



Le Tournoi des héros

Niveau des personnages : moyen (6-8).
Quinzième scénario de la saga kalidhienne



© Michael Bozenicar <http://www.bozenicar.com/>

Le tournoi des Héros

Niveau des personnages : moyen (6-8).
Quinzième scénario de la Saga Kalidhienne

Saga Kalidhienne	Campagne / Séquence	Année de jeu	Durée virtuelle	Nb de séances de jeu
Scénario n°15	A la poursuite de la reconnaissance / 2 ^{ème} partie	+21	1 mois	1 à 3

Type d'aventure :

Une petite aventure simple mais surtout un gros prétexte pour faire vivre un tournoi aux joueurs qui en rêverait.
La partie simulation de Tournoi est à développer pour ceux qui le souhaitent, à laisser de côté pour les autres.

Objectif du scénario :

Marquer l'entrée des PJs dans le monde des grands par une participation au grand tournoi de Kalidhia qui n'a lieu que tous les 6 ans. Ce scénario peut aussi être le moment de concrétiser l'évolution des personnages en leur faisant passer un ou des titres, leur faire créer leur compagnie de mercenaire si ce n'est pas fait ou leur révéler quelques secrets...

Importance dans la Saga Kalidhienne :

Durant ce scénario, pas de retournement de situation ni de grande quête. Le petit scénario proposé n'est là que pour meubler un peu, au cas où les joueurs ne seraient pas de fans du lancé de dé et n'auraient pas envie de participer au tournoi.

Par contre, ce scénario marque la fin de l'époque d'apprentissage des personnages et leur entrée dans le grand monde. Avec leur participation au tournoi, ils seront enfin reconnus comme de grands aventuriers et non de simples mercenaires. Il peut aussi être l'occasion de leur expliquer quelques secrets de base ou de les mettre sur la piste sur ce qui s'annonce.

Enfin, c'est lors de ce scénario que le grand champion de Kalidhia (Etel de Cnide) se verra confier la quête de l'épée de pouvoir (Aquadilon). Quête où nos héros seront associés, mais de façon moins officielle.

Historiquement : Nous sommes au début de l'année +21, ce qui correspond au nouvel an triple.

Géographiquement : le scénario se passe intégralement à Havéna, capitale de la Province d'Asminia

Scénario précédent : « L'épée d'Havéna ».

Scénario suivant : « L'épée de pouvoir ».

Une question, une remarque ou un commentaire ? Besoin d'informations supplémentaires ?

Ne pas hésiter : supra@sden.org ou suprajdr@yahoo.fr

Ou sur le Yahoo group Kalidhia : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>

Le Tournoi des héros

Niveau des personnages : moyen (6-8) - Quinzième scénario de la Saga Kalidhienne

Ce scénario plaira énormément aux joueurs qui aiment lancer des dés et un peu moins aux autres. A vous de voir quel temps et quelle importance vous voulez lui donner dans la Saga et la façon dont vous voulez le gérer. Car vous pouvez fort bien en faire une séance de jeu seule composée de beaucoup de rôle-play ou bien faire plusieurs séances où chaque épreuve sera simulée par moult jets de dés...

Retour à Havéna

A la fin du scénario précédent, les PJs retrouvent l'armée des volontaires asminiens et quittent les environs de Durin. Le chemin du retour à la maison pour la plupart des « volontaires » correspond pour les PJs à la fin de leur engagement militaire. Ils pourront donc bientôt quitter l'armée sans problèmes et sans risquer d'être recherché pour désertion.

Au sein de l'armée, les aventuriers vont retrouver les amis ou ennemis qu'ils ont put s'y faire au cours du scénario « Engagés Volontaires », par exemple les anciens membres de l'escouade 16 (qui réapparaîtront peut être un jour dans la saga)..

Le voyage de retour ne durera que 15 jours et empruntera la grande route. Il se fera sans aucun problème et nos héros arriveront dans la banlieue d'Havéna, où ils pourront, comme tous les soirs depuis des mois dresser leur campement. Le lendemain, l'ordre de démobilisation arrivera, celui-ci sera effectif à la fin de la semaine qui suit. Et jusqu'à cette date, les volontaires asminiens sont réquisitionnés pour monter les palissades, les stands et aménager le terrain de ce qui sera l'esplanade des jeux du futur grand tournoi d'Havéna.

Ainsi, c'est la pioche, le marteau ou la pelle en main que nos héros pourront voir arriver progressivement tous les grands personnages qui participeront au tournoi, ainsi que les troupes de soldats d'élites : gardes d'aciers ou de cristal, guerriers écarlates elfes et monteurs d'ours nains.

C'est aussi durant cette période que les personnages peuvent faire quelques démarches en vue de leur futur :

- Se trouver un logement pour les semaines qui suivront leur démobilisation. S'ils n'y pensent pas tant pis pour eux, mais les premiers servis seront les mieux logés. Car à partir du moment où la ville va se remplir, les pensions et les hôtels seront envahis et les prix vont flamber.

- Rencontrer le prince Elbéron : en effet, dans le cours de la semaine, le commandant des volontaires asminiens viendra trouver les personnages-joueurs et leur proposera une rencontre avec certains des pontes récemment arrivés en ville. Le but de la réunion sera d'établir une bonne fois pour toutes s'ils sont réellement les terribles démonologues ou criminels qu'ils sont sensés être (s'ils ont joué le scénario « Une visite à la cour ») et si possible de les innocenter et de les rétablir dans leurs droits (car sans cela, pas de grand tournoi pour eux, mais plutôt une bonne corde et un bûcher).

Pour cette audience, les Pjs seront conduits dans le palais du Prince Elbéron devant une assemblée de diplomates : elfes, nains, asminiens et nostriens, seront aussi présents, les deux questeurs impériaux, un mage (Charles de Galmond, le dirigeant des mages-gris), un prêtre de Paladhim et un autre de Mélianne ainsi qu'une dizaine de paladins en armes. Quelques questions seront posées aux aventuriers et on leur demandera d'expliquer les faits qui se sont passés à Kédalion (voir le scénario « Une visite à la cour »). Par exemple :

- Comment le maître-marchand « Eudes-de-Toucy » s'est fait assassiner ? Et s'ils mentionnent les démons, les esprits de glace, ils devront expliquer qui les a invoqué (parleront-ils de Garuld-crin-blanc et de Fionna ?) ou bien iront-ils tout mettre sur le dos de Fala-la-droite (qui est fortement soupçonnée par Francis Calmont, l'enquêteur impérial).
- Que savent-ils de la mort de Brink-yeux-blancs ?
- Que savent-ils de la mort d'Arag le Preux ? Et s'ils parlent d'autres faits, ils devront se méfier et mesurer leurs paroles, par exemple, s'ils disent que le Baron Severin de Turguel a essayé de les corrompre pour les détourner de leur mission pour les elfes, s'ils parlent de leur intervention dans le sud (chez les Dunains), du joyau bleu (ou du rouge), cela pourra amener d'autres questions, etc.

Normalement s'ils n'ont pas été trop mauvais, nos héros doivent avoir le soutien des nains (voir les scénarios « Engagés Volontaires », « La cité sous la montagne »), des elfes (voir le scénario « l'arbre sacré des elfes ») et de l'entourage du Prince Elbéron (comme de son conseiller Isaac Shaid). Ce qui devrait les aider. Le mage, Charles de Galmond, le chef de la guilde de la Cour des mages gris sera vraiment choqué d'apprendre que certains des meilleurs mages de Kédalion seraient des renégats. Par contre, les paladins seront ravis de pouvoir faire une petite purge à la capitale.

- S'inscrire au grand tournoi d'Havéna : l'inscription est de 750 or pour une compagnie kalidhienne (c'est à dire une compagnie de mercenaire déclarée à l'échelle du continent), ou bien 200 or par personne.
- Créer leur compagnie de mercenaire (si ce n'est pas déjà fait) : voir le fichier « la Société Kalidhienne » pour plus d'informations sur cette démarche.

Et viendra ensuite le moment si attendu de la résiliation de leur contrat de soldat. Les Pjs sont alors libres d'aller où ils veulent mais s'ils n'ont pas pris les devants et réserver des chambres, ils verront que les prix ont été multipliés par 5 et que la tendance va encore continuer dans les jours qui suivent car le Grand Tournoi va bientôt commencer.

Si les joueurs participent au grand tournoi, ils doivent aller s'installer dans l'esplanade des héros et y loger (eux et leurs montures). Pour cela, ils doivent avoir une tente de tournoi et du matériel (surtout s'ils veulent participer aux épreuves de joutes ou de combat).

Pour la suite du scénario, nous allons considérer que les PJs se sont effectivement sortis d'affaire en ce qui concerne la justice et qu'ils ne sont plus recherchés comme criminels en fuite. Nous allons aussi considérer qu'ils sont inscrits au grand tournoi et qu'ils vont essayer de s'y faire remarquer en réalisant quelques prouesses dans des épreuves.

Vous pouvez alors leur décrire les tentes des personnages auprès desquels ils se sont installés et leur faire une description du flux de visiteurs et de grands personnages qui commencent à affluer dans la cité en vue du Grand Tournoi.

Les personnages se sont installés près d'au moins trois groupes importants ou renommés, à vous de voir lesquels parmi la liste qui suit. La description des groupes pourra être trouvée en fin de scénario (annexe : personnalités présentes au grand tournoi d'Havéna).

D10	Groupe proche des Pjs au campement du tournoi
1	La compagnie de la lance bénie
2	Le pavillon officiel des représentants du pays elfe
3	La compagnie des suivants de l'aigle
4	Le pavillon officiel des représentants du pays nain
5	La compagnie des grands frères
6	Le pavillon officiel des représentants d'Azghar
7	La compagnie des hérauts de la corne d'or
8	Le pavillon officiel des représentants de Nostrie
9	La compagnie de Trälle l'éclair
0	La compagnie d'Etel de Cnide

Le grand tournoi d'Havéna

Ce scénario est un moment important dans la saga, mais ce ne sera pas par son scénario qu'il brillera. C'est plutôt pour les personnages l'opportunité d'être vraiment reconnus comme des aventuriers et des héros. Sans parler du fait qu'ils viennent de se faire réhabiliter et cessent donc d'être des criminels recherchés.

Mais normalement, vu leur niveau, il leur est quasi impossible de gagner une épreuve de tournoi. Par contre, avec un peu de chance, ils pourront briller dans certaines compétitions et pas besoin de leur dire qu'ils n'ont aucune chance de gagner, ils s'en apercevront très vite, surtout s'ils arrivent à un degré élevé de la compétition (ce qui leur rapportera des points d'expérience).

Présentation du concept et de l'organisation du Grand Tournoi.

Le grand tournoi est la plus grande fête de Kalidhia, y assister est déjà un moment important dans la vie d'un habitant du continent mais y participer est une marque de talent (ou de richesse) et apporte un grand prestige.

Les épreuves sont nombreuses et variées, il en existe pour toutes les spécialisations et tous les personnages, même si évidemment, les guerriers et les mercenaires auront largement plus de choix que les mages et les érudits. Chaque épreuve se fait en plusieurs étapes, repartis sur plusieurs journées, sauf les épreuves très spécialisées ou les différents tours se font le même jour.

A côté du grand tournoi, a aussi lieu le plus grand marché du monde et des démonstrations ou réunions très variées. Les mages et les assemblées de spécialistes ou même les guildes tiennent leurs grandes assemblées générales, des contrats et des tractations diplomatiques sont passés, etc. C'est même à cette occasion que la plupart des nouveaux grand-maîtres des différentes spécialités se rencontrent ou que les nouveaux grands-maîtres sont désignés. Bref, c'est le grand événement que tout le

monde attend et ou tout est possible. A vous de faire ressentir cela à vos joueurs en leur montrant mille-merveilles, cent héros et personnages plus hauts en couleur les uns que les autres...

Le programme et le déroulement général du tournoi.

Dans les jours qui précèdent le tournoi : Inscription aux différentes épreuves. Chaque joueur tente de définir son programme pour le tournoi et paye l'inscription aux différentes épreuves (en plus de son inscription au tournoi). Voir fiche de programme en fin de scénario.

Premier jour (La cérémonie d'ouverture du Grand Tournoi a lieu le jour de l'an triple).

Le matin : cérémonie d'ouverture, défilé des candidats (délégations, compagnies et particuliers), discours de différentes personnalités, accueil des héros du précédent tournoi (les vainqueurs de différentes épreuves il y a 6 ans).

L'après-midi : séries qualificatives d'escrime, de régates et de tir à l'arc.

En fin de journée : le Prince d'Havéna fait une annonce publique et invite à son côté le Seigneur Palek d'Hyrgéanne, un paladin de haut rang, frère protecteur et responsable de l'ordre dans les provinces du Paléon et d'Ered-Dur. Elbéron explique alors à la foule présente qu'un groupe d'enquêteurs spécialement mandatés par le clergé de Paladhim a retrouvé l'emplacement où repose Aquadilon, l'épée sacrée des princes d'Havéna (voir le scénario « l'Epée d'Havéna »). Il annonce alors que celle-ci allait bientôt revenir dans la cité. Elbéron n'a même pas besoin de préciser ce qu'est cette arme, car aussitôt la foule manifesterait sa joie et exulterait. Rien ne pouvait visiblement leur faire plus plaisir pour ce début de tournoi. Quand le silence revient peu à peu, il prendra juste le temps d'expliquer que le grand vainqueur du tournoi aura l'honneur d'aller chercher Aquadilon dans le temple où elle repose afin de la rapporter à la ville d'où elle fut trop longtemps absente. Puis il se retire en compagnie de sa femme et de sa suite.

Soir : séries qualificatives d'arts magiques.

Deuxième jour

Matin : séries qualificatives de tir à l'arbalète, d'escalade et de joute.

Après-midi : séries qualificatives de lancé de poignard, de natation (vitesse), de lutte et d'arts.

A ce moment, les PJ's peuvent remarquer la présence de Johann, le « peintre » rencontré au milieu de la jungle de Dùn, lui aussi les remarquera et viendra les saluer. Il leur annoncera d'ailleurs qu'il loge dans une auberge du centre ville « l'Hôtel Misaine ». Et s'ils lui sont un minimum sympathique ou s'il pense qu'ils peuvent servir sa cause les invitera même à passer un soir pour manger. Il précisera que c'est lui qui paiera la note !

Soir : séries qualificatives de haute cuisine (avec dégustation publique) et de contes.

Troisième jour

Matin : séries qualificatives de natation (distance), de course (vitesse) et de maîtrise équestre.

Après-midi : séries qualificatives de gymnastique et de lutte, démonstration de lancé de boomerang.

Soir : séries qualificatives de chant et d'arts.

Quatrième jour

Avant le début des épreuves de la journée : sur le champ du tournoi, il sera procédé à la mise à mort de 3 mages renégats, elle sera conduite par Charles de Galmond, les trois mages seront pendus (désormais, on ne brûle plus les sorciers maléfiques, on les pends) puis confiés à un groupe de Prêtres (Paladhim+Mélianne+Yeshu). En se renseignant auprès de mages locaux, on peut apprendre que ces sorciers appartenaient à l'assemblée de mages dite du « Cercle Profond », une association de démonologistes qui est originaire de Dal-Itmir mais qui possède de nombreuses ramifications à l'échelle de Kalidhia.

Matin : séries qualificatives de pugilat et de lancé de boomerang

Après-midi : parcours sportifs des champions n°1, suite des épreuves de natation (vitesse).

Soir : finale d'arts magiques.

Cinquième jour : épreuve du grand parcours (à pied) et repos.

Les personnages qui ne participent pas au grand tournoi durant cette journée seront contactés par Johann (voir le scénario Dans la griffe du Lion) qui les invitera à un repas (le midi). Il leur expliquera qu'il est très préoccupé et qu'il aurait besoin de leurs services. En échange, il accepterait soit de les payer un bon prix, soit de les aider dans la mesure de ses capacités, par exemple en leur livrant quelques réponses à leurs interrogations. Le travail qu'il aura pour eux sera de délivrer une princesse d'un méchant tortionnaire (oui cela ressemble à un conte pour enfant, mais c'est la vérité). Il leur laissera une journée pour se décider et discuter entre eux et les invite à un autre repas fixé au soir du jour suivant.

Soir : compétition spéciale de magie divine élémentaire.

Sixième jour :

Matin : suite des épreuves de régates, de lutte et de tir à l'arc.

Après-midi : finale du tournoi de joute, suite des épreuves de lancé de poignard.

Le Prince Elbéron fait une annonce officielle en compagnie des principaux responsables de la délégation officielle de l'empire nain. Un ancien sanctuaire dédié aux principaux dieux adorés par les nains sera bientôt rouvert près d'Havéna, cela matérialisera les bonnes relations entre les 2 provinces et permettra aux nombreux nains asminiens d'avoir accès à des temples majeurs (chose qui n'est pas encore le cas actuellement). De même, il annonce qu'un grand temple dédié à Paladhim sera bientôt installé dans le quartier nord-ouest de la ville, afin de remercier le dieu gardien d'avoir permis à Aquadilon de revenir dans sa véritable place.

Soir : séries qualificatives d'arts magiques spécialisés.

Durant la soirée : si les Pjs le rejoignent, Johann expliquera qu'il désire faire s'échapper la princesse Sgul-sh de sa prison de verre dans les tentes du « musée des curiosités » de l'enceinte du grand tournoi (voir la partie du scénario : Sirène en détresse cherche secours). A eux de voir s'ils acceptent la mission ou pas.

Septième jour

Matin : suite des épreuves de natation (distance), d'escalade et de tir à l'arbalète.

Après-midi : parcours sportif public.

Soir : finales de contes, de musique et de chant (Bal du Prince) + bals populaires.

Huitième jour :

Matin : suite de épreuves d'escrime, de pugilat et de course (vitesse).

Après-midi : épreuve provinciale : le lancé d'anneaux.

Soir : grand bal de la ville d'Havéna (avec l'ensemble des groupes de musique), remise du prix de la ville

Neuvième jour

Matin : finales de tir à l'arc et des concours artistiques

Après-midi : finales du tir à l'arbalète et de la natation (vitesse).

Soir : finale sous chapiteau du concours de maîtrise équestre (remise du titre de grand maître).

Dixième jour : épreuve du grand parcours (à cheval), finale des régates et repos

Onzième jour

Matin : finales d'escrime et de lancé de boomerang.

Après-midi : parcours sportifs des champions n°2, finale du lancé de poignard.

Soir : finales de lutte et d'arts magiques spécialisés

Douzième jour

Matin : finale de natation (grande distance) et de course de vitesse

Après-midi : finales de pugilat et d'escalade

Soir : grand banquet du prince (finale du concours de cuisine).

Treizième jour : Fin du grand tournoi d'Havéna, attribution du titre de Grand champion. Etel de Cnide sera le grand vainqueur et il sera désigné comme Grand Champion du Tournoi de Héros d'Havéna. Il est alors annoncé que ce sera à lui de partir avec sa compagnie pour ramener Aquadilon à Havéna. Le départ du champion, fixé à une semaine après la fin du tournoi, fera l'objet d'une nouvelle cérémonie et d'une nouvelle fête. Et pour nos joueurs ce sera le départ d'une nouvelle aventure puisqu'ils seront engagés pour partir sur les traces d'Etel de Cnide et lui faciliter la mission (voir le prochain scénario de la saga : « l'Epée de Pouvoir »).

Cérémonie de clôture, grande fête dans toute la ville... points d'exp. pour les personnages joueurs, fiesta... ☺

Sirène en détresse cherche secours

Mis à part les épreuves qui composent le gros morceau de cet épisode, un petit scénario d'investigation est proposé aux joueurs. Ce scénario est centré sur deux personnages : Johann (qu'ils connaissent déjà) et une « sirène » (Sgul'sh) qu'il leur faudra libérer.

Si vos personnages réussissent à sauver la princesse sirène, Johann acceptera alors certainement de révéler aux personnages quelques-uns de secrets de Kalidhia qu'il connaît. Par exemple : une partie de la réalité des frères-licornes (qui ne sont pas des frères-animaux mais des mages spécialisés dans les portails), l'existence des Khels (des êtres fes qui habitent dans la frange du monde et qui abandonné leur corps physique pour vivre dans le fluide magique) ou de leur grand plan (il existe des élus des khels dans divers peuples et tribus du monde, ces enfants ayant l'air

d'être différents des autres : plus éveillés, doués pour la magie). Mais sur ce « plan des Khels », lui-même ne pourra pas beaucoup en dire plus car il en ignore la teneur et les objectifs ou conséquences.

La mission que Johann va confier aux Pjs est assez simple : dans la tente des curiosités du Grand Tournoi, une sirène est exposée à la vue de tous dans une sorte de gros aquarium. Or, Johann, qui connaît bien les aa-fluens et l'histoire de ce peuple, sait que cela peut mal se terminer si la princesse Sgul-sh mourrait, ce qui ne tardera pas à arriver car aucun n'Aa-fluen n'a put être conservé en vie ainsi au-delà de quelques semaines.

Les Pjs auront jusqu'au soir du 12^{ème} jour pour faire libérer la sirène, normalement cela ne devrait pas trop être difficile ni leur poser de gros problèmes s'ils s'y prennent avec méthode et s'ils sont un minimum organisés. Par contre Johann pourra les prévenir qu'ils ne devront pas utiliser de magie (ils se feraient repérer par les veilleurs qui surveillent le grand tournoi), ni tuer un garde (cela aura de graves répercussions car il est interdit de commettre des délits dans l'enceinte du grand tournoi).

La zone où se trouve la tente des curiosités est très fréquentée, de nombreuses personnes payent les 2 pièces d'argent demandées pour y voir les dites curiosités. La tente est fermée de 11 heures du soir à 6 heures du matin. Mais il n'y a que la nuit entre 2 heures et 5 heures du matin, que tout le monde dort et que les environs sont calmes. Les quatre gardes possèdent des scores de 50% en Fouille, 65% en Observation, 25% en 6ème sens. Leur degré d'activité (DA) sera de DA de 7, passant à 5 durant les moments de calme (de 2 à 5 heures du matin).

Dans la tente des curiosités, on peut aussi trouver un veau à 3 têtes empaillé, un crâne de dragon qui mesure plus de 4 mètres de long, diverses armes et objets exotiques, une tête étrange d'ork avec des yeux de serpents et pas d'oreilles (un ancien druide serpent), quelques êtres féeriques dans des cages de verre ou de fils dorés (sylphes, champignonnets, korrigans, petits fomoriens) et un zoo avec des animaux exotiques du sud et du grand nord.

Enfin, signalons que la sirène ne peut vivre plus d'1/4 d'heure hors de l'eau (1D6 BL/ ASS à partir de ce délais) et que si on la libère dans le fleuve ou dans les abords d'Havéna, 5 tritons viendront à sa rencontre, armés de tridents en matière translucide, et avec de complexes « tatouages » sur leurs écailles aux reflets bleu-vert.

La princesse sifflera alors dans son langage mi-chantant mi-grinçant (= langue des Aa-fluen) et donnera une de ses écailles (aux reflets d'or) au PJ qu'elle aura le plus apprécié (Jet sous *Charisme*, marge de réussite la plus importante). Puis s'en ira rejoindre les profondeurs avec ses gardes.

Curieusement, il n'y aura pas d'enquête sur la disparition de la sirène (ordre du Prince Elbéron) et le propriétaire sera largement dédommagé pour la perte de son attraction phare. En effet, le prince qui est en partie au courant du lien étroit qui existe entre la ville et les Aa-fluens n'appréciait pas vraiment de voir une représentante de ce peuple exposée ainsi.

Les différentes épreuves du tournoi d'Havéna

Inscription au tournoi : 200 pièces d'or (par personne) ou 700 or pour une compagnie kalidhienne.

Les 5 épreuves phares :

- Joute (inscription restreinte aux écuyer et chevaliers possédant le matériel de joute).
- Escrime (inscription 20 co).
- Tir à l'arc (grand arc, inscription 20 co)
- Arts Magiques (concours général, inscription 20 co)
- Le lancé d'anneaux (gratuit, épreuve traditionnelle de la province, ouverte à tous).

Les autres épreuves du Grand Tournoi :

- Tir à l'arbalète (inscription 10 co).
- Lancé de Poignard (inscription 10 co).
- Lancé de Boomerang (inscription 5 co).
- Natation (vitesse, inscription 5 co).
- Natation (grande distance en mer, inscription 5 co).
- Grand Parcours (à pied, inscription 5 co).
- Grand Parcours (à cheval, inscription 10 co).
- Maîtrise équestre (inscription 10 co).
- Course de vitesse (à pied, inscription 10 co).
- Lutte (inscription 10 co).
- Pugilat (inscription 10 co).
- Chant (dont attribution du titre de barde du Prince Elbéron, inscription 10 co).
- Conte (inscription 5 co).
- Arts (peinture, sculpture..., inscription 5 co chacune).
- Haute cuisine (avec la participation du Grand maître *Romy De Mangemain*, inscription au repas 20 co).
- Escalade (sur murs artificiels, inscription 5 co).
- Parcours sportifs (inscription 5 co).
- Gymnastique (inscription 5 co).
- Arts Magiques (concours spécifiques : Eléments, Manipulation matière, Dressage, inscription 5 co.)
- Régates (voilier, équipages de 4, bateau non fourni, inscription 5 co).
- Régates (bateau à rames, équipages de 6, bateau non fourni inscription 5 co).

Les démonstrations et autres évènements :

Démonstrations occasionnelles : lancé de boomerang, maîtrise équestre, escrime par les maîtres des différentes provinces, numéro équilibristes et de jongleurs.

Défilé des troupes officielles des différentes régions et des troupes d'élites.

Concours de construction et d'artisanat organisé par le clergé d'Eureyde, soins et diagnostics de maladies réalisés gratuitement par le clergé d'Antéanor, cours gratuits de lecture par le clergé de Mélianne.

Possibilité (en permanence) de passer les titres simples et supérieurs : archer, écuyer, arbalétrier, frondeur, dresseur, etc.

Attribution des titres de grands maîtres après les épreuves du tournoi et la sélection des meilleurs candidats (qui ont été au minimum quart de finalistes dans l'épreuve correspondante)

Le déroulement des épreuves

Pas de magie, pas d'objet magiques : une entorse à la règle et le personnage est éliminé du Grand tournoi.

Les épreuves à tours multiples

La plupart des épreuves vont se réaliser de la même façon. Tout d'abord, l'ensemble des concurrents s'affrontent 2 à 2, le perdant est éliminé, le vainqueur passe au tour suivant. Dans la même journée, les candidats peuvent ainsi passer plusieurs tours puis, s'ils sont encore en course, revenir pour la suite de l'épreuve.

Ainsi, ces épreuves se déroulent en 3 phases : premier jour : quelques tours de sélection, deuxième jour : les huitièmes et quarts de finale, troisième jour : demi-finale et finale. Seules les épreuves phares ont une finale spéciale, réalisée au cours d'une grande cérémonie et en présence de tous les pontes.

On peut faire jouer chaque tour de chaque épreuve où un PJ est inscrit ou qualifié, mais dans ce cas compter plusieurs séances de jeu pour simuler la totalité du tournoi. On peut aussi vouloir faire plus simple, mais dans ce cas attention à ne pas faire arriver les candidats dans une finale où ils n'auraient pas leur place (les personnages qui s'affrontent dans ces finales sont généralement des grands maîtres de niveau 15 et plus).

Table pour les épreuves liées à une aptitude

Ces tables peuvent servir à définir de façon aléatoire le pourcentage de compétence d'un adversaire pour une épreuve mettant en jeu une aptitude : escalade, natation, course, etc. La case « Favori » renvoie aux listes de favoris, établies pour le tournoi considéré et l'épreuve considérée. Il s'agit généralement de personnages ayant 100% et plus dans la compétence en question.

Séries qualificatives

D20	1-3	4-8	9-12	13-14	15-16	17	18	19	20
% Adversaire	50%	60%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	Favori
XP	/	/	5	5	5	10	10	15	20

Premières séries intermédiaires

D20	1-2	3-6	7-9	10-12	13-14	15	16-17	18-19	20
% Adversaire	60%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%	Favori
XP	/	/	5	5	5	10	10	15	20

Dernières séries intermédiaires (et suivantes)

D20	1	2	3-6	7-10	11-14	15-16	17-20
% Adversaire	70%	75%	80%	90%	95%	100%	Favori
XP	/	5	5	5	10	10	20

Huitième de Finale (16 participants)

D10	1-2	3-4	5-6	7-8	9	10
% Adversaire	75%	85%	95%	100%	110%	Favori
XP	5	10	10	15	15	50

Quart de Finale (8 participants)

Accès à ce niveau de la compétition = 25 points d'exp. (+ d'autres points d'expérience en cas de victoire)

D6	1	2	3	4-6
% Adversaire	90%	100%	110%	Favori
XP en +	/	5	20	50

Demi-Finale (4 participants)

Accès à ce niveau de la compétition = 50 points d'expérience même si le PJ est éliminé.

Sauf circonstance spéciale, les quatre participants sont des favoris.

Si un PJ est sélectionné, il rencontre l'un des deux favoris qui était prévu comme finaliste de cette épreuve.

Finale

Accès à la finale = 100 points d'expérience même si le PJ est éliminé.

Deux participants, sauf circonstance spéciale, les deux participants sont des favoris.

Si un PJ est sélectionné, il rencontre l'autre favori de cette épreuve.

Récompenses (en Couronnes) selon le classement final.

Aux personnes ayant atteint les 8^{ème} de finale : Récompense égale aux frais d'inscription.
 Aux personnes ayant atteint les 1/4 de finale : Récompense égale à 5 fois les frais d'inscription.
 Aux 1/2 finalistes : Récompense égale à 10 fois les frais d'inscription.
 Au second de l'épreuve : Récompense égale à 50 fois les frais d'inscription à l'épreuve.
 Au vainqueur : variable (environ 1000 couronnes) + un prix variant selon l'épreuve.

Tables spéciales

Pour certaines épreuves, il n'est pas vraiment possible de définir des grilles de pourcentage de compétence car plusieurs paramètres entrent en jeu. Dans ce cas, des grilles de tirage spéciales peuvent être utilisées.

Les différentes épreuves

Ne sont présentées ici que quelques épreuves afin de montrer au MJ les divers modes de simulation. Pour les autres épreuves, à vous de voir la façon dont vous voulez les gérer, soit en imaginant d'autres modes, soit en adaptant un mode proposé ici.

L'épreuve d'escalade - Utiliser les tableaux prévus pour les épreuves liées à une aptitude.

Le coût de l'inscription est de 10 couronnes (soit 5 écus ou 50 or), l'épreuve comptera environ 120 participants.

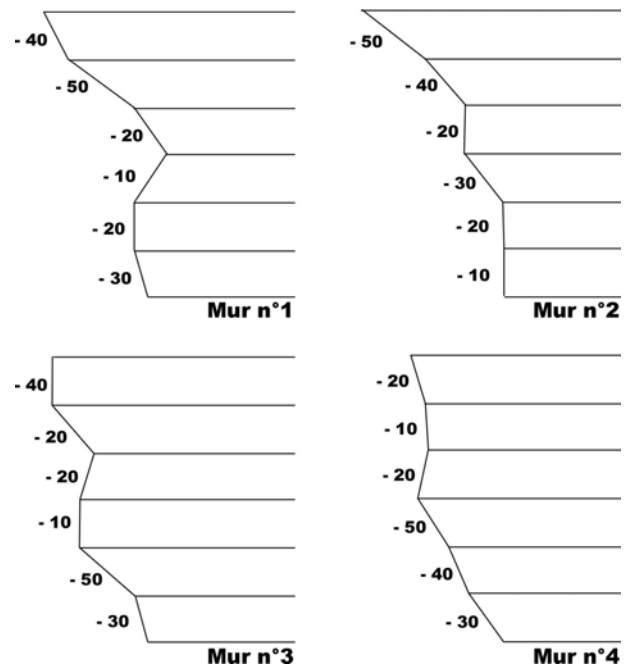
La simulation de l'épreuve d'escalade

Cette épreuve se fait en opposant deux adversaires sur un mur d'escalade artificiel équipé de prises spéciales. Le personnage qui arrivera en tête au sommet du mur gagnera la manche.

Les deux compétiteurs se place en bas de la zone d'escalade (représentée par un mur dessinée, segmenté en 6 secteur). Comme ils se lancent à l'assaut du mur au même moment (au coup de sifflet), la distance entre les deux personnages est égale à 0.

Le mur d'escalade est découpé en zones de difficulté variable (généralement 6, mais vous pouvez imaginer des murs plus hauts). Pour chaque zone, les concurrents (joueur ou MJ) doivent annoncer le coefficient de difficulté qu'ils se donnent pour passer cette zone. Coefficient qui est doublé d'un modificateur de difficulté spécifique à la zone traversée.

1/ A chaque secteur, les participants peuvent moduler la vitesse de leur personnage et les risques que celui-ci prend selon un facteur allant de -50 à +50. Ainsi, le personnage peut soit essayer de « forcer » et s'imposer un malus de -10% à -50%, soit au contraire « ralentir » et se donner un bonus de 10% à +50%. Il peut aussi escalader « normalement » et dans ce cas ne pas ajouter de modificateur à celui du secteur traversé.



➤ Si le personnage possède une affinité pouvant correspondre comme par exemple Urbain, Mur, Falaise, Montagne, Poursuite, Compétition ou Sans équipement, il gagne 10% à ses jets.

2/ Chaque participant doit ensuite faire un jet sous Escalade modifiée par le coefficient de la zone suivie traversée ET par le coefficient de vitesse d'escalade qu'il vient de choisir (de -50 à +50%).

- Si le jet est réussi : le personnage franchit la zone et engrange un certain nombre de points de vitesse. Ce nombre est égal à 10 +/- le bonus ou malus vitesse que le joueur a pris pour le personnage (de +5 à -5).

- Si le jet est raté : le personnage franchit la zone, mais n'engrange que 5 points de vitesse. En outre, il perd temporairement 10% à son score en escalade.

- Si le jet est raté de + de 50% ou s'il s'agit d'un échec critique : le personnage ne franchit pas la zone, il n'engrange pas de points, perd temporairement 10% à son score en escalade. Il doit en outre réussir un jet sous Adresse pour ne pas lâcher prise et perdre le match.

A chaque round, le MJ annonce la distance franchie, fait le bilan des points de vitesse pour savoir qui est devant et quelle est la entre les deux scores. Il annonce le nom du personnage en tête, puis continue l'épreuve en demandant au joueur à la traîne ce qu'il choisit de faire. Le personnage qui atteint en tête le sommet de la zone d'escalade remporte le match.

Les favoris sont :

- Fluve (Hobbit, officiels, Lamédon) : Escalade : 125%, Affinité : Urbain, Tenue +10% = **145%**
- Shilvaë (Elfe des Bois, officiel, Elvénion) : Escalade : 110%, Affinité : Sans Equip, Tenue +10% (Chance 1 fois) = **130%**
- Augustin Delamarre (Humain, Gd Frères) : Escalade : 100%, Affinité : Urbain, Tenue +10% = **120%**
- Gustav Grands bras (Nain, indep., Havéna) : Escalade : 95%, Marin, Tenue +10% = **105%**

Le déroulement du concours d'escalade :

- 1/ Séries qualificatives : 124 participants.
- 2/ Première série intermédiaire : 62 participants.
- 3/ Deuxième série intermédiaire : 32 participants (1 participant repêché parmi les éliminés du tour précédent).
- 4/ Quatrième tour, huitième de finale : 16 participants. Gustav Grand Bras affronte Fluve le hobbit et se fait éliminer.
- 5/ Cinquième tour, quart de finale : 8 participants. Shilvaë affronte Augustin et l'élimine.
- 6/ Sixième tour, demi-finale : 4 participants. La première ½ finale comprend Fluve qui affronte un grimpeur non favori et la seconde Shilvaë contre un autre grimpeur non favori.
- 7/ Septième tour, finale : 2 participants. Normalement Fluve affronte Shilvaë et l'élimine, gagnant ainsi le concours d'Escalade. Le gagnant de l'épreuve d'escalade remporte 750 couronnes et une armure de qualité exceptionnelle réalisée sur mesure par un maître artisan d'Havéna (délai de fabrication 6 mois, cote de mailles maximum).

L'épreuve de lutte - Utiliser les tableaux prévus pour les épreuves liées à une aptitude.

Le coût de l'inscription est de 10 couronnes (soit 5 écus ou 50 or), l'épreuve comptera environ 220 participants.

La simulation de l'épreuve de lutte

Cette épreuve se fait selon les règles normales d'un combat de corps à corps, spécialisation lutte (voir livre des règles pages 10-11). Pour un combat, le Joueur détermine la puissance de son adversaire. Puis, le MJ calcule le score modifié de chacun, soit 50 +/- la différence de score entre les personnages + un bonus s'ils maîtrisent un art martial de lutte (comme la Lutte Khordan, l'art martial nain).

A tour de rôle, un lutteur fait un jet pour attaquer, l'autre pour se défendre. Si l'attaque est réussie et non défendue, l'attaquant peut passer une prise et gagner un certain nombre de points :

Jeter à terre = 2 points, Immobiliser l'adversaire : 4 points, Porter un étranglement : 3 points, Immobiliser l'adversaire : 8 points, Passer un coup spécial en plus d'une autre action : 1 point bonus.

Les favoris sont :

- Kouril dit Koubiläk (Nain, officiel, Daïn) : Lutte : 145%, Lutte Khordan : 120%, Force : 19.
- Karom-tronc-de-géant (Nain, indep., Harad-Kin) : Lutte : 120%, Lutte Khordan : 105%, Force : 17.
- Urlag-le-terrible (1/2 orc, indépendant, Ered-dur) : Lutte : 110%, Lutte Khordan : 65%, Force : 20 (et oui !)
- Dorgam-Kilgor (Nain, officiel, Daïn) : Lutte : 100%, Lutte Khordan : 95%, Force : 16.
- Guntar le fort (Humain, C. Harpe) : Lutte : 120%, Lutte Khordan : 50%, Force : 19.
- Etel de Cnide (Humain, C. Etel.) : Lutte : 110%, Lutte Khordan : 60%, Force : 19.

Le déroulement du concours d'escalade :

- 1/ Séries qualificatives : 228 participants.
- 2/ Première série intermédiaire : 114 participants.
- 3/ Deuxième série intermédiaire : 58 participants (1 participant repêché parmi les éliminés du tour précédent).
- 4/ Troisième série intermédiaire : 58 participants (1 participant repêché parmi les éliminés du tour précédent).
- 5/ Cinquième tour, huitième de finale : 30 participants (1 participant repêché parmi les éliminés du tour précédent). Etel de Cnide se fait éliminer par un nain, initialement non favori : Vakirn Khordan (de la famille du héros nain qui a inventé cet art martial). En effet, tous les membres de l'équipe des lutteurs nains sont redoutables...
- 6/ Sixième tour, quart de finale : 16 participants (1 participant repêché parmi les éliminés du tour précédent).
- 7/ Septième tour, demi-finale : 8 participants. Soit les 5 favoris restant + Vakirn Khordan (qui se fait éliminer pas Urlag) + un autre nain et un gnome.
- 8/ Huitième tour, demi-finale : 4 participants. La première ½ finale comprend Urlag qui Kouril et qui se fait éliminer, et dans la seconde Karom bat Dorgam.
- 9/ Neuvième tour, finale : 2 participants. Le choc des titans, Kouril et Karom s'affrontent durant près de 10 minutes de combat effectif et les prises sont suivies de ripostes et de parades... Kouril parvient même à se sortir d'une clef de bras quasiment parfaite et surprend alors son adversaire par un fauchage inverse (façon judo) puis par une suite au sol. Kouril gagne donc le

combat, mais jamais sa domination (qui dure depuis près de 20 ans) n’a été si près d’être remise en cause... Kouril gagne donc encore une fois le concours de Lutte et remporte une nouvelle ceinture de grand champion (objet QE) ainsi que 500 couronnes.

Le grand parcours à pied

Comme son nom l’indique, cette épreuve se déroule à pied. Les participants doivent parcourir dans le moins de temps possible un long parcours à travers la ville, le port, les champs et même les bois qui bordent le nord d’Havéna.

Le premier personnage qui franchira la ligne d’arrivée sera le vainqueur de l’épreuve, les 3 suivants seront considérés comme des finalistes et les 5 suivants comme des ½ finalistes.

Le coût de l’inscription est de 20 couronnes (soit 10 écus ou 100 or), l’épreuve comptera environ 400 participants.

La simulation de l’épreuve

Le parcours est divisé en 10 zones. Pour franchir chacune, il faut passer une épreuve et donc faire un jet de dé. De plus, entre certaines zones éprouvantes ou difficiles, un jet sous un **CP** peut être demandé. La marge de réussite ou d’échec à l’épreuve donne un certain nombre de points, représentatifs du temps mis à passer la zone en question. La somme des points (pour les 12 zones + les 5 tests de CP) indiquera le temps total qu’aura mis le personnage.

Une comparaison avec le classement final et les divers scores indiqués donnera la place du personnage dans cette épreuve.

Un personnage peut décider de forcer son rythme et d’en « mettre un coup », il aura 30% de bonus à sa marge de réussite pour le prochain jet. Par contre, les trois suivants se feront avec un malus de 10%.

Raté		
Marge / 100	Marge / 20	Nb Points
de 01 à 10	de 1	15
de 11 à 20	de 2 – 3	12
de 21 à 30	de 4 – 5	10
de 31 à 40	de 6 – 7	8
de 41 à 50	de 8 – 9	6
de 51 à 60	de 10 – 11	4
de + de 60	de 12 et +	2
Echec critique 96-00 ou 20		0

Réussi		
Marge / 100	Marge / 20	Nb Points
de 00 à 10	de 0	20
de 11 à 20	de 1 ou 2	25
de 21 à 30	de 3 ou 4	30
de 31 à 40	de 5 ou 6	35
de 41 à 50	de 7 à 9	40
de 51 à 60	de 10 à 12	45
de + de 60	de 13 et +	50
Réussite critique 01-05 ou 1		60

Le déroulement de cette épreuve (Grand tournois d’Havéna, an 21)

1/ Course en ville (course poursuite / sprint) : le départ à lieu en plein centre de l’esplanade des jeux, l’ensemble des concurrents s’élance en même temps, dans une formidable cohue. Puis ils s’enfoncent dans les rues de la ville pour un parcours de 2 kilomètres qui passe par les principales avenues.

→ **Jet sous Course-20% (cohue) affinité sprint, urbain ou poursuite.**

2/ Passage du fleuve (natation) : Arrivés à une petite plage près du port, les concurrents se mettent à l’eau pour remonter le fleuve sur près d’un kilomètre avant de remonter par des petites échelles près de la péniche Thétis.

→ **Jet sous Natation-20% (courant+cohue) affinité fleuve (ou rivière), littoral, endurance ou poursuite.**

Arrivé à ce stade, qui est comme un long sprint pour bien se placer dans la course, les participants ralentissent un peu leur vitesse pour prendre leur rythme personnel, la cohue s’estompe, laissant place à la course

→ **Jet sous Constitution (+2 si Résistant, +1 si résistant à la douleur)**

3/ Course sur route (course endurance) : Une longue course (plus de 8 kilomètres) sur des chemins de pierre ou des routes conduisent les participants vers le nord de la ville. Dans un premier temps, ils longent les « remparts » de bois qui ceignent cette partie d’Havéna puis partent sur la grande route du Nord. Ensuite, ils obliquent légèrement vers l’est pour se rapprocher des bois de Mahlin, le tout sous une légère bruine.

→ **Jet sous Course-10% (route) affinité plaine cultivée, littoral ou pluie.**

4/ Escalade d’obstacles en rondins de bois (escalade) : arrivés à l’orée du bois de Mahlin, les personnages doivent affronter une série d’obstacles artificiels : des petits murs de rondins, des arbres coupés pour faire un pont de fortune... Les obstacles sont au nombre de 12 et si un personnage glisse, ou tombe, il perd un temps important pour remonter dessus... (on ne fera pourtant qu’un seul jet pour simuler les 12 obstacles).

→ **Jet sous Escalade-30% (difficile) affinité sans équipement, forêt ou artificiel**

Arrivé à ce stade de l’épreuve, les personnages peuvent soit passer en force, soit faire preuve de finesse et d’habileté. Ils peuvent donc choisir de faire un jet sous **adresse** ou sous **force**, simulant la façon dont ils ont vaincu cette épreuve avant de s’élancer dans le bois de Mahlin.

→ **Jet sous Adresse ou Force (+2 si agile)**

5/ Course en forêt (course) : Dans ce bois, la route de 3 km laisse place à une simple piste plus ou moins accidentée, les distances entre les coureurs sont désormais suffisamment grandes pour que ceux-ci ne se gênent pas

→ **Jet sous Course-20% (bois) affinité poursuite, endurance ou forêt feuillus.**

6/ Traversée d'une zone marécageuse (survie) : le bois s'arrête d'un seul coup, laissant place à une vaste étendue marécageuse avec de rares arbrisseaux et quelques plantes rachitiques. De part en part des flaques de bitumes noirâtres forment des plaies sombres parmi les herbes ou les mares glauques... De plus, quelques crocodiles des marais et autres animaux dangereux (serpents, insectes géants) peuplent cette zone dangereuse qu'il faudra tout de même traverser de part en part pour rejoindre la terre ferme.

→ **Jet sous Survie -20% affinité marécage ou littoral.**

De plus, comme il faut en plus arriver à l'endroit où le parcours se poursuit (et ne pas trop s'éloigner de la zone de compétition).

→ **Jet sous Perception -2 (sans malus si sens de l'orientation ou -1 si 6^{ème} sens).**

7/ Passage dans une zone de taillis (orientation/6^{ème} sens) : de l'autre côté du marécage se trouve un épais taillis composé en partie d'arbres faméliques et de divers buissons épineux. Le tout forme un épais couvert de végétation et la plupart des sentiers se dirigent soit vers la mer, soit vers la terre ferme, très peu vont du marécage à l'autre bord du bois. Il faut donc ne pas se perdre, ni passer trop de temps à se repérer dans ce labyrinthe naturel.

→ **Jet sous Orientation -20% (sans malus si sens de l'orientation ou -10% si 6^{ème} sens).**

8/ Ponts de singe et parcours du combattant (acrobatie) : arrivé de l'autre côté du taillis les personnages vont tomber sur une étonnante construction avec quelques juges du Grand Tournoi. Ils devront alors réussir à passer d'arbre en arbre grâce à diverses cordes et, en cas de chute, ils perdront pas mal de temps en devant faire un large détour.

→ **Jet sous Acrobatie (+10% si agile).**

Les personnages peuvent soit passer en force, soit faire preuve d'adresse. Ils peuvent donc choisir leur jet, simulant la façon dont ils ont vaincu cette épreuve avant de s'élancer hors des bois de Mahlin.

→ **Jet sous Adresse-2 ou Force-2 (sans malus si agile)**

9/ Descente dans un fond de vallée : pente raide (escalade) : une vallée aux flancs escarpés borde le nord des bois de Mahlin, les concurrents devront y descendre pour s'engager dans le lit du petit fleuve afin de rejoindre la mer.

→ **Jet sous Escalade -10%, affinité sans équipement, littoral ou montagne**

10/ Jonction de la base nautique (natation endurance) : arrivé dans l'estuaire, il faut à nouveau se jeter à l'eau pour nager un long moment (2 km) afin de rejoindre un petit ponton, où sont fixés une multitude de canoës

→ **Jet sous Natation -20%, affinité endurance, littoral ou haute mer**

11/ Retour vers Havéna en canoë (navigation) : et, avec ces petites embarcations pour une personne, il faut payer vers Havéna dont on devine la présence au sud (10 km).

→ **Jet sous Navigation**

Et comme à ce moment de la compétition les personnages doivent commencer à être épuisés et qu'on leur demande un nouvel effort d'endurance.

→ **Jet sous Constitution-2 (sans malus si résistant ou si résistant à la douleur).**

12/ Course en ville (endurance, énergie ultime) : enfin, c'est le retour sur le port, les personnages n'en peuvent plus, mais il leur faut encore traverser toute la ville pour rejoindre la grande place du palais où se déroule l'arrivée. Les avenues sont bondées de monde et les acclamations sont si fortes qu'elles seules parviennent à pousser certains concurrents jusqu'à leurs dernières limites...

→ **Jet sous Course affinité endurance, sprint ou urbain (+40% si Energie ultime).**

Les favoris sont :

- Etel de Cnide (Humain, C. Etel.), Yzlavie-gentille-fille (Elfe bois, C Harpe), Shügall (1/2 orc, C harpe), Artaly's (Elfe, C arbre d'argent), Wulf l'Anorien (humain, C Lance bénie), Han-Kiang (humain, C Etel), Trälle-l'éclair (humain, C Trälle), Tulim-Plumes dorées (1/2 elfe, C Suivant aigle), Aelrel 1/2 elfe (1/2 elfe, C Lames), Hildern-loup-gris (humain, C loups-gris).

Ces personnages feront aux alentours de 600 points chacun. Etel de Cnide le vainqueur de l'épreuve dépassera les 700 points.

Les épreuves de tir (à l'arc, à l'arbalète) et de lancer (haches et autres)

Ces épreuves se composent d'une série de tirs ou de lancés sur une cible fixe, placée à distance variable suivant les étapes de la compétition. La cible est divisée en dix cercles concentriques, toucher le centre vaut plus de points que les cercles extérieurs. Chacun des cercles de la cible vaut un nombre de points (100 points pour le centre, 80, 60, 50, 40 points pour les quatre cercles intérieurs et 30, 25, 20, 15 et 10 points pour les cinq cercles extérieurs).

Les compétiteurs sont placés les uns à côté des autres et visent la cible à tour de rôle. A chaque tir ou lancé, le personnage a le choix entre viser **le centre** (5 centimètres : cible Minuscule), **les cercles intérieurs** : la zone comprenant les 5 premiers cercles (50 centimètres de diamètre : cible Petite) ou **la cible dans son entier** (1,25 mètres de diamètre : cible de taille Normale).

Chaque série se fait à une distance et dans des conditions identiques. Chaque tir se résout par un lancé de D20 sous Perception modifiée pour un tir ou sous Adresse modifiée pour un lancé. La modification dépend de la zone visée (centre, cercles intérieurs ou cible dans son entier), de l'aptitude du personnage dans la compétence et de sa possession ou non du titre correspondant (archer, arbalétrier ou frondeur).

%	0-4	5-09	10-19	20-29	30-39	40-44	45-59	60-64	65-69	70-74	75-79	80-84	85-89	90-99	100 et +
Mod	-6	-5	-4	-3	-2	-1	/	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8

Tableau 1 : modificateurs pour l'utilisation d'une arme de combat à distance (aptitude 4 ou 5).

- Un personnage qui possède le titre adéquat gagne une colonne de distance pour ses tirs ou lancés. Ce qui équivaut généralement à un bonus de 3 points à son épreuve (voir tableau 47 des règles de Supra).

Un personnage qui réussit son tir ou son lancé touche au minimum la zone visée. Toucher le centre rapporte 100 points, le premier de cercles intérieurs 40 points et le bord de la cible = 10 points). Mais il peut, en cas de marge de réussite importante, avoir mieux visé qu'il n'aurait cru et toucher une zone valant plus de point. Le gain est d'un cercle par deux points de réussite.

Zones	Dehors	Extérieur					Intérieur				Centre
	0	10 pts	15 pts	20 pts	25 pts	30 pts	40 pts	50 pts	60 pts	80 pts	100 pts
Visée du centre	Raté de 10 et +	Raté de 9	Raté de 8	Raté de 7	Raté de 6	Raté de 5	Raté de 4	Raté de 3	Raté de 2	Raté de 1	Réussi
Visée de l'intérieur	Raté de 6 et +	Raté de 5	Raté de 4	Raté de 3	Raté de 2	Raté de 1	Réussi	Réussi de 2	Réussi de 4	Réussi de 6	Réussi de 8 et +
Visée de l'extérieur	Raté	Réussi	Réussi de 2	Réussi de 4	Réussi de 6	Réussi de 8	Réussi de 10	Réussi de 12	Réussi de 14	Réussi de 16	Réussi de 18 et +

Tableau 2 : résultats du tir en fonction de la marge de réussite ou d'échec

Quelqu'un qui rate son jet de tir ou de lancé de X points se retrouve décalé sur la cible de X cercles vers l'extérieur : par exemple viser le centre et rater de 5 points fait se retrouver dans le cercle à 30 points, rater de 10 le centre et la flèche n'est pas dans la cible. A l'inverse, réussir son tir avec une marge de réussite importante permet de se rapprocher du centre (d'un cercle tous les 2 points de marge) : par exemple, viser les 5 cercles du centre et réussir de 6 permet de toucher le cercle à 80 points.

Généralement, deux concurrents visent la cible à chacun leur tour et celui qui fait le plus grand nombre de points après un certain nombre de tirs ou de lancés gagne la manche. En cas d'égalité, un ou des tirs supplémentaires sont effectués.

Document pour les joueurs.

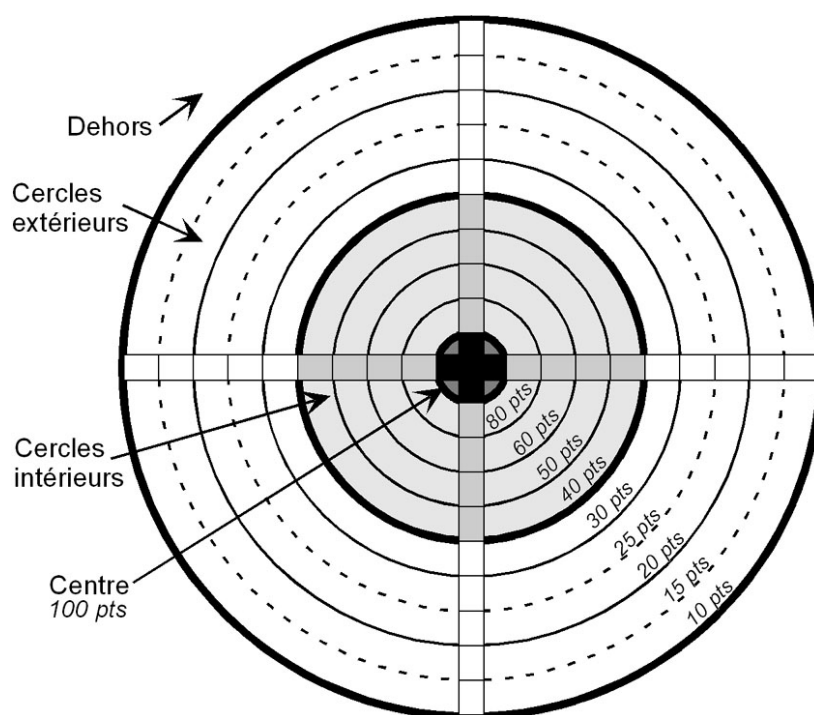
%	0-4	5-09	10-19	20-29	30-39	40-44	45-59	60-64	65-69	70-74	75-79	80-84	85-89	90-99	100 et +
Mod	-6	-5	-4	-3	-2	-1	/	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8

Modificateurs pour l'utilisation d'une arme de combat à distance (aptitude 4 ou 5).

- Un personnage qui possède le titre adéquat gagne une colonne de distance pour ses tirs ou lancés. Ce qui équivaut généralement à un bonus de 3 points à son épreuve (voir tableau 47 des règles de Supra).

Zones	Dehors	Extérieur					Intérieur				Centre
	0	10 pts	15 pts	20 pts	25 pts	30 pts	40 pts	50 pts	60 pts	80 pts	100 pts
Visée du centre	Raté de 10 et +	Raté de 9	Raté de 8	Raté de 7	Raté de 6	Raté de 5	Raté de 4	Raté de 3	Raté de 2	Raté de 1	Réussi
Visée de l'intérieur	Raté de 6 et +	Raté de 5	Raté de 4	Raté de 3	Raté de 2	Raté de 1	Réussi	Réussi de 2	Réussi de 4	Réussi de 6	Réussi de 8 et +
Visée de l'extérieur	Raté	Réussi	Réussi de 2	Réussi de 4	Réussi de 6	Réussi de 8	Réussi de 10	Réussi de 12	Réussi de 14	Réussi de 16	Réussi de 18 et +

Résultats du tir en fonction de la marge de réussite ou d'échec



La simulation de l'épreuve de tir à l'arc.

Le coût de l'inscription est de 25 couronnes (soit 125 or), l'épreuve comptera environ 300 participants.
Comme toutes les épreuves de tir, le concours se fait via des tirs sur une cible (voir règles génériques)

Arc, Classe de portée de l'arme = D ou E

Les participants doivent utiliser des arcs composites elfiques ou non, non magiques, non bénis.

1/ Séries éliminatoires (nombre variable suivant nombre total de participants).

Distance de la cible = 60m (= très éloignée pour arc composite ou seulement éloignée pour les arcs composites elfiques).

Arc composite : Modificateur tir (cible = -6, cercles intérieurs = -12, centre = -15).

Les participants ont droit de viser 1 Assaut = bonus de +2 et tirent 4 flèches.

Les deux concurrents s'opposent et le vainqueur est celui qui obtient le plus de points en 4 flèches.

2/ Séries finales (8 participants en 1/4 de finale, 4 en 1/2 finale et 2 en finale).

Distance de la cible = 120m (= extrême pour arc composite ou très éloignée pour les arcs composites elfiques).

Arc composite : Modificateur tir (cible = -9, cercles intérieurs = -15, centre = -18).

Les participants ont droit de viser 1 Assaut = bonus de +2 et tirent 6 flèches.

Les favoris sont :

- Elanaë dit le Prince (Haut-Elfe, C Etel) : PER modifiée = 29, Grand maître archer, chanceux (2*/jours).
- Milérion-do-Altus (Haut-Elfe, officiel, Elvénion) : Per modifiée = 28, Grand maître archer
- Virmard-oeil-perçant (Humain, indép, Paléon) : Per modifiée = 27, Grand maître archer
- Gismond (1/2 elfe, indép, Lamédon) : Per modifiée = 27, Grand maître archer
- Yzlavie-gentille-fille (Elfe bois, C Harpe) : Per modifiée = 26, archer supérieur, chanceux (2*/jours).
- Kupiron-do-fudal (Elfe bois, C arbre d'argent) : Per modifiée = 26, archer supérieur.

Premier tour : 312 participants. (t = possesseur du titre d'archer)

1	1-3	4-8	9-11	12-13	14	15	16	17	18	19	20
Adversaire	16	17	18	19	20	21t	22t	23t	24t	25t	Favori
XP	/	/	5	5	5	10	10	15	15	20	50

Deuxième tour et suivants : 156 puis 78 et 40 participants (1 repêché du tour précédent)

D100	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-15	16-17	18-19	20
% Adversaire	17	18	19	20	21t	22t	23t	24t	25t	Favori
XP	/	/	5	5	10	10	15	15	20	50

Lors du troisième tour éliminatoire, une rumeur se répand sur le champ de tournoi, il paraîtrait qu'Elanaë aurait fermé les yeux pendant toute la manche, alignant ses tirs comme une machine et réalisant le score maximum : 600 points à chaque fois et cela sans ouvrir les yeux !

Premier tour de la phase finale : 20 participants.

D20	1-2	3-4	5-6	7-10	11-13	14-15	16-20
% Adversaire	20	21t	22t	23t	24t	25t	Favori
XP	5	10	10	15	15	20	50

Dans cette manche, Milérion-do-Altus rencontre un autre favori (Gismond) et l'élimine 580 à 550, durant toute l'épreuve et même après avoir gagné, Milérion n'aura aucun regard pour son concurrent (qui n'est jamais qu'un ½ elfe).

Second tour de la phase finale : 10 participants.

D10	1	2-3	4-5	6-10	Favori rencontré : 1D6		
% Adversaire	23t	24t	25t	Favori	1 : Elanaë, 2, Milérion, 3-4 : Virmard		
XP	10	15	15	50	5 : Yzlavie et 6 : Kupiron		

Yzlavie-gentille-fille ne se présente pas à sa manche, son concurrent est donc qualifié d'office, elle expliquera qu'elle craignait une averse et qu'elle ne voulait pas que sa nouvelle tenue soit tachée par de la boue.

Troisième tour de la phase finale : 6 participants.

D6	1	2-3	4-6	Favori rencontré : 1D4 1-2 : Milérion, 3-4 : Kupiron
% Adversaire	24t	25t	Favori	
XP en +	15	20	50	

Dans cette manche, Elanaë rencontre un autre favori (Virmard) et l'élimine. Le match fut épique: les deux archers réussissant un 600. Plusieurs admiratrices de l'un des concurrents se sont évanouies en voyant Elanaë se concentrer et parvenir à réaliser un sans faute tandis que son adversaire rata sa 8^{ème} flèche (il la plaça dans le cercle à 70 au lieu du centre).

Finale à trois participants : 3 participants.

Milérion-do-altus, et Elanaë rencontre Kupiron-do-fudal. Après 5 flèches, Kupiron craque et ne fait que'un 80pts, il est donc éliminé. Ensuite, Elanaë rencontre son grand rival de toujours Milérion.

La finale vraie est très tendue, par deux fois, des sifflets venus du public troublent la concentration des deux archers... Il faut 10 flèches pour départager les deux tireurs et finalement Elanaë l'emporte. Milérion, plutôt que de le féliciter comme le veut la tradition, lui tournera le dos et repartira au milieu de la délégation officielle elfique (qui elle-aussi, ignorera le vainqueur...).

Le vainqueur remportera 2500 couronnes et un carquois à flèche de qualité exceptionnel, béni par Rondra (permanent), remplis de flèches à pointes en durciram (+4 aux dommages). Elanaë acceptera son prix et dans la soirée, le confiera à Etel qui le donnera à Erwin, l'héritier de l'empereur... (Elanaë ne croit pas en Rondra et ne veut donc pas du prix et Etel qui en est un adepte espère ainsi favoriser son dieu auprès du prince : généralement plus entouré de paladins que de fidèles de Rondra).

La simulation de l'épreuve de tir à l'arbalète

Le coût de l'inscription est de 10 couronnes (soit 50 or), l'épreuve comptera environ 560 participants.
Comme toutes les épreuves de tir, le concours se fait via des tirs sur une cible (voir règles génériques)

Les participants doivent utiliser des arbalètes normales, non magiques. Classe de portée de l'arme = D

1/ Une série qualificative simple qui se déroule sans concurrence.

Distance de la cible = éloignée (soit 40m). Modificateur tir (cible = -3, cercles intérieurs = -9, centre = -12).

Les participants ont droit de viser 1 Assaut = bonus de +2 et tirent 4 carreaux.

Chaque participant doit obtenir un total d'au moins 120 points pour être qualifié.

2/ Une série qualificative simple qui se déroule sans concurrence.

Distance de la cible = très éloignée (soit 60m). Modificateur tir (cible = -6, cercles intérieurs = -12, centre = -15).

Les participants ont droit de viser 1 Assaut = bonus de +2 et tirent 3 carreaux.

Chaque participant doit obtenir un total d'au moins 100 points pour être qualifié.

3/ Séries éliminatoires (nombre variable suivant nombre total de participants).

Distance de la cible = éloignée (soit 40m). Modificateur tir (cible = -3, cercles intérieurs = -9, centre = -12).

Les participants ont droit de viser 1 Assaut = bonus de +2 et tirent 2 carreaux.

Les deux concurrents s'opposent et le vainqueur est celui qui obtient le plus de points en 2 carreaux.

4/ Séries finales (16 participants en 1/8 de finale, 8 participants en ¼ de finale, 4 en ½ finale et 2 en finale).

Distance de la cible = extrême (soit 150m). Modificateur tir (cible = -9, cercles intérieurs = -15, centre = -18).

Les participants ont le droit de viser autant qu'ils le désirent (et le peuvent) = bonus variable de +4 à +10 (si gd maître).

Les deux concurrents s'opposent et le vainqueur est celui qui obtient le plus de points en 1 tir (et + si égalité au premier tir).

Le déroulement de l'épreuve de tir à l'arbalète

Les favoris :

- Ilkmir (Nain, officiel, Dain) : Per modifiée = 28, Grand maître arbalétrier, chanceux (1*/jour).
- Norgin-écrase-gobelin (gnome, C Harpe) : Per modifiée = 27, Grand maître arbalétrier.
- Etel-de-Cnide (humain, C Etel) : PER modifiée = 26, Grand maître arbalétrier.
- Jean-du-bras de-mer (humain, officiel, Havéna) : PER modifiée = 26, arbalétrier supérieur.

- Kogurn-le-fier (nain, C chope) : PER modifiée = 25, arbalétrier supérieur.
- Valoum (1/2 orc, Suivants aigle) : PER modifiée = 25, arbalétrier supérieur.

Première phase qualificative : 563 participants

Cette phase se fait en solitaire, sans concurrence. Les tireurs doivent cumuler au-moins 120 points en 4 carreaux

Deuxième phase qualificative : 283 participants

Cette phase se fait en solitaire, sans concurrence. Les tireurs doivent cumuler au-moins 100 points en 3 carreaux

Première série éliminatoire : 164 participants

D20	1-3	4-8	9-12	13	14	15	16	17	18	19	20
Adversaire	15	16	17	18	19	20t	21t	22t	23t	24t	Favori
XP	/	/	/	5	5	10	10	15	15	20	50

A la surprise générale, Ilkmir, le grand favori (le meilleur arbalétrier de l'armée naine) a quelques difficultés avec son challenger, un obscur anonyme qui, par une chance impossible, parvient à faire durer l'épreuve jusqu'au 8^{ème} carreau.

Deuxième série éliminatoire : 82 participants.

Idem : Cible à portée éloignée → portée normale pour les possesseurs du titre d'archer.

D20	1-2	2-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20
% Adversaire	16	17	18t	19t	20t	21t	22t	23t	24t	Favori
XP	/	/	5	5	10	10	15	15	20	50

Troisième série éliminatoire : 42 participants (1 repêché de la série précédente)

D20	1-2	2-3	4-6	8-10	9-11	12-13	14-15	16-18	19-20
% Adversaire	17	18	19	20t	21t	22t	23t	24t	Favori
XP	/	5	5	10	10	15	15	20	50

Première série finale : 22 participants (1 repêché de la série précédente)

D20	1-2	3-6	7-10	11-15	16-18	20	Favori rencontré : 1D2 1 : Etel, 2 : Kogurn
% Adversaire	20t	21t	22t	23t	24t	Favori	
XP	10	10	15	15	20	50	

Dans cette manche, Ilkmir rencontre un autre favori (Valoum) et l'élimine. Visiblement le nain se concentra pour ne laisser aucune chance à son adversaire (un 1/2 orc). De même, Norgin-écrase-gobelin rencontre Jean-du-bras-de-mer et l'élimine, mais la victoire fut plus discutée.

Deuxième série finale : 12 participants (1 repêché de la série précédente)

D12	1	2-3	4-6	7-12	Favori rencontré : 1D4 1 : Ilkmir, 2 : Norgin, 3 : Etel, 4 : Kogurn
% Adversaire	22t	23t	24t	Favori	
XP	10	15	15	50	

Troisième série finale : 6 participants.

D6	1	2-3	4-6	Favori rencontré : 1D4 1-2 : Ilkmir, 3-4 : Norgin
% Adversaire	23t	24t	Favori	
XP en +	15	20	50	

Etel rencontre un autre favori (Kogurn) et l'élimine. Le nain ayant apparemment trop fêté sa victoire au tour précédent et son accession aux 1/4 de finale.

Finale : 3 participants.

Etel de Cnide sera le premier à être éliminé et l'humain paraîtra ravi de sa défaite devant celui qu'il considère comme le meilleur arbalétrier du tournoi (même si en réalité il pense surtout qu'il ne s'agit pas de sa vraie spécialité). Puis, lors du duel Ilkmir – Norgin, l'ambiance sera presque détendue, à la différence de la finale de tir à l'arc. Il faudra tout de même 12 carreaux pour départager les deux tireurs, le gnome s'énervant de plus en plus, il finit par rater son tir (pour faire un 30).

Le vainqueur remportera 2500 couronnes et un carquois à carreaux de qualité exceptionnel, béni par Rondra (permanent), remplis de carreaux à pointes en durciram (+4 aux dommages). Le vainqueur, Ilkmir, sera très ému de ce prix et le conservera précieusement...

Le déroulement de l'épreuve de lancé de couteaux

Le nombre d'inscriptions est limité à 240, le coût de l'inscription est de 10 couronnes (soit 5 écus ou 50 or).

Les favoris :

- Shügall (1/2 orc, C harpe) : PER modifiée = 27, Grand maître frondeur
- Han-Kiang (humain, C Etel) : PER modifiée = 26, Grand maître frondeur.
- Youleff (humain, Targui) : PER modifiée = 26, Grand maître frondeur.
- Sylvion (1/2 elfe, C. Gd frères) : PER modifiée = 25, frondeur supérieur
- Artalys (Elfe, C arbre d'argent) : PER modifiée = 24, frondeur supérieur.
- Wulf l'Anorien (humain, C Lance bénie) : PER modifiée = 24, frondeur supérieur.

1/ Premier tour : 240 participants.

D20	1-3	4-8	9-12	12-13	14	15	16	17	18	19	20
Adversaire	14	15	16	17	18	19t	20t	21t	22t	23t	Favori
XP	/	/	/	5	5	10	10	15	15	20	50

2/ Deuxième tour : 120 participants.

D20	1-5	6-9	10-12	14-16	17	18	19	20
% Adversaire	17	18	19t	20t	21t	22t	23t	Favori
XP	5	5	10	10	15	15	20	50

Dans cette manche, Youleff le Targui rencontre un autre favori (Wulf) et l'élimine

3/ Troisième tour : 60 participants.

D20	1-5	6-11	12-15	16-18	19-20
% Adversaire	20t	21t	22t	23t	Favori
XP	10	15	15	20	50

4/ Quatrième tour : 30 participants.

D10	1-2	3-5	6-8	9-10	Favori rencontré : 1D4 1 : Shügall, 2 : Youleff, 3-4 : Sylvion
% Adversaire	21t	22t	23t	Favori	
XP	15	15	20	50	

Dans cette manche, Hang Kiang rencontre Artalys et il l'élimine

5/ Cinquième tour, huitième de finale : 16 participants (dont 1 repêché du tour précédent : 01 ou 2 au 1d20).

D10	1	2-4	5-6	7-10	Favori rencontré : 1D4 1 : Shügall, 2 : Youleff, 3: Hang-kiang, 4 : Sylvion
% Adversaire	21t	22t	23t	Favori	
XP	10	15	15	50	

6/ Sixième tour, quart de finale : 8 participants.

Favori rencontré : 1D4 1 : Shügall, 2 : Youleff, 3: Hang-kiang, 4 : Sylvion

Dans chacun des ¼ de finale se trouve un favori, un Pj qualifié ne pourra donc qu'en rencontrer un.

Le lendemain

7/ Septième tour, demi-finale : 4 participants.

Dans cette demi-finale théoriquement Shügall rencontre Youleff et se fait éliminer par ce dernier. De plus, Hang-kiang rencontre Sylvion et il l'élimine.

8/ Huitième tour, finale : 2 participants.

Lors de la finale théorique, Youleff rencontre l'Hystanien Hang Kiang.

Il s'agira certainement de la finale de tir / lancé dont l'ambiance sera la plus chaleureuse, l'hystanien applaudira même certains des plus beaux lancés de son opposant, qui le lui rendra bien... il faudra tout de même 7 lancés pour départager les deux hommes. Le vainqueur sera le Targui Youleff, qui remportera une série de 4 poignards en alliage d'argent et de métal alchimique (bénis par Rondra) et le targui en sera si content qu'il les portera désormais à sa ceinture de torse.

L'épreuve de lancé de Boomerang

Comme le lancé de Poignard, sauf qu'il faut lancer le boomerang dans une cible dessinée sur le sol. Il n'y aura que 60 participants et donc le tournoi « commence » à ce qui était le 3^{ème} tour du tir de Poignard.

Les favoris sont tous des hobbits du détachement du Lamédon (en général les quelques sous-officier que compte le groupe d'éclaireur hobbit). L'épreuve sera remportée par Fluve, le chef du détachement hobbit du Lamédon (le même hobbit qui

gagnera le concours d'escalade). Fluve gagnera alors 250 co et un boomerang en os avec incrustation d'une lame en Durargent (métal alchimique +2).

L'épreuve du lancé d'anneaux

Il s'agit de l'épreuve traditionnelle de la ville d'Havéna. Elle consiste en un lancé de 5 anneaux de bois sur un pieu dépassant de 10 centimètres de l'eau. Il y aura 3500 participants (l'épreuve est gratuite et ouverte à tous). A chaque fois qu'un des 5 anneaux est passé autour du pieu, le tour est passé.

Pour simuler ces tirs, il faut calculer (pour chaque participant) un indice :

Indice pour le lancer d'anneaux = Intelligence + Perception x2 + Adresse x3 + Force + Niveau

Pour simuler chaque série de lancés d'anneaux, le joueur lance 1D100 (1 seul lancé pour 5 anneaux) :

Si le Résultat du D100 est inférieur à 10 : l'indice est diminué de (Difficulté)/2.

Si le Résultat D100 est supérieur ou égal à 10 et inférieur à l'Indice actuel : l'indice est diminué de Difficulté.

Si le Résultat D100 est supérieur ou égal à l'indice actuel mais inférieur à 95 : l'indice est diminué de Difficulté*2.

Si le Résultat du D100 est supérieur à 95 (mais différent de 00) : l'indice est diminué de Difficulté*3.

Si le Résultat est égal à 00 : le personnage rate totalement et ne met pas un seul anneau sur la pointe et est éliminé.

An-neaux	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Diff.	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32
Pts Exp	/	/	/	5	7	10	12	15	17	20	22	25	30	35	35

Quand un personnage à un indice de lancé d'anneaux négatif, il tremble trop et rate le lancé suivant et est éliminé.

A partir de la 4^{ème} série, chaque lancé réussit donne des points d'expérience (3^{ème} ligne du tableau).

Le personnage qui gagnera l'épreuve sera Virnard-oeil-perçant, un mercenaire indépendant du Paléon (grand maître archer, grand maître frondeur) qui battra le record de la ville en réussissant à placer l'anneau n°15 mais échouant pour le n°16.

L'épreuve d'escrime

Le déroulement de l'épreuve d'escrime

Le nombre d'inscriptions est limité à 400, le coût de l'inscription est de 20 couronnes (soit 10 écus ou 100 or) ; les favoris sont au nombre de 20 (soit dans les premiers tours si favori = 1D20 pour déterminer lequel).

Les combats se font en armure légère pro 2, avec des armes émoussées qui ne font pas de dommages réels. Les personnages perdent donc des points de souffles au lieu de points de vie, sauf en cas de blessure critique, où l'attaquant s'il est maître d'arme peut décider d'infliger soit des PI réels soit des dommages non léthaux.

Les favoris sont :

1/ Etel-de-Cnide (Humain, C Etel) : Grand Maître d'arme (utilisera les écoles d'Asminia de Nostrie 1 et du Paléon) + bottes majeures du cobra, désarmement, coup de bouclier. Att : 18/12, Prd : 17, ndc : 4. Epée longue + bouclier. Ni 20. PdS : 105

2/ Anshar-comte-de-Traï (Humain, officiel, Provinces sud): Grand Maître d'arme. (utilisera les écoles d'Asminia, de Paléon et de Nostrie 1) + bottes majeures : cobra, désarmement, coup de bouclier, boutoir, crochetage. Att : 17/10, Prd : 16, ndc : 3. Epée longue + bouclier. Ni 18. PdS : 90

3/ Maître Mirdain (Humain, officiel, Kédalion). Grand Maître d'arme. (utilisera les écoles de Nostrie 1 et de Paléon) + bottes majeures : coup de bouclier, feinte sous bouclier et boutoir. Att : 17/10, Prd : 16, ndc : 4. Epée longue + bouclier. Ni 15. PdS : 70

4/ Maître Volcolo (Humain, indépendant, Thalussa). Grand Maître d'arme. (utilisera les écoles d'Asgard et de Paléon). + bottes majeures : feinte sous bouclier et feinte. Att : 17/15, Prd : 15, ndc : 3+2. Rapière +main gauche. Ni 15. PdS : 70

5/ Youleff (Humain, Targui) : Maître d'arme supérieur. (utilisera les écoles de Nostrie 1 et d'Andelot) + bottes majeures : cobra et feinte sous bouclier. Att : 17/10, Prd : 16, ndc : 3. Tulwar 1 main + bouclier. Ni 17. PdS : 90

6/ Han-Kiang (Humain, C Etel) : Grand Maître d'arme. (utilisera les écoles hystaniennes) + bottes majeures : cobra et bottes spéciales d'Hystanoï. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Lames hystaniennes (Katana + Wakisashi). Ni 16. PdS : 90

7/ Kulkir-Kirdik (Gnome, officiel, Daïn): Maître d'arme supérieur. (utilisera les écoles Nains 1 et Gnômes) + bottes majeures : évitement et boutoir. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Hache légère + Brassal. Ni 16. PdS : 95

8/ Guntar-le-fort (Humain, C Harpe) : Maître d'arme supérieur. (utilisera l'école de Nostrie 1) + bottes majeures : cobra et feinte sur bouclier. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Peigne de Rondra (G). Ni 16. PdS : 90

9/ Dokin-tranche-moelle (Nain, officiel, Daïn) : Maître d'arme supérieur. (utilisera l'école Nains 1) + bottes majeures : évitement et coup de bouclier. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Hache légère + bouclier. Ni 15. PdS : 85

- 10/ Romual d'Ambrésie (Humain, C corne d'or) : Maître d'arme supérieur. (utilisera les écoles d'Asminia et de Nostrie 1) + bottes majeures : cobra et désarmement. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Epée large + bouclier. Ni 15. PdS : 85
- 11/ Maître Andelion (Humain, officiel, Provinces sud) : Grand Maître (utilisera les écoles Andelote et de Paléon) + bottes majeures : coup de bouclier, feinte. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Epée longue + targe. Ni 13. PdS : 70
- 12/ Elbéron Prince d'Havéna (Humain, officiel, Havéna). Maître d'arme supérieur. (utilisera les écoles d'Asminia et de Nostrie 1) + botte majeure : cobra. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Epée longue + bouclier. Ni 14. PdS : 80
- 13/ Maître Gyslain (Humain, officiel, Dal-Itmir) : Grand Maître. (utilisera les écoles de Paléon et « spécial ») + bottes majeures : cobra, « roulé de Gyslain » et « l'attaque tranche-roseaux ». Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Ni 12. Rapière. PdS : 70
- 14/ Maître Sulk (1/2 ork, indépendant, Ered-dur) : Grand Maître. (utilisera les écoles d'Ered-Dur et Nains 1) + botte majeure : cobra. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Epée large et Cestus. Ni 12. PdS : 75
- 15/ Grymk-semeur-de-mort (Haut-Elfe, officiel, Elvénion) : Maître d'arme supérieur. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. (utilisera les écoles elfiques) + bottes majeures de feinte ou spéciales. Armes bifides (épée + dague) Ni 14. PdS : 65
- 16/ Faerghal-de-Douroseau (Humain, C. 3 griffes) : Maître d'arme supérieur. (utilisera les écoles d'Asminia et de Nostrie 1) + botte majeure : cobra. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Epée longue + bouclier. Ni 13. PdS : 75
- 17/ Xénon-torse-de-taureau (Nain, C. lance bénie) : Maître d'arme supérieur. (utilisera l'école Nains 1) + botte majeure : coup de bouclier. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Hache légère + bouclier. Ni 12. PdS : 85
- 18/ Damion-le-noir (Humain, C. Repentis) : Maître d'arme supérieur. (utilisera l'école du Paléon) + bottes majeures : cobra, feinte sous bouclier. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Harpon. Ni 14. PdS : 80
- 19/ Elfal-do-Turith (Haut-Elfe, Officiel, Elvénion) : Maître d'arme supérieur. (utilisera les écoles elfiques) + botte majeure : cobra. Att : 18/12, Prd : 16, ndc : 3. Epée longue bifide. Ni 13. PdS : 55
- 20/ Chevalier Mignolin (Humain, officiel, Kédalion) : Maître d'arme supérieur. (utilisera l'école de Nostrie 1) + bottes majeures : cobra et feinte sur bouclier. Att : 18/12, Prd : 15, ndc : 3. Epée longue + bouclier. Ni 12. PdS : 75

Pour les personnages non décrits ici :

Ecole=1D6 : 1/ Asminia, 2/ Anorien 1 2M, 3/ Paléon, 4/ Ered-dur 2armes, 5/ Asgard 2armes, 6/ Andelot ou Nostrie bouclier.

Botte=1D6 : 1/ Cobra, 2/ Evitement, 3/ Feinte, 4/ Bouclier, 5/ Boutoir, 6/ Crochetage.

1/ Premier tour : 400 participants.

Adversaire	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-14	15-16	17	18	19	20
Niveau	6	7	8	9	10m	11m	11m	12m	12m	12m	Favori
Att / Prd	14(5)/13	14(6)/13	15(7)/13	14(11)/13	16(8)/13	16(9)/13	15(8)/10	17(10)/13	16(9)/10	17(10)/13	Spé
Ndc / loc	2 / +1	2 / +2	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	4 / +3	Spé
PdS	45	50	55	60	65	60	65	70	65	65	Spé
Autre	/	/	école	Ecole	maître	maître	Maître Gde arme	maître	Maître Gde arme	maître	Spé
XP	5	5	10	10	15	15	15	20	20	25	50

Le premier tour est organisé en 4 phases, où 50 duels se déroulent à la fois, tous les favoris l'emportent sans trop de peine. L'ensemble des écoles d'escrime est représenté, ce qui permet aux Pjs d'en avoir une très belle vitrine (s'il ne les connaissent pas déjà toutes).

2/ Deuxième tour : 200 participants

D20	1-2	3-4	5-6	7-8	9-11	13-15	16-18	19	20
Niveau	7	8	9	10m	11m	11m	12m	12m	Favori
Att / Prd	14(6)/13	15(7)/13	14(11)/13	16(8)/13	16(9)/13	15(8)/10	17(10)/13	16(9)/10	Spé
Ndc / loc	2 / +2	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	Spé
PdS	50	55	60	65	60	65	70	65	Spé
Autre	/	école	école	maître	maître	Maître Gde arme	maître	Maître Gde arme	Spé
XP	10	10	10	15	15	15	20	25	50

Le second tour est organisé en 2 phases, où 50 duels se déroulent à la fois, tous les favoris l'emportent sans trop de peine.

3/ Troisième tour : 100 participants.

D20	1-2	3-4	5-6	7-8	9-11	13-15	16-18	19-20
Niveau	8	9	10m	11m	12m	12m	12m	Favori
Att / Prd	15(7)/13	14(11)/13	16(8)/13	16(9)/13	17(10)/13	16(9)/10	17(10)/13	Spé
Ndc / loc	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	3 / +3	4 / +3	Spé
PdS	55	60	65	60	70	65	65	Spé
Autre	école	école	maître	maître	maître	Maître Gde arme	Maître	Spé
XP	10	10	15	15	15	20	25	50

Dans ce tour, les premiers grands et beaux combats ont véritablement lieu, 6 favoris se rencontrent (Youlef bat Damion-le noir), (maître Volcolo bat le chevalier Mignolin) et (le jeune maître Sulk bat Elfal-do-Turith).

4/ Quatrième tour : 50 participants.

D20	1	2	3-6	7-10	11-15	16-18	19 – 20	Favori rencontré : 1D10 : 1/Anshar, 2/ Mirdain, 3/ Volcolo, 4/ Youleff, 5/ Han-kiang, 6/ Guntar, 7/ Romuald, 8/ Andelion, 9/ Gylsain et 10/ Sulk
Niveau	10m	11m	11m	12m	12m	12m	Favori	
Att / Prd	16(8)/13	16(9)/13	15(8)/10	17(10)/13	16(9)/10	17(10)/13	Spé	
Ndc / loc	3/ +3	3/ +3	3/ +3	3/ +3	3/ +3	4/ +3	Spé	
PdS	65	60	65	70	65	65	Spé	
Autre	maître	maître	Maître Gde arme	maître	Maître Gde arme	maître	Spé	
XP	5	10	10	15	15	20	50	

Le deuxième jour ne voit plus s'affronter que des maîtres d'arme, les meilleurs du monde (en théorie), quelques favoris se rencontrent (Elbéron bat Xénon torse de taureau), (Kulkir-Kirdik bat Faerghal-de-Douroseau), et (Dokin-tranche-moelle bat Grymk-semeur-de-mort et il dira d'ailleurs qu'il n'avait jamais rencontré un elfe se battant comme un nain en furie).

5/ Cinquième tour : 28 participants (dont 3 repêchés du tour précédent : 01 à 12 au D100).

D10	1	2	3	4	5-10	Favori rencontré : 1D6 1/ Mirdain, 2/ Volcolo, 3/ Kulkir, 4/ Guntar, 5/ Dokin, 6/ Andelion
Niveau	11m	11m	12m	12m	Favori	
Att / Prd	16(9)/13	17(10)/13	16(9)/10	17(10)/13	Spé	
Ndc / loc	3/ +3	3/ +3	3/ +3	4/ +3	Spé	
PdS	65	70	70	70	Spé	
Autre	maître	maître	Maître Gde arme	maître	Spé	
XP	10	10	15	15	20	

Dans ce tour, divers favoris s'affrontent : (Etel bat Romuald-d'Ambrésie), (Anshar bat le Prince Elbéron), (Youleff bat maître Gylsain) et (Hang-Kiang bat le maître Sulk et il dira de ce jeune homme (1/2 Ork 21 ans), qu'il se bat encore trop au courage, mais qu'avec l'âge et la sagesse, il deviendra sans doute un des plus grands maître d'arme).

Le lendemain

6/ Sixième tour, huitième de finale : 16 participants (dont 2 repêchés du tour précédent : 01 ou 02 au D20).

D10	1	2	8-10	Favori rencontré : 1D4 1/ Youleff, 2/ Hang-kiang 3/ Kulkir et 4/ Guntar
Niveau	12m	12m	Favori	
Att / Prd	16(9)/10	17(10)/13	Spé	
Ndc / loc	3/ +3	4/ +3	Spé	
PdS	65	65	Spé	
Autre	Maître Gde arme	maître	Spé	
XP	15	15	20	

S'il n'y a plus de PJ ou s'ils ne sont pas au repêchage : Romuald d'Ambrésie et Maître Sulk sont repêchés. (Volcolo bat Andelion), (Anshar bat Sulk) et il dira que la réputation du jeune homme est surfaite et Mirdain bat Dokin, il utilisera d'ailleurs pour cela une botte secrète (variante de la feinte sous bouclier).

7/ Septième tour, quart de finale : 8 participants.

Dans ces ¼ de finale ne se trouvent plus que des favoris (à moins qu'un PJ soit parvenu jusque là), soit les favoris notés de 1 à 8 depuis Etel jusqu'à Guntar.

Etel rencontre Hang-kiang et il le bat, ces deux hommes se connaissent d'ailleurs trop bien pour que le combat laisse une chance à l'Hystanien, même si à un moment, il aurait pu profiter d'une ouverture dans la garde d'Etel, mais qu'il ne l'a pas remarquée (ou volontairement ignorée ?). Anshar bat Guntar, Mirdain bat Youleff (le combat fut particulièrement spectaculaire avec de nombreuses acrobaties et feintes des deux bords). Et Volcolo bat Kulkir dans une démonstration de pure escrime qui fera longtemps référence dans les écoles.

Le lendemain

8/ Huitième tour, demi-finale : 4 participants.

Dans la première ½ finale, Etel affronte Anshar et le combat devient une véritable tempête d'acier contre acier, les deux hommes oubliant peut-être même qu'il ne s'agissait que d'une partie de sport. Etel gagnera finalement avec un botte spéciale où il fera changer de main son arme pour porter un terrible coup sur le bras d'Anshar (fracture et clavicule déboîtée).

A l'opposé de ce combat furieux, l'autre ½ finale sera déroulera comme au ralenti, même si certaines passes d'armes s'effectueront si rapidement que l'œil n'aura pu le suivre. Les deux maîtres qui s'affrontent sont, en effet, les deux meilleurs escrimeurs de « salon » du monde et Mirdain battra Volcolo en abandonnant brutalement son petit bouclier et en effectuant une série de passes acrobatiques avant de passer la garde du maître asgardien.

9/ Neuvième tour, finale : 2 participants.

La finale voit s'affronter Etel-de-Cnide et maître Mirdain, un temps on croit que le précédent combat contre Anshar à suffisamment épuisé Etel, mais rapidement on se rend compte que le héros conserve encore toute sa vigueur et rapidement le combat se cantonne à des attaques d'Etel, plus ou moins contrées par Mirdain. Mais une série de coups puissants, réduisant en

miettes le bouclier du Paléonien, Etel finit rapidement et envoie Mirdain au tapis. Etel gagnera 10.000 couronnes et le titre de meilleur escrimeur du monde.

Autre épreuves du Tournoi

J'ai en stock d'autres descriptions pour d'autres épreuves, mais je pense que tout le monde peut s'amuser en développer sa façon de gérer les choses. Au besoin, pour plus d'information à ce sujet ou pour discuter épreuves de tournoi, rendez-vous sur le yahoo group dédié à Supra, Kalidhia et à la Saga Kalidhienne : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>

A développer : épreuve de joutes, de mêlées, de parcours sportifs, de régates, d'équitation, de dressage, de magie, d'arts, etc.

Montées en titre

Dans les différents passages de titres de maîtres qui se dérouleront durant ce tournoi, on peut signaler : attribution du titre de Grand maître à Youleff (Humain, Targui) qui aurait dû le posséder depuis longtemps mais ce titre lui à toujours été refusé à Kédalion ou à Thalussa (à cause du fait qu'il soit Targui), Kulkir-Kirdik (Gnome, officiel, Daïn), Guntar-le-fort (Humain, Compagnie Harpe), Dokin-tranche-moelle (Nain, officiel, Daïn) : le plus jeune frère de Dokar-hache-d'argent qui suit donc vaillamment la légende de son aîné.

Les attributions du titre supérieur en maître d'arme sont trop nombreuses pour être notées ici.

Il faut simplement signaler qu'un PJ pourra bénéficier de cette reconnaissance s'il s'est brillamment illustré durant le tournoi et s'il s'est qualifié pour le 4^{ème} tour au moins (où s'affrontent théoriquement les 50 meilleurs escrimeurs du monde)

Ou encore que ce titre est décerné à Romual d'Ambrésie (Humain, Compagnie corne d'or) ce qui augmente largement le prestige de cette compagnie (toute récente) Ainsi qu'à Elbéron, le Prince d'Havéna (Humain, officiel, Havéna), cette nomination pourrait apparaître plus politique qu'autre chose, mais il est vrai que le prince est un excellent escrimeur, même si son style demeure trop académique.

Les compagnies d'aventuriers présentes au tournoi des héros d'Havéna

La compagnie d'Etel : Etel de Cnide : plus grand héros des temps moderne, on le dit capable de tout et tout est dit à son propos, il aurait terrassé des dragons à lui seul, défait des assemblées de sorciers maléfiques, tenu tête à des dieux. Maître d'arme et possesseur de tellement de titre qu'il n'en tient plus le compte, Etel est le grand héros de ce monde. Sa compagnie, ne compte que 3 personnes lui compris, bénéficie régulièrement des lumières de la gloire même si les gens parlent plus facilement du Grand Etel (seul personnage de niveau 20 du monde) que de ses compagnons d'armes. **Elanaë dit « le Prince »** : archer haut elfe, compagnon d'arme d'Etel de Cnide, vainqueur de l'épreuve de tir à l'arc long du tournoi d'Aëgyrian (+15), vainqueur de l'épreuve de tir à l'arc long du tournoi d'Havéna (+21), quittera le devant de la scène en +21 (mort probable) (Sc n°1 + 15 + 16). **Han-Kiang** : compagnon d'arme d'Etel de Cnide, c'est un des trois ronins à parcourir le continent et il est le seul qui soit célèbre. Et encore, les gens préfèrent généralement ne pas citer son nom et prononcer à la place celui d'Etel de Cnide (Sc n°15 + 16 + 17 + X).

La compagnie de la Harpe : Shügal : c'est un ½ ork traqueur, dresseur réputé de chien de combat (niveau 11). **Guntar-le-fort** : un guerrier-barbare rouquin, de grande taille, d'une force colossale (19) mais assez limité dans tous les domaines intellectuels (niveau 16). **Norgin-écrase-gobelin** : un gnome dur-à-cuir, hargneux et solide comme le roc, il monte un ours impérial et fut fait « Kaj-Kazad » (Héros du peuple nain) par l'empereur Arkīn après que le gnome sauva le couple impérial d'une attaque surprise de Trolls dans les monts du fer (niveau 14). **Ylzavie-gentille-fille** : une elfe des bois cambrioleur, adepte d'Elÿs, insouciant et tête en l'air (mais pas stupide !), elle est simplement la quintessence de l'esprit elfique (niveau 13). **Cardamon** : mage élémentaliste, gravement blessé au combat lors d'une mission très difficile en l'an +20

La compagnie de Trälle-l'éclair : Trälle-l'éclair : Guerrier humain originaire de l'archipel de volcans, il est très vif (d'où son nom), bon combattant et c'est un grand meneur d'hommes. Grand maître frondeur. Souvent employé par différents groupes militaires pour des missions commando ou spéciales (niveau 15). **Ilawën** : Elfe, archer supérieur et monte-en l'air, très bon acrobate, spécialiste de l'infiltration (niveau 13). **Balard Arton** : Grand maître cavalier, maître d'arme supérieur, c'est un guerrier Anorien issu des tribus nomades éleveuses de chevaux. Il combat donc faiblement armuré mais avec une épée à deux mains maniée rapidement (niveau 15). **Audoïn** : ancien chef d'une compagnie mineure, il a préféré rejoindre Trälle après qu'ils aient été opposés sur une même mission. Bon guerrier, c'est un mercenaire assez polyvalent (niveau 12). **Vivien** : d'une silhouette longue et filiforme, il n'affiche pas vraiment de spécialité même si on le dit issu d'une famille de voleur d'Ered-Dur. Vivien est en réalité un mage non affilié, spécialisé dans la discrétion et la sorcellerie. Il est très individualiste et n'est membre d'aucun groupe de mages. Conscient que ses dons peuvent le condamner à mort pour usage illégal de la magie, il a sut développer un réel talent pour que son art magique passe inaperçu et il possède un médaillon qui masque totalement son aura magiquement active.

La compagnie de l'arbre d'argent : Shilvar-do-Laghil, un mage haut elfe, assez sympathique, spécialisé dans les sorts de protection, de guérison et dans l'utilisation des éléments. Niveau 16, Grade VIII de l'Assemblée de l'arbre, initié à la magie libre, spécialisé dans la démonologie elfique. **Artalÿs** (Noisette). Une jeune femme elfe des bois, éclairceuse, Niveau 11. **Elkazzel** : elfe gris, Guerrier d'élite, adepte de Grythal, Danseur de Grythal, qui ne sort ses armes que pour répandre le sang (Niv. 16). **Kupiron-do-Fudal** : elfe des bois, chasseur, adepte d'Alinoë, archer talentueux (Niv 13). **Mual** (Nuit) : un elfe gris « Dilettante », cambrioleur (Niv 9).

Les suivants de l'Aigle : Cette compagnie de 8 personnes doit son nom à son chef, druide Aigle très connu et très puissant, ce ½ Elfe (**Tulim-Plumes dorées**, Niv 16) est protégé par 2 barbares ½ orks mercenaires (**Valoum** et **Doarg**, Niv 12 et 13). La compagnie compte aussi 3 chasseurs/éclairceurs dont 2 elfes des bois et 1 humain voleur (**Tilsavl**, Niv 9) et 1 guerrier Targui (**Ashben**, Niv 9). La cohabitation entre les elfes et les ½ orks semble bonne, leur passion pour la voie de l'Aigle surpassant de loin les inimités raciales.

Les lames dorées : Compagnie de mercenaires spécialisée dans la protection des convois. Elle compte pas moins d'une centaine de membres, mais la plupart sont de faible niveau (1 à 6). La compagnie est composée de 6 groupes (ou lames), chacun dirigé par un mercenaire de renom, secondé par un ou plusieurs sous-officiers. La première lame est dirigée par le fils du fondateur de la compagnie : **Guiron de Gaür**, un chevalier humain, adepte de Rondra (niv 18), la seconde lame par son frère **Liguinaire de Gaür**, lui aussi chevalier et spécialisé dans la cavalerie (Niv 16). La troisième lame est dirigée par **Aelrel ½ elfe** (Niv 16), archer de grand talent, est n'est composée que de spécialiste du combat à distance, par ailleurs formé au combat rapproché. La quatrième lame est dirigée par une femme **Méduanna** (Niv 13) et travaille essentiellement dans la protection des convois maritimes. Deux nains, se trouvent à la tête des cinquième et sixième lames : **Kuloxius**, maître nain spécialisé dans les missions d'escorte en montagne, par ailleurs célèbre pour son énorme poney khazalide nommé Thorikain, (Lumière de Thorin) et **Kionak**, qui dirige des mercenaires garde du corps spécialisés.

Les loups-gris : Compagnie de mercenaires spécialisée dans l'escorte des voyageurs sur les terres difficiles du nord du continent, la compagnie compte une vingtaine de membres, qui ne se séparent quasiment jamais. Seuls deux d'entre eux sont célèbres : **Hildern-loup-gris**, un frère loup (Niv 15), dirigeant du groupe et excellent tacticien, **Gahénil** (Niv 10), un ½ ork éclaireur (suivant d'Aigle). La compagnie contient aussi divers ½ orks aux traits parfois très marqués (dont deux d'entre eux, **Braj** et **Litp**, équivalent niveau 7 et 8, qui sont en réalité de véritables orks noirs) et quelques suivants ou frères-animaux.

Les grands frères : Un groupe d'aventuriers de Kédalion, dont on ne sait pas grand chose des activités, mais comme cette compagnie ne regroupe que des personnes issues de milieu urbain, à la démarche de félin, on peut supposer qu'ils ne sont pas du genre à vanter leurs exploits sur la grand place. Parmi les 6 membres présents à Havéna pour le tournoi, il faut insister sur : **Augustin Delamarre** – *La griffe. Un ½ elfe se faisant passer pour un simple cambrioleur mais qui en fait est l'assassin d'élite de la Guilde des Voleurs de Kalidhia et du Silence rampant. La griffe est le meilleur assassin du monde, il est fréquemment employé par la Grande guilde des voleurs de Kédalion.* **A compléter (voir saga)**

Les hérauts de la corne d'or : Groupe éclectique d'une dizaine d'aventuriers dont c'est la première participation à un grand tournoi. Seul le leader du groupe est véritablement connu : **Romuald baron d'Ambrézie** (Noble chevalier de Nostrie, niveau 15). Les autres membres sont tous des humains des mercenaires, des guerriers ou des soldats de niveau allant de 4 à 12. Cette compagnie sera rejointe par Aymar d'Entrepont, devenu officiellement adepte de Paladhim, (Sc n°2). **A compléter (voir saga)**

La compagnie de la Lance bénie : **Wulf l'Anorien** (Guerrier - niveau 13) (Sc n°1 +15), **Xénon** (Mercenaire combattant - niveau 12) : Maître-Nain berseker) (Sc n°1 +15), **Edwinn** (Aventurier - niveau 12) : Barde-courtisan (Sc n°1 +10 +15 +X), **Fremling de Rùn** : guerrier niveau 5, suivant d'Edwinn (Sc n°1),

Compagnie de la Chope (fondée en l'an +20)

Un groupe de nains, la plupart sont d'anciens soldats de l'armée naine, reconvertis dans le métier de mercenaire, les 3 dirigeants sont des maîtres nains. On y retrouve **Yarl** (niveau 10) et **Karl Ys Ulvat** (niveau 10), les anciens élèves de Xénon de la compagnie des trois griffes et **Kogurn-le-fier**) et les 8 autres sont leurs élèves.

Compagnie des Trois griffes : Une autre compagnie à la « retraite », ses membres vivent tous dans les environs d'Havéna (ou au pays nain) et se retrouvent surtout à l'occasion des tournois ou des rencontres officielles. Et cela même si le « gnome » **Bardik Kahirn** est interdit d'épreuve, au vue de sa transformation magique, qui ne répond pas aux règles des grands tournois, il mesure en effet 1m60 de haut (et de large). **Faerghal baron de Douroseau** participera quand même aux épreuves de joute, d'escrime et d'Equitation (Guerrier, grand maître écuyer, maître d'arme à l'épée longue, niveau 13). **Ulrick Karos**, la troisième griffe de cette compagnie était un maître nain, monteur d'ours qui est mort au combat en l'an +10. Les apprentis et compagnons de ce groupe, qui fut autrefois fort réputé, ont soit quitté le monde du mercenariat, soit fondé leurs propres compagnies.

Les autres personnages importants au Grand Tournoi d'Havéna :

- **Elbéron d'Havéna** prince de la ville qui participera à quelques épreuves (joute, escrime, lancé de poignard) avec divers chevaliers et membres de sa suite (dont son conseiller **Igor Shaid** et son champion personnel **Madran**).

- **Fulbéric-le-grand**, envoyé officiel de l'empereur de Kédalion Hal III, il est accompagné de l'héritier du trône impérial (Erwin), de 6 mages de Kédalion, venus participer aux épreuves de magie et de 8 chevaliers d'élites (dont **Bruno de Kédalion**, le champion impérial de joute), de spécialistes comme **Maître Mirdain** + des nobles divers représentant la délégation officielle de la Nostrie au tournoi. On pourra aussi se rendre compte que **François Calmont**, l'inspecteur impérial accompagne Fulbéric et qu'une dénommée **Nanuelle-l'érudite** fait partie des mages de la délégation (voir scénario [une visite à la cour](#)).

- La délégation officielle du Pays Nain (dont les terribles lutteurs dominant les épreuves de lutte et de pugilat : avec **Kouril dit Koubiläk** le grand champion actuel de la Lutte Khordan et 4 arbalétriers impériaux dont **Ilkmir**, etc.), mais aussi des escrimeurs comme le jeune frère du héros Dokar : Dokin ou le seul gnome garde impérial : **Kulkir-Kirdik**.

- Un groupe de frondeurs du Lamédon, venus en Asminia pour protéger les routes durant le terrible hiver. Ils feront une démonstration de lancés de boomerang et les 3 meilleurs d'entre eux (dont le fameux **Fluve**) participeront à d'autres épreuves.

- La délégation officielle du Pays elfe, venue de la capitale (Elvénon) avec quelques mages, des escrimeurs, des érudits et des conteurs. Plus des archers (dont **Milérion-do-Altus**), des chasseurs et des éclaireurs...

- La délégation officielle des chevaliers du sud (Anorien, Azghar et Archipel du crane) avec **Anshar-comte-de-Traï** et seigneur de la citadelle d'Azur, qui gagna la finale d'escrime (Epée longue) du précédent tournoi (il y a 6 ans, à Aegyrian).

- La délégation officielle du Paléon avec quelques chevaliers, guerriers (+ des escrimeurs dont le **Maître Gyslain**), des gardes-frontières, quelques mages et divers autres participants (pour les épreuves d'arts, de chant...). Parmi ceux-ci se trouvent le **Seigneur Hyrjham**, un vieux paladin qui appartient à l'ordre des frères gardiens et qui vient pour annoncer aux habitants d'Havéna que c'est grâce à Paladhim que l'épée Aquadilon va bientôt revenir dans sa ville d'origine.

- Parmi une délégation de Targui avec leur champion (**Youleff**, maître d'arme au cimenterre, spécialiste du lancé de poignard), venus avec de pittoresques chameaux, des tentes made in désert et de magnifiques chevaux Targui. Cette délégation compte en plus un petit prodige de 12 ans, venu participer aux épreuves d'équitation. Il est véritablement très doué pour tout ce qui concerne ces animaux, mais n'apprécie guère les chameaux. *Pour le MJ : **Sourab** est l'élus de Targui (Elu des Khels) et même s'il ne reconnaît pas les Pjs (ses contacts oniriques avec Odongo le Dûnain et les autres élus sont plutôt épisodiques), il serait bien que les Pjs fassent sa connaissance, car il s'agit d'un vrai petit phénomène.*

+ divers personnages hauts en couleurs, dont l'énigmatique **Johann**, venu participer aux épreuves de chant, de conteur et de peinture et beaucoup d'autres indépendants venus participer à deux ou trois épreuves seulement..

Fin du scénario

Ce scénario, vous l'aurez compris est plus un moment de détente pour les joueurs qu'une aventure palpitante. Cela peut aussi être le moment de se poser un peu, de renouveler son matériel, de poser les véritables bases d'une compagnie d'aventurier, etc.

Le scénario suivant commence peut de temps après la fin du Grand Tournoi, les Pjs seront alors recrutés pour servir de garde-fous à la compagnie d'Etel envoyée au pays nain pour aller Aquadilon « **L'épée du Pouvoir** ». Mais ceci sera une toute autre histoire, et surtout le début de la nouvelle campagne, deuxième époque de la Saga Kalidhienne.

Expérience

Ce scénario n'a pas une très grande importance dans la Saga Kalidhienne et normalement, vos Pjs ont dû arriver à grappiller quelques points d'expérience suivant leurs succès dans certaines épreuves.

Je considère qu'ici les personnages pourront gagner au maximum 50 à 75 points d'expérience par séance de jeu consacrée à ce scénario. Vous pouvez aussi leur donner un bonus ou un malus (25 ou 50 pts) suivant leur comportement dans le sauvetage de la princesse sirène et vis-à-vis de Johann.

Le Programme du Tournoi des héros de l'an 21

Premier jour : jour de l'an

Matin : cérémonie d'ouverture, discours, présentation des délégations et des compagnies, accueil des héros du précédent tournoi.

Après-midi : séries qualificatives d'escrime, de régates et de tir à l'arc.

Soir : séries qualificatives d'arts magiques

Deuxième jour :

Matin : séries qualificatives de tir à l'arbalète, d'escalade et de joute.

Après-midi : séries qualificatives de lancé de poignard, de natation (vitesse), de lutte et d'arts.

Soir : séries qualificatives de haute cuisine (et dégustation publique) et de contes.

Troisième jour :

Matin : séries qualificatives de natation (distance), de course (vitesse) et de maîtrise équestre.

Après-midi : séries qualificatives de gymnastique et de lutte, démonstration de lancé de boomerang.

Soir : séries qualificatives de chant et d'arts.

Quatrième jour :

Matin : séries qualificatives de pugilat et de lancé de boomerang

Après-midi : parcours sportifs des champions n°1, suite des épreuves de natation (vitesse).

Soir : finales d'arts magiques.

Cinquième jour : épreuve du grand parcours (à pied) et repos

Sixième jour :

Matin : suite des épreuves de régates, de lutte et de tir à l'arc.

Après-midi : finale du tournoi de joute, suite des épreuves de lancé de poignard.

Soir : séries qualificatives d'arts magiques spécialisés.

Septième jour :

Matin : suite des épreuves de natation (distance), d'escalade et de tir à l'arbalète.

Après-midi : parcours sportif public.

Soir : finales de contes, de musique et de chant (Bal du Prince) + bals populaires.

Huitième jour :

Matin : suite de épreuves d'escrime, de pugilat et de course (vitesse).

Après-midi : épreuve provinciale : le lancé d'anneaux.

Soir : grand bal de la ville d'Havéna (avec l'ensemble des groupes de musique), remise du prix de la ville

Neuvième jour :

Matin : finales de tir à l'arc et des concours artistiques

Après-midi : finales du tir à l'arbalète et de la natation (vitesse).

Soir : finale sous chapiteau du concours de maîtrise équestre (remise du titre de grand maître).

Dixième jour : épreuve du grand parcours (à cheval), finale des régates et repos

Onzième jour :

Matin : finales d'escrime et de lancé de boomerang.

Après-midi : parcours sportifs des champions n°2, finale du lancé de poignard.

Soir : finales de lutte et d'arts magiques spécialisés

Douzième jour :

Matin : finale de natation (grande distance) et de course de vitesse

Après-midi : finales de pugilat et d'escalade

Soir : grand banquet du prince (finale du concours de cuisine).

Treizième jour :

Fin du grand tournoi d'Havéna, cérémonie de clôture, attribution du titre de Grand champion.