

Les jeux de l'arène

Localisation des arènes

Les combats organisés existent dans beaucoup de lieux, mais les arènes en tant que telles n'existent que dans le sud de l'Empire, et en particulier dans le Wythian.

Les arènes sont interdites depuis peu dans le Menerkel, province dans laquelle les raids adamah sont de plus en plus fréquents.

Approvisionnement en esclaves et en créatures féroces

Les principales villes dans lesquelles a lieu le commerce d'esclaves sont Kazyrk, la capitale du Wythian, et Karmenogansk, la capitale du Nevran. Les esclaves proviennent de sources diverses :

Les clans adamahs.

Le peuple des plaines fait de nombreux raids dans les Royaumes-Unis ainsi que dans la Principauté du Menerkel, au cours desquels il se procure de la nourriture, des armes, et des esclaves, qui finissent généralement sur les marchés aux esclaves de Kazyrk et Karmenogansk.

Le Wythian est épargné par ces raids, car c'est le principal acquéreur d'esclaves (et donc le principal partenaire commercial) des clans adamah.

Les Loups Gris.

Ce groupe d'Eldriars, agissant dans la Principauté du Kertch, effectue souvent des raids de concert avec les clans argans. Les prisonniers qu'ils capturent finissent la plupart du temps sur le marché aux esclaves de Karmenogansk.

Malgré les proportions alarmantes que prend la situation, le prince du Kertch n'a pris aucune mesure pour stopper ce trafic. Certains murmurent que les Loups Gris agissent avec la bénédiction du prince, et que les victimes ne sont jamais choisies au hasard.

Les corsaires du lac de Nevra.

Ces corsaires attaquent presque exclusivement les navires en provenance des Royaumes-Unis, et revendent les prisonniers à Karmenogansk. Tout comme dans la principauté du Kertch, le marquis n'a rien fait pour arrêter ce trafic, et il est possible que les corsaires soient sous les ordres directs du marquis.

Helsinia.

Les prisonniers de guerre helsiniens finissent souvent gladiateurs, et sont très recherchés à Kazyrk, malgré leur prix élevé (il est difficile et risqué de capturer un berserk).

L'Ecole de la Juste Voie.

L'activité démoniaque étant inexplicablement en hausse ces derniers temps dans le Kerevan, le magiocrate a fait don de nombreux démons au prince Tor-Wildern. Ce dernier, en retour, a offert beaucoup d'esclaves de qualité à l'Ecole de la Juste Voie. Cela a apparemment créé de proches liens entre les deux principautés, car le Magiocrate a envoyé de puissants mages de l'Ecole de la Juste Voie à Kazyrk, avec pour tâche d'invoquer autant de créatures magiques que Tor-Wildern en aurait besoin pour ses arènes.

Les volontaires.

Les combattants volontaires ne manquent pas ; les différentes guildes de mercenaires désirant se faire employer, les membres de la Fraternité du Sentier à la recherche de risques, et les nombreux aventuriers en soif de gloire compensent largement les croyants du culte du Triptyque Draconique ou de l'Estamisme, qui se refusent à pénétrer dans l'arène.

Analyse politique : la tension monte...

C'est sous l'impulsion de Jerkel Tor-Wildern, le prince actuel du Wythian, que les arènes et le commerce d'esclaves combattants ont commencé à prendre de l'ampleur. Il assiste régulièrement avec plusieurs de ses généraux aux combats, afin d'analyser les techniques des différents combattants. Il s'est constitué une garde rapprochée composée de 2000 gladiateurs professionnels, et certaines rumeurs disent qu'il compte prochainement s'emparer du trône impérial.

Le prince du Menerkel, lassé des raids adamah, a demandé à l'Empereur de dépêcher de hauts fonctionnaires impériaux afin d'enquêter sur Jerkel Tor-Wildern, Guéhan Zald-Jirek (marquis du Nevran) et Kalin Tor-Krenlir (prince du Kertch), qu'il accuse de soutenir un trafic illégal d'esclaves. Des juges impériaux ont effectivement été envoyés dans le Wythian et le Kertch, mais pour une raison inconnue, l'Empereur n'a pas fait de même avec le Nevran.

Trois événements notables ont eu lieu récemment, mais seuls quelques fins analystes politiques n'ayant pas peur des hypothèses farfelues ont fait le lien :

- La femme du prince du Menerkel est morte empoisonnée. Certains pensent que le commanditaire de ce meurtre n'est autre que Jerkel Tor-Wildern, mais une telle accusation ne se fait pas à la légère.
- Deux des cinq juges impériaux enquêtant sur Jerkel Tor-Wildern sont morts accidentellement, tués par un démon qui s'était échappé. Heureusement, l'un des mages de l'Ecole de la Juste Voie se trouvait là, et a réussi à reprendre le contrôle du démon avant qu'il ne fasse d'autres victimes.
- Un serviteur travaillant au palais des Tor-Wildern s'est aventuré à dire que Jerkel Tor-Wildern a passé un accord secret avec Kalin Tor-Krenlir et le Magiocrate (prince du Kérévan) ; ce serviteur a fini dans l'arène quelques jours plus tard, accusé d'être un membre de la Fraternité des Sans-Noms.

Ce qu'en pensent les différentes institutions

Triptyque Draconique et Estamisme

Ces religions s'opposent catégoriquement à ces combats. Les prêtres refusent de soigner une personne ayant été blessée dans l'arène pour diverses raisons : les condamnés à mort méritent ce qui leur arrive ; soigner les combattants volontaires reviendrait à cautionner cette violence ; et les esclaves ne valent pas la peine d'être soignés (bien que les prêtres estamistes acceptent de soigner les esclaves de leur religion).

Les écoles de magie

La plupart d'entre elles trouvent les duels de magiciens intéressants, et encouragent leurs membres à y participer. L'école des Hautes Magies et l'école de la Juste Voie sont d'ailleurs particulièrement active dans ce domaine.

La Fraternité du Sentier

Ses membres descendent souvent dans l'arène. Ils considèrent cela comme une démonstration de courage et de force.

La Fraternité des Sans-Noms

Beaucoup d'esclaves font partie de cette organisation secrète. A ce titre, elle est opposée à ces combats, et essaie de pousser les gladiateurs à se révolter.

La guilde des Dagues de velours

Une bonne partie du commerce d'esclaves est organisée avec sa collaboration, et elle touche une partie des bénéfices. C'est une activité très lucrative, qu'il faut développer le plus possible.

Description des arènes et des cirques

Dans les campagnes ou les villages, l'arène est souvent une simple clairière, dans laquelle les combattants sont séparés des spectateurs par une barrière en bois ou même un simple cercle tracé dans le sol.

Dans les villes et les cités, les arènes sont généralement construites sur le principe suivant : une arène ovale est entourée de gradins en bois ou en pierre, et deux grandes portes donnent accès à l'arène. C'est par la première, nommé Porte de la Vie, qu'entrent les combattants ; et c'est par la deuxième, nommé Porte de la Mort, que sont évacués les cadavres. Les gradins se trouvent plusieurs mètres au-dessus de l'arène, afin que les spectateurs ne puissent être blessés par des combattants ou des créatures féroces.

La taille de ces bâtiments varie, mais la plupart d'entre eux peuvent accueillir jusqu'à 15000 spectateurs, et les arènes font à peu près 20m de rayon.

La plus grande des arènes se trouve à Kazyrk ; elle peut contenir 40 000 personnes, et fait 80m de rayon.

Les courses de chevaux ont lieu dans un cirque, c'est-à-dire une longue piste circulaire mesurant généralement 400m x 100m, autour de laquelle sont disposés des gradins ; et au milieu de cette piste se trouve un long mur. Le cirque de Kazyrk peut contenir 100 000 personnes.

Description des différents jeux

Les combattants sont spécialisés dans une catégorie, et il est très rare qu'une personne s'adonne à deux sports différents (ou plus).

Règlement général :

1. Il est interdit de détruire, endommager, téléporter, faire disparaître, ou faire changer de dimension l'arène, ainsi que toute personne ou objet s'y trouvant (adversaire excepté).

Note : Cette règle ne s'appliquait au départ qu'aux duels de mages, mais suite à de récents abus, elle a été étendue à toutes les catégories.

2. L'utilisation de tout objet magique (focus y compris) est interdite, sauf autorisation expresse du jury et accord de l'adversaire.
3. Toute magie s'apparentant à la Loi de Garjioul est interdite sauf autorisation expresse du jury et accord de l'adversaire.

Lutte

Description : Les guerriers s'affrontent mains nues dans l'arène, et pour gagner, il faut mettre l'adversaire KO. Les coups en-dessous de la ceinture sont interdits. La plupart des combattants à adopter ce style sont des Eldriars ou des Tarkans, quelque peu avantagés dans ce domaine.

Règlement :

1. Toute arme ou armure est interdite.
2. Toute invocation est interdite.
3. Toute magie blessant l'adversaire de manière directe (boules de feu, éclairs...) est interdite. Enflammer ses mains ou toute méthode de combat similaire est autorisé.

Course de chars.

Description : Le premier char à effectuer une certaine distance, déterminée à l'avance, gagne la course. Sur les terrains réglementaires (400mx100m), il faut en effectuer sept fois le tour.

Il y a généralement quatre factions qui s'opposent lors de ces courses ; les blancs, les verts, les bleus, et les rouges. Les chars utilisés sont plus légers que les chars habituels, les roues sont plus grandes, et le char rabaissé (pour un meilleur contrôle dans les virages). Les chars sont tirés par quatre chevaux spécialement entraînés pour la course.

La valeur d'un bon cheval de course est extrêmement élevée (bien plus que l'esclave qui conduit le chariot), car la victoire repose principalement sur eux. On peut à titre d'exemple citer une course, il y a quelques années, au cours de laquelle le conducteur d'un char est tombé lors du démarrage brutal de la course. Ses chevaux étaient tellement bien dressés qu'ils ont continués la course seuls, et l'ont gagnée.

Les courses sont assez violentes : les concurrents n'hésitent pas à se faire des queues de poissons ou même à se frapper. Il arrive régulièrement qu'un l'un des conducteurs de chars soit tué, piétiné par les chevaux des concurrents après avoir chuté. Il arrive également que des conducteurs de chars essayant de raser le mur central de trop près lors des virages le percutent.

Règlement :

1. Il n'est pas autorisé d'endommager, d'ensorceler ou de faire disparaître les concurrents, leurs chevaux, ou leurs chars avec des armes ou avec de la magie. Le fouet réglementaire peut cependant être utilisé pour frapper ou déséquilibrer les concurrents.
2. Il est interdit d'augmenter ou de diminuer magiquement la vitesse du char ou des chevaux.

Règles :

A chaque tour de terrain, il faut faire un jet d'Athlétisme pour les chevaux. Quand un chariot arrive à la hauteur d'un autre chariot (cad la marge cumulée de l'un devient supérieure ou égale à celle de l'autre), son conducteur doit réussir un jet d'Attelage pour doubler son concurrent, ou un jet de Combat en char pour tenter d'endommager le char du concurrent (un char de course normal possède 20PdS et inflige 2D6PdS de dégâts). Si la manœuvre est ratée, le char est contraint de rester derrière son concurrent (sa marge cumulée devient celle du concurrent -1).

Combat contre des créatures féroces.

Description : Les combattants sont soit des gladiateurs professionnels, spécialement entraînés pour affronter les créatures féroces, soit des condamnés à morts sans arme ni armure. Dans ce dernier cas, l'affrontement est plus une mise à mort qu'un véritable combat.

Leurs adversaires sont des bêtes sauvages (ours, tigres, léopards), mais aussi des démons, des élémentaires, des créatures féeriques...

Ce genre de combat n'a lieu que dans certaines arènes bien protégées, dans lesquelles les créatures ne peuvent pas blesser les spectateurs.

Note : aucune créature sauvage n'attaque en situation normale des humanoïdes. Dans une arène, les créatures sont paniquées, ne pensent qu'à s'échapper, et attaquent par peur, non par dessein : une personne immobile dans l'arène ne sera pas attaquée. Pour cela, les créatures doivent être dressées spécialement, ou une autre créature de leur espèce doit montrer l'exemple. Mais une fois qu'une créature est habituée à manger de la viande athale, ses habitudes alimentaires sont définitivement altérées, et elle n'attaquera plus ses proies habituelles (ex : un lion mangeur d'hommes au plein milieu d'un troupeau d'antilopes se laissera mourir de faim plutôt que d'en attaquer une).

Règlement : Tous les coups sont permis.

Duel de magiciens.

Description : Des magiciens originaires de toute la Terre des Dragons viennent dans les arènes du Wythian pour affronter des confrères au cours d'un duel magique afin de tester l'étendue de leurs pouvoirs.

Il est recommandé aux duellistes de prendre des dispositions écrites quant à la réversibilité des sorts à la fin du combat (recouvrer la vue, arrêt d'une mutation, retour dans la dimension de la Terre des Dragons,...)

Règlement : Toute attaque corporelle directe de la part d'un magicien (pas des créatures qu'il invoque) est interdite.

Combats de gladiateurs

Description : Ces combats opposent des combattants professionnels, esclaves ou hommes libres. Il faut préciser que ces combats sont loin d'être aussi excitants que l'on pourrait le penser. En effet, un combat entre deux gladiateurs expérimentés peut durer des heures sans qu'il n'y ait d'action, les deux combattants se tournant autour et cherchant une faille dans la défense adverse.

Règlement :

1. Toute invocation est interdite.
2. Toute magie blessant l'adversaire de manière directe (boules de feu, éclairs...) est interdite. Enchanter son épée ou toute méthode de combat similaire est autorisé.