

LABYRINTHE

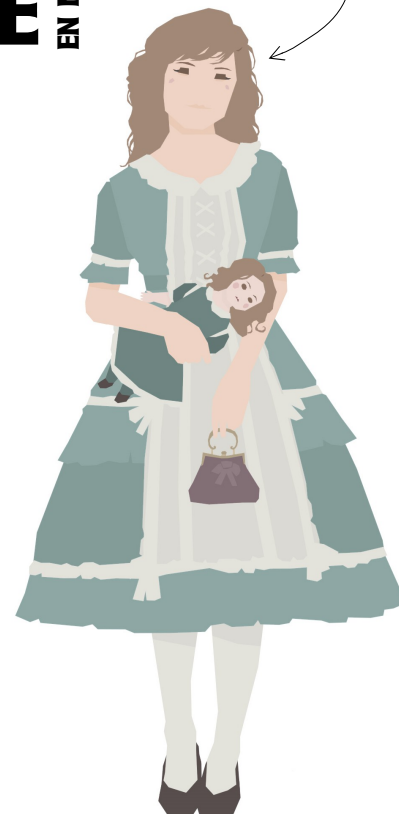
LE JEU D'AVENTURE

EN MODE SOLO

Alice

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 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 est organisée au sein de l'ouvrage permettent cette exploration en solitaire, à l'instant 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 pas à pas les règles si particulières de 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** – après tout pourquoi changer de nom – 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 volée. 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 apporter 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.

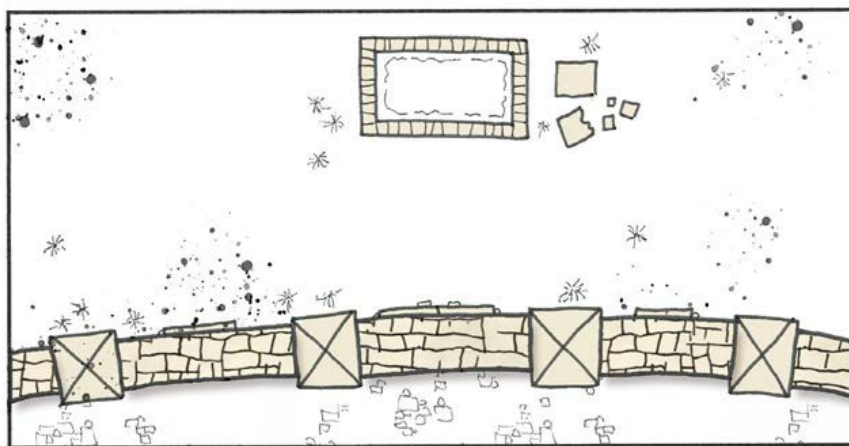
Les gardiens

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'interpelle. 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, ça sera donc la porte de Gloam le Nain.

