

# Bien longtemps après Alice

Martin BODIN

## Table des matières

<b>1</b>	<b>À propos de l'univers</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Présentation du Royaume de Coupes</b>	<b>3</b>
2.1	Le Royaume . . . . .	3
2.2	Les différentes personnes qui le composent . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Ton personnage : Le Roi de Coupes</b>	<b>6</b>



# 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

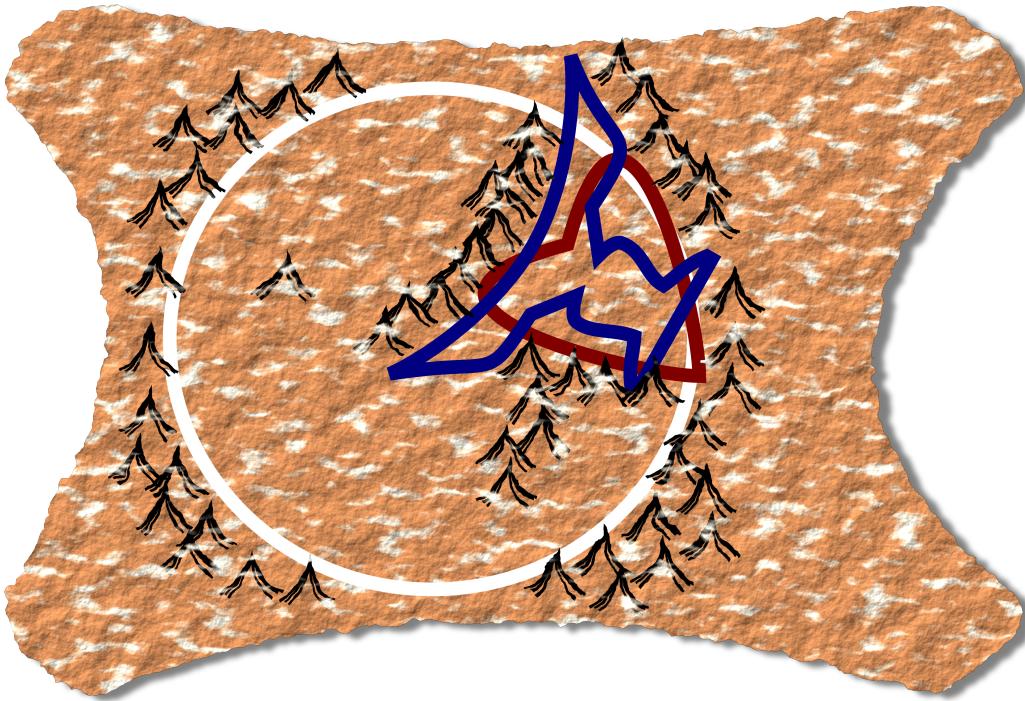
### 2.1 Le Royaume

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 personnes<sup>1</sup> 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 Roi de Coupes

**Description physique** Assez grand, des habits royaux qui virent sur le bleuté, le symbole des coupes apparaissant dessus de manière fréquente, sur un fond plutôt étoilé.

**Ton personnage** En regardant la scène, tu te demandes comment on a pu y arriver là. Tu te souviens... Comment tu avais été nommé gouverneur d'une province du Royaume blanc, la province de Coupes. Comment tous les elfes, les animaux, et la plupart des autres créatures enchantées étaient tombées dans la solitude, sans que personne ne puisse vraiment expliquer pourquoi. Comment la plupart des animaux avait perdu la parole. Tu te souviens de toutes les crises que tu as dû affronter. Comment les habitants de la province commençait à se battre contre la faim. À quel point les contacts avec le reste du Royaume blanc avaient été rares pendant un temps.

À l'époque, tu t'étais dit que la Reine blanche t'avait abandonné, qu'elle avait trop à faire avec tous les problèmes engendrés par les dépressions des créatures enchantées. Tu as compris que le monde commençait à s'effondrer. Qu'il n'y en avait de toute façon plus pour très longtemps. Que le monde allait devenir morne, comme dans le monde qu'Alice décrivait de « réel », quoiqu'elle ait voulu dire par là. Tu avais décidé de reprendre les choses en main, de redonner à ce monde ses rêves manquant. Tu t'étais déclaré roi, le Roi du Royaume de Coupes. Mais ce titre n'avais aucune raison de faire peur aux gens. Tu n'avais rien à voir avec la Reine de Cœur (dont le royaume recoupait le tiens en grande partie). Tu ne voulais pas devenir Roi par pur égocentrisme. Tu imaginais que c'était le moyen le plus simple pour préserver la magie du Pays des merveilles... Que le seul moyen de le préserver était de se remettre à répandre partout les plus belles poésies, comme dans le temps où les plus belles poésies prenaient forme. Tu observais comment ce personnage de l'« Alfil » comme il se nomme arrivait à maintenir la cohérence de ce monde par son absurdité et ses vers. (C'est d'ailleurs peut-être en lui que se cache tout ce qui est bon ici sur cette terre...) Tu t'étais donc présenté comme étant le Roi mécène, mais c'est le nom de Roi de Coupes qui est resté.

Grâce à toi, ton royaume a gardé intactes toutes les formes d'arts. Peinture, littérature, chant, danse, poésie, sculpture ! Aucune n'était oubliée. Tu étais fier de toi, et tu l'es toujours ! Le royaume a su garder sa vie intacte. Les poèmes sont devenus si précieux que les gens s'en servent comme monnaie.

« Que fait-on maintenant mon bon roi ? »

La question t'as sorti de tes pensées. Le Chevalier de Coupes avait toujours eu une façon de poser les questions de manière rapide et efficace, mais tu ne lui en voulais pas : il considérait la pratique de l'épée comme un véritable art, et ses chorégraphies avaient toujours été très impressionnantes et divertissantes. Oui, que faire ? Devant toi se tenait une personne tuée à l'épée. La discorde qui en était la source était un simple désaccord sur la valeur d'un poème. Il fallait faire quelque chose. Voilà qu'un poème était devenu un objet de meurtre. Tu ne pouvais pas accepter ça, il fallait faire comprendre aux gens la valeur réelle d'un poème. Et pour cela, rien de tel que de leur montrer leur beauté. Tiens, d'ailleurs, tu trouves que ta fille n'étudie pas assez à la bibliothèque et que quelque chose l'obsède ; il est temps de lui trouver un mari. Autant s'assurer de lui en trouver un bon :

« Faites circuler dans tout le royaume de Coupes que je marierais ma fille au plus poète de mes sujets. Je veux que soit organisé la plus grande fête jamais imaginée. Faites venir tous mes artistes personnels. La fête sera l'occasion du plus majestueux concours de poésie jamais organisé. Le vainqueur recevra la main de ma fille et deviendra Prince de Coupes. Je veux faire comprendre au gens la valeur d'un poème. Qu'un poème vaut bien plus que mon royaume ! »

Cette tuerie serait la dernière que tu verrais. Cette fête va probablement attirer la moitié du royaume. Ton poète personnel se mis à rédiger des poèmes publicitaires et les préparatifs commençaient. Oui, décidément, cette fête était une excellente idée. Non seulement les gens se calmeront et verront ce que l'on peut faire avec un simple poème, que la poésie permet de sauver nos existences à tous ; mais en plus tu va pouvoir remettre ta fille dans le droit chemin de la poésie, il s'agit de montrer l'exemple !

Tiens, d'ailleurs, une idée te viens : cette fête va probablement attirer énormément de jeunes esprits, remplis d'une toute nouvelle poésie. Il serait temps de remplacer tes conseillers : ils com-

mencent à se faire vieux et déconnectés des réalités de ce monde. L'un, le Sage, s'était distingué dans le passé pour avoir toujours la réponse à tes interrogations. Mais elles étaient... trop pragmatiques. Toi, il te faut un penseur, un vrai. Un rêveur ou un artiste. Tu as toujours été bien plus attiré par la Voyante par exemple : la cartomancie au moins, c'est un véritable art ! Dommage qu'elle soit plus souvent sur le Royaume blanc, ou ce qu'il en reste, que sur le Royaume de Coupes. L'autre, l'Inventeur, n'a pas écrit de nouveaux poèmes depuis un certain temps. À une époque, il avait inventé un procédé (le « mot-valise ») qui lui avait donné tes faveurs. Mais depuis ce temps là, rien de vraiment nouveau. Il s'est reposé sur ses lauriers, et il est temps de le remplacer.

Bon, c'en est assez de toutes ces réflexions politiques, il est temps de passer à des préoccupation plus poétiques. Tu te diriges donc vers la Tour, lieux d'exposition de tes plus belles œuvres.

Lorsque tu t'approches de la Tour, son Gardien en sort accompagné de la Princesse. Tu te souviens alors que les festivités vont bientôt commencer et que tu avais demandé au Gardien de la Tour de veiller à ce que la Princesse arrête d'étudier aujourd'hui pour le début de la fête. C'est donc parfait : tu vas les accompagner jusqu'à la fête.

**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'épée<sup>2</sup> ! Le but<sup>3</sup> sera pour votre adversaire d'y répondre de la meilleure façon possible (exemple typique<sup>4</sup> : 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 :

- Avant d'attaquer le Roi de la poésie,  
J'espère que tu t'es préparé, car c'est parti !
- Toi, tu m'affrontes encore une fois, et je t'ampute du crâne !
- Maintenant je connais la corruption et la stupidité.

---

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.