

Le Tournoi de Vertrieu

À tous,

Du simple gueux,

Aux nobles représentants des puissantes Maisons des Sept Couronnes

En ce jour de l'an de grâce 104 Après Conquête, je, avec la Bénédiction de notre Grâce, le Roi Aegon le Quatrième du nom, Roi des Sept Couronnes siégeant sur le Trône de Fer, Roi des Andals, des Rhoynars et des Premiers Hommes, déclare ouvert le Tournoi des terres de Vertrieu.

Nobles, Chevaliers et Champions pourront s'y affronter aux armes de courtoisies et seul le plus vaillant remportera la Lice.

Le Vainqueur de du Tournoi remportera la Main de Lady Katherin Durrvell, héritière de Vertrieu, et l'épousera séance tenante. En plus du prestige de la victoire et l'honneur d'épouser une demoiselle si honorable, il recevra, en Dot, la moitié des Possessions de la Maison Durrvell et les Terres de Vertrieu. Ces Possession sont composées de :

- **La Compagnie Maritime Durrvell** : Cette Compagnie, basée à Port-Réal, gère l'import et l'export de grand nombre de denrées à travers tout le monde connu. Première affaire de Lord Durrvell, elle contribue largement à remplir les caisses de ses autres possessions. (HJ : 7 taxes, 3 Nourriture, 2 Bois)
- **Le Pont-Fort du Guet aux Chasseurs** : Ce pont fortifié chevauche le fleuve de la Mander, dans le Bief. Il est connu comme étant un important péage, que le marchand ne rechigne pas à prendre, ceux qui l'évitent étant souvent la cible des brigands de grand chemin. (HJ : 6 taxes, 7 Machinations)
- **Le Temple des Sens** : Cette célèbre Maison de Courtisanes est basée à Lys. Ses résidentes font avouer toutes sortes de confessions impardonnables à ses puissants clients, et grand nombre d'entre eux sont prêts à tout pour passer quelques heures avec les délicieuses créatures y vivant. (HJ : 1 Taxes, 9 Machinations, 2 Prestige)

- **La Senteur de la Rose** : Le plus grand Bordel de Culpucier, à Port Réal. (HJ : 3 Taxes, 4 Machinations, 1 Puissance)
- **Les Droits d'Exploitations des Carrières de la Falaise Creuse** : Une Gigantesque carrière de pierres de taille, encastrée dans une falaise donnant sur la Mer Blanche, dans le Val d'Arryn. (HJ : 7 Mines, 1 Taxes)
- **Les Droits d'Exploitations Miniers de la Patte de Cuivre** : Derrière ce nom fallacieux se cache l'une des plus grandes exploitations de Fer des Terres de l'Ouest. (HJ :8 Mines, 3 Taxes,)
- **Les Scieries des Talbots de Motte de la Forêt** : Les Talbot, un clan des montagnes du Nord, sont les uniques détenteurs de l'autorisation de la Maison Stark pour exploiter sans limitation les forêts immenses du Bois au Loup. (HJ : 2 Taxes, 8 Bois, 1 Machinations)
- **La Grand-Halle de la Rue des Sœur** : La plus grande halle marchande de la rue la plus marchande de la Capitale des Sept Couronnes. Les commerçants d'arrachent les emplacements à prix d'or. (HJ : 5 Taxes,1 Machinations, 7 Nourriture, 4 Bois)

Le Tournoi se déroulera de la manière suivante :

- Toute personne invitée par le Maître des Lieu, Lord Harden Durvell, peut s'inscrire au Tournoi.
- Tout inscrit doit annoncer s'il se bat en son nom propre ou comme champion. S'il est champion, l'identité du représenté devra être connue.
- Les Inscriptions pour le Tournoi se clôtureront à la onzième heure de la journée.
- Si plus de huit participants sont inscrits, alors une phase éliminatoire de Mêlée en deux équipes sera organisée. Cette Mêlée se déroulera avant le zénith et sera stoppée sitôt les huit derniers combattants encore sur pied.
- Les Huit combattants se rencontreront, par paires, dans les premières heures de l'après-midi. Chaque paire de guerriers s'affrontera à tour de rôle, déterminant ainsi un gagnant et un perdant.
- Les Quatre gagnants de la manche précédente formeront ainsi deux paires.

En plus du Tournoi, les nobles personnes de cette assemblée pourront se distraire par des jeux organisés par la Sainteté Colren, qui aura en charge leur organisation, leur animation et leurs arbitrages. Ces jeux, placés sous le signe des Sept, seront chacun doté en prix d'une des Possessions de la Maison Durvell. Le Père ainsi que la Mère seront célébrés par le Mariage de Lady Katherin, tandis que le Guerrier sera honoré par les combats du Tournoi.

Iles Jeux :

Ila Jouvencelle (tout le long du Tournoi)

Le Symbole des Amours est célébré lors d'un des jeux préférés du Roi. Chaque participant se verra dessiner sur une partie plus ou moins intime un symbole connu seulement de l'organisateur. Le but pour chacun est, par le moyen qui leur plaît, de connaître le plus de symbole possible.

Lors de la fin de l'épreuve, un peu avant le mariage, les prétendants devront se présenter à l'organisateur. Celui-ci fera en sorte de révéler la ou les personnes ayant le plus de conquêtes. S'il n'y en n'a qu'une seule, elle remporte la partie.

En cas d'égalité, les concurrents restants seront départagés en fonction de leur genre :

- S'il ne reste que des hommes, ce sera à leurs conquêtes de les départager.
- S'il ne reste que des femmes, elles devront choisir un de leurs soupirants pour les représenter lors d'un duel, ou d'une mêlée.
- S'il reste des représentants des deux sexes, alors ils devront raconter leur plus belle aventure amoureuse et seront départagés par l'organisateur.

Prix :

- **Le Domaine viticole du Chasseur de Sinople** : Cette minuscule appellation située dans un îlot de quelques arpents seulement proche de la Treille ne produit que quelques centaines de bouteille par an d'un des vins les plus couru du monde connu. Son prix au litre est supérieur au lait de pavot. (HJ : 6 Taxes, 3 Prestige, 2 Nourriture)

Ile Ferrant :

Symbole des artisans, il est aussi l'aspect de la création. À ce titre, il sera célébré par un concours poétique. Cependant, il ne suffit pas d'arriver avec ses vers déjà préparés, voire achetés. Il s'agit là d'improvisation lyrique.

À cet effet, l'organisateur aura préparé un certain nombre de bout de parchemins sur lesquels seront inscrits deux mots rimant entre eux. À chaque manche, les participants devront en tirer deux au hasard et improviser un poème en rimes suivies, croisées ou embrassées.

Pour juger de la valeur de ces créations, tous les aspects son pris en compte : beauté lyrique, réaction du publique et pertinence du message. À la cour de l'Ogre-Roi, ceux ayant tendance à l'emporter le plus fréquemment demeurent ceux qui arrivent à glisser une pique acerbe à leurs adversaires ou à leurs opposants.

Après chaque manche, l'organisateur sélectionnera un vainqueur et un perdant. Ce dernier sera remercié pour sa participation et devra se retirer du jeu. Le vainqueur quant à lui pourra choisir de changer son ou ses bouts de parchemins lors de la manche suivante. Les manches se poursuivent ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne qui aura ainsi prouvé qu'il ou elle avait l'esprit le plus créatif et aura gagné le jeu.

Prix :

- **La Charge de Bailli de Francmarché** : Francmarché est l'une des rares ville-fortes des Sept Couronne à être complètement indépendante et a être administré par un conseil de bourgeois. Les habitant de Francmarché arrachèrent ce droit il y a plus d'un siècle à la Maison Tully, les exemptant ainsi de taxes seigneuriales. Grand nombre de commerçants d'au-delà du Mur à Braavos viennent échanger leurs denrées, car même si les droits d'accès à la ville sont prohibitifs, ils restent plus léger que les taxes habituelles. Son Bailli gère donc de colossale fortune, rivalisant avec la plupart des Maisons du Conflans. (HJ : 3 Taxes, 1 Machinations, 8 Nourriture, 3 Bois)

Le'Aïeule :

Celle qui observe l'avenir garde le souvenir de notre passé. Aussi, pour rendre hommage à celle qui détient la connaissance des anciens, un jeu de mémoire est prévu.

Les participants se verront poser des questions tour à tour par manche. Au bout de trois mauvaises réponses, la personne sera remerciée pour sa participation et devra se retirer du jeu. S'il ne reste personne à la fin d'une manche, elle est annulée et les personnes éliminées reviennent en jeu. S'il ne reste qu'une seule personne, elle est déclarée victorieuse.

S'il ne reste que deux candidats, alors les règles du jeu changent. L'organisateur va poser une série de dix questions auxquelles les candidats ne devront pas répondre sur le moment. A l'issue des ces questions, le plus âgé annoncera le nombre de réponses d'affilés auxquelles il peut répondre. Le suivant peut renchérir et ainsi de suite. Lorsque l'un des candidats remporte les enchères, il doit ensuite donner toutes ses réponses dans l'ordre. S'il donne autant ou plus de bonnes réponses qu'il a annoncé il gagne le jeu, autrement son adversaire l'emporte.

Les questions lors de la première phase sont aussi diverses que variées. Il peut s'agir de connaissance sur l'histoire d'une maison nobles, sur des actes politiques, guerres ou faits d'arme plus ou moins récent, des détails concernant les invités présent ou événement des célébrations, et quelques questions pièges ça et là. Lors de la seconde phase, elles seront beaucoup plus simples.

Prix :

- **Pont-Fort de la Passe aux Pygargues** Passant au-dessus de la Rufurque, ce pont fortifié est un intérêt stratégique pour toutes les opération militaires, économiques et politique sur les Terres de l'Ouest, le Conflans, le Bief et les Terres de la Couronne. (HJ : 3 Taxes, 5 Machinations, 2 Puissance)

L'Étranger :

Celui qui nous est inconnu et que l'on connaît tous. Il est celui qui accompagne les nouveaux morts. Pour son hommage, tous les participants vont revêtir ses atouts et l'aider dans sa charge macabre.

Chacun des convives recevra un bout de parchemin avec le nom d'un autre qui sera sa cible. Pour la « tuer » il faut être seul avec elle, tendre son parchemin et lui glisser « Je vous emmène ». À ce moment, la cible stoppe le jeu et doit donner son bout de parchemin pour que sa cible devienne celle de son « meurtrier ». Si une personne surprend la scène, alors l'action n'a pas lieu et la victime peut s'échapper.

Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul participant, ou que le délai est à son terme, alors le jeu s'arrête et celui ou celle qui a le plus soutenu L'Étranger, à savoir ayant fait le plus de victimes, remporte la partie.

Prix :

- **Parts d'investissement au sein de la Compagnie des Puinés :** Lord Durvell a, à la suite des guerres dorniennes, investis dans cette célèbre compagnie de mercenaire d'Essos. Contre ce don financier, une pièce sur vingt que touche la compagnie est mit de côté pour le possesseur de ces parts. Il serait bien plus aisé pour leur possesseur de les utiliser directement en « s'offrant » les services de cette compagnie de prestige, pour différentes actions militaires, plutôt que collecter l'or. (HJ : 4 Machinations, 7 Puissance)

En outre, dans sa grande générosité, Lord Harden Durvell souhaite laisser la jouissance et la propriété de certaines de ses Possessions à ceux qu'il estimera le plus digne, en dépit de sa naissance. Ces dons seront consignés de manière Testamentaire par Mestre Jorah, mestre par intérim du domaine de Vertrieu.

Ces Possessions sont :

- **Le Domaine viticole de Bran le Bâisseur :** Cette appellation est frontalière des marais du Neck et l'on y produit un vin blanc sec (aigre dirait les médisants) assez infâme au goût. Ces deux grandes qualités sont qu'il est facile et bon marché à produire et que le domaine est en mesure d'en produire une telle quantité qu'il pourrait engloutir le Mur, son principal client. (HJ : 2 Taxes, 5 Nourritures, 2 Bois)
- **Les Droits du District Sang et Os :** Ce gigantesque quartier de Villevieille est géré par un conseil de bourgeois. Là-dedans, on y gère tout ce qui touche aux chaires : abatage, tannerie, boucherie, prostitution... Ce quartier est un poumon puant de l'économie légale et para-légale du Bief. (HJ : 3 Taxes, 3 Machinations, 6 Nourriture)

- **La Veine Hasardeuse** : Toujours à Villevieille, ce splendide bâtiment de plus pur style Rhoynar est une gigantesque maison de jeu. De véritables fortunes y transitent chaque jour au gré des parties et des joueurs venus des quatre coins du monde connu. (HJ : 8 Taxes, 3 Machinations)

- **Droit d'exploitation du Fleuve d'Azur** : Situé dans l'île de Naath, au couers des Îles d'Été, le Fleuve d'Azur est une source d'eau vive où de précieux géodes de saphir apparaissent chaque jour. Son exploitation est gérée par quelques équipages de pirates et leurs esclaves autochtones. (HJ : 7 Taxes, 2 Machinations, 5 Mines)