



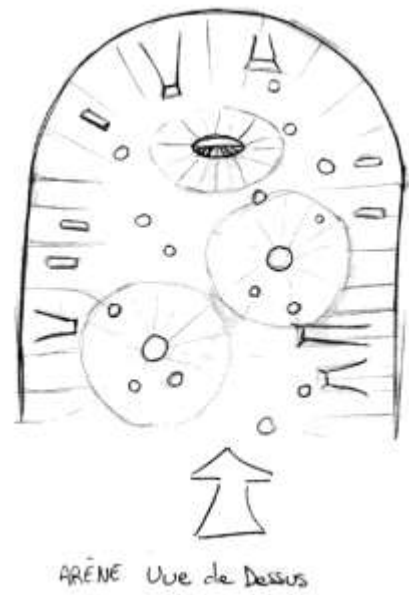
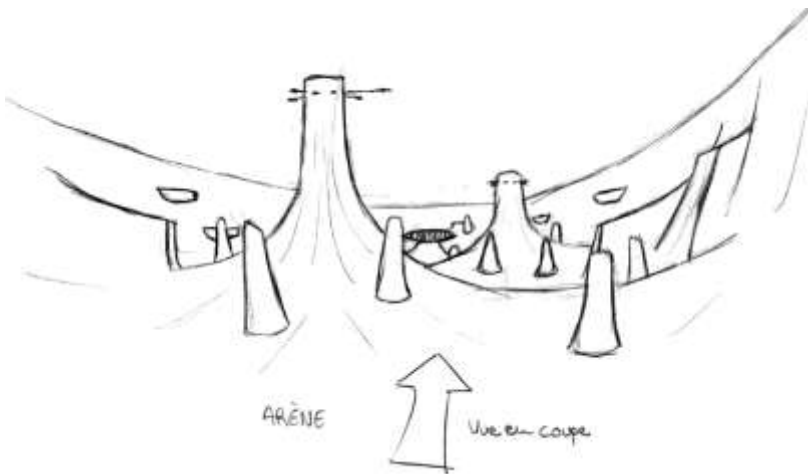


-  Coupoie
-  Colonne
-  Brave
-  Adverse

## Slidewind Arena



1.0) Introduction (p.3)

2.0) La maîtrise du flag (p.4)

3.0) Constitution d'une équipe (p.6)

4.0) Présentation des 3 écoles (p.6)

4.1) Les différentes races de gladiateurs et leurs aptitudes  
(p.7)

5.0) Caractéristiques des gladiateurs (p.10)

5.1) Compétences de base (p.12)

5.2) Compétences d'attaque (p.13)

5.3) Compétences de défense (p.14)

5.4) Compétences de lancer (p.15)

5.5) Compétences de réception (p.15)

6.0) Déplacement des gladiateurs (p.17)

7.0) Règles de Combat (p.19)

7.1) Le combat de contact (p.19)

8.0) Caractéristiques des terrains (p.24)

9.0) Expérience et niveau (p.25)

## 1.0 - Introduction :

Slidewind Arena est une simulation de sport intergalactique qui consiste en un affrontement en temps réel entre deux équipes à l'intérieur d'une arène. Le but de la partie étant d'inscrire d'avantage de buts que ses adversaires en un temps donné.

Des coupoles, sortes de bumpers géants, dont seule la moitié est réactive au flag matérialisent les buts. Elles sont placées à chaque extrémité de l'arène.

Un but est validé lorsque le flag entre en contact avec la partie réactive de la coupole (partie hachurée).

Dans une arène s'affrontent deux équipes de 7 gladiateurs (joueurs).

Le match est gagné par l'une des équipes lorsque celle-ci remporte deux périodes (ou manches).

Le joueur incarne à la fois le coach de l'équipe qui achète et vend les gladiateurs et leur équipement, ainsi que les gladiateurs sur le terrain.

## 2.0 - La maîtrise du flag -

Le flag est un disque qui a les caractéristiques suivantes :

Il ricoche contre les parois, le sol de l'arène et contre les obstacles.

Il peut servir d'arme.

Il est possible de donner des effets de trajectoires au disque lors des lancers.

Les gladiateurs tiennent le disque à la main. Une fois le disque à terre, il suffit à un gladiateur de passer à moins d'1 mètre de lui pour le ramasser automatiquement.

Pour marquer un but, il faut que le disque entre en contact avec le dôme du but.

Le flag crée la dynamique du jeu.

Les gladiateurs d'une équipe devront mettre au point un jeu collectif s'ils veulent parvenir à surpasser leurs adversaires.

Le gladiateur qui détient le disque ne peut en général le garder longtemps avec lui, sous peine de devenir la cible d'attaques incessantes de la part de ses adversaires. Il va donc se créer un jeu de passes entre coéquipiers.

Il existe deux techniques de passe un peu différentes (cf : compétences de lancer).

Une fois qu'un gladiateur a fait une passe, encore faut-il que le coéquipier auquel elle était destinée parvienne à la réceptionner.

Ces deux techniques doivent se plier pareillement à certaines obligations du jeu qui sont :

Il est difficile de faire une passe comme une réception en arrière et dans cette position les risques de chute sont importants.

Il est plus difficile de réceptionner une passe en course rapide, en slide ou en saut.

Un brave ne peut pas attaquer ou se défendre et en même temps passer ou réceptionner.

Un disque peut être réceptionné par un gladiateur, s'il passe à une distance de moins de 3 mètres de lui (pour un marcheur ou un coureur) et à moins de 2 mètres (pour un slideur).

Plus le disque passe loin du gladiateur (dans un rayon maximum de 3 mètres) plus celui-ci est difficile à réceptionner.

A moins d'un mètre, le gladiateur n'a qu'à tendre de bras pour réceptionner le disque. Au-delà, il devra faire un saut ou une roulade (déclenchement automatique) suivant que le disque arrive en haut ou en bas.

Il existera 3 mouvements différents pour que le gladiateur attrape le disque, simulant la hauteur à laquelle arrive celui-ci (hauteur tête, taille et tibia).

Un gladiateur peut aussi essayer d'intercepter une passe dont le disque passerait à moins de 3 mètres de lui (cf : compétences de réception). Une interception n'est pas plus difficile qu'une réception normale, en fait la difficulté consiste à bien se placer, sauf si le gladiateur cherche à intercepter une passe en force (cf : compétence de réception).

Lorsque qu'un gladiateur manque de peu une interception, il essayera automatiquement de faire une déviation.

Manquer une passe signifie avoir lancé le disque à plus de 2 mètres de son coéquipier.

Manquer une réception, signifie toucher le disque sans parvenir à le conserver.

Manquer une interception de beaucoup ou encore manquer une déviation signifie ne même pas parvenir à toucher le disque.

Pour marquer un but, le gladiateur se sert de la compétence tir. Lançant alors le disque très puissamment et si possible avec des effets de trajectoire.

Le tir d'attaque est un tir destiné à frapper un adversaire à courte distance (à longue distance, l'adversaire aurait tout le temps de l'esquiver). L'adversaire tentera automatiquement un blocage s'il n'a pas le temps de d'éviter le tir (sauf si le disque vient le frapper par derrière).

Manquer son blocage signifie se faire toucher de plein fouet par le disque.

Manquer un tir ou un tir d'attaque (cf : compétences de lancer) signifie avoir raté sa cible (le but ou un adversaire).

En plus de se mouvoir dans les airs, le disque a aussi la particularité de très bien ricocher contre le sol ou les obstacles.

Un lancé de disque suit toujours le même schéma de propagation dans l'espace : une accélération brutale au départ, une stabilisation de la vitesse, puis une décélération de la vitesse et finalement une chute. Bien entendu, dans l'arène, ce schéma a rarement le temps de s'achever. Un ricochet du disque sur un obstacle, lui fera automatique perdre de la vitesse, mis à part sur des bumpers.

Par terre, le disque peut rouler sur la tranche ou glisser sur le côté tant qu'il lui reste encore de l'inertie.

### 3.0 - Constitution d'une équipe -

Le joueur devra constituer une équipe de 10 coéquipiers en choisissant parmi 12 types de gladiateurs différents.

### 4.0 - Description des écoles formatrices des gladiateurs des arènes -

Les équilibres de l'univers se retrouvent dans les trois écoles formatrices des gladiateurs qui constituent les combattants des arènes.

L'école de la Kiria représente le pôle chaotique de l'univers, les gladiateurs qui suivent son enseignement proviennent d'ethnies étranges et lointaines qui érigent le chaos en étendard. L'ordre et la pureté les font vomir, comme l'empire de Valcant auquel appartient l'école du Vlad. Il faut savoir que l'empire de Valcant domine l'univers connus depuis les grandes guerres spatiales de 1721 NVi (NVi = nouveau calendrier interstellaire).

Cet empire qui érige la pureté en exemple se sert grandement à l'époque de l'excuse des guerres spatiales pour éradiquer à son aise les populations interplanétaires qui n'entraient pas dans sa conception de beauté et de pureté.

Les ethnies qui constituent les forces vives de l'école de la Kiria sont des rescapées de ces massacres et leurs représentants haïssent plus que tous les membres du Vlad, dont les ancêtres ont participé à la tuerie de leurs familles.

En fait, les gladiateurs de la Kiria sont les rebelles des arènes, ils arborent des armures aux apparences farfelus, faites de bric et de broc à l'aspect gothique, aux couleurs ternes ou sombres (ils portent le deuil).

N'ayant pas accès aux techniques industrielles de pointe des deux autres écoles, ils se construisent des armes comme ils le peuvent, avec les moyens du bord. Ils sont ainsi devenus des maîtres dans la récupération et la transformation de vieilles pièces. Et à l'aide de vieilles descriptions d'armes anciennes, ils sont parvenus à mettre au point un grand nombre d'armes étranges et parfois même efficaces.

Les mauvaises langues expliquent que l'école de la Kiria n'est maintenue dans les championnats des arènes que par le bon vouloir de l'empire Valcant qui trouve en celle-ci l'image même du méchant impure à affronter à la gloire de la supériorité de leur pureté établie.

Il faut savoir qu'aucune équipe sortie de la Kiria, n'a jamais remportée un championnat de ligue majeur.

L'école du Vlad, comme je l'ai expliqué plus haut, est affiliée à l'ordre de Valcant. Ces représentants sont donc tous des humains biologiquement parfaits grâce aux modifications génétiques prénatales en vigueur dans l'empire.

Les humains qui forment ces équipes sont donc destinés dès la naissance à cette tâche. Les modifications génétiques de leur ADN en font des êtres physiquement représentatifs des canons de la beauté post antique. En outre, elles sont aussi à l'origine de leurs conditions physique et psychique exceptionnelles pour des humains.

Cette préparation génétique alliée à la modernité de leur équipement fait d'eux les combattants les plus efficaces de l'Arène.

La troisième école, dénommée la Neph a son effectif de gladiateurs constitué par les races des planètes marchandes des confins de l'univers.

Ces gladiateurs ne se sentent à priori, pas véritablement concernés par l'animosité qui dresse l'une contre l'autre ses deux rivales. Pourtant, les planètes marchandes subissent elles aussi le joug de l'empire Valcant.

Mais, l'école de la Neph a toujours préférée ne pas exprimer d'idées extérieures à celles de son sport. Ainsi, les gladiateurs qui en sortent ont la liberté d'intégrer des équipes sous l'étendard de la Neph comme des équipes sous les étendards de la Kiria ou du Vlad, et inversement, une équipe de la Neph acceptera aussi des membres des autres écoles. Il est cependant rare que ceci se produise, les gladiateurs du Vlad ayant l'interdiction des hautes instances de leur école de jouer sous un autre étendard et les gladiateurs de la Kiria considérant souvent ceux de la Neph comme vendus à l'empire Valcant.

Pourtant, certains pensent tout haut que la Neph pourrait s'avérer beaucoup plus dangereuse que la Kiria pour l'empire Valcant, réussissant au fur et à mesure à l'infiltrer de l'intérieur.

La technologie de la Neph bien qu'avancée reste tout de même inférieure à celle du Vlad, surtout en ce qui concerne la réalisation de protections efficaces.

Par contre, les gladiateurs de la Neph sont les uniques détenteurs de la technique particulière du grappin qui leur permet de prendre des virages serrés tout en slidant.

La Neph peut se targuer d'avoir à son palmarès deux coupes de la ligue majeur.

## 4.1 - Les différentes races de gladiateurs et leurs aptitudes -

### - L'école de la Kiria -

**Les Talbars** sont des créatures de haute stature avec un buste humanoïde muni de 4 longs bras reposant sur un corps d'équidé massif et court. Leur musculature est très puissante et lorsqu'ils se dressent sur leurs pattes arrières, ils sont impressionnants.

Leurs points forts sont une force physique exceptionnelle ainsi qu'un grand équilibre (dû à leur assise très stable).

Leur ruade avant comme arrière s'avère dévastatrice.

Ils occupent souvent le poste de goal.

**Les Morcas** sont des créatures humanoïdes massives qui ressemblent à des loups garous voûtés et protégés de plaques d'os acérés entre lesquels passent des touffes de poils hirsutes. Leurs deux grandes mains sont pourvues d'os tranchants. Malgré leur aspect pesant, ces êtres sont capables d'une grande vélocité lorsqu'il s'agit de mettre en pièce un adversaire.

Leurs points forts sont une force physique exceptionnelle et une grande capacité à aller au contact.

Ils occupent souvent le poste de défenseur.

**Les Ombrias** sont des créatures humanoïdes nouvelles sur le circuit (elles remplacent depuis quelques temps les Garloks et il paraîtrait qu'elles font se faire du souci au Vald). Elles

présentent les mêmes attributs féminins que les humaines, mais leur attitude est féline et leur taille supérieure (c'est en gros le croisement d'une belle femme et d'un alien, la féminité ayant pris le dessus). Et puis, il y a encore une petite précision à apporter, c'est que se sont toutes des sœurs siamoises (hé oui, en fait elles ont juste deux jolies petites têtes au lieu d'une). Le fait d'avoir deux têtes ne semble pas trop les déranger, bien que certaines mauvaises langues diront parfois entrevoir sur le terrain une légère hésitation de leur part.

On remarquera aussi que la perte de l'une de leurs têtes lors d'un mauvais coup dans l'arène les fait alors entrer dans une rage incontrôlable durant laquelle elles tenteront par tous les moyens de tuer le responsable (ne prêtant plus aucune attention au jeu).

Il arrive cependant que certaines d'entre elles continuent de participer aux arènes malgré la perte d'une de leurs deux têtes.

Leurs points forts sont une vitesse et une aisance de déplacement exceptionnelle, ainsi qu'une facilité énervante pour leurs adversaires à manipuler le disque.

En combat, il semblerait qu'elles soient devenues des professionnelles de la projection.

Elles occupent souvent le poste de milieu de terrain ou d'attaquant.

**Les Vangelès** sont des humanoïdes livides, sorte de mélange impie entre un vampire et une drag queen. Ils sont sans doute les meilleurs représentants du chaos. Ils adorent arborer des armures colorées mais sombres et délirantes. Et leurs armes de prédilection sont les lames dont ils aiment affubler leur corps.

Leurs points forts sont un fantastique équilibre en dépit de leur grand corps longiligne et une bonne technique de combat de contact.

Ils occupent souvent le poste d'attaquant.

#### **Un mot sur leur équipement :**

Les gladiateurs de la Kiria se servent d'un équipement étrange (mis à part les patins qui sont obligatoirement identiques pour tous les joueurs), fait de pièces rapportées, de récup et de bidouille.

Les armes et protections dont ils se servent, sont simplistes ou issus d'anciennes technologies barbares, de ce fait, c'est l'équipement le moins cher à se procurer des arènes. Généralement, les gladiateurs de la Kiria tenteront de se cybernétiser par tous les moyens pour accroître leur potentiel dans l'arène et pour accentuer leur look destroy (look contraire à tous les canons de beauté intergalactique établis par l'empire).

### **- L'école du Vlad -**

**Les Blokera** sont de grands humains à la musculature très développée, au crâne rasé et aux yeux clairs.

Leurs points forts sont une grande force physique ainsi qu'une bonne résistance. Ils maîtrisent plutôt bien le combat de contact, notamment les projections.

Ils occupent généralement le poste de goal ou de défenseur.



**Les Gallians** sont des humains au physique sportif et aux yeux sombres.

Leur point fort est une aura puissante.

Ils occupent généralement le poste de défenseur.

**Les Silfes** sont des humaines à la beauté plastique parfaite, aux grands yeux clairs ou sombres. Leurs armures sont toujours un compromis entre une bonne protection et une mise en valeur de leurs atouts féminins (la nudité étant très mal vue dans l'empire, sauf concernant les êtres représentant les canons de beauté en vigueur).

Leurs points forts sont une grande homogénéité d'habileté et une bonne maîtrise du disque. Par contre elles sont relativement fragiles.

Elles occupent généralement le poste de milieu de terrain.

**Les Sillers** sont des humains athlétiques, très beaux (si l'on se réfère aux canons de beauté en vigueur dans l'empire), aux yeux et cheveux clairs.

Leurs points forts sont une aura très développée ainsi qu'une bonne maîtrise du slide et du disque.

Ils occupent généralement le poste d'attaquant.

#### **Un mot sur leur équipement :**

Les gladiateurs de l'école du Vlad jouissent de l'équipement le plus sophistiqué des arènes. Contrairement aux gladiateurs de la Kiria, jamais ils ne porteraient deux protections dépareillées parce que provenant de différentes armures (ce serait contraire à leurs sacro-saints canons de beauté !). Ils ne se servent que d'armures complètes (il faut dire que la résistance des humains, même modifiés génétiquement est plutôt faible) et d'armes assorties d'une grande sobriété (tel des gantelets énergétiques ou des bio-lames).

.....  
.....  
.....

## 5.0 - Caractéristiques des braves -

### - Caractéristiques physiques de base -

Vitesse : 4-8-10 m/s

Equilibre :

Maîtrise de l'inertie : 10°

Précision :

Puissance :  
Réaction :  
Absorption des chocs :  
Epuisement :  
Vitalité :  
Aura :

**La vitesse** : Elle correspond à la rapidité de déplacement du gladiateur dans l'arène.  
Les 3 valeurs correspondent dans l'ordre à : la marche - la course - la course rapide.  
Ces 3 chiffres correspondent aussi à un nombre de mètres/seconde.

**La Maîtrise de l'inertie** : Elle correspond à la faculté du gladiateur à corriger l'inertie qui se déclare en courbe (lors de vitesse élevée) en raison de la surface du terrain.  
La valeur correspond à une correction en degré de cette inertie.

.....  
.....  
.....

## 5.1 - Compétences de base -

Saut (puissance-équilibre) : 2  
Saut de retournement (puissance-équilibre) :  
Slide (maîtrise de l'inertie-équilibre) :  
Slide d'arrêt (maîtrise de l'inertie-équilibre-puissance) :  
Maîtrise du ricochet (précision) :

**Le saut** : Il correspond à la faculté qu'a un gladiateur à s'élancer dans les airs, mais aussi à atterrir, sans tomber ni se faire mal.  
La valeur du saut correspond à un nombre de mètres de hauteur.  
La longueur du saut est quant à elle calculée en fonction de la vitesse du brave lors du déclenchement de son saut.  
A cela, il faut naturellement ajouter le facteur d'inclinaison du sol.

.....  
.....  
.....

## 5.2 - Compétences d'attaque -

.....  
.....  
.....

Tacles - chevilles (slide-précision-vitesse) :

- hanche (slide-précision-vitesse) :
- ciseaux (slide-puissance) :

Les tacles relèvent d'une technique qui s'apparente grandement à celle du slide.

**Le tacle des chevilles** : Cette technique de contact s'avère très dangereuse pour l'adversaire qui, de plus, chutera obligatoirement si elle fonctionne. Par contre, elle est difficile à placer parce qu'elle est facilement esquivable d'un simple saut.

**Le tacle de la hanche** : Cette technique de contact est dans le même style que la précédente, mais il est plus difficile de l'esquiver parce que le coup est porté plus haut.

**Le tacle ciseaux** : C'est une technique de contact consistant à faucher les jambes de son adversaire lors de son tacle, provoquant ainsi sa chute. Cette technique se pratique en contre-attaque lors d'une chute.

### Attaques aériennes

.....  
.....  
.....

### Projections

.....  
.....  
.....

**Attaques spéciales** : Il existe de nombreuses attaques spéciales liées à l'enseignement de chacune des 3 écoles.

## 5.3 - Compétences de défense -

- Encaissement (absorption des chocs-équilibre-réaction) :
- Blocage (absorption des chocs-équilibre-puissance) :
- Esquive (réaction, vitesse) :
- Défenses spéciales :

.....  
.....  
.....

## 5.4 - Compétences de lancer -

.....  
.....  
.....

## 5.5 - Compétences de réception -

.....  
.....  
.....

## 6.0 - Déplacement des gladiateurs :

Le déplacement des gladiateurs dans l'arène présente une certaine inertie due à la surface de celle-ci.

Cette inertie sera variable en fonction de la vitesse atteinte par le gladiateur et en fonction de l'angle du virage qu'il amorcera.

Un gladiateur aura 3 vitesses de déplacement qui seront la marche, la course et la course rapide (pour atteindre sa vitesse de course rapide le brave devra obligatoirement passer par la vitesse intermédiaire de la course.

.....  
.....  
.....

### La chute :

.....  
.....  
.....

## 7.0 - Règles de combats -

Lorsqu'un gladiateur veut mettre un adversaire hors d'état de nuire, il va lui porter une attaque pour le faire chuter, le mettre KO, voir le tuer. La pitié n'est pas un sentiment très répandu dans l'arène.

Un gladiateur sans flag n'a le droit que de porter une attaque sur le porteur du flag ou pour se défendre contre une attaque du porteur du flag.

Le porteur du flag peut, quant à lui, lancer une attaque contre n'importe quel brave qui croise son chemin.

Lorsque le flag vole ou se trouve par terre, tous les gladiateurs se trouvant dans un rayon à moins de 3 mètres de celui-ci peuvent s'attaquer.

La majorité des attaques sont dites de contact. Cela exprime le fait qu'elles demandent un corps à corps ne serait-ce que l'espace d'un instant.

Les attaques qui peuvent déroger à cette règle sont certaines attaques spéciales (si les gladiateurs se servent de leur chi) ainsi que les attaques à l'aide du flag.

## 7.1 - Le combat de contact -

Il existe 3 configurations possibles lors d'un combat de contact entre 2 gladiateurs.

1 - Deux gladiateurs s'affrontent en face à face ou de côté ou par derrière et chacun d'entre eux essaye de placer une attaque contre l'adversaire.

2 - Deux gladiateurs s'affrontent en face à face ou de côté ou par derrière et l'un essaye de placer son attaque tandis que l'autre préfère se défendre.

3 - Un gladiateur prend l'autre au dépourvu en l'attaquant en face à face ou de côté ou par derrière et l'autre n'a ni le temps de lancer une attaque ni de se défendre. On dira alors qu'il subit l'attaque.

### Déroulement de ces phases d'attaques :

#### **Calcul de la touche :**

.....  
.....  
.....

#### **Calcul de la blessure :**

.....  
.....  
.....

#### **La localisation :**

.....  
.....  
.....

#### **Coup critique :**

.....  
.....  
.....

#### **La protection :**

.....  
.....

.....

**La chute :**

.....  
.....  
.....

**Autres configurations de combats de contact :**

.....  
.....  
.....

**Les armes de contact :**

.....  
.....  
.....

**L'attaque au disque :**

.....  
.....  
.....

**Calcul de la touche :**

.....  
.....  
.....

**Les attaques au chi :**

.....  
.....  
.....

**8.0 - Caractéristiques des terrains -**

.....  
.....  
.....

9.0 - Expérience et niveau -

.....  
.....  
.....