

EW-system
OGL Module



Blood & Sweat

EW-System - Module - De Sang et de Sueur - version française

ogl module : de sang et de sueur

by Sid 6.7

« Qui trop combat le dragon devient dragon lui-même. »

Friedrich Nietzsche

« Ne combat jamais un homme qui n'a rien à perdre. »

Baltasar Gracian Y Morales

C'est son contenu idéologique et surtout philosophique qui distingue un art martial d'un sport de combat. Ce module ne se veut pas un lexique exhaustif de tous les arts martiaux, ni de tous les sports de combats. Il n'est pas non plus un traité sur la supériorité de telle technique sur telle discipline. Il n'a été réalisé que pour aider votre personnage à répondre à cette affirmation qui veut que mon Kung-fu/Boxe-Anglaise/Karaté est plus fort que ton Aïkido/Krav-Maga/Lutte Bretonne. Faites craquer les jointures de vos articulations, tapotez rapidement votre nez avec votre pouce et faites chauffer les dés... il va y avoir du sang et de la sueur.

sommaire

Histoire des arts martiaux.	3
Rappel de règles	3
<i>Finish Him!</i>	4
Les styles d'arts martiaux	6

« EW-System » and the EW-System logo are trademarks of Extraordinary Worlds Studio SARL in France and other countries and are used with permission according to the terms of the Extraordinary Worlds License version 2.0. A copy of this License can be found at www.ew-studio.com.

De Snag et de Sueur - EW-System OGL Module, version 2.0 © Extraordinary Worlds Studio, 2005 • Publié par Extraordinary Worlds Studio SARL de Presse - Nancy - France • Site Internet : www.ew-studio.com • Auteur : Sid 6.7 • Directeur de collection : Christian Grussi • Direction littéraire : France-Anne Ruolz • Graphisme : cegedesign

histoire des arts martiaux

Les arts martiaux sont nés en Extrême-Orient, où ils se diversifièrent en un nombre important de disciplines. Les rares éléments d'étude disponibles proviennent principalement des traditions littéraires et artistiques de la Chine et de l'Inde, et laissent penser que l'émergence des arts martiaux se situe entre le V^e siècle avant J.-C. (date à laquelle on fabrique des sabres quasi-industriellement en Chine) et le III^e siècle après. J.-C. (date à laquelle sont transcrites les bases fondamentales des arts martiaux).

Ses documents et objets sont fort rares et, de ce fait, de nombreux Maîtres pensent que leurs arts ont vu le jour en Chine, au début du VI^e siècle après J.-C. lorsqu'un moine venu de l'Inde arriva au temple Shaolin, au pied des monts Song-Chan du royaume Wei. Ce moine, *Bodhidharma*, enseigna une forme de bouddhisme dans laquelle le disciple atteignait l'Illumination par une méditation perpétuelle. Il est lui-même resté neuf ans assis, contemplant le fond d'une grotte, avant de former des élèves. Pour supporter ces longues heures de méditation, il enseigna techniques et exercices permettant de s'endurcir et de se défendre dans les montagnes reculées où ils séjournaient. De ces enseignements émergea le *Dhyana*, l'école du bouddhisme méditatif plus connu sous le nom de bouddhisme zen. L'art martial connu sous le nom de *Shaolin Ch'uan-Fa*, ou boxe du temple de Shaolin, est fondé sur ces exercices, comme de nombreux arts martiaux de la Chine et du Japon issus de cette même tradition.

L'étude des documents historiques montre que les arts martiaux étaient florissants en Inde comme en Chine, bien avant le voyage de Bodhidharma, et ce dès le III^e siècle. L'enrichissement de leurs techniques, de leurs philosophies et leur diffusion dans d'autres pays, se pratiquaient déjà, sur les pas du bouddhisme. De nombreux arts martiaux sont apparus au cours des derniers siècles. Certains sont toujours pratiqués, et la plupart sont issus de quelques écoles fondatrices. Ainsi, la majorité des écoles de kung-fu proviennent des traditions de Shaolin. C'est sous forme d'une idéologie et d'une pratique autant que d'une technique, qu'ils ont franchi les frontières pour se répandre en Corée, au Japon et dans tout le sud-est de

l'Asie. Ces pays possédaient leurs propres arts martiaux, mais les techniques et les idées extérieures s'imposèrent et les firent évoluer. Les arts martiaux pratiqués en Thaïlande, en Malaisie, en Corée et au Viêt-Nam entre autres, sont clairement apparentés à la boxe chinoise. Les Japonais, très influencés par la culture chinoise, apprirent les leçons des anciens Maîtres dès le début de leur civilisation, et mirent au point leurs propres arts, qui influencèrent leur histoire et leur culture. Ainsi, le Japon est le pays où la diversité et le nombre relatif des personnes qui pratiquent les arts martiaux est le plus important.

En Occident, les premières disciplines martiales bien connues, sont celles pratiquées lors des fêtes et compétitions de la Grèce Antique, et en particulier, les célèbres Jeux Olympiques. Il s'y déroulait des combats de lutte, de pancrace, de lancer de javelot, mais ces jeux restaient des sports exécutés pour le divertissement du public.

Plus tard, l'Europe médiévale vit se développer une classe de combattants qui furent ses premiers adeptes des arts martiaux, grâce aux Chevaliers, qui vivaient selon un code ou l'emploi des armes jouait un rôle clé. Ces arts martiaux n'étaient pratiqués que par eux, et les meilleurs sur le champ de bataille ou dans la lice s'efforcèrent de créer une idéologie compatible avec les techniques qu'ils pratiquaient.

Puis, au XV^e siècle, apparut en Angleterre les *Maîtres des Nobles Arts de Défense*, qui enseignaient des techniques aux civils et aux gens d'armes. Leurs disciplines favorites étaient l'escrime, le bâton, l'écu et les poings. Leur renommée attirera l'attention de la « bonne société » londonienne, et son engouement donnera naissance à la boxe sportive.

Il existe aussi en France une discipline semblable aux arts de combats asiatiques : la Boxe Française. Elle est née d'un art de combat populaire appelé *la savate*, dans lequel coups de poing, coups de pied et crocs-en-jambe étaient autorisés, et, elle fut perfectionnée au XIX^e siècle quand ses techniques se mêlèrent à celles des arts asiatiques qui commençaient à se répandre en Europe.

rappel de règles

Arts martiaux est une Spécialité Fermée, elle ne peut donc être utilisée que par un personnage ayant au moins un niveau de +1 dans cette Spécialité. Elle représente les arts martiaux et les sports de combat, qu'ils soient à mains nues ou aux armes, et dont les styles sont bien identifiés (boxe, judo, jiu-jitsu, kendo, canne, etc.). **Arts martiaux** n'est pas une Spécialité à elle seule, chacun des types de ces arts et sports, est une Spécialité à part entière. Elle ne permet pas de posséder un niveau dans tous les styles de combat codifiés du monde...

Ce sont ces codes qui différencient **Arts martiaux** et **Bagarre**. Il est nécessaire de posséder un niveau d'au moins +3 dans sa Spécialité pour bénéficier de sa règle spéciale.

nouvelle action de combat : finish him !

Durée : Round.

Spécialité : Arts martiaux.

Cette action brutale permet de « terminer » son adversaire, en se basant sur la connaissance des points faibles de son adversaire, que le combattant acquiert au cours du combat.

Le ND de cette action est déterminé par le NA du défenseur.

Le NA de l'attaquant est diminué d'une valeur égale à son Impact.

Si l'action est réussie, l'adversaire subit des dommages létaux.

Un adversaire pratiquant le même style de combat bénéficie d'un bonus égale à sa Spé. Pour sa Défense.

Exemple : Adrian « The Black Geyser » Brood (PHY 10, Boxe Anglaise +9, Maîtrise en Uppercut, Impact 7, Défense 12), affronte Joey « The Prawn » Lewis (PHY 5, Boxe Anglaise +3, Impact 3, Défense 5), dans un combat d'une flagrante inégalité.

The Prawn tente d'effrayer son adversaire avec un Direct en Finish Him !:

Il a donc une difficulté de 3 à son NA, portant celui-ci à 5 (PHY+Boxe-Impact), et miraculeusement il réussit ! Il inflige donc des dégâts létaux avec un FD de 3 ! Mais The Black Geyser est un boxeur accompli, connaissant ses points faibles comme personne. Il bénéficie d'un bonus à sa Défense égal à Boxe, portant sa Défense à 19...

Énervé par cette piqure de moustique, il tente lui aussi un Finish Him !

qui passe sans problème, malgré un NA de seulement 12 (PHY+Boxe-Impact) ! Heureusement, The Prawn est lui aussi un boxeur accompli, et il bénéficie d'une Défense de 8 (Défense+Boxe) pour contrer les 9 (cf. Impact+Boxe anglaise, Uppercut, p. 5) de FD en dommages létaux du Black Geyser...

Le combat ne sera pas long à ce rythme !

les styles d'art martiaux

Aïkido

Cette Voie de l'harmonie du Souffle est un art martial non-offensif, qui s'est développé au Japon à partir de 1931 avec la création d'un premier dojo. Son créateur, Ueshiba Morihei (1881-1969) avait pratiqué le Jujitsu et du Ken-jutsu dans sa jeunesse. Il les jugeait trop guerriers et trop éloignés de sa philosophie. Il s'en inspira pour créer des techniques uniquement défensives.

Spécial : La mobilité de ce style permet de l'utiliser à la place de la Spécialité : Esquive.

Arnis koredas obra mano

L'Arnis Korédas Obra Mano est un art martial traditionnel Philippin, dont le grand Maître était Andres Gomban, originaire de Cebu, et décédé en 1999 à l'âge de 98 ans. À l'origine, les Philippines utilisaient différents types de sabres, mais comme c'est aujourd'hui une arme très dangereuse, on l'a remplacée par le bâton. Dans l'Arnis Korédas le bâton court doit être sensiblement de la même longueur que l'avant bras du pratiquant (Eskrimador) entre 50 et 53 cm. Les pratiquants de Kali Arnis Eskrima s'entraînent avec un bâton de 70 cm.

Dans l'Arnis Korédas Obra Mano il n'y a pas de fixe. La forme basique existe bien, mais elle doit ensuite devenir libre. « Éveiller l'instinct », voilà le maître mot, mais cela nécessite non seulement beaucoup de pratique, mais aussi beaucoup de souplesse et de fluidité gestuelle. L'émergence de l'instinct résulte de 3 éléments : pratique, fluidité et liberté.

Spécial : Ce style marie précision et élégance. Le pratiquant peut ignorer les malus de l'action de Combat : Coup localisé. Par contre, dans ce cas, il ne bénéficie plus de son Impact pour calculer le FD.

BOXE

La boxe à poings nus, ainsi nommée depuis le XVIII^e siècle, est différente de la boxe anglaise ou française. Ses règles permettent le corps à corps, l'étouffement, les coups lorsque l'adversaire est impuissant et le combat au « finish ». Des combats officiels se sont tenus jusque dans les années 1890. Elle a été interdite et supplantée par la boxe anglaise. Cependant des combats clandestins de boxe à poings nus ont toujours lieu.

Spécial : La brutalité de ce style augmente l'Impact du pratiquant de 2, sur une cible qu'il a déjà blessée au corps à corps.

BOXE Anglaise

Codifiée en 1857 par des règles dues au marquis de Queensberry, la Boxe Anglaise est le prolongement de la Boxe et du Pugilat Grec. Ses règles instaurent le port des gants et interdisent l'utilisation des pieds et de la tête. Ces mêmes règles régissent encore aujourd'hui la Boxe professionnelle.

Spécial : Le personnage bénéficiant d'une Maîtrise en Uppercut, Direct ou Crochet, bénéficie d'un bonus de +2 au FD quand il utilise son coup de prédilection.

BOXE française ou « savate »

Inspirée par le style des combats de rue des apaches de Ménilmuche, elle a été codifiée vers 1820 par Michel Casseux, qui y a inclus des notions de Boxe Anglaise. Elle est populaire en France jusqu'à la fin du XIX^e siècle. Après la première guerre mondiale, elle a été peu à peu occultée par la Boxe Anglaise.

La particularité de la Savate est l'utilisation des poings et des pieds.

Spécial : Le personnage peut employer son score d'Arts martiaux à la place de Bagarre pour l'utilisation d'armes improvisées, ou légères (couteaux, poing américains).

BOXE Thaï

Le Muay Thaï est une ancienne technique militaire de combat rapproché qui devient à partir du XVIII^e siècle, et jusque dans les années 20, un sport très populaire pratiqué par toute la société thaïlandaise. Il a été interdit pour cause de trop nombreuses blessures. Codifié selon les principes généraux de la boxe anglaise, il fit sa réapparition en 1930, sous le nom de Boxe Thaï. La particularité

de la Boxe Thaï est l'utilisation des poings, pieds, coudes et genoux, ainsi que d'étreintes.

Spécial : La Boxe Thaï demande une grande résistance physique. Ses pratiquants bénéficient d'un bonus de +1 en Défense.

canne de combat

La canne de combat ou canne d'arme est l'un des rares sports de combat français, on en parle même comme d'un art martial Français, même si sa codification en tant que sport ne permet pas cette appellation officiellement. L'historique de ce sport est lié à l'utilisation de la canne par les bourgeois du XIX^e siècle qui voulaient pouvoir se défendre avec. La canne était dans les mains des citadins et le bâton dans celles des paysans. Après la première guerre mondiale, sa pratique tend à disparaître. Le bâton enseigné à l'armée française et américaine, tout comme les techniques de baïonnettes, disparaissent progressivement à la même période.

Pour la petite histoire, le bâton français a hérité sa technique de la pratique de l'épée à deux mains.

Spécial : La canne de combat est une arme élégante et précise. Lorsqu'il utilise une canne, le pratiquant peut ignorer les malus de l'action de Combat : Coup localisé. Par contre, dans ce cas, il ne bénéficie pas du bonus au FD de la localisation pour calculer les dommages.

capoeira

Technique basée essentiellement sur des coups de pieds projetés, la capoeira trouve son origine dans les danses rituelles des esclaves noirs du Brésil qu'ils ont transformé en technique de combat depuis le XVII^e siècle. Pratiquée après l'abolition de l'esclavage et interdite à la fin du XIX^e siècle car utilisée par des gangs de criminels, elle est pratiquée illégalement jusqu'en 1937, date à laquelle elle est à nouveau tolérée.

Spécial : La Capoeira est un style tout en mouvements et en rythmes, ses pratiquants bénéficient d'un bonus de +2 à leur NA d'action de Combat, s'ils se battent sur de la musique.

close combat

S'inspirant du Jujitsu et du Karaté, le Close Combat est enseigné aux forces armées et aux policiers. L'objectif principal est de désarmer son adversaire avant de le mettre hors d'état de nuire.

Spécial : Après avoir réussi une action de Désarmer, le pratiquant bénéficie d'un bonus de +2 à son NA pour une action Assommer ou Finish Him ! sur sa ou ses cibles « Désarmées ».

full contact

Inspiré de la Boxe Française et du Karaté, le Full Contact a vu le jour dans les années 70 aux États-Unis. Inventé par Mike Andersson, un organisateur de combats, pour les besoins du cinéma. Le Full Contact privilégie l'efficacité à l'esthétique.

Mélange coups de poing, coups de pieds et lutte.

Spécial : Le pratiquant préfère les « duels homme à homme ». Il bénéficie d'un bonus de + 2 à son FD quand il affronte un seul adversaire.

iaïjutsu

La voie de l'instant, de la rapidité, du geste plus vélocé que la pensée. Une technique cherchant la perfection dans le Coup Unique. Un style d'une efficacité mortelle, où le combat se conclut dans le sang, ou l'acceptation de sa propre défaite.

Se pratiquant avec son katana au fourreau, il faut soit s'avérer plus rapide à dégainer que son adversaire, soit, pendant que vos regards se croisent, le vaincre dans un duel mental qui l'obligera à reconnaître votre indéniable supériorité.

Au commencement, exclusivement pratiqué par les samourais médiévaux Japonais, cette forme particulière de combat est encore enseignée de nos jours. Le Iaido est devenu un art martial développant le sens du soi, à une époque où la tradition de se trancher en deux sur les routes s'est perdue.

Spécial : Un maître de iaï détient les secrets d'une technique qui offre une rapidité sans limites. S'il commence le round de combat le katana au fourreau, le pratiquant rajoute son niveau de Spécialité à son Initiative. Il peut frapper et rengainer son sabre dans la même action au prix d'un malus de -2 au NA de sa frappe.

Jeet-Kune-Dô

Bruce Lee a créé dans les années 70, *La Voie de la Main qui intercepte*. Le Jeet-Kune-Dô n'est pas une synthèse de plusieurs autres arts martiaux existants : c'est simplement ce qui est nécessaire pour être en toutes circonstances, à point nommé dans l'espace temps.

L'idée de Bruce Lee était de créer une méthode de combat qui soit efficace. Il entreprit pour cela de mêler Kung Fu, Karaté, Judo, Jujitsu, Aikido, Boxe, etc. Le Jeet Kune Do est basé sur la précision, la puissance, la rapidité et l'efficacité. Selon les mots de Bruce Lee, la règle c'est de n'avoir aucune règle.

Spécial : Ce style bénéficie des apports des autres styles, en corps à corps, face à des adversaires possédant la Spécialité : Arts martiaux, le pratiquant bénéficie d'un bonus de +2 aux NA de ses actions de combat.

Judo

La Voie de la Souplesse fut créée par le Japonais Kano Jigoro (1860-1938) en 1882, au sein du temple bouddhique Eiho-ji. Le Judo puise son inspiration dans les techniques du Jujitsu. Très populaire au Japon à partir de 1890, il est enseigné à partir de 1911 dans les écoles. Kano Jigoro fit un voyage en Grande-Bretagne en 1885 pour le promouvoir et le Budokwai, le premier dojo européen, s'ouvrit à Londres en 1918. La police parisienne a commencé à pratiquer le Judo en 1905. Le Judo était déjà solidement implanté en Europe durant l'entre-deux guerres.

Le Judo est composé de techniques d'immobilisations, de projections, de techniques pour assommer, désarmer et étrangler l'adversaire.

Spécial : Le pratiquant, lorsqu'il effectue une projection, peut envoyer son adversaire à une distance égale à son niveau de Spécialité, en mètres.

Jujitsu

Ancêtre de la plupart des arts martiaux, le Jujitsu est créé par les Bushi (guerriers) japonais aux alentours du XIII^e siècle. Il a été exporté en Chine vers le XVII^e siècle. Codifié dans la seconde moitié du XIX^e siècle, il a été supplanté par le Judo à partir de 1890. Les écoles de Jujitsu ne s'enseignaient que par la pratique : des techniques dangereuses et mortelles destinées à anéantir un adversaire armé. Il ne s'agit pas d'un sport. Les Samourais et les Ninjas l'ayant mis en oeuvre sont là pour le confirmer.

Spécial : Le pratiquant bénéficie d'un bonus de +2 à l'Esquive face à des adversaires armés.

kalaripayat

Le *Chemin du champ de bataille* est originaire du Kerala. Il comprend des techniques sans arme quelques peu semblables à celles du Karaté et de l'Aïkido, mais aussi des techniques avec arme. Ainsi, il est fait usage de l'*otta* (massue pointue), du *modi* (poignard double), de l'*urimi* (sabre à la lame flexible à deux tranchants), et de petits boucliers. Les mouvements, accompagnés d'exercices de respiration contrôlée, visent à frapper les points faibles, qui seraient au nombre de 108.

Spécial : En cas d'utilisation d'une arme correspondant à ce style (*otta*, *modi*, *urim*), le pratiquant rajouter un bonus de +2 à son FD.

karaté

La *Main Vide* est développée initialement au XVI^e siècle sur l'île d'Okinawa, le karaté connu son véritable essor au Japon dans les années 1930, grâce à Funakoshi Gichin (1869-1957). Il ne s'est répandu en occident qu'après la Seconde Guerre mondiale.

Poings, pieds et coups de têtes en sont la base.

Spécial : Le pratiquant possédant une Maîtrise en coups de Poings, de Pieds ou de Tête bénéficie d'un bonus de +2 au FD, quand il se sert de ses coups de prédilection.

kick boxing

Il s'agit d'un dérivé très apprécié de la Boxe Thaï, créé par les Japonais après les J.O. de 1964. Il n'est pas sans rappeler les méthodes de la Boxe Française et a été intégré dans les techniques du Close Combat mis au point par les militaires.

Spécial : Ce style brutal et agressif permet à ses pratiquants de bénéficier d'un bonus de +1 à l'Impact.

kirpinar

Lutte traditionnelle Turque où les lutteurs combattent torse nu, portant uniquement une culotte en peau de vache huilée serrée sous les genoux. Ils doivent renverser leur adversaire en passant la main sous la ceinture de celui-ci, puis ils doivent le maintenir tête en bas et jambes en l'air, à la verticale, pendant quelques secondes. Si un des combattants déchire sa culotte, il est éliminé.

Spécial : Il faut apprendre à faire attention à ses vêtements lorsque l'on se bat. Le pratiquant sort toujours impeccable des combats.

krav-maga

En Israël, le Krav-Maga n'est plus classé secret militaire depuis 1964. C'est une méthode de combat appliquée aux situations réelles qui a été mise au point dans les années 40 par Imrich Lichtenfeld. En Krav-Maga, si une technique est efficace et simple à exécuter, elle est incorporée. L'esthétique n'est pas importante. La réelle difficulté est d'apprendre ce qui est le plus simple, le plus logique. Celui qui attaque à un temps d'avance : il faut donc absolument que les mouvements soient courts et rapides. Toutes les techniques en Krav-Maga sont basées sur ces principes.

Tous les coups, devant être assénés avec force et précision, sont permis : morsures, projections, frappe aux niveaux des parties génitales...

Pour la femme, des mouvements ont été adaptés à sa morphologie, ainsi qu'un certain nombre de techniques utilisant des objets de la vie courante (parapluie, carte de crédit, rouge à lèvres, etc.). Cet art martial est enseigné notamment dans les polices internationales, nationales, municipales et dans les commandos spéciaux.

Spécial : Les objets de la vie courante n'ont plus de secret pour le pratiquant. L'emploi d'armes improvisées fait bénéficier le pratiquant d'un bonus à son FD de +2.

kung-fu

Art martial chinois né vers le V^e siècle dans le célèbre temple de Shaolin, le Kung-Fu est attribué au moine indien Bodhidharma. Il devint populaire seulement dans les années 1960-1970 grâce à Bruce Lee et à la série TV Kung-fu.

Le Kung-Fu est l'une des nombreuses formes de boxe chinoise que les moines développèrent pour protéger leur temple, tout en renforçant leur esprit. Il est calqué principalement sur l'étude d'espèces animales : le style du Singe, du Héron, de la Mante Religieuse, etc., mais aussi sur l'observation de l'humain, comme pour la technique de l'Homme Ivre.

Spécial : La préparation d'un combat est très importante et nécessite de prendre posture. Il s'agit d'une figure que le pratiquant se doit d'effectuer pour mieux canaliser ses forces en imitant l'animal ou l'insecte dont son style tient le nom : debout sur une jambe,

bras écartés pour le Héron, boire une rasade d'alcool pour l'Homme Ivre, etc. S'il passe deux rounds à ne faire que cela, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses NA lors de son combat.

Lutte Bretonne

Ce type de lutte est pratiqué en Bretagne, Cornouaille britannique et en Écosse. La victoire (*lamm*) est acquise par le lutteur qui projette son adversaire sur le dos en restant lui-même debout. Les projections sont surtout à base de crocs-en-jambe. Les combats durent sept minutes.

Spécial : Le pratiquant, lorsqu'il effectue une projection, peut envoyer son adversaire à une distance égale à son PHY, en mètres.

Lutte gréco-romaine

L'origine de la lutte remonte à l'Antiquité. Initialement grecque, la lutte a été adoptée par les Romains qui la débarrassèrent de son caractère brutal.

L'objectif est d'envoyer l'adversaire au tapis soit en le déséquilibrant, soit en recourant à des prises.

Spécial : On peut utiliser la Spécialisation directement contre le PHY de l'adversaire pour les immobilisations, étranglement, etc.

Lutte libre

Apparue officiellement aux Jeux Olympiques de 1904, ayant son premier championnat du monde à Helsinki en 1951, la lutte libre est plus populaire que la lutte gréco-romaine dont elle s'inspire. Elle autorise une plus grande variété de prises et de coups, car les adversaires peuvent utiliser la totalité du corps.

Connue aussi sous le nom de « Catch » en version spectacle, où tous les coups sont permis et même recommandés.

Spécial : Si le pratiquant utilise une attaque sur un adversaire qu'il jette ou maintient au sol, il utilise la totalité de son PHY pour son Impact (et non pas la moitié).

pugilat

Pratiqué dans l'Antiquité, le pugilat était un sport de combat exclusivement réservé à la noblesse masculine. Il consistait à opposer deux adversaires combattant à coups de poings. Il faisait partie

des jeux Olympiques, mais n'y a fait son apparition qu'en -688, lors de la 23^e édition. C'est Onomaste de Smyrne, qui en a édicté les premières règles. Les combattants, dans une nudité complète, avaient les mains entourées de lanières de cuir, parfois lestées de boules de plomb, ce qui accentuait l'impact des coups et infligeait de cruelles blessures.

Les Romains modifièrent sensiblement les techniques d'entraînement du pugilat. Ils inventèrent le sac de sable et peaufinèrent les jeux d'esquives. Ce type de combat fut utilisé dans les combats de gladiateurs. Proscrit par le pouvoir politique et religieux vers le XI^e siècle, le pugilat sombra dans l'oubli, avant d'être redécouvert au XVIII^e siècle, avec l'apparition de la Boxe Anglaise.

Spécial : À force de prendre des coups, on apprend à les ignorer. Le pratiquant voit sa Défense recevoir un bonus de +2, lors des Chocs.

sumo

L'origine de ce type de lutte japonaise remonte à un combat que se livrèrent deux Dieux pour la possession du Japon. Le Sumo ne fait que commémorer cette lutte et les premiers combats, d'essence religieuse, se déroulaient en présence de l'Empereur. À partir du XII^e siècle, le sumo devient un art militaire et se transforme en Jujutsu. C'est surtout à l'époque d'Edo (1603-1868) que le sumo prit un grand essor, en prenant la forme que nous lui connaissons aujourd'hui.

Les combats se déroulent sur une arène circulaire, le *dohyo*. Pour marquer un point, les sumotori doivent faire toucher le sol par une partie quelconque du corps de leur adversaire ou bien repousser celui-ci en dehors du cercle, en utilisant une ou plusieurs des 48 prises autorisées. Les coups de poing, l'arrachage de cheveux, les étranglements, et les coups de pieds sont interdits. Les lutteurs sont très lourds et il n'y a aucune catégorie de poids.

Six tournois sont organisés chaque année au Japon, chacun durant quinze jours. Le vainqueur de chaque tournoi reçoit la Coupe de l'Empereur. Au Japon, la télévision ne manque pas de retransmettre tous les combats des tournois, qui sont très appréciés.

Spécial : Du fait de sa grande pratique de « l'empoignade » et de son surpoids important, le pratiquant reçoit un bonus de +2 à l'action de Combat : Maîtriser.

TAE KWON DO

La devise de la *Voie des poings et des pieds* est de ne jamais attaquer le premier. Sport de défense, il trouve ses origines en Corée, où les jeunes nobles pratiquaient le Tae-kyon, une forme de combat sans arme. Cette forme d'art martial fut interdite en 1910 par les occupants japonais au profit du Karaté et du Kempo chinois. Sur la base de ces trois formes d'arts martiaux naquit le Tae Kwon Do en 1955.

Spécial: Le pratiquant qui possède l'Initiative sur son adversaire, mais le laisse agir en premier, gagne un bonus de +2 aux NA de ses actions de Combat.

TENJIN SHIN'YO-RYU

Style de jujitsu créé à Osaka et basé sur les *atemi* (coups). Avec ses 124 techniques d'*atemi*, ses immobilisations (*osae*) et ses étranglements (*shime*), cette discipline était réputée pour son efficacité. Son créateur, Iso Mataemon aurait eu plus de 5 000 disciples, dont Kano Jigoro (fondateur du Judo).

Spécial: Ce style permet de développer une grande connaissance des points vitaux de l'adversaire. En cas d'emploi de l'action de Combat: Coups localisés, pour frapper un organe vital, le FD est augmenté d'un bonus de +2.

VAJRAMUSHTI

Le *Poing de Diamant* est une ancienne forme de Combat Indien, développé au X^e siècle par une caste de brahmanes de l'Ouest de l'Inde. Cet art martial se pratiquait surtout dans les villages, à des fins religieuses. Les combattants portaient à leur main une sorte de « coup-de-poing américain » et les coups étaient uniquement assésés au visage ou à la poitrine. Il était courant qu'un des adversaires succombe de ses blessures.

Spécial: L'étroit champ d'action de ce style permet au pratiquant de bénéficier d'un bonus de +2 à l'action de Combat: Coup localisé, s'il vise le torse ou la tête de son adversaire, au corps à corps.

VIET-VO-DAO

Originaire du Vietnam, cet art martial a été créé à Hanoi en 1945 par Nguyễn Loc (1912-1960). Il utilise les principes de la Lutte Vietnamienne, le Vo vat, combiné avec les techniques du Judo.

Composé de coups de pied « volants », de pied, de poing, de « sabre de main », de revers de poing, de coude et de genou. Il comporte également des techniques de défense contre les attaques armées, par des blocages et des gardes.

Spécial: Le pratiquant bénéficie d'un bonus de +2 aux NA de ses actions de Combat, face à des adversaires armés.

CHOW YUN FAT GUN FU

Ce style est issu d'une trop grande consommation de film de Hong Kong, et surtout de films de gangsters, comme *The Killer* ou *God of Gamblers*. Il se pratique avec des pistolets automatiques à grande capacité (au moins 15 balles dans le chargeur), et chromés si possibles. Il permet un « défouaillage » de tous les diables avec une efficacité maximale.

Spécial: Un Maître du Chow Yun Fat Gun Fu n'a pas besoin de recharger ses armes pendant un combat. Ou du moins il le fait si vite que l'on a cette impression !