

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	Préceptes principaux du jeu de Go.	4
4	Ton personnage : Le Sage	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 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

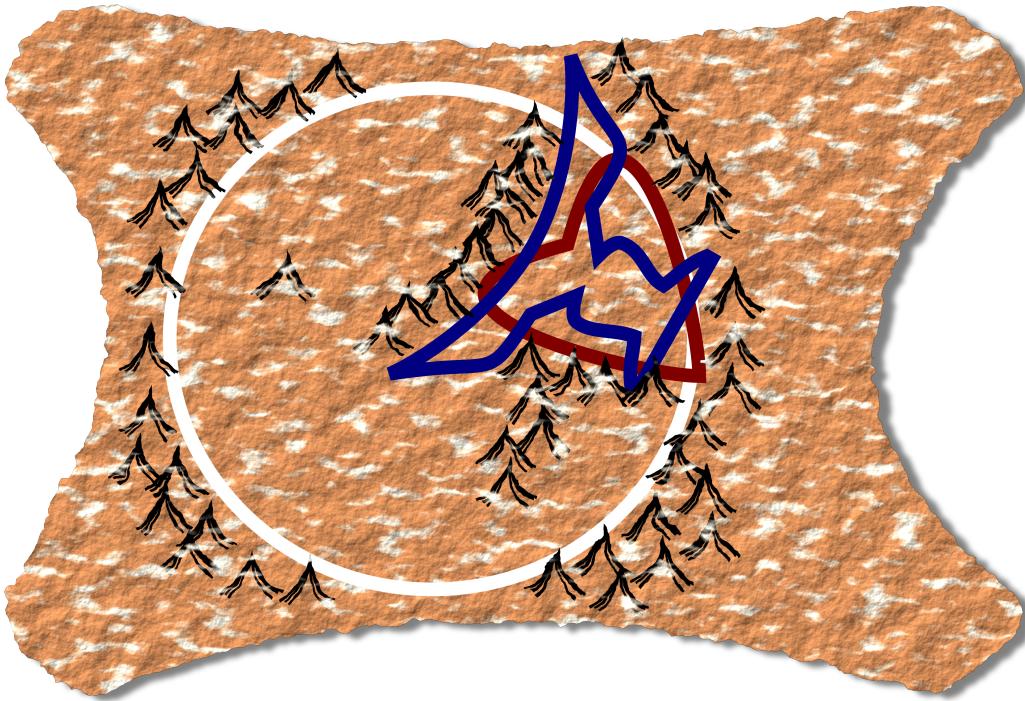
2.1 Le Royaume

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 Préceptes principaux du jeu de Go.

Ton personnage utilise tous ces préceptes pour les appliquer dans la vie de tous les jours. Son premier réflexe lorsqu'on lui énonce un précepte est de le dessiner sur un Goban par des pierres de Go, puis d'analyser (on parlera de « lire » le Goban) la situation en jouant un peu.

1. La gourmandise n'apporte pas la victoire.
2. Pénétrer la sphère gentiment et facilement.
3. Si vous attaquez votre adversaire, surveillez vos arrières.
4. Abandonnez le menu fretin ; combattez pour l'initiative.
5. Laissez tomber le petit, accrochez-vous au gros.
6. Si vous êtes en danger, abandonnez quelque chose.
7. Soyez prudent, ne vadrouillez pas de ci de là sur tout le goban.
8. Rendre coup pour coup si nécessaire.
9. Si votre adversaire est fort, protégez-vous.
10. Si votre groupe est isolé au centre d'une influence adverse, choisissez la voie pacifique.

4 Ton personnage : Le Sage

Description physique Petit et vieux (longue barbe, canne, ...). Il sera toujours proche d'un goban lors du jeu.

Ton personnage S'il y a bien une chose que tu as apprise dans ta longue vie, c'est qu'il faut écouter les anciens. Ce sont les seuls qui ont assez de recul pour estimer ce qu'il est sage de faire.

Regarde ce Roi fougueux qui tente de vouloir imposer la poésie à tout un monde qui n'en veut pas forcément ! Lui ne t'écoute pas... Ou en tout cas pas assez. Pourtant, tu as toujours eu réponse à ses problèmes.

Tes principes sont simples, mais ils s'appliquent tout le temps. Tu procèdes à chaque fois avec méthode pour déterminer quelle est la marche à suivre : tu utilises ton goban de façon à rendre compte du problème. Par exemple, si tu a l'impression d'attaquer quelqu'un, mais de ne pas avoir beaucoup de force, tu va mettre beaucoup de pierres noires dans un angle et tenter d'attaquer avec une unique pierre blanche. Tout cette science consiste à trouver une position qui illustre le plus parfaitement possible une situation, de la résoudre sur le goban, puis d'interpréter cette solution par une action dans la vie réelle. C'est cela la méthode des anciens, la meilleure méthode jamais inventée.

Jadis lors des grandes guerres, c'était bien toi qui menait les troupes à la victoire en conseillant le Roi. Tout était inscrit sur ton jeu de Go, tout s'était passé parfaitement comme tu l'avais prédit.

Mais maintenant que toutes ces guerres sont parties, il semble ne t'écouter que rarement. Sa dernière idée fut d'organiser un grand concours pour aller marier la Princesse. Au plus poète qu'il dit ! Comme si la poésie pouvait remplacer la sagesse, ou plus pragmatiquement, la richesse (ou le pouvoir, mais cela revient au même). La richesse est la quantité de pierre de sa couleur encore sur le goban, c'est extrêmement important d'en prendre compte. Le Roi devient de moins en moins pragmatique...

Pour l'instant il semblerait que ta seule importance réelle soit d'arbitrer certaines joutes verbales. Cela devient de plus en plus faible. Tu crains pour ta place... Il serait temps de se débrouiller pour ne pas la perdre.

Heureusement, il n'y a pas que le Roi dans ce Royaume. De nombreuses personnes viennent encore te demander conseil. Jusque là, tu as toujours été serviable et altruiste les concernant, mais il serait peut-être temps de tirer un peu plus les ficelles : si la population entière du Royaume te soutient, comment le Roi pourrait-il te faire du mal ? Chaque habitant rallié à ta cause représente une de tes pierres.

Le problème est que la plupart des citoyens préfèrent encore ces vieilles croyances absurdes dictées par la Voyante. Comment peut-on faire confiance aux cartes, *au hasard*, plutôt qu'à la réflexion pure, c'est absurde ! En fait, tout se réduit à une partie de Go contre elle et toi. Le Roi n'est qu'un pantin dans l'histoire, et c'est à toi de t'en servir.

Tu connais à peu près tout le monde ici. Il est certain que le Gardien de la Tour a un certain pouvoir puisqu'il protège la Tour si chérie du Roi, malheureusement il préfère écouter la Voyante. La Princesse qui à l'évidence préfère se marier avec un chevalier d'antan qu'à un poète (certes, c'est moins pragmatique qu'un riche gentilhomme, mais c'est déjà plus réaliste qu'un poète inutile). Ce Fol qui n'écoute pas les anciens (ni la Voyante d'ailleurs : est-ce une pierre neutre sur ton goban ?).

Par contre, il y a maintenant un nouvel arrivant, que tout le monde appelle l'Inconnu. Il te semble être d'une grande sagesse. Il semble d'ailleurs cacher quelque chose : de ton point de vue, il semble que les anciens parlent en lui, comme s'il arrivait à communiquer avec eux. Il ne te semble pas très sage de partager cette opinion avec n'importe qui : il ne manquerait plus que tu deviennes son pantin ! Non, il faut le garder pour toi, mais il faut que tu tentes de parler avec lui, pour essayer de mieux le comprendre.

Tu retournes vers ton goban pour estimer tes chances de victoire dans ta position actuelle. Tu estimes que ton but le plus accessible (et le plus déterminant dans cette partie) consiste à faire tourner en ridicule la Voyante. En interprétant un peu plus, le moyen le plus simple pour cela est de demander aux gens (y compris ceux qui ne viennent pas te voir habituellement) ce que

la Voyante leur a dit et de le comparer à ta science sur la même question : comment les gens pourraient-ils préférer des prédictions hasardeuses plutôt que ta raison ?

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 :

- De mon temps, les anciens étaient respectés.
- Attention : je suis capable de frapper avec ma canne !
- Mon pauvre ami, ce n'est pas parce que tu es en atari que tu dois te croire tout permis.

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.