

Alice vient d'entrer dans une autre partie du Labyrinthe : le Pays d'Antan, mélange de forêts, de marécages et de ruines éparées. 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.

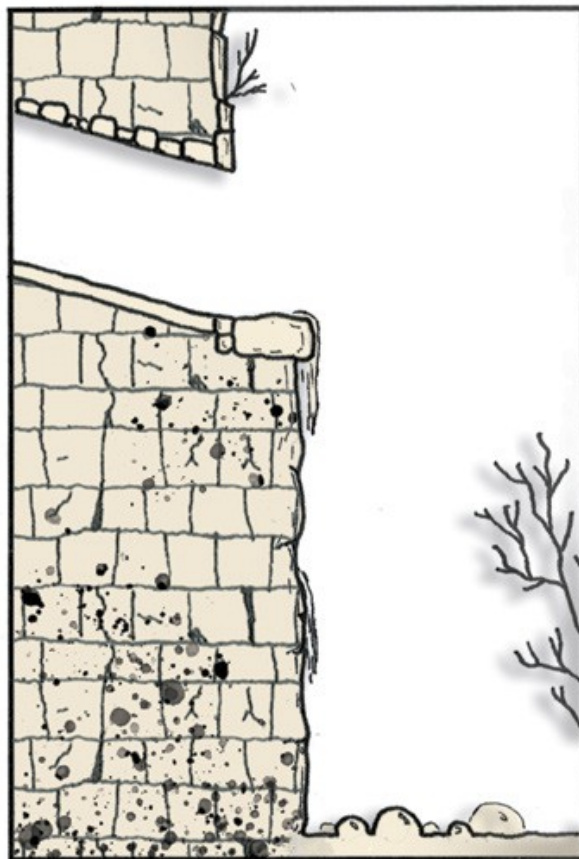
LE MUR

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 gobelin s'approche du filet et ordonne : « Embarquez-moi ça pour le gibet de Gobelin-Ville ! »

