

UMBRA DRACONIS

OPUS II – REGLES DE TOURNOI

VERSION BETA

NOTE PRELIMINAIRE IMPORTANTE

Introduction TO

*Ce document est une première ébauche de mise en contexte d'un tournoi et des règles que nous allons pratiquer durant celui-ci. Certains éléments ne sont pas encore totalement définis et nous sommes ouverts à toutes idées, tant d'un point de vue règles, décorum, type d'épreuves ou autres. Nous ne le répéterons jamais assez, nous sommes partisans d'une **cocréation**.*

N'oubliez pas d'adapter votre niveau de connaissance à celui de votre personnage. Un grand seigneur connaît tous ces usages par cœur, il n'en n'est pas de même pour le petit nobliau participant pour la première fois à un tournoi.

Les informations contenues dans cette version BETA sont donc indicatives et risquent probablement d'être adaptées après vos retours.

*La maison **Vypri**n est partie prenante de l'organisation du tournoi et de nombreux choix restent libres et stratégiques pour eux. Prenez contact avec l'organisation !*

PARTIE I - TOURNOI

CONTEXTE

HISTOIRE

Place du tournoi dans UD

Les tournois sont des événements grandioses mais courants dans les Sept couronnes. Les règles et coutumes ont déjà eu le temps d'être formalisées. C'est l'honneur et le prestige qui sont mis en avant mais cela reste des épreuves dangereuses et nombreux sont ceux qui n'en sortent pas indemnes.

On retrouve d'ailleurs ceux-ci décrits dans les célèbres « Lances et Épées » de mestre Berwyn et « De la pratique des tournois, au cœur de la chevalerie des Sept Couronnes » de mestre Hégéwug

Ces épreuves permettent de se défouler, de s'entraîner et de se mesurer, tout en demeurant dans l'esprit chevaleresque. C'est également l'occasion de fêtes et de réjouissances : on y trouve troubadours, banquets, vins et bières brassées, bouffons en tenues chamarrées et belles dames en parures d'or et d'argent.

Historique

Les derniers tournois qui se sont tenus sont les suivants :

- ✦ Tournoi des Tours Jumelles en 170 AC
- ✦ Tournoi aux Bronzes en 172 AC
- ✦ Tournoi de Murs Blancs en 182 AC
- ✦ Tournoi (*mineur*) de Torrent-Noir en la 4^{ème} Lune de 186 AC
- ✦ Tournoi de Vivesaigues en 187 AC
- ✦ Tournoi de Castral Roc en 190 AC
- ✦ Tournoi (*mineur*) de Bel Accueil en la 5^{ème} Lune de 195 AC

Le prochain tournoi est celui de Beaumarché en la 9^{ème} Lune de 195 AC.

PERSONNALITES LORS D'UN TOURNOI

L'hôte ou Tutor

L'hôte est le promoteur du tournoi. Il s'agit en général d'un puissant seigneur qui a les moyens d'organiser une telle entreprise. Celle-ci est onéreuse mais prestigieuse. Suivant les règles appliquées, un tournoi peut parfois se montrer lucratif mais c'est loin d'être la majorité des cas. Bien souvent, l'hôte du Tournoi désignera un **Legatus** pour organiser les aspects pratiques du tournoi.

De mémoire de mestre, on ne connaît qu'un seul cas de tournoi pour lequel plusieurs hôtes ont combiné leurs ressources pour son organisation. Cela se passa en 53AC à l'initiative des chevaliers fieffés Brousse, Orme et Whythers. Cela se solda par un terrible moment de solitude quand seuls des chevaliers errants et des petits seigneurs se présentèrent. Le tournoi du Triangle d'Or, est maintenant connu sous l'appellation « Tournoi des gueux ».

L'hôte prend le titre de **Tutor** à la place de son titre usuel. Lui, sa femme et ses descendants directs sont prédominants au niveau du placement à table ou dans la tribune (sauf vis-à-vis du roi, de son épouse ou de ses descendants directs).

Legatus

Le Legatus est chargé par le Tutor de gérer les aspects pratiques du Tournoi et d'en faire la publicité. Il a donc un double rôle : avant l'événement, assurer la communication de celui-ci ; pendant l'événement, assurer le bon déroulement et la bonne organisation. Le Legatus est un rôle prestigieux, qui est parfois destiné à mettre en avant un vassal, un fils ou encore un ami. Il sert également à préserver (en tout cas partiellement) le Tutor en cas de problèmes organisationnels ou de manque d'impartialité. Le Legatus est le responsable final de l'arbitrage.

L'autorité du Legatus est représentée par une épée donnée par le Tutor.

Maître de la Lice

Le **Maître de la Lice** s'assure que la lice est un lieu où les lois et les convenances soient respectées (on parle des **chapitres du pas**). Il se fait aider en cela par les arbitres, les lancejustices, les hérauts d'armes et par la voix des Dames (dit « le bâtonnier »). Si le Maître de la Lice a un doute ou si sa décision est contestée, c'est le Legatus qui tranche en définitive.

C'est également lui qui est responsable des ordres de passages des épreuves et qui accepte ou non une personne dans le pas (le tournoi).

L'autorité du Maître de la Lice est représentée par un bâton court décoré aux couleurs de la maison hôte, l'**abacus**. Celui-ci est remis par le Tutor.

Une décision du Maître de la Lice peut être remise en question (et de préférence dans cet ordre) par la Tribune des Juges silencieux, le Legatus, le Tutor (bien que celui-ci ne le fasse normalement jamais). Le droit de clémence et d'autres droits annexes sont accordés en marge à la tribune des Dames.

Tribune des Juges silencieux

Afin de s'assurer l'impartialité du Maître de la Lice, il est constitué une **Tribune de Juges silencieux**. Celle-ci est généralement constituée par trois personnalités de noble extraction, n'ayant pas d'intérêt personnel avec le Maître de la Lice ! En cas de litige d'arbitrage, ces juges informent de leurs avis le Legatus qui est libre ou non de les écouter.

Il est de tradition que seuls des nobles possédant des terres puissent rejoindre cette tribune.

Arbitre de la Lice

Le Maître de la Lice peut nommer temporairement ou durant toute la durée de la lice des **Arbitres**. Ceux-ci l'aideront à comptabiliser les points et à s'assurer que les règles établies par le Maître de la Lice sont suivies. Ils peuvent d'initiative intervenir à tout moment qu'ils jugent opportun pour faire stopper le combat, lorsqu'il y a lieu de mettre en sécurité les combattants ou pour signifier tout manquement au règlement.

Les Lancejustices

Les **Lancejustices** sont des hommes d'armes engagés pour assurer le service d'ordre dans et autour de la lice. Ils font office d'aide à l'arbitrage en s'interposant entre des combattants sur demande du Maître de la lice ou des Juges silencieux.

Ils sont reconnaissables parce qu'ils arborent des lances décorées au couleur de la maison hôte.

Le héraut d'armes ou le Verbalis

Les **hérauts d'armes** vendent leurs services pour crier et vanter les mérites de tel ou tel participant (la jactance) et en faire la publicité en affichant des panneaux aux armoiries et devises des concourants (le clouage) ou en racontant leurs exploits autour des divers feux de camp. Ils servent également d'intermédiaire et de messagers.

Chaque chevalier ne vient pas avec son propre héraut (il est souvent difficile de rivaliser avec certains talents oratoires). Il n'est donc pas rare qu'un héraut fasse l'apologie de plusieurs chevaliers ou qu'un ou deux hérauts se fassent la voix d'une lice entière, on parle alors de **Verbalis** et gare à celui qui ne se met pas dans ses grâces.

La Tribune des Dames



Le rôle des dames et damoiselles n'est pas inexistant dans un tournoi. Les tournois sont des spectacles recherchés et les dames y sont naturellement conviées. C'est le lieu où leurs beautés et leurs atours peuvent être mis en avant et rejaillir sur leur maison. Elles possèdent même certains pouvoirs dans la Lice. La

tribune est présidée par la **Venia** (la grâce en haut Valyrien). Celle-ci se doit d'être l'interprète fidèle du ressenti de la **Tribune des Dames** et d'agir dans leur sens commun.

Par la voix de la Venia, les dames peuvent :

- Nommer la **Voix des Dames**, dit également le Colombier, qui peut intervenir dans la Lice. Celui-ci peut être sommé d'arrêter un combat. Un combattant sauvé par les dames perd le combat mais ne perd pas d'honneur.
- Nommer un chevalier **Triste Ser** car il a eu un comportement indigne d'un chevalier. Le chevalier à genou est giflé par la Venia (si le chevalier ne se soumet pas à ce rituel, il est éliminé du tournoi). En plus de l'opprobre jeté sur lui, le Maître de la Lice doit tout faire (dans les limites de la légalité) pour que le chevalier perde les épreuves qui suivent (en le confrontant aux meilleurs adversaires).
- Nommer à la fin des duels le **Champion d'honneur**.
- Nommer à la fin de la joute le **Champion de prestige**

Les dames prendront également des notions TO (comme l'espacement des coups portés, pour un beau combat lisible) en considération

La Venia

Avant le début des épreuves, les dames élisent entre elles la **Venia** (la grâce en haut Valyrien). Cette élection est parfois précédée d'une épreuve (couture, etc.). Il arrive également que la Venia soit désigné par tirage au sort. Cette modalité permet de contourner et d'éviter les rivalités entre dames et les éventuelles pressions qui pourraient être faites pour que telle ou telle dame soit élue.

Celle-ci se doit d'être l'interprète fidèle du ressenti de la Tribune des Dames et d'agir dans leur sens commun.

La voix des Dames dit « le Colombier »

Le **Colombier** est un homme renommé et de fière allure (mais pas obligatoirement noble) désigné par la Venia. Il représente la tribune des femmes lors de la lice. Il ne peut donc pas participer au tournoi en tant que participant.

Le colombier peut être sommé d'arrêter un combat, un combattant sauvé par les dames perdant le combat mais pas d'honneur. Il amène également le Triste Ser à subir l'affront de la Venia.

Il est reconnaissable parce qu'il arbore un objet, le **bo**, décoré d'un tissu blanc ouvragé.

Certaines maisons très à cheval sur leurs principes n'apprécient absolument pas que l'on nomme un non-noble à cette place, bien que cela soit perçu comme étant excessif vu qu'il ne participe en rien au tournoi.

La Reine de beauté

La plus pure des fleurs

La Reine de beauté est choisie par la famille du Tutor, et protégée par 3 protecteurs désignés eux-aussi par sa famille. La Reine de beauté est introduite par le Legatus dans le tournoi. Bien souvent, le Tutor aura demandé au Verbalis ou un héraut d'armes de préparer un discours pour la mettre en valeur.

On peut donner le titre prestigieux de « Lord Protecteur » à l'un des chevaliers défendant l'honneur de la reine de beauté.

*Un protecteur peut se faire challenger pendant la durée du tournoi. Ces duels se font en sus du tournoi et de manière totalement officielle. Un chevalier ne peut défier **un protecteur donné qu'une seule fois**. Un protecteur déchu ne peut plus défier personne, il perd définitivement son titre.*

A la fin du tournoi (et exceptionnellement pendant avec l'accord de la Venia), les protecteurs peuvent choisir une nouvelle Reine de Beauté. En cas de litige, le Lord Protecteur tranche.

Les chevaliers

L'essence du tournoi



Ils sont les participants du tournoi.

Le cas du Nord (suivant l'Ancienne Foi et donc dépourvu de chevalier) fait en sorte qu'on accepte généralement les fils de nobles des familles nordiennes. Les écuyers non nobles de ces familles créent la polémique et ne sont bien souvent pas acceptés.

Les écuyers

Les écuyers sont les apprentis des chevaliers. Ils sont bien souvent de nobles extractions. Les écuyers sont des aides précieuses pour entretenir le matériel, préparer les armes appropriées et endosser correctement l'armure. Certains écuyers nobles sont néanmoins autorisés à participer au tournoi de manière indépendante, si leur chevalier le leur permet. Néanmoins, ce choix est risqué pour le chevalier car il garde la responsabilité morale de son écuyer et le déshonneur est reporté sur lui si son écuyer commet des impairs, se blesse gravement ou se couvre de honte.

Certaines maisons très à cheval sur leurs principes n'apprécient absolument pas que l'on nomme un écuyer non noble éligible pour un tournoi.

Le médecin

Ce morceau est-t-il à vous messer ?

Bien souvent, le Legatus s'assure d'avoir un médecin officiel pour soigner les malheureux qui n'auraient pas pu amener le leur. Cela peut avoir un impact sur le prestige de la maison hôte, surtout si un membre prestigieux d'une maisonnée décède par manque de soins. On n'attend pas non plus que la maison hôte assure tous les soins mais simplement qu'une base soit fournie.

Les mestres sont souvent choisis pour cette tâche, étant automatiquement considérés comme les plus compétents.

Le peuple

Les gens du peuple ne sont traditionnellement pas autorisés à participer au tournoi (à part aux épreuves d'archerie). Cependant, il peut arriver qu'un homme au renom exceptionnel obtienne, par faveur spéciale du Legatus, une autorisation exceptionnelle de s'inscrire comme concurrent. Il va sans dire qu'une telle faveur n'est pas accordée à la légère et est souvent (même si cela ne se dit pas officiellement) monnayée.

Nous ne refferons pas notre remarque sur les maisons très à cheval sur leurs principes.

MOMENTS CLES

Le repas d'accueil

UD2 un repas d'accueil aura lieu le vendredi soir

Le repas d'accueil est assez peu répandu.

*Certains seigneurs extrêmement riches et dispendieux
font un repas d'accueil en plus du banquet d'honneur*

Les invités de prestige siègent bien sûr en place d'honneur.

L'entrée de l'hôte

UD2 pendant le repas d'accueil, le vendredi soir

À l'annonce du héraut principal, chaque personne présente dans la lice se lève pour accueillir le Tutor du Tournoi et sa dame. Le Tutor déclame une simple phrase d'accueil :

☞ *Soyez tous les bienvenus au tournoi de ...*

☞ *C'est un honneur pour moi de tous vous accueillir en ce jour*

☞ *Etc.*

L'entrée se clôture dès que le Tutor s'assoit (après sa dame, cela va sans dire).

*Si un membre royal est présent, le Tutor ne s'assied pas. Il proclame et accueille les
différents membres et chacun attend qu'ils soient assis pour faire de même*

La nomination officielle du Legatus

UD2 pendant le repas d'accueil, le vendredi soir

Le Tutor nomme alors son Legatus en lui remettant une épée dédiée à cette occasion, son abacus.

Le Legatus nomme le Maître de la Lice.

La Reine de beauté

UD2 pendant le repas d'accueil, le vendredi soir

La plus pure des fleurs

Après cela, vient l'entrée de la Reine de beauté, protégée par les 3 protecteurs désignés, qui prend place à côté de la Venia.

Le discours du Legatus

UD2 Samedi

C'est le Legatus qui se charge du discours d'ouverture.

L'entrée des Dames

UD2 Samedi

Un vol de papillons au-dessus d'un champ de bataille

A l'annonce du héraut principal ou des différents hérauts, les dames font leur entrée sur la tribune, une à une, à l'exception de la Reine de beauté qui siège en place d'honneur à côté de la Venia et arrive plus tard. C'est à ce moment précis que les toilettes doivent être les plus majestueuses.

La remise des Titres

UD2 Samedi

Le Legatus va alors faire la remise des Titres et présenter la Lice à l'assemblée, en ce compris :

↳ *La Tribune des Juges silencieux*

↳ *La Venia (il est de coutume d'aller s'en enquérir le moment même (les dames miment alors un conciliabule) et ce même si la décision a été prise bien avant. C'est à ce moment que la Venia désigne son bâtonnier.*

↳ *Le Verbalis*

↳ *Les héraults d'armes, les arbitres et lancejustices ne sont pas présentés.*

↳ *Ces cérémonies se font parfois lors d'un banquet inaugural qui est alors extrêmement orchestré.*

La montre des Armes

UD2 Samedi

Il s'agit de ne pas rater notre entrée

Avant le commencement des joutes, on organise ce que l'on appelle « la montre », c'est-à-dire que tous les participants défilent en exposant écu armorié, heaume décoré, drapeau, armes de prestige. Ils peuvent se faire accompagner. Seuls les combattants défendant encore leurs couleurs peuvent être armés.

*Certains chevaliers arborent fièrement les couleurs d'une dame, reconnaissables par un foulard en étoffes précieuses. Cette bande de tissus portée au bras gauche (celui du cœur) s'appelle **pignus**. Cet engagement vis à vis d'une dame s'accompagne parfois d'un vœu, une difficulté que le chevalier s'inflige.*

Il arrive que certains chevaliers représentent autre chose que les armoiries de sa famille, en rapport avec le personnage de conte que le chevalier veut incarner durant le tournoi.

Tout déplacement en lice se fait en entrant par la gauche et dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre.

Ils prêtent le serment de respecter la terre (et donc le seigneur) sur laquelle ils vont combattre, le respect des règles de Chevalerie et le respect de la Maîtrise (de la lice).

La remise des Prix

UD2 la remise des prix des Joutes se fera après UD2 lors d'un second banquet d'honneur

Le beurre dans les épinards

La remise des titres (accompagnés de leurs trophées) se font soit à la clôture du tournoi, soit durant le banquet d'honneur ou encore à la clôture d'une épreuve.

C'est souvent la Reine de beauté qui officie. Les titres peuvent varier d'un pas d'armes à l'autre, cependant, il en est qui sont très coutumiers, sinon incontournables.

✦ *Le vainqueur des joutes et le Champion de prestige*

✦ *Le vainqueur des duels et le Champion d'honneur.*

✦ *Le vainqueur de la mêlée*

✦ *Le maître archer*

Les champions des dames ont de plus l'honneur d'être désarmé par les dames (la Venia lui prend symboliquement son épée), elles s'éclipsent alors en sa compagnie et le revêtent d'habits précieux. Les trophées des champions sont en général plus symboliques que pécuniers.

Le banquet d'honneur

UD2 un banquet d'honneur aura lieu le samedi soir

Il se fait traditionnellement à l'issue du tournoi.

Certains seigneurs extrêmement riches et dispendieux font un banquet à chaque fin de journée.

Les vainqueurs des joutes, des duels et des mêlées occupent bien sur une place d'honneur. Les champions des Dames doivent être prêts à monter sur la piste de danse.

La clôture

UD2 à déterminer par les Vyprins

Le bouquet final

La cérémonie de clôture est l'un des éléments les plus variables dans un tournoi. Il s'agit pour le Tutor d'impressionner une dernière fois l'assemblée pour que le prestige de l'évènement soit à son apogée.

LES EPREUVES

Note : La mention UD2 signifie que vous trouverez cette épreuve lors du tournoi.

Les « Commençailles »

UD2 si voulu car peu d'écuyers.

Pour le spectacle

Avant de commencer les épreuves, certains duels sont organisés (parfois en même temps) pour chauffer l'ambiance du tournoi. Il s'agit bien souvent d'hommes d'armes, de jeunes écuyers (n'ayant pas été autorisés à participer au tournoi), ou de vieux seigneurs qui veulent échanger quelques coups pour l'honneur.

Les échanges sont courtois et jamais mortels.

Hastilidia (hastilidium) - Les jeux d'adresse

UD2 se feront avant la joute, après UD2 (cf la joute)

Pour épater les tribunes



Dans le même ordre d'idée des « commençailles », des jeux d'adresses, à cheval, sont organisés pour mettre en avant l'adresse et la monte des différents individus. Parfois les chevaliers vétérans se joignent aux novices dans ce genre d'épreuve.

Il existe plusieurs hastiludium :

- ✦ *Le jeu de l'écuyer : consiste à toucher le bouclier d'une cible (sur pivot) en mouvement. Le cavalier doit ensuite se coucher sur l'encolure du cheval pour éviter le balancier. Les moins vifs peuvent aussi parer le coup avec leur propre bouclier.*



- ✦ *Le jeu des mestres : consiste à passer sa lance à travers un ou plusieurs anneaux de fer.*
- ✦ *Le jeu des écus renversés : consiste à renverser des écus posés en équilibre sur le sol avec sa lance.*
- ✦ *Le jeu du Cochon : simule la chasse, la proie est un cochon qu'on doit traverser de sa lance.*
- ✦ *Le jeu de la Pomme : le cavalier doit couper en deux une pomme fixée sur un poteau avec son épée.*



La joute

On considérera qu'elle sera effectuée dans le futur, après UD2.

L'art véritable



Elle consiste en une charge à la lance entre deux chevaliers **montés** au galop, face à face. Le terrain est limité par une barrière (lice) en tissu ou en bois (pour les tournois les plus prestigieux). Une contrelice pour empêcher les chevaux de dévier est bien souvent ajoutée (facilite la monte surtout quand le cheval n'est pas habitué à ce genre d'épreuve).

L'équipement, le cheval, les talents de cavaliers et l'expérience ont énormément d'importance dans ce genre d'épreuve. L'ordre de passage (succession de duel, bien qu'il y ait parfois des phases de poule) est établi par le Maître de la Lice.

Plus les targes ou boucliers se brisent, moins le choc est violent. Certains forgerons se sont donc spécialisés dans l'éclatement de ceux-ci.

Les règles sont les suivantes :

- ✦ La rencontre est constituée de plusieurs passes.
- ✦ Il est interdit de toucher le cheval sous peine de disqualification

Les duels

UD2 - Samedi

Les yeux dans les yeux



Ils consistent en un affrontement entre deux chevaliers en armure **à pied**. Différents types de règles peuvent s'appliquer (UD2 : à déterminer par les organisateurs du tournoi, plusieurs règles peuvent être d'application suivant les circonstances), cela constitue parfois des épreuves distinctes et se pratique avec différents types d'armement :

- ✦ *Le combat à outrance, l'abandon : jusqu'à ce que le chevalier adverse abandonne (il lâche ses armes).*
- ✦ *Le combat aux points : les touches simultanées ne comptent pas (si la riposte de l'adversaire n'est pas parée). Dans certains cas, certaines localisations comme la tête ou le tronc comptent pour deux. Traditionnellement le combat s'arrête après 3 ou 5 points.*
- ✦ *Les assauts : même chose que les combats aux points mais en plusieurs assauts. L'endurance devient un point primordial.*
- ✦ *D'autres règles, plus rares, peuvent être d'application ; Chaque touche peut être inscrite en qualité, en quantité ou au sablier.*
 - *En qualité : une zone précise doit être touchée.*
 - *En quantité : un certain nombre de touches doit être effectué.*
 - *Au sablier : le plus grand nombre de touches dans un temps limité.*

Voici les annonces traditionnellement utilisées :

Aux honneurs, mes seigneurs – position

Heurtez bataille – partez

Rompez - arrêt

La mêlée

UD2 (Samedi – Dimanche)

Le grand bazar



Elle consiste en une mêlée sauvage entre tous les participants. Il ne doit en rester qu'un à la fin. Les alliances (petits groupes) sont permises. Les attaques de dos sont interdites, sous peine d'exclusion du chevalier. Cette épreuve est particulièrement dangereuse.

Il se peut que la mêlée se fasse à cheval sur un terrain beaucoup plus grand. Viser le cheval ou les écuyers est toujours interdit.

Le pas d'armes

UD2 (à déterminer en concertation avec les Vyprin)

Un spectacle grandiose et époustouflant

La spécificité de ce nouveau genre d'affrontement réside dans la dimension théâtrale et majestueuse des confrontations et dans leur organisation selon une réglementation et un protocole de défi précis. À la manière d'un simulacre de situation militaire, le pas d'armes est un exercice de mêlée commun consistant à défendre un « pas » ou passage, une position, contre quiconque relève le défi. Inspirés par les héros d'antan, les participants obéissent à la fiction de défendre et d'attaquer une place, un pont ou une croisée de chemins contre tout venant.

Les combattants s'affrontent par faction regroupant une ou plusieurs maisons. Un seigneur suzerain peut, si la situation le requiert, se faire accompagner de son ban (ses vassaux et leurs lances). Il n'y a point d'honneur dans le triomphe aisé, aussi le Maître de la Lice a la charge d'équilibrer les combats. Il peut s'agir d'imposer des vœux (voir infra) ou de retirer des hommes d'armes. La position géographique est également prise en compte : position défensive, surélevée, etc.

Le vainqueur du pas est le commandant de la faction qui a triomphé. Bien souvent le seul prix est le prestige mais il est de plus en plus de coutume que le Tutor fasse un cadeau pour féliciter le seigneur dans son triomphe.

Le pas d'armes donne l'occasion de créer de véritables spectacles narrant les exploits.

Le concours d'archer

UD2 (Samedi)

Loin et précis !

Certains tournois introduisent une épreuve parallèle aux épreuves traditionnelles, afin d'encourager la pratique du tir à l'arc. Aussi, un concours d'archerie, permettant aux archers (mais aussi aux arbalétriers) de mesurer leur talent, fait parfois partie des épreuves d'un pas d'armes.

Celui-ci engage plusieurs épreuves spécifiques au tir à l'arc ou à l'arbalète et permet parfois aux roturiers de participer, à leur niveau, à certaines épreuves du pas.

Certaines maisons, très arquées sur l'idée que la noblesse est naturellement supérieure au petit peuple, n'apprécie que peu cette tradition. Ils consentent parfois à ce que cette épreuve se fasse mais soit réservée aux nobles ou au pire que l'on organise deux épreuves distinctes. Certains prétendent que cela ouvre la voie à des pas ouverts aux mercenaires et que tout honneur sera alors définitivement perdu.

C'est évidemment une épreuve très appréciée du peuple car il y a toujours un représentant local pour les représenter.

LES US ET COUTUMES

Le duel

Le duel (hors épreuve) est interdit durant le tournoi (le pas). Les chevaliers pris sur le fait sont éliminés du tournoi et auront une lourde amende à payer.

Les tentes de tournoi

Trois tentes sont utilisées lors d'un tournoi :

- *Les deux tentes pour les derniers préparatifs des deux protagonistes (joutes, duels, etc.). Celle-ci sont appelés « **des Rives** ». On les nomme Rive droite et Rive gauche. On réserve souvent la tente de la Rive droite au chevalier le plus prestigieux (certains Arbitres de la Lice vont plus se baser sur la famille, d'autres sur le prestige du chevalier). Pour plus de visibilité, les Rives sont souvent décorées au couleur des participants juste avant l'affrontement et gardées de gens au couleur de la maison.*
- *La tente centrale (la tente d'engagement) où se rencontre l'arbitre de lice et les deux protagonistes est appelée « **du Pont** ». C'est dans celle-ci que les chevaliers reçoivent les dernières instructions sur le combat à venir. Dans VD2 cette tente sert à mettre au point les règles et la façon dont va se dérouler le duel (Voir plus loin dans la section Règles).*

Le nom vient des Conflans mais est largement utilisés dans les autres régions. Dans le Val, on a tendance à parler du Nord, du Sud (pour les protagonistes) et de la Plaine (pour la tente d'engagement). A Dorne, la tente d'engagement n'existe pas et les couleurs du Tutor sont présentes sur La Montagne et le Sable (les deux tentes des protagonistes).

Les coureurs de lice

Vu les prix que l'on peut y emporter, certains chevaliers et écuyers courent les pas d'armes et sont présents à (presque) tous ceux qui se déroulent. On les appelle les coureurs de lice, ce sont des « professionnels » des tournois. Ils ont parfois mauvaise réputation, car ils semblent d'avantage motivés par les gains que par la bravoure. Cependant ils sont également redoutés, car ils ont de l'expérience et de l'expertise dans ce genre de combats. Certains participent à la mêlée mais beaucoup participent surtout aux joutes, de crainte d'être blessés.

Certains chevaliers font cela par nécessité, soit parce qu'ils ne sont pas rattachés à une maison, soit parce qu'ils cherchent à refaire leur bourse. Certains cherchent à se faire connaître et gagner en renommée (ils possèdent alors bien souvent un équipement d'une qualité exceptionnelle).

La rançon

*L'équipement d'un chevalier vaincu lors d'un combat est considéré comme appartenant au vainqueur. **Cet équipement représente en fait une rançon** payée en monnaie sonnante et trébuchante.*

Il est de tradition qu'on ne peut refuser d'accepter une rançon d'un vaincu. Il est en effet totalement rarissime (et dans beaucoup de cas inimaginable) que le vainqueur décide de garder l'équipement pour lui (cela pourrait déboucher sur une guerre).

*C'est le **Maître de Lice** qui propose le montant de la rançon. Bien que la valeur de l'équipement soit la première chose à être prise en compte, l'opulence de la maison est un facteur secondaire dont le Maître de Lice tient parfois compte. Le vainqueur peut bien sûr décider de suivre ou non son avis, mais s'éloigner de la valeur proposée par le Maître de Lice a des conséquences de renom, de prestige, etc.*

Certains chevaliers ne demandent pas de rançon, pour renforcer leur côté chevaleresque. D'autres laissent cette partie à leurs serviteurs. Le suzerain propose parfois de racheter la rançon de ses vassaux,

*En termes de jeu : **on ne parle pas de montant précis** mais **d'impact sur l'opulence** de la maisonnée (en plus ou en moins, suivant la position de vainqueur ou de vaincu du chevalier). Le Maître de Lice annoncera l'impact sur l'opulence dans la tente du Pont et le vainqueur choisira s'il suit cet avis ou s'il en dévie.*

Nous suggérons alors qu'un moment de discussion Time-in se déroule en dehors de la tente sur cette rançon. Bien sûr, la discussion ou le paiement peut être reporté à plus tard mais tant que la question n'est pas tranchée le vaincu est considéré comme n'ayant pas récupéré son équipement (sauf avis contraire du vainqueur).

PARTIE II - TOURNØI

REGLES

DEROULEMENT GENERAL

Duel

Il existe plusieurs façons de représenter et jouer un duel.

*Cela dépend à la fois de la **Valeur du Combattant** (voir plus loin) de chaque protagoniste mais aussi d'une **décision commune** de ceux-ci. Cette décision devrait toujours être prise en fonction de l'intérêt du jeu et non pas de l'intérêt du personnage.*

Trois possibilités

Il a trois grandes façons de résoudre ce duel :

- ✦ *Combat normal : en utilisant les règles de base du guide du jeu quand les VC sont proches. Le talent time-out joue alors fortement.*
- ✦ *Combat **influencé** : en utilisant les règles de base du guide du jeu mais en modifiant le nombre de touches nécessaires avant de tomber à terre en fonction de la différence entre les 2 VC. Cette option est utilisée quand les VC ont un écart peu important. Le talent time-out est contrebalancé.*
- ✦ *Combat scénique de **simulation** : dans lequel les deux protagonistes **connaissent à l'avance** le vainqueur. Cette option est utilisée quand les VC ont un écart important. La cohérence du jeu prime sur le talent time-out.*

Dans la tente du Pont, il sera parfois proposé aux joueurs, sans que ceux-ci sachent qui a l'avantage, de choisir entre un combat influencé et de simulation.

*Nous savons qu'un combat de simulation peut être éprouvant et stressant et nous voulons que vous vous sentiez à l'aise pour l'interpréter. Des ateliers et des conseils peuvent être trouvés auprès de la **Riddle of Steel** avec laquelle nous collaborons étroitement.*

*Comme vous le remarquerez par la suite, l'armure est doublement prise en compte (dans la détermination de la VC) et dans la valeur de protection offerte. Ainsi nous voulons **privilégier le choix des armures encombrantes**.*

LES REGLES

La Valeur du Combattant (VC)

La VC n'est utilisée que dans les tournois, elle se rapproche de la notion de Valeur de Duel mais est plus précise et tient compte de plus de facteurs. Son but est donner la possibilité aux actions en jeu d'influencer les duels.

La valeur d'un combattant se base en premier lieu sur la **valeur de duel** mais également sur l'équipement (armure, arme, etc.), l'**expérience** de ce type d'évènement (les tournois), la **fatigue et les blessures accumulées** et d'**autres atouts** (alcool, poison, etc.).

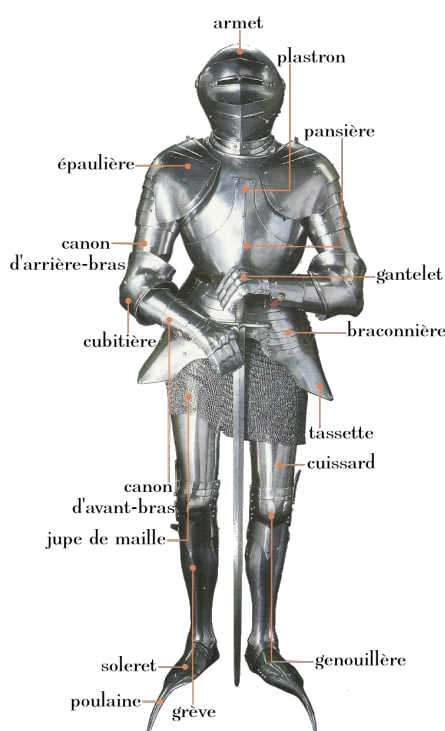
La VC est par définition une valeur qui n'est valable qu'à un moment M dans des circonstances C .

EQUIPEMENT

Armure

Un combattant sans une bonne armure, est comme un arc sans flèche, inutile.

<http://www.medievart.com/Medievart-2/Histoire-Armures.html#l%27armure%20de%20joute>



Une armure peut être un atout ou un véritable fardeau et gêner son possesseur si elle n'est pas à la bonne taille ou correctement ajustée.

Sur le plan de l'équipement, il est justement devenu **très différent** selon les épreuves dès lors qu'il s'est développé. La principale différence réside dans le fait que **l'armure de tournoi est allégée** au maximum tandis que **l'armure de joute très renforcée** s'alourdit parfois considérablement, principalement dans sa partie haute.

- **Pour le tournoi**, il faut pouvoir manœuvrer le plus longtemps possible, dans le meilleur confort de vision et de mobilité, avec un maximum de prestige dans le costume. Le casque s'agrémentait de cimiers importants tandis que la visière se transformait en grille largement ajourée. La cuirasse, non apparente car recouverte de la cotte d'arme richement armoriée, est souvent percée de larges trous voire même est faite de cuir bouilli pour être plus légère.
- **Pour la joute** par contre, sur une durée plus courte et en ligne droite, il faut pouvoir résister au choc important de la lance et réduire le risque de pénétration d'éclats de bois dans la visière du casque. Les armures sont donc d'abord adaptées puis deviennent spécifiques, plus épaisses, plus lourdes et de fait très peu manœuvrantes. Elle protège davantage le flanc gauche du chevalier. Des plis et nervures sont apparus sur certaines pièces, permettant une plus grande résistance pour une moindre épaisseur et donc un gain de poids. Le casque de joute est solidement assujéti à la cuirasse par des pattes en fer, afin de ne pas être enlevé par un coup de lance. Le timbre est très aplati et donne la forme dite en tête de crapaud. La vue n'était plus formée que par la suture des deux parties du heaume. Le poids du casque atteignait quelquefois près de 10 kg. Un heaume spécialement prévu pour la joute. Les risques qu'une lance atteigne le chevalier sont alors très faibles, car il lui suffit de lever la tête pour ne laisser aucune faille. Le bouclier était concave, très souvent échancré d'une ouverture pour laisser passer la lance. Le cheval était aussi armé et revêtu d'une housse armoriée. Diverses parties du corps étaient protégées par des pièces complémentaires : gilettes aux épaules, brassards, gantelets et surtout garde-cuisses, qui emboîtaient les jambes et les fixaient contre la selle. L'armure de joute possède toujours un crochet pour déposer la lance et également empêcher que la main prenne tout le choc.



Un cimier le surmontait, principalement en Allemagne, ainsi qu'un « volet » ou couvre-chef. Le devant du timbre portait souvent, au XVe et au XVIe siècle, de petites plaques mobiles maintenues par un ressort et qui se détachaient tout d'un coup, quand, par un tour d'adresse très prisé, l'extrémité de la lance venait les frapper. La grande armure de Maximilien en est pourvue.

Le manteau d'armes tenait souvent lieu de bouclier rivé sur l'épaule gauche. Il était strié pour favoriser la casse de la lance au moment de l'impact. Le bouclier portait des armoiries, au développement desquelles les tournois contribuèrent beaucoup.

Plusieurs facteurs rentrent en compte :

- Le temps de préparation et l'aide reçue pour l'enfiler
- Le type d'armure (classique, adaptée, etc.).
- La qualité intrinsèque de l'armure

Arme

L'arme est l'âme du combattant

De même que l'armure, une arme affûtée peut être un véritable atout.

Plusieurs critères existent :

- La solidité
- La maniabilité
- L'allonge (mais il faut avoir une force et une endurance suffisante pour la manier).

La lance, dans la joute, était courte et se terminait par un rochet ou fer émoussé formé de plusieurs petits mamelons obtus, ce qui les empêche d'entrer dans la vue d'un heaume. La garde ou rondelle de la lance atteignait de grandes dimensions. A la place où elle portait sur le contre-faucre (voir plus bas), la lance était munie d'une aggrappe, formée d'entailles en forme de billettes, destinées à l'empêcher de glisser. Elles évoluèrent également et devinrent de plus en plus lourdes avec une garde et une arrière main qui faisait office de balancier.

La monture

Un bon cheval va ménager son cavalier

De même que l'armure, un fidèle destrier peut être un véritable atout. Les chevaux doivent recevoir un entraînement spécifique pour être pleinement efficace en joute, et ce encore plus quand la lice et la contrelice sont effacées voire inexistantes.

Par sécurité, une barrière, la lice, au long de laquelle galopent les chevaliers en sens inverse est mise en place à la fin du XIV^e siècle. Les contre lices apparaissent également, elles évitent aux chevaux de faire des écarts une fois lancés dans la lice.

Plusieurs critères existent :

↳ Le calme de la monture

↳ Sa puissance

EXPERIENCE DES TOURNØIS

L'œil d'un vieux faucon est plus perçant que celui d'un jeune aigle

Un tournoi n'est pas un combat comme un autre. Il s'agit avant tout d'une cérémonie complexe ou de nombreux facteurs rentrent en jeu. Les connaître, les avoir expérimentés, permet une préparation plus soignée et donc plus de chance de sortir victorieux. Les vieux briscards connaissent parfaitement les règles, les temps, les distractions et le stress ressenti.

FATIGUE ET BLESSURES

Et le champion harassé chuta...

Pour être sacré champion, il faut savoir se préserver, éviter les excès des banquets et la fatigue des combats.

Après chaque combat, une fatigue s'accumule, surtout si la différence de VC était peu importante (et ce quelle que soit l'issue du duel).

L'espacement entre les combats est donc un élément très important dans le succès d'un chevalier. Ne pas s'inscrire à trop d'épreuves en même temps et se ménager en dehors du tournoi est un élément clé pour ceux voulant remporter la victoire.