

Appendice A: Tornei

I tornei sono un nuovo ed entusiasmante evento sportivo in cui gruppi di cavalieri che combattono con armi smussate cercano di buttarsi giù da cavallo. I tornei, originariamente chiamati *bastiludes* (“giochi della lancia”), hanno inizio come sessioni di allenamento sul campo per cavalieri e scudieri. Col tempo, le sessioni di allenamento si trasformarono in eventi per gli spettatori, attirando folle di persone.

Le famiglie nobili, il clero e i loro servitori partecipano sempre ai tornei, così come i mercanti, che allestiscono bancarelle, e i vari artisti, che esercitano le loro varie arti. I popolani si affollano a bordo campo, osservando lo spettacolo, scolando pinte di birra, tifando per i loro cavalieri preferiti e ballando a ritmo di musica. Così, un singolo torneo può essere un'avventura a sé stante, poiché le opportunità di interpretazione abbondano. Non si sa mai chi potrebbe presentarsi. La presenza di signori importanti, come gonfalonieri, conti, duchi e re, offre ai cavalieri partecipanti una buona opportunità per attirare l'attenzione su di sé o sulla propria causa.

Ogni potenziale partecipante deve soddisfare i seguenti requisiti per iscriversi a un torneo:

- ✦ Solo i cavalieri possono partecipare ai tornei. Non importa se si tratta di cavalieri vassalli, di casata, o mercenari, ma gli scudieri e la cavalleria possono partecipare solo a eventi speciali a loro dedicati.
- ✦ I cavalieri senza onore o di cattiva reputazione non possono partecipare.
- ✦ Le regole consentono la partecipazione sotto mentite spoglie.
- ✦ I partecipanti devono talvolta pagare una quota.

La Chiamata

La mattina del torneo, il patrocinatore (di solito un nobile di alto rango) tiene un discorso detto Chiamata. I cavalieri in gara sfilano davanti ai giudici (che possono essere sia cavalieri che dame) e agli spettatori in un'elaborata processione cerimoniale. Gli araldi presentano quindi la Dama del Torneo, che può essere la moglie del patrocinatore o una lady maritabile la cui mano può essere offerta al vincitore. Il patrocinatore presenta poi il Gran Maresciallo, l'incaricato di gestire l'evento, i giudici, che di solito sono veterani, signori e dame famosi, e i numerosi araldi che lavorano sul campo di mischia per garantire l'equità e supervisionare i dettagli. Il patrocinatore mostra anche i premi che assegnerà e dichiara le condizioni di cattura e i riscatti che i giudici applicheranno durante la mischia.



La Grande Mischia

La grande mischia è una battaglia simulata. All'epoca di questi scenari, è l'evento principale del torneo. Il campo di combattimento è di diversi chilometri quadrati con confini vaghi, generalmente tra due villaggi in cui alloggiano le squadre avversarie. A entrambe le estremità, viene delimitato un *recet* (o recesso), che è la “zona posteriore” di ogni squadra. Il recet è circondato da fanti armati che hanno il compito di tenere lontani i cavalieri avversari che potrebbero tentare di invaderlo. I signori spesso portano con sé un gran numero di servitori per aiutare nella difesa.

Una grande mischia può durare da mezza giornata a diversi giorni, a seconda delle dimensioni e dal patrocinatore.

I contendenti si dividono in due schieramenti approssimativamente pari e si lanciano l'uno contro l'altro con le lance quando ricevono il segnale, entrando in mischia quando le lance si spezzano. Le squadre sono suddivise in conroi che si sostengono a vicenda e possono partecipare al bottino raccolto e al pagamento dei riscatti per i prigionieri.

È possibile per gli amici salvare un prigioniero prima che entri nel recet come cavaliere catturato. Gli assistenti dei cavalieri sono i loro scudieri e kipper, il cui compito è quello di condurre o, se necessario, trascinare i prigionieri fuori dal campo fino al recet dove sono trattenuti. A volte, i giudici permettono anche a contingenti di fanti di scendere in campo per aiutare i loro signori. Durante il combattimento, i cavalieri possono ritirarsi nel proprio recet per ricevere il Primo Soccorso, riposare, o bere qualcosa e fare uno spuntino, ma torneranno di corsa nel combattimento se vedono che la loro parte sta avendo la peggio.

I giudici controllano il campo, mentre gli araldi segnalano i combattimenti più emozionanti per gli spettatori. Alla fine della giornata, i giudici determinano il miglior combattente, che viene premiato. Una grande mischia può continuare il giorno successivo o per più giorni. Di solito i giudici assegnano un premio ogni giorno.

Alla fine della giornata si svolge una festa con musica, danze, giocolieri, bardi e trovatori che intrattengono fino a notte fonda. Feste simili si svolgono ogni notte dell'evento.

Dopo l'ultimo evento, o l'ultimo giorno, il patrocinatore nomina i vincitori degli eventi e consegna loro i premi, poi tutti acclamano il campione come cavaliere d'onore (*chevalier d'honneur*). Tutti i combattenti, disarmati e non, si incontrano nelle liste davanti agli spettatori e si abbracciano in amicizia per dimostrare che non serbano rancore.

Si tiene un banchetto finale, al termine del quale i cavalieri ripartono. Quelli troppo feriti per viaggiare rimangono fino a quando non sono in grado di farlo, in cura del loro ospite.

Danni delle Armi Smussate

Un'arma smussata non è affilata e quindi meno letale: enfasi su *meno*. Le armi smussate possono comunque essere letali! Grazie alla smussatura del bordo, all'eliminazione delle punte, o a misure di sicurezza simili, il personaggio infligge la metà dei Danni tirati con questo tipo di arma. Un colpo critico aggiunge +4D6 come di consueto, prima di dimezzare i Danni.

Ricorda che per determinare l'Atterramento, considera sempre l'intero ammontare del Danno tirato prima di dimezzarlo.

I personaggi possono anche scegliere di Limitare il Danno (vedi *Libro II* a p. 40) con un'arma smussata. In questo caso, tirare il numero ridotto di dadi dell'azione Limitare il Danno, calcolare l'Atterramento, poi dimezzare il valore per calcolare il Danno dell'arma smussata.

PROCEDURA DELLA MISCHIA DEL TORNEO

Una mischia contrappone una squadra a un'altra. I Cavalieri Giocanti devono scegliere una squadra a cui unirsi prima dell'inizio della battaglia, insieme a un capo conroi, e combattere con tutte le regole presentate nel sistema di Battaglia che si trova nell'Appendice B, perché è proprio questo che è una mischia da torneo: una finta battaglia. Il Master deve compilare una lista di Incontri appropriati per un torneo (ad esempio, esclusivamente cavalieri). Le dimensioni della mischia corrispondono a quelle delle battaglie normali, ma l'Intensità è solo la metà.

I premi di Gloria individuali possono essere vinti per aver sconfitto gli avversari come sempre, ma poiché si usano armi smussate, il premio è solo un decimo della normale Gloria indicata dall'Incontro.

Gli araldi e i giudici tengono traccia delle gesta o delle prodezze, e il Gran Premio del torneo va a chi, secondo i giudici, è stato il più valoroso, audace ed efficace nella mischia (in termini di gioco, questo è solitamente basato sulla Gloria).

Le regole del torneo di mischia sono semplici e poche:

- * Le lance e le armi affilate vengono smussate.
- * Un cavaliere è sconfitto quando viene disarcionato, stordito, ucciso (accidentalmente, ovviamente), o si arrende.



- * Quando un avversario viene sconfitto, la sua cavalcautra può essere presa e diventa il premio del vincitore se il cavaliere o il suo scudiero riesce a portarla nell'area sicura e a lasciarla lì.
- * I cavalieri della stessa squadra, e soprattutto dello stesso conroi, ci si aspetta che si aiutino a vicenda.
- * Più avversari possono attaccare un singolo cavaliere.

Eventi Periferici del Torneo

I tornei sono pieni di opportunità per tiri Trattati e Passioni. I Cavalieri Giocanti possono assecondare qualsiasi di questi desideri. Prima dell'inizio delle gare si svolge un grande banchetto, seguito dalla messa del mattino successivo. I Cavalieri Giocanti che desiderano banchettare spuntano Ingordo, mentre quelli che si astengono spuntano Frugale. Allo stesso modo, la decisione di andare in chiesa o meno dà una spunta rispettivamente a Spirituale o Materiale. La presenza di tanti partner idonei offre l'opportunità di effettuare una spunta su Lascivo o, se si resiste, una spunta su Casto.

I cavalieri possono avere l'opportunità di partecipare a gare sociali, se lo desiderano. Si tratta di tiri Abilità Cortesi contrastati tra tutti i partecipanti, con un vincitore. Tutti i Cavalieri Giocanti tirano contemporaneamente e i tiri inferiori vengono eliminati. Se c'è un pareggio per il miglior tiro, i partecipanti devono continuare a tirare finché uno di loro non vince.

E la Giostra?

Il lettore moderno associa senza dubbio i tornei alla giostra, e nel corso del regno di re Artù questo sport aumenta effettivamente di popolarità, finendo per eclissare e persino sostituire la grande mischia.

Tuttavia, nel periodo di tempo coperto dal *Set Introdotivo*, i tornei sono ancora un fenomeno nuovo; le regole formali per la giostra (*la joust a plaisance*) devono ancora essere sviluppate, tanto meno implementate sul campo.

Le giostre non sono l'unica cosa che compare nei tornei successivi. Le esibizioni di elmi e scudi, le sfide formali e lo sfarzo generale messo in scena da cavalieri e nobili trasformano il torneo in un vero e proprio spettacolo. Alla fine, i tornei iniziano a richiedere quote di iscrizione e persino scommesse su cavalli e bardature, rendendo l'evento una fonte di reddito potenzialmente importante per i cavalieri esperti.

Ma questa è una storia per un altro giorno...

