TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ARTS MENTAUX & JEUX NOBLES · NORTHERN SHIELD

REGISTRE DES JEUX NOBLES DU NORD

Chapitre I — Le Jeu du Cœur-Croisé

Certifié par la Table des Exégètes d'Aen Doravel
Grand Archivum d'Aen Doravel — Salle du Savoir des Royaumes
Transcrit sous le Cycle d'Aerys III, révisé sous Henric X
Accès libre

« Celui qui domine un plateau de Cœur-Croisé dominera un jour le royaume. » — Tradition de la noblesse valdarienne

I — DE L'ORIGINE DU JEU

Le Cœur-Croisé est considéré comme le plus ancien jeu de stratégie du Nord. Les premiers plateaux datent de la fin du Cycle d'Odran le Juste et furent découverts dans les archives du palais de Vhal-Muraille.

La tradition rapporte qu'Odran enseignait à ses héritiers que le pouvoir doit être protégé comme un Cœur, que l'ambition doit être maniée comme un Croisé, et qu'aucune victoire n'est pure tant que l'adversaire n'est pas privé de ce qu'il est et de ce qu'il espère devenir.

Ainsi naquit le terme :

Cœur-Croisé : lorsque le Cœur adverse est immobilisé et que son Croisé est abattu.

Depuis lors, le jeu est la discipline mentale de la noblesse valdarienne. On dit communément :

« Celui qui domine un plateau de Cœur-Croisé dominera un jour le royaume. »

II — DU MATÉRIEL ET DES PIÈCES

Le jeu se pratique sur un plateau carré de huit cases par huit, composé de pierres de marbre blanc ou gris selon les maisons.

Chaque joueur dispose de seize pièces, réparties ainsi : 1 Cœur, 1 Croisé, 2 Protecteurs, 2 Empereurs, 2 Chevaliers et 8 Cavaliers du Nord.

Les pièces sont traditionnellement façonnées en fer blanc dans les domaines royaux de Valdara, en fer noir dans les cités de Darnholm, et en ambre solaire dans les cours d'Averna. Chaque matériau symbolise la doctrine stratégique du royaume qui le produit.

De la disposition initiale

Les pièces se rangent sur les deux premiers rangs de chaque camp, en miroir. Au fond, de gauche à droite : Protecteur, Chevalier, Empereur, Cœur, Croisé, Empereur, Chevalier, Protecteur. Devant eux, les huit Cavaliers du Nord forment la ligne de front.

III — DES FONCTIONS ET DES MOUVEMENTS

1. Le Cœur

Pièce centrale et sacrée. Équivalent du Roi dans les jeux méridionaux. Se déplace d'une case en toutes directions. Ne peut être sacrifié. Lorsqu'il ne peut plus fuir ni se déplacer, il est dit immobilisé. Le Cœur ne peut se déplacer que vers une case libre et non contrôlée. Un Cœur immobilisé représente la moitié d'une victoire.

2. Le Croisé

Pièce maîtresse de l'attaque. Se meut librement dans toutes les directions. Représente l'ambition, l'élan, la volonté d'expansion. Sa capture constitue la seconde moitié de la victoire.

3. Les Protecteurs
Colonnes de défense du royaume. Se déplacent horizontalement et verticalement. Contrôlent les axes et forment les murs du Cœur.

4. Les Empereurs
Figures anciennes des Cycles passés. Se déplacent en diagonale. Leur valeur augmente en milieu de partie lorsque les lignes sont ouvertes.

5. Les Chevaliers
Forces de harcèlement. Mouvement en « L ». Brisent les lignes, menacent le Croisé adverse, ouvrent des brèches.

6. Les Cavaliers du Nord
Troupes les plus nombreuses. Avancent d'une case vers l'avant. Peuvent avancer de deux lors de leur premier mouvement. Capturent en diagonale.

Lorsqu'ils atteignent le dernier rang, ils deviennent Éperons du Nord et adoptent la forme d'un Protecteur, d'un Empereur ou d'un Chevalier. Cette capacité de promotion est nommée l'Éveil du Fer.

Ils ne peuvent en aucun cas devenir Croisé : le Croisé est l'ambition unique du royaume, et nul soldat ne s'en forge un second. Un royaume n'a qu'une ambition, comme il n'a qu'un Cœur. C'est la Règle de l'Ambition Unique.

IV — DE LA CONDITION DE VICTOIRE

Contrairement aux jeux méridionaux, le but n'est pas de mettre le Cœur à mort, mais de réaliser le Cœur-Croisé. Une case est dite contrôlée lorsqu'une pièce adverse pourrait s'y déplacer ou y capturer au tour suivant.

1. Immobiliser totalement le Cœur adverse
Aucune case libre ou non contrôlée autour de lui.

2. Capturer le Croisé adverse
L'adversaire perd sa capacité à conquérir.

Quand ces deux conditions sont réunies, le joueur victorieux proclame :

« Cœur-Croisé. Le royaume tombe. »

Aucune autre forme de victoire pleine n'est reconnue.

De la demi-victoire et de l'Équilibre du Fer
Le Cœur-Croisé complet n'est pas toujours atteignable : un Cœur habile garde toujours une fuite. La tradition reconnaît alors la demi-victoire. Qui capture le Croisé adverse sans perdre le sien tient la Demi-Couronne de l'Ambition. Qui immobilise le Cœur adverse sans voir le sien immobilisé tient la Demi-Couronne du Trône.

Au-delà de soixante-quatre coups sans capture ni immobilisation, la partie est jugée : le porteur d'une Demi-Couronne l'emporte. Si chacun en tient une — ou si aucun n'en tient — la partie est dite Équilibre du Fer, ni vainqueur ni vaincu.

V — DES PARTICULARITÉS DU JEU

1. Un Cœur immobilisé n'est pas vaincu. Il représente un pouvoir paralysé mais non détruit.

2. La perte du Croisé n'est pas la fin. Le joueur peut encore défendre, mais ne peut plus prétendre à la victoire pleine, comme un roi en déclin.

3. Les Protecteurs sont le pilier du contrôle. Ils bâtissent des murailles autour du Cœur et empêchent les percées adverses.

4. L'art du Cœur-Croisé repose davantage sur le contrôle que sur l'assaut. Les joueurs les plus patients sont souvent les plus redoutables.

5. Un joueur ne peut jouer un coup qui exposerait son propre Cœur à une immobilisation forcée au tour suivant. Le Cœur doit toujours conserver une issue : le déplacer, écarter la menace, ou interposer une pièce. Cette obligation est nommée la Règle du Refuge.

VI — DES VOIES STRATÉGIQUES

Les maîtres du jeu reconnaissent trois écoles principales.

La Voie du Fer Blanc — Tradition valdarienne

Défendre le Cœur avant tout. Construire une forteresse immobile. Préparer la capture du Croisé adverse en fin de partie.

La Voie du Fer Noir — Doctrine darnholmienne

Jeu agressif et brutal. Sacrifices rapides pour déstabiliser l'ennemi. Attaque directe du Croisé adverse.

La Voie Solaire — Sagesse d'Averna

Contrôle du plateau par les Empereurs. Pression diagonale constante. Victoire par étranglement progressif du Cœur adverse.

Henric X, selon la tradition Caerwyn, adopte naturellement la Voie du Fer Blanc. Ser Calden Morr, formé à Averna, maîtrise la Voie Solaire, plus subtile.

VII — DE L'USAGE DU JEU DANS L'ÉDUCATION ROYALE

Il est d'usage que les jeunes héritiers apprennent le Cœur-Croisé dès leurs dix ans. Le jeu enseigne la patience, la stratégie, l'art de défendre avant d'attaquer, et la compréhension des lignes invisibles qui relient un royaume à son souverain.

De nombreux souverains valdariens furent de grands joueurs, et certaines Cicatrices d'Hiver mentionnent que les plus sages régnaient comme ils jouaient.

VIII — FORMULE DE MAÎTRISE

On dit dans la tradition :

« Celui qui protège son Cœur sans perdre son Croisé tient son royaume entre ses mains. »

« Un roi ne gagne jamais en renversant la table, mais en avançant patiemment ses pièces. »

Document transcrit selon les normes du Chant du Fer — Codex des Arts Mentaux · Conservé au Grand Archivum d'Aen Doravel, Salle du Savoir des Royaumes · Accès libre