

Palio delle Gilde e dei Clan

Noto anche come *Il Grande Palio*, si tratta del più importante dei tornei organizzati nel territorio del **Granducato di Greyhaven**. Si svolge all'interno e nei dintorni dell'antica Città Ducale di **Krandamer**, motivo per cui è noto anche come *Palio di Krandamer*. Ha una durata di 30 giorni: la data di inizio (detta *apertura dei giochi*) viene annunciata ufficialmente dal Duca in persona nel corso della primavera, e salvo rare eccezioni coincide con il primo giorno di Agosto.

La prima edizione del *Palio delle Gilde e dei Clan* risale all'anno 409, e le sue origini sono legate a filo doppio con gli eventi relativi alla cronologia del **Ducato di Krandamer**: la giostra e le altre competizioni di cui il torneo si compone, nate come una serie di arene aventi lo scopo di testare la forza e le capacità organizzative degli eserciti dei vari Clan e agli ordini delle più importanti Gilde e dinastie nobiliari del Ducato, sono diventate nel corso dei decenni via via più importanti e diffuse. Il torneo esercita oggi un fortissimo richiamo per la maggior parte delle famiglie nobiliari del Granducato, che vedono in esso la possibilità di aumentare il proprio potere e il proprio prestigio non soltanto prendendo parte ai numerosi giochi, ma anche e soprattutto per le indubbie possibilità di conoscere famiglie provenienti da territori spesso lontani: la presenza di feudatari, nobili e cavalieri provenienti da tutto il Continente rendono il *Grande Palio* il posto perfetto per conoscere e farsi conoscere, organizzare matrimoni e tessere intrighi.

Incompleta

Questa voce è stata pubblicata anzitempo e/o non è stata ancora ultimata. I contenuti riportati possono contenere informazioni inesatte o ancora da verificare.

Cenni storici

"...La Giostra è cavalleria, ovvero un'insieme di tradizioni, di memorie, di costumi, di pratiche. La Giostra è quindi un valore etico che, seppur "velato" nel tumulto della festa popolare, segue nella sua essenza una caratteristica tipica della Città e del Ducato di Krandamer. Originata dal ricordo e dalla necessità di coloro che combatterono e combattono in campagna militare, la Giostra propone ancora oggi nelle insegne dei cavalieri di casata i simboli delle epiche imprese compiute nel passato, e che ancora oggi vengono portate a compimento da molti dei contendenti stessi in ogni parte di Krandamer e del Granducato. La Giostra è quindi un fatto la cui straordinaria nobiltà di origine si trasforma in passione e in festa non soltanto per gli abitanti della Città, ma anche per qualsiasi osservatore esterno, che non può fare a meno di invaghirsi dello spettacolo, delle sue grida, dei suoi colori: per questo motivo la Giostra diviene una emozione violenta e totalmente coinvolgente, ed uno spettacolo difficile da dimenticare per chiunque".

Thorstein Veblen, storico di Krandamer

L'antica e gloriosa tradizione militare che contraddistingue il Ducato di **Krandamer (Ducato)** vanta illustri origini storiche: le antiche popolazioni che abitavano i territori di questo Feudo erano infatti temute e rispettate anche per la loro grande conoscenza delle arti militari. Il Grande Palio delle Gilde e dei Clan, la cui prima edizione vede la sua luce nell'anno 409 ad opera dell'allora Duca di **Krandamer Hengist Voranov**, si ispira a quelle stesse tradizioni. Ogni anno, migliaia di visitatori si recano nella Città Ducale con l'intento di osservare gli scontri, assaporare il gusto delle sfide, vivere in quei giorni di festa l'atmosfera eroica e avventurosa del campo di battaglia.

Le pagine che seguiranno hanno lo scopo di rendere il lettore partecipe, quanto più possibile, dell'ambientazione nel cui contesto il Grande Palio va ad inserirsi: verrà presentata, divisa per i 30 giorni di durata della manifestazione, la scaletta degli eventi, sui quali si potranno ricevere maggiori informazioni consultando le pagine che seguiranno.

L'Annuncio del Torneo e la Lettera di Sfida

Il giorno di apertura del Palio viene comunicato da un editto del Duca di Krandamer in persona, comunicato entro sessanta giorni dall'effettiva data di inizio: nel corso di tale proclama viene letta dagli araldi del Duca anche la *lettera di sfida*, convenzionalmente redatta dalla gilda, clan o squadra vincitrice della precedente edizione e quindi detentrica del Palio. La lettura della lettera di sfida risale come usanza informale alle primissime edizioni del Palio, ed è stata formalizzata nell'anno 442 dal Duca **Sergei Voranov**.

Calendario degli Eventi

L'organizzazione degli eventi è a cura del **cancelliere di Krandamer** del Duca, che tiene conto dei desideri e delle necessità delle famiglie nobiliari più influenti e delle questioni amministrative eventualmente in atto nella **città ducale**. Quello che segue è il calendario dell'anno 507, universalmente considerato uno dei più ortodossi: esistono ovviamente molte altre competizioni minori, tra cui una seconda giostra e diversi altri tornei all'arma bianca.

Giorno 1, detto *Il Grande Giorno*

Grande Cerimonia di Apertura del Torneo, con spettacolo degli Sbandieratori di Varel; la Gilda dei Mercanti presenta l'apertura del Mercato di Krandamer con uno spettacolo di danze e giocolieri: i mercanti presentano le loro offerte, e per tutta la settimana sarà possibile effettuare acquisti vantaggiosissimi. Festa del Palio con banchetto all'aperto, libero a tutti, offerto dalla Gilda dei Mercanti.

Giorno 2, detto Il Giorno del Discorso

Seconda giornata di Apertura del Torneo: discorso del Duca alla Popolazione di Krandamer, nel corso del quale vengono fornite informazioni sullo stato di salute del Ducato, simbolici ringraziamenti: il Duca comunica eventuali modifiche a decreti esistenti, nuovi ordinamenti, ed è uso abolire parte delle decime e delle tassazioni del mese di Agosto (dichiarazione che suscita ogni anno enormi applausi e grida di approvazione). Banchetto con festa e balli per tutta la notte, offerto dal Duca di Krandamer.

Giorno 3, detto il Giorno dei Ricevimenti

Terza ed ultima giornata di Apertura del Torneo: il Duca riceve per tutta la giornata i Nobili e i Cavalieri venuti per assistere o per partecipare alle competizioni.

I Nobili ed i Cavalieri saranno invitati al convenzionale banchetto di benvenuto, tenuto dal Duca di Krandamer all'interno del Castello Ducale; per il resto della popolazione e dei visitatori vi saranno invece feste e balli fino a tarda notte, lungo le piazze della città.

- **Torneo di Spada:** Chiusura delle Iscrizioni

Giorno 4, detto Il Giorno delle Torri

La Gilda dei Costruttori e la Corporazione degli Artigiani presentano la Corsa delle Torri. Banchetto con festa e balli fino a tarda notte, offerto dalla Gilda dei Costruttori.

- **Corsa delle Torri:** Inizio alle ore 11 in Piazza d'Armi.

Giorno 5, detto Il Giorno delle Spade

La Gilda della Spada presenta l'apertura del Torneo di Spada.

A sera si terrà in piazza d'Armi il tradizionale "Banchetto della Spada", a base di pesce, offerto dalla Gilda della Spada.

- **Torneo di Spada:** Apertura della competizione e prima giornata della fase di qualificazione.

Giorno 6

- **Quintana:** Prove di Velocità per il percorso, sotto gli occhi dei Giudici del Torneo.
- **Torneo di Spada:** Seconda giornata della fase di qualificazione.

Giorno 7

- **Grande Giostra:** Chiusura delle Iscrizioni
- **Quintana:** Comunicazione, all'alba, del tempo massimo per completare il percorso, affisso all'alba.
- **Torneo di Spada:** Terza giornata della fase di qualificazione.

Giorno 8, detto il Giorno della Quintana

- **Quintana:** Prima Fase.
- **Torneo di Spada:** Se necessario, quarta giornata della fase di qualificazione.

Giorno 9, detto il Giorno della Vigilia

- **Grande Giostra:** Affissione, all'alba, degli scontri per le fasi di qualificazione.
- **Quintana:** Seconda e Terza Fase.
- **Torneo di Spada:** Se necessario, quinta giornata della fase di qualificazione.

Giorno 10, detto Il Giorno della Giostra

La decima giornata è nota anche come il Giorno degli Ospiti, con riferimento all'apertura delle qualificazioni per la Grande Giostra, che vede solitamente cimentarsi i cavalieri meno esperti e/o che partecipano per la prima volta alla competizione.

- **Grande Giostra:** Apertura della competizione, con presentazione di tutti i contendenti al Duca e spettacolo degli Sbandieratori di Kharas: prima giornata della fase di qualificazione.
- **Quintana:** Cerimonia di Premiazione, che verrà officiata nel corso della presentazione che precede l'inizio della Grande Giostra.

Giorno 11

- **Grande Giostra:** Seconda giornata della fase di qualificazione.

Giorno 12

- **Grande Giostra:** Terza ed ultima giornata della fase di qualificazione.
- **Torneo di Spada:** Affissione, all'alba, del tabellone recante l'elenco degli scontri relativi alla prima giornata della fase eliminatoria.

Giorno 13, detto *il Giorno della Buona Sorte*

- **Corsa dei Sacchi, Albero della Cuccagna, Pentolaccia.**
- **Festa della Carne e dei Salumi**
- **Lotta a mani nude:** Possono partecipare tutti: è un normale torneo di lotta, in cui vince chi resta in piedi: sono vietati alcuni colpi, particolarmente pericolosi. Il vincitore riceverà una somma in denaro ed un carro pieno di ogni ben di dio.

Giorno 14

- **Torneo di Spada:** Prima giornata della fase eliminatoria.

Giorno 15

- **Torneo di Spada:** Seconda giornata della fase eliminatoria.

Giorno 16

- **Torneo di Spada:** Terza giornata della fase eliminatoria, che si concluderanno con la determinazione degli otto campioni della Spada che accederanno alla fase finale.
- **Grande Giostra:** Affissione, all'alba, del tabellone recante l'elenco della prima giornata della fase eliminatoria.

Giorno 17, detto *il Giorno della Staffa*

Il diciassettesimo giorno del torneo è tradizionalmente dedicato alla Corporazione delle Guide e degli Esploratori: il banchetto, a base di vini e pietanze esotiche e provenienti da paesi anche molto remoti, è offerto da loro.

- **Festa del Vino,** con annessa competizione che vede storicamente contrapposti i cittadini contro i forestieri.
- **Scalata alla Rocca:** Una competizione in cui chiunque potrà partecipare, e che consiste nel recuperare una bandiera (detta "Staffa") issata sulla Rocca della Città Vecchia, un rudere situato nella Contrada della Rocca (il quartiere storico della città): per rendere la scalata meno rischiosa è possibile indossare una speciale armatura di cuoio imbottito per limitare i rischi, anche se gli "specialisti" di tale competizione preferiscono ridurla al minimo per avere una maggiore libertà di movimento.

Giorno 18

- **Grande Giostra:** Prima giornata delle fasi eliminatorie.

Giorno 19

- **Grande Giostra:** Seconda giornata delle fasi eliminatorie.

Giorno 20

- **Grande Giostra:** Terza giornata delle fasi eliminatorie, che si concluderanno con la determinazione degli otto campioni della Giostra che accederanno alla fase finale.

Giorno 21, detto *il Giorno della Musica*

Celebrazione degli otto Eroi (i quattro finalisti del Torneo della Spada e della Grande giostra): danze, balli e giochi di ogni tipo organizzati dalla Corporazione dei Cantori, Musici e Suonatori allietano il popolo di Krandamer ed i visitatori, in un clima di festa e di risate: questa giornata è dedicata ai concerti, le piazze della città si riempiranno infatti di musicisti provenienti da ogni parte del Continente, che si esibiranno di fronte alla popolazione; grande banchetto popolare, offerto dalla Corporazione dei Cantori, Musici e Suonatori.

- **Gara di Tiro con l'Arco:** Apertura della competizione e fase di qualificazione.
- **Gara di Tiro con la Balestra:** Apertura della competizione e fase di qualificazione.

Giorno 22, detto *il Giorno della Liberazione*

Questo giorno è amministrato dal Corpo di Guardia Civica di Krandamer: al mattino avrà luogo la tradizionale parata della guardia, seguirà un banchetto all'aperto a base di carne, offerto dalla Corporazione. Dopo il banchetto, vi sarà la liberazione simbolica di uno o più prigionieri, che riceveranno l'amnistia del Duca davanti agli occhi della popolazione. Nella maggior parte dei casi, si tratta di prigionieri anziani, o comunque prossimi alla conclusione del periodo detentivo.

- **Gara di Tiro con l'Arco:** fase eliminatoria e fase finale.
- **Gara di Tiro con la Balestra:** fase eliminatoria e fase finale.

Giorno 23, detto *Il Giorno del Campione del Torneo*

- **Gara di Tiro con l'Arco:** Premiazione dei Vincitori.
- **Gara di Tiro con la Balestra:** Premiazione dei Vincitori.
- **Torneo di Spada:** Gli otto campioni di Spada si affrontano nella fase finale, al termine della quale verrà determinato il vincitore del Torneo di Spada.

Giorno 24

- **Corridoio degli Ostacoli:** Gara aperta a tutti, e consistente in un "percorso di guerra" da concludere nel minor tempo possibile senza incappare nei numerosi ostacoli (terreno scivoloso, sacchi fissati su pali di legno rotanti, etc): colui che concluderà il percorso nel tempo minore riceverà in premio un'armatura completa, al secondo e terzo classificato verrà assegnato invece un premio in monete d'oro.

Giorno 25, detto *Il Giorno dei Mercenari*

- **Torneo di Spada:** Premiazione dei vincitori e proclamazione del Campione del Torneo di Spada: simbolico passaggio del testimone tra Gilde della Spada e Gilde dei Mercenari, patroni della giornata.
- **Giostra del Nomade:** Svolgimento della competizione, che si concluderà con la determinazione del vincitore. Banchetto e festa ricca di spettacoli "libertini" con danzatrici provenienti da ogni parte del mondo organizzati dalla **Gilda dei Mercenari**.

Giorno 26

- **Giostra del Nomade:** Premiazione del vincitore, ad opera della Gilde dei Mercenari.
- **Corsa dei Cavalli:** Competizione aperta a Cavalieri, Alti Cavalieri e Nobili provenienti da qualsiasi paese purché dotati di cavalcatura: ogni Gilde o Congregazione potrà iscrivere 1 Campione.

Giorno 27

- **Corsa dei Cavalli:** Premiazione dei vincitori e nomina del "Campione di Velocità".
- **Corsa dei Carri:** Competizione riservata alle Gilde di Krandamer, i cui campioni si sfideranno in una gara tra cavalli a due ruote appositamente costruiti, trainati da 2 cavalli: ogni Gilde o Congregazione potrà iscrivere 1 o 2 Carri a scelta.

Giorno 28

- **Corsa dei Carri:** Premiazione dei vincitori.

Grande parata dell'Esercito del Duca, con banchetto offerto dal Duca di Krandamer.

Giorno 29, detto *Il Giorno del Campione del Palio*

- **Grande Giostra:** Gli otto campioni della Giostra si affrontano nella fase finale, al termine della quale verrà determinato il Campione del Palio.

Giorno 30, detto *Il Giorno dei Saluti*

- **Grande Giostra:** Premiazione e Celebrazione dei vincitori e proclamazione del Campione del Palio. Dall'anno 507 il Duca assegna inoltre la **Croce d'Argento degli Eroi**, un premio speciale destinato ad un ospite distintosi in particolar modo all'interno delle varie competizioni: la Croce, in argento e oro bianco, reca al centro lo Stemma Ducale, ed è finemente cesellata con icone raffiguranti le principali competizioni di cui si compone il Palio.
- **Celebrazione delle Gilde e dei Clan:** Proclamazione della Gilde, Clan o Contea vincitrice del Palio, a cui è tradizionalmente dedicato il banchetto dell'ultima giornata. Feste, balli e giochi fino a tarda notte.

Nelle pagine che seguono verranno spiegate in dettaglio le varie competizioni di cui si compone il Palio.

Il regolamento del Torneo: Iscrizioni, Punteggi e Classifiche

dal 409 al 468: il Palio Antico

Il sistema originario di calcolo dei punteggi, rimasto in vigore fino al 468, prevedeva una serie di fasi eliminatorie sostanzialmente uguali per tutti i partecipanti; il quantitativo di punti attribuito in caso di vittoria e sconfitta variava invece a seconda della competizione.

Il difetto principale di questo sistema era costituito dal fatto che finiva con il premiare i grandi numeri, attribuendo un grande vantaggio numerico alle Gilde e ai clan che potevano permettersi di schierare un grande quantitativo di giostranti: questo finiva con il penalizzare non soltanto i clan più piccoli ma, soprattutto, i partecipanti degli altri Ducati. Inoltre, i risultati conseguiti negli anni precedenti venivano registrati nell'archivio del **Palazzo delle Gilde** senza essere tenuti in considerazione per le edizioni successive: l'assenza di un meccanismo a gironi e/o di basato

dal 470 ad oggi: il Palio Moderno

L'attuale sistema di calcolo dei punteggi delle varie competizioni è frutto di una profonda revisione dei matematici del

Duca, entrata in vigore per la prima volta in occasione del Palio del 470 per rispondere a due necessità principali:

- adattare il Palio e le sue regolamentazioni alle nuove esigenze imposte dalla Chiesa e, soprattutto, ad un numero di partecipanti molto più ampio rispetto alle prime edizioni e crescente nel corso degli anni.
- creare un sistema di graduatorie, specifiche per competizione, da mantenere in vigore anno dopo anno: una vera e propria *classifica generale* che possa tenere traccia delle gilde, clan e squadre storicamente più forti e quotate.

Il sistema, che prende il nome di *palio moderno*, è quello in vigore a tutt'oggi: negli ultimi anni sono comunque state effettuate alcune modifiche relative al calcolo dei punti, alla composizione delle varie squadre e alla regolamentazione di situazioni particolari ad opera del Duca **Elgar Von Farnost** e, soprattutto, del Duca **Strahd Voranov** in occasione del palio dell'anno 517.

Le iscrizioni

Ciascuna competizione può o meno essere aperta ad una o più delle seguenti classi sociali: Grande e piccola Nobiltà, Cavalieri e Ufficiali dell'Esercito, cittadini del Granducato regolarmente censiti. L'iscrizione è individuale, ma alcune competizioni consentono a un numero prestabilito di singoli giostranti, solitamente da tre a cinque, di unirsi insieme a formare una *squadra*.

Qualificazioni ed eliminatorie

Prima del 470 ciascuna competizione era composta da una o più "fasi eliminatorie", variabili a seconda del numero dei partecipanti: l'esito di ciascuna fase veniva deciso da scontri diretti; le regole introdotte nel *palio moderno* prevedono invece un numero fisso di *fasi eliminatorie*, organizzate in gironi e/o scontri diretti a seconda della competizione, talvolta precedute da un numero di *fasi di qualificazione* variabile a seconda del numero dei partecipanti.

Per dettagli più precisi sullo svolgimento delle varie fasi si rimanda alle singole competizioni: in questo paragrafo ci si limiterà ad elencare i vantaggi principali della nuova regolamentazione:

- Riduce lo storico vantaggio dei cosiddetti *nuovi arrivati*, che fino al 470 avevano la possibilità di visionare lo stile di combattimento dei propri futuri avversari per poi accedere direttamente alle fasi eliminatorie senza aver mai mostrato la propria tecnica o il proprio valore.
- Riduce il rischio di "condotta sleale" ad opera dei *nuovi arrivati*, il cui comportamento può essere visionato dai giudici di gara prima che eventuali comportamenti scorretti o maldestri abbiano modo di influenzare le *fasi eliminatorie*.
- Dà un considerevole vantaggio ai *campioni* del passato, evitando il rischio che possano eliminarsi tra di loro nelle *fasi di qualificazione* o nelle prime *fasi eliminatorie*: in tutte le gare basate su tenzoni a due ciascun *campione* viene infatti accoppiato con uno dei partecipanti proveniente dalle *fasi di qualificazione*.
- Consente di adottare un sistema di calcolo dei punti uniforme da edizione a edizione indipendentemente dal numero dei partecipanti: i punti maturati durante le *fasi di qualificazione* non vengono infatti considerati ai fini delle classifiche della competizione: servono unicamente a stabilire chi avrà o meno accesso alle *fasi eliminatorie*.

Le Classifiche Annuali

Rispecchiano il risultato delle singole competizioni del Palio relative a una specifica annualità: si dividono in *classifiche individuali* e *classifiche di squadra*.

Classifiche individuali

Ogni competizione ha un sistema specifico di regole e attribuzione di punti che consentono, al termine della gara, di ordinare i partecipanti in una classifica a seconda dei risultati conseguiti: il primo classificato sarà colui che avrà realizzato il punteggio più alto, seguito dal secondo, dal terzo e così via.

Nel caso in cui la competizione sia suddivisa in più giorni, la classifica parziale al termine di ciascuna giornata consentirà di stabilire il *campione del giorno*: pur non avendo alcun valore in termini di posizionamento generale il titolo di *campione del giorno* è considerato un traguardo di enorme prestigio, dà diritto in molte competizioni a un premio speciale e garantisce in ogni caso una grande visibilità.

Le gare più complesse, come il Torneo di Spada e la Grande Giostra, prevedono infine un certo numero di graduatorie minori volte a premiare risultati particolari come il maggior numero di lance spezzate, il maggior numero di disarcionamenti e primati similari; un buon piazzamento in tali classifiche viene talvolta utilizzato per risolvere situazioni di parità, e costituisce in ogni caso un traguardo di grande prestigio sia per i *nuovi arrivati* che per i *campioni* delle passate edizioni.

Classifiche di squadra

In tutte le gare in cui i partecipanti hanno la possibilità di unirsi in squadre, i punti totalizzati dalla squadra vengono calcolati nel seguente modo (salvo diversamente indicato nelle regole specifiche per la competizione):

- il punteggio ottenuto dai singoli membri della squadra viene sommato tra di loro: il risultato così ottenuto viene quindi diviso per il numero dei membri della squadra.

In altre parole, il punteggio di una squadra viene calcolato effettuando la media dei punti ottenuti dai singoli membri; nella maggior parte dei casi, questo sistema di calcolo dei punti porta alla composizione di squadre composte da un numero di membri prossimo al minimo consentito (solitamente tre o quattro) particolarmente forti o preparati.

Nella maggior parte dei casi i giudici di gara consentono soltanto la formazione di una squadra per gilda, corporazione, clan o contea: tentativi di aggirare tali limitazioni sono considerati estremamente dequalificanti per il feudo di origine e vengono puniti con la squalifica permanente dal Palio.

Le Classifiche Generali

Oltre alle *classifiche annuali* le competizioni più importanti del Palio dispongono dall'anno 470 di una o più *classifiche generali*, che vengono aggiornate anno dopo anno a seconda dei risultati ottenuti al termine della gara: a tutti i partecipanti e a tutte le squadre che raggiungono le prime otto posizioni in una *classifica annuale* viene assegnato un numero variabile di punti da sommare al loro punteggio nella *classifica generale*.

Gli Albi dei Campioni

Le classifiche generali sono state introdotte soltanto nell'anno 470, in conseguenza della profonda opera di revisione del regolamento del Palio; prima di allora esistevano soltanto le *classifiche annuali*, ottenute mediante l'applicazione di logiche diverse: tutte le classifiche annuali del Palio, a partire dalla prima edizione dell'anno 409, sono conservate nell'archivio del [Palazzo delle Gilde](#).

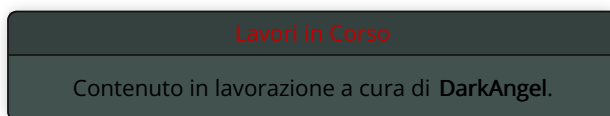
Nell'anno 472 la [Gilda degli Studiosi](#) si è occupata di redigere i cosiddetti [Albi dei Campioni](#): si tratta delle classifiche generali relative alle edizioni del Palio dal 409 al 468, calcolate sulla base delle *classifiche annuali* dell'epoca utilizzando il sistema di punteggio messo a punto nel 470.

La Grande Giostra

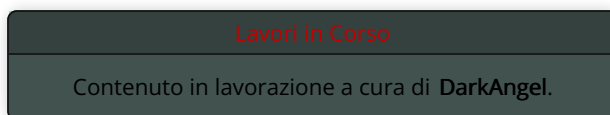
Si tratta senza ombra di dubbio della competizione più importante e rappresentativa del Grande Palio: per informazioni dettagliate sulle sue regole e sul funzionamento degli scontri è possibile consultare la voce dedicata al [Grande Giostra di Krandamer](#). Si compone di una Fase di Qualificazione, di una Fase Eliminatoria e di una Fase Finale: la prima può durare un numero di giorni variabile da due a quattro a seconda del numero dei partecipanti, la seconda si sviluppa nell'arco di tre giornate e la terza viene solitamente disputata nel corso una singola giornata.

- Il regolamento completo di questa competizione è illustrato all'interno della voce dedicata alla [Grande Giostra di Krandamer](#).

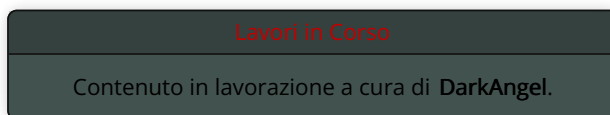
Giostra del Nomade



Quintana



Corsa dei Cavalli



Torneo di Spada

È la seconda competizione più rinomata del Palio, e quella che ogni anno raccoglie il numero più elevato di iscrizioni per via della grande diffusione che l'arma può vantare in tutto il Continente. Per informazioni dettagliate sulle sue regole e sul funzionamento dei duelli è possibile consultare la voce dedicata al [Torneo di Spada di Krandamer](#).

Mischia

Competizione introdotta nell'anno 470 in sostituzione della [Battaglia](#), della [Battagliola](#) e del [Ponte](#), per poi essere rimossa nel 502 e introdotta nuovamente nell'anno 517: si tratta di una variante popolare del [Torneo di Spada](#), in cui i contendenti hanno la possibilità di utilizzare molteplici armi. Una competizione simile al [Torneo dell'Arma Bianca](#), ma decisamente più cruenta per regolamento e modalità organizzative, è stata organizzata a partire dall'anno 503 nei territori della Marca di [Rastan](#) con il nome di [Torneo dei Combattenti e degli Eroi](#). Per maggiori informazioni è possibile consultare la voce dedicata al [Mischia di Krandamer](#).

Gara di tiro con l'Arco

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Gara di tiro con la Balestra

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Lotta a Mani Nude

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Scalata alla Rocca (o Arrampicata)

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Corridoio degli Ostacoli

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Corsa dei Ceri

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Corsa dei Sacchi

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Sfida degli Sbandieratori

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Voci correlate

- **Ducato di Krandamer**, dove viene organizzato il torneo.

Competizioni del Palio

- La **Grande Giostra**.
- La giostra del Nomade.
- La quintana.
- La corsa dei Cavalli.
- Il Torneo di Spada.
- La mischia.
- La gara di tiro con l'arco.
- La gara di tiro con la Balestra.
- La lotta a mani nude.
- La scalata alla Rocca.
- Il corridoio degli ostacoli.
- La corsa dei ceri.
- La corsa dei sacchi.
- La sfida degli sbandieratori.