

Participer au tournoi

Pour participer au tournoi (qu'il soit guerrier, chevaleresque ou les deux), le combattant doit satisfaire deux conditions :

1 - Être accompagné d'un héraut qui le présentera à la foule. Un même héraut ne peut présenter deux combattants différents. Le meilleur héraut sera récompensé.

2 - Certifier de ses ascendances familiales à l'aide d'un document présentant ses origines et sa famille. Le document doit être certifié par un érudit. Un même érudit peut certifier plusieurs généalogies. Le meilleur érudit sera récompensé.

Les tournois s'articulent autour de deux grands styles de combats. Pour chacun de ces styles, un champion est couronné. Un même personnage peut, s'il le désire, participer aux deux styles ou à un seul.

Style #1 : Le tournoi guerrier

Le tournoi guerrier est constitué d'une série d'épreuves dont les issues ne sont pas déterminées à l'avance. Lors de ce tournoi, les combattants cherchent à remporter la victoire grâce à leurs talents martiaux.

Les épreuves

Deux types d'épreuves composent le tournoi guerrier, chacun ayant ses règles et conditions :

1 - La mêlée guerrière : Mêlée en équipes aléatoirement formées. Equipements au choix des participants.

2 - Le duel : Combat un contre un à armes égales (épée ou masse longue et à une main, boucliers, armure au choix du participant).

Le tournoi d'armes fonctionne en deux temps. Tout d'abord, des mêlés sont tenues afin de déterminer les échelons et les opposants lors des duels à suivre. En fonction du nombre de participants, les combattants qui accumuleront le plus de victoires dans des équipes différentes pourraient commencer à un échelon supérieur lors des duels subséquents.

Par la suite se dérouleront les duels. Les deux premiers tours sont réalisés en début d'après-midi et les deux derniers après le tournoi chevaleresque. Les duels sont à élimination unique : le défait est éliminé de la compétition tandis que le vainqueur passe au tour suivant.

Cependant, si entre les deux phases du tournoi, soit pendant une période d'environ une à deux heures, un combattant détenant une position supérieure accepte un défi lancé par un disqualifié, un nouveau duel -selon les mêmes règles- peut avoir lieu. Si le combattant à la position supérieure perd, le disqualifié prendra sa place dans la hiérarchie du tournoi.

Le grand vainqueur remporte le titre de champion d'armes et reçoit le médaillon de Théonia ainsi qu'une bourse de 20 carats.

Style #2 : Le tournoi chevaleresque

Le tournoi chevaleresque est constitué d'une série d'épreuves dont les issues sont déterminées à l'avance et lors desquelles les combattants cherchent à impressionner la foule par leur attitude, leur chevalerie et leur prestance. Cette catégorie convient aux combattants ne souhaitant pas révéler leurs secrets martiaux en plein tournoi et désirant simplement rayonner auprès des foules.

Le tournoi chevaleresque consiste en la narration d'un récit héroïque entrecoupé de scènes martiales lors desquelles les participants revêtissent un rôle précis et peuvent se préparer en conséquence. Il s'agit d'une forme de pièce de théâtre martiale.

Tous les convives présents dans la salle disposeront d'un papier de vote. Ils pourront voter pour le combattant le plus impressionnant du tournoi chevaleresque. Le combattant amassant le plus de votes remporte le titre de champion d'honneur et reçoit le Cor de Galvin ainsi qu'une bourse de 20 carats.

Règles techniques

Les règles suivantes s'appliquent essentiellement aux tournois guerriers.

Points de vie et défaite

- Le corps du combattant est divisé en 5 sections : Torse, bras gauche, bras droit, jambe gauche, jambe droite.
- Chaque partie de corps dispose de 1 point de vie de base.
- Un membre amené à 0 est inutilisable. Si le torse est amené à 0, le combattant est défait.
- Si deux membres sont inutilisables, le combattant est défait.
- Si un membre (bras ou jambe) est à 0 et qu'il reçoit un coup, le coup est porté au torse automatiquement.
- Les deux premiers coups à la tête sont ignorés. S'il y a plus de deux coups à la tête, celui qui a porté les coups est défait.

Points d'armures

Les points d'armures sont octroyés en fonction de trois considérations visant à augmenter le décorum du tournoi :

I- *Port de l'armure* : Porter une armure sur un membre lui octroie 1 point d'armure. Qu'il s'agisse d'une armure de cuir épais, d'une cote de mailles ou d'une armure de plates, le gain est le même. Les vêtements, cuirs minces et gambisons (sauf renforcés) ne comptent pas comme des armures.

II- *Superposition d'armures* : Superposer deux armures permet d'ajouter 1 point d'armure aux membres. Par exemple, une armure de plate par-dessus une cote de maille.

III- *Style et cohérence de l'armure et/ou du costume* : Une tenue de combat (écu et tabar) qui affiche les couleurs ou le blason du combattant, une armure unifiée (et non plusieurs pièces sans unité logique), une bannière personnelle, etc. Le combattant dont la tenue est digne d'un tournoi chevaleresque de l'Enclave reçoit 1 point d'armure supplémentaire à tous les membres.

Dans tous les cas et sous l'évaluation du juge, les combattants auront donc de 1 (individu sans armure et sans style) à 4 (combattant avec armures superposées et au style remarquable) points de vie aux membres en fonction de leur armure et style.

Afin de protéger un membre, le coup doit atteindre l'armure. Si le coup touche le membre (ex : par une faille), ce dernier est directement atteint. Enfin, les armures doivent être sécuritaires (aucune pique, rebord coupant, etc.).

Armes

- Seules les armes de mousse ou de latex sont permises (aucune arme réelle).
- Toutes les armes frappent de 1.
- Une arme de plus de 120 centimètres doit nécessairement être maniée à deux mains. Aucun bouclier ne peut alors être porté avec elle.
- Les armes d'hast doivent constamment être tenues à deux mains. La position des deux mains doit être fixe sur le manche (la lance ne peut pas être "glissée").

Boucliers

- Aucun pavois n'est permis. Un pavois est défini comme étant un bouclier rectangulaire ou carré de plus de 100 centimètres de haut.
- Les boucliers doivent être fabriqués à partir de matériaux réels tels que le bois ou le métal. Aucun bouclier en latex n'est accepté. Le poids est important.
- Les boucliers doivent être sécuritaires, donc être recouverts sur les côtés de rebords protecteurs.
- L'organisation se garde le droit de refuser un bouclier jugé trop grand ou offrant trop de protection.