

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.

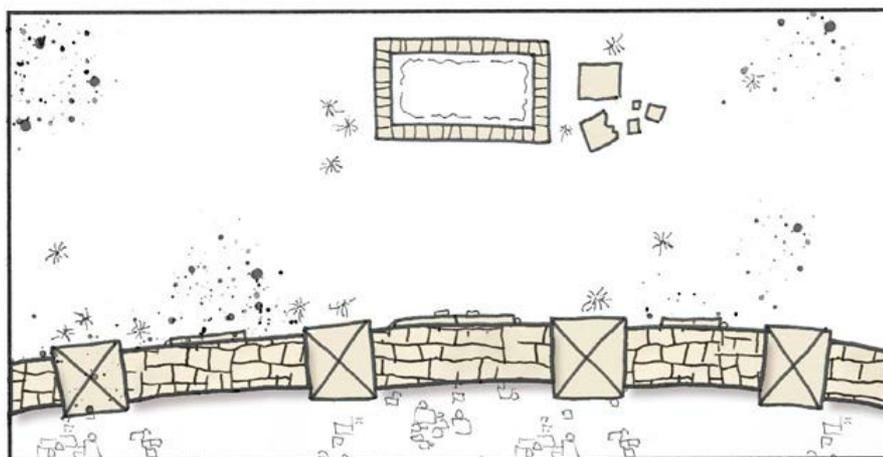
Les gardiens

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.

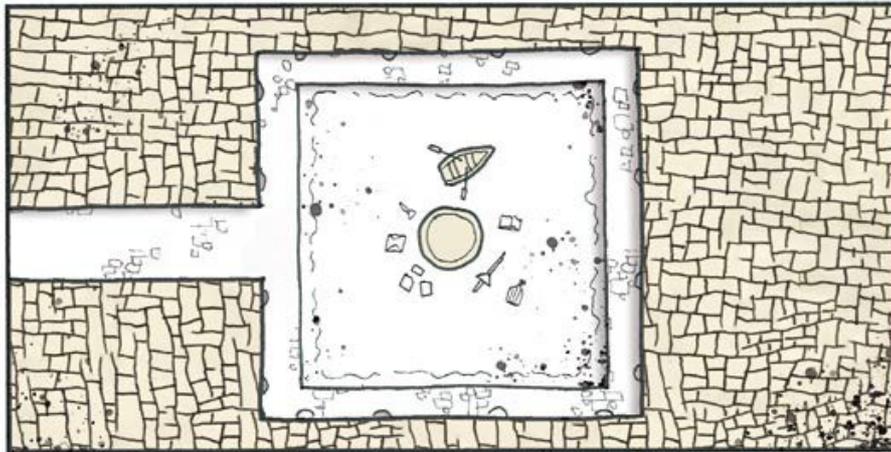
Ici tout se ressemble : la monotonie des murs de briques, de larges tuyaux dont les jonctions laissent échapper un peu de vapeur ou des tresses de câbles transportant la fée électrique un peu partout dans le dédale. Ça et là, des touffes de lichens dont les extrémités sont autant d'yeux curieux qui suivent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