

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

GLADIATURE : LES ARÈNES DE PÔLE

LE GRAND-SAUT

N°76 - 22 FÉVRIER 2016

Cette semaine, nous revenons sur le thème de la gladiature dérigionne, avec une visite de quelques arènes de Pôle.

Voilà.

...

Voilà, voilà.

Punaise, je déteste ça quand je ne trouve rien de drôle ni de vaguement intéressant à mettre dans l'édito. J'ai l'impression de lancer le Chagar à vide, sans élan ni rien. Bon je me rassure en me disant que moins d'un lecteur sur six doit lire cette colonne, et que du coup ça ne change pas grand-chose, mais quand même !

Et encore pire, là, d'un coup, je me demande si je n'ai pas déjà fait une intro dans ce genre. Rhaaaa ! Je ne vais quand même pas me taper toute la collection juste pour vérifier. Si ? Allez, non. Un maniaque de CasusNo va bien se fader le boulot juste pour me mettre le nez dedans, et on bottera en touche en disant que c'était de l'humour méta. C'est bien l'humour méta. Ça n'a pas besoin d'être vraiment drôle, et les gens sourient quand même pour avoir l'air de bien saisir l'ironie stylistique et la finesse de la chose.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



Commençons par une arène « classieuse », dont le style architectural imite les amphithéâtres elfiques du palais. Ceux-ci sont toujours de taille modeste. Il faut croire que les elfes préféreraient les spectacles intimes, quand ils n'étaient pas occupés à opprimer et génocider le reste du continent. Le Grand-saut, contrairement à ses modèles, est franchement imposant. C'est une des plus grandes arènes de Pôle. Elle est construite contre la muraille d'une terrasse elfique, à la limite de l'antique cité chimérique, dans le quartier 217⁽¹⁾ pour être précis.

L'arène doit son nom à une large dalle de pierre polie située au pied de la muraille. Cette dalle date de l'époque elfique et son centre est enfoncé, comme si quelque-chose – ou quelqu'un – de très lourd s'y était écrasé. Dès les débuts de l'Empire, cette dalle a servi pour des exécutions capitales. Le condamné était précipité du haut de la muraille jusque sur la dalle. Après la construction de l'arène ces exécutions spectaculaires – et salissantes – continuèrent, s'intégrant aux spectacles et attirant toujours une foule nombreuse. Avec le temps, la pratique passa de mode et cela fait bien deux siècles que ce genre de sentences n'est plus prononcé, sans pour autant avoir été rayé du code pénal impérial.

L'arène du Grand-saut est un fleuron de l'industrie poliënne du divertissement. Des spectacles, tous styles confondus, y sont organisés chaque semaine, et les gradins ne désemplissent pas. Entre deux événements majeurs il est possible d'assister aux entraînements, ou à de petits spectacles dans les trois petites arènes annexes.

Le Grand-saut fait vivre le quartier qui l'entoure, au point qu'il est connu sous le nom de quartier du Grand-saut. Toute l'économie locale tourne autour de l'arène. Le précédent régisseur de l'arène, Dilton Frémère était même chef de quartier, comme pas mal de ses prédécesseurs. Ses accointances avec la fronde⁽²⁾ lui coûta sa tête en 1036 dN et sa fille Servane reprit le gestion de l'arène. À cause des choix politiques de son père, il lui fut interdit de briguer le poste de chef de quartier. Qu'à cela ne tienne, ce fut l'ancien gladiateur vedette Béren Sturd qui obtint le poste. Que Servane et Béren soient en couple depuis leur plus tendre adolescence n'est, bien sûr, qu'un détail insignifiant... tout comme le fait que Béren soit le demi-frère de Servane (par leur mère). Ce dernier point est un secret bien gardé, pour lequel ils ont déjà tué.

Il y a deux ans, un amoureux éconduit ne trouva rien de mieux à faire que de se suicider en plein spectacle. Il sauta du haut de la muraille et vint s'écraser au milieu des gladiateurs, tout ça pour impressionner sa belle qui assistait aux combats. La donzelle ne fut pas impressionnée, mais l'incident lança une mode morbide. Servane Frémère est maintenant obligée de faire garder le parapet qui surplombe son arène, pour éviter qu'un suicidé ne lui esquinte un gladiateur en tombant dessus.

Figures marquantes du Grand-saut

Servane Frémère – 48 ans – une femme d'affaire efficace relativement dépourvue de scrupule. Elle sait se montrer charmante et mondaine, mais au final seul le bien-être financier de sa famille lui importe vraiment.

Béren Sturd – 43 ans – Fils d'un gladiateur vedette du Grand-saut, Béren a été pendant de longues années un des meilleurs pêcheurs du circuit classique. Maintenant il est chef de quartier, propriétaire de plusieurs bouges et entraîneur d'une écurie de gladiateurs en contrat avec le Grand-saut. Et sinon, une sale rumeur prétend qu'il aurait mis fin à sa carrière pour éviter un combat qui l'aurait opposé à Tibaud Brise-muraille, à l'époque ou celui-ci commençait tout juste sa carrière.

Sylvia la teigne – 21 ans – La fille cadette de Béren et de Servane est membre de l'écurie de son père. Elle combat sous la parure du précieux. Elle aspire à atteindre la même notoriété que son père et son grand-père. Elle a encore du chemin à faire, mais son agressivité exubérante et son sens inné du spectacle lui ont déjà gagné un fan club conséquent. Son petit défaut : elle est émotionnellement très instable.

LA BASSE-FOSSE

Les sous-sols de la rive gauche de Pôle regorgent de vieilles carrières. Du temps de l'extension de Pôle, elles fournissaient de la pierre de construction et des pavés. Aujourd'hui elles servent d'entrepôts, de citernes, de marchés souterrains, de bouges crapuleux... La liste est longue.

La Basse-fosse est construite dans une carrière des Larmiers⁽¹⁾ (quartier 314). C'est un établissement à la fois sordide et réputé. Il y a une vingtaine d'années c'était juste un bordel connu pour la qualité de ses prestations déviantes. C'est en constatant qu'il accueillait de plus en plus d'érudits, de bourgeois et de nobles que Monsieur Gaspon – le patron de l'époque – eut l'idée de proposer des spectacles de théâtre, en plus des services habituels de son bouge. Pour diverses raisons, la première représentation se termina par un bain de sang. L'expérience faillit coûter la vie à Monsieur Gaspon, mais les clients étaient ravis. Et ainsi, après quelques réaménagements et l'aide de plusieurs mécènes, la Basse-fosse devint une arène on-ne-peut-plus officielle, sans pour autant cesser ses autres activités.

La Basse-fosse aurait pu demeurer une de ces nombreuses arènes de style libre sans grande classe, si Madame Istelle n'avait succédé à Monsieur Gaspon. Sous son impulsion, l'arène se mit à programmer des spectacles respectueux du code Munérial, mais en conservant son cachet crade et sanglant. Le pari fut payant et de plus en plus de fans du style classique viennent profiter du « mariage du code et de la fange », pour reprendre l'accroche publicitaire de l'arène. La seule vraie entorse au code dont Madame Istelle se rend régulièrement coupable, c'est d'enfiler des parures sur de jeunes gladiateurs qui devraient combattre en novice. Vu le taux de mortalité de son arène, ce n'est pas surprenant.

Un des spectacles les plus prisés de la Basse-fosse suit la règle de « l'arrogance des gradins ». Cet article du code Munérial autorise un gladiateur à défier la foule. Le premier spectateur qui se manifeste descend dans l'arène et combat le gladiateur après avoir revêtu une tenue de novice. À la Basse-fosse c'est toujours « la furie d'Istelle », une gladiatrice sekeker, qui défie le public. Si le spectateur l'emporte, il gagne un pactole substantiel. S'il échoue il touche une petite somme en guise de prix de consolation. Il faut dire que la furie d'Istelle ne laisse jamais partir un perdant sans lui avoir coupé quelque chose, le plus souvent quelques doigts ou une oreille.

Figures marquantes de la Basse-fosse

Madame Istelle – 70 ans – une vieille dame maigrelette au regard d'acier. Une consommation régulière et maîtrisée d'épice lui permet d'avoir une santé remarquable pour son âge. C'est une femme d'affaire retorse, voire même cruelle, mais c'est aussi une passionnée d'histoire et d'art classique. Elle connaît beaucoup de monde, tant dans les hautes sphères que dans la pègre. Cela fait d'elle une alliée intéressante, ou une ennemie redoutable. Elle porte un Ceste instinctif nommé Dgrizz.

Aden an Zeraya – 35 ans – le médecin et l'épicier de la Basse-fosse. Il dirige une petite équipe chargée de prendre soin des prostitués et des gladiateurs... et, oui, certains pensionnaires cumulent les deux fonctions. C'est un sadique consciencieux qui opère toujours sans anesthésie, et souvent en public (il y a des gens qui paient pour cela).

La furie d'Istelle – 15 ans – une jeune guerrière mutilée dont l'agressivité est entretenue par Aden à l'aide de tortures et d'épices. L'actuelle furie d'Istelle est la quatrième à porter le nom. Chaque fois que la furie meurt, Aden en fabrique une nouvelle. Oui, il n'y a jamais eu de véritable Sekeker à la Basse-fosse, que des imitations très réussies. Je vous laisse imaginer ce que des Sekekers penseraient de cette histoire.

VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Voici de rapides esquisses d'autres arènes intéressantes.

L'ARÈNE DU SURADAR

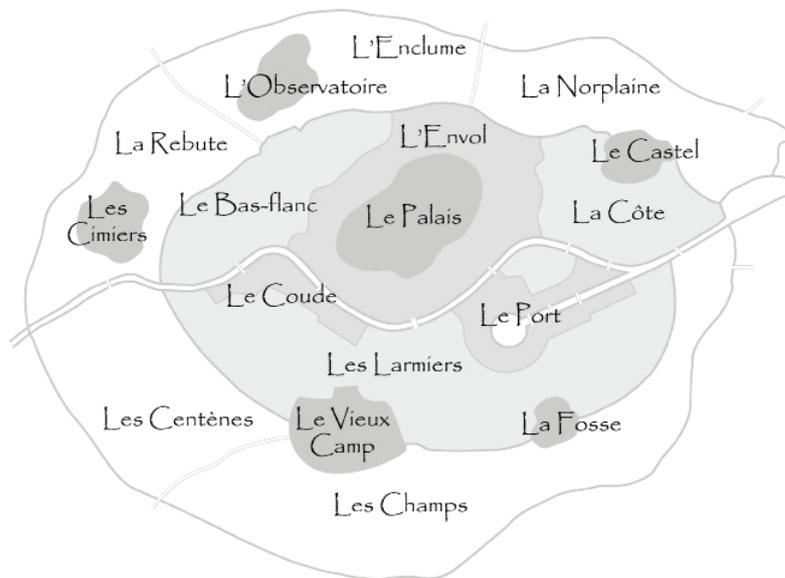
Cette arène située dans la Rebutie (quartier 148), appartient à l'armée impériale. C'est ici que s'entraînent les meilleurs gladiateurs-soldats de Pôle. Les spectacles qui les mettent en scène attirent des foules nombreuses. Tous les événements gladiatoriens de l'arène du suradar servent, d'une manière ou d'une autre, à faire du racolage pour l'armée. Les bouges alentours sont remplis de recruteurs.

L'ARÈNE DE RUBIS

Une petite arène construite dans un amphithéâtre elfique de l'Envol (quartier 15). Elle est gérée, pour le compte des Joyaux de Pôle, par Amrant, une Épée en cristal elfique rouge. L'écurie du rubis n'accueille que des précieux, des retors et des faux-démunis. Là-bas les duels sont des bijoux de classicisme, souvent chorégraphiés à l'extrême.

ARÈNE ACKO ROTEL

L'arène de Bercyl est la plus grande arène des Centènes. De grands bâtiments, plusieurs lices, et même une vaste cour permettant des spectacles un peu plus variés. Un réussite. Toutefois, la meilleure arène n'est pas à l'abri des appétits financiers les plus vils, et suite à de sombres manœuvres, elle appartient depuis peu au riche marchand Acko Rotel. D'où son changement de nom. L'arène Acko Rotel est maintenant un temple du consumérisme. La qualité des spectacles stagne alors que les vendeurs de produits dérivés se multiplient. Tout y passe: armes encore couvertes de sang, fragments d'armure, statuettes, mèches de cheveux, fioles de sueur, de semence ou de sang, etc. Il manque bien deux ou trois produits sur les étals, mais puisqu'il s'agit surtout de la dignité, du respect du public et de celui du sport, ça ne gêne personne.



LES MILLE-FRISONS

L'arène « Pertolian Strad » était un petit établissement plutôt bien placé dans le Bas-flanc⁽¹⁾ (quartier 118) mais dont la réputation stagnait lourdement. Pour commencer, personne ne se souvenait de qui était Pertolian Strad, mais en plus, le régisseur de l'époque était un lourdaud sans aucune inspiration. En 1025 dN un Alweg plein de bagout gagna l'arène lors d'une mémorable partie de dés. Le gagnant, un certain Karim Ajmedab, n'y connaissait rien en gladiature, mais il débordait d'enthousiasme. Avec l'aide de quelques cousins et d'une jeune aventurière dérigione nommée Aurore Serdi, il transforma l'arène Pertolian Strad, la renommant au passage « Arène des Mille-frissons »⁽³⁾. Il fallu quelques années de travail acharné, mais désormais les Mille-frissons sont connus dans tout Pôle comme le joyaux du style libre. Le lieu, assez intime, interdit les spectacles de grande ampleur, mais les combats y sont toujours d'une intensité et d'une inventivité extravagante.

Une des grandes forces de Mille-frissons sont les combats animaliers. Karim Ajmedal a le chic pour récupérer des bêtes exotiques et dangereuses, ce qui lui vaut la reconnaissance éternelle des défenseurs de ce genre de spectacle. Karim organise tous les ans une deinonycade (on vous laisse deviner de quoi il s'agit), dont les places s'arrachent à prix d'or.

L'écurie des Mille-frisson est l'autre atout majeur de l'arène. Elle ne compte qu'une dizaine de gladiateurs permanents, mais ce sont tous des spécimens aussi compétents que haut en couleurs, dont le « roi » n'est autre que Tibaud Brise-muraille⁽⁴⁾ himself ! Karim et Aurore mènent une politique de partenariat fort avec plusieurs autres arènes afin de varier les spectacles autant que possible.

Figures marquantes des Mille-frissons

Karim Ajmedal – 55 ans – un petit gars rondouillard toujours souriant. Il déborde d'idées extravagantes et truculentes, dont la moitié est rejetée par ses collaborateurs. Mais l'autre moitié est ce qui donne à l'arène son aura d'excellente loufoque.

Aurore Serdi – 37 ans – Cette splendide dérigione aux cheveux de miel a été la première investisseuse de l'arène, dont elle est maintenant la cogérante. Elle est également la médecin de l'écurie des Mille-frissons, ainsi que la confidente de Tibaud. Elle est aussi essentielle que Karim au succès de l'arène. Enfin, Aurore est une fille transgenre dont le passé de jeune garçon reste un mystère.

Tibaud Brise-muraille – cf. Page 363 du livre de base, Lorsqu'il participe à des duels classiques, Tibaud revêt la parure de la brute,

Stefan le tourbillon d'acier – 18 ans – dernier arrivé de l'écurie, Stefan est un jeune gladiateur très prometteur, porteur d'une Épée-courte nommée Kopel. Stefan porte la parure du retors. Pour la petite histoire, il se nomme en réalité Stefie. Elle a grandi chez les Sekekers mais a fuit son peuple en devenant porteuse d'Arme. Elle cache ses origines derrière son identité de gladiateur mâle, craignant que son passé ne la rattrape un jour. Stefan et Aurore sont devenus amants, c'est de notoriété publique, en revanche peu de gens savent que dans ce couple, le pénis n'est pas là où on s'y attendrait.

(1) Les noms des grandes zones de Pôle (l'Envol, le Coude, la Fosse) et les numérotations des quartiers sont issus de l'aide de jeu « Les cartes », où nous vous proposons, en plus d'une version imprimable des cartes de livre de base, un petit bonus sur Pôle. La numérotation des quartiers était déjà « visible » dans Métal, page 109, mais le livret propose une version A4 nettement plus reposante pour les yeux.

Notez que la seule raison pour laquelle ces infos ne sont pas dans un Chagar enchaîné, c'est que le zine n'était pas né à ce moment là.

Vous trouverez le document à l'adresse suivante :
<http://www.badbuta.fr/site/bloodlust/les-cartes>

(2) À Pôle, le terme « la fronde » désigne la faction de courtisans éliminée par Bert III en 1036 dN (cf. Métal page 90). Selon la version officielle, ces gens conspiraient pour tuer l'Empereur et placer l'un des conjurés à sa place.

(3) Vous êtes prié de faire rouler ce nom quand vous le prononcez. Toute platitude, toute fatigue est à exclure. Lorsque vous nommez les Mille-frissons, vous devez paraître au bord de la crise d'épilepsie. Glissez vous un instant dans la peau de l'insupportable braillleur de Danse avec les stars, et vous aurez le ton qui convient.

(4) Mais si, voyons, Tibaud ! Le monstre sympa ! Le gladiateur à tête de taureau ! En page 363 de Métal ? Non ? Toujours rien ? Et si je vous mets un gros dessin de la bête juste à côté de cette note ? Ça vous aide un peu ?

