

Un Jeu parmi les Ombres

Règles et usages des tournois en Westeros



Les Ombres du Trône

Règles et usages des tournois en Westeros

Des usages des tournois

Sur Westeros, les tournois sont une tradition importante. Dans toutes les occasions festives, la noblesse essaie d'en organiser pour se faire voir et montrer sa richesse et sa popularité. Les chevaliers de la région et parfois même de tout Westeros viennent participer pour gagner en prestige et en renommée. Il est souvent très bien vu et prestigieux de porter les couleurs d'une dame, à plus forte raison s'il s'agit d'une des dames de la famille organisatrice ou d'une famille particulièrement prestigieuse.

Le tournoi également est l'occasion de montrer à quel point le participant respecte les valeurs de la chevalerie andale :

Il doit être respectueux ; il doit faire montre de respect à son adversaire ; il doit l'aider à se relever une fois qu'il est à terre ; il doit lui laisser le temps de récupérer son arme si jamais elle lui est arrachée des mains.

Il doit être honorable ; il doit se refuser à des coups lâches et utiliser les armes d'un vrai chevalier ; il ne doit pas s'acharner sur un adversaire hors combat ou ayant admis sa défaite.

Il doit être courtois ; il doit saluer l'hôte des lieux ou son représentant avant de se battre et porter haut les couleurs de sa dame.

Il doit être démonstratif ; il doit se donner au maximum pour donner au public le meilleur spectacle possible et mettre en valeur sa force et ses prouesses ; il ne doit pas hésiter à défier un combattant bien plus fort que lui car la défaite sera alors aussi honorable qu'une victoire et une victoire serait un grand haut fait.

Il existe plusieurs épreuves communes lors des tournois andals. Parmi les plus courantes, on trouve les épreuves reines de la mêlée et de la joute. Sont également souvent organisés des tournois seuls ou en équipe qui sacreront le meilleur combattant lors de duels. On trouve également des épreuves plus ouvertes, telles que les compétitions d'archerie ou les défis librement consentis.

Seule l'épreuve de la joute est limitée aux chevaliers. Ceux-ci peuvent cependant recommander une personne n'ayant pas été ointe, même s'ils ne partagent pas leur foi. Les chevaliers se disputent l'honneur d'inviter à participer les personnages prestigieux et importants n'appartenant pas à leur caste, tels que les membres de familles importantes du Nord.

Des règles en tournois

En pratique comment cela se passe ? Les tournois se déroulant à l'arme émoussée, les règles concernant les combats en sont changées.

Lors d'un tournoi le but n'est pas de tuer l'adversaire ni de le blesser. Le combat ne se fait donc que sur l'armure des participants. Tous les dégâts subits sont des dégâts



temporaires. Lorsque le personnage n'a plus de points d'armure, il est sonné. Ces points temporaires se récupèrent à raison de deux par cinq minutes. Lorsque quelqu'un tombe à 0 point d'armure, on s'attend à ce qu'il concède et admette sa défaite.

Cependant il n'est pas impossible de continuer malgré tout. Un personnage peut choisir de ne pas quitter le combat et risquer les conséquences plus graves que cela implique. Les dégâts infligés aux points de vie de l'adversaire, que ce soit parce qu'il a choisit de continuer à combattre, parce que l'attaquant a frappé au delà des points d'armure qu'il possédait, ou parce qu'on s'acharne sur lui, sont perdus de façon plus définitive.

Les pertes de points de vie permanents doivent être joués et il doit être compréhensible par les combattants et les spectateurs que le combat continue au delà des limites du raisonnable.

Si il est soigné, le personnage récupère deux points de vie par jour. S'il tombe à 0 points de vie, il est KO et peut être achevé si l'on continue de s'acharner sur lui. Il risque également des dommages permanent suite à un mauvais coup.

