

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, défiant 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 un 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.

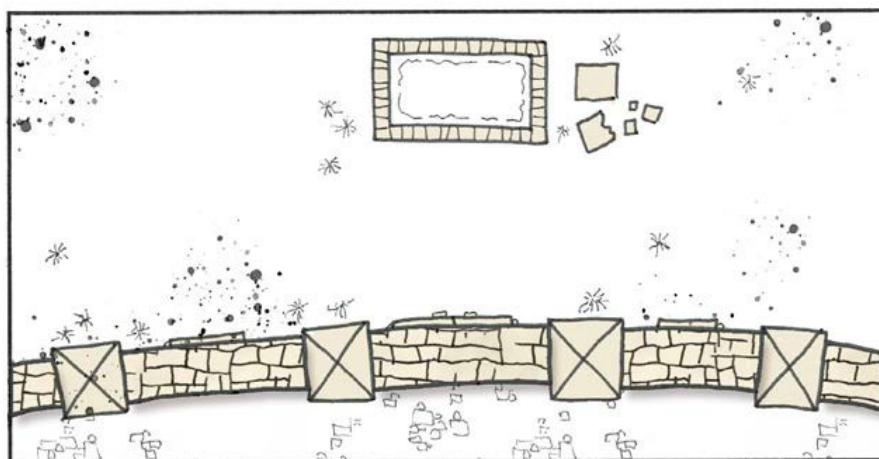
LES GARDIENS

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.

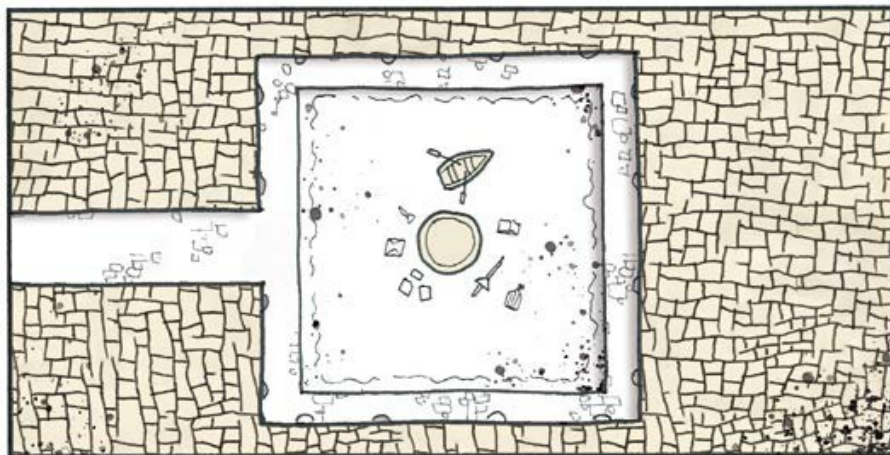
Ici tout se ressemble : la monotonie des murs de briques, de larges tuyaux dont les jonctions laissent échapper un peu de vapeur ou des tresses de câbles transportant la fée électrique un peu partout dans le dédale. Ça et là, des touffes de lichens dont les extrémités sont autant d'yeux curieux qui suivent 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 »

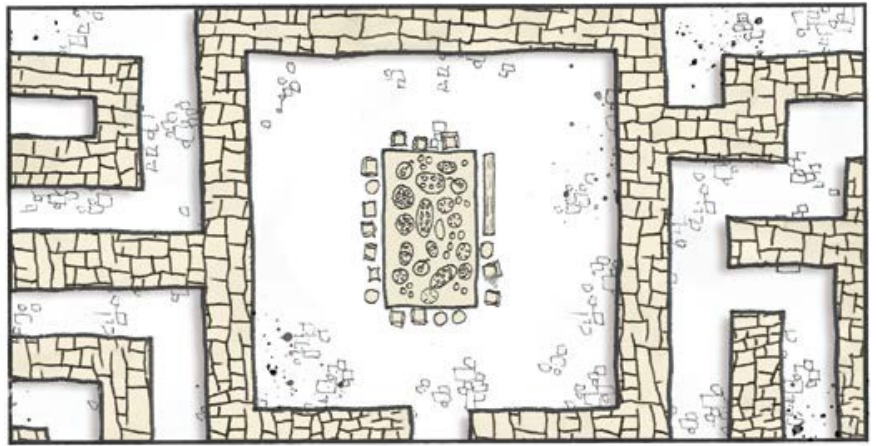
Un peu en retrait, un énorme et velu troll nocturne en train de dresser un plat.

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.

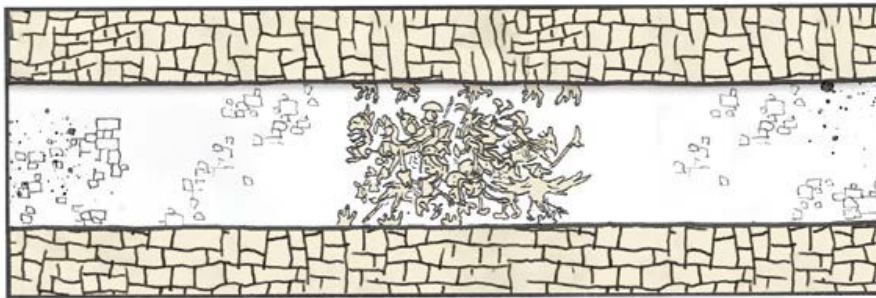
Alors que Goro coupe consciencieusement des parts pour chacun des invités, le Vicomte conclue son discours par « et donc ma très cher Alice, acceptez mon humble contribution à votre quête, gage que vous nous aiderez à gravir les marches du pouvoir en temps opportun. » et **il tend un clé à la jeune fille**.

« 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 endurante* – 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 près des lichееееens... ils endoorment ceuuuuux qui s'apppproucheent 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*.

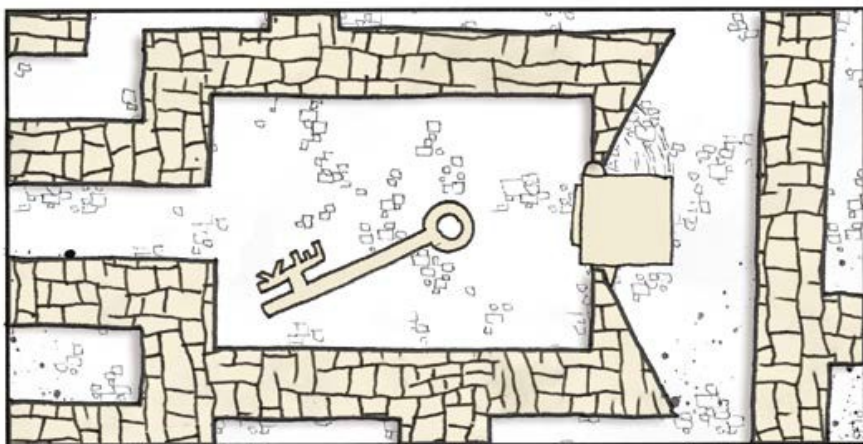
LA SERRURE

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...

