

# Bien longtemps après Alice

Martin BODIN

## Table des matières

<b>1</b>	<b>À propos de l'univers</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Présentation du Royaume de Coupes</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Signification des arcanes majeurs</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Ton personnage : Le Fol</b>	<b>7</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.

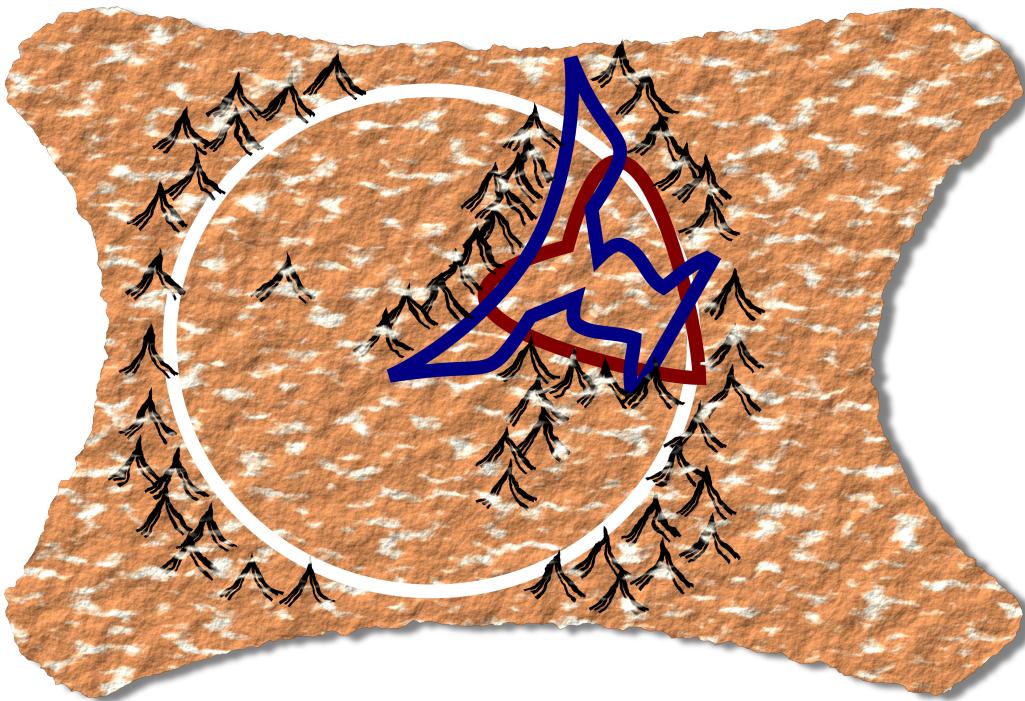
## 2 Présentation du Royaume de Coupes

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.



### 3 Signification des arcanes majeurs

Et oui, les cartes du tarot ne servent pas qu'à jouer : elles servent surtout à prédire l'avenir. Il existe de nombreuses façons de prédire l'avenir, avec ou sans les Arcanes mineurs par exemple. Dans tous les cas, les cartes les plus importantes sont les *Arcanes majeurs*<sup>1</sup>, chacune ayant deux interprétations majeures suivant qu'elle a été tirée à l'endroit ou à l'envers (du point de vue du médium).

Je précise aussi que les autres cartes (les *Arcanes mineurs*) du jeu de Tarot sont bien entendu aussi présentes dans le Tarot de Marseille (car c'est de celui-ci que l'on parle ici), mais elles sont moins utilisées pour la prédiction de l'avenir. Juste pour la culture, on ne parle pas de Piques, Trèfles, Coeur et Carreaux dans ce Tarot, mais d'Épées, de Batons, de Coupes et de Deniers (dénominations qui sont d'ailleurs restées dans plusieurs pays, l'ESPAGNE par exemple).

En tant que compteur, tu les utilises surtout pour leurs valeurs et par commodité pour créer tes chants. Bien entendu, en tant que philosophe, tu te moques bien de ces croyances stupides. Cependant il faut le dire, les symboles du jeu de tarot sont *beaux* et tu aimes les utiliser pour ça.

Voici la signification des différents Arcanes majeurs.

Signification des Arcanes majeurs				
Image	Nom	Var- ianté	Interprétation endroit	Interprétation envers
	I Le Bateleur	Le Magicien	Activité créatrice, initiative, présence d'esprit, émancipation. Art de convaincre. Choses mises en action, qui bougent.	Absence de scrupules. Personnage arriviste, intrigant, escroc. Individu utilisant l'agitation, la tromperie. Volonté faible.

1. On les appelle les atouts dans l'actuel tarot.

Image	Nom	Variante	Interprétation endroit	Interprétation envers
	II la Papesse		Inertie, méditation. Réserve, discréction, attente confiante, patience, résignation, bonté, bienveillance, clairvoyance.	Hypocrisie, dissimulation, intentions cachées. Inaction, paresse. Immoralité, rancune.
	III L'Impératrice		Réflexion, observation. Idée dont la réalisation est à poursuivre. Savoir, intelligence. Abondance, élégance, charme.	Vanité, prétention, dédain. Sensibilité à la flatterie, frivolité, luxe, séduction, coquetterie.
	IV L'Empereur		Action visant à concrétiser. Volonté inébranlable. Concentration. Rigueur. Protecteur puissant, mais contrôlant.	Entêtement, parti-pris hostile. Gros risque d'échec. Tyranie, absolutisme.
	V Le Pape		Méditer pour comprendre. Guide, conseils, bienveillance. Silence, discréction, modestie, patience, respect. Convenances.	Intentions cachées, intolérance, rancune. Inertie, paresse, fanatisme. Conseiller sans aucun sens pratique, moraliste étroit.
	VI Les Amoureux	L'amoureux	Libre arbitre. Choix, vœux, souhaits, aspirations. Délibérations, responsabilités. Amour.	Perplexité, promesses et désirs irréalisés. Tentation. Épreuve à subir, doute, incertitude.
	VII Le Chariot	Le Char	Succès légitime, ambition, progrès, intelligence et tact. Direction compétente, qualités de chef.	Oppositions, ambitions injustifiées, situation usurpée. Manque de talent, de tact. Incompétence, opportunisme. Surmenage.
	VIII La Justice		Indépendance d'esprit, impartialité, honnêteté, discipline. Règle de conduite. Conséquences inéluctables de toute action.	Paperasseries, procès. Manque d'initiative, obéissance. Routine, fonctionnalisme.
	IX L'Hermite	Le Dragon	Recueillement. Sagesse intérieure, discréction, isolement, étude, expérience, tradition, patrimoine. Sage détaché du monde. Mage ou occultiste.	Isolement forcé. Caractère méfiant, songeur. Découragement, tristesse, timidité, mutisme. Célibat, solitude. Conspirateur.

Image	Nom	Var- iante	Interprétation endroit	Interprétation envers
	X La Roue De La Fortune		Initiative heureuse, donner foi à son intuition. Réussite fortuite, spontanéité, bonne humeur.	Abandon au hasard, insécurité, imprévoyance, insouciance. Situation instable, malchance, imprévus, manque de sérieux.
	XI La Force		Force morale s'imposant d'elle-même à la force brute. Âme forte, maîtrise de soi-même. Courage.	Caractère vif, téméraire, violent. Impatience, colère, insensibilité, cruauté, tyrannie. Lutte, guerre, discorde.
	XII Le Pendu		Sacrifice volontaire au bénéfice d'une cause élevée. Oubli total de soi-même, désintéressement absolu au matérialisme. Illuminé.	Rêveur, utopiste. Enthousiasme nourri d'illusions. Amour non partagé. Projets non réalisés. Pertes.
	XIII L'Arcane sans nom	La Mort	Évolution, pouvoir transformateur capable de régénérer. Esprit de progrès, d'avancement. Désillusion.	Transformation radicale et subite. Fin nécessaire. Fatalité. Pessimisme, tristesse, deuils.
	XIV La Tempé- rance		Alchimie, régénération, miracles. Indifférence aux mesquineries de la vie. Facilité d'adaptation, bonne santé.	Impressionnabilité, nature instable et changeante. Laisser-aller. Passivité, indifférence, imprévoyance.
	XV Le Diable		Instinct, impulsivité. Sorcellerie, envoûtement, fascination. Domination des masses. Excès.	Excès et immodération sous toutes ses formes, déchéance, perversité, animalité, cupidité, égoïsme... Déséquilibre, désordre, machinations.
	XVI La Maison- Dieu	La Tour	Avidité d'acquérir, égoïsme, ambitions et appétits insatiables. Volonté d'aller contre la nature.	Chaos total. Échec mérité et prévisible de toute entreprise insensée. Désorganisation, maladie.
	XVII L'Étoile		Le monde de la nuit et ses mystères, le sommeil et ses révélations. Idéal que la Vie tend à réaliser. Espérance, bonne humeur	Perte d'espoir. Naïveté, ignorance. Séduction, sensualité, rêverie. Impudent. Curiosité indiscrete.

Image	Nom	Var- iante	Interprétation endroit	Interprétation envers
	XVIII La Lune		Imagination, sensibilité en éveil favorisant les arts. Chemin pénible mais nécessaire. Lubie, imagination, extravagances.	Illusions, mensonges, égarement, fausses suppositions. Recherches longues et difficiles, travail imposé, pauvreté, misère. Fausse sécurité, pièges.
	XIX Le Soleil		Discernement, illumination géniale, clarté de jugement. Fraternité, harmonie, grandeur d'âme, paix, amitié, affection. Gloire. Talents artistiques ou littéraires.	Désir de paraître, éblouissement, vanité. Bluff, décors prestigieux. Susceptibilité. Amour-propre démesuré.
	XX Le Juge- ment		Possibilités nouvelles, fin d'un cycle difficile. Réparation de torts subis, libération, guérison, jugement équitable. Renommée. Inspiration.	Peur du changement, indécision. Envirement spirituel. Surexcitation (naturelle ou artificielle), manque de pondération.
	XXI Le Monde		Accomplissement, succès. Harmonie et équilibre. Circonstances très favorables. Joie, perfection.	Retard. Obstacle extérieur insurmontable, revers de fortune. Distraction.
	0 Le Mat	Le Fou, L'Affl	Intuition, optimisme, innocence. Besoin de liberté et d'indépendance. Pensées et actions dépassant souvent l'entendement humain. Originalité, Créativité. Nouveau départ.	Extravagance, risque de folie. Incapacité de raisonner par soi-même, de se diriger. Aveugle inconscient entraîné à sa perte, déséquilibré influençable, insensé s'abandonnant à ses lubies.

## 4 Ton personnage : Le Fol

### Description physique

Pas très musclé, assez longiligne, habillé en arlequin  
Il est bien sûr suivi de plusieurs chiens.

### Ton personnage

Me promenant sur un magnifique chemin  
Je croise une troupe d'hommes  
Me demandant où vont ces buveurs de rhum,  
Je m'en vais les suivre avec mes chiens.

Avec leurs yeux ébahit ils m'observaient,  
Car oui pour eux je suis fou !  
Alors que ma seule tare est de m'intéresser à tout,  
Et de ne point écouter les mensonges que les seigneurs chantaient.

Jamais tout droit je ne vais —  
Certains parlerons de diagonale —  
Cela m'a permis de me faufiler dans toutes les affaires régionales.  
Mais me mentir à moi-même je ne fais jamais.

Du thé je propose sur mon chemin,  
Mais comme les gens me traitent de fou,  
Je le leur reprend des mains !  
À quatre heures le temps devient vraiment mou...

Je me prénomme l'*Alfil*,  
Mais personne d'autre ne sait pourquoi...  
Tandis que je tiens le Roi à l'autre bout de mon fil,  
Car il est un des seuls qui rit avec moi !

Cependant jamais je ne pourrait avec lui rester,  
Car il restera à jamais prisonnier :  
Le pouvoir joue avec une telle ironie  
Qu'un roi restera roi toute ça vie.

Peut-être en Mars je me stopperais,  
Mais il semble que tout s'est déjà arrêté  
Dans cette heure dite « du thé »,  
Comme si le temps n'était plus un attrait.

Pendant que les hommes s'occupent de leurs affaires,  
Je les écoute attentivement,  
Puis je chante tout ce que j'entends,  
Car jamais on ne pourra me faire taire !

Mais les chansons ne sont pas toute ma matière,  
Car d'une autre science je suis aussi très fier :  
Il m'arrive de chanter de la philosophie  
Qui est pour moi comme la vie.

Mon but est de voir la réalité d'une autre manière.

Triste, je ne l'ai jamais été, et ne le sera pas,  
Car notre vision du monde dépend de notre façon d'être,  
Et nomade, vagabondeur toujours je le serais.

Mais seul, je l'ai toujours été,  
Et il serait probablement assez inspiré  
Quelques disciples d'émanciper.  
Je pense par exemple au Chevalier...

Car si assez de personnes se mettent à penser comme moi,  
Une certitude est que le monde changera.  
Tout le monde remplit sera de philosophie  
Et ainsi commencera une toute nouvelle vie !

Le Monde me croit totalement fou  
Moi à qui rien ne me tiens à cœur  
Toujours naviguant, loin de tous ces loups  
Jamais à l'Alfil il m'arrive malheur.

Mais que voilà, me voici arrivé  
Dans un endroit rempli d'une foule de gens  
Tous observateur du poète le moins lent,  
Je sens qu'ici je vais vraiment pouvoir m'amuser !<sup>2</sup>

**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>3</sup> ! Le but<sup>4</sup> sera pour votre adversaire d'y répondre de la meilleure façon possible (exemple typique<sup>5</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 :

- Ne sachant m'avouer vaincu  
Ni plier sous la déférence,  
Si je me courbe en révérence,  
C'est pour vous mieux montrer mon...
- Que vois-je devant moi ?  
Un adversaire qui ne pense qu'à lui ?  
Je pari que s'il se retrouvais sous la pluie,  
Il seraient bien le seul qui n'aurais pas de toit.
- Voilà bien une preuve de mauvaise foi,  
Que de vouloir m'estourbir !

2.

J'espère vous m'excuserez,  
Car en poème je ne suis point fort,  
Et j'euze peut-être utilisé des vers à torts,  
Mais en bon joueur, vous j'espère les accepterez.

(N.d.A)

3. Ou tout autre duel d'ailleurs !

4. 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.

5. Tiré de MONKEY ISLAND.

Car la philosophie qui vit en moi  
Ne pourra jamais ainsi s'affaiblir !