

# UMBRA DRACONIS

OPUS II – REGLES DE TOURNOI

VERSION BETA ONE PAGE OU PRESQUE ...

# TIME IN

## Personnages clés

**Le Tutor :** promoteur du tournoi. Lui, sa femme et ses descendants directs sont prédominants au niveau du placement à table ou dans la tribune.

**Le Legatus :** nommé par le Tutor. Gère les aspects pratiques du Tournoi et en fait la publicité. Rôle prestigieux, qui est parfois destiné à mettre en avant un vassal, un fils ou encore un ami. Responsable final de l'arbitrage. L'autorité du Legatus est représentée par une épée donnée par le Tutor.

**Le Maître de la Lice :** nommé par le Legatus. S'assure que la lice est un lieu où les lois et les convenances sont respectées. Responsable des ordres de passages des épreuves et accepte ou non une personne dans le pas. L'autorité du Maître de la Lice est représentée par un bâton court décoré aux couleurs de la maison hôte, l'**abacus**.

*NB 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.*

**La Tribune des Juges silencieux :** trois personnalités de noble extraction qui s'assurent de l'impartialité du Maître de la Lice

**Les Arbitres :** nommé temporairement ou durant toute la durée de la lice par le Maître de la Lice. Aident 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.

**Les Lancejustices :** 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. Arborent des lances décorées au couleur de la maison hôte.

**Le héraut d'armes :** vante les mérites de tel ou tel participant (la jactance). S'il est la voix d'une lice entière, on parle alors de **Verbalis**.

**La Tribune des Dames :** présidée par la **Venia** qui est l'interprète fidèle de leur ressenti. Par la voix de la Venia, les dames peuvent nommer :

- la **Voix des Dames**, dit également le **Colombier**, qui peut intervenir dans la Lice. Il est reconnaissable parce qu'il arbore un objet, le **bo**, décoré d'un tissu blanc ouvragé.
- un **Triste Ser** car il a eu un comportement indigne d'un chevalier.
- le **Champion d'honneur** à la fin des duels
- le **Champion de prestige** à la fin de la joute

**La Reine de Beauté :** 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. Un protecteur peut se faire challenger pendant la durée du tournoi. A la fin du tournoi (et exceptionnellement pendant avec l'accord de la Venia), les protecteurs peuvent choisir une nouvelle Reine de Beauté.

## Moments clés UD II

### Vendredi

20 :00 - Repas TO (attention au placement à table !)

21 :00 - Fin du repas - TI général :

- Nominations officielles : Legatus, Reine de Beauté et de ses protecteurs
- Règles de désignation pour la Venia

### Samedi

10 :00 – Début du tournoi :

- Entrée de l'hôte - Discours du Legatus - Entrée des dames - Entrée de la Reine de Beauté et ses protecteurs

- Remise des titres :

↳ Le Maître de la Lice

↳ 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.

- Montre des armes

- Commençailles (facultatif)

- Duels (nobles) et archerie (ouvert aux roturiers)

19 :00 – Pause du tournoi :

- Banquet d'honneur

- Titres intermédiaires et trophées, remis par la Reine de Beauté : Champion d'honneur et Maître archer – ils siègent à la table d'honneur. Le Champion d'honneur a 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,

- Concours de poésie

- Bal + vote des dames

### Dimanche

10 :00 – Reprise du tournoi :

- Mêlée

- Pas d'armes (peut aussi se dérouler partiellement le samedi)

## Us et coutumes

- *Le duel (hors épreuve) : interdit durant le tournoi → élimination du tournoi + lourde amende*
- *Trois tentes : Rive droite (réservée au chevalier le plus prestigieux) et Rive gauche pour les derniers préparatifs. Décorées au couleur des participants. Tente du Pont (la tente d'engagement) où se rencontrent l'arbitre de lice et les deux protagonistes pour les dernières instructions.*
- *Rançon : Paiement du vaincu pour récupérer son équipement. Fixée dans la tente par le Maître de Lice. **Impact sur l'opulence** de la maisonnée (suivant la position de vainqueur ou de vaincu du chevalier). A jouer Time-In en dehors de la tente pour le show.*

## TIME OUT

*Valeur de combattant (VC) = valeur de duel + équipement + expérience des tournois + modificateurs positifs (atouts) – modificateurs négatifs (fatigue, blessures accumulées, alcool, poison, ...).*

*VC :*

- ↳ *Proches ou égales : Combat **normal** (règles de base du guide du jeu). Fatigue importante.*
- ↳ *Léger écart : Combat **influencé** (règles de base du guide du jeu mais en modifiant le nombre de touches nécessaires).*
- ↳ *Ecart important : Combat scénique de **simulation** (vainqueur connu à l'avance). Fatigue faible pour le vainqueur.*