



1. Un jeu de rôle différent

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Le principe

Le magazine Casus Belli, dans un essai de définition du jeu de rôle, l'a ainsi décrit : « c'est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu (ou maître du jeu), se charge d'arbitrer et d'animer la partie. Il s'agit principalement d'un jeu de dialogues, où des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles des actions tentées au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que se sont fixés leurs personnages. »

Le maître du jeu et le scénario

Le **maître du jeu** (ou MJ) est à la fois l'arbitre et le metteur en scène de l'aventure que vont vivre les joueurs. C'est lui qui va décrire la situation dans laquelle se trouvent les personnages des joueurs, et qui en fonction de leurs décisions et de leurs actions va modifier le cours de l'aventure. C'est lui qui connaît les **règles** permettant de déterminer si une action est réussie ou non (généralement en comparant des caractéristiques à des jets de dés).

L'histoire que le maître du jeu fait vivre aux joueurs est décrite dans un **scénario** généralement préparé à l'avance, scénario qui décrit les lieux principaux, les événements et les adversaires auxquels les joueurs seront confrontés.

La place de maître du jeu est celle qui demande le plus de préparation, puisqu'il lui est nécessaire de bien connaître les règles et le scénario avant de se lancer dans une partie.

Les joueurs et leurs personnages

Les joueurs, eux, vivent l'aventure que leur propose le maître du jeu, par l'intermédiaire de leurs **personnages**. Chaque joueur crée le personnage qu'il désire interpréter, le définit avec un ensemble de **caractéristiques** et de niveaux de **compétences**. Au

cours de l'aventure, ils interprètent leur personnage, en essayant de lui donner une personnalité propre. Ils réagissent aux descriptions du maître du jeu en annonçant ce que leurs personnages font dans une situation donnée, ce qui permet au MJ de décrire ce qui se passe ensuite.

Les joueurs n'ont pas besoin de connaître parfaitement les règles, puisque le maître du jeu leur annonce quels dés ils doivent lancer et quels résultats leurs actions ont. Ils peuvent donc jouer avec un minimum de préparation.

L'originalité de Virandia

Le concept du jeu

Virandia est un jeu de rôle un peu particulier. Il est basé sur le concept de jeu suivant : les personnages des joueurs sont eux-mêmes des joueurs.

Dans notre futur, une multinationale scientifique européenne nommée **MetaCorp** crée un jeu de réalité virtuelle révolutionnaire dans lequel les participants sont plongés dans un univers médiéval-fantastique simulé par ordinateur (voir page 2-12). Ce sont les participants à ce jeu du futur que doivent interpréter les joueurs de Virandia.

Ce jeu de réalité virtuelle est « le jeu de rôle ultime » : celui dans lequel les joueurs ont vraiment l'apparence et les capacités de quelqu'un d'autre (le personnage virtuel est appelé **Alter Ego**), et sont plongés dans un immense univers virtuel extrêmement réaliste pour vivre des aventures passionnantes.

Cohérence et jouabilité

L'intérêt de la distance ainsi créée (dans un jeu de rôle classique, les joueurs incarneraient directement des personnages du monde médiéval-fantastique) est multiple : il permet de résoudre un certain nombre de problèmes qui nuisent au réalisme du jeu, à la bonne marche d'un scénario ou au plaisir des joueurs.



Par exemple, certains joueurs confirmés aiment que l'univers de jeu et les règles permettant de le gérer soient particulièrement cohérents et réalistes, afin de pouvoir interpréter parfaitement des personnages complexes. Ils aiment ainsi avoir des règles de fatigue précises, ou bien des règles d'apprentissage réalistes. Le revers de la médaille du réalisme est le manque de jouabilité : des règles trop précises deviennent lourdes à manipuler et le jeu, haché par de fréquentes consultations de tables, perd toute son ambiance. Dans Virandia, la distance créée permet à la fois un jeu réaliste et jouable : il est normal que le monde dans lequel évoluent les joueurs ne soit pas aussi réaliste que le vrai puisqu'il est virtuel. Dès qu'un aspect réaliste est trop lourd à simuler, on considère qu'il n'existe pas dans le monde virtuel : le monde reste très cohérent (puisque'il est *vraiment* comme ça) tout en étant jouable.

Le jeu est ainsi idéal à la fois pour les joueurs débutants (qui n'ont aucune difficulté à se mettre dans la peau d'un joueur) et pour les joueurs confirmés (qui pourront évoluer dans un monde parfaitement cohérent et jouable).

Le groupe de jeu

Dans un jeu de rôle classique, la constitution du groupe de personnages peut parfois poser des problèmes de réalisme ou de cohérence qui peuvent troubler la logique d'une partie. En effet, chaque joueur a créé un personnage original, et il est parfois difficile pour le maître de jeu de trouver un motif plausible pour réunir ce groupe hétéroclite. En allant au bout de sa logique, un joueur interprétant pleinement son personnage peut n'avoir aucune raison de rester au bout d'un certain temps avec le reste du groupe. Enfin, il est classique, dans un jeu de rôle médiéval-fantastique par exemple, qu'un des joueurs ne connaisse pas du tout le monde dans lequel son personnage est censé avoir déjà vécu plus de vingt ans...

Tous ces menus problèmes, qui influent sur le réalisme du jeu et l'atmosphère de la partie, sont résolus par le concept de Virandia.

Dans Virandia, un groupe d'amis vient jouer au jeu de MetaCorp. Il est possible qu'une personne qui a apparemment 20 ans dans le jeu ne connaisse pas le nom de la ville la plus proche, ou l'effet exact de telle ou telle rune de magie. Il découvre Virandia, le jeu de MetaCorp, tout comme il découvre Virandia, le jeu de rôle. Le groupe est uni au départ, et restera uni malgré certains problèmes mineurs car c'est un groupe d'amis qui joue. La plupart des caractéristiques mentales de l'Alter Ego (notamment l'intelligence) sont directement celles du joueur qui l'interprète : il n'y a donc pas,

comme dans d'autres jeux, de caractéristique « Intelligence » qui permet de faire réfléchir le personnage à sa place.

Particularités des Alter Ego

A l'aventure !

Le maître du jeu éprouve souvent des difficultés à pousser les personnages des joueurs à rechercher l'aventure et à accepter un scénario. Plus le joueur joue son personnage avec réalisme, moins celui-ci est enclin à prendre des risques avec comme seul attrait l'ivresse de l'aventure. Les MJ ont alors deux solutions : la carotte («sauvez la princesse, vous aurez des pièces d'or»), ou le bâton («vous avez deux jours pour retrouver la princesse, après le poison fera effet et je suis le seul à avoir l'antidote»). Si osciller entre ces deux techniques peut être satisfaisant pendant un temps, cette méthode finit par lasser les joueurs.

Ce problème est résolu avec Virandia. Il n'est pas nécessaire de trouver au joueur une motivation pour son personnage, puisque le joueur qui se présente chez MetaCorp a autant envie de vivre une aventure palpitante que le joueur qui se rend à sa table de jeu...

Vieillir dans Virandia

L'âge n'a pas de prise sur les Alter Ego. Quel que soit le temps passé dans Virandia, quel que soit le nombre de fois que vous y entriez, l'Alter Ego ne subira aucun effet dégradant dû au passage du temps.

Toutefois, les **simulacres** (c'est-à-dire les personnages gérés par l'ordinateur), vieillissent normalement. Ils naissent, grandissent, se reproduisent et meurent dans le monde virtuel. Le temps s'écoule dans Virandia dix fois plus vite que dans le monde réel (on appelle cela la **dilatation temporelle**, voir page 2-12). Vous pouvez donc rencontrer un simulacre dans une partie, puis à la suivante devoir traiter avec son fils qui aurait repris ses affaires.

Sexe virtuel

Il est impossible pour un Alter Ego d'avoir un enfant dans Virandia. La dilatation temporelle (voir page 2-12) entraînerait des paradoxes dont MetaCorp a préféré se passer, l'enfant finissant inéluctablement par être plus vieux que son père.



Toutefois, il est tout à fait possible pour un Alter Ego de faire l'amour avec un autre Alter Ego ou un simulacre, et même en y prenant plaisir : la simulation virtuelle du plaisir est un des domaines qui a progressé le plus rapidement parmi toutes les simulations de sensations, et l'interface de Virandia est à la pointe du progrès. Des couples d'Alter Ego, dont les joueurs ne se connaissent pas (et, souvent, ne préfèrent pas se connaître) se donnent parfois rendez-vous à une autre date dans Virandia pour profiter du corps virtuel de l'autre derrière le masque de l'anonymat.

La mort d'un Alter Ego

La mort dans Virandia n'est pas traitée comme dans les autres jeux de rôle. Elle se rapprocherait plutôt des concepts de mort dans les jeux de rôles grandeur nature, car finalement, Virandia n'est guère que le jeu de rôle grandeur nature du futur.

Les problèmes que la mort engendre dans les jeux de rôle classiques sont les suivants : comment faire mourir un personnage dans un groupe constitué (notamment au milieu d'une longue campagne), comment réintroduire un nouveau personnage plus tard, comment motiver les joueurs à prendre des risques, comment empêcher la déception du joueur dont le personnage meurt après avoir tenté une action qui aurait pu faire avancer le scénario. Ce dernier problème est partiellement résolu par les points de Force, de Destin ou de Possibilités que d'autres jeux utilisent pour encourager les joueurs à tenter des actions héroïques difficiles.

Dans un contexte commercial comme celui du jeu de MetaCorp, il est évident qu'on ne peut se permettre d'éliminer un Alter Ego avant la fin du temps de jeu pour lequel le joueur a payé. On ne peut, non plus, rendre tous les Alter Ego immortels sans déséquilibrer dangereusement le jeu. La solution adoptée est la suivante : l'ordinateur enlève au personnage décédé une partie de son expérience, voire certains de ses niveaux de compétences. Il perd naturellement toutes les possessions dont son corps est dépouillé (par exemple sa bourse quand il est victime de voleurs assassins), mais l'ordinateur peut également lui enlever des objets en plus (par exemple une dague que les voleurs auraient laissé sur son corps). Puis il propose au joueur une sortie du jeu (c'est la *sortie de secours* pour les personnages bloqués dans le jeu, par exemple en prison, et qui veulent arrêter de jouer) avant de ressusciter l'Alter Ego, en le **relocalisant** dans un endroit plus ou moins lointain dès que les simulacres ne prêtent plus attention à lui. Cette «punition» est graduelle, c'est-à-dire que les pertes peuvent être très légères si l'Alter Ego est mort en

essayant de faire avancer le scénario ou bien plus lourdes s'il est mort très bêtement, en n'en faisant qu'à sa tête ou en se suicidant...

Cette manière de traiter la mort donne au MJ une grande liberté. Cela permet d'avoir des combats réalistes, des pièges mortels au début comme en fin de scénario, et évite tous les syndromes cités ci-dessus.

