

# 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>Ton personnage : Le Cavalier</b>	<b>4</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.

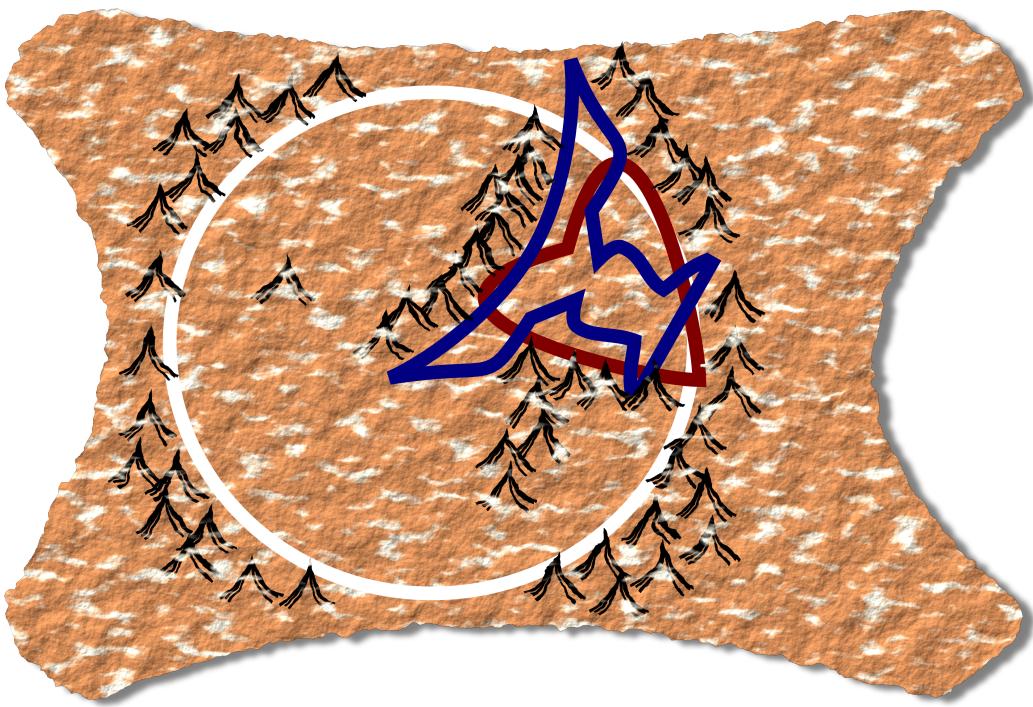
## 2 Présentation du Royaume de Coupes

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 Ton personnage : Le Cavalier

**Description physique** Jeune, campagnard, assez fin d'apparence, mais pourtant bien costaud. Il porte constamment une épée sur lui.

**Ton personnage** Tu émis un juron dès que tu aperçus l'affiche : le Roi de Coupes organisait un concours de poésie, dont le vainqueur obtiendrait la main de sa fille. Depuis tout petit tu es amoureux de la Princesse de Coupes. Tu n'as jamais arrêté de la regarder lorsque tu le pouvais. Et voilà qu'elle risque de passer entre tes mains comme cela, de manière si bête.

Tu n'as jamais été doué en poésie, jamais ! Ni en toute autre discipline trop intellectuelle, d'ailleurs. C'est comme ça : toi, tu aimes te battre. Te battre pour obtenir la main de celle que tu aimes ! Tu as d'ailleurs passé toute ta vie en compagnie du Chevalier de Coupes, un excellent combattant.

Il t'avais trouvé dans un champ et t'avais jaugé du premier coup d'œil. Il a vraiment un don pour cela. Depuis, il t'a entraîné comme un frère. Vous vous querellez tout le temps, mais vous vous aimez bien, et vous trouvez toujours un moyen de vous entendre !

Il t'a d'ailleurs appris un jour sa fameuse « botte de Jamais », la botte redoutable qui — dit-on — n'a jamais été parée. Malheureusement, c'est juste une botte imbattable lorsque l'on se bat d'égal à égal, dans un duel d'honneur. En pratique — il faut être réaliste — cela n'arrive jamais dans un duel en campagne.

Depuis, tu as voyagé. Tu as traversé le royaume à la recherche de quelques aventures. Tu pensais te faire une réputation et ainsi obtenir le cœur de la Princesse. Bon, ça, ça n'arrive que dans les contes, il faut bien le dire : en pratique, tu as surtout perdu ton temps en campagne ! Lorsque tu es revenu, le Chevalier était devenu le maître d'arme officiel du Roi. Il avait traversé la campagne et accompli des miracles — paraît-il. Tu ne lui en veux pas : lui a réussi au moins.

Mais bon, tu as maintenant perdu toutes illusions. Tu n'as maintenant aucune renommée, tu es nul en poésie — si importante dans ce royaume —, et tu risques de perdre la femme que tu aimes. Tout cela pour l'honneur ! *L'honneur* ! Tu viens pourtant de la campagne. Est-ce là que tu as appris tout cela ? Qu'est ce que cela t'as apporté ? Il est peut-être temps d'abandonner ces vieilles croyances bourgeoises et de réfléchir de manière plus pragmatique.

Comment obtenir la main de la Princesse ? Elle ne te connaît probablement pas : elle n'a quasiment aucun œil pour toi. La capturer juste avant les festivités ne sera donc pas une bonne idée. Au contraire, jamais elle ne te pardonnera d'avoir pu se marier avec quelqu'un de lettré ! Elle passe ses journées à la bibliothèque de la Tour ! Il te faudra donc passer le concours et prouver ta valeur.

Comment faire croire à tous que tu es bon en poésie ? Il faudrait que tu arrives avec un poème que tu affirmerais avoir composé. Y a-t-il des gens dans le royaume prêt à composer un poème pour toi en échange de quelques services ? Non, il ne sera jamais assez bon pour le Roi : on dit qu'un vrai poète se fiche des services qu'on peu lui rendre. Seul compte son art.

Il te faudra donc le voler, ce poème. À moins tout simplement de forcer un poète à le composer, par la force. Tu aimerais autant éviter une telle éventualité, mais tu serais prêt à tout pour la Princesse.

Mais en fait, l'Inventeur est le poète officiel du Roi. Lui, serait bien capable de poèmes magnifiques qui plairait suffisamment au Roi pour qu'il accorde son accord à un mariage. Il lui faudra donc voler son dernier poème. Mais où le cache-t-il ?

**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>1</sup> ! Le but<sup>2</sup> sera pour votre adversaire d'y répondre de la meilleure façon possible

1. Ou tout autre duel d'ailleurs !

2. Ne vous inquiétez pas si cela paraît vous vague, c'est tout simplement parce qu'il existe plusieurs épreuves

(exemple typique<sup>3</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 :

- Misérable pourceau conçu à tâtons dans un hôtel borgne !  
Avise-toi de m'effleurer et tu pourras chanter pour le pape !
- Croyez-vous que je vais vous tuez par vocation ? Je n'ai pas le choix, moi... Je suis né dans le ruisseau.
- Éloignes-toi de mon chemin : si j'en suis là, c'est que je me bat par amour !

---

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.

3. Tiré de MONKEY ISLAND.