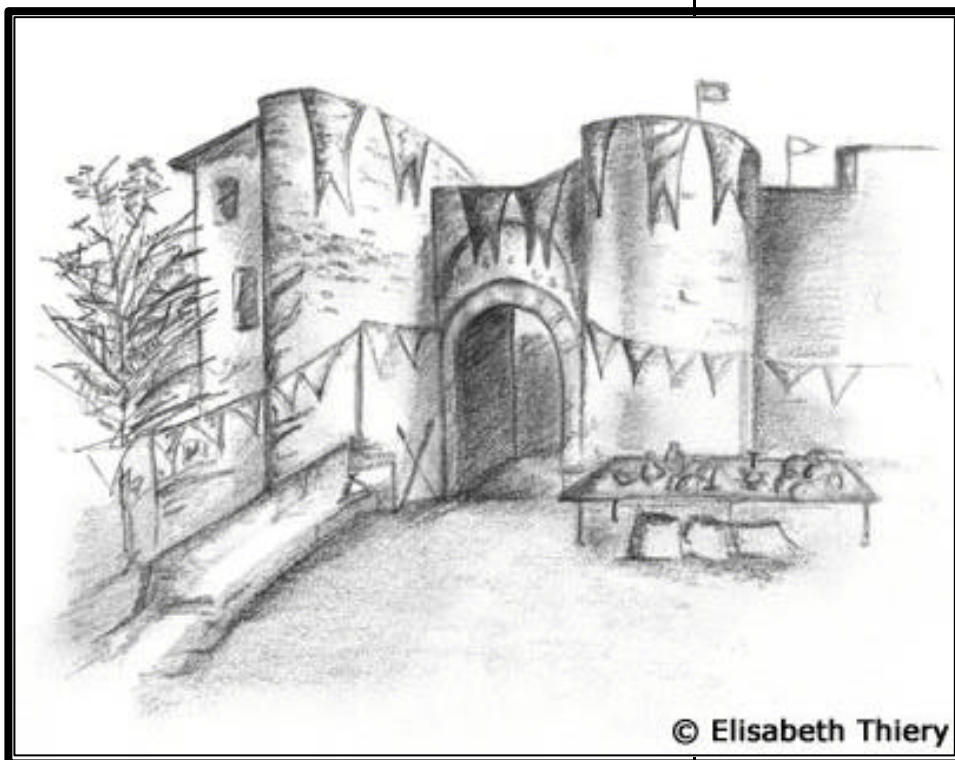


## Le tournoi de Gardhania

**Une aide de jeu pour Virandia par Mario Heimburger**

*Virandia connaît un grand succès auprès de la population. Mais de plus en plus, des voix se font entendre dans les médias pour contester la virtualité et s'interroger sur la moralité de ce type de loisirs. Des études psychologiques démontrent des dépendances induites, et un peu partout, l'inquiétude commence à gagner.*

*Metacorp a besoin de frapper un grand coup pour redorer son blason. La solution : organiser un grand tournoi (presque) gratuit, largement médiatisé, et dont l'enjeu final est un accès gratuit et illimité au monde virtuel et une célébrité éphémère pour le vainqueur.*



Virandia est un jeu de rôle gratuit de qualité professionnelle, développé par l'association Virandia Project.

Se déroulant en 2035, il plonge les joueurs dans un jeu virtuel ultime développé par la société multinationale Metacorp. Ils sont alors immergés dans un monde médiéval-fantastique appelé Virandia, où magie et légendes cohabitent, pour y vivre des aventures conçues par les scénaristes de la multinationale. Mais ce monde a priori très calculé recèle bien des secrets inavouables qui mettront peut être la vie même des joueurs en péril...

Vous pouvez le télécharger gratuitement sur le site de l'association:  
<http://www.virandia.org>.

L'idée a germé dans la tête des quelques publicistes qui travaillent à temps complet pour Metacorp. Elle a été soumise au conseil d'administration après la prise de position d'un éminent sociologue contre le phénomène Virandia - un coup dur pour la communication de l'entreprise.

Comme de juste, les techniciens invités à titre consultatif à cette réunion extraordinaire n'ont pas été entendus : ils avaient pourtant très tôt évoqué des possibilités de surcharge des unités de traitement en cas de rassemblement trop important. Malgré cela, l'organisation du premier tournoi de Virandia a été décidée, et confiée au service "Organisation virtuelle" de Metacorp, et plus particulièrement à Eleonore Hartwig, une jeune créative.

L'objectif premier est d'attirer un maximum de nouveaux joueurs, d'avoir une couverture médiatique très importante et de cacher la mauvaise image de Virandia derrière les paillettes télévisuelles : Si le tournoi dure une semaine en temps virtuel, cela ne

prendra guère plus d'une journée en temps réel. Une chaîne du câble s'est donc proposée pour faire une journée spéciale Virandia, avec compte-rendu des événements, interviews de spécialistes et de joueurs vétérans, etc.. De plus, le tournoi permet de valoriser les joueurs fidèles, puisqu'un personnage plus expérimenté a plus de chances de gagner qu'un débutant.

Restait à choisir le lieu d'organisation du tournoi dans le monde virtuel et de faire la publicité adéquate à cet événement. Les critères de choix : le lieu doit être légèrement peuplé, sûr, et disposer d'un Pilier de Puissance. C'est assez rapidement que les yeux d'Eleonore se sont posés sur un petit point de la carte de l'Empire DerHag : Gardhania.



## GARDHANIA, UNE PETITE VILLE SI TRANQUILLE...

Les habitants de Gardhania étaient loin de se douter que leur village deviendrait un jour le centre de l'attention de tout un Empire. Le village est peuplé d'à peine 2000 âmes, à quoi il faut ajouter les 150 soldats qui sont en garnison dans un camp très proche.

### ? Une situation idéale

Le village est situé dans la Province Nokérane, à la croisée d'une grande route d'axe est-ouest (qui mène notamment à Thanr en passant par Nokerath) et d'une autre route qui mène jusqu'à la province de la lance. Le carrefour est toutefois assez secondaire, car l'Empire a toujours préféré entretenir les voies de Nokerath pour des raisons principalement politiques.

L'accès au village est donc relativement aisé, et il n'est pas rare que certains marchands plus rusés (ou plus malhonnêtes) que les autres empruntent cette voie moins fréquentée. La proximité de la forêt Impériale est assez dissuasive, même si les attaques de hors-la-loi si loin sont relativement rares. A l'ouest, le village est bordé par des bois assez denses, mais qui ne sont que les prémisses de la grande forêt. Le danger y est peu conséquent.

Aussi surprenant que cela paraisse, le village dispose d'un pilier de puissance. Cela est dû principalement au peu d'entrées/sorties de cette zone. Les créateurs de Virandia ont jugé nécessaires d'équilibrer les points d'accès de l'Empire.

Ajoutons à cela une agriculture riche, un approvisionnement en eau largement suffisant grâce à la Falch, une petite rivière qui traverse le village et surtout une place importante et facile à utiliser (la plaine est peu boisée) et l'on comprend aisément que le lieu ait été retenu pour le tournoi.

L'infrastructure d'accueil de Gardhania est assez faible : la ville ne dispose que de deux auberges : "A la croisée des chemins", tenue par Hortig, et "La douce Caroline", une auberge plus récente mise en place par Joshua Kimble.

Il y a toutefois largement assez de place dans les prés environnants pour installer des tentes et des camps sommaires.

Outre les auberges, les autres commerces sont on ne peut plus classiques : artisans, barbier, primeur...

### ? Une ville-garnison

Ce n'est qu'une fois le lieu choisi qu'Eleonore Hartwig prit conscience d'un autre détail auquel elle n'avait pas prêté attention : Gardhania dispose également d'une petite garnison de soldats, dirigée par un officier expérimenté : Gordwyn Finnet. Cette garnison a pour principale raison d'être de constituer une

réserve d'homme pouvant intervenir rapidement en cas de conflit dans la forêt impériale.

Officieusement, il s'agit également d'un centre d'entraînement intensif, dirigé par un véritable tyran : ancien soldat d'élite, Gordwyn a été relégué dans ce camp parce qu'il faisait montre de trop d'autorité sur ses hommes. L'Empereur a donc fait d'une pierre deux coups !

La vie au camp est assez rude : Gordwyn n'hésite pas à rudoyer ses hommes, à les envoyer dans des expéditions dangereuses et à les mettre en compétition. Sa technique est efficace, parce qu'il n'a jamais cherché à humilier ses hommes : quand ils le méritent, il les félicite, mais cela ne l'empêche pas de les punir sévèrement à la moindre bêtise.

Certains soldats n'ayant pas supporté la méthode se sont enfuis. Peu sont arrivés très loin : dès qu'un cas de désertion apparaît, Gordwyn transforme l'événement en un exercice grandeur-nature : il impose à ses hommes de retrouver le déserteur, et de le ramener mort ou vif. On ne plaisante pas avec la discipline.

Il fait donc montre d'une certaine honnêteté, et quiconque joue avec les règles qu'il a imposées (ce qui est le cas de tous les soldats encore en garnison) s'en tirera sans trop de problèmes.

Pour le tournoi, ses hommes seront confrontés à une situation réelle : ils ont en charge d'assurer la sécurité des participants durant les épreuves et leur passage à Gardhania. Gordwyn se chargera personnellement de superviser cette opération spéciale !

### ? Gardhania, le tournoi et l'Empire

Pour finir, il faut préciser que les enjeux pour l'Empire sont dans une moindre mesure les mêmes que pour Metacorp : il s'agit avant tout d'une opération publicitaire de propagande. L'Empire trouve largement son compte dans l'organisation d'un tournoi de classe mondiale, que ce soit pour le rayonnement à l'étranger comme pour le commerce.

Ce sont ces arguments qui ont réussi à convaincre l'Empereur de donner toute latitude à Eleonore pour organiser le tournoi et en faire une réussite. La volonté de part et d'autre étant de pérenniser l'événement.

Gardhania y trouve également son compte, car le tournoi a un impact financier inespéré pour les villageois et surtout pour son maire, Joseph Garcia !

## LE TOURNOI, REGLES ET DECOMPTES

Le tournoi est un événement médiatique qui dure une semaine en temps virtuel. Afin de permettre à un maximum de personnes d'y prendre part, la difficulté est volontairement très graduelle. En plus, on ne se limite pas aux épreuves traditionnelles : les épreuves



sont également étendues à d'autres disciplines dans le combat.

Au final, pourtant, celui qui remportera le tournoi devra avoir des compétences dans les cinq disciplines jugées, à savoir : le combat, le tir, la natation, la survie dans la nature et l'art. Les modalités de ces épreuves sont indiquées ci-dessous :

## ? Déroulement des épreuves

**Duel** : deux joueurs se combattent en utilisant les armes qu'ils souhaitent. L'objectif est de blesser son adversaire (au premier sang). Le fait qu'il soit déjà blessé par un autre combat ne change rien : l'endurance est testée en même temps et les règles sont les mêmes pour tous. A noter qu'un personnage peut mourir au premier sang si son potentiel de points de vie est épuisé...

*Compétence testée : une compétence d'arme*

**Tir** : une boîte métallique est posée en équilibre sur un poteau à une certaine distance. En trois coups (et en utilisant l'arme que l'on souhaite), il faut parvenir à faire tomber la boîte.

*Compétence testée : une compétence de tir*

**Natation** : les participants doivent nager une certaine distance dans la Falch (la rivière qui traverse le village). La distance et les modalités dépendent du niveau : nager dans le sens du courant pour les éliminatoires, faire un trajet aller-retour dans les tournois spécialisés, et deux trajets aller-retour pour la finale.

*Compétence testée : Natation*

**Survie dans la nature** : les joueurs doivent parcourir un chemin fixé à l'avance dans la forêt en rapportant des éléments précis.

*Compétences testées : Pistage, Connaissance de la forêt*

**Art** : les candidats doivent reproduire une œuvre de leur choix (réviser la partie sur l'art dans le guide du maître). La qualité de l'œuvre est ensuite jugée par les villageois réunis en jury sous la présidence du bourgmestre.

*Compétence testée : une compétence d'art*

## ? Les éliminatoires

Les candidats au tournoi doivent s'inscrire dans une des disciplines citées plus haut, de préférence celle dans laquelle ils sont le plus à l'aise. Ce ne sont en effet que les trois premiers de chaque catégorie qui parviendront en finale !

Les deux premiers jours du tournoi sont consacrés aux éliminatoires : il s'agit d'écrémer les participants pour éliminer d'office ceux qui ne feraient pas le poids.

A ce niveau, les personnages qui ont bien choisi leur voie ne risquent pas encore l'élimination : on considère que tout personnage ayant au moins 6 dans la compétence testée par l'épreuve est qualifié pour le tournoi spécialisé. Le meneur de jeu peut toutefois demander quelques jets pour voir l'impression qu'un alter-ego fera sur la foule.

## ? Les tournois spécialisés

Les deux jours suivants sont consacrés aux tournois spécialisés : tous les candidats qui se sont inscrits dans une même épreuve s'affrontent selon les règles du tournoi. Les trois vainqueurs de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale. Celui qui termine premier est assuré d'avoir déjà gagné un prix et d'être l'invité de l'émission du soir à la télévision.

Pour simuler cette partie du tournoi, il faut faire une série de 10 jets dans la compétence testée (en alternant les compétences quand deux compétences sont testées) contre une difficulté de 12. Chaque joueur comptabilise ses points de marge (positive ou négative) et additionne le résultat de chaque jet.

Un classement est établi par rapport à ce total. Les trois premiers de l'épreuve sont sélectionnés pour la finale.

Le meneur de jeu a pour obligation de rendre cette partie vivante aux personnages en essayant d'interpréter en fonction de chaque jet l'évolution de la situation : un combat remporté, un mauvais coup de pinceau qu'il faudra rattraper, une confusion en forêt, etc.

A titre indicatif, on pourra considérer que le premier PNJ aura une marge totale de 50, le second de 45 et le troisième de 40. Pour éviter que ce soit figé, vous pouvez faire jouer le hasard et appliquer à chacun de ces résultats une modification de D10-6.

## ? Interlude

Le cinquième jour est consacré au repos : les participants peuvent se soigner, s'entraîner, repérer les lieux, etc.

C'est également l'emplacement prévu pour une règle alternative, ajoutée par Metacorp. L'émission est diffusée un samedi, et une grande partie des membres de l'association des joueurs de Virandia (regroupant des passionnés) ont émis une protestation : certains joueurs travaillent le samedi et ne peuvent se libérer avant le début de soirée.

Les organisateurs ont donc proposé la modification au règlement : durant le cinquième jour, un participant nouvellement arrivé peut provoquer en duel un finaliste dans la discipline dans laquelle ce finaliste a été sélectionné, à condition qu'il n'ait pas encore participé au tournoi jusqu'à présent.

S'il remporte le duel, il remplace le finaliste, désormais exclus. Il est à noter que les vainqueurs de chaque épreuve ne peuvent pas être provoqués en duel : leur place est assurée.



Ce duel se règle de la façon la plus conventionnelle possible : par un combat ou par un jet d'opposition. Cette règle est peu connue, et n'a été diffusée que dans les textes officiels (que personne ne lit) et dans l'association des passionnés !

## ? Finale

Si on compte bien, il y a quinze finalistes (3 de chaque spécialisation). La seizième place est prévue à l'origine pour le vainqueur du tournoi de l'année précédente, automatiquement qualifié pour l'année suivante (pour fidéliser les joueurs).

Si ce joueur est absent la fois suivant dans le cas dans le premier tournoi, cette place est disponible par décision de l'organisatrice du tournoi, Eleonore Hartwig. En fait, Metacorp imagine la possibilité future de nommer une star dans le tournoi ou de faire élire quelqu'un par le public, publicité oblige.

Cette année, la place n'est pas encore disponible, et vous pouvez imaginer cette place comme récompense dans un scénario où les personnages auraient aidés Eleonore...

Les seize finalistes vont devoir s'affronter selon le principe des éliminatoires dans chacune des 5 épreuves : Au terme de chaque épreuve, le premier gagnera 16 points, le second 15 points, et ainsi de suite jusqu'au dernier qui comptera 1 point.

A chaque épreuve, les points acquis s'additionnent pour former un nouveau classement.

L'ordre des épreuves durant la finale est le suivant : Survie en Forêt, Natation, Art, Tir, Duel. Pour classer les adversaires dans la dernière épreuve, le principe retenu est l'affrontement avec élimination simple et combats de perdants. La dernière épreuve est de loin la plus longue, mais aussi celle qui apporte le plus de spectacle !

Le procédé du tournoi peut sembler étrange, mais il répond aux deux critères indispensables pour l'organisation selon Metacorp : l'accessibilité au plus grand nombre, et le spectacle. La méthode permet en effet maintenir un suspense important jusqu'à la dernière épreuve.

## AUTOUR DU TOURNOI

Que ceux qui ne participent pas au tournoi se rassurent : les épreuves ne sont pas les seules activités possibles durant l'événement. En plus de cela, Gardhania se transforme rapidement en une grande foire où marchands et voleurs se rencontrent pour le meilleur et pour le pire. En plus de cela, quelques anomalies purement virandiennes risquent d'apparaître...

## ? Une foire impériale

L'aspect commercial est un aspect permanent de toute manifestation. Le tournoi de Gardhania ne fait pas exception à la règle : dès que l'information s'est répandue dans l'Empire (et parfois au-delà), les marchands ambulants ont immédiatement revu leurs trajets pour échouer dans ce petit village à la date fatidique.

Joseph Garcia, le bourgmestre, a immédiatement fait grimper les prix pour la location des emplacements. Si au début, les villageois avaient un tarif préférentiel pour écouler leurs produits (principalement de la nourriture, des produits artisanaux en terre cuite ou des vêtements), Joseph a bien vite changé d'avis devant les sommes astronomiques que certains marchands étaient prêts à dépenser pour les meilleures places. Inutile de dire que Joseph est encore moins aimé maintenant de certains artisans !

La zone à proximité des épreuves (voir plan) est donc principalement occupée par des marchands voyageurs. Leurs produits représentent toutes les gammes possibles de l'artisanat : des vêtements de luxe, des armures de cuir bien taillées, des armes grossières ou ciselées, divers équipements utiles ou moins utiles. Sans compter une pléthore d'objets plus ou moins mystiques, des porte-bonheurs venues des contrées inconnues ou encore des livres occultes ou des bestiaires illustrés (de manière totalement imaginaire, souvent !).

Un petit marché au bestiaux permet de plus d'acheter un âne, une vache (toujours utile) ou un cheval.

Pour la plupart des articles, les prix sont inférieurs à la moyenne du fait de la forte concurrence sur place. Les prix seront encore inférieurs vers la fin du tournoi, quand tous les commerçants souhaitent se débarrasser de leurs produits invendus.

Il peut toutefois y avoir des articles vraiment intéressants dans le lot : certains joueurs de Virandia tentent de vendre des objets glanés au cours des aventures. Mais en tant que joueurs aguerris, leurs prix seront beaucoup plus élevés, mais justes.

## ? Larcins et arnaques

Les foires n'existent jamais sans leur équivalent de l'ombre : les arnaqueurs de tout poil (qui a dit marchand ?) et les voleurs.

Telle épée achetée à prix d'or peut se briser assez rapidement, des vêtements ont peut-être été volés sur des cadavres et risquent de transmettre une maladie à ceux qui les portent. A moins que l'arnaque soit plus caractérisée encore (et dans ce cas, le vendeur ne restera pas un jour de plus dans le village).

Les voleurs également ont la belle vie : si les hommes de la garde sont assez efficaces, ils ne sont que rarement vigilants, préférant attendre qu'un voleur soit dénoncé pour lui courir après (comme après les déserteurs, durant l'entraînement). Les gardes de Gardhania sont des chasseurs nés, et si le



voleur discret n'a rien à craindre d'eux, un voleur démasqué sera impitoyablement recherché.

A noter toutefois que la garde est assez corrompible : si le voleur (ou l'arnaqueur) a les moyens de payer pour sa tranquillité, ce qui sera plutôt le cas de la deuxième catégorie d'individus, il aura certainement droit à une deuxième chance. Les voleurs seront simplement expulsés, mais les marchands, rendus à leur honnêteté, pourront continuer à exercer comme ils le souhaitent, même s'ils préféreront certainement se faire oublier.

A noter que le montant de "l'indemnité" pour les gardes est tout de même de 2A. La difficulté du jet de corruption est de 15 (à réussir avec la caractéristique Eveil et un bonus/malus en fonction de l'interprétation du baratin associé).

## ? Bugs et miracles

En ce qui concerne l'aspect plus technique du tournoi, il faut tout de même noter que l'inquiétude de certains techniciens de Metacorp est totalement justifiée : Si le village ne comportait que peu d'habitants au début, la population est largement augmentée en comptant les participants au tournoi, les marchands, les voleurs et les curieux.

Les effets sur la gestion de la réalité virtuelle risquent de se faire rapidement sentir.

Quelques illuminés (souvent des alter-egos, il faut bien l'avouer) profiteront certainement de ce grand vivier pour glaner de nouveaux adeptes à leurs religions souvent délirantes. Le problème risque bien sûr de venir des miracles qu'ils peuvent créer s'ils sont suffisamment nombreux à désirer la même chose !

La plupart du temps, Metacorp laissera les choses se dérouler normalement. De toute façon, une fois le tournoi lancé, ils ne peuvent plus faire grand chose. Malgré tout, s'il devait y avoir l'un ou l'autre agitateur public, certains Realm Runners pourraient avoir pour mission de l'éloigner de la zone (par des négociations appuyées...) ou de le faire disparaître d'une façon ou d'une autre, mais sans en faire un martyr. Ce genre d'intervention pourrait servir de base à un scénario dans le cadre de n'importe quelle grande ville.

Par la multiplication des événements et des routines mises en place durant un tel tournoi, la probabilité d'apparition d'un bug est également plus importante. Toutefois, les algorithmes ont été rodés pour les principales épreuves, et les bugs ne devraient jamais avoir de gravité importante. Il en serait tout autrement si des situations exceptionnelles apparaissaient...

## ? Les excès des joueurs Virandiens

Dernier aspect périphérique du tournoi, qui ne manquera pas d'amuser vos joueurs : comme le tournoi est presque gratuit, le nombre de participants "amateurs" est également très important. Cela ira du jeune de la cité jusqu'au vieillard un peu dépassé.

Cette faune un peu particulière se repère comme le nez au milieu du visage et fera certainement des cibles de choix pour des voleurs ou des personnages peu scrupuleux : ils ont en effet rarement lu le guide officiel, et débarquent dans un monde qu'ils ne connaissent pas, à la manière d'un touriste. On peut leur raconter n'importe quoi, et donc modifier leur comportement ou leur attitude dans le jeu.

Autre conséquence, les alter-egos sont créés pour l'occasion, souvent avec peu de discernement. On retrouve ainsi des joueurs qui ont grandement déséquilibrés leurs personnages (des gros balaises, très peu agiles, des champions de la voltige qui perdent rapidement leur concentration ou des sorciers qui meurent à la première gifle). Ces personnages doivent être pathétiques, surtout si le groupe dispose également d'un personnage déséquilibré. Cela devrait en tout cas renforcer les joueurs dans leur sentiment de supériorité vis-à-vis des PNJs... Et faire en sorte qu'ils se méfient moins de certains autres !

## PERSONNES IMPORTANTES

Voici la présentation et les caractéristiques de quelques habitants importants de Ghardania. La période de description concerne la première session du tournoi et sa préparation. A vous de voir si dans votre vision de Virandia ce tournoi devient annuel comme le souhaite Metacorp ou s'il n'y aura pas de deuxième session (si la première édition est un fiasco).

### ? Gordwyn Finnet, grand Officier

Gordwyn est le directeur du camp militaire de Gardhania. Assez agé, ses cheveux n'ont pourtant pas eu le temps de blanchir : complètement chauve, son crâne est hâlé par des années d'expositions aux intempéries. Son visage ridé, où se mêlent les cicatrices de nombreuses batailles (et autant d'accidents d'entraînement) évoque chez ses interlocuteurs une certaine crainte. Sa voix rocailleuse est aussi atteinte que le reste de son corps, sec et noueux.

Pourtant, qu'on ne s'y trompe pas : Gordwyn fait partie des meilleurs guerriers de l'Empire. La rumeur prétend qu'il aurait été envoyé à Gardhania "en retraite" et surtout parce que son commandement faisait de l'ombre à l'Empereur. Mais cette disgrâce n'a pas ébranlé sa loyauté, et c'est avec une rage accrue par l'injustice de la situation qu'il mène la vie dure à ses soldats, les entraînant encore et encore pour en faire des guerriers d'élite.

Il n'hésite pas à mettre ses soldats en situation difficile (combat à armes réelles, expéditions risquées dans les montagnes environnantes) pour les endurcir davantage. Il estime que ceux qui ne peuvent survivre à ces expériences ne méritent pas d'être soldats. A ce titre, il a eu à essuyer de nombreuses désertions (les déserteurs servent de cible à ses soldats fidèles) et quelques soldats sont morts. Ceux



qui restent ont hérité de cette hargne et d'un certain sentiment de supériorité propre aux soldats d'élite.

Gordwyn a accueilli l'annonce du tournoi avec un certain plaisir : Gardhania revient au centre de l'attention, et la surveillance de l'événement conviendra parfaitement à ses hommes. Seule ombre au tableau : il juge l'organisation d'Eleonore Hartwig beaucoup trop laxiste et a eu de nombreuses disputes animées avec elle lors des réunions de préparation.

## ? Eleonore Hartwig, organisatrice

Ses traits dans Virandia sont assez séduisants : une grande femme brune, à la longue chevelure libre. Son visage exprime toutefois une certaine dureté, immédiatement tempérée par un sourire à la dentition parfaite. Elle est consciente de l'effet qu'elle produit sur son entourage, mais s'en sert pour le moment de façon maladroite.

Car dans la réalité, Eleonore est employée par Métacorp au service "Organisation virtuelle". Et dans la réalité, son corps est nettement moins attirant : petite et assez boulotte, ses dents du dessus (principal objet de ses complexes) partent vers l'avant mais cachent à peine une dentition inférieure en assez mauvais état. Sa consommation excessive de cigarettes a teint celles-ci en jaune. Pour cacher cela, elle s'exprime souvent en ouvrant le moins possible la bouche, ce qui rend son discours souvent incompréhensible.

Bénéficiant du réseau d'informations des Realms Runners, Eleonore n'a pas eu de mal à mettre en œuvre ce qui a été décidé par le conseil d'administration : en contactant l'Empereur (et en lui faisant un peu de charme) elle a rapidement su le convaincre de l'intérêt du tournoi. Cela a été facilité par le muselage systématique des opposants à la cour, en se servant d'informations "confidentielles" pour faire pression.

A Gardhania, elle a immédiatement reçu l'appui du bourgmestre, tombé sous son charme, mais a nettement plus de mal à convaincre Finnet, responsable de la sécurité. Son objectif est de faire en sorte que le tournoi soit un succès, et qu'il soit pérennisé grâce à l'appui de la population.

## ? Joseph Garcia, bourgmestre

Elu à défaut d'autres candidats, Joseph Garcia ne bénéficie pas forcément d'une grande popularité à Gardhania. Il est imbu de sa personne, charmeur (de nombreux hommes du village le détestent juste pour cela) et pourtant assez grossier et vulgaire.

L'homme est toujours prêt pour une bonne blague, une fête ou une partie de jambes en l'air. Et comme de juste, une grande partie des femmes du village l'admirent plus ou moins secrètement. Ce qui plaît à Joseph, se sont pourtant les femmes qui lui résistent, comme cette Eleonore Hartwig...

Physiquement, il est de taille moyenne et de corpulence assez forte, arborant fièrement la toison abondante qui recouvre son torse et qui dépasse de sa chemise toujours entre-ouverte. Une fine moustache et une mouche lui donnent un air de séducteur parfaitement calculé : l'homme passe une bonne heure chaque jour à s'occuper de son corps et de son apparence.

La politique ne l'intéresse pas : il a accepté la charge de bourgmestre en imaginant des avantages, et jusqu'à présent, il a été assez déçu. La perspective d'un grand tournoi qui lui permettra de se mettre en valeur et de trouver peut-être l'une ou l'autre aventurière à séduire lui a redonné confiance en sa charge. D'autant plus que l'organisation de l'événement impose de passer beaucoup de temps avec Eleonore !

## ? Hortig, aubergiste

Hortig est une vraie force de la nature. Mais une force terriblement naïve : haut de presque deux mètres, large d'épaules (avec des touffes de poils très importantes sur les biceps), il porte fréquemment une chemise sans manches trop petite pour lui. Il s'exprime d'une voix forte et peut être redoutable lorsqu'il boit trop.

Heureusement, sa femme Ermeline le modère et personne n'est aussi douée qu'elle pour contrôler ce grand gaillard. Car il faut bien le dire, malgré son apparence, Hortig a un cœur en or. Toujours prêt à loger un pauvre hère dans un coin de l'auberge "A la croisée des chemins" qu'il possède en plein centre de Gardhania. Sa maladresse (en particulier dans les relations qu'il a avec ses clients) le rendent inquietant de prime abord, mais dès qu'on a sympathisé avec lui, il devient le meilleur ami du monde. Seul l'excès de vin peut lui faire perdre cette attitude.

Ermeline, sa femme (assez belle, mais terriblement froide) doit constamment lutter contre les différents instincts qui guident son mari. Plus dure que lui envers les démunis, mais également plus aimable avec ceux que son mari déteste, elle est la raison qui guide l'aubergiste, n'hésitant pas à se substituer à lui dans les discussions ou à l'envoyer chercher un nouveau tonneau s'il devient trop affectif.

Il y a quelques années, Ermeline a eu une brève aventure avec Joseph Garcia (avant qu'il ne devienne bourgmestre). Même si Hortig n'a jamais eu de preuve à ce sujet, il nourrit depuis une forte antipathie envers l'ancien amant, qui est d'ailleurs interdit d'auberge.

L'ouverture récemment d'une auberge concurrent ("La douce Caroline") l'a laissé sans voix, mais avec l'arrivée du tournoi et sa bonne réputation, Hortig ne s'inquiète pas trop pour l'avenir.



## ? Joshua Kimble, aubergiste

Joshua Kimble est un étranger au village : arrivé quelques semaines avant le début du tournoi, il s'adressa rapidement au bourgmestre pour se porter acquéreur d'un bâtiment pour y installer une auberge. Joseph Garcia y a vu le moyen de se venger de l'interdiction de séjour qui l'empêchait d'aller boire "A la croisée des chemins". Il n'a pas hésité à lui vendre sa propre demeure (qui donne sur la place centrale comme l'auberge de Hortig) et à s'installer un peu plus loin.

Kimble est un homme assez mystérieux : volontairement effacé, son physique commun, son attitude calme et serviable et sa culture Virandienne impressionnante le rendent assez agréable à fréquenter. Il est en bons termes avec tout le monde, mais la présence fréquente du bourgmestre dans son

établissement commence à en énerver plus d'un. N'ayant jamais un mot plus haut que l'autre, il s'est attiré une certaine sympathie des villageois avant même que l'auberge ne soit achevée. Il refuse de dire pourquoi il l'a baptisé "La douce Caroline", et cela a fait naître immédiatement des tas de rumeurs sur des amours perdus, des morts dramatiques et un passé héroïque que le silence de Kimble ne fait qu'entretenir.

En fait, Kimble est un joueur de Virandia un peu particulier : un technicien qui a passé les derniers jours (en temps réel) dans le monde virtuel. Il en sort de temps en temps par le pilier du village, mais s'arrange toujours pour que cela ne dure pas plus d'une nuit. Ses absences ont pour le moment été discrètes...

