

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.

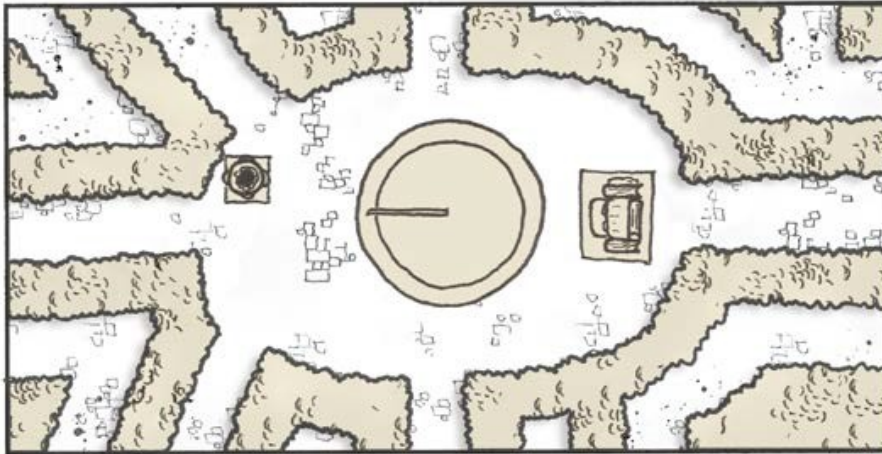
Le vieux sage sursaute – il somnolait – puis ouvre les yeux et considère la jeune fille avec surprise et curiosité.

« 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.

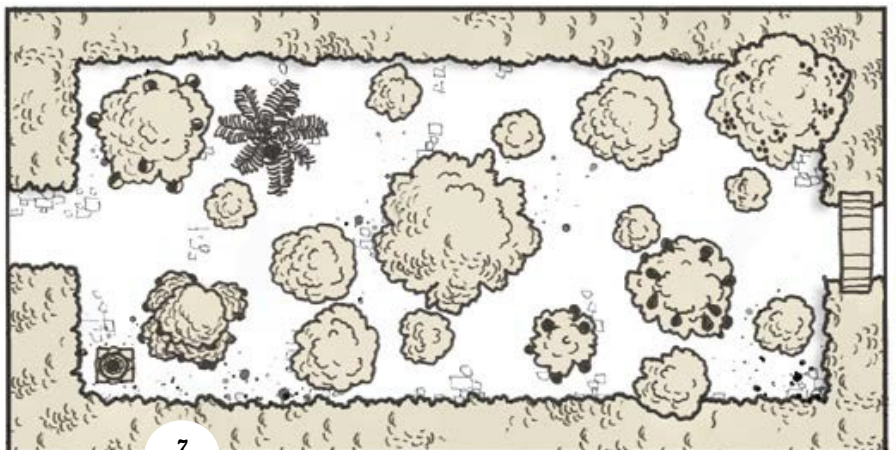
Heureusement, un jardinier botaniste prévoyant a clairement étiqueté les différents arbres.

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.

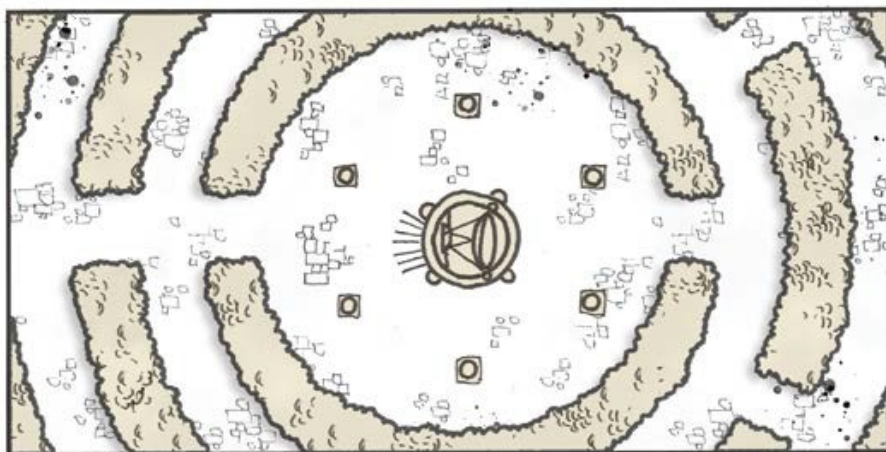
« Et bien jeune je-ne-sais-quoi, apprenez que même le Roi des Gobelins n'a rien à me dire ici. Et qu'au lieu de vous laisser passer, moi et mes frères, nous allons vous donner une correction et vous jeter au loin par là-bas pour vous apprendre à respecter les trolls », conclue menaçant le chef des trolls.

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.

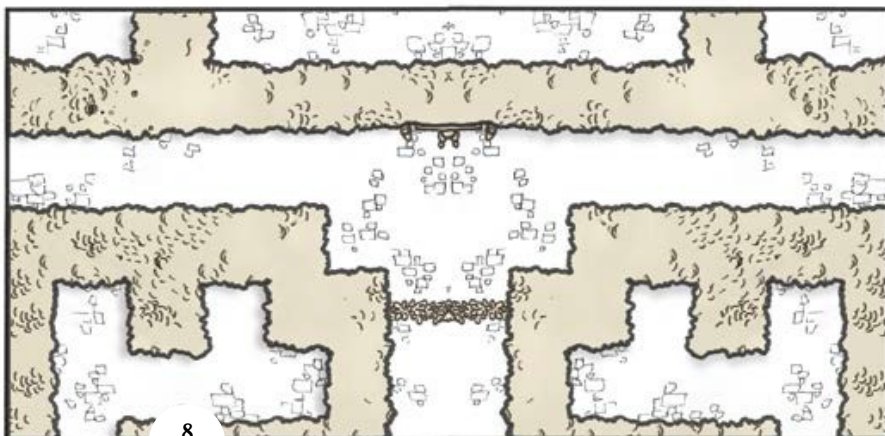
« Is souv zeriséd retnurpme nu sed segassap souv zevéd m'eredai à remlac l'uaesoi »

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...

