

PRAETORIA PRIMA

Aide de Jeu Officielle Gratuite

GLADIATEURS



GLADIATEURS

I- ORIGINE DES COMBATS DE GLADIATEURS

Les combats de gladiateurs trouvent leurs origines chez les Étrusques. Évolution sociétale substituant le sacrifice humain de prisonniers de guerre lors des funérailles de notables, ces combats sont, à l'origine, destinés à honorer la mémoire d'un mort.

À partir du troisième siècle avant JC, ces combats entrent à Rome et deviennent progressivement des spectacles publics s'éloignant de leur but premier de commémoration funéraire. Avec l'avènement de l'Empire, ils sont le vecteur d'ambitions politiques et se transforment en véritables activités festives financées par les plus importants personnages de la cité. Les Éditeurs, organisateurs de ces jeux, offrent au public des journées entières de combats en leur nom, espérant ainsi glaner quelques voix supplémentaires pour les élections à venir, ou des faveurs intéressantes.

II- LES DIFFÉRENTES FORMES DE SPECTACLES

Dans la majorité des cas, les combats de Gladiateurs consistent en des duels, où des paires de guerriers s'affrontent dans une arène. Dans chaque quartier, on peut ainsi trouver des petits théâtres, ou de petits forums, dont les dalles sont temporairement recouvertes de sable pour accueillir ces spectacles – devenant ainsi des « arènes », du mot latin harena : le sable.



Cette couche superficielle, évacuée à la fin des combats, n'a qu'une fonction : absorber le sang versé, et empêcher les gladiateurs de glisser, changeant ainsi l'issue d'un combat.

Mais d'autres types de spectacles peuvent impliquer l'emploi de gladiateurs :

-Les reconstitutions historiques, au cours desquelles les gladiateurs sont répartis en deux unités militaires et équipés à la manière des armées impliquées. La bataille des plaines de Zama, opposant les troupes romaines de Scipion l'Africain aux mercenaires et guerriers carthaginois d'Hannibal Barca, sont un grand classique.

-Les Naumachies, ou combats navals, voient s'affronter sur des plans d'eau reconstitués des navires de guerre qui s'abordent. Leur équipage est fréquemment constitué de gladiateurs inexpérimentés, souvent des condamnés à mort, qui succombent en masse à ces reconstitution

-Les Venationes, ou « chasses sauvages », au cours desquelles des gladiateurs, équipés légèrement, sont unis pour lutter contre des animaux exotiques ou dangereux. Lions, rhinocéros, loups, ours bruns... Ces chasses confrontent l'homme à la sauvagerie de l'animal, et des centaines de bêtes périssent parfois dans les jeux du cirque.

-Enfin, au cours des grands jeux romains, des hordes de criminels sont lâchés nus, à l'heure du midi, avec un simple glaive en main. Charge à eux de s'entretuer : le survivant sera gracié. Ces affrontements sanglants et primaires passionnent peu le peuple, qui préfère voir des virtuoses virevolter l'arme à la main, mais certains sadiques y trouvent leur compte.

III- ÊTRE GLADIATEUR

Loin d'être enviable, la condition de gladiateur est avant tout celle d'esclave. En effet la grande majorité des hommes qui périssent dans l'arène est issue des rangs des prisonniers de guerre, des criminels et des esclaves peu chanceux. Leur vie ne leur appartient pas et sera sacrifiée pour la jouissance des citoyens.

Des « écoles » de gladiateurs, tenues par des lanista, se sont même formées pour répondre à la demande qualitative et quantitative sans cesse croissante de ces spectacles sanglants. Les bons combattants se monnaient des fortunes, les transferts entre écoles mobilisent de colossales sommes d'argents, et tout cela passionne les foules.

Une certaine doctrine du comment tuer et du comment mourir s'est installée au fur et à mesure du temps.

Le gladiateur professionnel sait comment achever son adversaire avec élégance mais sait aussi comment accepter la mort avec panache afin d'en tirer une certaine gloire, et de s'attirer la clémence de l'éditeur.

Pour des hommes vivant dans un univers de violence absolue où l'espérance de vie est une notion abstraite, des valeurs comme la fierté et l'honneur sont la seule manière d'échapper aux affres de leur condition.

Cependant, malgré ce danger permanent, le statut de gladiateur nourrit les mythes et l'admiration chez le peuple. D'abord par la mortalité relativement faible des affrontements : un gladiateur a neuf chances sur dix de survivre à son combat. En effet, l'Éditeur doit rembourser les lanista pour tout homme tombé au cours de son spectacle ; rares sont ceux qui peuvent se permettre de telles dépenses.

GLADIATEURS

Seuls les jeux organisés par des puissants mécènes, ou par l'Empire lui-même, proposent au peuple de sanglantes et mortelles réjouissances. Ensuite, parce que le gladiateur est extrêmement bien traité par son propriétaire (qui a tout intérêt à ce qu'il soit en forme pour son prochain combat), et accumule rapidement un pactole non négligeable après un certain nombre de victoires. Si on ajoute à cela la fascination qu'éprouvent les matrones et les jeunes filles romaines pour ces trompe-la-mort, on comprendra que les jeunes gens désargentés rêvent de se distinguer dans l'arène, ou trouvent là une solution surprenante pour rembourser quelque dette. Car l'on trouve aussi dans l'arène des hommes libres, attirés par le gain, ou dans une nécessité matérielle telle qu'ils sont poussés par la force des choses à faire de la mort leur gagne-pain. Ces gladiateurs un peu particuliers sont généralement liés par un contrat à durée déterminée à leur lanista ; tant que cet accord tient, ils sont esclaves ; dès qu'il arrive à terme, ils sont à nouveau libres. Il ne tient qu'à eux d'accumuler pendant ce laps de temps la somme dont ils ont besoin – et de survivre pour pouvoir la dépenser.

IV- LES DIFFÉRENTS « TYPES » DE GLADIATEURS

Avec le temps, différents « types » de gladiateurs se sont institués, puis ont évolué. Ils se distinguent principalement deux groupes : les gladiateurs lourds, à l'armure imposante, et les gladiateurs légers, à l'équipement limité. Sous l'Empire, on trouve dans la première catégorie les combattants suivants :

- * **Le Mirmillon** : un combattant lourdement protégé, portant une jambière, un casque intégral orné d'une mure (le poisson qui lui donne son nom), une épée courte ainsi qu'un grand bouclier de type gaulois (d'où il tire son origine). Il se caractérise par une protection presque invulnérable, mais par une effroyable lenteur accentuée par une allonge très courte, ce qui le force à aller à l'affrontement.
- * **Le Thrace** : équipé peu ou prou de la même manière que le Mirmillon à la différence qu'il est

équipé d'un petit bouclier carré et d'une arme courbe à double tranchant. Plus rapide et plus offensif que le précédent, il constitue un guerrier plus polyvalent.

- * **L'Hoplomaque** : équipé à la manière d'un hoplite grec. Bouclier rond de petite taille, casque de type hellène, jambières et épée droite – et parfois même lance, à la manière des sarisses grecques – caractérisent son équipement.

- * **Le Secutor**: utilise une longue épée droite et se protège d'un grand bouclier carré. Il se reconnaît dans l'arène à son casque ovale, étroit, qui cache son visage. Celui-ci est dessiné spécialement pour contrer le rétiaire, son principal adversaire: sa crête arrondie permet de faire glisser son filet, et ses deux trous réduits pour les yeux empêchent le trident de passer.

- * **Le Provocator**: similaire au Secutor mais son bouclier est au contraire petit et carré.

Dans la seconde catégorie, on distingue :

- * **Le Rétiaire** : assimilé à un pêcheur, il est armé d'un trident, d'un filet, et d'un poignard pour achever ses adversaires. Son armure se résume à une épaulière, un brassard et une cheville. Il est donc très peu protégé, mais en contrepartie, il est extrêmement léger, rapide et agile, ce qui lui permet de fatiguer ses opposants lourdement équipés.

- * **Le Contre Rétiaire** : à l'équipement du rétiaire vient s'ajouter une courte cotte de maille.

- * **Le Laquearius** : autre variante du Rétiaire qui use d'un lasso à la place du filet.

- * **Le Sagittarius** : est équipé d'un arc et combat uniquement contre des fauves.

- * **Le Velite** : armé de javelots. Ces combats se déroulent aussi principalement contre des animaux sauvages.

- * **Le Dimachère** : combat avec deux épées simultanément.

V – LES RÈGLES DU COMBAT

La majorité des combats consistent en des duels en un contre un. Les gladiateurs s'affrontent par paires bien définies : les Romains aiment les luttes en apparences inégales, où chacun doit puiser dans ses avantages pour surmonter ses défauts. Les paires les plus fréquentes opposent les gladiateurs lourds (Mirmillon, Thrace, Hoplomaque) aux gladiateurs légers (Rétiaire et assimilés, Secutor). Les exceptions sont bien sûr possibles – le Secutor peut par exemple affronter tout le monde – mais dans l'ensemble, tout cela est très codifié.

Un arbitre est chargé de gérer chaque combat : muni d'un long bâton, il mesure à chaque interruption des événements la distance entre chaque gladiateur avant de relancer le combat. Il lui revient, avec le même instrument, de séparer les deux guerriers lorsque l'un d'eux est en mauvaise posture, et de décider si le combat peut continuer ou s'arrêter là.

Dans le second cas, c'est l'éditeur qui choisit l'issue de l'affrontement. S'il estime que le perdant s'est bien battu, il peut lui laisser la vie sauve ; si au contraire il lui a semblé se comporter en lâche, il peut décider de le faire mettre à mort.

Dans ce dernier cas, et dans celui d'une gorge tranchée ou de tout autre coup ayant mis prématurément fin au combat, intervient un curieux personnage. Un homme, grimé en Charron, passeur des morts, rentre dans l'arène, muni d'un crochet au bout d'une chaîne. Il se penche sur le corps du défunt, et plante son outil dans sa cage thoracique ; puis il repart dans les coulisses, traînant derrière lui son funeste fardeau sous les vivats de la foule.

C'est la dernière survivance de l'aspect rituel des combats de gladiateurs : le passeur vient chercher l'âme du guerrier tombé, afin de l'offrir aux mânes du défunt honoré. Rome tient

beaucoup à cette tradition, qui à ses yeux fait de ce spectacle bien plus qu'un divertissement sanglant : un hommage aux dieux.

VI- LES GLADIATEURS ET LA PRAETORIA PRIMA

Pour la Praetoria Prima, les gladiateurs représentent une source intéressante d'hommes entraînés. Depuis la révolte de Spartacus et sa victoire écrasante sur la Centurion de vétérans envoyés pour le mater, l'armée romaine sait combien ces esclaves constituent de redoutables soldats, et la section secrète ne s'est pas privée pour aller se servir dans leurs rangs.

Il faut dire que ces combattants ont souvent l'image du candidat idéal : ces guerriers esclaves, généralement sans famille, sont prompts à suivre quiconque leur promettrait la liberté, et peuvent alors se montrer d'une fidélité indéfectible envers ceux qui leur offrent une seconde chance. Ils ont déjà goûté au danger, ont déjà affronté la mort, ont déjà tué de leurs propres mains ; il est rarissime qu'un gladiateur, abordé par un Décurion qui souhaite le recruter, refuse l'opportunité qui lui est donnée.

La plupart du temps, les gladiateurs rejoignent les rangs des Bellatores, où ils apportent leur propre science du combat et de la tactique, généralement très éloignée de celle des soldats de métier. Leur expérience est donc toujours très appréciée.

VI – QUELQUES ARMES TYPIQUES

Le filet du Rétiaire : il s'agit ni plus ni moins d'un filet de pêche renforcé, que le Rétiaire fait tomber sur un adversaire acculé afin de l'immobiliser. Il entre dans la catégorie des Armes de jet, parce qu'il est propulsé sur l'adversaire. Il ne provoque bien évidemment aucun dégât, mais si le Rétiaire réussit son lancer, l'adversaire se retrouve totalement empêtré pour un tour de jeu, entraînant une conséquence immédiate : il subit un malus de 5 pour tous ses jets,

GLADIATEURS

tant qu'il est prisonnier du filet. Cela signifie qu'il lui devient très difficile d'attaquer, mais également de parer les coups du Rétiaire. À noter que les anciens rétiaires qui ont rejoint les rangs de la Praetoria conservent cette technique, mais qu'ils utilisent généralement une stola, large bande de tissu drapée ou jetée sur l'épaule et coincée dans la ceinture de la tunique, qui permet les mêmes effets.

Le trident du Rétiaire : rappel du harpon du pêcheur, il entre dans la catégorie des Armes de mêlée. Cependant, comme toute arme longue, il doit être utilisé pour maintenir l'adversaire à distance. Au début du combat, l'adversaire du Rétiaire a un malus de 2 pour toutes ses attaques, lié au fait qu'il doit briser l'allonge. En cas d'attaque réussie, cependant, le malus s'inverse : c'est le Rétiaire qui y a droit, parce que le manche du trident n'offre aucun avantage défensif.

La lance de l'Hoplomaque : fonctionne comme le trident du Rétiaire.

Les armures de gladiateur : lourdes carapaces de fer, elles offrent une excellente protection, mais sont également très fatigantes lors des combats et gênent les mouvements. Les casques intégraux, quant à eux, diminuent fortement la Perception. Ainsi, tous les 2 tours de combat, un gladiateur ainsi équipé doit réussir un jet de Constitution contre le Poids de l'armure, au risque de se voir infligé un malus cumulatif de 2 à tous ses jets à venir. Selon le type de gladiateur, les armures offrent par ailleurs des caractéristiques différentes :

- Mirmillon : Défense + 8, Perception -2, Dextérité -2, Poids 10
- Thrace et Hoplomaque : Défense +6, Perception -2, Dextérité -1, Poids 8
- Secutor : Défense + 6, Perception -3, Poids 8

VI- CARACTÉRISTIQUES « TYPES » DE GLADIATEURS

Rétiaire :

Caractéristiques

Constitution 5, Dextérité 7 ; Charisme 4, Relationnel 5 ; Perception 6, Esprit 5.

Compétences

Armes de jet 6, Arts martiaux 5, Athlétisme 4, Esquive 5, Mêlée 6, Intimidation 3, Séduction 2, Subterfuge 4, Médecine 2, Vigilance 5.

Facultés

Défense 6, Influence 4, Volonté 5

Ferveur 4

Foi en Mars 2, Domaines de Mêlée et de Défense

Mirmillon, Thrace et Hoplomaque :

Caractéristiques

Constitution 9, Dextérité 7 ; Charisme 2, Relationnel 3 ; Perception 5, Esprit 4.

Compétences

Arts martiaux 5, Athlétisme 5, Esquive 2, Mêlée 7, Stratégie 3, Intimidation 5, Intuition 4, Subterfuge 3, Vigilance 6.

Facultés

Défense 8, Influence 2, Volonté 5

Ferveur 3

Foi en Ogmios, Domaines de Défense et de Mêlée

Secutor :

Caractéristiques

Constitution 7, Dextérité 6 ; Charisme 5, Relationnel 4 ; Perception 6, Esprit 4.

Compétences

Arts martiaux 5, Athlétisme 5, Esquive 6, Mêlée 6, Intimidation 2, Intuition 5, Subterfuge 1, Médecine 4, Vigilance 6.

Facultés

Défense 6, Influence 4, Volonté 5

Ferveur 2

Foi en Hermès, Domaines Intuition & Athlétisme.

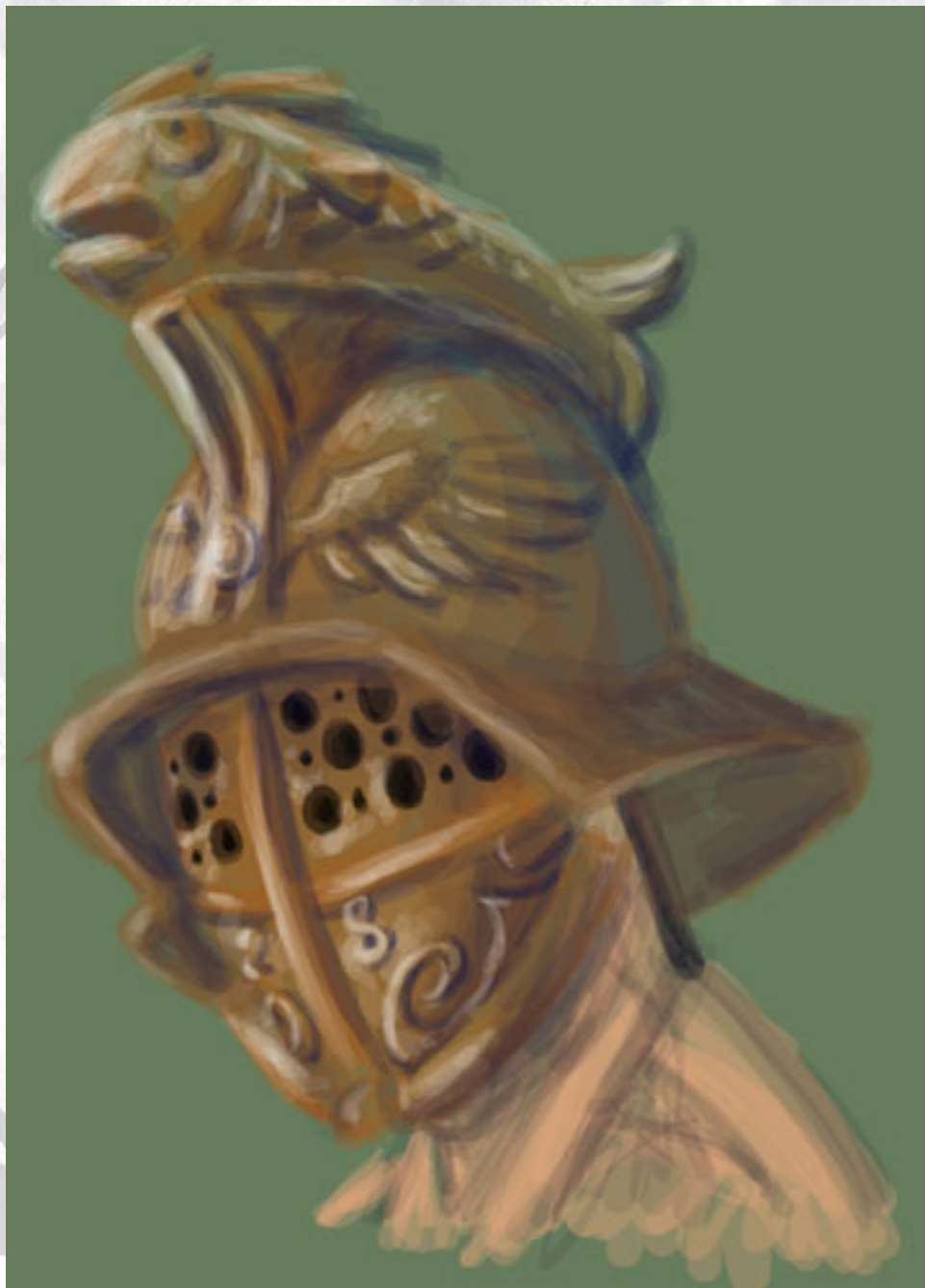
VELLAUNOS, BELLATOR ET ANCIEN MIRMILLON

Avant toute chose, avant d'être un Prétorien, avant même d'être une ancienne gloire de l'arène, Vellaunos est gaulois. Âgé d'une petite trentaine d'années, il vivait dans un oppidum de la Gaule aquitaine, quelque part à l'ouest du pays, coupé des mutations sociales qu'apportait la pax romana. Son père, Divitos, était le vergobret du village, et régnait sur ses hommes avec fermeté.

Quand Vellaunos avait quinze ans, un jour où l'hiver affirmait sa venue par un froid mordant, une légion romaine en provenance d'Hispanie et à destination de Germanie fit halte à proximité du village. Vellaunos se rappelle avoir vu les légionnaires monter le camp avec une célérité et une coordination étonnante, symboles de la discipline que faisait régner le Préteur au sein de son armée.

Ils s'installèrent pour quelques jours, le temps de laisser le froid se dissiper ; mais ils furent cueillis par la neige, et de provisoire, le camp devint saisonnier. Les hommes de Divitos ne goûtèrent pas ces nouveaux voisins, dont beaucoup considéraient qu'il s'agissait d'envahisseurs et d'ennemis. Et ce qui devait arriver se produisit : une patrouille de Romains fut interceptée dans la forêt, et ne revint jamais au camp.

Le Préteur ne pouvait laisser ce geste impuni : il fit ce que tout général romain se devait de faire.



La légion marcha sur l'oppidum.

Les Gaulois envoyèrent femmes et enfants se cacher dans les bois pour échapper au massacre ; certaines épouses refusèrent, et prirent les armes avec leur mari, comme l'exigeait leur loi. Mais rien n'y fit : l'armée de Rome était inarrêtable.

GLADIATEURS

Les hommes furent massacrés, et les survivants réduits en esclavage. Malgré son âge, Vellaunos était parmi eux. Quant aux femmes et aux enfants, ils tombèrent aux mains des légionnaires en quête de butin. Tous furent parqués dans un coin du camp, en attendant le printemps ; celui-ci finit par revenir. À Lugdunum, le stock fut vendu un bon prix sur le marché aux esclaves.

Vellaunos, impressionnant par sa carrure et sa musculature sèche, fut immédiatement acheté par un lanista, qui l'enrôla. Il fut arraché à sa famille, et enfermé au sein de l'école lyonnaise.

Il apprit auprès de cet homme la science du combat, et fut incorporé à la classe des Mirmillons. Sa constitution exceptionnelle lui permettait de tenir de longues minutes avec sa lourde carapace sur le dos, et il excellait à donner de rapides coups de glaives, perçant brutalement les défenses de ses adversaires. Vellaunos se battait avec rage et fureur : sa famille disparue lui manquait atrocement, et il ne voulait rien moins qu'acheter sa liberté pour pouvoir les libérer à leur tour. Il fit tant et si bien qu'il fut remarqué par un lanista italien, venu faire affaire à Lugdunum, qui l'acheta sur le champ et le ramena dans son école de Pompéi.

C'est là que le destin de Vellaunos changea.

Un Décurion de la Praetoria Prima assista à l'un de ses combats, et le choisit comme recrue potentielle. Il prit contact avec lui, loua ses services comme garde du corps auprès de son lanista, et finit par devenir son ami. Il le convainquit de rejoindre la section secrète en lui promettant qu'il aurait accès aux archives de Rome, et que serait mise à sa disposition la formidable capacité d'information de la Centurie dans un seul but : retrouver la trace de sa famille.

Puis la libération de Vellaunos fut organisée.

Il avait acquis une certaine renommée, et racheter sa liberté était hors de question au vu de son prix.

Il fallut donc le faire évader. Une Décurie fut chargée de l'opération : ils pénétrèrent de nuit dans l'école de Pompéi, déposèrent dans la chambre de Vellaunos le corps d'un homme mort depuis quelques jours et enlevé avant son incinération, mirent le feu à la paille, et s'enfuirent avec la nouvelle recrue. Lorsque les Vigiles de la ville parvinrent à éteindre le feu, il fut évident pour tous les témoins que l'incendie n'avait fait qu'une seule victime : le Mirmillon.

Aujourd'hui, Vellaunos est indéfectiblement fidèle à la Praetoria, au sein de laquelle il a trouvé une nouvelle famille et les moyens de retrouver l'ancienne. Il participe à toutes les missions à l'étranger, dans l'espoir de découvrir la piste qui le mènera aux siens ; déjà, il a appris qu'ils étaient restés en Gaule, rachetés par un marchand. Mais il ignore tout de son identité ou de sa localisation. Lorsqu'il saura, alors Vellaunos retrouvera la paix.



Aide de jeu gratuite pour le jeu
Praetoria Prima © Editions Icare 2008

Textes : Sébastien 'Mercurio' Abellan
Illustrations : Sébastien 'Mercurio' Abellan
Corrections : Jean-Marc 'Xain-Phax' Dumartin
Maquette : Jean-François 'Icare' Morlaès

réalisé en mars 2008