**Les Arts Martiaux**

**Quelques règles pour les atemis et autres mawashigeris...**

*Depuis que cette compétence est apparue sur nos fiches de personnages, elle a séduit plus d'un joueur. "Qui z'y viennent maint'nant les streums ! Qui z'y viennent !", semblent-ils tous dire, sautant d'un pied sur l'autre en se passant le gras du pouce sous les narines d'un air belliqueux et fanfaron. Fi des coups de poing, de pied et de tête ! Voici maintenant les atemis et autres mawashigeris !*  
  
Pauvres Gardiens ! Les voilà confrontés à des majordomes fin XIXe siècle adeptes du full contact et à des détectives privés des années 20 karatékas... Que la vie de Gardien des Arcanes est dure... sob...  
Mais la TOC Team veille, et dans l'ombre elle fourbit l'arme suprême, l'ANACHRONISME. Ne vous laissez plus imposer n'importe quoi ! Pourtant je préfère vous dire tout de suite qu'il y a eu des arts martiaux à toutes les époques et si vous jouez contemporain ou Delta Green, il n'y a rien à faire ou presque.  
  
D'autre part, quel Gardien n'a pas été embarrassé par ce genre de situation :  
"Le type lève sa matraque. Qu'est-ce que tu fais ?  
- J'lui marave sa p... de tête de sectateur de sa mère !!!  
- Heu... oui. Et plus précisément ?  
- Je lui allonge un Coup de Poing !  
- Okay. C'est à toi de frapper...  
- (roule, roule) 23, réussi ! Et comme c'est inférieur à mon score en Judo, je double les dommages !"  
Coup de poing ? Judo ? Moi je trouve qu'il y a un malaise...  
Ce n'est pas parce que les règles de *L'Appel* sont simples, qu'il ne faut pas essayer de les rendre un rien plus réalistes. Je vous propose donc, après la présentation rapide des arts martiaux les plus courants, quelques ajustements de règles tout ce qu'il y a de plus optionnel. Car quand je dis réaliste, je dois confesser que je suis loin d'être un spécialiste du sujet ! N'hésitez donc pas à me contacter si vous le jugez nécessaire.

**Tout d'abord une petite règle générale : "Dur à cuire"**

Lorsque dans la pratique **habituelle** d'un art martial les coups sont réellement portés, ses utilisateurs apprennent à encaisser. Pour simuler ce fait, lorsqu'un jet de Choc doit être effectué (jet sous CON x 5) suite à des dommages subis à mains nues ou par arme contondante, augmenter la CON d'un point par tranche de 20% en Art Martial (arrondi supérieur) avant d'effectuer le jet. CON + bonus ne peut pas excéder 19.  
Un exemple pour les mal-comprenant : Jean Kissa a une CON de 12 et 55% en Boxe Thaï, il prend un méchant uppercut qui l'oblige à faire un jet de Choc. Pour effectuer ce test, il lancera 1D100 sous (12 + 3) x 5 = 75.

**AÏKIDO**

*Aï : union, harmonie ; ki : souffle vital ; do : voie*

Se développe au Japon à partir de 1931 avec la création d'un premier dojo.  
Son créateur, Ueshiba Morihei (1881-1969) (*photo*) 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, ainsi qu'un certain "art de vivre".  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
Cet art martial non-offensif ne s'utilise pas avec les compétences habituelles de combat à mains nues, mais avec les compétences Esquiver ou Parer. Si votre jet de défense réussi est inférieur ou égal à votre score en Aïkido, votre adversaire est repoussé ou projeté à terre. Il encaisse alors des dommages égaux à 1D3 + son ou votre bonus aux dommages (le plus élevé). Cette action est purement défensive : le personnage n'a donc jamais l'initiative et aucune attaque ne peut être portée dans le même round de combat. Par contre, il est possible de se défendre contre plusieurs attaques dans le même round : nombre de défenses possibles = pourcentage en Aïkido/10 (arrondi supérieur).

**BOXE**

*Pif ! paf ! dans les naseaux...*

Depuis le XVIIIe siècle, ce vocable cache la boxe à poings nus, dont les règles permettent le corps à corps, l'étouffement, les coups lorsque l'adversaire est impuissant et le combat au finish. Il y eut des combats officiels jusque dans les années 1890. Elle a ensuite été supplantée par la boxe anglaise. Mais des combats clandestins persistent toujours...  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise uniquement avec Coup de Poing, Coup de Tête ("illégal") et Lutte.  
Nota : Dur à cuire.

**BOXE ANGLAISE**

*Noble Art*

Évolution de la boxe et de l'antique pugilat grec, elle est codifiée en 1857 par des règles dues au marquis de Queensberry.  
Ces règles instaurent entre autres le port des gants et prohibent l'utilisation des pieds et de la tête. Aujourd'hui encore les mêmes règles régissent la boxe professionnelle.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise uniquement avec Coup de Poing, ce qui est sa principale différence avec la Boxe à poings nus.  
Nota : Dur à cuire.

**BOXE FRANÇAISE**

*Savate*

Elle tire son inspiration première des combats de rue des apaches de Ménilmuche. Elle a été codifiée vers 1820 par Michel Casseux, qui n'hésita pas à piocher aussi du côté de la boxe anglaise. Elle resta populaire en France jusqu'à la fin du XIXe siècle. Après la Grande Guerre, elle a été lentement éclipsée par la boxe anglaise.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise uniquement avec Coup de Poing et Coup de Pied.  
Nota : Dur à cuire.

**BOXE THAÏ**

*Bank ! kok ! sur le museau...*

Une ancienne technique militaire de combat rapproché, le Muay Thaï, devient à partir du XVIIIe siècle et jusqu'en 1920, un sport très populaire pratiqué par toute la société thaïlandaise. Après une interdiction pour cause de trop nombreuses blessures il réapparut, codifié selon les principes généraux de la boxe anglaise, en 1930.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise avec Coup de Poing, Coup de Pied et Lutte (étreintes et projections).  
Nota : Dur à cuire.

**CAPOEIRA**

*Braaaazzziiiiiil !!!!!*

Technique de combat africaine transformée en danse rituelle par les esclaves noirs du Brésil, depuis le XVIIe siècle. Pratiquée après l'abolition de l'esclavage par des gangs de criminels, elle est interdite à la fin du XIXe siècle. Elle survit cachée jusqu'en 1937, date à laquelle elle est de nouveau tolérée.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise quasiment uniquement avec Coup de Pied et quelques rares Coups de poing.

**CLOSE-COMBAT**

*Combat rapproché*

De nos jours, la plupart des forces armées et de police enseignent un ensemble de techniques de combat qui s'inspirent principalement du jujitsu et du karaté.  
L'objectif principal est de désarmer son adversaire avant de le mettre hors d'état de nuire.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise avec Coup de Poing, Coup de Pied, Coup de Tête et Lutte (pour la Lutte, voir Judo).

**FULL CONTACT**

*Hollywood...*

Forme américaine de karaté rappelant la boxe française créée en 1974, pour les besoins du cinéma, par Mike Andersson, un organisateur de combats américain.  
Il ressemble au karaté des origines et se soucie plus d'efficacité que d'esthétique.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise uniquement avec Coup de Poing, Coup de Pied et Coup de Tête.  
Nota : Dur à cuire.

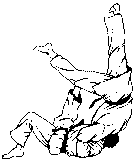
**JUDO**

*Ju : souplesse ; do : voie*

Puisant son inspiration dans les techniques du jujitsu, le Japonais Kano Jigoro (1860-1938) (*photo*) créé le judo en 1882, au sein du temple bouddhique Eiho-ji. Très populaire au Japon à compter de 1890, il devient partie intégrante du système éducatif en 1911. Kano se rendit en Grande-Bretagne en 1885 pour en faire la promotion et le premier dojo européen, le Budokwai, s'ouvrit à Londres en 1918. La police parisienne avait déjà commencé à pratiquer le judo depuis 1905. Entre les deux guerres, le judo était solidement implanté en Europe.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise exclusivement avec Lutte et n'apporte pas les avantages habituels des Arts Martiaux. Contre un adversaire lui aussi adepte d'un art martial de type lutte (Close-combat, Judo, Jujitsu, Lutte gréco-romaine ou libre ou Viet-vo-dao), appliquez simplement les effets normaux de la compétence Lutte. Sinon, les modifications suivantes s'appliquent aux effets habituels :

* Immobiliser : la FOR de l'assaillant est augmentée de 25% pour la confrontation sur la Table de Résistance.
* Jeter à terre : peut infliger des dommages (si le judoka le désire) égaux à 1D3 + bonus aux dommages.
* Assommer : augmenter fictivement les dommages infligés de 25% avant de les confronter aux PV de l'adversaire sur la Table de Résistance.
* Désarmer : faire immédiatement un autre jet de Lutte. S'il réussit et est inférieur ou égal au score de Judo, l'adversaire est désarmé.
* Infliger une blessure : les dommages sont égaux à 1D6 + 1D2 + bonus aux dommages.
* Étrangler : le premier multiplicateur de Noyade est 6 au lieu de 10 et le bonus aux dommages est ajouté lorsque le jet de CON de l'adversaire est raté. Enfin, même si son jet de CON est réussi, l'adversaire encaisse chaque round le bonus aux dommages.

Nota : je trouve personnellement anormal que le seul jet initial suffise lorsqu'on déclare un étranglement, alors qu'un jet de Lutte est nécessaire chaque round pour maintenir un adversaire immobilisé...



**JUJITSU**

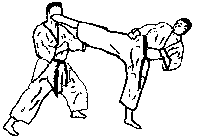
*Science de la souplesse*

Ancêtre direct du judo, mais aussi de la plupart des arts martiaux, il s'agit d'une technique de combat élaborée aux alentours du XIIIe siècle par les Bushi (guerriers) japonais. Il a été exporté en Chine au XVIIe siècle. Le jujitsu a été codifié dans la seconde moitié du XIXe siècle, peu avant d'être supplanté par le judo, à partir de 1890.  
Il faut dire que dans les écoles de jujitsu ne s'enseignait que la pratique : des techniques dangereuses et souvent mortelles destinées à anéantir un adversaire armé. Il ne s'agit pas d'un sport et les samouraïs, les ninjas mais aussi les bandits qui l'ont mis en oeuvre sont là pour le confirmer.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise avec Coup de Poing, Coup de Pied, Coup de Tête et Lutte (pour la Lutte, voir Judo).

**KARATÉ**

*kara : vide ; te : main*

Cet art de combat se développa au XVIe siècle sur l'île d'Okinawa. Mais son développement au Japon date des années 1930, grâce à Funakoshi Gichin (1869-1957). Il s'est répandu en occident après la Seconde Guerre mondiale.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise uniquement avec Coup de Poing, Coup de Pied et Coup de Tête.



**KICK BOXING**

*Boxe à coups de pied*

Ce sport a été créé par les Japonais après les J.O. de 1964.  
Il s'agit d'un avatar dur, mais très apprécié, de la boxe thaï. On y retrouve aussi des méthodes proches de celles de la boxe française. Il fait partie des techniques du close-combat mis au point par les militaires.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise uniquement avec Coup de Poing et Coup de Pied.  
Nota : Dur à cuire.

**KUNG-FU**

*Effort méritoire*

Cet art martial chinois est né au Ve siècle dans le célèbre temple de Shaolin, grâce au moine indien Bodidharma. Mais il ne devint populaire que dans les années 1960-1970, grâce aux films de Bruce Lee et à la série TV Kung-fu.  
Il s'agit d'une des nombreuses formes de boxe chinoise que les moines développèrent pour protéger leur temple, tout en renforçant leur esprit.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise uniquement avec Coup de Poing, Coup de Pied et Coup de Tête.

**LUTTE GRÉCO-ROMAINE**

*Ils sont fous ces gréco-romains !*

Ce sport de combat existe depuis l'Antiquité... gréco-romaine.  
L'empruntant aux Grecs, les Romains la débarrassèrent de son caractère brutal et son but est d'envoyer l'adversaire au tapis soit en le déséquilibrant, soit en recourant à des prises.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise exclusivement avec Lutte (voir Judo).

**LUTTE LIBRE**

*Pas si fous...*

Cette forme de lutte est apparue officiellement aux J.O. de 1904. Premier championnat du monde à Helsinki en 1951.  
Plus populaire que la lutte gréco-romaine dont elle s'inspire, elle autorise une plus grande variété de prises, car les adversaires peuvent utiliser la totalité du corps.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise exclusivement avec Lutte (voir Judo). En mode "catch" (selon la pratique habituelle du personnage) on peut éventuellement autoriser les Coups de poing, de pied et de tête...

**TAE KWON DO**

*Tae : pied ; Kwon : poing ; Do : voie*

A l'origine, de jeunes nobles coréens pratiquaient le Tae-kyon, une forme de combat sans arme. L'occupant japonais l'interdit en 1910 au profit du karaté et du kempo chinois. En 1955, sur la base de ces trois arts fut créé le tae kwon do.  
La devise de ce sport de défense est de ne jamais attaquer le premier.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise uniquement avec Coup de Poing et Coup de Pied. Son utilisateur n'a jamais l'initiative dans le round de combat. En contrepartie, s'il Pare ou Esquive et que son jet est inférieur ou égal, à la fois, à son score de Tae kwon do et à celui de la compétence utilisée en défense (Poing ou Pied), il inflige des dommages égaux à 1D3 ou 1D4 + bonus aux dommages. Il a ensuite droit à une attaque normale.

**VIET-VO-DAO**

*Main d'acier et cœur bon*

Cet art martial vietnamien a été créé à Hanoi en 1945 par Nguyên Loc (1912-1960).  
Il utilise les principes du vo vat, la lutte vietnamienne, combinés aux techniques du judo. Mais aussi des coups de pied "volants", de pied, de poing, de "sabre de main", de revers de poing, de coude et de genou. Et même des techniques de défense contre les attaques armées, des blocages et des gardes.  
  
**Règle pour *L'Appel de Cthulhu***  
S'utilise avec Coup de Poing, Coup de Pied, Coup de Tête et Lutte (pour la Lutte, voir Judo).

**Pour finir une petite chronologique pour vous aider à vous y retrouver.**  
La date d'introduction de certains Arts Martiaux en Europe et aux USA est assez imprécise. A vous de juger si vos investigateurs ont pu avoir accès à un entraînement, suite à des voyages à l'étranger ou dans les Colonies par exemple...  
  
■ **1890**  
Boxe, Boxes anglaise et française  
Boxe thaï (Thaïlande)  
Capoeira (Brésil)  
Judo (Japon)  
Jujitsu (Japon)  
Karaté (Japon, forme ancienne)  
Kung-fu (Chine)  
Luttes gréco-romaine et libre  
Tae kwon do (Corée, forme ancienne)  
  
■ **1920-1930**  
Aïkido (Japon, 1930)  
Judo (Europe, Usa)  
Karaté (Japon, 1930)  
  
■ **Contemporain**  
Close-combat  
Full contact (1974)  
Karaté (Europe, USA, 1945)  
Kick boxing (1964)  
Kung-fu (Europe, USA, 1960)  
Tae kwon do (Corée, 1955)  
Viet-vo-dao (Viêt-Nam, 1945)