

J'ai H7E14C7 et je dois m'échapper du Dédale du Trépas ?!

Vous êtes Philibert Faucon, plus grand spécialiste mondial des livres-jeux. Et vous êtes tristement décédé depuis peu, renversé par la camionnette qui devait vous apporter les dernières adjonctions à votre collection. Votre ultime pensée sera que vous n'aurez jamais la possibilité de les lire.

Vous avez cependant de la chance dans votre malheur. Il s'avère en effet que les partisans de l'immortalité de l'âme étaient dans le vrai. Ainsi, au lieu de vous fondre dans le néant, vous vous êtes réveillé, à peine engourdi, sous un ciel rempli de constellations inconnues, dans un corps en un seul morceau, et se payant même le luxe d'être en bien meilleure forme physique que celui qui était le vôtre avant l'accident.

Certes, vous avez un peu déchanté en découvrant les fers à vos pieds et les dégaines de brutes épaisses des individus parqués avec vous à l'arrière d'une charrette devant plutôt d'ordinaire servir, s'il faut en croire toutes les fientes séchées, au transport des poulets.

Vos voisins se sont cependant révélés moins mauvais bougres que vous ne l'auriez cru et vous avez pu engager la discussion facilement. Vous avez ainsi appris où vous trouviez : dans un convoi de prisonniers à destination de la cité de Croc, où vous auriez l'opportunité de racheter votre liberté en participant à l'épreuve du Dédale du Trépas.

Votre interlocuteur vous a jeté un drôle de regard quand vous vous êtes simplement figé net en entendant ces quelques mots. C'est que vous avez bien évidemment reconnu là le titre, ainsi que le synopsis, d'un des plus célèbres ouvrages narrativo-ludiques de Jean Vivepierre, l'un des pères fondateurs du genre des livres-jeux.

Passée votre surprise, vous avez continué à discutailler. Et plus les mots coulaient, plus votre première impression se renforçait. Tout collait, chaque lieu, chaque date. D'une façon ou d'autre, vous aviez été transporté dans le monde de Colosse. Et, après l'avoir tant exploré sur le papier, vous vous apprêtiez à visiter en chair et en os le célèbre Dédale !

Pour être précis, vous avez acquis la certitude d'être en train de vivre, quasiment à la virgule près jusqu'ici, le scénario de la version anniversaire des vingt ans. Il n'y a en effet que dans celle-ci que se retrouve cette histoire de prisonniers en compétition les uns avec les autres pour le droit de participer, introduction inédite plutôt superflue offerte en bonus pour l'occasion.

Enfin, cela signifie que vous avez plusieurs jours d'épreuves préliminaires excentriques mais si pas si difficiles devant vous. L'idéal pour vous mettre dans le bain tranquillement.

Diablerie ! Dans les jours précédents, vous avez manqué à plusieurs reprises de mordre la poussière face à des adversaires médiocres, n'avez passé que d'extrême justesse les tests requérant habileté et coordination, et le hasard s'est révélé un allié pour le moins incertain. Ce qui n'aurait dû être qu'une simple introduction, un tutoriel d'une grande facilité, s'est révélé un calvaire interminable.

Il faut vous rendre à l'évidence. Si vous êtes bien un Aventurier, un de ces êtres majestueux qui n'ont besoin que d'avaler une lampée de soupe pour soigner leurs pires blessures, quelqu'un dont les capacités physiques lui ouvriraient sans doute les portes des Jeux Olympiques sur Terre, vous êtes cependant bien loin d'être la crème de la profession.

En partant de l'hypothèse que la difficulté des épreuves est la même que dans l'ouvrage, et en faisant quelques calculs à partir des résultats obtenus à chacune d'entre elles, vous arrivez d'ailleurs à une estimation assez précise de vos capacités. À savoir, H7E14C7.

Le pire cas de figure possible. L'extremum du mauvais côté. Le protagoniste théoriquement viable, n'ayant en pratique aucune chance de survivre jusqu'à la fin de l'histoire à moins de défier toutes les lois des probabilités simultanément.

En tant que lecteur, lorsque les dés vous assignaient un tel personnage, vous aviez tendance à lui ordonner de sauter du ravin le plus proche pour tenter plutôt votre chance avec son successeur un peu moins pitoyable.

Apparemment, il n'y a pas que la réincarnation qui soit une réalité, il y a aussi le karma. Si vous ne souhaitez pas découvrir très vite ce qui se passe si on meurt une seconde fois, vous allez devoir faire ce que personne n'a jusqu'ici accompli : triompher du Dédale du Trépas avec H7E14C7 !

Règles

Votre Endurance est de 14. Si elle tombe à 0 ou moins, vous serez de nouveau mort.

Ce ne sera là qu'une des façons de mourir une seconde fois dont vous aurez à vous garder. Un simple mauvais choix peut suffire à provoquer un décès inopiné de votre personne, qu'importe votre Endurance du moment.

Quant à ce qui vous arrivera si vous mourrez encore... Vous ne pouvez jurer de rien. Mais si tout se déroule comme dans un livre-jeu, vous seriez alors soumis au dilemme de soit vous arrêter là, sur un échec cuisant, soit tout recommencer depuis le début, avec votre Endurance remise à son total de départ, vos possessions revenues à rien et votre mémoire de la tentative précédente effacée.

Ce qui n'est encore une fois pas sans rappeler des concepts religieux. Ici les cycles de purification de l'âme. Vraiment, cette expérience est fascinante aussi d'un point de vue théologique.

Pour en revenir à vos capacités physiques, votre Habileté, déterminant principalement à quel point vous êtes extraordinaire l'arme à la main, et votre Chance, représentant la tendance du destin à arranger les choses en votre faveur, sont trop faibles pour être d'une quelconque importance et seront donc ignorées.

Comme dans l'original, il vous faudra tenir à jour la liste de tous les objets que vous pourriez acquérir. En particulier, vous savez d'avance que vous devrez rassembler trois clés – plus précisément la rouge, la verte et la bleue – pour pouvoir sortir. Ce sont cependant loin d'être les seuls objets dont la possession pourrait faire la différence entre la vie et mort.

Votre principal atout pour réussir sera votre connaissance non seulement du *Dédale du Trépas*, mais également de tout le reste de l'œuvre de Vivepierre, et même de tout ce que vous savez des livres-jeux en général.

Ceux-ci sont en effet gouvernés par un ensemble de règles implicites, d'astuces de construction, de petits arrangements, permettant de faire tenir vaille que vaille une aventure complète en un nombre de pages très limité. C'est seulement en allant chercher du côté de ces rouages, et en les détraquant, que vous pouvez espérer aboutir à un résultat différent de ce à quoi vous prédestinent vos caractéristiques si vous respectez la structure originale.

Ainsi, vous pourrez essayer d'*aller plus vite que la musique*. Le Dédale a été écrit en pensant que son lectorat prendrait son temps, ouvrirait chaque porte, explorerait soigneusement chaque pièce. Son protagoniste était à l'avenant, progressant lentement, à l'affût du moindre élément caché.

Vous, vous connaissez déjà l'emplacement de tous les pièges et objets utiles. Aussi pouvez-vous essayer de forcer un déroulé différent des événements en passant en trombe là où vous étiez censé vous éterniser.

En pratique, cela signifie qu'à chaque fois que vous choisirez un renvoi suivi de la mention (☞), vous devrez noter une croix. Plus vous aurez de croix, plus vous serez désynchronisé par rapport au livre d'origine. En bien, comme en mal : si Vivepierre n'est pas son compère Fitzjacques, ses créations peuvent cependant se révéler sacrément vicieuses quand même.

1

C'est désormais à votre tour d'entrer dans le Dédale.

Jusqu'ici, tout s'est déroulé, à quelques détails insignifiants près, exactement comme dans le livre.

À l'issue de jeux du cirque plutôt sanglants entre prisonniers, vous avez été sélectionné par le baron en personne pour participer à l'épreuve reine. Comme dans le livre, les scores, modestes vous concernant, obtenus lors de cette introduction n'ont finalement eu aucune importance.

Après une nuit de repos, vous avez rejoint les cinq autres qualifiés, les cinq mêmes que dans le livre. Un tirage au sort a ensuite eu lieu pour déterminer dans quel ordre vous entreriez. Et il a donné exactement le même résultat que sur le papier.

Si cela pourrait paraître un simple coïncidence, vous pencheriez plutôt pour l'hypothèse qu'ici le hasard est contraint par d'autres forces, découlant directement des restrictions qu'impose le format livre-jeu.

De la même façon que Vivepierre n'allait pas gérer les 720 cas possibles si les candidats pouvaient réellement passer dans n'importe quel ordre, cet univers vous impose d'être à la cinquième place, derrière le Chevalier, le Janissaire, le Shinobi et l'Elfe, et avant le Barbare.

Si tout cela est fascinant, l'heure est à l'action et vous marchez d'un pas résolu vers votre destin.

Les vivats de la foule vous accompagnent jusqu'à ce que vous ayez franchi l'entrée, et sont aussitôt étouffés lorsque les lourdes portes se referment. Devant vous se dessine déjà le premier embranchement.

Le Dédale est un labyrinthe un peu particulier car il n'est pas réellement possible de s'y perdre. Si les bifurcations sont courantes, tous les chemins se recoupent à terme au niveau d'étapes obligées. Le processus se répète ainsi plusieurs fois, jusqu'à l'étape finale que représente la sortie.

De plus, la plupart des péripéties d'un chemin donné sont facultatives, isolées dans des pièces en cul-de-sac disposées de part et d'autre de couloirs sinon vides. Et il est tout à fait possible de les ignorer simplement en se refusant à ouvrir les portes y menant.

D'où votre idée saugrenue d'essayer d'aller plus vite que la musique. Sauf que jouer ainsi, dans le livre en tout cas, signifie forcément manquer tôt ou tard un objet indispensable pour passer l'une des étapes obligatoires. Typiquement, les trois clés nécessaires pour sortir à la toute fin.

Et justement vous savez que la première de ces clés se trouve sur le chemin de droite, défendue par une épreuve introductive d'une difficulté modérée.

Le chemin de gauche est quant à lui assez court, et dépourvu de danger qui ne soit pas évitable simplement en ne touchant à rien. Chez Vivepierre, les efforts d'écriture sont effet le plus souvent concentrés sur le chemin victorieux, les fausses pistes devant se contenter du strict minimum.

Si vous prenez à droite, en direction de la clé, rendez-vous au [47](#).

Si vous tentez de forcer le destin en allant à gauche, rendez-vous au [14](#) (☞).

2

Comme prévu, vous découvrez derrière la porte quelque chose pour lequel le terme d'Horreur Griffue est à propos.

D'un côté, il y a une vraie satisfaction à enfin savoir à quoi ressemble cette créature dépourvue d'illustration et à la description inexistante au-delà de ce nom.

De l'autre, elle est effectivement beaucoup trop forte pour vous et vous réduit en charpie dans les secondes qui suivent.



3

Si vous avez quatre croix, rendez-vous tout d'abord au [23](#).

Vous arrivez au niveau de deux nouvelles portes.

L'une, celle de métal poli, donnait dans le livre sur la pièce déjà pillée par le Shinobi. Celle de bois vert s'ouvrait quant à elle sur un danger de nature végétal couplé à un avantage ambigu.

Par principe, vous ramassez avant toute chose l'écaille de sirène que vous savez dissimulée dans la mosaïque joignant ces deux portes. Une cachette attirant en pratique l'œil, car s'agissant là de l'unique décoration murale d'un couloir de toute l'aventure.

Dans l'histoire originale, cette écaille ne sert strictement à rien. Mais bon, elle est sur le chemin, elle ne pèse que quelques grammes, et, si ça se trouve, dans cette version, elle va se révéler indispensable. En tout cas, porté par les habitudes d'une vie de jouqueur, vous n'arrivez pas à vous retenir de la prendre « au cas où ».

Notez l'Écaille.

Si vous ouvrez maintenant la porte de métal, rendez-vous au [6](#).

Si vous jetez plutôt votre dévolu sur celle de bois, rendez-vous au [10](#).

Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [13](#) (☞).

4

Lorsque vous arrivez, l'Elfe est encore vaillante, se débattant de toutes ses forces avec un serpent l'enserrant dans ses anneaux. Aucune des trois statues ophidiennes restantes ne semble désireuse de s'animer pour bloquer votre propre passage et vous êtes donc libre d'avancer. Peut-être que la magie du lieu ne peut donner vie qu'à un seul être de pierre à la fois ?

Si vous profitez de l'aubaine pour aller de l'avant, rendez-vous au [26](#) (☞).

Si vous venez en aide à l'Elfe, rendez-vous au [15](#).

5

Vous ouvrez la porte. Au premier coup d'œil, elle semble mener à un autre couloir, rien de spécial. Et lorsque vous la franchissez, vous vous retrouvez effectivement dans le couloir aperçu. Sauf qu'il n'y a trace d'aucune porte dans le mur derrière vous. Juste ce couloir en légère pente s'étirant dans les deux directions.

Dans l'ouvrage original, avec ses descriptions parfois excessivement succinctes, vous aviez d'abord cru à une erreur de renvoi. Mais non, c'est volontaire, vous avez bien été téléporté ailleurs.

Rendez-vous au [34](#).

6

Si vous avez trois croix, rendez-vous au [40](#).

Sinon, rendez-vous au [35](#).

7

La porte s'ouvre. Il en jaillit une main, puis deux, puis le haut du corps d'un gigantesque ogre bicéphale qui doit progresser à quatre pattes pour être en mesure de franchir l'ouverture.

Khognn est trop honorable pour attaquer un adversaire ainsi en difficulté, et vous n'avez aucune chance seul. Aussi rongez-vous votre frein alors que la créature se dégage, ramasse derrière elle une massue tenant plus du tronc d'arbre, et se redresse enfin de toute sa formidable taille.

Lorsqu'elle se met à beugler, votre allié lui répond par un cri de guerre non moins effrayant et se jette à l'assaut. Vous l'épauliez par le flanc opposé, lui laissant avec joie le côté tenant le bâton.

Même si vous échappez ainsi au pire, vous n'en recevez pas moins votre lot de coups.

Diminuez votre Endurance de 4 points.

Vos assauts répétés finissent par payer, et le monstre s'effondre sous un ultime coup de hache de Khognn, lui aussi loin d'avoir été laissé indemne par pareille mêlée à trois.

– Bravo, bravo. Quelle équipe !

Le maître de l'arène vous offre un tonnerre d'applaudissements accompagné de compliments teintés d'ironie. Pendant qu'il vous harangue ainsi, une autre porte s'ouvre et s'en s'échappe une petite armée de gobelins munis d'outils et de cordes. Ceux-ci s'affairent aussitôt autour de la gigantesque carcasse, s'efforçant de la faire sortir de l'arène au plus vite. L'un d'entre eux se dirige toutefois vers vous, apportant sur un plateau deux chopes remplies à ras bord.

Le maître de l'arène commente à haute voix cette soudaine générosité :

– Reprenez donc quelques forces. Car ce n'est que le début !

Dans le livre, que vous buviez ou non, Khognn descendait son verre, lequel contenait de puissants psychotropes déclenchant l'état de berserk. Vous étiez alors obligé de le combattre.

Si vous renversez tout le plateau, rendez-vous au [16](#).

Si vous avalez le contenu d'une choppe et renversez l'autre, rendez-vous au [9](#).

8

La manœuvre n'est pas aussi compliquée qu'elle en a l'air, les mouvements du Chevalier maudit étant raides et prévisibles. La possession d'une lame plus étroite permet juste de faire sauter rapidement une maille avec un peu de dextérité plutôt d'avoir à marteler sauvagement avec le pommeau de votre épée jusqu'à ce que quelque chose craque.

D'une façon ou d'une autre, et non sans avoir tout de même encaissé un peu, vous parvenez à rompre le collier, et à rattraper au vol la clé de justesse.

Diminuez votre Endurance de 2 points si vous possédez un Poignard, et de 4 points sinon. Notez la Clé Verte.

Vous vous enfuyez aussitôt sans demander votre reste.

Revenu dans le calme du couloir, vous soignez votre blessure comme se peut, toujours aussi émerveillé par l'étendue de la coordination manuelle dont est capable ce corps même à H7.

Si vous reprenez maintenant votre route, rendez-vous au [13](#).

Si vous souhaitez plutôt ouvrir l'autre porte, rendez-vous au [5](#).

9

Il y a un très léger aspect punk dans les œuvres de Vivepierre, s'expliquant en grande partie par un contexte où écrire de la fantasy, c'était en soit transgressif.

Même si cela pousse le bouchon un peu loin, vous droguer pour obtenir la vitalité nécessaire à trucider votre allié de l'instant d'auparavant reste donc cohérent avec l'univers établi.

Vous n'êtes pas bien certain de ce qui se passe ensuite, toute réflexion cohérente noyée dans la rage infinie que vous procure le breuvage. Lorsque que le brouillard sanguinaire et sanglant se lève, vous êtes debout dans l'arène, Khognn est mort, et le maître applaudit :

– Incroyable ! Fantastique ! Quelle promptitude d'esprit ! Quel pragmatisme ! Je n'avais pas été aussi distrait depuis bien longtemps. Vous avez bien mérité de passer.

Et il joue de ses leviers pour ouvrir la grande porte donnant sur la suite du Dédale.

Quant à vous, vous subissez le contre-coup du dopant et des blessures infligés par un Khognn certes pris par surprise mais pas totalement sans défense non plus.

Diminuez votre Endurance de 6 points.

Si vous êtes encore en vie, vous ne perdez pas le nord et fouillez le corps du guerrier avant de vous en aller. La récolte se résume cependant à quelques miettes au fond de ses poches.

Quoique...

Si vous ne possédez pas la Clé Rouge, vous vous rendez compte que Khognn, passant derrière vous, l'avait quant à lui récupérée !

Notez-la le cas échéant.

Dorénavant en possession d'au moins une clé, vous continuez votre chemin au [42](#).

10

Derrière la porte, vous pouvez admirer une jungle de poche, une pièce imposante aux murs couverts de lianes où presque tout l'espace est occupé par des arbres et buissons exotiques.

Vous savez que certaines de ces plantes vont se révéler modérément dangereuses. Mais aussi qu'il est possible de récupérer ce que le texte décrit comme de la Sève Enchantée.

Une substance qui... et bien, c'est compliqué.

Dans la première édition, de loin la plus réimprimée et répandue, la ligne décrivant son effet avait été accidentellement tronquée, laissant planer le mystère.

Dans la seconde, la phrase est complète et indique qu'elle soigne rien de moins que 8 points d'Endurance pour quiconque la consomme.

Mais dans la troisième édition, toute la ligne a disparu, et la sève ne fait à nouveau plus rien.

Quant à cet univers-ci, jusqu'ici, il semble se baser sur l'édition anniversaire, un fac-similé de la première avec une introduction et une conclusion étendue. Mas avec quelques minuscules différences qui sont assez pour vous faire douter qu'il s'agit d'une copie carbone.

Bref, vous en savez beaucoup sur le fait que vous n'êtes certain de rien concernant cette substance.

Si vous tentez d'aller en récupérer, rendez-vous au [22](#).

Sinon, et ci n'est déjà fait, vous pouvez ouvrir l'autre porte au [6](#).

Ou continuer votre chemin au [13](#).

11

Vous avez à peine ouvert la porte que la fourmi géante attendue se jette sur vous !

Heureusement, même à H7, vous pouvez compter sur les réflexes martiaux bien ancrés de votre nouveau corps. Vous dégainez d'instinct et terrassez l'insecte sans subir plus qu'une blessure superficielle. Laquelle vous picote d'ailleurs à peine, votre résistance à la douleur ayant elle aussi été démultipliée. Être un aventurier, même médiocre, n'est pas sans atouts.

Diminuez votre Endurance de 2 points.

Une fourmilière démesurée occupe presque tout l'espace de la pièce ainsi gardée. S'y affairant d'ailleurs d'autres spécimens gargantuesques, et vous vous hâtez de refermer la porte avant qu'elles ne se décident de s'intéresser à vous, emportant au passage le cadavre tout frais de leur congénère.

Une fois revenu dans le calme absolu du couloir, le fourmillement littéral inaudible dès la porte proprement fermée, vous entreprenez de panser sommairement votre plaie. Vous vous attaquez ensuite, avec encore moins de délicatesse, au dépiautage de la carcasse.

Si vous n'aviez jamais lu le livre, dépecer ainsi un insecte mort ne vous serait sans doute jamais venu à l'esprit. Mais, effectivement, une fois détachées, les mandibules se révèlent des pinces certes sommaires, mais plutôt longues et relativement maniables.

Notez les Mandibules.

Rendez-vous au [43](#)

12

Dans le livre, même s'il y laissait quelques lambeaux de sa tenue, le Shinobi triomphait de cette épreuve seul.

Autant dire qu'avec votre aide en plus, l'affaire est promptement résolue.

Et à peine avez-vous brisé ensemble le dernier miroir qu'il retourne sans hésitation sa lame contre vous, vous embrochant de part en part avec la vivacité attendue d'un H11.

Si le Shinobi vous attaquait également sans sommation dans l'histoire telle que vous la connaissez, vous aviez espéré que les circonstances très différentes de votre rencontre l'inciterait à plus de clémence à votre égard, au moins temporairement.

Apparemment, vous avez mal évalué ce que vous aviez le pouvoir de changer et ce qui était inscrit dans le marbre.



13

Vous arrivez à proximité du deuxième passage obligé du Dédale : l'arène.

En théorie, vous devriez y combattre monstre après monstre jusqu'à ce que, au comble de l'épuisement, vous ayez à affronter dans un duel à mort un autre candidat ayant vécu le même calvaire.

En pratique, si les adversaires sont de même niveau que ceux du livre, avec H7E14C7, il n'est pas dit que vous parveniez à triompher ne serait-ce que du premier.

Ainsi placez-vous plutôt vos espoirs en un point de détail du livre original.

Il est possible, et même plutôt amusant, de retracer les déplacements de chaque candidat du Dédale, ceux-ci se révélant finalement assez cohérents. Or, en suivant ceux du Shinobi, tout semble indiquer qu'il a au mieux complètement esquivé l'arène, au pire n'a pas eu à y croiser le fer avec un autre participant.

Enfin, pas un participant de cette édition en tout cas. Certains fans ont théorisé que le baron aurait pu garder de côté un malheureux ayant échoué sans succomber lors d'une édition précédente.

De façon générale, les hypothèses sur les rencontres que le Shinobi a pu faire ne manquent pas, et vous avaient même entraperçu quelques tentatives (avortées ?) d'écrire un spin-off racontant l'histoire de son point de vue.

Bref, pour ne pas changer, votre grande connaissance du sujet vous permet d'affirmer que vous n'êtes certain de rien.

Pour le moment, vous descendez le long de monumentaux gradins en colimaçons d'inspiration architecturale plus néo-gothique que romaine, avec arches en ogive et gargouilles menaçantes. L'ouvrage original dédie une illustration rien qu'à cette courte section transitoire, et un Yann MabMaen très en forme profite de l'occasion pour rendre hommage à la figure classique de la descente en enfer.

En passant à côté d'un humanoïde de pierre songeur tout à sa place en ce décor, il vous prend l'envie de vous-même vous arrêter pour faire le point sur vos options.

Si vous estimez qu'une telle pause pourrait marquer la différence entre célérité et précipitation, rendez-vous au [20](#).

Si vous décidez plutôt qu'il ne faut pas prendre la procrastination pour de la préparation et continuez votre descente sans vous laisser distraire, rendez-vous au [41](#).

14

Comme dans vos souvenirs, le chemin décrit une courbe marquée, pour lui permettre de se rabattre rapidement sur le tronçon principal.

Il dessert quand même au passage deux portes.

Derrière la première devrait se trouver un hargneux molosse cracheur de feu qu'il vous faut absolument éviter de combattre si vous ne voulez pas que votre exploration soit d'une remarquable brièveté.

Dans la seconde sont supposés vous attendre un vélociraptor déjà mort et un coffre déjà vide. Qui parmi le Chevalier, l'Elfe ou le Shinobi est passé par là avant vous est la source de débats infinis et stériles entre fans.

Si vous prenez quelques instants pour entrouvrir les portes et vérifier que tout est comme il devrait être, rendez-vous au [44](#).

Si vous passez sans vous arrêter, rendez-vous au [18](#) (☞).

15

Vous attaquez le serpent par derrière, alors que ses mouvements sont de plus entravés par sa propre constriction. Aussi le décapitez-vous promptement en dépit de votre faible habileté. Vous aidez ensuite l'Elfe à se dépêtrer de sa carcasse, et faites tous deux front contre « votre » serpent qui vient de se réveiller.

Il s'agit de l'argenté, le plus dangereux du lot, et même à deux vous y laissez quelques plumes.

Diminuez votre Endurance de 3 points.

Cela reste cependant négligeable par rapport à ce que vous auriez théoriquement pu subir auriez-dû vous le combattre seul.

Cette urgence réglée, il y a un moment de flottement.

Vous avez remarqué au cours des jours précédents que l'économie de mots habituelle des textes de Vivepierre se reflète dans la façon de s'exprimer des habitants de Colosse. Ils ont tendance à privilégier les courtes phrases allant droit à l'essentiel, voire les silences éloquents. La seule personne que vous avez entendu enchaîner les mots sans discontinuer, c'est le baron Bruskefin, qui lui adore clairement s'entendre parler.

L'Elfe fait preuve de la même parcimonie verbale. Elle déclare s'appeler Lune Bleue, vous remercie de votre intervention, sort d'un repli de sa tunique un minuscule bijou en forme de feuille, vous le tend en précisant que tant que vous le porterez vous serez reconnu comme ami de son clan.

Vous la remerciez en retour et glissez son cadeau dans votre sac, peu désireux d'enlever votre armure en plein milieu du Dédale pour l'accrocher à votre chemise.

Notez la Broche.

Et puis elle vous dit au revoir et s'éloigne en direction de la suite de votre périple commun. Comme si, toutes dettes soldées, l'affaire était désormais entendue et ne nécessitait pas d'épiloguer.

Rendez-vous au [26](#). Quel que soit le chemin que vous emprunterez, Lune Bleue prendra l'autre.

16

Vous dénoncez le liquide pour le poison qu'il est et l'envoyez humidifier le sable de l'arène.

La conviction dans votre voix persuade Khognn que vous dites vrai et il invective le maître de l'arène pour sa fourberie. Celui-ci ne nie pas, ricane même, et triture à nouveau ses manettes.

Une troisième porte s'ouvre tandis que les deux autres se renferment, prenant de court plusieurs gobelins qui se retrouvent coincés avec vous tandis que surgit...

Oh.

La pantagruie est loin d'être la plus réussie des créations de Vivepierre. Il avait tenu à avoir son monstre iconique à lui, sa créature de cauchemar originale qui lui soit vraiment propre.

Et si l'intention était louable, le résultat marqua surtout par son ridicule.

Ainsi, alors que vous contemplez la bête en trois dimensions, en couleurs, sans un angle de dessin et des ombres à l'encre sauvant un peu les meubles, vous avez grande envie d'éclater de rire.

Votre logorrhée reste cependant bloquée au fond de votre gorge. Parce que vous savez que cette chose grotesque n'en est pas moins H12E24 et ne fera qu'une bouchée de Khognn et vous.



17

Le Barbare descend dans l'arène.

Le maître de celle-ci, dont la ressemblance avec Jean Vivepierre est encore plus évidente avec votre angle de vue actuel, l'accueille depuis le confort et la sûreté de sa loge, lui exposant le contenu de l'épreuve à venir entre deux railleries.

Vous en profitez pour sortir de votre cachette et vous rapprochez autant que possible, aussi discrètement que possible, vous tenant prêt à saisir toute opportunité qui se présenterait à vous.

Vous arrivez ainsi à quelques enjambées du lieu de l'action, dissimulé comme se peut derrière une énième statue, alors que le Barbare porte le coup de grâce à son premier adversaire, une araignée titanesque.

Après une trop courte pause, il doit combattre de nouveau, contre une cocatrice cette fois.

Affrontement qu'il remporte également, même s'il n'en sort pas indemne.

Le maître le félicite d'un compliment ironique, et joue de sa machinerie pour ouvrir une nouvelle porte.

Si vous possédez une Broche, rendez-vous au [28](#).

Sinon, rendez-vous au [49](#).

18

Vous continuez votre chemin et rejoignez sans heurt le tronçon principal. D'un côté, un nouveau couloir continuant vers le centre du Dédale. De l'autre, l'embouchure du passage que vous avez précédemment snobé.

Si vous vous enfoncez en direction du cœur du lieu, rendez-vous au [30](#) (ꜥ).

Si vous prenez le chemin dans l'autre sens, ce qui devrait vous ramener vers l'entrée en passant devant la porte où vous attend supposément la clé, rendez-vous au [33](#).

19

À votre grande surprise, le combat se termine presque aussitôt. Si le Barbare vous a bien décoché un coup ravageur, il s'est complètement exposé pour ce faire, vous permettant de l'embrocher de part en part en retour.

À voir s'il vous a emporté dans la mort au passage.

Diminuez votre Endurance de 4 points si vous avez la Broche, et de 8 points sinon.

Si vous n'avez pas été terrassé, c'est un retournement de situation inattendu. Il devait vraiment être au bout du rouleau, sur ses derniers points d'Endurance, après avoir enchaîné ces affrontements dantesques.

Peut-être que derrière cette attaque d'apparence presque gratuite se cachait la volonté de mourir honorablement au combat plutôt que d'hémorragie quelques dizaines de pas plus loin. Ou peut-être que, comme souvent, vous suranalysez.

Il faut dire que les ouvrages de Vivepierre encouragent naturellement l'élaboration d'hypothèses complémentaires, tout simplement parce qu'ils n'expliquent souvent pas grand-chose. Le lecteur est mis devant des faits bruts et c'est à lui de faire un effort d'imagination pour les lier ensemble en une trame cohérente.

Cela ne veut cependant pas dire que vos hypothèses ont une quelconque assise dans la réalité. Et, faute de pouvoir lire l'esprit des morts, vous ne saurez jamais la vérité avec certitude.

En tout cas, vous êtes en vie. Et en profitez pour faire les poches de votre adversaire.

Si vous ne l'avez pas déjà, vous avez la bonne surprise de découvrir la clé rouge parmi ses maigres possessions. Passant derrière vous, il a dû ramasser ce que vous aviez raté.

Notez-la le cas échéant.

Si vous avez à la fois une Broche et une Écaille, rendez-vous au [29](#).

Sinon, les bonnes nouvelles s'arrêtent ici et vous repartez vaille que vaille. Rendez-vous au [42](#).

20

Vous vous laissez tomber avec délectation sur l'un des sièges les plus en retrait, à l'ombre d'une statue aux ailes déployées.

Là, vous commencez par souffler un coup. Puis vous passez en revue tout ce qui vous est arrivé jusqu'ici, à la recherche d'une faille qui vous éviterait de périr d'ici peu sous les coups d'une manticores ou d'une araignée (géante).

Effacez une croix (si possible).

Si vous n'avez (désormais) plus aucune croix, rendez-vous immédiatement au [32](#).

Pour l'instant, vos réflexions partent un peu dans tous les sens. Même si ce corps d'exception semble lui toujours en pleine forme, les intenses derniers jours vous ont laissé mentalement exsangue, et votre capacité à vous concentrer est au plus bas.

Si vous reprenez votre descente, rendez-vous au [41](#).

Si vous vous donnez encore quelques instants pour faire le point, rendez-vous au [39](#).

21

L'histoire se rejoue à l'identique sous vos yeux, si ce n'est que, à la différence de l'illustration à laquelle vous étiez habitué, vous assistez à la fin de l'elfe depuis un angle de vue ne mettant pas l'accent sur sa poitrine.

Quant à votre adversaire à vous, si quelqu'un a eu l'opportunité de le tirer au dé, ce n'est pas vous. Vous assistez impuissant au réveil de l'argenté, le pire des trois.

Il vous ne reste plus qu'à faire ce que ce corps sait faire de mieux, c'est-à-dire combattre. Vous y laissez cependant bien des plumes.

Diminuez votre Endurance de 10 points.

Heureusement, vous vous souvenez que l'Elfe avait sur elle de quoi vous sustenter, et vous faites aussitôt bombance pour récupérer quelques forces.

Vous regagnez 4 points d'Endurance.

Le reste de son équipement se résume à deux poignards, qui n'avaient aucun usage dans l'œuvre originale, mais que vous pouvez néanmoins récupérer.

Notez les Poignards si vous le désirez.

Rendez-vous au [26](#).

22

Après un rude combat contre les Lianes Animées et vous être écorché plus passivement sur les Buissons Vénéneux, vous parvenez à atteindre le tronc du plus gros arbre et à y tailler une encoche où goûter la sève.

Elle semble bien avoir des propriétés curatives. Malheureusement plutôt légères, à peine assez pour compenser les dégâts subis pour l'atteindre.

Vous regagnez jusqu'à 1 point d'Endurance. Effacez également une croix si possible.

L'expérience semble également confirmer l'hypothèse que vous êtes dans une variante inédite du *Dédale du Trépas*, avec ses propres changements à la marge. Parce que vous ne pouvez pas vous empêcher d'essayer de cataloguer les choses, vous décidez de l'appeler « version aleph ».

Vous pouvez maintenant, si ce n'est déjà fait, essayer l'autre porte au [6](#).

Ou continuer votre chemin au [13](#).

23

Vous apercevez la silhouette du Shinobi devant vous ! Vous avez progressé si vite que vous l'avez rattrapé.

Malheureusement, il s'agit là d'une fausse bonne nouvelle. Car il est l'adversaire le plus redoutable du Dédale, ses sens aussi affûtés que ses capacités martiales. Et il ne négocie pas.

Il se retourne d'un coup, les étoiles d'acier fument et se plantent dans votre chair. Puis c'est lui-même qui vient au contact en quelques foulées bondissantes, et vous achève d'un coup de sa lame courbe avant même que vous n'ayez fini de dégainer.

C'est cela le fossé qui sépare un H11 d'un H7.



24

Vous montrez le bout de votre nez et le Barbare se saisit aussitôt de sa hache. Il ne prend cependant pas d'initiative ouvertement hostile, et répond sans colère quand vous lui adressez la parole.

Si les personnages de Vivepierre ont une certaine tendance à être archétypaux, celui dont vous découvrez qu'il s'appelle Khoggn est heureusement basé sur un idéal de guerrier nomade menant une vie proche de la nature et doté d'un grand sens de l'honneur. D'où d'ailleurs la possibilité de s'allier avec lui dans le livre.

La conversation se déroule donc posément. Il vous déclare, avec une franchise déconcertante, qu'il trouve que vous parlez trop, trop longtemps, avec trop de mots inutilement compliqués ; mais que vous n'avez pas l'air d'un mauvais bougre et qu'il est tout disposé à ce que vous fassiez cause commune jusqu'à ce que le destin en décide autrement.

Vous reprenez donc votre descente en sa compagnie.

Rendez-vous au [41](#).

25

N'a pas échappé à son destin celui que vous connaissez uniquement sous le sobriquet de Janissaire, le livre n'en disant pas plus à son sujet et cette réalité ne vous ayant pas offert l'opportunité d'interagir avec lui pour en apprendre plus.

Il gît au fond d'une fosse où grouillent les scorpions, serrant encore entre ses mains la clé qui avait attiré sa convoitise avant que le sol ne se dérobe sous ses pieds.

Il est bien évidemment hors de question de descendre là-dedans. C'était d'ailleurs un choix mortel dans le livre pour tout aventurier, aussi habile ou chanceux était-il.

Toutefois, si vous êtes bien allé chercher les Mandibules, elles sont juste assez longues pour vous permettre d'agripper la clé et de la ramener à vous.

En ce cas, notez la Clé Rouge.

Si vous ne les avez pas encore prises, mais souhaitez retourner quelque mètres en arrière pour les récupérer, rendez-vous au [33](#).

Si vous préférez plutôt vous intéresser à l'autre porte, rendez-vous au [2](#).

Si vous continuez votre chemin, rendez-vous au [30](#).

26

Après cette courte pause, vous reportez votre attention vers les deux issues de la pièce.

Ce choix de direction-là est un peu plus ambigu que le précédent. Sur le papier, il y a en effet une clé indispensable de chaque côté.

L'astuce du livre original est que celle du couloir de droite a déjà été dérobée par le Shinobi, et que vous la récupérerez en réalité plus tard, sur son cadavre, après l'avoir vaincu. À l'inverse, celle du couloir de gauche, personne ne la ramasse pour vous et vous devez y aller vous-même.

Si vous suivez le livre et allez à gauche, rendez-vous au [46](#).

Si vous en prenez le contre-pied et choisissez d'aller à droite, rendez-vous au [3](#).

27

La mêlée est terriblement confuse. Vous essayez de neutraliser le Shinobi, ses doubles l'attaquent de même, vos propres copies s'en prennent à vous, et lui tente de défaire tout le monde. Difficile de faire plus chaotique, et vous encaissez nombre de coups.

Vous perdez 9 points d'Endurance.

Par quelque miracle – qui a dû vous coûter l'intégralité du peu de Chance dont vous disposez – vous vous retrouvez dans une situation où vous, le Shinobi, et le dernier miroir intact, êtes positionnés de telle façon que vous pouvez, d'un coup ravageur dans lequel vous mettez toute l'énergie du désespoir, envoyer le second s'écraser sur le dernier.

Les ultimes copies se brisent aussitôt en autant de fragments que la glace les ayant mises au monde. La violence du choc est également mortelle pour votre adversaire humain. Vous vous retrouvez ainsi le seul survivant de ce confus affrontement.

Après avoir repris votre souffle et pansé au mieux vos innombrables plaies, vous empochez la clé si chèrement acquise.

Notez la Clé Bleue.

En fouillant le corps du Shinobi, vous trouvez également une pochette qui a dû contenir liquides et onguents, poisons ou remèdes vous ne sauriez dire, dont les récipients se sont brisés et les contenus mélangés.

Ses manches recèlent aussi un très grand nombre de shurikens. Un test rapide suggère qu'il risque de vous manquer la dextérité nécessaire pour les utiliser en situation réelle. Vous pouvez néanmoins en emporter quelques-uns au cas où. Il en va de même pour son arme principale.

Vous pouvez noter le Katana et/ou les Shurikens si vous le souhaitez.

Vous pouvez maintenant continuer votre chemin au [13](#) ou ouvrir l'autre porte au [10](#).

28

Surgit de l'ouverture une Lune Bleue que vous peinez à reconnaître.

Depuis votre dernière rencontre, sa masse musculaire a considérablement augmenté, faisant sauter les coutures de vêtements désormais trop étriqués. Ses dents ont poussé au point d'être trop grandes pour une bouche d'où dégouline à présent des torrents de bave. Ses yeux sont si injectés de sang qu'ils en paraissent rouges, avec des pupilles d'un petitesse dérangeante.

Elle semble enragée aussi bien au sens médical que figuré et se jette sur le Barbare en hurlant. Il lui répond en s'efforçant d'y mettre encore plus de coffre et de force.

Le déluge de violence est tel que vous approcher, même avec les meilleures intentions du monde, signerait sans nul doute votre arrêt de mort. Aussi restez-vous prudemment en retrait.

Le combat se révèle de toute façon aussi bref qu'intense. Le Barbare a encore une fois triomphé, au prix de blessures terribles. Il en est à s'appuyer sur sa hache pour tenir debout. Et à peine a-t-il le temps de ramasser quelque trophée sur le corps de l'elfe que le maître ouvre déjà une nouvelle porte.

Rendez-vous au [49](#).

29

Vous découvrez un pendentif autour duquel pend la clé verte ! Vous ignorez comment le Barbare a bien pu le récupérer sans succomber à la malédiction. Et peut-être ne l'a-t-il pas fait, car des fragments de ce qui pourrait bien être la tunique de Lune Bleue sont encore coincés dans certains maillons.

Encore une fois, les hypothèses sur ce qui a bien pu se passer défilent dans votre tête. Et, encore une fois, vous n'avez aucun moyen de les valider ou de les infirmer.

Notez la Clé Verte.

Rendez-vous au [42](#).

30

Vous arrivez au premier passage obligé de l'aventure : l'hydre de pierre. Sept sculptures de serpents entremêlés sur un piédestal. Quand un candidat s'approche, l'un des serpents prend vie et l'attaque.

Dans le livre, le protagoniste arrive juste les entrefaites de la mort de l'Elfe, terrassée par son propre serpent, lequel redevient pierre sous les yeux du héros, tandis qu'un des trois ophidiens encore intacts s'anime à son tour pour le neutraliser. L'illustration de la scène par Yann MabMaen est superbe, avec les deux reptiles changeant d'état en parallèle, l'un de la chair vers la pierre et l'autre de la pierre vers la chair.

Chacun des serpents a des caractéristiques légèrement différentes, et lequel vous devez affronter dépend d'un jet de dé. Vous espérez ne pas tomber sur celui qui est légèrement plus fort que les autres, cette petite différence risquant d'être critique pour vous.

Si vous avez deux croix ou plus, rendez-vous au [4](#).

Sinon, rendez-vous au [21](#).

31

Vous voilà devant l'ultime obstacle du labyrinthe : une porte close que MabMaen a choisie de représenter titanesque, nappée de brume, bardée de chaînes et de cadenas, ornée de statues de démons grimaçants.

Vous savez heureusement qu'il suffit de déverrouiller les trois bons cadenas dans le bon ordre pour libérer le passage. Vert-rouge-bleu. Combinaison uniquement trouvable par essai-erreur en l'absence de tout indice. Vivepierre avait expliqué en interview qu'il comptait suggérer quelque part qu'il fallait suivre les couleurs de l'arc-en-ciel, mais que le passage en question se trouvait dans une partie finalement supprimée pour respecter la règle des 400 sections. Sauf que l'ordre de l'arc-en-ciel est rouge-vert-bleu, pas vert-rouge-bleu, suggérant un double emmêlage de pinceaux...

Vous divaguez ! Les gaz toxiques dans lesquels baignent la pièce sont en train de vous ronger le cerveau. Vous devez partir au plus vite ou périr ici à petit feu.

Si vous possédez bel et bien les trois Clés, rendez-vous au [50](#).

Si ce n'est pas le cas, perdez 1 point d'Endurance. Puis perdez 1 point d'Endurance. Puis perdez 1 point d'Endurance. Puis...

32

Vous entendez soudain des pas au-dessus de vous. Le Barbare, le dernier candidat à être entré, a rattrapé son retard sur vous, et entame en ce moment-même la longue descente en direction de l'arène.

Dans l'ouvrage original, il était un allié temporaire que vous finissiez inéluctablement par devoir affronter. Avec H7E14C7, vous ne donnez pas cher de vos abattis si vous êtes contraint de rejouer cette partition, même au sommet de votre forme.

Si vous vous dépêchez pour arriver à l'arène avant lui, rendez-vous au [41](#).

Si, dissimulé parmi les sculptures attenantes pour garder un coup d'avance au cas où, vous l'attendez à cet étage rendez-vous au [37](#).

33

Vous n'avez aucune difficulté à vous tourner dans la direction que vous souhaitez emprunter, à voir votre destination droit devant vous. Mais lorsque vous entreprenez de faire un pas vers celle-ci, votre corps opère une rotation de lui-même et vous vous retrouvez à vous enfoncer un peu plus dans le Dédale au lieu d'aller vers son entrée.

Vous réitérez l'expérience plusieurs fois, en bandant tous vos muscles, en y mettant toute votre volonté. Mais rien n'y fait : vous ne pouvez juste pas revenir en arrière. C'est une pure impossibilité physique.

Mais bien sûr ! Dans un livre de Vivepierre, hors cul-de-sac, il n'est jamais possible de rebrousser chemin. Ses œuvres sont intrinsèquement construites autour de l'idée d'un mouvement perpétuel vers l'avant. C'est une variable qui ne peut aller que dans une seule direction, tout comme le temps s'écoule toujours vers le futur.

Ainsi, de même que sur Terre il n'est pas possible de revenir dix minutes en arrière simplement parce qu'on le désire, dans le monde de Colosse, il n'est pas possible de faire dix mètres en arrière parce qu'on le souhaite. Les lois fondamentales régissant cet univers l'interdisent purement et simplement.

D'un point de vue scientifique, c'est absolument fascinant. Nombre de physiciens vendraient leur âme pour pouvoir expérimenter avec ce que vous vivez en ce moment.

Mais ça n'arrange clairement pas vos affaires.

Diminuez votre Endurance de 1 point. Effacez une croix (si possible).

Pas d'autre choix que de continuer de l'avant donc.

Rendez-vous au [30](#).

34

Ce n'est qu'en marchant sur la dalle piégée que vous réalisez où vous vous trouvez exactement.

Heureusement pour vous, elle ne déclenche que l'envoi de quelques dards empoisonnés, un imprévu qui ne sera pas forcément mortel pour votre nouveau corps.

Réduisez votre Endurance de 4 points.

Vous avez cependant une excuse pour votre confusion : le passage en question se trouve à la toute fin du livre, quand Vivepierre était sur les rotules, et ne donne absolument aucune description du contexte où ce piège se déclenche. La section commence directement par la perte d'Endurance et enchaîne sans transition par un renvoi sur l'ultime obstacle du Dédale.

Le tout est si insignifiant qu'il s'agit probablement d'un simple arrangement livresque, pour atteindre pile 400 sections ou pour en décaler certaines pour les besoins de la mise en page.

Rendez-vous au [31](#).

35

La pièce est à l'identique de son illustration dans le livre : des miroirs brisés sur tous les murs, des éclats de verre partout sur le sol, un crochet nu pendant du plafond, et un morceau de tissu noir coincé parmi les débris.

Vous n'y découvrez donc rien d'autre que la confirmation que l'histoire est en train de se répéter.

Si ce n'est déjà fait, vous pouvez maintenant essayer l'autre porte en vous rendant au [10](#).

Ou simplement continuer votre chemin au [13](#).

36

La porte s'ouvre, libérant la manticoire à laquelle vous vous attendiez. Et l'affrontement se déroule également comme vous le craignez : à sens unique et en votre défaveur.

S'il existait un moyen d'esquiver dans cette réalité ce passage obligé du livre, vous avez malheureusement échoué à le trouver. Et chez Vivepierre, l'échec est à peu près toujours fatal. Ici ne fait pas exception.



37

Le Barbare marche à grandes enjambées et ne semble pas vous avoir remarqué. S'il n'est pas totalement indemne, il paraît avoir encore bon pied bon œil. Bien assez en tout cas pour vous dissuader de chercher l'affrontement, même avec l'effet de surprise en votre faveur.

Si vous le laissez passer devant, rendez-vous au [17](#).

Si vous allez pacifiquement à sa rencontre, rendez-vous au [24](#).

38

Vous ouvrez la porte et êtes aussitôt assailli par une odeur pestilentielle. Dans la pièce aux murs couverts de symboles ésotériques vous attend le Chevalier, l'épée dégainée, la clé convoitée en pendentif, un cadavre dans un état de décomposition avancée à ses pieds.

Vous savez qu'il s'agit là d'un piège vicieux : celui qui défait le précédent gardien est condamné à prendre sa place, de sombres enchantements s'assurant qu'il s'acquitte de ce rôle même au-delà de la mort. Le corps par terre est celui d'un candidat d'une précédente édition, qui a pourri sur place jusqu'à ce que le Chevalier lui apporte la délivrance en même temps que sa propre damnation.

La solution du livre consiste à lui arracher la clé par surprise au cours de l'affrontement, et à vous enfuir aussitôt sans porter le coup de grâce. Une stratégie alternative intéressante, cependant conditionnée dans le texte original à la réussite d'un test de Chance au tout début de l'aventure.

En effet, le protagoniste chanceux découvrait à sa première pause casse-croûte que quelqu'un – et les théories de fans abondent sur qui exactement – avait glissé dans sa poche un surin ainsi qu'un papier marqué du cryptique indice « Prenez la clé, pas la vie. ».

Sans ce précieux conseil, le choix de l'approche n'était même pas proposé au lecteur, condamnant son avatar à un combat ordinaire finissant forcément mal.

Vous avez fouillé vos poches à plusieurs reprises au cas où, mais force est de constater que vous devez avoir été malchanceux. Pas de papier ou de surin pour vous. Rien ne vous empêche cependant, en théorie, de substituer à cette indication vos connaissances extradiégétiques, et au surin une autre lame.

D'ailleurs, dans le livre original, vous n'êtes pas obligé d'utiliser le surin pour parvenir à vos fins, celui-ci donnant juste un léger bonus. Ce qui est assez étrange, car il est impossible d'accéder à la section en question sans disposer du surin. Probablement une erreur sans conséquence due à la suppression tardive d'un chemin alternatif.

Tout ça pour dire que cette partie de l'histoire est déjà bourrée de failles, dans lesquelles vous espérez bien vous glisser.

Si vous désirez vous essayer à ce vol à l'esbroufe d'un genre particulier, rendez-vous au [8](#).

Si vous battez plutôt en retraite tant qu'il en est encore temps, rendez-vous au [5](#) pour prendre l'autre porte et au [13](#) pour continuer votre chemin.

39

...

Vous vous êtes endormi !

Il faut croire que vous avez sous-estimé votre degré d'épuisement. Peut-être que, comme pour la douleur, la sensation de fatigue est fortement atténuée par rapport à ce dont vous aviez l'habitude avec votre ancien corps. D'où votre difficulté à apprécier vos besoins biologiques.

En attendant, vous devez mettre les bouchées doubles pour rattraper le temps perdu.

Récupérez 2 points d'Endurance. Effacez toutes vos croix.

Rendez-vous au [32](#).

40

Si vous vous attendiez à découvrir une pièce aux murs couverts de miroir, vous aviez pris pour acquis qu'ils seraient déjà tous brisés. Hors, ce n'est pas encore vrai pour plusieurs d'entre eux.

Et vous découvrez ainsi pour la première fois la nature du piège de cet endroit. Car des miroirs intacts surgissent en ce moment-même des reflets déformés jusqu'à la caricature du Shinobi. Sitôt matérialisés, ces êtres disproportionnés se jettent sur l'original, lame distordue au poing.

Celui-ci danse parmi ses adversaires, les combattant pied à pied, réussissant parfois à se dégager assez de la mêlée pour avoir le temps de briser un miroir supplémentaire d'un jet de shuriken.

La clé bleue est encore suspendue à son crochet au milieu de la pièce. Il vous sera cependant bien difficile de l'atteindre sans vous exposer à la horde de mauvaises copies, à laquelle des reflets de vous-même ont d'ailleurs déjà commencé à se mêler.

Si vous souhaitez rejoindre le combat, est-ce que ce sera aux côtés du Shinobi (au [12](#)) ou plutôt de ses adversaires (au [27](#)) ?

Vous avez également la possibilité de ficher le camp au [13](#) avant que l'attention de l'un ou l'autre camp ne se reporte sur vous.

41

Une ultime volée de marches et vous voilà à fouler le sable de l'arène. Un petit bonhomme, à qui un MabMaen malicieux a attribué l'apparence d'un Jean Vivepierre aux traits exagérés à l'extrême, vous harangue depuis sa tribune personnelle :

– C'est pas trop tôt ! Si vous souhaitez que j'active le mécanisme secret qui vous permettra de continuer votre parcours dans le Dédale, il vous faudra me divertir moi, le maître de l'arène. Voyons, quel serait l'adversaire idéal pour la présente compagnie...

Pendant qu'il réfléchit, votre regard se porte sur la multitude de portes fermées donnant sur le disque de sable. Derrière l'une de ces larges plaques de métal coulissantes attend la suite de votre périple. Les autres vous séparent de l'appétit et de la violence de monstres variés.

– Mais bien sûr ! J'ai juste ce qu'il nous faut !

Le maître de l'arène se saisit des leviers devant lui et les manipule selon une danse compliquée. Des rouages grincent, une des portes se met à coulisser...

Si vous êtes accompagné, rendez-vous au [7](#).

Si vous êtes seul, rendez-vous au [36](#).

42

Vous voilà arrivé à l'ultime intersection du Dédale !

Vous êtes au bout de vos forces. Quant à Vivepierre, à ce stade, il devait être bien proche de la limite de caractères et de sections qu'il s'imposait dans l'objectif assumé de maximiser sa productivité et, supposément, les ventes.

Finies donc les portes donnant sur des salles très différentes. Il ne reste plus que deux couloirs, mornes, très courts, se recroisant bien vite. Et après cela, la sortie !

À gauche, il n'y a pas grand-chose. Juste un petit piège pas bien méchant sur le chemin, pour le principe.

À droite, c'est là que, dans le livre original, vous tombiez dans l'embuscade du Shinobi. Un mal pour bien : si vous surviviez, vous pouviez le défaire en combat, et ainsi mettre la main sur la clé qu'il avait précédemment récupérée.

Toutefois, il s'agit là de l'affrontement le plus difficile du livre, que seuls les H12 peuvent aborder sereinement.

Si vous allez prudemment à gauche, rendez-vous au [34](#).

Si vous tentez votre chance à droite, rendez-vous au [45](#).

43

Vous arrivez au niveau de deux nouvelles portes.

Toujours selon le livre, celle de gauche donne sur un monstre qui a de bonnes chances de ne faire qu'une bouchée du H7E14C7 que vous êtes, et qui de plus ne garde rien de bien intéressant.

Derrière celle de droite vous devriez trouver la première clé, ainsi que la première victime de cette édition du Dédale.

Si vous ouvrez la porte de gauche, rendez-vous au [2](#).

Si vous portez votre attention sur celle de droite, rendez-vous au [25](#).

Si vous continuez sans vous arrêter, rendez-vous au [30](#) (☞).

44

Vous entrouvrez très prudemment la première porte, apercevez le molosse, êtes léchée par ses flammes, refermez très vite.

Diminuez votre Endurance de 1 point.

La seconde porte quant à elle donne bien sur une pièce déjà pillée et désormais sans danger. Jusqu'ici, l'histoire se refuse à dévier ne serait-ce que d'un iota de celle que vous connaissez.

Vous repartez en réfléchissant à tout ce sur quoi vous pourriez influencer pour espérer changer cela.

Rendez-vous au [18](#).

45

Si vous possédez la Clé Bleue, rendez-vous au [31](#).

Sinon, rendez-vous au [48](#).

46

Deux portes se dessinent de par et d'autre du couloir.

Derrière la noire devrait se trouver la clé verte, même s'il vous faudra combattre pour l'obtenir.

La blanche elle dissimule un cadeau empoisonné. La franchir vous enverra directement beaucoup plus loin dans le Dédale. Sauf que, dans le livre original, cela signifie rater obligatoirement au moins une clé et donc forcément échouer à sortir.

Si vous ouvrez la porte noire, rendez-vous au [38](#).

Si vous préférez la blanche, rendez-vous au [5](#).

Si vous passez votre chemin, rendez-vous au [13](#) (☞).

47

Vous ne tardez pas à apercevoir la première porte de cette section.

Derrière devrait se trouver une fourmi géante, un adversaire peu coriace même pour vous. Dans le livre original, le protagoniste la dépèce pour récupérer ses mandibules, lesquelles lui serviront de pinces pour récupérer en toute sécurité la première clé.

Si vous souhaitez vous montrer aussi prévenant que lui, rendez-vous au [11](#).

Si vous passez au large, rendez-vous au [43](#) (𐄂).

48

Le Shinobi est au rendez-vous. Vous êtes assez sur vos gardes pour esquiver son attaque supposément surprise, retournant la stupeur en votre faveur.

Le combat s'engage ainsi à votre avantage. Celui-ci ne fait cependant pas long feu face au gouffre séparant vos Hâbiletés respectives. Vous périssez à deux pas de la sortie, terrassé par un adversaire bien trop fort pour vous.



49

L'ouverture se révèle l'embouchure de l'un des couloirs blafards du Dédale, que vous commencez à bien connaître. Et cela vous emplit de joie car c'est là le chemin de la sortie !

Vous surgissez aussitôt de votre cachette, dévalant les quelques marches restantes, bondissant sur le sable, courant à perdre haleine en direction de cette issue inespérée, sachant pertinemment que vous n'aurez pas deux chances comme celle-là.

Le maître jure, s'efforce de refermer la porte aussi vite qu'il peut. Le mécanisme s'enclenche, la plaque de métal coulisse dans l'autre sens, le Barbare éructe à son tour des grossièretés et bondit à travers l'ouverture tant que celle-ci existe encore...

Il s'en faut de deux cheveux pour lui et d'un seul pour vous, mais vous réussissez l'un comme l'autre à arriver en un seul morceau et sans rien de cassé dans la dernière section du Dédale.

Vos ennuis ne sont cependant pas encore terminés.

Pour commencer, le Barbare se retourne vers vous, hache au poing, la fureur déformant son visage :

– Quel genre de guerrier se terre dans l'ombre, attendant qu'un autre lui ouvre la voie ? Dégaine et regagne ton honneur par le sang versé, charogne !

Vous obtempérez, trop las pour discuter et n'arrivant de toute façon pas à vous convaincre que c'est un combat que vous pourrez éviter.

En effet, dans le livre original, qu'importe les choix pris, si le protagoniste survivait, il finissait toujours par devoir affronter le Barbare. C'était une conclusion absolument inévitable, avec parfois une nuance tragi-comique, quand les coïncidences incroyables s'enchaînaient pour forcer ce duel.

Et ce coup de sang soudain vous laisse à penser qu'il est tout aussi inéluctable dans cette version de l'histoire. Quoi que vous fassiez, les lois fondamentales de cet univers s'assureront que ce combat

finisse tôt ou tard par avoir lieu, de la même façon qu'elles garantissent que la bougie finit toujours par s'éteindre. Sur Colosse, la destinée est une force aussi réelle que l'entropie sur Terre.

Et, effectivement, le combat commence.

Rendez-vous au [19](#).

50

À l'instant où vous tournez la clé bleue dans le cadenas de la même couleur, les chaînes jusque là obstinément statiques se mettent à coulisser les unes sur les autres, et en un instant le nœud de mailles d'acier se dénoue de lui-même, s'écrasant au sol avec fracas.

Votre ultime exploit du jour consistera à trouver au fond de vous la force de pousser le lourd battant avant de vous effondrer. Vous tombez à genoux dans la poussière de la grand place de Croc, à la lumière et l'air frais du petit matin, tandis que résonnent les cloches annonçant que s'était ouverte la porte que tous pensaient scellée à jamais.

Vous devez ensuite composer avec un flot de badauds avides de connaître le détail de vos aventures, et dont les attentions bienveillantes mais désordonnées manquent de vous étouffer plus sûrement que les serpents du dédale.

Puis la garde de la ville s'en mêle et vous isole jusqu'à l'arrivée du baron. Celui-ci débarque avec sa suite et un flot de paroles emphatiques tout autant destinées à eux qu'à vous :

– Cher ami ! Félicitations ! Vous avez accompli aujourd'hui ce que personne n'avait jamais réussi avant vous et votre nom restera à jamais dans les mémoires ! Les héros tels que vous sont des étoiles qui brillent dans le ciel de l'Alaindas, leur lumière transperçant les ténèbres menaçant de nous dévorer tous.

« Et justement, un nouveau fléau se profile à l'horizon, dont seul un individu d'exception tel que vous peut espérer triompher avant qu'il ne soit trop tard. Après un sommeil d'un millénaire, le sorcier Z...

Vous reconnaissez bien sûr là l'introduction d'un autre célèbre ouvrage de Vivepierre. Ce n'était certes pas Bruskefin qui la déclamait dans la version avec laquelle vous êtes familier, mais un tel changement est cohérent avec les tentatives tardives de l'auteur de lier ensemble des histoires initialement indépendantes.

Vous avez réussi à forcer la Chance pour réchapper du Dédale du Trépas. Mais cela sera-t-il suffisant pour survivre à la nouvelle épreuve qui s'annonce :

J'ai H7E14C8 et je dois m'infiltrer dans le Mausolée du Magicien ?!

Crédits

Le présent texte a été écrit par Éric « Skarn » Berthe.

L'ouvrage fictif *Le Dédale du Trépas* est bien sûr inspiré du *Labyrinthe de la Mort* de Ian Livingstone et Iain McCaig, agrémenté selon l'humeur d'éléments piochés dans d'autres *Défis Fantastiques*, voire totalement inventés pour l'occasion.

Source des icônes utilisées :

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Running_icon - Noun Project 17825.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Running_icon_-_Noun_Project_17825.svg)
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Skull and crossbones vector.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Skull_and_crossbones_vector.svg)