

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	Ton personnage : La Princesse de Coupes	5



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 Coeur. 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

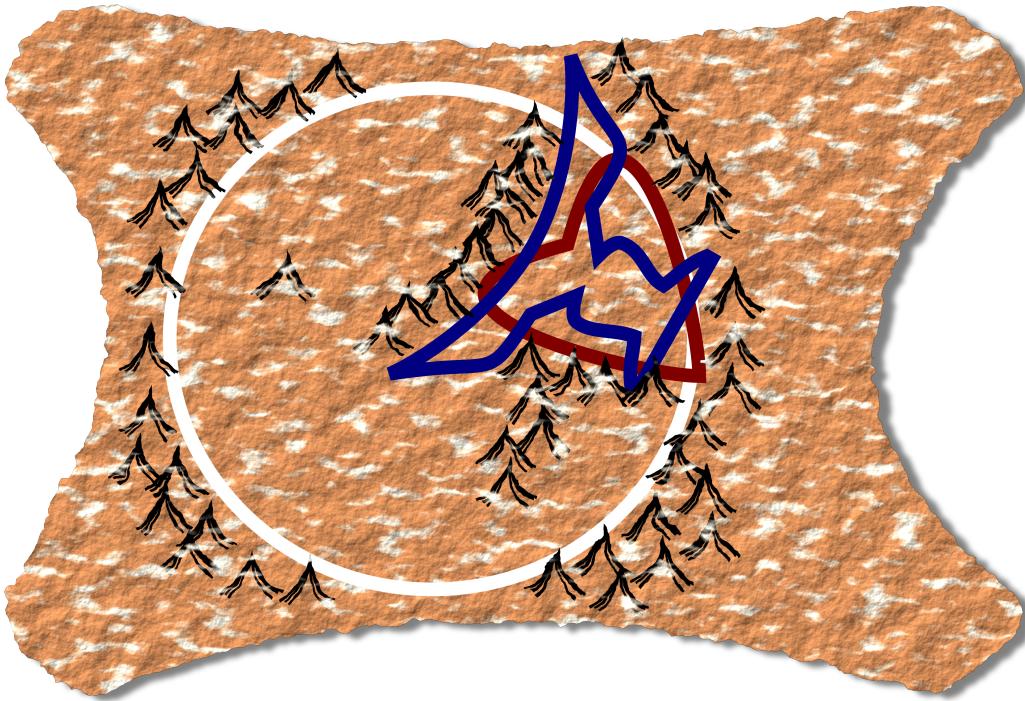
2.1 Le Royaume

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 Coeur 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 Ton personnage : La Princesse de Coupes

Description physique Habillée en bleue comme la majorité de la famille royale. Très charmante, on ne la croirait pas capable de tuer une mouche, et pourtant elle cache une dague sous sa jupe.

Ton personnage Encore une journée de perdue... Tu commences à désespérer... Depuis toute petite, ton père te force à aller étudier à la Bibliothèque de la Tour. Certes, certes, il y a des poèmes très beau... Mais ce ne sont que des poèmes! Ce ne sont pas eux qui vont changer le monde que diable!

Certes, ton père est le Roi du royaume de Coupes, ce qui fait de toi la Princesse de Coupes. Selon les règles complexes de la succession, c'est normalement toi et ton mari qui prendront la place du Roi une fois celui-ci parti. Et c'est à cause de cela — une naissance mal placée — que tu te retrouves coincée dans cette fichue bibliothèque par ce magnifique soleil! Ton père n'a que ça en tête! Les poèmes, les poèmes! Il pense que c'est en les lisant et les vénérant que l'on sauvera le monde de la tristesse qui s'abat sur le Pays des merveilles. Certes, beaucoup de poèmes sont magnifiques, mais ils ne sont pas fait pour être vénérés : ils sont faits pour être vécus! C'est ça la réelle utilité d'un poème! Voir la vie différemment, apprécier les bonheurs de la vie quels qu'ils soient, être libre!

Mais non, ce n'est pas comme ça que ton père l'entends. Pire que ça : il compte bien te trouver un mari qui ne pensera qu'aux poèmes. Tu vois déjà ta vie ennuyante et monotone à lire des poèmes tel on lirait la messe, sans même prêter attention au sens de la poésie. Tu n'es pas faite pour ça, que diable! Être libre, voyager, découvrir le monde... Tout cela mérite d'être vécu! Tu en as assez de rester cloîtré chez toi toute la journée!

Typiquement, le Chevalier de Coupes, maître d'armes du roi de Coupes : lui, il en a vu du monde! Il passe son temps à voyager! Sa vie au moins est intéressante! Bon, c'est tellement dommage qu'il ait un physique aussi disgracieux, surtout vis à vis de son nez...

Allons bon, tu préférerais n'importe quoi à cette vie morne qui s'annonce! Tu as globalement échafaudé deux possibilités :

- T'échapper, tout simplement. Une nuit, sortir du palais, éviter les gardes, et partir, loin, loin! Tu penses notamment au Royaume blanc, qui dit-on est le lieu de toutes les créatures magiques. Ce serait tellement mieux qu'ici, tellement beau, tellement... plein de libertés!
- Courtiser le Chevalier de Coupes pour forcer ton père à vous marier (il ne pourra pas aller contre la volonté d'à la fois sa fille et son maître d'armes). Bon, certes, tu auras à te coltiner le Chevalier, mais au moins tu pourras voyager avec lui, et ainsi quitter cette prison dorée.

Tu as déjà essayé d'avancer dans ces deux plans ma foi.

La première s'est toujours soldée par un échec : les gardes sont toujours dans le palais, et il est dur de passer inaperçu dans ce dernier. Mais le grand concours organisé par ton père risque de lui prendre beaucoup de gardes pour vérifier que tout se passe bien. Tu penses que partir lors des festivités est envisageable, mais il te faudrait un guide : tu ne connais rien des contrées lointaines, et tu risquerais de te faire reprendre avant même d'être sorti des frontières du royaume. Il te faudrait un habitant de ce royaume qu'est le Royaume blanc. Personne d'officiel bien entendu : il est hors de question de demander refuge directement à la Reine blanche, qui refusera tout de suite. Non, il te faudrait un habitant pas si connu, quelqu'un qui pourrait te protéger, te cacher de toutes les familles royales. Certes, ta vie serait moins luxueuse, mais au moins, tu serais bien plus libre qu'ici!

Au cas où tu n'arrives pas à trouver un tel compagnon qui accepterait de t'accompagner jusqu'au Royaume blanc, il te faudrait — à contre-cœur, certes — courtiser le Chevalier. Il faudrait que tu arrives à conquérir son cœur, par quelque moyen que ce soit. Si tu y arrives, ton père ne pourra pas refuser ta main à son propre maître d'armes! Mais comment intéresser cet homme? Tu le connais à peine... Peut-être pourrais-tu commencer par lui demander des cours d'épées? Ça te changerait au moins de la poésie, et ça te donnerait une excuse pour être dehors, pour une fois. Ensuite, tu verras. Il te faudrait conquérir son cœur, le plus rapidement sera le mieux...

« Princesse! »

Tu étais tellement perdue dans tes pensées que tu n'avais pas vu entrer le Gardien de la Tour...

« Les préparatifs pour la fête sont bientôt prêts... En fait, il ne manque que vous et le Roi a insisté pour que vous soyez là dès le début du concours. »

Décidément, même en rêvassant, tu n'es plus libre.

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'épée² ! Le but³ sera pour votre adversaire d'y répondre de la meilleure façon possible (exemple typique⁴ : 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 :

- Comment oses-tu provoquer une princesse de sang royal, sujet ?
- Prépare-toi : sous mes airs de petite créature impassible, je cache un dague sous mes jupons.
- Ce n'est pas parce que je vie dans la bibliothèque que je ne sais pas me battre, couard !

2. Ou tout autre duel d'ailleurs !

3. 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.

4. Tiré de MONKEY ISLAND.