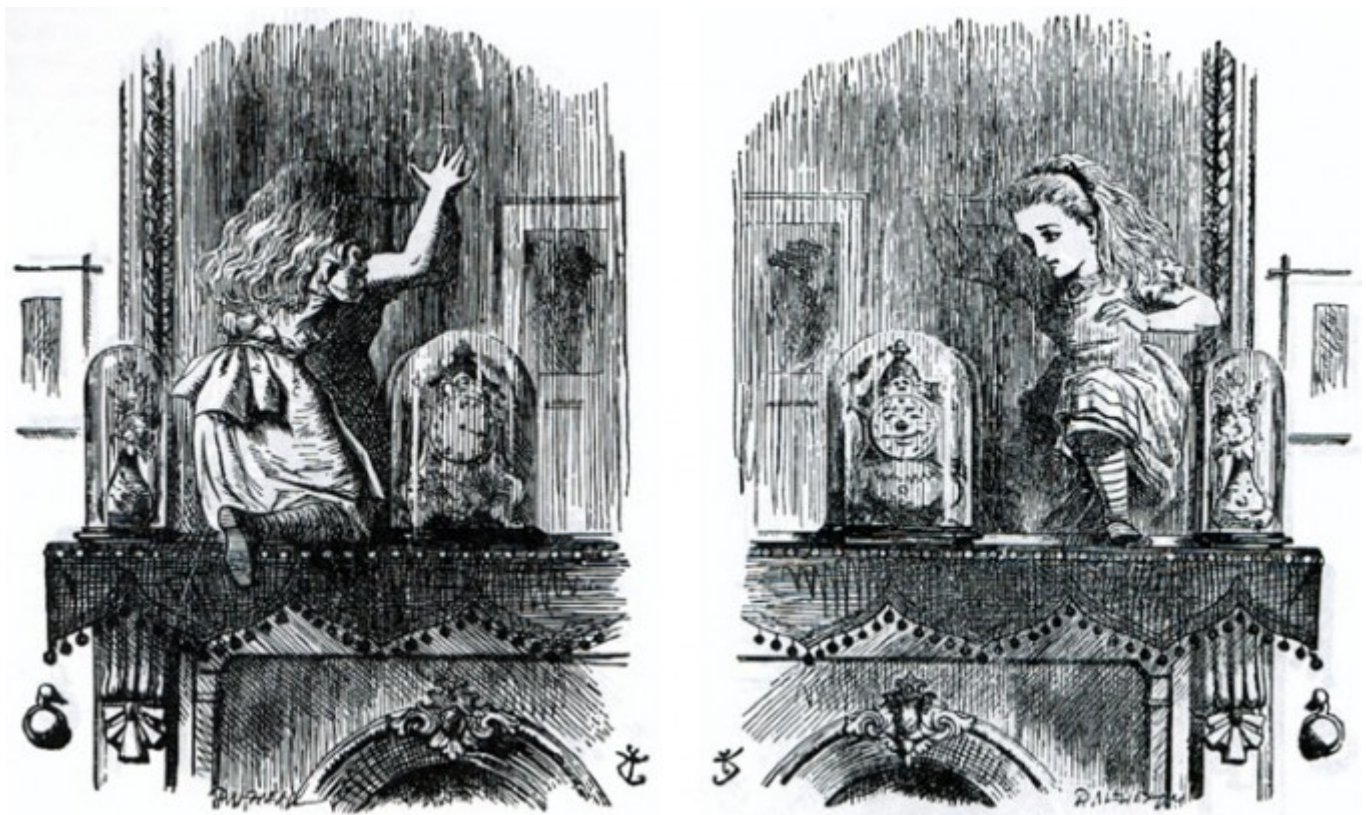


# WONDERLAND



Dans le piège des réalités

# TABLE DES MATIÈRES

<a href="#">Introduction</a>	p3
<a href="#">Ressources</a>	p4
<a href="#">Intentions</a>	p5
<a href="#">Sécurité émotionnelle</a>	p6
<a href="#">Univers</a>	p7
<a href="#">Tables aléatoires</a>	p14
<a href="#">Scénarios</a>	p15
<a href="#">Scènes</a>	p18
<a href="#">Règles</a>	p19
<a href="#">Création de personnage</a>	p24
<a href="#">Conseils</a>	p27
<a href="#">Tarot</a>	p29
<a href="#">Références</a>	p30

# INTRODUCTION

Ceci est ma version brouillon du jeu de rôle *Wonderland*, datée du 24/08/2018

Ce texte de Thomas Munier est dans le domaine public

Avertissement : Cette version de travail est une compilation de prise de notes sans véritable autocensure. Il est possible que certains contenus soient outrageants ou choquants. Je vous invite à me le faire savoir afin que je puisse corriger le tir dans la version finale. De même, cette version de travail n'est pas entièrement rédigée en écriture inclusive, alors que ce sera sûrement le cas de la version finale (emploi de «joueuses » au lieu de « joueur », emploi de « personne » au lieu d'« homme » ou « femme »...)

*Wonderland* est en projet depuis 2012.

Cette version brouillon cumule des notes amassées depuis 6 ans. Plusieurs systèmes de règles complètement différents se sont succédé au cours de ce développement.

Donc, vous trouverez des choses contradictoires et des choses mal expliquées.

Je pense qu'à l'heure actuelle, le chapitre le plus exploitable de ce brouillon est la partie Univers.

Pour tout vous dire, à ce stade de développement, ayant toujours échoué à trouver un système de règles qui me satisfasse, j'hésite à faire de *Wonderland* un jeu de rôle système-agnostique.

# RESSOURCES

Playlist en écoute libre

## Comptes-rendus de partie

### 1. La Salle de rencontres de la Reine de Coeur

premier test de Wonderland

### 2. Faux Semblants

Nouveau playtest en conditions extrêmes

### 3. La Pince du Homard

Le vagabondage des narrations partagées

### 4. Le Détoxificateur

Combattre en empilage de faits

### 5. Tribunal Morse

La difficulté d'éviter les thèmes-choc

### 6. Cardbox

Révolution du monde et révolution des règles, pour un scénario entre Inception, The Cell, Paprika, Ghost in the Shell, Shutter Island et Les Petits Mouchoirs !

### 7. Keyboard Cat

Enquête tragi-comique, tunnels de dialogues à la Tarentino et réalités dispersées pour cette traque d'un impitoyable serial killer, par la plus foutraque équipe de tous les temps.

### 8. La Cuisine du Cauchemar

Mindfuck à tous les étages dans ce restaurant en crise ; réussite du jeu moral.

### 9. La Nouvelle Cuisine du Cauchemar

On refait La Cuisine du Cauchemar, en jeu esthétique.

### 10. Replica

À trop confondre les personnes, on ne sait plus où est passé la réalité.

### 11. La Méthode du Docteur House.

Quand Docteur House rencontre la Méthode du Docteur Chestel, notre perception du passé et de la vérité vole en éclats.

### 12. Hostage Simulator.

La vie comme simulation, attentats contre les rêves, des rôles qu'on alterne sans cesse.

### 13. Identités aux fripes.

À trop jouer avec ses avatars et la perception de son corps, on se déchire.

## INTENTIONS

Dans *Wonderland*, on incarne des personnes qui explorent un réseau de réalité virtuelle appelé Wonderland. C'est de l'anticipation, autrement dit ça se passe de nos jours, avec un saut technologique et sociétal en ce qui concerne internet : Wonderland est devenu le réseau social dominant, supplantant Facebook, G+ et consorts. Ce réseau social ne fonctionne pas comme un site internet mais comme un jeu en ligne massivement multi-joueurs, à ceci près qu'il regroupe plus d'un milliard d'utilisateurs. Le réseau s'inspire graphiquement de l'univers de Lewis Carroll et de ses romans, *Alice au Pays des Merveilles* et *De l'autre côté du miroir*. C'est un site englobant car tout ce qu'on peut faire sur internet, on peut le retrouver dans Wonderland, juste relooké : consulter ses mails, utiliser des services bancaires, faire ses achats en ligne, aller sur un site de rencontre, faire des jeux en ligne. Wonderland est censé être le réseau le plus sécurisé (comprendre, censuré) au monde : la violence y est impossible, ou alors circonscrite à certaines zones du monde de Wonderland (notamment, des champs de bataille qui correspondent à l'activité des jeux massivement multi-joueurs), et quant au sexe, il est limité aux baisers et aux câlins. C'est pour cette raison qu'il n'y a pas de limite d'âge pour s'inscrire : enfants et adultes se côtoient sur Wonderland.

Technologiquement, Wonderland est juste un immense jeu en ligne aux graphismes impeccables. Mais du point de vue de l'expérience, les gens qui s'y connectent ont l'impression d'être dans une réalité virtuelle totale : ils sont coupés de leur corps réel et ressentent totalement le monde de Wonderland : par la vue, par l'ouïe, mais aussi par l'odorat, le goût et le toucher. Tout ça, c'est ce que les initiés appellent la Face Blanche de Wonderland. Parce que les initiés savent qu'il y a une Face Noire. Niveaux cachés, backdoors de hackers, sites pirates, microcosmes craftés échappés au contrôle, bugs de la matrice, coursives de développeurs ou véritable service occulte pensé par la société mère, il y a tout un monde, ou plutôt des grappes de mondes auxquelles on accède par des portes dérobées depuis la Face Blanche. Si la Face Blanche est aseptisée, bien-pensante, cartoonnesque et colorée, la Face Noire est une réplique sombre de la Face Blanche. Elle suit toujours les thèmes d'*Alice au Pays des Merveilles* ou en fait une lecture adulte. Dans la Face Noire, tout est permis : violence, pornographie, extrémisme politique et religieux. La Face Noire est vraiment étrange : il semblerait qu'on peut aussi y accéder directement depuis le réel par des logs pirates, ou en rêvant, en hallucinant ou en se droguant.

*Wonderland* est un jeu sur la réalité virtuelle, sur internet, les réseaux sociaux, les addictions, la perte de notion du réel, l'identité, les métamorphoses, la solitude, la transgression et la subversion, la perte de l'innocence. Les joueurs incarnent des habitants d'une même grande ville, des proies, des prédateurs ou des protecteurs dans toutes les dimensions du réel : la vraie vie, la Face Blanche, la Face Noire, les rêves, les trips psychotropes et les hallucinations. Pour finir avec mes intentions de jeu, je dirai que c'est plutôt du jeu en campagne, que le contenu (sexe, violence) sera adaptable au public et qu'il y aura deux modes de partage des responsabilités (un partage serré et un partage large).

*Wonderland* est un jeu de ma plume. Vous y incarnez des protecteurs, des proies et des prédateurs dans les réalités virtuelles de Wonderland. Le contexte : une minute dans le futur. Le réseau social Wonderland est partout, il est le nouveau visage d'internet. Un internet entièrement en réalité virtuelle, une réalité inspirée d'*Alice au Pays des Merveilles*, qui déborde insidieusement dans le monde réel.

Jouer des harceleurs, des harcelés et des témoins

# SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Utiliser des safe words

Contrat social = un jeu de cartes 1/10 par joueur, on fait un vote pour la violence, un vote pour le sexe, un vote pour l'intimité : le choix le plus bas l'emporte.

pour le contrat social, en fait on choisit un nombre dans la pile de cartes, on dépose sur la pile de vote face cachée, puis après le vote on réintègre les cartes dans la pioche pour le prochain vote

Ne pas cumuler « Je ne t'abandonnerai pas » et l'approche goguenarde

Je peux être méchant ? Cette question fait office de contrat social de poche, elle permet de s'assurer de l'assentiment du joueur avant de balancer une révélation cash ou trash, de faire un lien hasardeux avec le personnage ou de le mettre en grand danger, elle rappelle aussi que c'est un jeu

# UNIVERS

utiliser la face sombre pour hacker la face claire

certains personnages sont des modérateurs, d'autres sont des bots, des personnages sans équivalent dans le réel, d'autres sont des ghosts, des personnages morts dans la réalité qui survivent dans la face sombre

et si Alice luttait contre la pédophilie sur internet ?

trois mondes : monde con tempo (on incarne des proies, des prédateurs ou des protecteurs), réseau social enfantin, monde onirique sombre wonderland

L'enfance est la période la plus dangereuse de notre vie. Adultes, nous sommes en quelque sorte des rescapés.

Une imprimante à visages

[vu sur la toile] « Bref, des fois, je me dis que les rôlistes en général, ne sont pas aussi ouverts que cela car dans aucuns PODCAST ou lectures sur les forums , il n'est compris que notre UNIVERS ACTUEL, n'est qu'une illusion , une construction mentale comme ceux joués dans les JDR »

toute amitié peut virer au sexe

boutique supplément d'âme, acheter lapin blanc en bronze

site de psychothérapie en ligne, site de confession en ligne

un réseau social vaste, quand on passe dans le réseau caché / secret / VIP, on passe dans un sous-réseau non censuré, ou se retrouvent les déviants, les paumés et les élites, ou tout peut arriver

rédigier l'univers comme un guide de création d'univers

La cuisinière qui donne des cours de cuisine en ligne et découpe les mauvais cuisiniers avec des hachoirs.

Passage face noire → réel. Possibilité de confusion entre réel et face noire / rêve éveillé

Fêtes dans Wonderland + fêtes IRL + fêtes IRL en cosplay Wonderland

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Machinima> (tournage de films d'horreur dans Wonderland)

Mon couteau supprime ce qui n'est pas réel

au sommet d'un buisson de roses

rencontre d'un amour de jeunesse dont l'avatar est beau mais qui est défiguré en vrai

Demolition Man = ne font l'amour qu'en réalité virtuelle

perso qui tient le compte facebook d'un candidat à la mairie

Les jeux de combat dans Wonderland

Les problèmes de feedback/choc en retour dans Wonderland

Recherches internet en mode sans graphisme

Un application pour détecter les compatibilités dans une foule d'inconnus

les comptes inactifs : personnes de wonderland dont le propriétaire n'a pas idée de l'activité de son avatar. (un compte inactif a une quelconque activité , se déplace, mange, pour des raisons de réalisme)

Dire des choses très intimes à un inconnu sur le net

une femme se fait voler ses données personnelles par Wonderland, qui l'utilise pour créer un profil de rencontre en lignes : la femme se retrouver harcelée par des hommes qui affirment avoir noué une relation torride avec elle en ligne...  
mettre les cartes au cœur de l'esthétique de l'univers virtuel de Wonderland

un DRH qui doit faire un plan social et s'entraîne à fraguer des mobs sur Wonderland

Mur de photos : ces gens sont des pédophiles

Un handicapé mental est intelligent dans Wonderland

Les ghosts des personnes décédées

réalités virtuelles personnelles : l'inconscient est le monde comme on le voit, la face blanche le monde comme on le crée, la face noir le monde comme on le veut (inconsciemment)

une réalité virtuelle où on est aveugle, où on est une tortue ou une chimère hybride

Hélène rentre un jour du travail et découvre que Thomas a refait toute la déco de la chambre à son goût. Remplacement du bleu par le vert. Hélène descend voir sa mère... qui la reconnaît... comme sa belle-fille ! Finalement, Thomas a usurpé son métier et son patronyme...

Un Jeu de rôle où on joue des médium de la police = on joue des missions dans les rêves pour choper des indices  
un algorithme qui reproduit une personne décédée

la connexion dans Wonderland fonctionne comme un rêve éveillé, ou une sensation d'immersion qui baisse de façon proportionnelle la vigilance dans le monde réel

faire une liste de technologies oniriques

entrer dans l'égrégora comme dans la matrice

une personne âgée à qui ses enfants achètent une IA de compagnie

personnes qui enregistrent toute leur vie passée

les tours de mémoire et les tours de psyché sont communes à tout l'univers, pas uniquement au scénario Cardbox

les drogues d'expériences (= l'équivalent des BTL dans Shadowrun)

acheter une visite dans la tour de psyché d'un serial killer (ou acheter une copie de cette tour)

un parc d'attractions morbide dans les profondeurs

tout en ligne

seules les trucs les plus violents, secrets ou importants justifient une connexion en dur ou en câblé

Brigade wonderland (service de police gouvernementale ou de wonderland)

tu perds ton portable/interface, tu perds une partie de ta vie, tu vole un portable, tu voles une vie

enfilade de torii, enfilade de portes



dans le monde de Wonderland, information signifie mensonge, transparence signifie surveillance, droit d'auteur signifie dépossession

Elliot (renommé Peter), le faux logiciel que Kerviel utilisait pour masquer ses affaires.

Un mourant qui passe le reste de sa vie dans Wonderland

"la connexion à Wonderland est wireless, elle utilise une ""onde"" : cette onde est l'égrégora. En fonction de notre état (calme, anxieux, sommeil profond, sommeil léger, rêves, hypnose), nous n'émettons pas les mêmes ondes, la connexion est alors moins bonne, ou différente.

On pourrait utiliser Wonderland pour changer le profil d'ondes d'un utilisateur : provoquer dépression, anxiété, panique, épilepsie, cauchemars, hypnose... voir remodeler son psychisme ? "

"la tour de psyche serait plus sécurisée qu'une tour de mémoire

la complexité des réalités virtuelles de Wonderland dépasse ses concepteurs : c'est l'EMERGENCE d'IA dont les concepteurs ignorent le fonctionnement en réalité une sorte de boîte noire. Pour innover, les concepteurs en sont réduits à étudier leur création pour mieux exploiter son potentiel

La RV de Wonderland est puissante parce qu'elle n'utilise pas des machines mais le psychisme des utilisateurs comme moteur de simulation

"tous les figurants dans Wonderland sont susceptibles d'être des IA. quid des personnes dans le monde réel ? Et les puppets ? personnes de chair et de sang avec une personnalité implantée ?

Comment transplanter des problématiques de SF dans le quotidien ou dans des aventures échevelées, et comment mixer les deux (amha le + intéressant)"

détruire la tour de mémoire d'une personne permettrait de détruire sa mémoire, détruire sa tour de psyché permettrait de détruire sa psyché

en cas de danger, on ne peut pas se réfugier dans une tour tout seul, elle est alors prenable car pas assez défendue

Wonderland = fil d'ariane = dispositif pour s'orienter dans les réalités enchassées. le perdre, c'est prendre le risque d'errer dans les profondeurs à jamais.

Tour de Mémoire : panic room

Tour de mémoire à l'intérieur de la tour de mémoire d'un autre

Tour de mémoire : espace de stockage mémoriel : on peut oublier des souvenirs, ils restent stockés dans la tour de mémoire

échange de souvenirs, souvenirs implantés, copie de souvenirs

locked room : endroit fermé à clef à l'intérieur d'une tour de mémoire : contient souvent des traumatismes

Tour de fou : tour de mémoire en apparence, inconscient en réalité

nier ou altérer une réalité virtuelle : peut tout simplement faire l'objet d'un conflit : i.e. on peut faire des conflits sur tout

Rival = fou ? As de pique ?

focus = objet pour faire la différence entre le réel et le virtuel (montre de White, toupie dans Inception)

le joueur peut choisir l'apparence de son matériel de connexion = peut être n'importe quel objet (carte, téléphone...)

Face blanche = on peut être connecté tout en ayant connaissance de la réalité. Profondeurs = pour ne pas être dans le coma, fait l'objet d'un conflit.

Pion de mémoire = objet qui contient des souvenirs ou une chambre de mémoire externe, ou un inconscient, ou la psyché de quelqu'un, ou une profondeur spéciale = en fait les jeux vidéo ont cette apparence maintenant. On peut bien sûr trouver des pions de mémoire dans Wonderland (réalités virtuelles enchassées)

A priori, on ne sait pas encoder une psyché entière, mais des recherches vont dans ce sens. On pourrait créer des fausses psychés presque aussi cohérentes que des psychés humaines. Les algorithmes aléatoires de Wonderland le permettent.

De Wonderland comme une assistance à la mémoire. Des majordomes et secrétaires virtuels qui te rappellent le nom des personnes que tu rencontres

les disparus volontaires : personnes qui se sont volontairement fondues dans le réseau

Des IA tradeuses qui jouent le monde à la roulette

Wonderland est une technologie à boîte noire que des concepteurs ont découvert, développés, adapté, modifié, sans jamais en comprendre le principe de base

Wonderland a une telle capacité de calcul que même les systèmes informatiques les plus sécurisés et stratégiques s'y connectent : i e Wonderland est souvent le chemin d'accès obligatoire pour les pirates

des parties de JDR et de GN dans Wonderland

les codes esthétiques de Wonderland pénètrent la société en profondeur, ce qui augmente la confusion entre le réel et le virtuel

le fantasme de sexe avec son psychiatre

trier l'univers par thèmes

la tour de mémoire n'est pas une sauvegarde du passé. Les souvenirs y sont mis à jour en fonction de l'humeur et des changements du propriétaire

augmenter son espace serveur personnel coûte des souvenirs

Wonderland utilise nos cerveaux comme moteur de simulation et aussi comme disque dur et comme serveur

Wonderland est sans fil mais on peut se plugger pour plus de vitesse

bloquer un souvenir dans son interface pour améliorer ses performances

utiliser l'interface d'un autre = risque de se voir implanter un faux souvenir, un souvenir de la personne à qui on a emprunté l'interface

une personne qui passe tout son temps dans Wonderland parce qu'elle rêve d'être un furry

un aspirant terroriste qui passe à l'acte parce qu'il est espionné par le gouvernement

la réalité cache bien des choses

turcs mécaniques

un indien, « turker », qui travaille toute la journée dans Wonderland et se prend pour un occidental.

Une mémoire externalisée, un gtd-remember the milk sur wonderland, que se passe-t-il quand le compte est supprimé ? self et faux self

l'IA de Wonderland génère le monde à la volée quand un personnage s'y déplace. Plus longtemps on l'explore, plus la machine développe des « bugs » de conception, si bien que peut apparaître à peu près n'importe quoi, monstres, entités mythologiques, démons et merveilles, dont personne n'a prévu l'existence, même pas les concepteurs de Wonderland. L'univers de Wonderland échappe complètement à ses concepteurs

Quelqu'un qui fait des reportages photos dans Wonderland, quelqu'un qui fait des documentaires dans Wonderland, où il interviews des avatars et des figurants

une personne qui démarché les gens sur wonderland pour leur faire répondre à des enquêtes et qui rencontrent des personnes étranges

Un homme éperdument amoureux d'une poupée en silicone à taille humaine, il l'habille, la lave et lui offre des bijoux, ils dorment et font l'amour ensemble, ils communiquent. Elle vient d'un monde différent du nôtre, un monde sans cerveaux, et dépourvu des sens que nous avons.

la possibilité de supprimer des figurants d'une scène, juste en les triant de la réalité

au lieu de voyager dans les vrais endroits (beyrouth, venise), on voyage dans leurs répliques virtuelles

on peut faire un scan mémoriel de son bureau physique ou de sa maison dans sa tour de mémoire, pour avoir une sorte de bureau ou de maison nomade

Dans Wonderland, les apparts sont toujours bien rangés et impersonnels. Des tableaux au mur, mais pas de photo de famille. Des meubles parfaitement alignés. Aucune saleté. Des coquilles vides, des vitrines, inhabitées

des love hotels virtuels

des programmes oraculaires qui moyennant le téléchargement de toutes vos données personnelles, transforment la voyance en ligne en véritable voyage dans le futur

être convoqué à son procès et ne pas se rappeler de quel crime dont on l'accuse

Tour de mémoire pour combattre la maladie d'alzheimer

une personne qui fait appel à la chirurgie esthétique pour ressembler à son avatar

un comptable qui vit dans un monde onirique qui est fait d'une pâte d'ennui et de chiffres

un jeu vidéo team building où l'on combat des monstres au blaster qui symbolisent nos problèmes quotidiens, comme exterminer une horde de cafards géants pour un cuisinier qui laisse sa cuisine à vau-l'eau

Comme il faut juste un appareil pour émettre des ondes et non en recevoir, on peut envoyer des hallucinations à n'importe qui

La réalité n'a pas de matière

La réalité n'est qu'un ornement : elle n'est pas nécessaire

Un architecte qui fait visiter l'immeuble qu'il a fait construire, or l'immeuble n'existe pas encore, ce n'est qu'une maquette virtuelle

Un storyteller qui scénarise la réalité

Quelqu'un veut revendre des images de collection, l'expert lui annonce qu'elles sont fausses : il réalise que toute sa famille et sa maison sont des faux

Une personne qui n'ose pas annoncer sa rupture à son conjoint, alors elle fuit leur maison et se fait remplacer par un clone virtuel

Une personne qui capture l'image de personnes dans la rue et en fait des copies pour peupler sa vie : amis, amants, ennemis. Une copie qui s'échappe et porte plainte pour séquestration. Une personne qui découvre qu'elle a été copiée et se sent comme violée.

Un homme fait un clone virtuel de lui-même pour se faire un frère jumeau, une âme sœur

Un gouvernement qui censure la réalité

la permanence du moi est une illusion et le corps est un ennemi

une réunion de travail où les gens sont tous en train de faire autre chose sur Wonderland

un appareil pour visualiser ce que les gens sont en train de faire sur Wonderland

Les riches ont des réalités virtuelles immenses et magnifiques, les pauvres des réalités virtuelles misérables et étriquées

Nos corps conduisent, se lavent et mangent et nos esprits sont ailleurs

suivre la guerre en direct en virtuel

des pilules de drogue annoncées comme très puissantes qui contiennent en fait seulement un placebo, et donc font l'effet que désire secrètement celui qui en consomme

le succès, c'est du spam

Un gouvernement sécuritaire qui espionne les rêves et les mémoires des citoyens

On peut demander au réseau de faire une simulation : tester à quoi va ressembler sa vie si on épouse telle personne, simuler une gestion de crise en créant une guerre civile ou des cataclysmes virtuels, s'entraîner au tir dans son environnement familial, etc.

des réalités virtuelles morales pilotées par des admin humains ou des IA qui pratiquent le deep learning pour opposer des dilemmes moraux aux joueurs. On appelle aussi « cauchemars » ces réalités virtuelles

on est tout le temps connecté, et on explore Wonderland dans son sommeil : ce pourrait expliquer pourquoi on confond nos rêves et la réalité virtuelle

une réalité virtuelle où on est aveugle, où on est une tortue ou une chimère hybride

Des souvenirs faux si bien faits qu'on veut les prendre pour vrai, comme des faux tableaux de maîtres

Nous sommes programmés à trouver du sens : nous croyons les IA humaines parce qu'elles puisent dans notre inconscient les réponses que nous attendons d'elle

Un parc d'attraction pour faire des combats en réalité augmentée : le lieu est censé être vide de toute déco, on se bat en se déplaçant en réel et les ennemis sont virtuels.

Un groupe de personnes handicapées qui font de la rééducation en pratiquant la danse virtuelle et les combats dansés virtuels

tous les objets sont connectés et intelligents. On peut parler à son grille-pain, à sa boîte de thon ou sa porte d'entrée. Les objets ont des intelligences et des mémoires de niveau variable selon leur importance et leur coût (c'est surtout la taille de disque dur qui impacte le coût)

jeu d'art martial en réalité virtuelle où on parcourt la ville en faisant des acrobaties et en affrontant des adversaires virtuels (un jeu dangereux... dans la vie réelle!)

Grâce à des spywares, Wonderland vous recommande des choses que l'on désire seulement en rêve

des personnes disparaissent à cause de bogues de connexion

des filtres cognitifs pour voir la vie comme dans un film noir, un conte de fées, etc.

Un sans-abri qui squatte ton palais mental à ton insu

un lieu est confondu avec la totalité de la réalité

les multinationales cherchent à racheter ou contrôler la réalité

profession robot : derrière chaque ia il y a un pauvre qui fait les dialogues parce que ça revient moins cher que de concevoir une vraie ia

des « substances » neurotropiques vendues pour permettre des « rêves lucides »

## TABLES ALÉATOIRES

différentes sortes de rêves : finding money  
falling  
being physically attacked (beaten, stabbed, raped, etc)  
having magical powers (other than flying)  
discovering a new room at home  
being at a movie  
someone having an abortion  
being an object (e.g., tree or rock)  
eating delicious foods  
being on the verge of falling  
being a child again  
being locked up  
lunatics or insane people  
your teeth falling out/losing your teeth  
vividly sensing, but not necessarily seeing or hearing, a presence in the room  
being inappropriately dressed  
wild, violent beasts  
seeing extra-terrestrials  
trying again and again to do something  
being frozen with fright  
being half awake and paralyzed in bed  
seeing a UFO  
being killed  
being a member of the opposite sex  
encountering God in some form  
being tied, unable to move  
sexual experiences  
a person now alive as dead  
being chased or pursued, but not physically injured  
seeing yourself as dead  
floods or tidal waves  
flying or soaring through the air  
creatures, part animal, part human  
school, teachers, studying  
tornadoes or strong winds  
seeing a face very close to you  
fire  
seeing yourself in a mirror  
losing control of a vehicle  
seeing a flying object crash (e.g., airplane)  
being nude  
having superior knowledge or mental ability  
insects or spiders  
a person now dead as alive  
killing someone  
snakes  
being unable to find, or embarrassed about using, a toilette  
being smothered, unable to breathe  
earthquakes  
seeing an angel  
failing an examination  
swimming  
arriving too late, e.g., missing a train  
traveling to another planet or visiting a different part of the universe  
being an animal

# SCÉNARIOS

Post-it d'une partie-test (*La salle de rencontres de la reine de cœur*) :

mes parents me battaient  
salle de rencontre de la reine de cœur  
rêve  
santé  
étudiant  
firewall  
rêve érotique sur l'étudiant  
charme fou  
console hacking  
anonymous  
arbre creux  
lieu: école  
bibliothèque  
escalier  
clé  
lieu : souterrain  
jules : amitié clowns  
roseraie  
hangar bétonné  
club de strip-tease  
serial killer  
université  
hache  
salon de thé  
tuteur d'alice  
fatiguée  
à bout de nerfs  
changement de nom (Philippe junior)  
peur de Morse  
fausse victoire  
parc d'attraction  
plateau de télé  
enfant-dodo  
influence cuisinière  
maison de jules  
roi de cœur biker  
set jardinier  
enfant-porc / Étienne / père dodu  
mangeur compulsif  
envie de voir guillaume  
Hacker

idée = faire un scénar à la Inception / The Game / Dark City

### KEYBOARD CAT

- + Un mystérieux tueur en série laisse la vidéo d'un chat jouant du synthétiseur sur les pages de réseau sociaux de ses victimes. Enquêteurs du FBI spécialisés dans la traque des meurtriers psychopathes, vous vous embarquez dans une dangereuse course-poursuite à travers les profondeurs des cauchemars et des réalités.
- + On joue une section de la police spécialisée dans le profilage qui traquent un tueur en série qui signe ses crimes par une vidéo de keyboard cat (toutes ses victimes avaient une utilisation intensive de Wonderland)

Keyboard cat + Pedobear + teletubbies psioniques : une trilogie mémétique. Thème : la dérision et l'humour noir. La terreur en Comic sans MS

### REPLICA (un scénario sur les copies numériques de soi-même)

- + Un scénario basé sur la confusion des personnes
- + Quelqu'un veut revendre des images de collection, l'expert lui annonce qu'elles sont fausses : il réalise que toute sa famille et sa maison sont des faux
- + Une personne qui n'ose pas annoncer sa rupture à son conjoint, alors elle fuit leur maison et se fait remplacer par un clone virtuel
- + Une personne qui capture l'image de personnes dans la rue et en fait des copies pour peupler sa vie : amis, amants, ennemis. Une copie qui s'échappe et porte plainte pour séquestration. Une personne qui découvre qu'elle a été copiée et se sent comme violée.
- + Un homme fait un clone virtuel de lui-même pour se faire un frère jumeau, une âme sœur

### ###CARDBOX###

- + Un scénario inspiré de Matrix, Inception, Alice au Pays des Merveilles, et Les Petits Mouchoirs.
- + Vous jouez une équipe de hackers qui ont fait les quatre cent coups ensemble dans leur jeunesse. Dix ans plus tard, vous reprenez du service pour une mission à haut risque : infiltrer une Maison du Sommeil, établissement où l'on traite les maladies du sommeil, pour identifier un programmeur qui travaille incognito sur un worm qui pourrait infecter tout Wonderland.
- + la fuite vient des travaux d'il y a dix ans
- + des panics room et des snarks
- + Flash-back = rêveries ou archives ou instances de dialogue sécurisées (on skinne ces instances avec des éléments de sa mémoire plutôt que de récupérer des skins potentiellement vérolées)
- + on recherche le concepteur d'un worm qui aspire les données personnelles des gens pendant leur sommeil
- + Cardbox : n'autoriser que les combats avec des armes improvisées
- + Cardbox : autoriser les tours de psyché qu'en deuxième moitié de séance
- + Création = 1 avatar, 1 spécialité, 1 lien, 1 attraction, 1 interface (contient un souvenir), 1 repère, 1 vice, une vertu  
objectifs secrets liés entre eux (techniques de fusion?)

### CAUCHEMAR COMESTIBLE

- + une adaptation de l'émission Cauchemar en Cuisine
- + un jeu vidéo team building où l'on combat des monstres au blaster qui symbolisent nos problèmes quotidiens, comme exterminer une horde de cafards géants pour un cuisinier qui laisse sa cuisine à vau-l'eau
- théâtre où des personnes ont une vie normale dans la vraie vie mais qui se prostituent dans les profondeurs

### HOSTAGE SIMULATOR

- + un scénario où les personnages sont dans une boucle temporelle (prise d'otages?) et essaient à chaque fois d'empêcher une catastrophe, mais ils doivent en fait découvrir que la catastrophe est bien arrivée et qu'ils doivent comprendre, à travers des indices et des figurants étranges qu'ils sont en train de vivre une psychothérapie dans Wonderland : ce sont des rescapés de la prise d'otage et on leur fait revivre l'évènement pour les cathartiser
- + tout commence par une scène de prise d'otages. Les choses iront ensuite de Charybde en Scylla avec projections dans le futur, voyages imaginaires, rencontres avec des personnes disparues, gestion de crise en virtuel, vie potentielles, uchronies intimes, entraînement au tir dans son environnement familial

des jeunes de 25 ans qui font des speed dating pour ne pas être obligés de se marier entre eux (sauf certains qui veulent que ces speed dating ratent)



A la recherche d'une profondeur où on peut parler aux morts

A la recherche des archives de sa vie, pour vivre dans ses souvenirs

La méthode du Dr House Chestel

scénar ou on joue que des fous

faire jouer des précogs, des gens qui prévisualisent les futurs possibles (ref : L'Homme doré, par Philip K Dick)

Tester un théâtre basé sur le potentiel des personnages à dépasser leurs capacités et transformer décors et figurants.

Memorandum, théâtre sur la mémoire

Théâtre où on est omniscient grâce à des applications (gps, infos, réseaux sociaux, piratages...)

# SCÈNES

amorce de scène : on accepte de passer une nuit chez un inconnu pour ne pas payer l'hôtel

alterner instances pays des merveilles et instances univers victorien

profiter de son instance pour introduire des éléments liés aux phrases des autres joueurs

Scène type : uchronie, monde parallèle, uchronie intime

# RÈGLES

un seul paquet de cartes pour tous

chaque dé de conséquence impacte un monde différent (une feuille de perso par monde?)

se réserver la possibilité que le système soit graduable de JDR tradi vers JDR à autorité partagée

passage ou joker = tirer une carte au hasard et décrire sans dire la couleur = le joueur doit payer pour deviner.

Tirage de base (lieu, décor, créa pesos) = 5 cartes. Ou moins si on veut des parties plus simples ou plus courtes

"Tirer 1 PNJ = soit une tête = quand on fait une action, on retire une carte  
soit une couleur = on retire jusqu'à avoir une tête  
soit un joker = trickster. (quoique ça ne puisse signifier...)"

La noirceur attaque tout le monde = mais quand elle se focalise sur les uns, elle épargne les autres = jouer l'adversité / le décor permet de regagner des points.

Possibilité de ressusciter un P(N)J / Avatar du cimetière

Possibilité d'avoir plusieurs avatars (mêmes stats ? Stats divisés?)

On peut booster 1 PNJ avec des cartes / traits inventés dans la foulée

"Tour des joueurs = possibilité de faire dans le désordre (avec des jetons?)  
Prévoir des cartes / jetons comme ROFTG ?"

On peut booster une action en sacrifiant une carte (trait, allié...)

"Modules = Carte Blanche (partage -) / carte rouge (partage +)  
Scénar / Impro, Règles / Freeform, Tours / sans tour"

"Cartes : Lieu toutes couleurs, ♠ piège ♣ passage secret, clefs ♥ objet, ♦ passage  
Ou alors plutôt permettre des pièges / lieux / objets / passage de toute couleur."

ou alors un passage secret, c'est une carte passage retournée ? Le ♣ = clefs seulement

Le Décor peut choisir qu'on joue dans un rêve / un rêve prémonitoire / 1 souvenir / une illusion. En prévenant, ou sans prévenir (pièges de confusion)

Joker = doit être utilisé comme un piège de confusion qu'on ne peut contrer. On peut aussi utiliser un piège de confusion de ♦, qui peut être contré

Prévoir un système de réussite mitigée comme dans AW?

Prévoir un cimetière

Un joueur peut utiliser sa carac Réalité contre un lieu pour le modifier, sa carac Influence contre le lieu pour faire poper un PNJ allié.

Passage = considéré comme une pièce interagissant avec les deux pièces contiguës.

PNJ = a la valeur de la pièce dans laquelle il se trouve

égalité = ce sont les figures qui départagent : J > D > R > V > nombres

"2 adversaires : + 1 carte pour le héros

2 alliés : + 1 carte pour le décor

personne ne joue le décor : + 1 carte pour l'adversaire

personne ne joue le décor, personne ne joue d'adversaire : ceux qui ont pioché une carte la laissent pour le Décor suivant, ou elle sera un loot possible. Ou plus simple = personne ne prend de carte tant qu'aucun Décor ou adversaire ne s'est déclaré. "

Le joueur du Décor pioche une carte pour lui, pour le récompenser de faire le « sale boulot »

interdiction de jouer plus de trois cartes pour ne pas vider son stock d'un coup

Si on joue le décor, on peut prendre une carte du décor en échange d'une carte de sa main de valeur  $\geq$  (rappel :  $r < r_0 < v < r < d < j$ )

Possibilité de stocker des cartes sans post-it

Personne ne pioche de carte tant qu'il ne s'est pas signalé  $\Rightarrow$  ie possibilité de ne pas jouer les tours des PJ dans un ordre équitable. Si litige (pour jouer le héros ou le décor) : on départage avec un tirage de cartes.

"Tests : nombres augmentent le total. Sacrifier un nombre = permet d'ignorer une carte adverse (on la retourne). (on ne peut pas écrire le nombre dans la foulée?). Carac = permet d'ignorer une carte adverse  $\geq$ . Concéder une blessure = ignorer deux cartes adverses  $\geq$

Alliés = le camp avec le + de figures gagne ?

Sacrifier un PNJ = permet de gagner le match ?

L'idée, c'est que chaque camp pose trois cartes max, ensuite on voit pour les sacrifices et les ignorements

Si égalité = on regarde les nombres

Si on génère un PNJ (au choix du décor, ou sur un jet d'influence d'un joueur), on tire une carte de figure.

Pour récupérer un PNJ dans sa main = jet d'influence (pas possible de le faire si on vient juste de générer le PNJ soi-même)

Pour développer une carac supplémentaire = quête de Décor = une carte devient une carte Carac. Si la couleur voulue n'est pas dispo, le Décor met une de ses cartes dans la pioche et en retire une jusqu'à avoir la couleur désirée

Que faire quand la pioche est vide ? Comment recycler le cimetière ?

Pour augmenter une carac = quête de décor

Décor = 5 cartes. Possibles pièges (dont pièges de confusion)

Dans le bouquin = donner des scénarios et des exemples de Décor (si possible générique, qu'on peut reconstituer avec n'importe quelle pioche, juste une combinaison de X nombres + Y figures, on repioche jusqu'à avoir la combinaison, mais les couleurs et les chiffres n'importent pas)

Questions du décor : où veux-tu aller ? Que cherches-tu ? Qui cherche-tu ?

Si personne ne veut jouer le décor = on ne pioche pas de cartes de décor, on joue en freeform

Possibilité de se désigner en décor, figurant à la volée, et de déterminer après coup si on est ami ou ennemi

On peut trahir mais il faut payer une carte

Les ennemis et les alliés peuvent aussi se manifester sous forme de pensée ou d'objet

Quand on joue le décor, on peut échanger une carte piochée avec une carte de sa main, sauf carac de valeur inférieure ou égale

En fait, pour piocher une carte, il faut demander une arcane précise ou au pif en battant la valeur du lieu sur simple accord du décor

On peut jouer un ou plusieurs personnage sans figure = il suffit de le circonscrire à un lieu.

option pour jouer avec des cartes vierges (cartes de bloc-notes)

On pioche une carte non pas au début d'une scène, mais à la fin du conflit (si c'est une arcane, on peut s'en servir pour décrire les csq du conflit, ou la laisser vierge pour plus tard). S'il y a plusieurs conflits dans la scène, on ne pioche une carte à la fin des conflits suivants que si le joueur du décor l'autorise.

Voir si on peut jouer sans prise de notes sur les cartes ? (du genre, limiter à 4 cartes de chaque couleur par joueur)

Supprimer carac et permettre de se défausser de cartes non décrites au moment de la pioche

A la fin d'une scène, on peut faire évoluer une de ses arcanes

Je devrais tester ultérieurement si ce n'est pas plus intéressant de laisser le joueur décider de quelle carac il utilise (en partant du principe qu'on peut résoudre un problème en utilisant indifféremment une des quatre carac, et de modifier sa description en conséquence. )

dans l'éventualité où les PNJ sont peut-être des avatars surnuméraires de son PJ, je me demande ce que ça donnerait de dire que le PNJ peut utiliser les arcanes du PJ. et aussi, créer une arcane pour un de ses PNJ, et permettre ensuite au PJ de l'utiliser ?

possibilité de faire un lieu fluctuant, comme dans un rêve ? On peut le faire avec la carac Réel, mais le décor peut le faire en substituant la carte du lieu avec une nouvelle carte de sa main, ou simplement en changeant la description du lieu, le lieu s'assombrit, s'éclaircit, ou change du tout au tout

permettre de poser les cartes du décor au fur et à mesure, d'en faire l'utilisation la plus freeform possible en jouant avec le face visible / face cachée, cartes empilées, cartes adjacentes, cartes posées et cartes dans la main, château de cartes, etc... (ex : monter un château de cartes pour désactiver une bombe matricielle, jeu de bataille pour symboliser un duel...)

renommer un lieu = une zone ?

joker = peut être utilisé dans l'idée : "je vais me réveiller"

garder le terme d'instance / avatar / mob pour le BG ou l'incorporer dans les règles ?

en début de partie, proposer des réglages de l'univers

Option : jouer sans les scores, voir jouer seulement avec des post it

Un figurant-arcane ne peut pas bénéficier du score d'un lieu

L'aide d'un PNJ-figure permet d'annuler la valeur d'une carte adverse

3 Jokers joueur : résultat forcé / déco / confusion des réalités

Le Guide du Joueur peut consulter autant de faces cachées du décor qu'il veut. Il peut aussi ne pas en consulter du tout, se contenter des cartes faces visibles, ou d'en inventer de nouvelles.

Chaque joueur donne un thème

faire feuille des coulisses avec cases comme une feuille de personnage

Si quelqu'un cherche à obtenir / apprendre / atteindre quelque chose, aucune PJ ne le détient dès que ce but est annoncé. Si quelqu'un le détenait avant que le but soit annoncé, il peut jouer une scène pour le débloquent. (i.e., PJ 1 cherche un avatar de rechange, PJ 2 a décidé en créant son personnage qu'il créait des avatars, s'il veut fournir un avatar à PJ 1, il devra jouer une scène entière pour ça : la création d'avatar fait l'objet d'un négoce, d'une quête, de tests hasardeux...)

Chaque case de la feuille du décor est un monde ou un élément peut être mis en danger

Joker = sacrifice + réussite + on remet les cartes piochées dans le paquet (y compris le joker) et on remélange.

un jeu ou les big boss peuvent être des clones de cartes

on pioche une carte face cachée pour symboliser une mise

intégrer les mindfucks et la mémoire dans les thèmes du jeu

Carte Blanche : l'objectif de chaque personnage est caché, sauf du MJ

en mode « je raconte » : préférer le « pimp my narration » (plus fort!) aux conseils de phrases

adapter le système de conflit à trois parties, type "mexican standoff", en partant sur une idée de mise/couche

généraliser le tour par tour ?

Wonderland = c'est le personnage qui pose des questions techniques, pas le joueur (Wonderland est un jeu poétique, pas hard science)

Un personnage est invulnérable à ce qu'il décrit dans ses tours de mémoire et de psyché, mais pas ses visiteurs

Motoriser en [6 en banque](#) ou avec [Inflorenza Minima](#)

le prix peut être une révélation, qui rend le vœu moins sympa à atteindre = le ninja que tu veux tuer est ta sœur

6 en banque : faire une ou deux pauses en jeu pour reformuler / réactualiser les phrases

feuille de perso, rajouter besoins

si les scènes dans le passé sont des souvenirs, elles ne sont pas forcément le vrai passé

On ne sait jamais si les figurants sont réels ou imaginaires

renommer Handicaps en fatalités

Wonderland tester feuille de perso à 4 thèmes : on se passe la liste, on peut barrer un thème indésirable (même si déjà entouré) et en entourer un désirable, on s'arrête quand on a 4 thèmes.

Wonderland tester feuille de perso à 4 thèmes

+ Tester une création de personnage à 4 descripteurs : handicap + attache + objectif + lien

version esthétique (ie motorisée par [Inflorenza](#)) : il faut utiliser au moins un trait, on peut tirer autant de cartes qu'on veut

Wonderland esthétique : lors de conflit avec assistance, donner la carte de retombée à la personne qui aide

tester Wonderland tactique avec règles [Millevaux Mantra](#)

hack de millevaux mantra où chacun tire une carte, grille de lecture : on compare les valeurs de carte

hack [Marchebranche](#) : vocations = exploration, manipulation, enquête, démiurgie

vertige logique : Quasiment chaque point mériterait d'être détaillé avec des notions telles que les présentations possibles aux joueurs, comment introduire la technique, les travers possibles, les pièges à éviter, les leviers pour accentuer ou diminuer l'effet

# CRÉATION DE PERSONNAGE

"Création personnage : tête = allié. Couleurs = scores ♠ espoir ♣ influence ♥ santé ♦ réalité

trait/objet/lieu selon thème ♠ violence, blessure, addiction ♣ sexe, organique secret ♥ désir ♦ passage/rêve, drogue"

Ou alors, on simplifie : cartes = arcanes. ♠ mentale ♣ sociale ♥ charnelle ♦ virtuelle

♠ face noire ♣ illusion (illusion pris pour réel, face noire prise pour blanche) ♥ vraie vie ♦ face blanche

"étape 1, piocher une couleur pour le problème de groupe, tout le monde doit piocher une carte et créer une arcane sur ce problème de groupe. Etape 2 : tout le monde pioche une arcane pour écrire son problème personnel. Etape 3 : piocher trois cartes pour les carac, figures, arcanes

a tout moment on peut utiliser ce que sait une de ses figures pour son personnage ou une autre de ses figures : cela implique que la figure était un autre avatar du personnage ou de l'autre figure, ou qu'elle lui a simplement raconté ce qu'elle savait"

créer un deuxième lien PJ-PJ & une arcane pour l'avatar

Incorporé dans feuille de personnage : liste des figures avec pour chacune trois adjectifs qui la résume

C'est important que tous les personnages ne se connaissent pas au départ

Rajouter case rêves dans la feuille des pj

Un joueur peut reprendre une attraction inverse pour faire son fatum

Placer au centre de la feuille des choses sacrées

Comment changer de perso ?

Je pense que je vais tester la prochaine fois un système de besoin : chaque joueur écrit en quoi il a besoin de chaque autre personnage. Je trouve qu'un besoin amène plus de jeu qu'un simple lien.

Compartiments thématiques de la feuille de personnage :

Identité / chair / mémoire / dépendances / figures / innocence / influence / rêves / illusions

rajouter une case inconscient ?

autre idée de compartiment : Secrets

identité chair mémoire dépendances figures innocence influence rêves illusions



## Rumeurs :

Wonderland est devenu le réseau social dominant, supplantant Facebook, G+ et consorts. Ce réseau social ne fonctionne pas comme un site internet mais comme un jeu en ligne massivement multi-joueurs, à ceci près qu'il regroupe plus d'un milliard d'usagers. Le réseau s'inspire graphiquement de l'univers de Lewis Carroll et de ses romans, *Alice au Pays des Merveilles* et *De l'autre côté du miroir*. C'est un site englobant car tout ce qu'on peut faire sur internet, on peut le retrouver dans Wonderland, juste relooké : consulter ses mails, utiliser des services bancaires, faire ses achats en ligne, aller sur un site de rencontre, faire des jeux en ligne. Wonderland est censé être le réseau le plus sécurisé (comprendre, censuré) au monde : la violence y est impossible, ou alors circonscrite à certaines zones du monde de Wonderland (notamment, des champs de bataille qui correspondent à l'activité des jeux massivement multi-joueurs), et quant au sexe, il est limité aux baisers et aux câlins. C'est pour cette raison qu'il n'y a pas de limite d'âge pour s'inscrire : enfants et adultes se côtoient sur Wonderland.

Technologiquement, Wonderland est juste un immense jeu en ligne aux graphismes impeccables. Mais du point de vue de l'expérience, les gens qui s'y connectent ont l'impression d'être dans une réalité virtuelle totale : ils sont coupés de leur corps réel et ressentent totalement le monde de Wonderland : par la vue, par l'ouïe, mais aussi par l'odorat, le goût et le toucher. Tout ça, c'est ce que les initiés appellent la Face Blanche de Wonderland. Parce que les initiés savent qu'il y a une Face Noire. Niveaux cachés, backdoors de hackers, sites pirates, microcosmes craftés échappés au contrôle, bugs de la matrice, coursives de développeurs ou véritable service occulte pensé par la société mère, il y a tout un monde, ou plutôt des grappes de mondes auxquelles on accède par des portes dérobées depuis la Face Blanche. Si la Face Blanche est aseptisée, bien-pensante, cartoonesque et colorée, la Face Noire est une réplique sombre de la Face Blanche. Elle suit toujours les thèmes d'Alice au Pays des Merveilles ou en fait une lecture adulte. Dans la Face Noire, tout est permis : violence, pornographie, extrémisme politique et religieux. La Face Noire est vraiment étrange : il semblerait qu'on peut aussi y accéder directement depuis le réel par des logs pirates, ou en rêvant, en hallucinant ou en se droguant.

## Le jeu :

Dans *Wonderland*, on incarne des personnes qui explorent un réseau de réalité virtuelle appelé Wonderland. *Wonderland* est un jeu sur la réalité virtuelle, sur internet, les réseaux sociaux, les addictions, la perte de notion du réel, l'identité, les métamorphoses, la solitude, la transgression et la subversion, la perte de l'innocence. Les joueurs incarnent des habitants d'une même grande ville, **des proies, des prédateurs ou des protecteurs** dans toutes les dimensions du réel : la vraie vie, la Face Blanche, la Face Noire, les rêves, les trips psychotropes et les hallucinations. Pour finir avec mes intentions de jeu, je dirai que c'est plutôt du jeu en campagne, que le contenu (sexe, violence) sera adaptable au public et qu'il y aura deux modes de partage des responsabilités (un partage serré et un partage large).

## Le Joueur du Décor est toujours en train de décrire ce qui se passe,,

+ Je parle / J'agis (ou gestes de la main) : J'interromps le joueur du décor ou un autre joueur pour agir, parler ou faire le point.

## Un danger me menace ou menace les êtres ou les choses à qui je tiens, je réagis :

+ Non ! : Un tel danger sonnerait la fin de l'aventure pour moi ! Je l'évite à coup sûr.

+ Non car... : J'évite le danger car :

- Je montre une arcane positive ou neutre qui le permet.

- Vu les circonstances, je suis capable d'éviter le danger.

+ Non mais... : J'évite ce danger mais ça me coûte quelque chose.

- Je perds une bonne partie de moi (une arcane positive ou neutre, mise au cimetière ou donnée au décor).

- Une partie de moi est changée (une arcane positive ou neutre devient négative, son intitulé change).

- Quelque chose n'était pas ce que je croyais (je découvre qu'une de mes arcanes n'est pas aussi positive que je croyais, ou que j'étais victime d'une illusion à son sujet).

- Je dévoile une mauvaise partie de moi (une arcane négative).

- Mon passé me rattrape (je donne une arcane négative au Joueur du décor)

- Je fais quelque chose qui m'est préjudiciable.

- Je gagne quelque chose de négatif (arcane donnée par le Joueur du décor).

- Un autre danger m'arrive (décrit par le Joueur du décor).

+ Oui mais... : Je n'évite pas le danger mais j'obtiens une contrepartie :

- Je perds une mauvaise partie de moi (feuille négative).

- Une partie de moi s'améliore (je change l'intitulé d'une feuille négative, qui devient positive ou neutre).

- Je parviens à faire quelque chose qui m'est bénéfique.

- Je gagne quelque chose de positif (le Joueur du décor m'écrit une feuille)

- Je vole quelque chose au décor (le Joueur du décor me donne une feuille).

- J'en apprend plus sur le décor (le Joueur du décor dévoile une feuille).

- Il m'arrive quelque chose de bénéfique (décrit par le Joueur du décor).

+ Oui / Silence : Je ne suis pas en mesure d'éviter le danger ou je ne veux pas l'éviter. J'en prends acte en modifiant, perdant, donnant certaines de mes feuilles, ou en demandant de nouvelles feuilles au Joueur du décor.

## Au début de chaque scène, le joueur du décor demande la Couleur :

+ Vert : Il n'y a pas de danger. Je m'ennuie presque.

+ Orange : Il y a du danger et du stress. Je peux le supporter cependant.

+ Rouge : Il y a trop de danger et de stress. J'ai besoin de calme.

(Le joueur du décor doit tenir compte des rouges en priorité, puis des orange. Il peut jouer plus calme que demandé par les joueurs.).

## Le tarot de Wonderland :

Dès que vous avez besoin d'inspiration, tirez une carte dans le tarot de Wonderland. C'est un jeu de cartes à jouer classique, mais avec une table d'interprétation spéciale. La carte du joker noir est retirée et placée au milieu de la table.

## La feuille de personnage :

Elle comporte plusieurs cases. Chaque joueur est libre de son interprétation ! :

- + Identité : nom du personnage, description, rôles, masques, personnalités, avatars...
- + Innocence : innocence, vertu, vice, perversion, violence, traumatisme...
- + Chair : corps, apparence, sexe, pulsions, combat, maladie...
- + Influence : social, responsabilités, charisme, manipulation, réseaux, agoraphobie...
- + Réalité : doutes, certitudes, illusions, connexion, virtuel, pouvoirs...
- + Rêves : onirisme, drogues, visions, projets, fantasmes, fantômes...
- + Dépendances : drogues, addictions, liens affectifs, compulsions, maîtres, esclaves...
- + Secrets : vie privée, mensonges, passé inavouable, hantises, chantage, savoirs...
- + Figures : cette case est réservée pour les personnages, mais aussi pour les possibles avatars multiples dans *Wonderland*.

## Création de personnage :

Cela consiste à créer des **arcanes**, c'est-à-dire des posts-it décrivant un élément du personnage ou du monde qui l'entoure, qui seront distribués soit sur les feuilles de personnage, soit sur la feuille du décor. Chaque arcane doit être rangée dans la case qui lui correspond le plus (par exemple, *amour pour Sacha* irait dans Dépendances ou Innocence ; *ordinateur portable* dans Réalité, *Lièvre de Mars* dans Figures). Toutes les arcanes seront rangées face cachée au départ. Elles ne sont retournées que lorsque leur joueur les décrit en cours de jeu. (Alice sort son *ordinateur portable*, elle dévoile l'arcane). Les arcanes peuvent être précises ou très simples. Pour les Figures, on peut se contenter d'un trait saillant (un homme, une droguée, un parent...).

- + Définir un obstacle **en commun** avec les autres personnages, le placer sur la feuille du décor.
- + Ensuite, chacun écrit jusqu'à 12 arcanes au total.
- + Chacun écrit, s'il le veut, les arcanes de liens suivantes :
  - Une **arcane de proie** qui dit *Je suis la proie de [un signe distinctif de mon prédateur]* Quelqu'un dont je suis la **proie** + une **arcane miroir** (*Je suis le prédateur de [un signe distinctif de mon personnage]*). L'arcane miroir est placée face visible au centre de la table.
  - Une arcane de prédateur + une **arcane miroir** (*Je suis la proie de [...]*).
  - Une arcane de **protecteur** + une **arcane miroir** (*Je suis protégé par [...]*).
- + Une fois les arcanes miroirs placées au centre de la table. Chaque joueur peut mettre au cimetière les arcanes miroirs qui lui déplaisent, sans avoir à se justifier. Ensuite, chacun peut prendre pour lui une arcane miroir de proie, de prédateur et/ou de protégé. Les arcanes miroirs délaissées sont placées sur la feuille du décor.
- + Ensuite, chacun peut écrire une **arcane d'attraction** (*quelque chose que je veux faire à un autre personnage*) par autre joueur.

Une fois ces arcanes écrites, voici des suggestions d'autres arcanes possibles :

- Un **problème personnel**, que je cherche à résoudre dès le départ, ou que je chercherai à résoudre après une prise de conscience.
- Une **attache**, quelque chose ou quelqu'un auquel je tiens, pour qui je suis prêt à vivre et me battre.
- Un **dépôt**, quelque chose qui m'appartient et qui est actuellement sous la garde d'un autre personnage (même un que je ne connais pas encore). Je lui ai donné, prêté, confié, ou je l'ai perdu ou oublié, ou il me l'a volé. **Donner l'arcane au joueur concerné.**
- Un **fatum**, quelqu'un ou quelque chose qui me recherche pour me faire quelque chose. **Placer l'arcane dans la feuille du décor.**
- Une **rumeur**, quelqu'un ou quelque chose dont j'ai entendu parler et qui a retenu mon attention. **Placer l'arcane dans la feuille du décor.**

## Je peux donner des arcanes aux autres joueurs, s'ils acceptent, ou placer des arcanes sur la feuille du décor.

En cours de jeu, je peux écrire autant de nouvelles arcanes que nécessaire, modifier mes arcanes existantes, les donner à un autre joueur, au décor ou au cimetière.

## Le joueur du décor.

Le jeu est découpé en scènes. Une scène, c'est une unité de temps et de lieu. Au début de chaque nouvelle scène, un joueur peut prendre la carte du joker noir placée au milieu de la table. Il va se charger de décrire le décor et les figurants lors de la prochaine scène. La scène commence là où l'un des personnages avait décidé de se rendre, où dans un endroit décidé par le joueur du décor, où au moins un personnage aurait de bonnes raisons d'échouer. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent jouer leurs personnages, ou leurs Figures, ou simplement observer.

Le joueur du décor peut regarder autant d'arcanes face cachée qu'il veut. Ce sont des pensées-bêtes pour savoir ce qui serait intéressant à décrire comme décor et comme figurants. Il peut aussi inventer de nouveaux éléments et écrire des arcanes pour eux. A la fin de la scène, il met au cimetière toutes les arcanes qui lui semblent obsolètes ou inintéressantes.

On peut jouer une scène sans joueur du décor. Ce sont alors les interactions entre personnages et Figures qui ont de l'importance.

## CONSEILS

pouvoir féminiser tous les personnages

une happy end doit toujours être possible

pour accéder à l'émotion, la qualité du jeu ne suffit pas. L'émotivité compte. Comment l'optimiser ?

se renseigner sur le jeepform

commencer légèrement pour permettre une descente aux enfers

Passage d'un tour à l'autre = montage cut pour scènes oniriques

Bien amener le jeu dans notre univers contemporain, éviter si possible d'accumuler les éléments typés SF, afin de favoriser l'immersion dans l'environnement, l'identification au personnage

le rôle des joueurs est de poser des questions au MJ comme s'il connaissait chaque détail de l'univers par cœur.

l'idée n'est pas d'être fidèle à Alice au Pays des Merveilles, mais d'en faire sa propre interprétation, comme j'en fais la mienne à travers ce livre.

Que faire quand les personnages ne cherchent pas à résoudre leur problème ?

Sur les perceptions biaisées, commentaire reçu par mail : « Dans ce scénario, les PJs ont subi un conditionnement tcho-tcho. Ils en sont libérés mais il y a des restes. En conséquence, Tristan conseille au lecteur de décrire la scène de telle sorte que la solution violente paraisse la plus évidente ("il dort, lui briser la nuque serait facile" à propos d'un gardien, ce genre de choses). Je ne l'avais jamais vu formalisé avant (pas même dans le Ldb de l'Adc). J'avais trouvé ça génial, appliqué, et cela avait très bien marché. »

le MJ doit toujours faire un debrief en fin de séance

rôle du collectif dans Wonderland

Illusions = le MJ annonce qu'il y a une illusion, le joueur le sait, mais pas le personnage

Les questions des joueurs bâtissent le jeu, il faut toujours chercher à leur apporter une réponse intéressante

En mode « je raconte » : le jeu demande une synergie de groupe, de la théâtralité, de l'imagination, de l'ouverture

Une bonne partie de Wonderland, c'est le mélange de deux ou trois genres

"au sujet des joueurs qui ont lu le background : on fera au plus simple : si en tant que joueur, tu te rappelles d'un truc, ton personnage en a connaissance aussi. Ce sera une manière de tester la plasticité de mes bacs à sable. "

le jeu demande ce qu'on veut le personnage, ou ce qu'on veut pour le personnage

minute de silence pour s'immerger dans le personnage ou dans l'univers

Si vous voulez imposer des choses pour des raisons esthétiques ou dramaturgiques, ne faites pas croire que vous les faites pour des notions de tactique, de réalisme ou de technologie

En mode « je choisis » : faire des conflits pour déterminer des infos du passé (par exemple : est-ce que ton ex garde un bon souvenir de toi?)

toujours répondre oui aux questions des joueurs qui recherchent une chose en particulier

Wonderland est poétique et non hard science

Wonderland hybride l'informatique et l'émotion

donnez au virtuel la même texture, le même concret que le réel

# TAROT

Le tarot de Wonderland est fait à partir d'un jeu classique de 54 cartes

QUATRE COULEURS : ♠ ♣ ♥ ♦

Liste figures :

♠ : D Cuisinière R Morse V Enfant-porc A Dodo

♣ D Lièvre de mars R Chapelier Fou V Loir A Tweedle Dee

♥ D Reine de Cœur R Roi de Cœur V Jabberwocky A Lapin Blanc

♦ D Chenille R Chat du Cheshire V Infant A Alice

♠ : mental

♣ : social

♥ : charnel

♦ : virtuel

Prévoir des inconscients personnels (joker?)

jeu de cartes / une carte = 1 score + 1 thème + 1 personnage

et si on utilisait les cartes pour écrire des choses dessus ? / recréait des cartes pour écrire ?

Figures féminines sont forcément féminines ou transgenres

Figures masculines sont mixtes ou transgenre, sauf le Roi qui est un homme ou une personne transgenre ou une personne travestie

Faire des listes d'intrigues / objets / sentiments / lieux pour chaque numéro d'arcane

"Bâton = profession → réalité (carreau)

Épées = difficultés → chair (pique)

Coupes = joie → innocence (cœur)

Denier = Richesse → influence (trèfle)"

rédigier un tarot

faire des mini tables aléatoires avec une seule couleur ou deux couleurs au lieu de 4

sensation de déjà-vu

par carte : une illus, un personnage, un fait, un twist (un des figurants est virtuel, ça se passe dans une autre temporalité, etc.)

trier les éléments d'univers selon les 9 thèmes pour élaborer table aléatoire tarot

# RÉFÉRENCES

Lolita, Un robot nouvelle génération protège vos enfants en traquant les pédophiles sur Internet

[http://dailygeekshow.com/2013/07/27/un-robot-nouvelle-generation-protège-vos-enfants-en-traquant-les-pédophiles-sur-internet/?utm\\_source=newsletter&utm\\_medium=e-mail&utm\\_campaign=Newsletter2013-07-27](http://dailygeekshow.com/2013/07/27/un-robot-nouvelle-generation-protège-vos-enfants-en-traquant-les-pédophiles-sur-internet/?utm_source=newsletter&utm_medium=e-mail&utm_campaign=Newsletter2013-07-27)

Références : Summer Wars, Paprika, Avalon, Matrix, Dark City, Inception, Sword Art Online, Black Swan, Serial Experiment Lain

Références JDR : Patient 13, Virandia, Sens Renaissance, Shadow Run

le film Thomas est amoureux

Filmographie : Her, de Spike Jonze

Référence : Sens Néant

Johny Mnemonic

playlist : Indochine / alice and june

"Au pays d'Alice..."

par Oxmo Puccino, Ibrahim Maalouf

Alice, par Marek Hemman (from « Chameleon EP ») (electro post-rock halluciné)

Livres : Ready Player One, Ernest Cline

"

Hildur Gudnadottir : Without Sinking

Antony and the Johnsons : I Am A Bird Now

The Knife : Silent Shout

Klimperei : Un P'tit Coin d'Ciel Gris

Randy Greif : Alice in Wonderland

Tori Amos : Strange Little Girls

Kilimandjaro Darkjazz Ensemble : Mutations EP

Bardo Pond : Ticket Crystals

Tangerine Dream : Rubycon

Charlemagne Palestine : Schlingen-Blängen

Godspeed You ! Black Emperor : Yanqui U.X.O.

Miles Davis : Ascenseur pour l'Echafaud

ERIK SATIE : Oeuvre intégrale

KRENG / L'autopsie phénoménale de Dieu

Oxbow : A Narcotic Story

Oxmo Puccino & Ibrahim Maaloouf : Alice

Tom Waits : Alice

Ground Zero : Null & Void

Joy Division : Unknwon Pleasures

Pierre-Yves Berenguer : Minotaure

Rachel's : Systems / Layers

Dirge : Wings of Lead Over Dormant Seas

Envy : Insomniac Doze

Paprika : BOST by Hirasawa Susumu

2016 : BO du film

François rer : Neptune EP

Team Sleep : s/t

Olen'K : The Floating World

Italo Calvino, le château des destins croisés

Sword Art Online, la parodie abrégée

<https://www.youtube.com/watch?v=V6kJKxvbgZo>

l'expérience de pensée de Nozick, la machine qui rend heureux, et de l'article de Nick Bostrom "Do you live in a computer simulation?". Bostrom montre qu'on peut très raisonnablement supposer que nous vivons dans une réalité virtuelle, et c'est très intéressant, quoique son raisonnement soit un peu fantaisiste par moment.

Falling Water, la série

Person of Interest, la série

Eternal Sunshine of the Spotless Mind, le film