

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 Gardien de la Tour	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

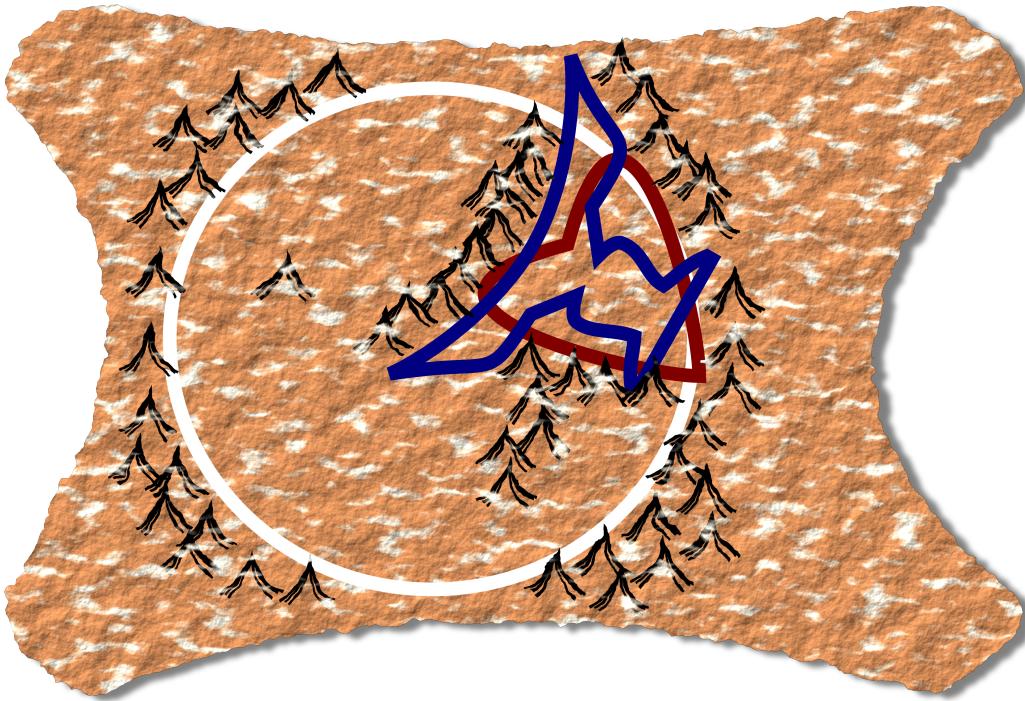
2.1 Le Royaume

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 Gardien de la Tour

Description physique Pas très grand, assez âgé, il possède de nombreuses clefs sur lui en permanence.

Ton personnage Tu te promènes dans la grande tour du Roi — tout le monde l'appelle « la Tour » — comme à peu près tous les jours depuis une bonne trentaine d'années. Elle n'est pas spécialement très belle ni très bien construite, mais elle contient la bibliothèque et surtout les œuvres les plus précieuses du Roi. Mais ces œuvres, tu ne les vois jamais. Seul le Roi en possède les clefs et il se refuse d'aller montrer ses œuvres chères à n'importe qui.

Tu te demandes si c'était vraiment la meilleure situation que l'on puisse avoir, comparé à ce que tu pouvais faire au Royaume Blanc. Ce n'était pas pareil, à une autre époque, certes, mais bon.

À l'époque, tu étais un petit homme, très simple. Tu as fait parti de la vague d'immigration vers le Royaume de Coupes lorsque ce dernier n'était qu'une province. Tu t'étais dis que tu aurais une meilleure situation. N'importe quoi ! Le Roi (qui n'était pas encore roi à l'époque, plutôt gouverneur) t'avais proposé le poste qui, d'après lui, était le plus important du Royaume : le poste de gardien de la Tour. *Le poste le plus important du Royaume ! Laissez moi rire, quelle belle blague !*

En pratique, cela fait presque quarante ans que tu fais ta ronde tous les soirs. Aucun honneur, aucune variété... À part peut-être lorsque le Roi décide d'ajouter une œuvre dans la Tour, mais bon, c'est assez rare et pas forcément très intéressant.

Il est vrai que maintenant, tu te sens chez toi dans cette tour. Tu ne crains pas le Roi, tant qu'il ne fouine pas dans tes affaires. Cette tour est maintenant chez toi, quoiqu'en veuille le Roi.

Tu la connais par cœur et tu es bien le seul. La preuve ? Il y a un défaut de construction à la base de celle-ci. Une petite fente qui ne se remarque presque pas, mais qui pourrait bien faire s'effondrer le bâtiment — et ses précieuses œuvres avec — si le sol se mettait à trembler. Tu le sais, mais tu n'en a jamais informé personne. C'est ton information. C'est chez toi, et tu l'aimes comme cela. De toute façon, tu te sens en sécurité ici ; les tremblements de terre sont extrêmement rares ici : pour détruire la Tour, il faudrait que quelqu'un se mette à frapper sur des pierres bien précises, ou qu'une divinité s'en mêle. Et personne ne saurait où taper à part toi. Non, depuis que tu as découvert cette faille, tu es devenu plus que le gardien : tu es le *Maître de la Tour*.

Ce titre (que tu es le seul à connaître), tu l'utiliseras le moment venu pour faire comprendre au Roi ce qui se passe lorsque l'on se fiche de toi. Faire comprendre à cet arnaqueur pourquoi il ne faut pas mentir au bas-peuple ! Il va comprendre !

Il n'y a pas que ça bien sûr. On n'entreprend pas une telle entreprise contre un Roi pour des raisons personnelles. Le Royaume marche sur la tête depuis qu'il est devenu Roi. Il semble accorder plus d'importance aux vers qu'à ses propres citoyens ! Et c'est par la force que l'on règle ce genre de différents. Il ne te reste plus qu'à attendre le bon moment. Et tu n'hésiteras pas à faire s'écrouler la Tour le moment venu !

Il y a ce personnage, le Fol, qui croit que l'on règle les choses en chantant ! Balivernes ! Comme si une chanson était plus forte qu'un homme ! Il doit trop traîner avec le Roi celui-là.

L'avantage lorsque l'on est le gardien d'une tour, c'est que l'on voit loin. Souvent le matin, tu montes au dessus de cette dernière pour observer ce qui se passe dans le Royaume.

Mais il faut parfois voir plus loin. Tu fréquentes régulièrement la Voyante depuis quelques années. Elle ne t'as jamais menti sur ce qui allait se passer. À chaque fois, tu pouvais le vérifier le matin suivant (ou parfois celui d'après).

Tu n'es pas forcément très doué avec la politique, mais tu finiras par trouver un moyen pour retourner le Roi !

Tu vois le Roi arriver vers la Tour et cela te fait quitter tes interrogations internes. Il doit encore aller voir ses œuvres, comme souvent. Cela te rappelle que la Princesse est en train d'étudier dans la bibliothèque et que l'on t'avait demandé de faire en sorte qu'elle ne soit pas en retard. Tu vas donc la voir :

« Les préparatifs pour la fête sont bientôt prêts... En fait, il ne manque que vous et le Roi a insisté pour que vous soyez là dès le début du concours. »

Tu l'accompagnes à la sortie — Zut, tu n'échapperas pas à la vue du Roi aujourd'hui.

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 :

- Je ne trouve pas de mot pour exprimer mon dégoût. Tu réveilles en moi un mépris inexprimable.
- Mes compétences au sabre sont dûment attestées. En garde, mon ami !
- N'oublie pas que je suis le maître de la Tour mon ami : voudrais-tu du mal au symbole même du royaume ?

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.