

Le tournoi de la Coupe d'émeraude



Pour se présenter à ce tournoi, il faut simplement être volontaire et faire acte de candidature. Mais cette action ne doit pas se faire à la légère. En effet, le tournoi se déroulera sur une durée d'un an et prendra fin à l'approche des vacances scolaires 2013. Il vous faudra être suffisamment présent pour jouer chacune des épreuves tout au long de l'année. Ce qui veut dire jouer les éliminatoires, les qualifications et pour les meilleurs d'entre vous les finales.



A chaque fois, vous disposerez d'un temps donné pour faire votre post. Au-delà de cette durée, les juges passeront à la suite. Si vous voulez avoir toutes vos chances, il vous faudra donc être capable de faire au moins un post par semaine d'une dizaine de ligne. Toutefois, et pour vous rassurer, il va de soi que les absences prévenues suffisamment tôt afin que les Juges puissent s'organiser ne portera pas à conséquence.



Ma foi, si vous avez une absence de plusieurs semaines de prévue cette année, autant ne pas faire acte de candidature, et attendre une année plus propice.



Durant cette compétition, il ne sera pas fait de différences entre vos classes, races et niveaux respectifs. Pour autant, les règles sont vues pour que chacun puisse avoir une chance. Il est certain que la compétition est plutôt orientée sur l'aspect martial.

Comment cela se passe-t-il ? Ce n'est pas très compliqué. Chaque compétiteur dispose d'un gobelet en bois qui est détenu par les Juges du tournoi. A chaque épreuve, le meilleur compétiteur gagne 3 pièces d'or, le second deux pièces d'or et le troisième une pièce d'or.

A la fin du tournoi, celui qui totalise le plus de pièces d'or dans son gobelet est déclaré vainqueur de la Coupe d'éméraude et portera le titre de Champion des Dragons. Il repartira avec la Coupe d'Émeraude qui figurera dans sa signature pour une année.



Récompenses pour le vainqueur :



Le vainqueur portera le titre de Champion des Dragons. La Coupe d'éméraude (sous forme d'icône), sera ajoutée à la signature avec la mention : Champion des Dragons. Il pourra porter ce titre une année jusqu'à la fin du Grand Tournoi qui suivra.

Le Champion des Dragons bénéficie d'une réputation importante, car il est reconnu pour être le plus grand champion de Faerûn. Dès lors, il verra sa réputation dans la Fosse augmenter de 5 points. Ce qui peut lui donner un sérieux avantage pour devenir également le Champion de la Fosse.

En outre, il gardera le bénéfice des pièces d'or gagnées à chacune des épreuves.

La gloire et la renommée vous attendent !!



Le règlement des joutes :



Le round :

Initiatives :

Il n'y a pas d'initiative, les deux joueurs frappant exactement au même moment.

Jet d'attaque :

$1D20 + bba + \text{modif. force} + (\text{bon}) +/- (\text{maniement lance d'arc} + \text{maniement du bouclier}) +/- \text{modificateur de taille} =$

Charge possible : + 2 au jet d'attaque et -2 au jet de la classe d'armure

CA :

$1D20 + \text{classe d'armure} - 10 +/- \text{modificateur de taille} = \text{CA}$

Dégâts :

Il n'y a pas de dégâts létaux. Les lances étant émoussées pour ne pas blesser. Pour autant, le choc provoquera des dégâts non létaux.

$168 + (\text{modif. force}) =$

Lorsque l'attaque passe : Le combattant qui reçoit l'attaque joue un test d'équitation afin de savoir s'il parvient à se maintenir en selle. Le DD est de 5, il augmente de 2 après chaque baisse de point de vie non létal.

On joue un test d'attaque opposé. Si l'attaquant gagne le test, sa lance se brise (+1 point).

Attaque critique : Lorsque l'attaquant fait un 20 naturel : Il doit confirmer son critique (qui dépendra du jet de défense). Le critique n'est pas confirmé, on joue une attaque normale. Le critique est confirmé, les dégâts sont doublés, et le test d'équitation du défenseur subit un malus de -4.

Échec critique de l'attaque : La lance se plante dans le sol. Le cavalier fait un jet d'équitation pour savoir s'il sera désarçonné. S'il chute, les points sont donnés à son adversaire. Sinon, on joue l'attaque de l'adversaire normalement avec un malus de -4 à la CA (le joueur tentant déjà de rester en selle suite à son échec ne peut se défendre normalement)

Le combattant chute : Le joueur qui fait tomber l'autre gagne 3 points. Si le joueur qui est tombé ne peut plus rattraper son retard de point, fin de la joute sera signifié. Dans le cas contraire, il remonte à cheval en prenant en compte les dégâts (non létaux) de la touche et de la chute.

Les deux combattants chutent en même temps :

On joue un test d'attaque opposé sur chaque lance.

- Aucune des lances ne se brise, égalité (3 points à chacun pour la chute) on reprend le match.
- Une seule des deux lances se brise. Celui qui a brisé sa lance gagne les 4 points (1 pour la lance et 3 pour la chute), l'autre ne prend que 3 points (pour la chute).
- Les deux lances se brisent, égalité 4 points pour chacun on reprend le match.

Le combattant reste en selle :

- On donne le nombre point en fonction des lances se brisant. 1 point par lance brisée.
- Si le reliquat de point de vie non létaux est strictement égale ou supérieur à 0 le combat continu. Mais afin de prendre en compte les effets des chocs répétés, un malus de +2 sera appliqué à chacun des jets d'équitation qui suivront.



Surely You Joust! © 2011 Wizards of the Coast
Product: Dragon Magazine 102
Art Director: Jon Schindehette • Artist: www.jaonjula.com

Les jeteurs de sorts divins ou profanes :

Les jeteurs de sorts (qu'ils soient divins ou profanes) pourront jeter un nombre de sorts équivalent aux emplacements dont ils bénéficient normalement. Un seul sort est autorisé à chaque passe d'arme. Une passe d'arme correspond à 1 minute. Toute l'épreuve de joutes se déroule sur une journée. Aucun sort offensif ou visant à diminuer d'une façon ou d'une autre son adversaire ne sera admis. De manière générale, les sorts ne pourront être choisis que dans la liste suivante.

Magie / Ensorcelleur :

Niveau 1

- Armure de mage
- Bouclier
- Adoment compétent
- Adonture

Niveau 2

- Endurance de l'ours
- Equilibre intuitif
- Grâce féline
- Héroïque
- Flou

Prêtre :

Niveau 0 :

- Soins superficiels
- Stimulant

Niveau 1 :

- Bouclier de la foi
- Soins légers

Niveau 2 :

- Endurance de l'ours
- Silence
- Soins modérés

Druide :

Niveau 0 :

- Soins superficiels
- Stimulant

Niveau 1 :

- Lueur féérique
- Soins légers

Niveau 2 :

- Endurance de l'ours
- Grâce féline
- Peau d'écorce

Si les sorts de la liste ne sont pas connus, les organisateurs des tournois mettent à la disposition des jeteurs de sorts des parchemins.

Si vous pensez connaître un sort répondant aux critères d'admissibilités, vous pouvez le présenter au conseil des sages qui statuera sur l'opportunité de valider ou pas ce sort.

Déroulement de la compétition :

Les bonus ou malus de non maniement des lances d'arçon et de bouclier sont pris en compte. Concernant l'arme, il s'agira obligatoirement d'une lance d'arçon. Les pratiquants de la magie sévère ou profane pourront se préparer avant le combat.



Les personnages de taille (P) utiliseront des lances de taille (M) allégée magiquement afin que le combat soit équilibré. Idem pour les éventuelles taille (S) qui elle seront alourdis. Quoi qu'il en soit les allonges seront identiques pour tous.

Les combattants gardent leur équipement d'origine à l'exception d'un heaume obligatoire et la possibilité de prendre un bouclier (écu +2 à la CA).

Les combattants sont tirés au sort, indépendamment de leur niveau, de leur race ou de leur classe.

Le match se déroule sur 3 lances. A l'issue celui qui aura marqué le plus de points, ou qui a fait baisser le nombre des PV non létal en dessous de 0 est

déclaré vainqueur. En cas d'égalité après 3 lances, c'est la mort subite.

La compétition se déroule par élimination directe jusqu'au dernier qui sera déclaré vainqueur.

Le perdant de la finale est déclaré second.

Les perdants des semi-finales s'affrontent entre eux pour définir qui sera le troisième.

Le vainqueur se voit crédité de 3 pièces d'or.

Le second se voit crédité de 2 pièces d'or.

Le troisième se voit crédité d'1 pièce d'or.



Le Tir



L'épreuve de tir

L'épreuve de tir rassemble les archers, les arbalétriers et les frondeurs. Chacun des compétiteurs est libre d'utiliser l'arme qui lui convient le mieux. Tous les concurrents s'affrontent en même temps. Pour autant et afin qu'il y est un équilibre les cibles seront placées en fonction de l'arme.

Les distances de tir :

Arc long composite : 49m50
Arcs court composite : 31m50
Arbalète légère : 36m00
Fronde : 22m50

Arc long : 45m00
Arc court : 27m00
Arbalète lourde : 54m00
Javeline : 13m50

Les cibles :

La cible se compose de 3 cercles se rétrécissant en son centre

Le cercle le plus large rapporte 1 point et à une CA de 11 et plus

Le cercle médiant rapporte 2 et à une CA entre 13 et plus

Le plus petit cercle rapporte 3 points et à une CA de 17 et plus



Le Round :

Il n'y a pas d'initiatives. Chaque round les tirs lâche un projectile et un seul.

La Manche :

Une manche se compose de 3 rounds (donc de trois projectiles).

Les éliminatoires :

Les éliminatoires rassemblent tous les concurrents en 5 poules. Les deux meilleurs de chaque poule seront qualifiés pour le quart de final.

Le quart de final :

À l'issue de la première manche, les 10 meilleurs concurrents sont qualifiés. On joue le quart de final sur une manche en élimination directe. Les cinq meilleurs tireurs du quart de final sont qualifiés pour la demie finale.

La demie finale :

Sur une manche à élimination directe, les trois meilleurs tireurs se qualifient pour la finale.

La finale :

La finale se fait sur une manche le tireur qui fait le meilleur score est déclaré vainqueur. Il remporte 3 pièces d'or, le second de 2 et le troisième de 1 pièce d'or.

NB : Les organisateurs se réservent le droit de modifier les différentes étapes et la quantité des places pour chacune d'entre-elle jusqu'à la demie-finale en fonction du nombre de participants.



Les égalités :

En cas d'égalité, les concurrents seront départagés par une flèche en or. Une quatrième flèche est donc offerte. En cas d'égalité sur la flèche en or, le vainqueur sera celui qui a le meilleur modificateur de dextérité. Si cela ne suffit toujours pas, une flèche en or sera tirée, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

La Magie :

Pour cette épreuve aucune forme de magie qui ne soit pas contenu par défaut dans l'arme ou le projectile utilisé ne sera tolérée. Vouloir en user à l'insu des organisateurs sera considéré comme une tricherie et l'auteur sera disqualifié du tournoi.



La Lutte



L'art de la lutte est de se combattre à main nue. Si cela peut sembler basique, il y a cependant plusieurs façons de gagner un match de lutte. Reste à savoir, laquelle vous sera la plus adaptée ?

Laire de combat :

Il s'agit d'un cercle de 6 mètres de diamètre matérialisé par de la chaux. Chacun des combattants commence le combat diamétralement opposé à son adversaire les pieds sur le cercle.

Le combat :

Le combat ne suit pas uniquement les règles édictées par l'action de lutte qui sont dans le Manuel du Joueur Donjons et Dragons version 3.5. Toutes les actions de combat peuvent être utilisées à condition qu'elles puissent se faire à main nue.

Un match de lutte se déroule sur une durée maximale de 4 rounds. Seul les dégâts non létaux sont comptabilisés.

Les combattants se présentent en pagne, pas d'arme, pas d'armure. Les combats se déroulent à un contre un. Les familiers et autres compagnons animaux ou non sont interdits. S'ils devaient prendre part au combat, le propriétaire serait immédiatement disqualifié.

La magie :

L'utilisation d'une quelconque forme de magie durant cette épreuve est formellement interdite. Tout individu qui tenterait ou parviendrait à percer le champ de dissipation de la magie qui entour l'ère de combat se verrait immédiatement disqualifié pour le reste de la compétition.

La victoire :

Pour remporter un match, il y a plusieurs façons de faire :

- Mettre son adversaire K.O.
- Immobiliser son adversaire pendant 2 rounds.
- Pousser son adversaire hors des limites de l'aire de combat à deux reprises.
- Avoir infligé le plus de dégâts non létaux à son adversaire à l'issue des 4 rounds.

L'organisation :

Il y aura un nombre de groupe paire.

Les lutteurs seront mis en groupe de façon aléatoire.

Le nombre de lutteur par groupe sera dépendant du nombre de participant.

Les duels seront tirés au sort sans tenir compte des races, des classes ou du niveau du lutteur.

Chaque match donne lieu à une élimination directe du perdant. Les qualifiés de chaque groupe sont remis en duel de façon aléatoire, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul vainqueur par groupe.

Les qualifiés sont mis en duel de façon aléatoire. Chaque victoire donne lieu à une élimination directe du perdant. Jusqu'à n'avoir que 4 semi-finalistes.

Les semi-finalistes sont mis en duel de façon aléatoire. Le vainqueur est qualifié pour la grande finale. Les perdants pour la petite finale.

Le gagnant de la grande finale est déclaré vainqueur. Le perdant de la grande finale est déclaré second. Le gagnant de la petite finale est déclaré troisième.



Les gains :

Le vainqueur remporte 3 pièces d'or.

Le second remporte 2 pièces d'or.

Le troisième remporte 1 pièce d'or.



Les duels



Dans le cadre du tournoi, les combats se font en un contre un. Toutefois, les familiers et autres compagnons animaux faisant parti intégrante du personnage, ces derniers participent au combat. A moins que le combattant préfère ne pas les faire entrer en lice.

L'aire de combat :

La zone de combat se situe dans une arène et elle correspond en tout point à celle qui est habituellement utilisée dans la fosse.

Le combat :

Les combats sont régis avec les mêmes règles que celles qui sont utilisées habituellement dans la fosse. Toutefois, ces règles sont modifiées par les points suivants.

- + Pas d'effet de la météo.
- + Les règles optionnelles d'intimidation de la foule ne sont pas prises en compte.
- + On utilise la règle optionnelle pour les jets de défense décrite dans le manuel du maître p. 25, ce qui rend la classe d'armure plus aléatoire. A chaque attaque, correspond son jet de défense. Ce jet est égal à : $1D20 + (CA - 10)$.

+ On utilise l'option de la maladresse décrite dans le manuel du maître décrite p. 28. Lorsqu'un combattant effectue un 1 naturel sur une attaque, il doit effectuer un jet de dextérité (DD 10). S'il échoue, sa maladresse lui vaudra de perdre son tour de jeu. La manière dont il perd ce tour reste à la discrétion du juge (perte d'équilibre, perte de l'arme, etc...).

+ On utilise l'option mort instantanée telle qu'elle est décrite dans le manuel du maître p. 28. Lorsqu'un combattant fait un jet naturel de 20 à son attaque (et uniquement un 20), il tente de confirmer ce critique. S'il fait à nouveau un 20 naturel sur ce second jet de dé, alors il terrasse instantanément son adversaire.

+ Il n'y a pas de round 0 préparatoire, le combat commence dès le signal du juge.

Les éliminatoires :

+ Les combattants sont distants de 12 mètres (6 cases).

+ Le combat a une durée de 3 rounds.

Les semi-finales :

+ Les combattants sont distants de 12 mètres (6 cases).

+ Le combat a une durée de 5 rounds.

La finale :

+ Les combattants sont distants de 30 mètres.

+ Le combat va à son terme, il n'y a pas de limite de durée.

+ Il y a un round 0 de préparation.

La victoire :

Les éliminatoires et semi-finales :

- Le combattant qui aura mis son adversaire hors d'état de poursuivre le combat est déclaré vainqueur.

- Le combattant qui aura infligé le maximum de dégâts létaux à son adversaire est déclaré vainqueur.



- Le combattant qui terrasse son adversaire est déclaré vainqueur.

Les finales :

- Le combattant qui aura mis son adversaire hors d'état de poursuivre le combat est déclaré vainqueur.

- Le combattant qui terrasse son adversaire est déclaré vainqueur.

La magie :

Les éliminatoires :

+ La magie est gérée de la même façon que dans la fosse. Une exception, un jeteur de sort profane peut se lancer deux sorts avant le début du combat. Ou un sort et un effet actif (potion, breuvage, baguette etc...). Cet avantage ne peut être utilisé que par les jeteurs de magie profane.

+ Les jeteurs de sort divin peuvent au choix jeter un sort ou utiliser un effet actif (potion, breuvage, baguette ect...)

+ Les classes combattantes peuvent utiliser un effet actif (potion, breuvage, baguette ect...)

Les finales :

La magie suit exactement les règles de la Fosse.



Déroulement de la compétition :

Les duels seront tirés au sort selon la même méthode que pour les joutes. Il n'y aura aucune distinction de classe, de race ou de niveau.

En fonction du nombre de participants des pools pourront être organisées.

Les éliminations sont directes.

Les vainqueurs des demi-finales s'affrontent dans la grande finale. Les perdants s'affrontent dans la petite finale.

La grande et la petite finale se dérouleront sans limite de temps, jusqu'à la mise hors de combat de l'adversaire.

Les gains :

Le vainqueur de la grande finale reçoit 3 pièces d'or.

Le perdant de la grande finale reçoit 2 pièces d'or.

Le vainqueur de la petite finale reçoit 1 pièce d'or.

