre: « En effet ». Et Alice de continuer: « ainsi vous m'avez aidé à arrêter un voleur... ou devrais-je dire vous avez été à l'initiative de l'arrestation d'un voleur, en l'occurrence ce triton félon. Je pense que vous méritez que le Roi des Gobelins vous donne une médaille ou à minima un grade plus élevé dans sa garde. Enfin c'est mon avis. »

Miranda considère un instant les propos d'Alice. « Certes, vous avez raison, très cher Alice. Je vais donc de ce pas me rendre au château pour remettre ce chapardeur aux autorités et réclamer ma récompense. » Et sur ces mots, elle ramasse le triton inconscient sur son épaule et quitte la cour d'un pas rapide.

Alice fait mine de la suivre mais est retenue par le bras: le Vicomte de la Puanteur semble décidé à la retenir. « Maintenant que nous sommes débarrassés de cette gêneuse, pourriez-vous m'en dire plus sur votre plan pour récupérer votre bien volé », demande-t-il.

Alice est contrariée d'avoir laissé partir Miranda. Elle comptait la suivre pour trouver un passage vers le château. Hélas, il semble difficile de quitter le banquet si rapidement.

Petit cadeau du Vicomte

Le Vicomte Daedalus Lamarche se lance alors dans une harangue sur sa prochaine ascension dans les sphères du pouvoir et son accession prochaine au trône de Roi des Gobelins. Alors que les convives commencent à piquer du nez, Goro le troll dépose bruyamment un plat sur la table ; c'est le dessert : un énorme flan au caramel.

Tout le monde sursaute.

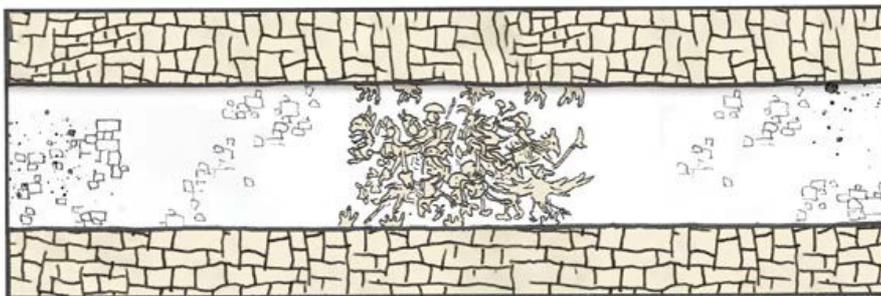
Alors que Goro coupe consciencieusement des parts pour chacun des invités, le Vicomte conclue son discours par « et donc ma très cher Alice, acceptez mon humble contribution à votre quête, gage que vous nous aiderez à gravir les marches du pouvoir en temps opportun. » et **il tend un clé à la jeune fille.**

« Cette clé pourrait bien vous être utile et débloquent une situation délicate », explique-t-il en posant le petit objet métallique et brillant dans la paume tendue d'Alice.

Le repas touche à sa fin et Alice annonce sa volonté de prendre congé.

Remerciant poliment chacun des convives, elle quitte la table et la courette. Son périple dans la Labyrinthe ne fait que commencer.

Alors que la jeune fille tourne au coin du couloir, Daedalus Lamarche, Vicomte de la Puanteur, annonce « qui est partant pour une partie de *whist*? »



UN PEU DE TECHNIQUE

Les règles de Labyrinthe sont tellement simples qu'on peut aisément les oublier et avancer dans l'aventure en narration pure. C'est un peu ce que j'ai fait dans les trois scènes précédentes. Peut-être me suis-je laissé emporter par l'histoire. Peut-être est-ce un effet de bord du jeu solo. Je ne sais pas.

Si vous jouez cette aventure dans une configuration disons plus classique avec un.e MJ et plusieurs joueur.euse.s les trois scènes que je viens de « jouer » peuvent donner lieu à plein de jets de dés et autant de rebondissements selon le résultat.

Un exemple : dans la scène de la citerne, Alice aura pu faire un test pour voir si le triton était sincère ou suspect. Après tout, un triton devrait naturellement savoir nager ; or ici il semblait coincer sur sa barque. Alice ayant le défaut *naïve*, elle aurait lancé deux dés et gardé le moins bon résultat. Sur un résultat de 4 ou plus, le MJ lui aurait rappelé que les tritons savent nager et donc qu'il y a anguille sous roche.

Autre test : Alice se jette à l'eau. Là encore un petit test avec avantage – Alice est *brave et endurente* – aurait peut-être permis à Alice de ne pas se laisser prendre de vitesse par le triton, de lui attraper la queue par exemple.

Un test similaire réussi lui aurait permis de ramasser plusieurs objets au fond de la citerne ou de retirer le bouchon au fond du bassin. Ou encore de grimper la corde pour sortir de la citerne par le haut. Là encore l'issue de la scène aurait été tout autre.

LA PILE DE GOBELINS

Alice continue son exploration des couloirs et des corridors du Labyrinthe. A gauche, à droite, encore à droite, tout droit. Elle entend un ronflement, d'abord faible puis de plus en plus fort au fur et à mesure qu'elle avance. Elle finit par déboucher sur un passage bloqué par une pile de gobelins. Ils sont éparpillés, certains à plat ventre, faces contre terre, d'autres appuyés sur les parois, tous ronflent béatement, et bruyamment.

Du côté de la pile où se trouve Alice, la jeune fille repère Miranda, la petite fille qui se prend pour un gobelin, et le triton Adler. Tous deux dorment aussi, une expression bienheureuse sur le visage.

Alice considère un moment la situation ; personne ne dort comme ça, volontairement au milieu d'un couloir. Les gobelins ainsi que Miranda et le triton ont sans doute été victimes de quelque enchantement, mais lequel. Elle se creuse les méninges et s'approche prudemment du tas de gobelins endormis. C'est alors qu'elle entend des pas lourds derrière elle : Goro le troll nocturne s'approche d'un pas lent.

« Vouuuus aveez ouuublié vos bisscuits », lui explique-t-il d'une voix grave et traînante. « Des biiiscuits au gingeeembre que j'ai cuit moiii-mêêême ».

Alice, confuse, accepte le cadeau. Elle empoche le petit paquet de biscuits emballés dans du papier kraft. Le troll la considère d'un regard placide puis lui annonce : « fauuuut pas s'approoocher trop prèsès des lichееееens... ils endooorment ceeuuuux qui s'apppprouocheent de trroooooop ». « Comment peut-on franchir cet obstacle alors ? », demande la jeune fille. Le troll semble longuement réfléchir puis propose : « je peeeux te laaaancer de l'aautreeee côtéééééé »

Alice n'était pas mauvaise au lancer du poids mais elle ne s'attendait pas à être elle-même un projectile.

Mais ça pourrait réussir.

Goro se place face à la pile de gobelins et place ses paumes tels la coupelle d'une catapulte. Alice prend place. Moins d'une seconde plus tard, elle est projetée au-dessus du tas de gobelins et atterri de l'autre côté. Une roulade, quelques égratignures mais la voici de l'autre côté. Elle adresse un remerciement de la main à Goro puis fait volte-face et continue son chemin vers Gobelin-ville et le château de Dorian, le roi des gobelins.

Dans la scène de la pile de gobelins, un test avec avantage – Alice a le trait écouter et repérer – aurait permis à Alice de se rendre compte que le charme de sommeil était peut-être lié à la présence du lichen qui couvre les parois du couloir.

J'ai choisi de faire revenir Goro pour aider Alice mais la scène aurait pu être jouée de manière très différente.

L'AVENTURE CONTINUE...

Dans les prochaines scènes, je vais essayer de faire plus de jets de dés ; cela donnera un côté plus imprévisible et chaotique, un peu de surprise dans un labyrinthe qui devrait n'être qu'une succession de surprises et de situations rocambolesques et hasardeuses.

Je vais également donner un couleur plus steampunk, comme je l'avais annoncé en introduction de l'aventure. C'est un aspect que j'ai un peu mis de côté sur les trois scènes précédentes et c'est dommage.

Alice continue son périple. A partir du couloir *La pile de gobelins* qui est la scène n°15 des *Méandres de Pierres*, je lance un dé et j'obtiens 2. Ce qui me mène la scène 17, *La serrure*.

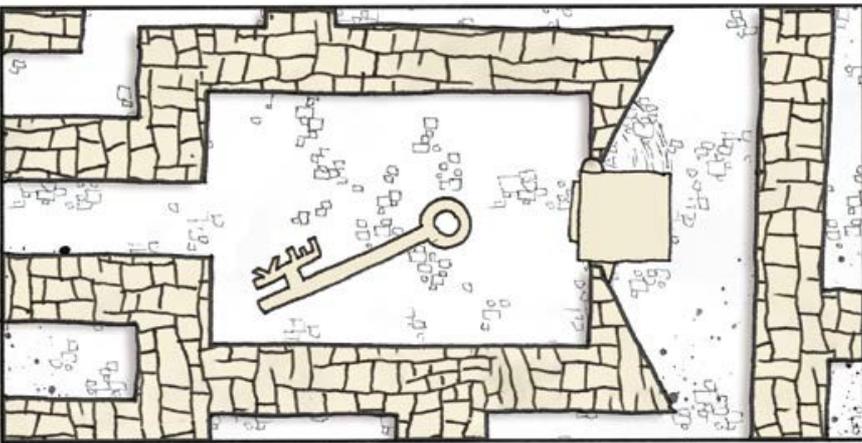
LA SERRURE

Alice découvre au bout du couloir une énorme serrure et une clé colossal, en laiton, reposant en travers du passage.

Elle se gratte la tête un instant. Impossible de soulever seule la clé. Le trou de la serrure est assez grand pour qu'elle puisse s'y glisser. Dans la pénombre, elle découvre les goupilles que la clé est censée actionner pour débloquent la serrure.

Seul et sans outil, pas possible pour Alice.

Alice examine attentivement la serrure. Un test avec avantage sur une difficulté de 4 (*pas si difficile que ça*) ; elle obtient un 5 mais aussi une *chouette*. Elle se souvient avec angoisse des paroles de Dorian, le roi des Gobelins : « Alice, tu as exactement treize heures pour venir me réclamer ta poupée. Passé ce délai, elle viendra grossir ma collection pour toujours. » Elle pourrait jurer qu'une horloge est en train de sonner, marquant le passage des heures.



Un grand découragement l'envahit soudain. Jamais elle n'arrivera à temps au château du Roi des Gobelins. Clarence, sa poupée, lui semble d'ores et déjà perdue.

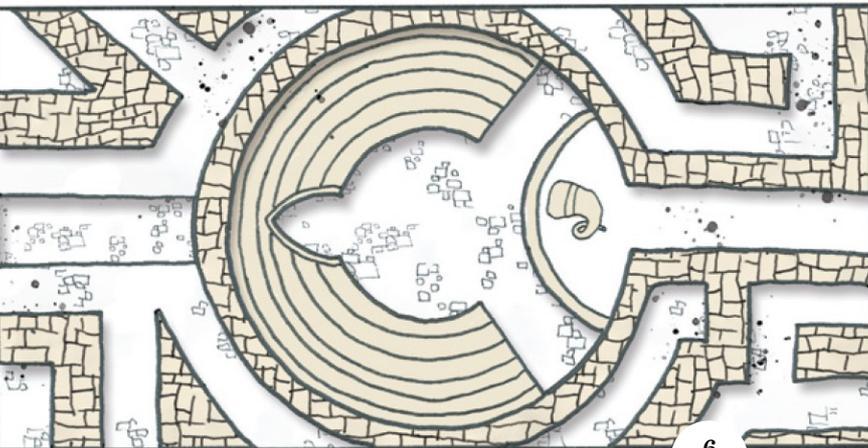
C'est alors qu'elle avise une petite serrure, là, en bas de la grande serrure. Elle se souvient alors de la petite clé que lui a remise par le Vicomte Daedalus.

Fébrilement elle fouille ses poches, se saisit de la clé et, la main tremblante, introduit et fait tourner le sésame dans la serrure.

Un déclic puis un grincement : la serrure géante est débloquent. La mécanique bascule sur le côté, libérant le passage vers un autre couloir des *Méandres de Pierres*.

Alice ne doit pas perdre de temps ; elle se glisse dans le passage et continue sa route d'un pas décidé.

Un petit lancer de dé pour déterminer la progression dans la labyrinthe : un 4 me mène à la scène 21, *la trompette*.



LA TROMPETTE

Alors qu'Alice progresse dans les couloirs du Labyrinthe, elle entend une rumeur lointaine, celle d'une foule, des cris de centaines de voix qui résonnent dans les passages. Au détour d'un long couloir, elle débouche dans une espèce d'amphithéâtre, sur une large estrade où se tient un nain près d'une énorme trompette.

Les gradins en face sont remplis de toutes sortes d'habitants du labyrinthe : nains, gobelins, elfes, trolls et d'autres créatures plus étranges encore.

Certains sont affublés de chapeaux, d'autres de casques et de lunettes grossissantes, d'autres encore portent des pardessus décorés de rouages et d'engrenages ; la foule est parcourue de colporteurs gobelins transportent sur leur dos des cafetières portatives ou des réservoirs à thé, servant une boisson chaude à qui le demande.

Une ambiance de kermesse règne dans l'hémicycle.

Parmi la foule, Alice reconnaît Miranda, la petite fille qui se prend pour un goblin, Dame Morgane dans sa longue robe noir, Goro le troll nocturne qui distribue des biscuits aux pépites de chocolat ou encore le Vicomte Daedalus de Lamarche. Un peu à l'écart, Alice remarque Adler le triton, toujours vêtu de la robe d'Alice.

Alors qu'Alice s'avance indécise sur la plateforme, le nain nommé Una et qui porte la robe d'hermine et la perruque poudrée des juges s'adresse à la foule : « Chers habitants du labyrinthe, voici notre invité, la dénommée Alice, coupable d'avoir amené le chaos et le désordre dans notre labyrinthe. »

Puis d'enchaîner : « nous sommes ici pour débattre de sa culpabilité ou de son innocence »

Loma, la bête cornue qui gardait l'entrée du labyrinthe témoigne : « Elle a préféré l'entrée de Gloam à la mienne ».

Gloam de répondre : « bien entendu, mon entrée est la meilleure comme chacun sait. »

Alice de conclure : « je ne savais pas qu'il y avait une entrée meilleure que l'autre. »

Adler le triton : « elle a refusé de m'aider alors que j'étais coincé dans la citerne ».

Alice d'objecter : « menteur... vous saviez très bien nager et de plus vous m'avez volé mes vêtements »

Dame Morgane d'ajouter : « Ce triton est une fieffé menteur, je peux en attester ; il m'a également volé et c'est pour ça qu'on l'a jeté dans la citerne »

Quelqu'un crie dans la foule : « je vous aime Dame Morgane »

L'intéressée rougit et étouffe un petit rire.

Un homme de pierre se dresse et proclame : « laissons donc l'accusée s'expliquer »

Alice s'éclaircit la voix puis explique d'un ton posé les raisons de sa présence dans la labyrinthe, en toute transparence.

Les uns sont pour la laisser continuer sa quête, les autres y sont tout à fait opposés, arguant qu'on ne peut s'opposer au Roi des Gobelins.

Le Vicomte Daedalus précise que s'il était le roi, il rendrait justice en faveur de la jeune Alice.

Le débat devient si agité qu'une bagarre éclate. Profitant de la cohue, Alice se faufile et quitte l'amphithéâtre... et se retrouve dans un passage non plus bordé de pierres mais de hautes haies d'if et de lierres...

LE SAGE

Alice débouche dans un large espace dégagé d'où partent plusieurs passages entre les haies.

Dans cette chambre de verdure au sol pavé, un énorme cadran solaire au centre, un trône de pierre sur lequel est assis un curieux personnage et un pot de pierre décoratif sur un socle.

Le personnage est un vieil homme ridé, à la longue barbe, vêtements amples et dépareillés et portant un étrange chapeau dont le sommet est une tête d'oiseau.

L'ombre sur le cadran solaire indique une heure très approximative. Le vase en pierre semble vide.

Alice s'approche du curieux bonhomme et le salue poliment.

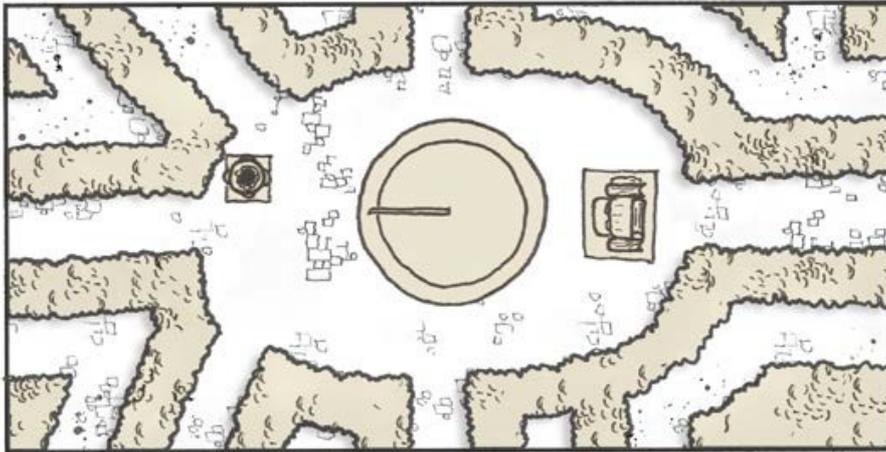
Le vieux sage sursaute – il somnolait – puis ouvre les yeux et considère la jeune fille avec surprise et curiosité.

« mmmhhh... bonjour jeune fille. Bien étrange créature que voilà », marmonne-t-il. Et la tête d'oiseau de s'animer et de rétorquer : « Étrange.. ça reste à voir, vieux bouc décrépît ».

Puis pour Alice : « dépêchez-vous de lui poser votre question, sans quoi il va se rendormir vite fait »

Et en effet, le vieux bonhomme semble déjà piquer du nez.

Alice, derêchef, s'écrie : « Pourriez-vous m'indiquer le chemin le plus court pour aller au château du Roi des Gobelins, s'il vous plaît ? »



LE VERGER

Alice vient de faire surface dans le verger des Trolls nocturnes. Elle aperçoit d'ailleurs plusieurs spécimens endormis au fond du verger près d'une large porte close.

Ça et là, elle remarque des fées qui vont d'arbre en arbre, se disputant le nectar aux colibris.

Les arbres portent de singuliers fruits : poires oranges, palmier à l'unique fruit jaune, buissons de baies rouges, fruits ronds et bleus, autant de fruits merveilleux et inconnus.

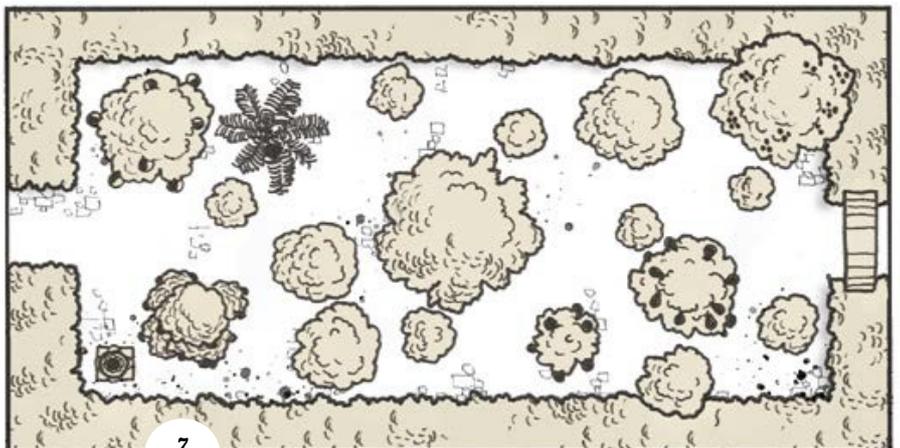
Heureusement, un jardinier botaniste prévoyant a clairement étiqueté les différents arbres.

Alice découvre que manger ou être frappé par un fruit bleu vous réduit à la taille d'une souris. Les baies rouges confèrent la force de deux trolls. Les poires oranges explosent et produisent un gaz qui fait éternuer.

Le fruit jaune du palmier jeté au sol produit instantanément un autre palmier identique avec un autre fruit.

Face aux trolls, la jeune fille ne fait pas le poids mais armée des fruits appropriés, elle a peut-être une chance.

Elle réfléchit longuement à une tactique pour éloigner les trolls de la porte et surtout dérober la clé à celui qui semble être leur chef.



Le vieux sage sursaute une fois de plus puis se gratte la barbe d'un air concentré. Puis il déclare d'un ton solennel : « Si vous tournez en rond, c'est parfois simplement parce que vous êtes exactement là où vous le devriez ! »

Singulière réponse. Et sur ces mots, le vieil homme s'endort en quelques secondes, ronflant déjà doucement.

L'oiseau commente : « vous voyez, je vous l'avais dit. Maintenant, il n'y aura plus rien à en tirer. »

Alice considère longuement la réponse du vieux sage.

Elle sera exactement là où elle devrait être ? Absurde.

Elle en est là de ses cogitations quand elle remarque que l'ombre du cadran solaire pointe droit sur le vase en pierre qu'elle avait remarqué en arrivant.

Elle s'approche du vase et jette un œil dedans.

Le vase semble être l'entrée d'un puits et il y a une échelle faite de barreaux de fer fichés dans la paroi. On ne distingue pas le fond mais ça semble assez profond.

Alice se souvient de sa mésaventure dans la citerne et du fait qu'elle pensait avoir trouvé un passage souterrain secret menant au château. Elle se trompait mais cette fois, les propos énigmatiques du sage semblent confirmer que le vase est un passage, un raccourci vers le château de Gobelins-Ville. Au point où elle en est, elle se dit qu'elle pourrait tenter sa chance.

Elle enjambe le bord du vase et pose précautionneusement ses pieds sur les barreaux. Quelques instants plus tard, là voici qui s'enfonce dans les profondeurs du sous-sol du Labyrinthe.

Là, le bouquin me dit de lancer deux dés et d'ajouter le résultat au présent paragraphe. J'obtiens 10, ce qui me mène au paragraphe 11 intitulé *Le verger*.

Alice s'avance prudemment dans le tunnel ; après un assez long moment, elle arrive sur un puits et une échelle allant vers le haut. Au terme de son ascension, elle débouche dans un vase posé sur un socle dans le coin d'un immense verger.

Ça va barder

Alice cueille une poire orange et quelques baies rouges.

Elle s'élance vers les trolls, résolue à ne pas faire traîner la confrontation. Elle interpelle le chef des trolls, un certain Septimus, grosse bête à la fourrure en désordre aux yeux jaunes luisants. « Troll, je ne vous veux aucun mal ; je désire juste passer et continuer mon chemin en paix jusqu'au château du Roi des Gobelins. Je vous serai grée de céder le passage. »

Alice est brave et courageuse. Aussi puis-je jeter deux dés avec avantage. Impressionner les trolls n'est pas chose facile et après un moment d'hésitation, les trolls éclatent de rire, se tapant dans le dos mutuellement, hilares d'un tel discours.

« Et à qui ai-je l'honneur de parler », répond Septimus d'une voix grave et profonde.

« Je me nomme Alice et j'ai à faire auprès de Dorian, Roi des Gobelins », récite courageusement la jeune fille.

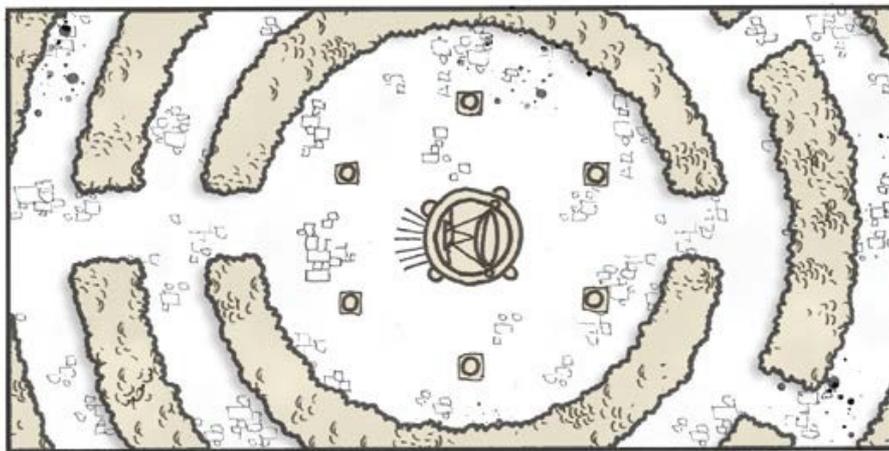
« Et bien jeune je-ne-sais-quoi, apprenez que même le Roi des Gobelins n'a rien à me dire ici. Et qu'au lieu de vous laisser passer, moi et mes frères, nous allons vous donner une correction et vous jeter au loin par là-bas pour vous apprendre à respecter les trolls », conclue menaçant le chef des trolls.

Et sur ces mots, il s'avance d'un pas lourd vers l'infortunée Alice. Cette dernière n'est pas du genre à se laisser intimider. D'une main, elle sort un mouchoir de sa poche, le place sur son nez puis de l'autre, elle lance la poire orange au milieu des trolls. Une formidable explosion et un nuage orangé enveloppe en un instant les trolls nocturnes qui se mettent à éternuer bruyamment.

Alice croque alors une poignée de baies rouges et fonce dans la mêlée, toujours le mouchoir sur le nez pour se protéger du gaz. Elle repère Septimus, avise la clé qui pend à son ceinturon et l'arrache prestement. D'une poussée de la main, elle envoie valdinguer le troll – n'oublions pas qu'elle a la force de plusieurs trolls après avoir mangé des baies rouges – puis elle court vers la porte.

Sur le chemin, elle saute par dessus un troll et d'un coup de pied bien placé écarte un dernier troll avant d'atteindre la porte. Un tour de clé plus tard, elle entrouvre la porte et quitte le verger encore plongé dans les effluves de poussière à éternuer.

Sur un 5, les pas précipités d'Alice la mènent au paragraphe 16 intitulé *Le réfracteur*.



LE RÉFRACTEUR

Alice déboule un vaste espace au milieu duquel se dresse une machine supportant une lentille géante pointée vers le soleil. Derrière la machine, sur le sol, six traits de lumière dessinent autant de points rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet, le résultat de la réfraction de la lumière.

Tout autour de ce dispositif, six piédestaux et six globes de verre. Un peu en retrait, gravé une large plaque de pierre, un plan du labyrinthe.

Alice réfléchit quelques minutes. Il lui semble avoir déjà vu tout ça quelque part. Bingo ! La disposition des lieux correspond à la carte qu'elle avait trouvée dans la citerne, en fait la

dernière page lisible d'un vieil bouquin. Elle fouille ses poches et en ressort bien vite le plan en question.

Sur le plan, une notice indiquant qu'il faut faire en sorte que les traits de lumière frappent chacun un des sphères.

Comment faire ? Les globes de verre sont fermement fixés sur les pilastres de pierre. Elle va devoir trouver un moyen de dévier les traits lumineux vers chacune des boules de verre...

Comment faire ? Elle ne possède ni miroir, ni surface réfléchissante d'aucun sorte.

Comment dévier les rayons lumineux vers ces grosses billes de verre ? Billes de verre... Billes ?! Eureka, Alice a un sac de billes dans sa poche, trouvé dans le bassin à l'entrée du Labyrinthe.

En disposant les billes et en les orientant judicieusement, Alice parvient à dévier les rayons un à un.

A chaque rayon dévié vers un des six globes, une portion de la carte gravée est éclairée, dessinant un passage vers le château du Roi des Gobelins.

Une fois les six globes frappés par la lumière, la carte montre un chemin à emprunter vers le centre du Labyrinthe.

Alice le considère rapidement puis s'élance vers le passage indiqué sur la carte. En route pour le château de Dorian.

Le score pour la progression donne un 6, ce qui amène Alice au paragraphe 22 au titre bien étrange *riorim tiduam*.

RIORIM TIDUAM

Alice arrive face à un curieux petit bonhomme assis sur le rebord d'un grand cadre avec de part et d'autre une tête d'oiseau au long cou flexible.

Au centre, le petit bonhomme. A gauche et à droite du cadre, ces oiseaux qui tentent de pincer le malheureux.

A gauche et à droite, deux passages identiques mais bloqués par les deux têtes d'oiseau dont le cou semble pouvoir

s'allonger suffisamment pour pincer celui ou celle qui tentera de passer.

Le petit bonhomme, qui semble plutôt âgé et bienveillant, aperçoit Alice et la salue sur ces étranges mots : « Ruojob enuej ellif ! »

Alice reste sans voix. Elle ne comprend pas un traître mot de ce que dit le vieil homme.

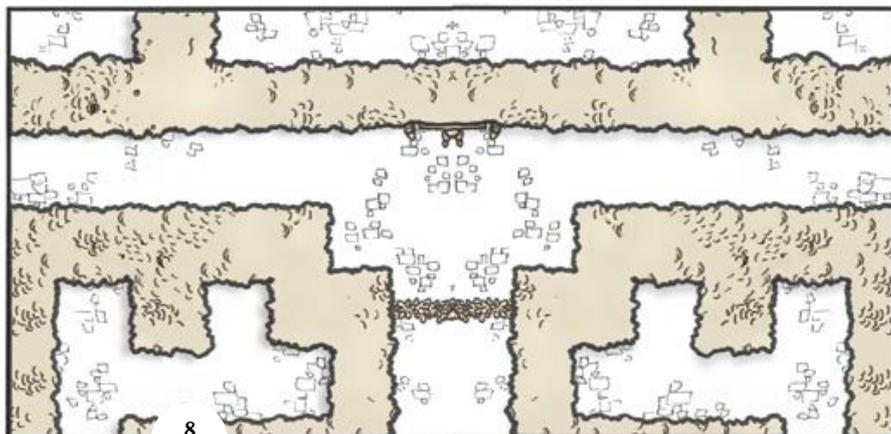
« Is souv zeriséd retnurpme nu sed segassap souv zeverd m'eredai à remlac l'uaesoi »

Là encore Alice n'y comprend rien.

Quel est donc ce langage ?

Et le bonhomme de reprendre : « Nom mon tse Miroir maudit, Tiduam Riorim »

Tilt ! Alice a compris. Cet étrange petit vieillard parle à l'envers. Il s'appelle Miroir Maudit et lui demande de l'aide pour calmer les deux oiseaux agressifs.



Alice se demande comment calmer les deux piafs agressifs. A chaque fois qu'elle tente de s'avancer sur la droite ou sur la gauche, l'oiseau allonge la tête et son bec vient claquer méchamment près de ses genoux. Et à chaque fois, un des oiseaux pince le pauvre Miroir Maudit de frustration. Pauvre vieux bonhomme. Alice ne peut se résoudre à laisser le vieil homme à la merci de l'oiseau.

« Bonjour », répond la jeune fille, « je me rends au château du Roi des Gobelins. Mais je me suis quelque peu égarée. Pourriez-vous m'indiquer la voie ? »

« Ej xuep souv redai is souv m'zedai à remalc el canaranac », répond le petit homme tout en évitant une fois de plus le bec d'un des deux têtes d'oiseau.

Alice se gratte la tête. Comment calmez les deux bestioles ?

D'abord il y a quelque chose de singulier. Quand le cou de droite s'allonge, celui de gauche se raccourcit. Et vice versa.

Ce canaranac comme l'appelle le petit gardien n'est peut-être qu'une seule et même bestiole. Information intéressante. Calmer l'un devrait calmer l'autre.

Alice se souvient de l'adage : « la musique adoucit les mœurs » Peut-être qu'une berceuse chantée d'une voix douce pourrait calmer un animal agressif

Elle tente une première chanson. Hélas, sa voix sonne faux – l'émotion sans doute – et le chant ne fait qu'exciter l'oiseau.

Dépitée, Alice s'assied par terre et le menton appuyé sur ses poings fermés, elle cogite ferme.

Son ventre gargouille légèrement et elle se souvient des biscuits au gingembre que lui a donné Goro, le troll nocturne cuisinier.

Tiens, est-ce que le canaranac appréciera quelques morceaux de biscuits à picorer.

Elle émiette un des biscuits dans sa main et s'approche doucement de la tête d'oiseau de droite. Cette dernière allonge le cou d'un air agressif puis tourne la tête et examine le contenu de la main d'Alice avec circonspection.

L'oiseau semble s'adoucir soudain et vient délicatement picorer dans la main d'Alice, ravie.

La jeune fille émiette un second biscuit et le présente à la tête d'oiseau de gauche. Même réaction d'abord brusque puis curieuse et ensuite adoucie.

Les deux têtes d'oiseau picorent leurs miettes de biscuits, laissant Riorim descendre de son cadre et venir saluer Alice : « Dnard icrem enuej ellif »

Puis il explique.

« Roup rella rap al », dit-il en montrant le passage de gauche, « souv zeverd rellituas rus ertov deip tiord »

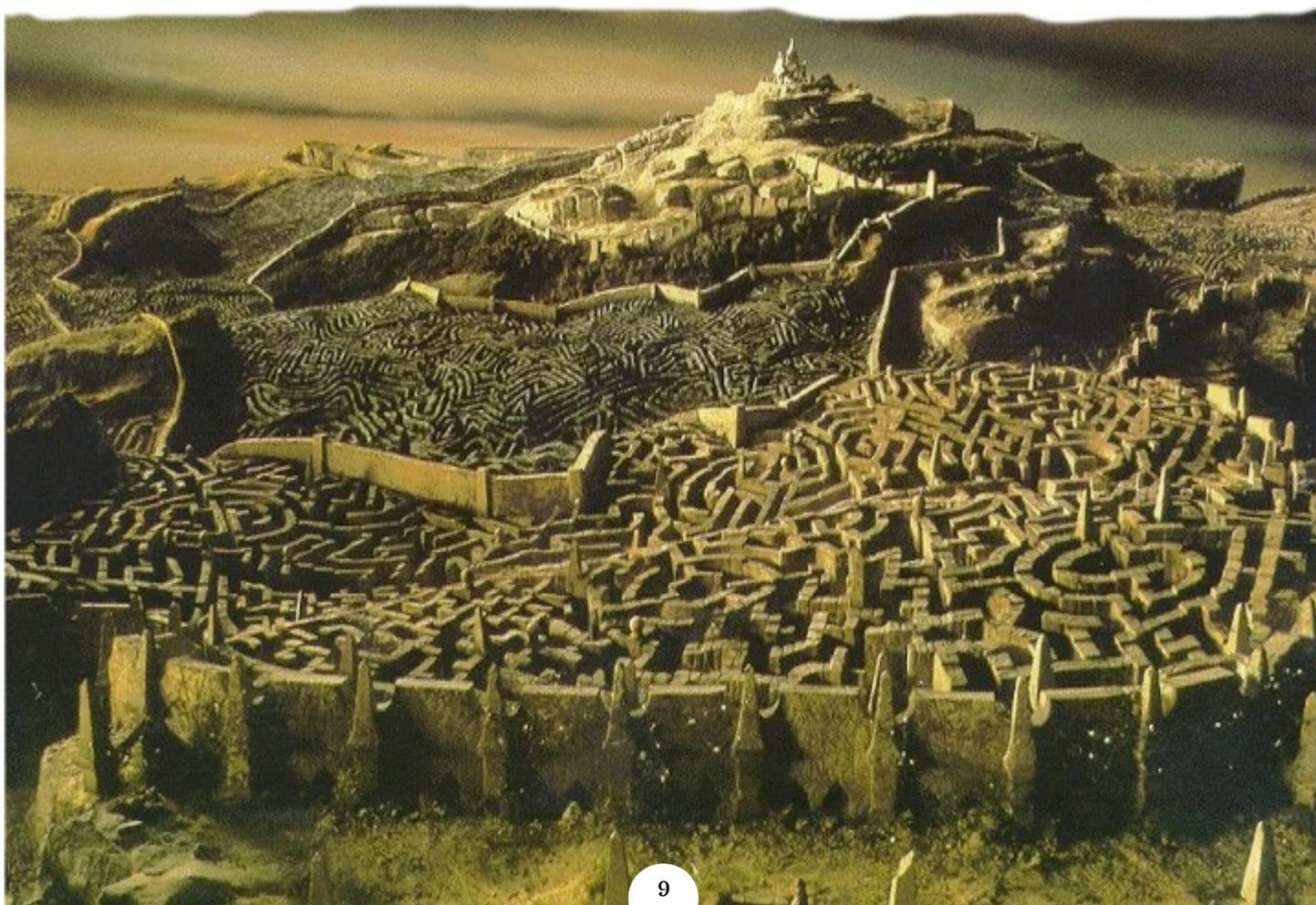
« Roup rella rap al », explique-t-il en indiquant le chemin de droite, « souv zeverd rennod al niam a nu'uqleuq siam emmoc souv sete elues, ec egassap souv tse tidretni ».

« Zemref sel xuey te zecnonorp nom mon. Ac ehcram issua »

Alice se décide pour le passage de gauche, sautillant sur son pied droit... et elle pénètre dans une autre partie du labyrinthe. Les passages de haies bien taillées font placer à une espèce d'antique forêt aux arbres tordus, des zones de marécage ça et là, des buissons sauvages, des sentiers caillouteux et des pistes à moitié effacées, et surtout une puanteur épouvantable.

Alice vient de pénétrer dans le Pays d'Antan.

A suivre...



Alice vient d'entrer dans une autre partie du Labyrinthe : le Pays d'Antan, mélange de forêts, de marécages et de ruines éparses. Au-delà de cette étrange contrée, les murs de Gobelin-Ville et le château du Roi des Gobelins ; le but est proche.

LE PAYS DE LA PUANTEUR

Alice erre un moment de cette ancienne forêt, suivant au hasard des sentes à peine tracées. Soudain le sol se dérobe sous ses pieds et la voilà en train de glisser le long d'un tunnel en pente, sorte de toboggan de racines et de terre ; des toiles d'araignée se collent dans ses cheveux tandis qu'elle aperçoit le bout du tunnel et qu'une odeur écœurante lui emplit les narines... Alice glisse droit vers le Bourbier de l'Éternelle Puanteur. Elle a juste le temps de tendre la main et de saisir une racine, évitant ainsi la chute dans le marécage malodorant.

Au bout du conduit, il y a un petit rebord sur lequel Alice arrive à prendre pied, non sans quelque hésitation.

Elle attend alors une petite voix qui appelle à l'aide.

Il s'agit d'un nain ; il est vêtu comme un jardinier : salopette tâchée, bottes usées. Il s'agrippe désespérément à une racine qui dépasse du mur. « Au secours, jeune fille », crie-t-il en apercevant Alice qui se penche par-dessus le rebord.

Il est trop loin pour qu'Alice puisse lui attraper le bras mais Alice remarque une sacoche de cuir posée sur le rebord un peu plus loin. Fouillant dans ce sac, elle découvre de petites outils de jardinage dont un cordeau, long ficelle très solide et qui sert à tracer des parterres et des allées bien droites.

Quelques instants plus tard, à l'aide du cordeau, elle parvient à hisser le nain sur le rebord – il est lourd le bougre – sauvant ainsi le malheureux d'un destin aussi funeste que malodorant.

Le nain, qui s'appelle Gruau, remercie Alice. Il travaille comme jardinier. D'ordinaire, il est affecté au dédale de haies mais le Roi des Gobelins lui a ordonné d'aller entretenir un peu les sentiers du Pays d'Antan. Il a d'abord vu ça comme une opportunité de briller aux yeux de Dorian, mais maintenant qu'il a découvert le Pays d'Antan, il se demande si ce n'est pas une farce malveillante de la part du Roi... et il est certain que ce dernier l'observe et se gausse de lui en ce moment même.

Alice lui explique qu'elle se rend à Gobelin-Ville. Gruau fronce les sourcils puis annonce : « je connais un chemin qui mène aux portes de Gobelin-Ville. Je peux vous y conduire pour vous remercier de m'avoir secouru ». Alice accepte la proposition.

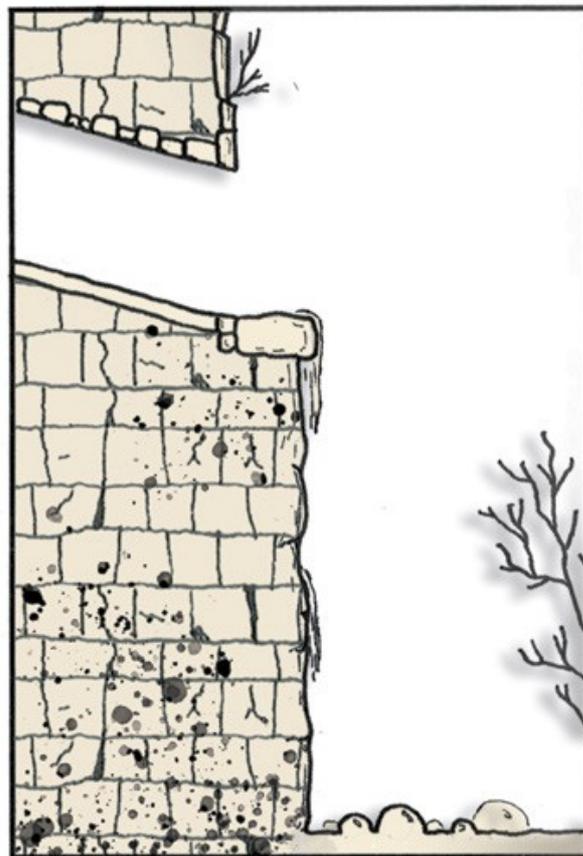
LE MUR

Les sentiers de la forêt du Pays d'Antan mène Alice et Gruau jusqu'à un passage fermé par un haut mur : une fortification gobeline barrant le passage vers Gobelin-Ville.

Les deux compères se cachent dans les buissons ; Alice scrute attentivement le mur fortifié – elle a le trait *écouter et repérer* – et repère bien vite des engins de guerre sur le chemin de ronde : un canon, une catapulte et une baliste à filet. Les gobelins sont en nombre et monte la garde. Pour l'heure, ils ne semblent pas avoir repéré Alice et Gruau.

Alice hésite : tenter de forcer le passage, se faufiler en douce en escaladant le mur discrètement ou rebrousser chemin.

Elle ne peut pas se permettre de perdre du temps. Elle a perdu le compte des heures mais elle sait qu'au bout de 13 heures, sa poupée Clarence sera perdue à jamais

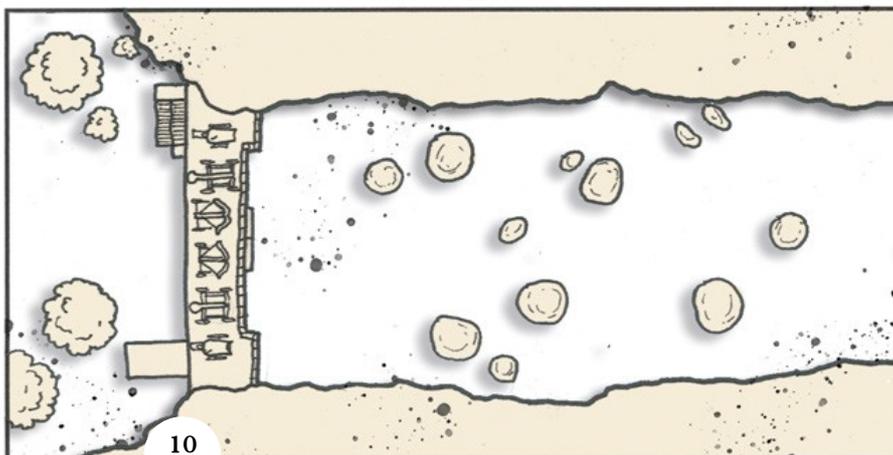


Elle décide de risquer le tout pour le tout. Elle a repéré un lierre qui grimpait le long du mur sur la gauche ; un vieil arbre cache ce coin à la vue des gardes gobelins. L'occasion sans doute de grimper sur le mur et de se faufiler ni vu ni connu.

Gruau semble hésitant mais finit par accepter non sans réticence le plan d'Alice. « C'est risqué. Si les gobelins nous capturent, je ne donne pas cher de notre peau... »

Alice s'avance prestement ; elle atteint de pied du mur et le lierre et commence l'ascension, suivie de près par le nain ; ce dernier est moins à l'aise que la jeune fille et peine à atteindre le sommet du mur. Alice l'aide comme elle peut en lui indiquant les prises. Elle atteint le sommet du mur et le chemin de ronde. Un craquement derrière elle ; le bruit des lianes qui se rompent et la chute de Gruau attirent l'attention des gardes qui se ruent en masse vers l'endroit où se trouve l'infortunée Alice. Les gardes sont armés de lances-gnappeuses (l'extrémité des lances est une petite créature mordeuse).

Alice hésite un instant... un instant de trop. Un « tchac » plus tard, un filet lui tombe dessus, tiré par la baliste à filet. Voici Alice à la merci des gobelins. Elle a juste le temps d'apercevoir Gruau qui prend la fuite. Un goblin s'approche du filet et ordonne : « Embarquez-moi ça pour le gibet de Gobelin-Ville ! »



Capturée par les gobelins qui gardaient le mur, Alice est jetée dans une cage et emmenée à Gobelin-Ville.

La petite troupe de gobelins suit une route pavée jusqu'à l'entrée de la ville ; franchissant les lourdes portes de la cité, les gardes et leur prisonnière arrivent en vue de la rue du gibet, triste lieu des exécutions.

LA RUE DU GIBET

La rue du gibet porte bien son nom : une longue poutre installée au travers de la rue supporte trois cages. La cage d'Alice est posée sous l'emplacement libre puis fixée à une chaîne et hissée à hauteur des trois autres cages par un groupe de gobelins actionnant une manivelle.

Alice se retrouve à une demi-douzaine de mètres, sous les huées d'une foule de gobelins.

Dans les trois autres cages, d'autres « criminels » : un gobelin prénommé Gibbergeist, il est gros et somnole dans sa cage ; Blême, un autre gobelin aux bras trop longs ; Pelch, un gobelin qui se prétend champion de lancer de fléchettes sur herbe.

Gibbergeist dit être là parce que sa dernière interprétation de MacBeth – il est acteur – n'a pas plu au Roi des Gobelins.

Blême est innocent, comme tous les coupables. Il serre et desserre nerveusement les poings, comme s'il voulait étrangler quelqu'un. Pelch dit que tout ça n'est qu'une machination de la part d'un rival pour l'empêcher de devenir champion.

Alice ne voit pas très bien comment elle pourrait s'échapper.

Elle a remarqué que les cages étaient maintenues en place par une gâche qui coince un maillon de la chaîne à laquelle chaque cage est suspendue. Elle a encore trois billes dans sa poche mais n'est pas assez adroite pour viser juste.

Pelch prétend pouvoir atteindre la cible à coup sûr.

Alice tend le bras au maximum et réussit à donner les trois billes au gobelin. Ce dernier tente un premier tir... raté.

Le second tir manque de peu. Le troisième fait sauter la gâche. La cage de Pelch descend d'un coup et se fracasse au sol. Le gobelin est quelque peu sonné mais le choc a plié un barreau, suffisamment pour que le gobelin se glisse dehors et prenne la fuite. La chute de la cage et l'évasion de Pelch déclenchent un chaos invraisemblable. Les gardes se précipitent à la poursuite du fuyard. La foule s'agite, les uns pariant sur le fuyard, les autres encourageant les gardes.

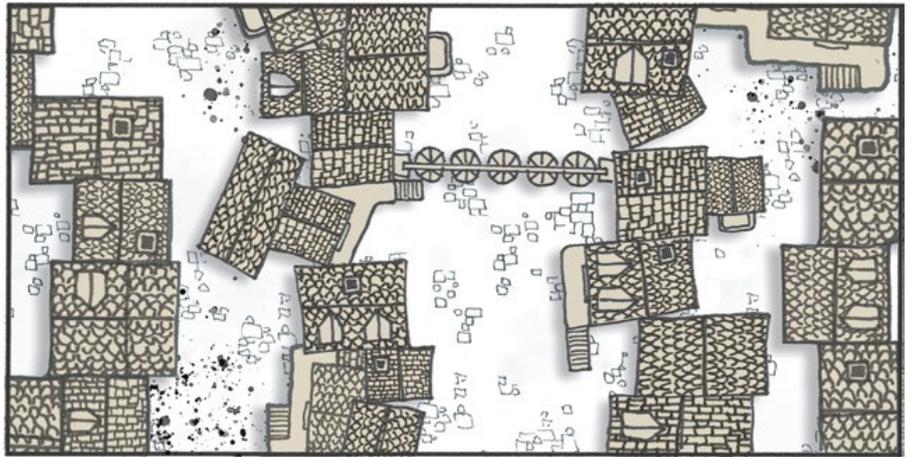
C'est à ce moment que Blême tente sa chance ; il avait une corde dans sa poche. Nouant la corde à la manière d'un lasso, il réussit à attraper la manivelle et à l'actionner.

Dans un grincement de chaînes, les trois cages descendent par à-coups jusqu'au niveau du sol. Plusieurs gobelins fendent la foule et se précipitent vers les cages avec pinces et tenailles.

En quelques secondes, les portes des cages sont ouvertes, libérant les prisonniers.

Les gobelins s'écrient en cœur « vive le Labyrinthe libre » puis disparaissent dans la foule. Alice, Blême et Gibbergeist sont libres.

La jeune fille bouscule un ou deux gobelins et s'engouffre dans la première ruelle venue.



LE CRIEUR PUBLIC

Alice court, tourne à gauche, puis à droite, pour aboutir sur une placette dont le centre est occupé par un podium rond auquel on accède par un escalier en colimaçon. Le podium est occupé par un gobelin qui crie les nouvelles du jour dans un porte-voix, dans l'indifférence totale.

Entre les annonces, il vérifie l'heure sur sa montre à gousset.

Quelques-unes des annonces :

« Des rapports émanant du terrible golfe Hurlant confirment que les choses là-bas sont exactement telles que l'on s'y attend. »

« Une jeune fille très dangereuse se promène dans Gobelin-Ville ; elle serait de mèche avec la rébellion pour la libération de Gobelin-Ville. »

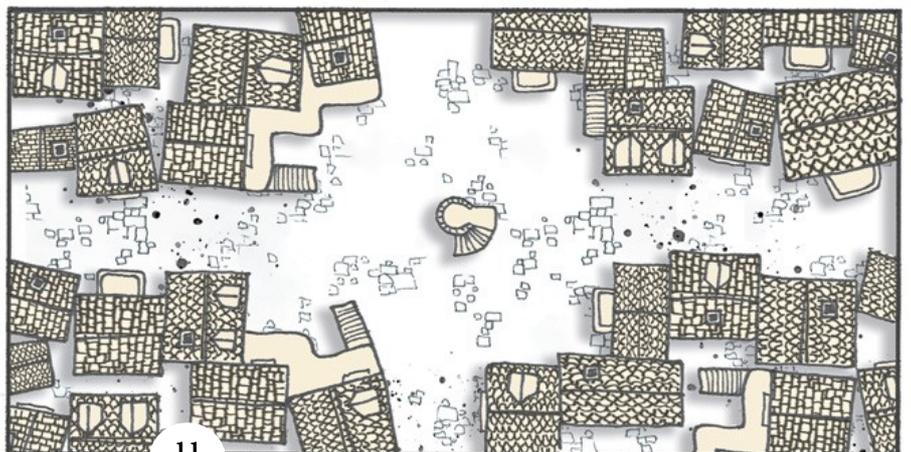
« L'épée ophidienne d'Elmerillion est mise en jeu dans l'antre de Weiss après avoir été perdue pendant plus de trois cents ans. »

« Finalement, la jeune fille soi-disant rebelle n'aurait rien à voir avec le GLGV (Groupe de Libération de Gobelin-Ville) mais œuvrerait pour l'accession au trône du Vicomte Daedalus Lamarche dont chacun sait qu'il rêve de prendre la place du Roi des Gobelins. Donc une dangereuse terroriste. »

Entendant ces annonces extravagantes, Alice longe les murs et se fait la plus discrète possible. Elle se glisse dans une ruelle, puis dans une autre, prenant soit de ne pas croiser de gobelins. Alors qu'elle pense être tirée d'affaire, un gobelin s'écrie : « la rebelle... elle est là » puis un autre de répondre « mais non, pas la rebelle, la terroriste » et un autre d'ajouter « attrapons-la et jetons-la dans le Bourbier de l'Eternelle Puanteur » et un dernier de conclure « beurk ».

Alice ne perd pas de temps à repérer d'où viennent les appels.

Elle prend ses jambes à son cou et file de plus belle dans les passages entre les maisons, passant parfois par une porte et ressortant par une fenêtre...



L'ORAISON FUNÈBRE

Au détour d'une ruelle, Alice se retrouve entourée par une foule de gobelins. Ils sont étrangement solennels et portent des habits de cérémonie. Plusieurs d'entre eux portent un cercueil qu'ils posent au milieu de la route ; ils sortent des pelles et se mettent à creuser une tombe au milieu de la rue.

Alice est tombée au milieu d'un enterrement goblin, une cérémonie très sérieuse et à laquelle les gobelins attachent beaucoup d'importance. Un peu à l'écart, d'autres gobelins ont constitué une pile d'objets divers et Alice devine que ces objets ont appartenu au défunt. Un goblin se saisit d'un objet dans la pile, monte sur une estrade et l'objet à la main prononce l'oraison funèbre du défunt.

Les orateurs se succèdent et c'est le tour d'Alice ; elle s'approche de la pile et pioche un objet au hasard : une vieille plante desséchée qu'elle identifie comme étant un rosier.

Elle gravit les quelques marches de l'estrade, s'éclaircit la voix et de lance : « Ce cher goblin trop tôt disparu, jardinier émérite, chacun se souviendra des magnifiques massifs du dédale des haies qu'il avait composé pour notre très cher souverain. Il rejoint aujourd'hui la terre ; puisse-t-il devenir engrais pour les plantes qu'il affectionnait tant. »

Les gobelins se regardent un moment, interloqués par un tel discours, ne sachant comment l'interpréter... puis se mettent à applaudir avec frénésie.

Alice salue d'une signe de tête puis redescend dans la foule.

« Très beau discours », la félicite un goblin.

« Très émouvant », renchérit un autre.

Alice les remercie puis s'éclipse dans la ruelle la plus proche.

Là-bas, elle aperçoit l'ombre du château, tout proche.

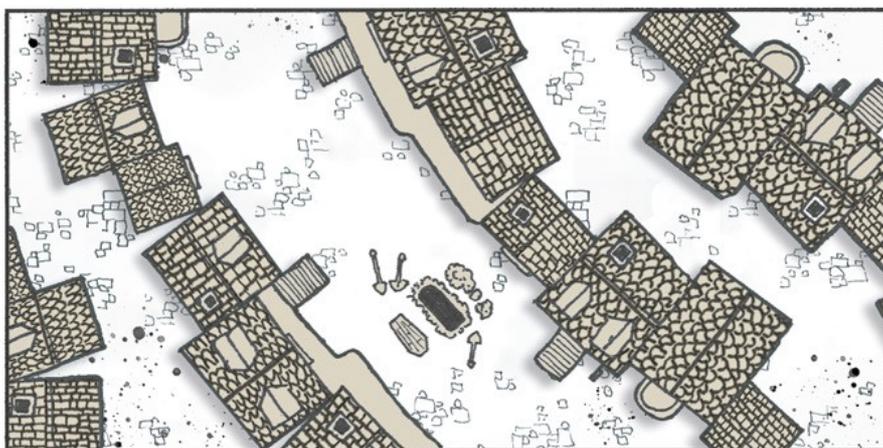
LES ÉGOUTS GOBELINS

La rue dans laquelle Alice vient de déboucher est inondée d'une eau brune et terriblement puante. Un petit groupe de gobelins portant salopettes et troussees à outils considèrent la situation d'un œil perplexé.

Ils expliquent à Alice que les égouts de la ville

Ils voudraient bien descendre et régler le problème mais le syndicat des égoutiers de Gobelin-Ville a voté une journée de grève générale pour aujourd'hui et ils ne veulent pas de mettre à dos le délégué syndical qui n'est pas commode.

Face à cette impossibilité administrative, Alice décide de régler le problème elle-même. Relevant ses pantalons, elle enfle bottes et salopettes et descend dans le conduit par une petite trappe ouverte par les ouvriers un peu plus tôt dans la matinée.



La voici qui progresse le dos voûté, presque à quatre pattes, jusqu'au collecteur. Plusieurs conduits aboutissent dans une salle basse d'où partent d'autres conduits qui se déversent hors de la ville.

Alice découvre assez rapidement l'origine du problème : plusieurs robinets ont été délibérément ouverts et des tracts des le GLGV (Groupe de Libération de Gobelin-Ville) flottent un peu partout. C'est donc un sabotage délibéré.

Alice s'empresse de fermer les robinets en question et remonte à la surface. L'immense flaque qui barrait la route a déjà commencé à se résorber.

Les ouvriers félicitent la jeune Alice qui repart vers le château, toujours affublée de la salopette des ouvriers, d'une trousse à outils et de bottes en caoutchouc... et d'une forte odeur d'égouts. On pourrait croire qu'elle est tombée dans le Bourbier de l'Eternelle Puanteur.

LES MAMANS GOBELINES

Alice arpente les rues de Gobelin-Ville, toujours en tenue d'ouvrier des égouts, quand elle tombe sur un curieux attroupement : une horde de bébés gobelins pleurnichards – terrible progéniture – et leurs mères. Leurs hurlements et les pleurs des bébés sont assourdissants. Les mères désespèrent de calmer leurs bambins dont certains sont d'ailleurs plus grands qu'elles.

Avisant la jeune Alice, et malgré sa puanteur, elles décident que cette dernière ferait une babysitter tout à fait convenable.

Alice se retrouve avec une bande de mioches hideux et braillards. Alice se souvient alors d'un conseil de sa tendre nounou : *la musique adoucit les mœurs*.

Elle entonne alors une première comptine, hélas sans succès car les hurlements des moutards couvrent largement le son de sa voix pourtant mélodieuse.

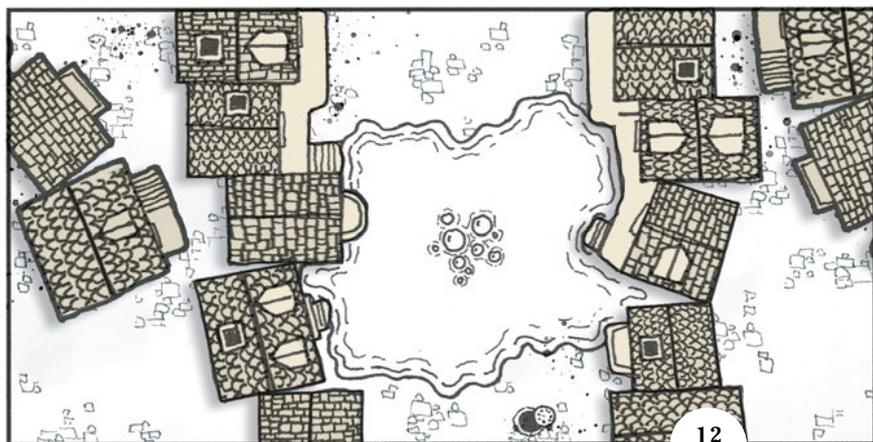
Elle décide de persévérer avec une seconde chanson, une berceuse cette fois. Ô miracle, cela semble marcher. Les bébés se calment, certains suçant leur pousse, d'autres s'installant

pour la sieste en serrant leur doudou dans leurs bras. Au bout d'un moment, les pleurs ont laissé la place à des ronflements sonores.

Les mères gobelines sont revenues, alarmées de ne plus entendre les pleurs de leurs bébés.

Les mères gobelines ont sorti des tricots, jouant des aiguilles tout en surveillant leur progéniture d'un œil attendri cette fois.

Alice entonne une dernière berceuse puis, avec précaution, elle enjambe les bambins endormis et continue son chemin vers le château qui n'est plus qu'à quelques pâtées de maisons.



LE TAPIS DE COURSE

Le couloir qu'Alice a emprunté semble enfin mener en droite ligne vers le château du Roi des Gobelins. Il lui semble même qu'elle aperçoit l'entrée du château là-bas, au fond de l'allée. Pourtant, elle a beau presser le pas, elle a l'impression désagréable de faire du surplace.

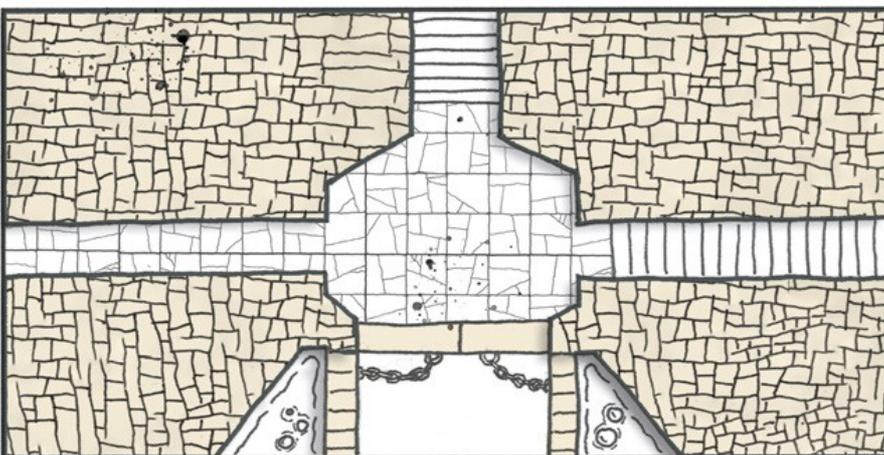
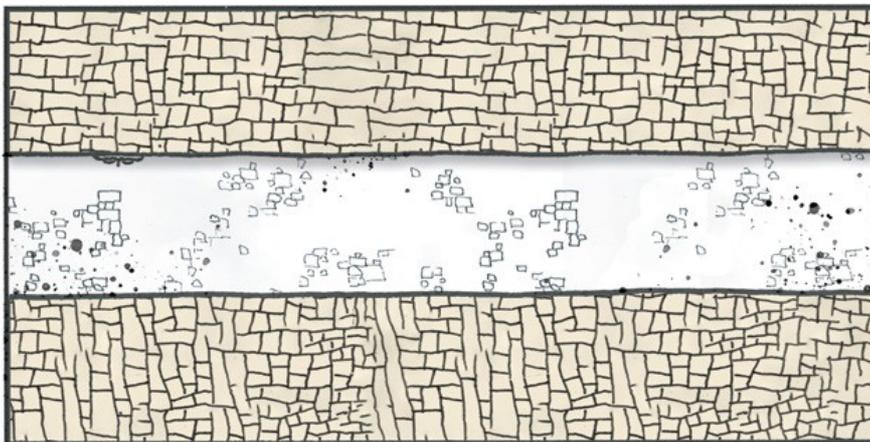
En fait, elle fait vraiment du surplace.

Le sol se déplace sous ses pieds selon la direction qu'elle prend, comme un tapis roulant.

En tendant l'oreille, elle perçoit en effet un faible grincement et des plaintes étouffées, à n'en pas douter celles des gobelins qui actionnent le mécanisme.

Elle sort une clé à molette de son trousse d'outils qu'elle a reçu des gobelins égoutiers et, repérant un léger espace entre le « tapis » et le mur, elle glisse l'outil dedans, et de fait, un grand craquement se fait entendre tandis que l'outil vient se coincer méchamment dans les rouages. Des cris de surprise se font entendre sous le « tapis » mais Alice n'en a cure. Elle se précipite en avant et rejoint bien vite les portes du château du Roi des Gobelins. Les imposantes portes sont entrouvertes.

Elle se glisse dans l'ouverture.



LE PORTAIL

Alice se retrouve dans le corridor d'entrée du château. Plusieurs gobelins sont présents dans la cour ; un escalier monte vers la salle du trône en face du grand portail.

En haut des marches, elle reconnaît Dorian, le Roi des Gobelins. Il a l'air furieux et gronde vertement les gobelins pour leur incompetence.

« Comment a-t-elle pu s'échapper ? », clame-t-il.

« Retrouvez-la immédiatement ou je vous ferais jeter dans le Bourbier de l'Éternelle Puanteur ; est-ce clair ? »

Les gobelins ne savent que répondre et tentent de quitter rapidement la cour, se rentrant dedans dans la panique.

Alice, caché sous les traits d'un goblin égoutier, n'a rien perdu de l'échange et décide de suivre discrètement le Roi des Gobelins qui gravit les marches en direction de la salle du trône.

LA SALLE DU TRÔNE

Alice monte doucement les marches, prenant soin de laisser suffisamment de distance entre elle et Dorian, guettant l'occasion de confronter le Roi des Gobelins.

Elle arrive dans la salle du trône tandis que Dorian se laisse tomber dans un large fauteuil capitonné – le fameux trône.

Dorian a l'air épuisée, aux abois. Sur une table basse, près du trône, une poupée : Clarence la poupée d'Alice.

Cela décide la jeune fille qui émerge de l'ombre et s'avance crânement vers le Roi des Gobelins. Celui-ci ne lève même pas les yeux vers elle : « Que veux-tu, goblin ? N'as-tu pas entendu mes ordres ? » Il ne semble pas avoir reconnu la jeune fille.

« Je ne suis pas un goblin, majesté. Vous m'en voyez désolée », répond la jeune intrépide.

Dorian lève les yeux et se retrouve comme happée par le regard farouche d'Alice.

Alice s'avance ; Dorian est comme subjugué.

Alice récite alors la formule : « Affrontant des dangers sans noms, à travers des périls innombrables, sans faillir à ma tâche j'ai atteint le château par-delà Goblin-Ville pour reprendre la poupée que vous m'avez dérobée, car ma volonté est aussi forte que la vôtre et mon royaume est aussi vaste. Vous n'avez aucun pouvoir sur moi ! »

Prononçant ces dernières paroles, Alice rompt le charme. Derrière elle, l'horloge égrainant les heures sonnent le glas du règne de Dorian.

Le trône est vide. Dorian s'en est allé.

Alice s'approche de sa chère poupée, la soulève délicatement et la serre très fort. Des larmes lui montent aux yeux tandis qu'elle se souvient de sa défunte mère et du jour où elle lui a fait cadeau de la poupée.

Autour d'Alice, tout devient flou. Ses paupières se font lourdes. Le décor s'estompe doucement pour laisser place à une chambre bien rangée et un lit à baldaquin. En bas, la jeune fille entend l'appel de Nestor, le fidèle majordome de la famille.

Le déjeuner est servi. Alice se lève. Elle est de retour chez elle.

