



Regulile luptei

Reguli principale

1. Obiectivul celor care luptă în Arena 13 este să taie în carne vie și să verse sânge. Ținta sunt combatanții umani.
2. Niciun combatant uman nu are voie să poarte armură sau îmbrăcăminte de protecție de niciun fel. Vestele din piele și pantalonii scurți sunt obligatorii. Carnea trebuie expusă tăișului pumnalelor.
3. În Arena 13, competiția se încheie în momentul în care unul dintre combatanți taie în carnea adversarului și îi varsă sângele. Acest lucru se poate întâmpla pe durata înfruntării sau poate fi o tăietură ritualică la finalul luptei. Dacă tăietura se întâmplă în timpul ostilităților, lupta va fi întreruptă imediat, pentru a se evita uciderea sau rănirea gravă a adversarului.
4. În cazul morții adversarului, câștigătorului nu i se va imputa nicio vină. Acesta nu va fi adus în fața justiției. Orice tentativă

- de a-l pedepsi sau de a-l răni pe câștigător în afara arenei se sancționează prin condamnare la moarte.
5. Dreptul de a face tăietura ritualică se câștigă prin înlăturarea din luptă a lacului sau a lacilor adversarului.
 6. Adversarul învins are obligația de a accepta această tăietură ritualică pe braț. Substanța numită *kransin* se folosește pentru a amplifica durerea provocată de tăietură.
 7. În cazul în care învinsul dă dovadă de lașitate și se opune tăieturii, acestuia i se va interzice accesul în arenă timp de trei luni. Curajul este obligatoriu.
 8. Simulacrele, cunoscute și sub denumirea de *laci*, sunt folosite atât în scop ofensiv, cât și defensiv de către combatanții umani.
 9. Combatanții min luptă în spatele unui lac, iar combatanții *mag*, în spatele a trei laci.
 10. În primele cinci minute, combatanții trebuie să lupte în spatele lacilor lor. Apoi, la auzul gongului, trebuie să își schimbe poziția și să lupte în fața lacilor, unde sunt mai expuși la sabia adversarului.
 11. Un lac este eliminat în momentul în care i se înfige sabia în fanta specială de la gât, moment în care mulțimea strigă *endoff*, o *wurde* a înfrângerii; lacul se prăbușește la pământ și devine inert.
 12. Combatanții Arenei 13 pot lupta și după **Reguli speciale**.

Reguli speciale

1. Regulile luptelor de revanșă

Obiectivul unei lupte de revanșă este uciderea adversarului.

Se aplică toate **Regulile principale**, cu următoarele modificări:

- În cazul vărsării de sânge în timpul înfruntării, ostilitățile nu vor fi întrerupte; lupta va continua.
- După eliminarea lacului ori a lacilor unui adversar, acesta este ucis. Acest lucru se poate îmfăptui prin tăierea gâtului sau a capului, după dorința învingătorului. Lovitura fatală va fi aplicată fie de învingătorul uman, fie de lacul acestuia.
- Învingătorul are posibilitatea de a-și cruța adversarul dacă acesta va fi de acord să își ceară iertare sau să plătească o penalizare.

2. Regulile competiției de discipoli

Obiectivul acestui tip de competiție este să promoveze discipoli din primul an, punându-i să se lupte între ei în Arena 13. Pentru protecția discipolilor și pentru a atenua caracterul strict al competițiilor din Arena 13, sunt permise două abateri de la **Regulile principale**:

- Întreaga luptă se va purta în spatele lacilor.
- Pumnalele nu vor fi înmuiate în substanța denumită kransin pentru efectuarea tăieturilor rituale.

3. Provocarea lui Hob

- Când Hob vizitează Arena 13 pentru a adresa o provocare, un combatant min este obligat să lupte în numele Roții.
- Toți combatanții min trebuie să fie prezenți în camera verde, unde unul dintre ei va fi ales prin tragere la sorți.
- Se aplică **Regulile luptelor de revanșă**, cu o singură excepție: învinsul nu va fi cruțat.
- Lupta se va desfășura până la moarte. În cazul în care combatantul uman este învins, viu sau mort, el poate fi revendicat de Hob. Combatanții, publicul și oficialii nu au dreptul să intervină.

Reguli secundare

1. Nu este permis accesul cu pumnale în camera verde sau în vestiar.
2. Combatanților Arenei 13 li se interzice lupta cu pumnale în afara arenei. La înscriere, se va depune un jurământ în acest sens. Orice încălcare a jurământului se pedepsește cu excluderea pe viață din Arena 13.
3. Scuiatul în arenă este interzis.
4. Înjurăturile și insultele în arenă sunt interzise.
5. Jignirea adversarului pe durata luptei este interzisă.
6. În cazul oricărei dispute, decizia Înalțului Magistrat este definitivă și irevocabilă. Nu se poate face apel.

PROLOG

În citadela cu treisprezece turnuri sălășluiește Hob. Este însetat de sânge.

Îi vom da sânge până ce se va îneca în el.

Amabramdata: Cartea Profețiilor Genthai

Hob așteaptă femeia la adăpostul întunericului, pe malul celălalt al râului, sub copacii care îl feresc de razele lunii. Adulmecă aerul de două ori, cercetându-l atent, până ce mirosul intens al sângelui ei îi ajunge la nări. Îi simte gustul pe limbă.

Shola e singură. Soțul și copilul ei au rămas acasă, la ferma din vârful dealului. Fiul ei doarme, iar soțul său, Lasar, nu o poate ajuta cu nimic în acest moment.

Chemarea este puternică, mai puternică decât oricând. Shola trebuie să răspundă poruncii lui Hob. Părăsită de ultima fărâmbă de voință, Shola aleargă pe coasta dealului până la râu. Știe unde trebuie să meargă. Își descălță pantofii, își ridică rochia până la genunchi și pășește în apă, îndreptându-se către pâlcul de copaci cufundați în beznă. Aproape că își pierde echilibrul pe pietrele alunecoase. Apa e răcoroasă și

îi mângâie picioarele precum o eșarfă de mătase, însă fruntea îi arde și are gura uscată.

Înlăuntrul ei se duce o luptă. O parte din ea și-ar fi dorit să rămână acasă, alături de familie, dar își alungă repede acest gând din minte. Dacă nu se va supune chemării, atunci Hob va urca la ferma din vârful dealului și îi va ucide fiul.

Hob a amenințat-o deja.

Soțul ei nu îl va putea apăra pe copilul lor.

E mai înțelept să i se supună lui Hob.

În acea seară, la asfințitul soarelui, Lasar a luat cutia din piele ponosită din pod, a traversat împleticindu-se pavajul din piatră și a așezat-o pe masa din bucătărie. A scos din ea două săbii, cu plăselele cizelate în forma unui cap de lup.

Acelea erau săbiile Trigladius, pe care, odinioară, le mânuise chiar el în Arena 13 din orașul Gindeen.

— Nu te duce la el, a spus Lasar, copleșit de furie. Merg eu în locul tău. În seara asta voi tăia monstrul în bucăți.

— Nu! s-a împotrivit Shola. Gândește-te la fiul nostru. Dacă nu fac ceea ce îmi cere, Hob îl va ucide. M-a avertizat în nenumărate rânduri. Știi prea bine că, indiferent dacă ai izbuti să îl omori în această seară, mâine altul îi va lua locul. Nu te poți lupta cu toți. Tu știi asta mai bine ca oricine. Te rog! Te implor! Lasă-mă *pe mine* să merg la el.

În cele din urmă, spre ușurarea Sholei, Lasar a cedat și a așezat săbiile la loc în cutie, fără a-și putea stăpâni lacrimile.

Acum, în lumina lunii, Shola deslușește silueta lui Hob profilându-se pe fundalul cerului. Ochii lui sticlesc în întuneric mai

puternic decât stelele. Este uriaș, mai mare decât i-a fost dat să îl vadă vreodată.

Stă în fața lui, tremurând din tot corpul. Inima îi bate nebunește în piept, iar răsuflarea îi zvâcnește în gât, asemenea unui suflet gata să își ia zborul. Se clatină, dar nu se prăbușește. Hob s-a apropiat de ea și a prins-o de umeri.

O să-i ia doar puțin sânge, încearcă ea să-și adune curajul, inima își va domoli bătăile pentru scurt timp și i se vor înmuia picioarele. Va simți o oarecare durere, dar o va îndura. Va fi la fel ca dățile trecute, totul se va termina rapid, iar ea va fi liberă să se întoarcă la familia ei.

Însă de data asta e altfel. Este momentul de care s-a temut întotdeauna – este ultima oară când o cheamă la el. A auzit și ea zvonurile, era conștientă că totul se va sfârși la un moment dat. Va veni noaptea când Hob nu o va mai lăsa să se întoarcă.

Își înfige dinții în gâtul ei, adânc, mult prea adânc. Durerea e mai intensă ca oricând. Îi soarbe sângele cu înghițituri lacome.

Acesta este începutul morții ei.

Privirea i se încețoșează, amintiri cu soțul și fiul său îi invadează mintea și o năpădește un val de tristețe și dor. Se chinuiește să le alunge. Amintirile nu fac decât să provoace durere.

Pe măsură ce întunericul se adâncește, simte ceva și mai cumplit. Parcă ar pătrunde o mână în ea, care strânge, răsucește, se desprinde; trece dincolo de inimă și de carne și îi smulge spiritul ca pe un dinte.

Are senzația că ceva îi soarbe adâncul sufletului.

Unii îl numesc Bătrânul Hob. Alții rostesc în șoaptă Pouke, ca să îi sperie pe copii. Alții îi spun Gob ori Gobble¹. Femeile îl numesc Fang².

Oricare i-ar fi numele, este un monstru.

O asemenea creatură merită să fie tăiată în bucăți și aruncată în toate colțurile pământului.

Dar oamenii sunt slabi și fricoși și îl lasă pe Hob să împărățească peste aceste ținuturi.

Acesta este Midgar, pământul celor căzuți și învinși.

Acesta este Tărâmul Oamenilor.

¹ A înfuleca (n. trad.).

² Colț (n. trad.).