

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	Signification des arcanes majeurs	4
4	Ton personnage : L'Inconnu	8



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

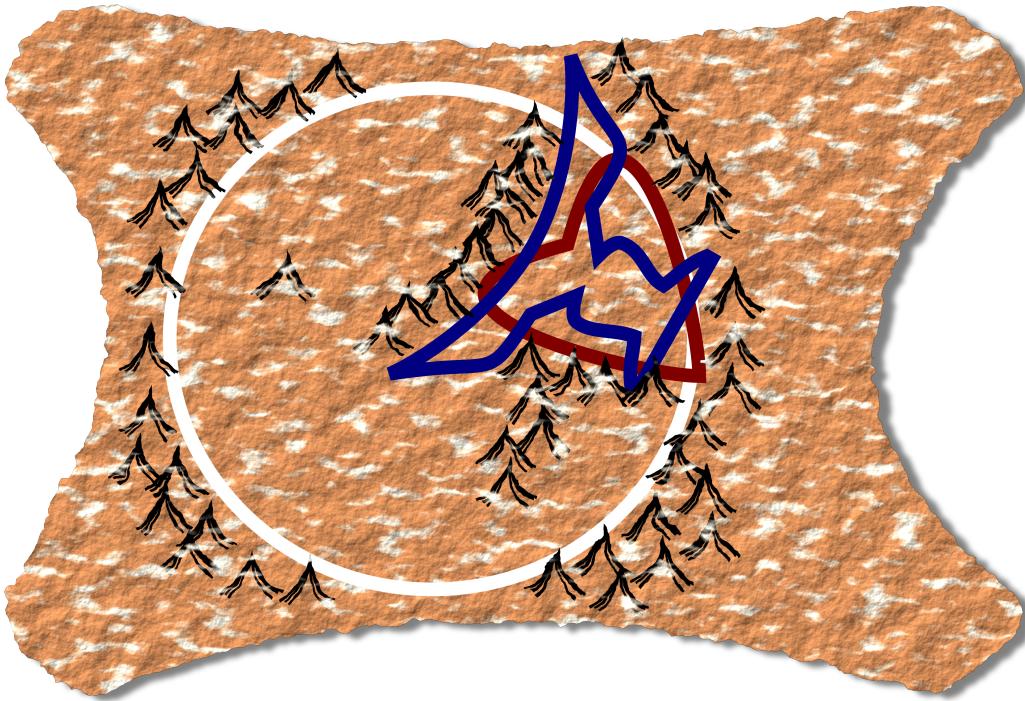
2.1 Le Royaume

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 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*², 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 Coups et de Deniers (dénominations qui sont d'ailleurs restées dans plusieurs pays, l'ESPAGNE par exemple).

Voici la signification des différents Arcanes majeurs.

Signification des Arcanes majeurs				
Image	Nom	Var- iant	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.
	II la Papesse		Inertie, méditation. Réserve, discrétion, 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, frivilité, 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.

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

Image	Nom	Var- iante	Interprétation endroit	Interprétation envers
	V Le Pape		Méditer pour comprendre. Guide, conseils, bienveillance. Silence, discréetion, modestie, patience, respect. Convenances.	Intentions cachées, intolérance, rancune. Inertie, paresse, fanatisme. Conseiller sans aucun sens pratique, moraliste étroit.
	VI Les Amou- reux	L'amoureu	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, discréetion, isolement, étude, expérience, tradition, patrimoine. Sage détaché du monde. Mage ou occultiste.	Isolement forcé. Caractère méfiant, songeur. Découragement, tristesse, timidité, mutisme. Célibat, solitude. Conspirateur.
	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. Enthusiasme nourri d'illusions. Amour non partagé. Projets non réalisés. Pertes.

Image	Nom	Var- iante	Interprétation endroit	Interprétation envers
	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, perversion, 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.
	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. Envirrement spirituel. Surexcitation (naturelle ou artificielle), manque de pondération.

Image	Nom	Var- iante	Interprétation endroit	Interprétation envers
	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 : L'Inconnu

Description physique Ce personnage est assez spécial puisque son apparence dépend fortement de la personne qui le regarde. Au début, il ressemblera à un sujet normal du Royaume de Coupes, mais cette apparence est amenée à changer...

Ton personnage La réalité commence déjà à s'effondrer. Le Monde s'affaiblit tandis que la Tempérance et l'Arcane sans nom deviennent de plus en plus importants.

Tu étais là lorsque ce monde a été créé. C'est d'ailleurs toi en parti qui l'a créé. Sans toi, toutes les personnes ici présentes penseraient de la même manière. Tu es le dieu de la diversité, le neuvième Arcane majeur : l'Hermite.

Malheureusement, la réalité t'a oublié depuis un certain temps. Ton influence est présente dans tout le Pays des Merveilles, mais tu sens que tu es appelé par ici. Tu n'es pas le seul Arcane majeur présent d'ailleurs. Le Fol est ici, tu vois aussi la Tour au loin qui s'est amusée à prendre forme à la place de la bibliothèque du Roi, comme si elle cherchait à le manipuler. Oui, si l'on t'a appelé ici, c'est bien qu'il va s'y passer quelque chose.

Tu as donc pris l'apparence d'un sujet du Roi qui va tenter de conquérir le cœur de la Princesse.

En tant qu'Arcane majeur, ton apparence et tes émotions vont changer en fonction de la personne à qui tu parles. Par exemple du point de vue du Sage, tu représentes la réflexion profonde : tu apparaîtras au fur et à mesure comme quelqu'un d'extrêmement sage pour lui. Pour toutes les personnes un peu belliqueuses, tu finiras progressivement par ressembler à une bête fabuleuse (type dragon asiatique) qu'il faudrait abattre car elle est différente. Ta « vraie » nature ressemble pourtant plus à celle que verront peu à peu le Fol, la Voyante et le Gardien de la Tour (sous l'influence probable de cette dernière), qui est celle de quelqu'un exilé à cause de ses façons différentes de penser, de se comporter ou de son apparence différente.

En fait, tu es tout cela en même temps. Tu es une abstraction vivante, une partie de ce monde. La limite d'action entre les Arcanes n'est jamais très clair, tu fais donc tout aussi bien parti partiellement du Fol et de la Tour.

Mais tu es avant tout le dieu des exilés : ta tâche céleste est avant tout de les trouver et les aider. Ils sont comme toi. Ils sont perdus, ils ont besoin d'aide et de réconfort. De quelqu'un qui les comprends.

Tu es une allégorie. La notion de mort t'es inconnue, et tu n'hésiteras jamais à faire des choses qu'un simple humain n'osera pas faire (dans le pire des cas, il te suffira de choisir une nouvelle apparence). Cependant, si tu ne respectes pas les valeurs de l'Hermite, tu risques de te désagréger, comme une métaphore que l'on ne pourrait plus filer... C'est le seul moyen pour toi de mourir : celui de ne pas respecter les valeurs du neuvième Arcane majeur (dans les deux sens de la carte bien entendu).

Tu sais que ta présence ne passera pas inaperçu, et tu sens que presque tout le monde ici a besoin de toi. Même si le Monde ne tiendra pas longtemps face à l'Arcane sans nom, tes valeurs tiendront aussi longtemps que tu seras là.

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'épée³ ! Le but⁴ sera pour votre adversaire d'y répondre de la meilleure façon possible (exemple typique⁵ : 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

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.

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 :

- À ce que je vois, tu m'as pris en passant... Ne serais-tu qu'un simple pion ?
- Tu n'aurais pas dû te tremper dans cette histoire.
- Mon pauvre ami, être obligé de vouloir me tuer comme cela... Tu dois vraiment être très seul. Viens donc avec moi plutôt !

Pouvoir spécial En tant qu'Arcane majeur (i.e. divinité), tu as bien entendu le droit de modifier la réalité lorsque tu le demandes. Il te suffira de demander aux maîtres du jeu ce que tu veux modifier. N'oublie pas par contre d'une part que tes pouvoirs sont limités à ceux de l'Hermite, et d'autre part qu'ils semblent moins puissants par ici à cause de la dégénérescence progressive de la réalité. Tu peux aussi tout simplement demander des renseignements : ta sagesse et tes connaissances sont quasi-infinies et il est très probable que tu connaisses des détails bien précis sur beaucoup de gens ici, surtout si cela est relié à un isolement quelconque de leur part.

Bon, tout cela n'empêche pas que leurs problèmes soient complexes à résoudre... D'autant qu'il y a de très nombreuses manières d'être isolé !