

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
3.1	Comment prédire l'avenir	4
3.2	Signification des Arcanes	4
4	Ton personnage : La Voyante	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

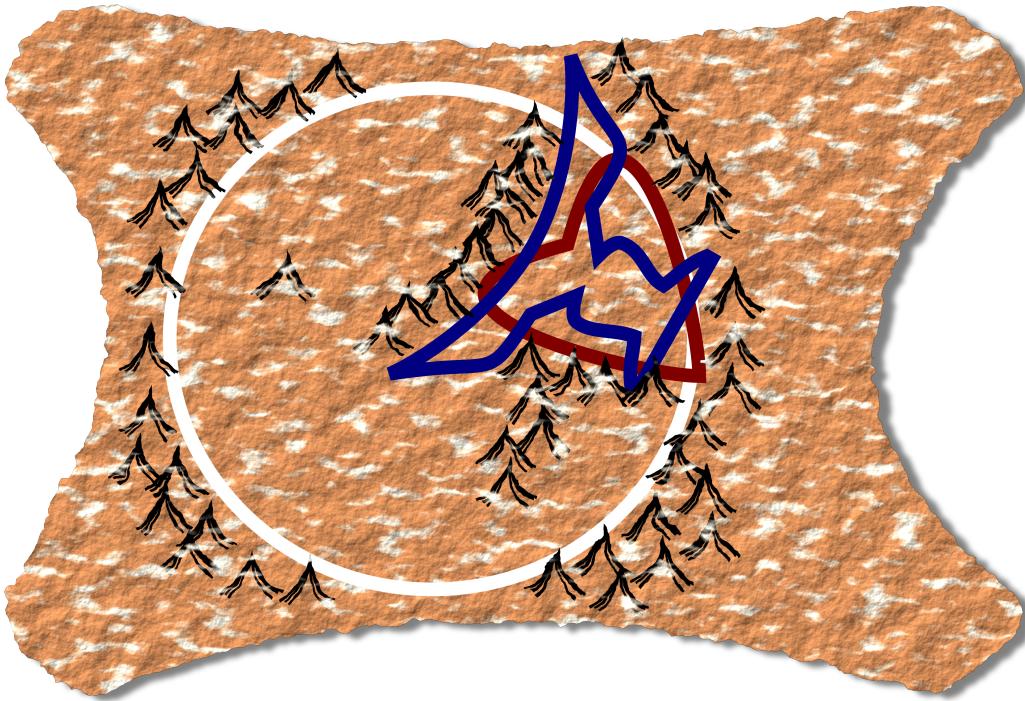
2.1 Le Royaume

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).

3.1 Comment prédire l'avenir

La méthode la plus simple est celle du *tirage en croix*. Elle consiste à tirer quatre ou cinq cartes et à les placer en croix, l'axe horizontale représentant les forces actuelles en présence et l'axe verticale l'enchaînement dans le temps.

Comme toujours en cartomancie, le client pose une question. Puis on bat les cartes (seulement les Arcanes majeurs), puis les coupe.

La première carte tirée est placée à gauche. Elle représente la personne qui pose la question ou le sujet de la question suivant le cas.

La seconde est placée à droite. Elle représente les forces qui vont empêcher le sujet de la question d'agir dans le sens de sa volonté. On peut voir ces deux premières cartes comme un combat bon/mal.

La troisième est placée en haut. Elle représente le présent ou le futur immédiat.

La quatrième carte est placée en bas. C'est la carte la plus importante avec la première puisqu'elle indique ce qui va se passer ensuite.

Enfin, lorsqu'un doute sur l'interprétation subsiste, il est possible de tirer une cinquième carte pour la mettre au centre. Cette carte a moins d'importance que toutes les autres, mais elle permet de nuancer la réponse. Elle n'est en aucun cas indispensable.

Il est à noter que plus la question est imprécise, plus la réponse doit l'être. Si la question est « Quel est mon avenir ? », la réponse sera vague au possible. Si la question est « Est-ce que j'arriverais à convaincre telle personne de faire telle action ? », la réponse — bien que souvent très nuancée — sera relativement précise.

3.2 Signification des Arcanes

Voici la signification des Arcanes majeurs. Attention, ne pas oublier en tirant que l'orientation d'une carte a une signification.

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

Signification des Arcanes majeurs				
Image	Nom	Var- iante	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.
	V Le Pape		Méditer pour comprendre. Guide, conseils, bienveillance. Silence, discrétion, 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.

Image	Nom	Var- iante	Interprétation endroit	Interprétation envers
	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. 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, 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.

Image	Nom	Var- iante	Interprétation endroit	Interprétation envers
	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. Impudeur. 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 Jugement		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 Fou, L'Alfi		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 : La Voyante

Description physique De grandes lunettes, des habits mystérieux... et tout ce qu'il faut pour faire une vraie voyante !

Je ne résiste pas à montrer une image tirée des MONKEY ISLAND pour donner une idée de comment je la vois :



Ton personnage Oui ! Tu le vois. Il va vers la Tour et il y rencontre deux autres âmes. Tu regardes les fils associés. Il y en a deux : l'un vibre énormément comme s'il essayait de se libérer d'une frontière invisible, l'autre possède des parties très lisses et immobiles et d'autres agitées remplies de nœuds. Avec beaucoup de concentration, tu reconnaiss la Princesse de Coupes et le Gardien de la Tour.

Bon, mais tout cela ne t'avance pas beaucoup : le Roi va rencontrer la Princesse et le Gardien. Tu pioches un autre Arcane et découvre la Force, à l'envers, comme si un des trois protagoniste était en colère. Ce doit être une colère très contenue alors, ces trois personnes ont toujours été très calmes.

Bon, tout cela ne t'aide pas. C'est bien beau de voir l'avenir, encore faut-il regarder au bon endroit... Et il semblerait que tu ne puisses rien savoir sur ton propre sort, comme si les dieux ne voulaient pas que tu le saches... Remarque, cela signifie peut-être que tu as quelque chose à y jouer et que donc ton avenir y est très incertain.

Bon, au lieu de penser à l'avenir, essaie donc de mettre au clair le passé. Tu étais chez la Reine blanche (tu voyages beaucoup, comme tous les autres membres de ta profession) lorsque tu prédisais la chute prochaine du Royaume de Coupes. La Reine blanche avait l'air très préoccupée par la déclaration d'indépendance de son ancienne province et les cartes avaient parlé contre les Coupes. La Reine semblait intéressée par ta prédiction mais pas satisfaite. Elle t'a alors regardé droit dans les yeux et elle t'a expliqué d'une manière très calme, mais très froide en même temps, que bon nombre de gens au Royaume de Coupes croient en tes prédictions, ce qui te donnerait potentiellement un pouvoir non négligeable. Elle t'a ensuite demandé de forcer le Destin. Forcer le Destin ? Le *Destin* ? Tu as beau eu l'expliquer que cela n'est pas possible, et que d'autre part tu n'as jamais menti vis-à-vis de tes prédictions et que ce n'est pas aujourd'hui que tu commenceras. Elle t'a alors glacée par son regard. Tu as alors compris ce qui se passerait si tu ne faisais pas ce qu'elle demandait... Tu en frissonnes encore.

Bigre, cessons de remuer le couteau dans la plaie. Il faut donc que tu forces les choses de façon à accélérer cette fichue prédiction. Tu as eu beau demander aux cartes, elles ne t'ont jamais éclairé sur ton propre destin à partir de ce jour là...

De plus, ce qu'elle pense de ton prétendu « pouvoir » est totalement faux : le Fol n'a jamais cru en tes prédictions — t'accusant de charlatanerie ! De plus, tu l'as vu, il a l'intention de se créer des fidèles parmi la cour. Il va absolument falloir le contrer... Mais tu as l'impression que les forces en question sont trop grandes pour toi ! Pourtant si ton avenir est incertain, c'est qu'il est possible que tu puisses les changer. Mais comment ?

C'est d'ailleurs assez contradictoire, mais les Arcanes semblent vibrer plus ici que dans le Royaume blanc. Logiquement, le Royaume blanc est le lieu de créatures magiques de toutes sortes et devrait donc réagir beaucoup mieux aux cartes, mais ce n'est pas le cas. Comme si les Arcanes voulaient tous venir ici. Ce serait incongru et totalement absurde ! Cela signifierait que les Arcanes,

les dieux eux mêmes, refuseraient de s'intéresser à un autre endroit que celui-ci, comme si tout le reste était en train de s'effacer et de disparaître.

Et puis il y a ce monstre ! Ce monstre porte-malheur ! Le sournois, cruel, irascible et néfaste rongeur. Il atteint sa victime à 100 toises, c'est un tueur. Tel celui de la Caverne de Caerbannog, il ne fera qu'une bouchée de nous. Ses dents sont acérées, il bondit ! Oui, le *Lapin blanc* !

Il faut toujours ce méfier de ce genre d'animaux, et celui-ci cache quelque chose, c'est sûr. C'est d'ailleurs la Reine blanche qui l'a amené ici. C'est peut-être lui qui tire les ficelles derrière la Reine, lui qui te veux du mal, tu le sais.

Heureusement, certaines personnes sont raisonnables. Il arrive même que le Roi lui-même te demande conseil. Lui au moins considère que tes conseils valent quelque chose, qu'écouter les Arcanes chanter n'a rien de la charlatanerie ! Et puis il y a le Gardien de la Tour aussi. Quelqu'un de très mystérieux en fin de compte. Tu ne penses pas l'avoir totalement cerné. Tout ce que tu sais est qu'il a l'air de faire une confiance absolue dans tes prédictions, et tu l'apprécie beaucoup pour cela (même s'il a l'air d'avoir plus confiance en toi que toi même parfois : les chants des Arcanes sont parfois très complexes à comprendre).

Le concours qu'a organisé le Roi a amené beaucoup de monde. Curieuse, tu as tenté de sonder le devenir. Il semblerait qu'il y ait beaucoup de choses : les cartes ne voulaient plus se mélanger et une carte est tombée lorsque tu as coupé le jeu : l'Hermite. Seul hic : il n'est pas tombé dans un sens précis (il était de côté). Est-ce un conspirateur ? Un mage ? Tout ce que tu sais est qu'il y a quelqu'un de puissant dans les spectateurs... de très puissant.

Bon, tes pensées s'égarent ! Il faut que tu trouves un moyen pour faire chuter ce fichu Royaume... Surtout que la Reine arrive bientôt ! Elle semble n'avoir prévenu personne, mais elle va arriver très bientôt.

Tu regardes par la fenêtre et t'aperçois alors que le Roi est en train de discuter avec la Princesse et le Gardien. Et voilà, tu as réfléchi tellement longtemps que le futur est devenu présent !

Bon, il est temps d'observer ce que font les gens, et de réfléchir à ce que tu pourrais bien faire pour renverser le royaume... ou fuir la Reine !

Les prédictions La Voyante va probablement être consultée plusieurs fois durant la partie. Il faudra alors tirer les cartes (si la Voyante daigne accepter de se pencher sur la question avec ses cartes bien entendu) et en tirer une interprétation. Dans ces cas là, merci de prévenir un des maîtres du jeu (ou de rapporter l'interprétation et le tirage — au moins la première et la dernière carte). Il faut bien que ces derniers soient au courant de la volonté divine !

Je tiens à préciser que les premières fois que l'on essaie de prédire l'avenir, ça ne paraît jamais plausible. Au bout de quelques prédictions, on finit par broder autour des cartes... Il faut juste s'entraîner deux ou trois fois avant la partie !

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 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 :

– Ainsi, tu oserais te battre contre une femme ?

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.

- N’oublie pas que je vois l’avenir : pourquoi aurais-je accepté le combat si je ne le gagnais pas ?
- Crois-tu que les dieux verront d’un bon œil la défaite de leur messager ?