

ARENA

ARENA est un jeu de simulation Grandeur Nature d'affrontements de gladiateurs, opposants des Maisons de Gladiateurs dans une course au prestige.

Chaque année s'organise un Grand Arena dont l'issue détermine et récompense le Ludus le plus prestigieux et décerne le titre de Prima/Primus - le meilleur combattant de l'année.

Responsabilité:

L'organisation de Arena ne peut être en aucun cas mise en cause pour toute blessure ou incident survenu lors de ses événements. Il appartient à chacun d'être personnellement assuré en cas de problèmes.

Il est également interdit de participer en portant des lunettes.

Bases:

- **Ludus:** Maison de Gladiateurs. C'est sous les couleurs d'un Ludus qu'un groupe de combattants se réunit.
- **Gladiateur:** Membre d'un Ludus se battant lors d'un Arena.
- **Volontaire:** Combattant ne faisant pas partie d'un Ludus mais se battant lors d'un Arena.
- **Arbitrator:** Personne qui va s'assurer du respect des règles et compter les points. Il y en a un par adversaire.

Règles:

• Responsabilité

L'organisation de Arena ne peut être en aucun cas mise en cause pour toute blessure ou incident survenu lors de ses événements. Il appartient à chacun d'être personnellement assuré en cas de problèmes.

Il est également interdit de participer en portant des lunettes.

• Vie et Défaite

Les zones sont localisées - Bras Droit, Bras Gauche, Torse, Jambe Droite, Jambe Gauche.

La tête, les mains, et les pieds ne comptent pas. Les coups à la tête sont à éviter et le port d'un casque est le bienvenu.

Chaque zone possède 1 Hit Point (HP), sauf le Torse qui en possède 2. Un membre à 0 HP est inutilisable. Le combattant est Out si le Torse est réduit à 0 HP.

• Armures

Les pièces d'armures ne protègent que la surface réelle qu'elles couvrent.

Armure Legere (Gambison, Cuir): +1 Armor Rating (AR)

Armure Lourde (Maille, Plate: 10+kg): +2 AR

Une piece d'armure n'offre plus aucune protection une fois son AR reduit a 0.

On peut superposer les pieces d'armures, mais l'AR ne se cumule pas; On prends la valeur la plus haute.

- **Armes**

Elles doivent etres suffisamment securisees et feront l'objet d'un check avant chaque affrontement. Seules les armes Calimacil sont autorisees en raison de leur qualite et normes securitaires.

Toutes les armes infligent 1 Damage Rating (DMR). A ceci s'ajoutent quelques regles speciales:

- **Haches** - Infligent 1AR de degat. (Si la zone touchee est deja a 0 AR, l'attaque ne cause pas la perte d'un HP supplementaire).
- **Masses** - Cause un **Stun** a la touche. La cible ne peut pas attaquer, mais peut se defendre, durant 3 secondes.
- **Fleches, carreaux, javelots, haches de lancer** - Infligent 1AR de degat, comme les haches. Les couteaux de lancer et petits projectiles ne beneficent pas de cette regle.

Les armes de plus de 110cm doivent obligatoirement etre tenues a deux mains lors d'une frappe pour que celle-ci soit comptabilisee.

Il est possible d'utiliser d'autres equipements tels que filet, ou fouet par exemple, mais feront l'objet d'un check securitaire systematique.

Les boucliers sont autorises apres check securitaire. Les coups de bouclier n'infligent aucun DMR.

- **Degats**

Les degats reduisent en premier les AR avant de faire descendre les HP

En recevant une blessure, un combattant doit l'interpreter (grogner de douleur, porter la main a sa blessure, boiter/chutter, etc...), et son Arbitrator doit l'annoncer.

Bien que **ARENA** soit une competition, c'est egalement du spectacle, et le fairplay est particulierement apprecie.

- **Mains nues**

Il est possible d'utiliser son corps, comme donner coups de pieds, de poings, faire des cles et immobilisations, etc... mais sans violence ni dommages direct. Ces coups n'infligent aucun DMR.

Ludus:

Un Ludus possède un nom et regroupe au moins 1 Gladiateurs. Un Ludus est également rattaché à un lieu, comme une ville. Ceci afin de créer des affrontements entre villes avec le plus prestigieux Ludus de chaque ville s'affrontant pour un titre régional ou national.

Une Domina/un Dominus est à la tête d'un Ludus et posent eux-mêmes leurs règles concernant leurs Gladiateurs, recrutement et entraînement.

À sa création, un Ludus reçoit de Arena 10 Denarii pour s'acheter et entretenir ses Gladiateurs. Ainsi que pour faire des paris.

Prestige:

Le Prestige permet de classer les Ludus et les combattants.

En cas de victoire d'un combattant, celui-ci reçoit 1 FP (Fame Point), et en cas de défaite en perd 1 pour un minimum de 0.

Un Ludus possède autant de FP que la somme totale obtenue de tous ses Gladiateurs. Un Gladiateur garde toujours sa valeur de FP, ainsi diminuant/augmentant le Prestige d'un Ludus qu'il quitte/rejoint. Un Gladiateur gagnant le Primus obtient 10 FP supplémentaires.

Denarii:

Un Denarius, des Denarii. Ces pièces sont utilisées comme monnaie dans Arena pour l'entretien des Ludus, les achats, ou tout autre coups bas «à la Ashur».

Un Ludus est tenu de payer chaque mois calendaire 1 Denarius par Gladiateur à Arena. En cas d'impossibilité de payer, le Ludus doit obligatoirement vendre un Gladiateur (sa valeur en Denarii est alors égale à la moitié de ses FP).

Si un Ludus ne peut plus payer, il doit se retirer de Arena.

En dehors de cela, chaque Ludus est libre d'utiliser ses Denarii comme bon lui semble. Que ce soit pour commercer avec les autres Ludus, faire des bribes, des arrangements, parier lors des combats, etc...