

Bien longtemps après Alice

Martin BODIN

Table des matières

1	À propos de l'univers	2
2	Présentation du Royaume de Coupes	2
3	Ton personnage : La Reine blanche	4



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 remplacé la plupart des cartes. Alice s'est aussi désillusionnée quant à la Reine blanche qui va devenir avide de pouvoir par la suite...¹

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

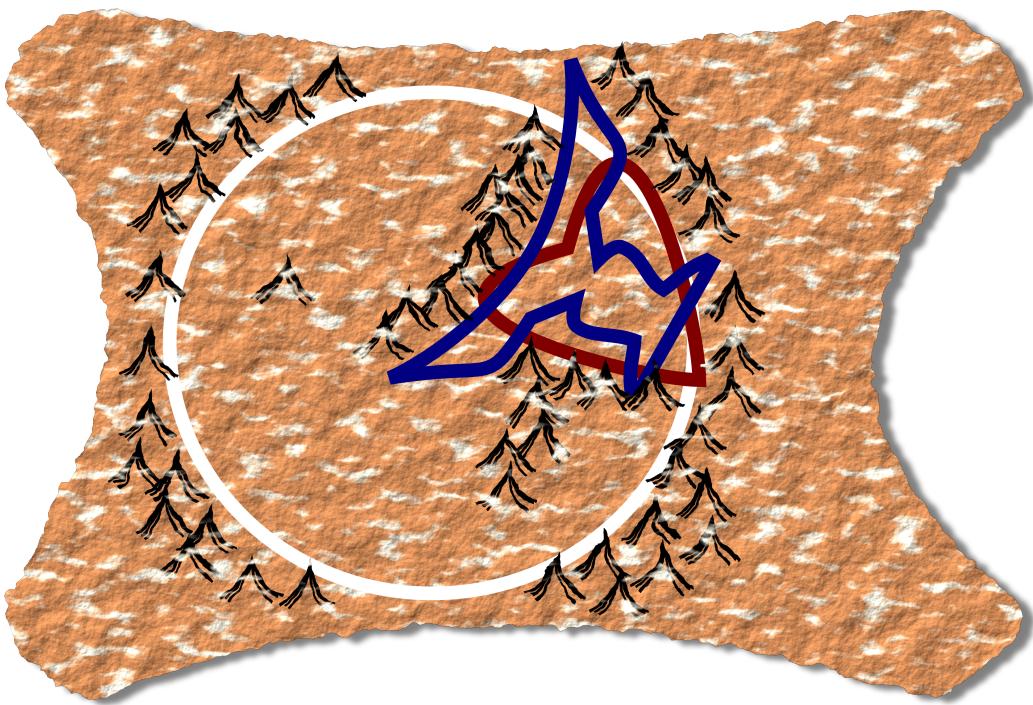
C'est un royaume très jeune, issu d'une séparation (dont la cause n'est pas très claire) d'une province du Royaume blanc (gouverné par la Reine blanche). Le symbole du Royaume est une coupe sur fond étoilé :



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.

1. N'oublions pas que la Reine blanche est le miroir de la Reine rouge... Maintenant, les rôles sont justes plus ou moins inversés.



3 Ton personnage : La Reine blanche

Description physique Très grande, entièrement vêtue de blanc. Elle a la manie très agaçante de se tenir les coudes vers le bas et les mains en l'air.

Ton personnage « *Bêêêêh !* »

Le bêlement t'as surpris dans tes pensées. Tu te retournes : c'est ton mouton-prêtre qui bêle. Avant il ne bêlait pas — ou très peu — et il se contentait d'une très bonne conversation comme à peu près tout le monde au Pays des merveilles. En regardant à l'arrière de ton cheval, tu le vois, s'arrêtant pour aller manger de l'herbe grasse. Tu soupires... Non, décidément, les choses ne sont pas normales ici.

Tu te souviens bien de ta victoire contre ta sœur la Reine de Cœur, qui t'avait donné droit sur tout le Royaume blanc. Tu t'étais mis à la tâche de régner en bonne souveraine, apportant la paix et l'équité à tous.

Ensuite, tout est devenu un peu flou. Tu n'en es pas sûre, mais dans tes souvenirs, une de tes provinces n'a plus donné de nouvelles : la province de Coupes. Cela t'avais parut inquiétant et tu t'étais empressé d'aller envoyer un cheval messager². Il n'en est jamais revenu.

À partir de là, les choses sont devenues comme folles. Toutes les créatures merveilleuses de ton royaume sont devenues étranges et isolées. Tu te souviens du Chat du Cheshire qui s'était définitivement évaporé alors que tu lui parlais. Les cartes à jouer ont maintenant quasiment toutes disparues. Heureusement que tes pièces d'échecs sont pour la plupart restées, sinon comment assurer la sécurité du royaume ?

Puis tu as compris. Tu rendais visite à la province de Coupes, qui avait ré-établissement contact. Et là, surprise ! Aucun animal parlant dans toute la province ! Uniquement des humains, et en nombre ! Comme s'ils avaient tout changé... Et le choc : la province était devenue un royaume, le Royaume de Coupes.

Ils avaient déclarés leur indépendance ! Comme ça, du jour au lendemain ! Mais le pire est qu'ils semblent tous trouver cela normal ! Bien entendu, en tant que Reine qui a juré de ne pas imposer sa volonté par la force, tu te devais de ne pas perdre la face, et de faire comme si tu étais parfaitement au courant, et que tu avais arrangé tout cela pour les libérer d'une administration trop complexe. Tu penses avoir réussi à faire croire à tout le monde que tu voulais entretenir des rapports amicaux avec eux. Il était hors de question de leur montrer que tu voulais reprendre le pouvoir.

C'est pourtant la seule solution ! À cause de quoi les animaux perdent-ils tout leur bon sens pour revenir à l'état sauvage ? À cause de quoi la magie de ce monde disparaît sans prévenir ? Tout cela vient du Royaume de Coupes, où aucun être magique n'y vit maintenant ! Tout cela vient de cette prise de pouvoir du soi-disant « Roi de Coupes » !

Et c'est pour cela que tu te diriges avec tous tes compagnons restants vers ce nouveau royaume pour en reprendre le contrôle. Lorsque tu penses à tes compagnons, tu soupires avec force : en pratique, il te reste quelques pièces d'échecs, le Lapin blanc, et ton prêtre, que tu viens de perdre à l'instant. Tu n'as pas prévenu le Roi de Coupes, mais il commence à avoir l'habitude de tes visites à l'improviste ces derniers temps. S'il savait pourquoi tu venais...

En pratique, tu ne connais quasiment personne à la cour du Roi :

- Tu connais bien la Voyante. Elle semble avoir une assez bonne influence dans le royaume, mais elle craint les esprits influents. Elle t'avait prédit la chute du royaume de Coupes. Tu te souviens avoir sourit à ce moment, mais tu lui as demandé de forcer le destin : elle a une grande influence, il fallait l'utiliser. En fait, tu ne lui pas demandé, tu l'as menacé — la fin justifie les moyens.
- Tu sais que le Roi a une fille et qu'il cherche à la marier. Le Roi semble posséder de nombreuses richesses cachées dans sa tour, mais tu ignores encore leur nature.
- Il y a ce Chevalier de Coupes, le maître d'arme du Roi. Il n'a pas l'air très subtile, mais tu ne sais pas trop si tu peux vraiment le manipuler.

2. N'oublions pas que les chevaux parlent !

- Le Roi a deux conseillers, nommés « le Sage » et « l’Inventeur », même si tu ne sais pas à quoi ces noms font référence.

Pour le reste, tu ne connais pas du tout la cour, mais tu fais confiance à la curiosité qu’éveille une reine en certaines personnes pour découvrir d’autres personnes. Tu fais confiance à la capacité d’infiltation d’EUSÈBE, le Lapin blanc : il est tellement mignon que personne ne voudra refuser de l’écouter. Tu l’avais envoyé il y a quelques temps pour qu’il espionne le royaume et il devrait maintenant être infiltré. Toutes les informations qu’il possède te seront probablement très utiles.

Il te faut absolument trouver un moyen de renverser le pouvoir local, que ce soit par la force (mais il te faudra trouver un combattant pour te battre à ta place dans ce cas : tu ne reviendrais jamais sur ta décision de ne jamais te battre), ou par les mots.

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 donc tu voudrais m’occire ? Peut-être oublies-tu que je suis une légende quasi-divine ici.
- Je te prie de reconsiderer le monde sans moi, où la Reine de cœur semait la tyrannie sur tout le pays. Es-tu toujours sûr de vouloir me défier ?
- Tu n’as donc aucune culture ? Ce n’est pas ainsi que perd une Reine !

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.