

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LA GLADIATURE DÉRIGIONE

LES ORIGINES

La gladiature telle qu'on la connaît aujourd'hui est une invention dérigrone. Bien sûr, les Tanaphéens n'ont pas attendu les Dérigrions pour encourager deux imbéciles occupés à se trucider, sans oublier de prendre des paris. Mais tout de même, ce sont les bons gens de Pôle qui ont hissé le duel-spectacle au rang d'art.

Toutes les peuplades du continent ont des traditions qui encadrent, plus ou moins strictement, les duels. Les Dess, les Ségions et les Rivers ne faisaient pas exception. Bien au contraire, des historiens passionnés ont dénombré dans ces trois cultures un nombre impressionnant de styles de duels différents. Dès les premières années de l'Empire, les duels d'honneur et les duels-spectacle prirent une place importante dans la société dérigrone. L'une et l'autre de ces traditions évoluèrent avec le temps, forçant les législateurs dérigrions à créer des lois et des règlements pour les encadrer. Dans le cas des duels-spectacle, la grande structuration eut lieu en 74 dN, avec la création du code Munérial. C'est à cette occasion qu'est apparu le terme gladiateur. Le code a connu plusieurs évolutions au fil des siècles, jusqu'à atteindre sa forme définitive en 474 dN. Cette dernière version est considérée par les connaisseurs comme la définition classique et absolue du noble art de la gladiature.

LE CODE MUNÉRIAL

Dans sa version définitive – celle de 474 dN donc – le code Munérial est un pavé imposant qui définit de manière stricte et détaillée la façon d'organiser un combat de gladiateurs, d'entraîner les combattants, de sélectionner les candidats et les entraîneurs, les types d'équipement autorisés, et une multitude d'autres détails. Nous n'aborderons ici que les grandes lignes du code Munérial. Si le cœur vous en dit, n'hésitez pas à étoffer ces informations pour vos parties, surtout si cela peut créer des situations loufoques ou intéressantes.

Un gladiateur est un combattant rattaché à une écurie gladiatoriale à laquelle il est lié par un contrat qui indique toujours la durée de l'engagement. Un gladiateur peut être un individu libre ou un esclave. Si c'est un esclave, le contrat est passé entre son propriétaire et l'écurie. Hommes et femmes sont égaux au sein de la gladiature. Un combat de gladiateurs se déroule dans une arène, devant un public et sous la surveillance d'un arbitre. Le combat dure jusqu'à ce qu'un combattant se rende ou soit dans l'impossibilité de combattre. Quand un combattant se rend, si l'arbitre estime qu'il n'a pas fait honneur à l'art de la gladiature il peut solliciter l'avis du public. Les spectateurs choisissent par acclamation si le combat doit continuer. Dans ce cas, le combat reprend jusqu'à ce qu'un gladiateur soit mis hors de combat.

Le code définit huit types de gladiateurs différents, qu'on nomme parures :

- **Le novice** – Il porte un plastron de cuir et un casque. Il combat armé d'un glaive et d'un petit bouclier. Un gladiateur combat toujours en novice pendant la première année de sa carrière.
- **Le démuni** – Il combat nu, armé d'un ceste léger et d'un gourdin.
- **Le faux-démuni** – Il combat nu, protégé par un bouclier et armé d'un sabre courbe.
- **Le pêcheur** – Il combat avec un trident et un filet. Comme seule protection il porte un brassard de cuir clouté.
- **La brute** – Il utilise une hache de combat et porte un brassard de cuir et d'écaillles métalliques, ainsi qu'un plastron de cuir léger.
- **Le précieux** – Il porte une tunique ample, taillée dans un tissu facile à déchirer. Son visage est protégé par un masque de théâtre en métal. Il combat avec un modèle de rapière spécifique, appelée rapière munérial, et une petite targe.
- **Le soldat** – Il porte un heaume, un brassard métallique et un bouclier. Il se bat avec une épée, une masse d'arme ou un fléau d'arme.
- **Le retors** – Il combat avec deux lames courtes et porte un plastron de cuir bouilli. Il peut porter un petit casque de cuir et de métal mais cette pratique est sujette à controverse, à cause d'une formulation imprécise dans le code.

N°74 - 27 JANVIER 2016

Parmi les grandes phrases de la culture du XXe siècle, la plus universelle reste sans aucun doute la déclaration sibylline du capitaine Clarence Oveur :

« *Joey, tu aimes les films sur les gladiateurs ?* »

Rendons hommage aujourd'hui à ce moment de grâce, en nous penchant sur le noble art de la gladiature. Retrouvons l'odeur du sang et de la sueur, le frisson de la violence et de l'étreinte virile, le spectacle émouvant et troublant des muscles ruisselants d'huile, se heurtant alors que la chair (...)

[Message de service : je ne peux pas rajouter le logo (18+) sur l'édito ; le fichier n'est pas au bon format. Alors calmez-vous sur les intros bizarres. C'est gênant pour la maquette, gênant pour le pdf final, et franchement, c'est gênant pour tout le monde, en fait.]

(...) pour cet article complet sur les origines et l'état de la gladiature à Pôle.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



LES ÉPICES

Les épices de combat ne sont pas autorisés par le code Munérial lors d'un combat normal. Les textes interdisent qu'un gladiateur transporte et utilise des épices pendant l'affrontement, où qu'il en ait consommés dans la journée qui précède. En revanche ils autorisent explicitement l'usage des épices de soins hors des combats. Sauver la vie d'un gladiateur mourant à coup d'épices est tout à fait licite. Ce genre d'interventions se font en général dans l'arène, sous les acclamations ou les huées du public.

Le code prévoit toutefois un type de combat particulier, appelé « duel de Tehen ». Cet affrontement se déroule en cinq rounds. À la fin de chaque round, les gladiateurs peuvent consommer une dose d'épice. Le code n'autorise que les épices de soin, d'endurance et les euphorisants. Les quatre premiers rounds d'un duel de Tehen ont une durée fixe, mais le cinquième dure jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

LA VIE DE GLADIATEUR

À Pôle, les gladiateurs sont des gens de spectacle, avec tout ce que cela peut avoir de positif et de négatif. Les gladiateurs célèbres sont adulés, gagnent de l'argent et ont même leurs fan-clubs. Les plus chanceux prennent leur retraite avec un bon paçtole et peuvent se lancer dans une carrière moins risquée.

Mais pour chaque gladiateur star, il y a des dizaines de pauvres bougres qui morflent et finissent leur carrière estropiés et sans le sou. En fait, on peut appliquer aux gladiateurs toutes les situations et variations que l'on pourrait imaginer pour des acteurs.

Un gladiateur, à de rares exceptions près, n'est pas cantonné à un style. Il peut alterner les combats classiques et libres sans problème. Bien entendu les puristes du code Munérial vous diront qu'un gladiateur, au sens le plus noble, ne s'abaisserait pas à pratiquer une forme de « gladiature » moderne.

Après avoir été un novice, un gladiateur choisit une parure et, en théorie, n'en changera jamais. Le code contient – évidemment – quelques règles un peu tordues qui permettent un changement de parure dans des cas bien précis. Ce genre d'événement provoque toujours des discussions enflammées chez les fans.

Un combat oppose deux parures différentes. Seuls le novice, le démuni et le soldat peuvent combattre un gladiateur similaire, et encore, dans le cas du soldat il est obligatoire qu'ils aient chacun une arme différente.

Les porteurs d'Arme et le code

Le code Munérial est inflexible. Si l'on veut organiser un combat de gladiateurs classique, donc reconnu comme une forme d'art, il faut s'y soumettre sans restriction. À chaque événement gladiatorial classique on voit débarquer pléthore de spectateurs dont l'activité principale est de traquer les entorses au code. C'est à cela qu'on peut, sans contester, affirmer que la gladiature classique est un art : elle attire une armée de critiques diptérophiiles, prêts à faire un scandale au moindre manquement perçu. Ce qui est sympa, c'est que cela donne parfois lieu à de belles empoignades dans les gradins. Bref, encore plus de spectacle.

Pour en revenir aux Armes, la rigidité du code interdit les combats classiques aux Armes dotées de limitations vestimentaires particulières, ou dont le type ne correspond à aucune parure. Cependant le code autorise un gladiateur à transporter une Arme de taille raisonnable, tant qu'elle reste au fourreau. Dommage pour les Armes de grandes tailles fans de gladiature, qui sont obligées de se rabattre sur le style libre. Enfin, le code stipule qu'un combat ne peut pas opposer un Porteur à un non-Porteur, sauf pour un combat à mort dont l'Arme elle-même serait l'enjeu.

LE STYLE LIBRE

Les combats de gladiateurs sont de véritables représentations. Ils obéissent à une mise en scène souvent précise, au point que certains combats sont chorégraphiés d'un bout à l'autre. Ce n'est pas le cas de tous, mais même un duel entre deux gladiateurs qui se haïssent réellement respectera le code Munérial ; du moins tant qu'on suit les règles du style classique. Le style libre, lui, permet tous les excès.

Les spécialistes du code Munérial expliquent que le style libre est né pour satisfaire les spectateurs demandeurs de combats ne cadrant pas avec les règles du code. Il faut de tout pour faire un monde, et il est normal de fournir des spectacles tape-à-l'œil et vulgaires aux masses qui ne savent pas apprécier l'art gladiatorial.

De leur côté, les apologues du style libre affirment que celui-ci a toujours existé, avant même que les pètes-secs ne viennent brider la créativité gladiatoriale avec leurs règles « pour faire de l'art ». Pour eux le code ne sert qu'à donner une pseudo légitimité à une portion étriquée de la gladiature, qui est un vaste univers.

Pour faire simple, pendant que les défenseurs des deux styles en viennent aux mains : tout ce qui déborde du cadre du code Munérial fait partie du style libre, ce qui représente un vaste panorama de spectacles, les Dérigions étant très fort pour mettre la violence en scène. Voilà quelques exemples de spectacles appréciés du grand public.

- Les combats opposant un gladiateur expérimenté à un groupe de débutants, voire même de spectateurs volontaires.

- Les combats « peine de mort » où un condamné affronte un gladiateur-exécuteur. En théorie, si le condamné arrive à vaincre le gladiateur il est gracié. Il va sans dire que cela arrive très rarement. Dans certains cas le condamné est sous l'emprise d'un épice hallucinogène, pour rendre le combat plus distrayant.

- Les combats opposant un gladiateur à un ou plusieurs animaux sauvages. Ce type de spectacle faisait partie du code Munérial de 74 dN mais en fut retiré en 398. Certains fans acharnés continuent à hurler à l'injustice.

- Les combats à mains-nues ont toujours eu la cote, mais restent cantonnés aux petites arènes populaires, ou privées.

- « La mort du chevalier » est un spectacle d'arène très prisé depuis une trentaine d'années. Un gladiateur se bat contre un adversaire portant une imitation d'armure de chevalier vorh. En général le « chevalier » est saoul ou drogué. Ces combats sont plus un divertissement comique qu'autre chose. Le chevalier ne gagne jamais et passe son temps à se faire humilier par le gladiateur. Selon les circonstances, la mise à mort du chevalier est symbolique ou bien réelle.

- Les combats de saga sont une coopération avec une autre industrie polienne du divertissement : le théâtre. Quelques compagnies en ville se sont fait une spécialité de raconter de grandes sagas familiales romancées en épisodes, qui durent pour certaines depuis plusieurs années. Lorsque surviennent de grands combats ou des guerres essentielles pour l'intrigue, les théâtraux passent la main à une arène partenaire, qui organise une soirée à thème et récupère au passage quelques nouveaux clients.