



# 10. Conseils

Ce chapitre donne des conseils aux maîtres de jeu afin de les aider à exploiter Virandia au maximum : comment jouer en exploitant au maximum la richesse du monde et comment créer des scénarios qui s'intègrent parfaitement à l'ensemble.

## Les niveaux de jeu

Virandia peut être utilisée à de nombreux **niveaux de jeu** différents. En fonction de votre expérience de maître de jeu et de vos envies, vous choisirez auquel vous ferez jouer vos joueurs. Bien entendu, les niveaux ne sont pas exclusifs : un groupe de joueurs peut facilement commencer au deuxième niveau, puis terminer sa campagne au quatrième niveau.

La description précise du personnage du monde réel jouant à Virandia en 2025 n'est nécessaire qu'au quatrième niveau : c'est le seul niveau où l'interaction avec le monde réel devient suffisamment importante pour nécessiter une vraie description. Celle-ci peut être précisée au moment où elle devient nécessaire (c'est à dire quand les scénarios atteignent le quatrième niveau), mais il est toujours utile d'avoir une petite idée de ce qu'est son personnage dans le monde réel, même aux bas niveaux de jeu.

Il faut noter qu'il peut être malaisé d'essayer de rejouer aux bas niveaux avec des joueurs connaissant les secrets de Virandia (personnes ayant déjà joué à des niveaux supérieurs ou ayant lu le livre du maître). Ils devront soit faire abstraction de ce qu'ils savent, soit être cantonnés dans les niveaux supérieurs.

### Client de MetaCorp

C'est le niveau le plus simple. Virandia peut être utilisée pour jouer des scénarios classiques d'heroïc-fantasy qui ont été écrits pour un autre jeu. Rien ne viendra trahir les spécificités de Virandia, et une fois le scénario fini, les joueurs sortent du monde virtuel et peuvent le réintégrer plus tard pour un autre scénario.

Nombre de donjons d'AD&D, de batailles entre royaumes (JRTM, RuneQuest...) devraient être quasiment directement adaptables à ce niveau de jeu. Attention lors des adaptations, Virandia ne contient pas de races non-humaines «classiques», comme les nains ou les elfes des autres jeux. Seules les créatures de Rekk Nasha et certains animaux intelligents peuvent passer pour des non-humains, mais en aucun cas un Alter Ego ne peut être non-humain.

### Un contact avec les Altregs

Ce deuxième niveau de jeu est celui auquel la plupart des campagnes devraient commencer. Il s'agit de scénarios créés spécifiquement pour Virandia, qui paraissent classiques mais qui donnent des indices et des éléments traduisant les spécificités du monde virtuel. Altregs, religion, bugs, luttes élémentaires, personnifications IA... Tous ces éléments font la richesse de Virandia : ils devraient aussi titiller l'esprit des joueurs curieux et attentifs. N'oubliez pas de leur demander s'ils parlent de leurs soupçons à l'extérieur, dans le monde réel, car cela pourrait les faire passer plus rapidement que prévu au niveau suivant...

A ce niveau, la créations de scénarios originaux, spécifiques à Virandia, est nécessaire. Les scénarios de nombreux jeux d'heroïc-fantasy pourront être adaptés pour coller au monde virtuel. Il est notamment possible d'adapter certains scénarios étranges de Rêve de Dragon, en faisant passer certains endroits bizarres comme étant le résultat de bugs (voir page 2-7).

### Joueur enfermé

C'est le troisième niveau de jeu : si vos joueurs aiment les campagnes interminables, enfermez-les dans Virandia, ils seront servis. A moins qu'ils n'aient lu le Livre du Maître (tant pis pour eux s'ils l'ont fait), ils passeront quelques heures stressantes à comprendre ce qui leur arrive... Et des journées encore plus stressantes à chercher à en sortir...

Tout groupe de jeu peut, après avoir fait quelques scénarios de deuxième niveau qui auraient dû leur mettre la puce à l'oreille, passer un temps indéfini au troisième niveau. Les faire ressortir, c'est un peu terminer le cycle et épuiser les possibilités



du jeu : seule une campagne homérique (se terminant en apothéose au quatrième niveau) devrait leur permettre de parvenir à ce résultat.

À ce niveau de jeu, il est bien entendu nécessaire d'avoir des scénarios spécifiquement créés pour Virandia, mais il faut aussi être prêt à improviser : un joueur enfermé peut avoir envie d'essayer des choses très étranges pour se sortir de sa situation, et il serait dommage de le contraindre à ce que vous aviez prévu.

## Interaction virtuel-réel

Le quatrième niveau devient nécessaire dès que l'interaction avec le monde réel devient trop complexe pour pouvoir être jouée sans support de règles et de feuille de personnage.

Il est tout à fait possible aux joueurs sortant d'un scénario de deuxième niveau de poser des questions ou d'effectuer des recherches à l'extérieur du monde avant leur prochaine partie. Mais cela peut être simulé rapidement, sans le support d'une feuille de personnage détaillant le joueur de 2025 ou de jets de dés.

Dès que l'action d'un scénario doit aussi se dérouler à l'extérieur du monde virtuel, on passe au quatrième niveau de jeu. Les joueurs doivent alors vraiment interpréter deux rôles : le personnage de 2025 et son Alter Ego dans le monde virtuel. Comme expliqué dans les règles, le système de Virandia peut être utilisé pour simuler l'extérieur. Toutefois, tout jeu de rôle de type «contemporain» ou «cyberpunk» pas trop violent peut faire l'affaire.

Il est possible de commencer le jeu au quatrième niveau : les joueurs sont par exemple employés par une autre firme envoyés enquêter sur Virandia depuis l'intérieur. S'ils découvrent trop de choses et/ou s'ils se font repérer, ils peuvent être enfermés par MetaCorp et donc faire un nombre indéfini de scénarios au troisième niveau. Il est aussi possible de terminer le jeu au quatrième niveau : une campagne peut commencer avec des joueurs normaux, qui découvrent des choses étranges (deuxième niveau), se font enfermer (troisième niveau) et qui au terme d'une aventure incroyable sont les premiers à parvenir à ressortir (jouant ainsi l'extérieur au quatrième niveau, rendant la définition précise de leur identité nécessaire).

Les possibilités sont infinies : enquêtes parallèles à l'intérieur et à l'extérieur, couches de jeu pirates, modifications dans les programmes... À ce niveau plus qu'à tout autre, le scénario devra vraiment être créé *pour* Virandia.

## Le style Virandia

---

L'originalité et le style de Virandia reposent beaucoup sur l'équilibre et les différences entre le Prévu et l'Imprévu, les deux grandes composantes de l'esprit dans lequel est construit ce monde. Écrire dans le «style Virandia» c'est réussir à jouer sur ces deux catégories, mais aussi laisser apparaître les nombreuses oppositions qui existent dans ce monde.

### Le Prévu

Sous cette dénomination se retrouve tout ce qui dans Virandia correspond aux cahiers des charges de MetaCorp. En gros il s'agit de la partie de Virandia qui n'a pas dévié et est restée telle qu'elle a été voulue au départ par les ingénieurs de MetaCorp, et telle que les joueurs s'attendent à la trouver. On y retrouve :

- ◆ Les aspects physiques du monde virtuel : sa géographie, sa constitution physique (solides, liquides, gaz) et les réactions chimiques associées, la cosmographie et son rapport avec les IA, les différents animaux.
- ◆ La manière dont le joueur perçoit le monde (sensations via le combiné Ninthwave/Gamma).
- ◆ Les personnalités de base des IA, la mythologie et les luttes élémentaires.
- ◆ La préhistoire du monde virtuel (voir page 3-7).
- ◆ La magie.

Dans le Prévu, tout est conçu pour le plaisir et l'amusement du joueur, qui est un client. Le Prévu est drôle, sûr, agréable.

### L'Imprévu

L'Imprévu, c'est tout ce qui a dévié depuis que MetaCorp s'est séparée de Vadorbe et tout ce qui est apparu depuis sans avoir été prévu au préalable par MetaCorp. Ce sont les choses bizarres de Virandia, les mystères et *ce qui ne devrait pas être là*.

On y retrouve :

- ◆ Le développement des IA : les déviations de Rekindler, les personnifications, les contacts privilégiés et certains aspects des luttes entre IA.
- ◆ L'histoire du monde virtuel (les 50 ères virtuelles qui se sont écoulées depuis la mise en route des ordinateurs).
- ◆ La religion et les autres effets des Altregs enfermés.
- ◆ Les bugs.



L'Imprévu pour les joueurs, ce sont d'abord des détails troublants, des paradoxes et des contradictions, des mystères inquiétants car incompris.

Les joueurs doivent s'attendre au Prévu, et être petit à petit mis au contact de l'Imprévu, qui doit être comme un sentiment de malaise grandissant. Dans toutes les créations de Virandia, il faut une part de Prévu et d'Imprévu, il faut que cette double tendance apparaisse. Il est aussi nécessaire de bien discerner ce qui fait partie de l'un et de l'autre. C'est à ce prix que les créations seront originales et auront le « style » Virandia.

## Des rencontres

---

Les différents types d'êtres virtuels permettent une grande variété dans les choix des monstres, antagonistes et autres aides des joueurs qui peupleront vos scénarios. Suivant le choix de la classe à laquelle ils appartiennent, ceux-ci auront des pouvoirs et des buts bien différents...

Un **monstre** peut être de deux types différents. Il peut s'agir d'un monstre animal, à l'intelligence plus ou moins limitée, et au comportement prévisible. Dans ce cas, il appartient au type des *animaux* (voir page 3-1), et son comportement est entièrement géré par les Unités de Gestion de Zones. Tous les monstres de type «moi voit, moi tue, moi mange» appartiennent à cette catégorie. Un monstre peut aussi être un simulacre en provenance de Rekk Nasha, puisque Rekindler n'a pas de contraintes sur la forme de ses simulacres. Ce monstre là sera intelligent, poursuivra des buts obscurs et difficiles à comprendre, et constituera un terrible adversaire.

Un **antagoniste** sera le plus souvent un simulacre puissant et difficile à atteindre. Toutefois, comme les joueurs sont quasiment immortels, ils viennent généralement à bout des plus forts des simulacres. Il sera donc intéressant de créer des antagonistes Altregs qui, étant aussi immortels que les joueurs, seront très coriaces. Un Altreg tué à la loyale perdra suffisamment d'expérience, de possessions et de points de caractéristiques pour être neutralisé un certain temps, mais il reviendra tôt ou tard et sera la Nemesis du groupe de joueurs...

Un simulacre de Rekindler constitue aussi un adversaire redoutable. Un serpent aqueux (élémentaire de l'Eau) peut être très rancunier, comme tous les animaux très intelligents, mais il risque de manquer des facultés d'adaptation nécessaires pour mettre en péril les joueurs.

Il peut être amusant de créer un antagoniste Alter Ego, simplement un autre joueur dont les buts vont à l'encontre de vos joueurs. Encore un cran au dessus, l'antagoniste Realm Runner est expérimenté, fort et décidé. Il peut de plus en vouloir suffisamment aux joueurs pour faire pression sur MetaCorp pour qu'ils les enferment... Enfin, option sans doute non souhaitable pour les joueurs, l'antagoniste peut être une des intelligences artificielles, agissant dans le monde sous la forme d'une personnification d'IA. Les pouvoirs de ces créatures pouvant être sans limites, il ne faudra sans doute jamais en faire de véritables adversaires. Les IA pourront plutôt chercher à manipuler les joueurs via ces personnifications, pour s'en servir comme de pions dans leurs luttes intestines.

Les personnages **aidant** les joueurs proviennent des mêmes classes que les antagonistes. Un simulacre ami est toujours intéressant, un Altreg sympathique constitue une source intarissable d'informations, un collègue Alter Ego peut faire un bout de chemin avec le groupe, et un Realm Runner peut vouloir faire équipe avec des Alter Ego de joueurs, en se faisant passer pour l'un d'eux. Les personnifications d'IA pourront donner l'impression de vouloir les aider, mais dans la plupart des cas ce ne sera qu'une autre manière de les manipuler pour poursuivre leurs complexes desseins.

## Inspiration et ambiance

---

La liste de sources d'inspiration qui suit regroupe certaines des nombreuses références sur lesquelles a été bâtie Virandia. Afin de mieux saisir l'esprit dans lequel les auteurs ont fait leurs créations, il est conseillé de se reporter aux références qui leurs sont associées. On peut trouver de nombreuses inspirations dans les romans, les nouvelles ou les bandes dessinées : une ville, un personnage typique, un animal, un monstre, une invention ou bien simplement un type d'ambiance qui peut être adapté à Virandia.

L'ambiance autour de la table de jeu doit être particulièrement travaillée. Il est nécessaire d'impliquer le joueur de telle manière qu'il soit immergé dans le jeu autant qu'un joueur de 2025 dans sa cab. Pour réussir ce difficile challenge, trois moyens soit hautement conseillés.

Tout d'abord, associer une bande sonore est quasiment nécessaire. Les scénarios devraient préciser quel type de musique convient à quelle scène, ainsi éventuellement que des bruitages. L'effet



d'un thème récurrent dont la musique revient à chaque scénario d'une campagne est de même très stimulant et renforce l'ambiance générale.

Saupoudrer l'aventure de Grandeur Nature renforce aussi considérablement l'ambiance. Interpréter les dialogues (puisque Virandia abolit les compétences *baratin* ou *éloquence*), jouer réellement certaines scènes (en retournant à la table de jeu si un combat s'amorce bien sur), permet d'immerger le joueur dans le jeu plus efficacement.

Troisième outil à la disposition des maîtres pour plonger les joueurs dans le jeu : la restriction de vocabulaire. Un joueur ne peut pas employer de vocabulaire proscrit, cela fait partie du roleplaying ; un joueur qui utilise trop de mots modernes aura sans doute son nombre de points d'expérience de séjour revu à la baisse...

## Romans

Nombreux sont les romans et nouvelles qui ont inspiré le monde de Virandia. En voici quelques uns parmi les plus représentatifs :

1984, de George Orwell  
pour tout, notamment les effets de l'immersion dans une autre vérité et de la restriction de vocabulaire

Le cycle de La Belgariade de David Eddings  
l'Empire DerHager est inspiré des Tolnedrains

La Planète Géante, de Jack Vance  
pour l'EoLigne et le monde plat

Les Baladins de la Planète Géante, de Jack Vance  
pour les bateaux-théâtres et la Vissel qui a inspiré la Drine

Un Monde d'Azur, de Jack Vance  
pour les Daries

Gloriana, de Michael Moorcock  
pour le domaine royal de Dol AnHag

Le Palais du Déviant, de Tim Powers  
pour le Dieu-Fou d'Irvi

Le sorcier de Terremer, d'Ursula le Guin  
pour l'école de magie du Tertre

Dune, de Franck Herbert  
pour le Désert du Désespoir et Sharlack

La voix des Morts d'Orson Scott Card,  
pour les difficultés de compréhension avec les humains

Neuromancien, de William Gibson  
pour les intelligences artificielles conscientes

Simulacron 3, de Daniel Galouye  
pour le relativisme des mondes virtuels

## Références

2100, récit du prochain siècle, de Thierry Gaudin  
pour la prospective sur les 30 prochaines années

## BD

Neige (Il diavolo), par Gine et Convard  
pour l'ambiance décadente de Venise, d'où vient Pyrgi

Les maîtres cartographes, par Glauzel et Arleston  
pour Tantale, dont est inspirée la « tentaculaire » Ereknor