

Bien longtemps après Alice

Martin BODIN

Table des matières

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | À propos de l'univers | 2 |
| 2 | Présentation du Royaume de Coupes | 2 |
| 2.1 | Le Royaume | 2 |
| 2.2 | Les différentes personnes qui le composent | 3 |
| 3 | Ton personnage : Le Chevalier de Coupes | 5 |



1 À propos de l'univers

J'aimerais tout d'abord attirer votre attention sur le fait que nous sommes dans un conte. Vous remarquerez donc que la plupart des personnages n'ont pas de nom, mais plutôt un rôle (le Roi, le Sage, etc.). J'ai volontairement mélangé des termes issus des jeux de cartes, des échecs, d'*ALICE AU PAYS DES MERVEILLES* et mixé des idées venant des personnages de *DE CAPES ET DE CROCS* et de *MONKEY ISLAND* : je ne cherche pas à faire quelque chose de cohérent, juste quelque chose de rigolo. J'espère que ce scénario vous plaira tout autant que moi !

Globalement, tout se passe dans le Pays des merveilles, bien après (si la notion d'« après » a réellement un sens dans cet univers) le retour d'Alice pour affronter la Reine de Cœur. Le Pays des merveilles a cessé d'être le rêve d'Alice et il commence à s'effacer à certains endroits. Mais bon, les gens essaient de vivre malgré la menace de s'effacer à leur tour... Dans ses derniers rêves, Alice — qui a beaucoup grandi — a rendu ce monde plus « sérieux ». Des villages peuplés d'humains pas vraiment aussi fous que le Chapelier sont apparus et ont remplacés la plupart des cartes.

La Reine blanche a gardé la partie « traditionnelle » du royaume, composée de la plupart des créatures fantastiques (au hasard, les cartes). L'autre partie s'est transformée en un nouveau royaume : le royaume de Coupes.

Synopsis Le Roi de Coupes cherche un mari pour la princesse ! La grande nouvelle s'est répandue en flèche dans tout le royaume : le Roi organise un concours artistique, dont le gagnant obtiendra la main de sa fille.

Les enjeux sont de taille : depuis que le monde du rêve perd de sa substance, celui-ci devient de moins en moins utopique, et beaucoup de gens ont peur que tout cela empire. Se marier avec la Princesse ! Devenir Prince ! Voilà de quoi être à l'abri d'un tel effondrement tant que le Pays des merveilles existe encore.

2 Présentation du Royaume de Coupes

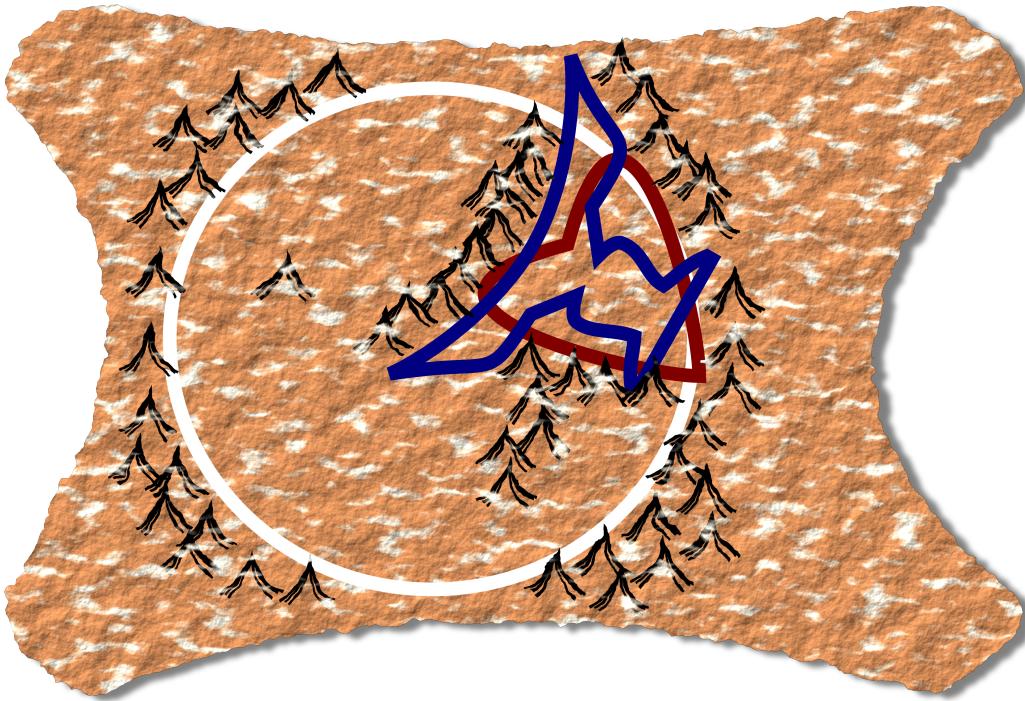
2.1 Le Royaume

C'est un royaume très jeune, issu d'une séparation (dont la cause n'est pas très claire) d'une province du Royaume blanc (gouverné par la Reine blanche). Le symbole du Royaume est une coupe sur fond étoilé :



Les relations avec les royaumes voisins (et en particulier le Royaume blanc) ne sont pas spécialement tendues et la Reine blanche est accueillie tout naturellement ici sans que sa visite ne soit considérée comme hostile.

Voici une carte du Pays des merveilles. Les frontières du Royaume de Coupes sont en bleu, celles de l'ancien Royaume de Cœur en rouge et celles du Royaume blanc à son apogée (c'est à dire lorsqu'il contenait encore le Royaume de Coupes) en blanc.



Le Royaume de Coupes possède de nombreuses traditions. En particulier, il a un système de duels organisés relativement complexe.

Lorsque deux personnes veulent se battre en duel, elles demandent en effet à la cour de les aider dans leur différent. Le Roi va alors choisir une épreuve et la cour va arbitrer les duellistes.

Le Roi ne choisit pas forcément des épreuves mortelles (c'est même assez rare) : par exemple la *Rixme* est un duel de mots souvent choisi par le Roi à cause de son côté non violent et plaisant.

2.2 Les différentes personnes qui le composent

Voici les personnes¹ principales qui composent le royaume. Il y a bien entendu d'autres personnes, mais s'ils ne sont pas ici, il est probable que vous ne connaissiez que de nom. En cas de doute pendant la partie, n'hésitez pas à demander aux maîtres du jeu des informations que votre personnage pourrait connaître.

Le Roi C'est un Roi mécène qui vit pour la poésie, le symbole du Royaume. C'est lui qui choisit l'épreuve lors d'un duel et qui l'arbitre la plupart du temps.

Le Sage Conseiller du Roi, ses conseils d'ancien sont assez réputés. Il arbitrera parfois sous ordre du Roi certaines joutes verbales. Il accepte parfois de conseiller d'autres personnes que le Roi (qui ne proviennent pas forcément de la cour). Ses conseils sont assez réputés pour leur justesse et leur pragmatisme.

L'Inventeur Autre conseiller du Roi. C'est aussi lui le poète officiel du Roi.

Le Chevalier de Coupes C'est le maître d'arme du Royaume. Il est très réputé pour cela.

1. Plus la tour, je sais...

La Tour C'est la tour sacrée qui contient en plus de la bibliothèque royale toutes les œuvres d'arts du Roi. Elle est gardée par le fameux Gardien de la Tour.

La Princesse Très belle. C'est aussi elle qui succédera au Roi.

La Voyante Ses talents sont très réputés de par le Royaume.

3 Ton personnage : Le Chevalier de Coupes

Description physique Grand, fort et intimidant... À un tout petit détail près : il a un nez ridicule, bien trop long pour qu'on le prenne au sérieux.

Il porte souvent une bouteille de vin ou d'alcool sur lui (on ne sait jamais).

Ton personnage Faire régner la sécurité! *Faire régner la sécurité!* Et bien ce Roi de Coupes, il exagère tu trouves ! C'est vrai quoi ! Il fait n'importe quoi — organiser un concours pour un mariage (comme si ça allait sauver le royaume !) — mais c'est quand même toi qui va te taper la responsabilité de la sécurité !

Non, mon Roi. La sécurité, ça passe d'abord par la diplomatie — afin d'éviter que les ennemis ne veulent nous attaquer —, et le bon sens — ne pas organiser ce genre de concours.

Tu te demandes si tu n'aurais pas un peu abusé de l'alcool cette fois-ci... Bah ! Ça ne sera pas la première fois que tu arrives bourré en train d'impressionner les autres par ton charisme impressionnant et tes histoires de parties de chasses ! Et puis, lorsqu'on a un souverain comme ça, c'est si facile de paraître meilleur à côté. C'est vrai ça : tu ne devrais pas être simple maître d'armes, tu devrais être Roi ! Un *vrai* Roi ! Un Roi qui sème la sécurité par la force, bon sang de bonsoir !

Jamais les gens n'oublieront tes talents de stratèges. Qui était là lorsque l'on terrassa les armées du Sud ? Toi ! Qui était là lorsque les arbres hantés avaient été brûlés par les machines de guerre ? *Toi !* Qui d'autre que toi a jamais inventé une parade à ta fameuse « botte de Jamais » ? Personne ! Personne !

C'est bien toi le meilleur, ça oui. Ce n'est pas comme ce roi incomptént qui avait interdit ta fameuse botte (sauf dans les cas désespérés) car il ne la trouvait *point jolie*... *Point jolie* ? Encore des élucubrations d'un roi sans cervelle !

À tous les coups, cela a encore quelque chose à voir avec ton nez. Et oui, le roi doit être jaloux... Tu ne vois que ça. Comment peut-il être si dur avec toi qui es si bon ? Et tous ces gens qui se moquent de ton nez « ridicule » ! *Ridicule* ? Et ma « botte de Jamais », elle est ridicule peut-être ? Et mes talents de bretteur ? De stratège ? Ils sont ridicules eux aussi ? Venez donc, vous qui se moquent de mon apparence ! Vous tous ! *Venez* !

Ils reculent, tu vois. Ils ne t'arrivent pas à la cheville. Ce sont des lâches. Ce royaume est un royaume de lâches ! Lorsque toi tu seras Roi — Roi d'Épées et non « Roi de Coupes » —, les choses changeront, radicalement. Oui, ça, elles changeront. Et si tu profitais de cette journée pour le devenir, tiens ?

Tu nommeras alors le Cavalier comme maître d'armes. C'est un bon gars, lui. Tu l'avais recueilli dans la campagne lorsqu'il se battait et tu t'étais tout de suite dis qu'il ferait un bon combattant. Tu lui as tout appris. Tout ce que tu savais. Il n'a jamais dépassé le maître, c'est vrai, mais il reste meilleur que tous les autres habitants du royaume !

Ah, c'est un bon gars. Lui au moins, lorsqu'il n'est pas d'accord avec toi, il ose se jeter épée levée pour te faire changer d'avis ! Voilà ce que tu aimes chez lui ! Et jamais, jamais, cela n'a mal fini. Vous avez toujours su vous arrêter lorsqu'il le fallait, et vous avez toujours su trouver un compromis.

Bon, revenons à nos problèmes, ce n'est pas en parlant que l'on va les résoudre ! Le Roi veux que je me charge de la sécurité lors de son concours idiot. La sécurité... Comment veut-il que... ?

Oh ? Des belles femmes à impressionner qui passent... .

« Mesdames ! Vous ai-je déjà raconté ce que j'ai fait le moment où les arbres hantés nous avaient envahit ? »

Phrases de combats Les phrases de combats qui suivent sont les phrases sacrées de votre famille, vos phrases de duel favorites, ou autre. Dans tous les cas, le fait est que vous les connaissez par cœur et que vous les utilisez dans tous vos combats d'épées.

Apprenez les : le jour de la murder, vous en aurez besoin si jamais vous vous engagez dans un

duel à l'épée² ! Le but³ sera pour votre adversaire d'y répondre de la meilleure façon possible (exemple typique⁴ : à « Tous tes mots sont idiots. », vous pouvez répondre « J'essayais de me mettre à ton niveau. » — remarquez que la complexité des répliques dépendent de la complexité du personnage : préparez vous au pire si vous redoutez votre adversaire !), mais si vous le prononcez mal, il n'en aura même pas besoin !

Voici donc vos fameuses phrases de combats :

- Allons, un peu de courage ! Montrez-leur comment meurt un larbin !
- Des outrages reçus mon ton reste en deçà
Une odeur m'indispose, un lapin m'offensa.
Si j'ajoute à son trait ce musc de sauvagine,
C'est par deux fois, ce jour, qu'on flétrit ma narine !
- Est-ce en s'attaquant à quelqu'un de disgracieux que l'on prouve sa valeur ? Viens donc, combattant sans honneur !

2. Ou tout autre duel d'ailleurs !

3. Ne vous inquiétez pas si cela paraît vous vague, c'est tout simplement parce qu'il existe plusieurs épreuves possibles (choisies par le Roi) et qu'elles seront décrites le moment venu. Globalement, ce seront des épreuves où le but sera de ridiculiser l'autre avec des contraintes plus ou moins fortes sur ce que vous pouvez dire.

4. Tiré de MONKEY ISLAND.