Les
Arts Martiaux

Sujet : supplément de règles détaillant l'utilisation des Arts Martiaux. Créé à l'origine pour le site COPS & Co. et sympathiquement mis à disposition de Central-COPS par son auteur !

Auteur : Gwegan
Date de création : 2004

» Donner votre avis : [ici]

Document à utiliser dans le cadre du jeu de rôle COPS (Asmodée Editions)

C.O.P.S.™



Les Arts Martiaux

COPS & Co

Credits

Aide de jeux non officielle faites pour le site Internet **COPS & Co** pour le jeu de rôles **C.O.P.S.** de Nicolas Benoist, CROC et geoffrey Picard édité par Asmodée – Siroz.

COPS & Co

Auteur : Gwegan pour COPS & Co (gwegan@passion-jdr.com)
Illustrations couleurs : Aleksi Briclot
Illustrations interieures : Jibé (jbreynaud@eden-games.com)
Diffusion : http://www.central-cops.net
Copyright : les illustrations sont tirées du jeux C.O.P.S. d'Asmodée est sont soumises à la loi sur le copyright. Le texte est la propriété de celui qui l'a écrit et également soumis à la même loi, demander à son auteur pour la diffusion du contenu de ce document. La mise en page est la propriété de COPS & Co et patati et patata ....



Sommaire

Crédits	3
Sommaire	4
Les Règles	5
Les Manoeuvres	5
Les Manoeuvres Bonus d'Art Martial (Coups)	6
Les Manoeuvres Bonus d'Art Martial (Projection)	6
Les Manoeuvres Bonus d'Art Martial (Immobilisation)	7
Les Manoeuvres Bonus Générales	7
Les Manoeuvres Bonus d'Art Martial (Armes de Contact)	7
Les Restriction aux Arts Martiaux	7
Les Styles d'Arts Martiaux	8
L'Aikido (2)	8
L'Aiki-Jutsu (3)	8
La Boxe Anglaise (2)	8
La Boxe Chinoise (3)	8
La Boxe Française (2)	8
La Boxe Thaïlandaise (3)	8
La Capoeira (2)	8
Le Catch (2)	9
Le Full Contact (3)	9
L'Hap-Ki-do (2)	9
Le Jeet Kune Do (3)	9
Le Jiu-Jutsu (3)	9
Le Judo (2)	9
La Ju-Jutsu (2)	9
Le Karaté Kenshikan (2)	9
Le Karaté Kyokushinkaï (3)	10
Le Karaté Shorinji-Kempo (3)	10
Le Kick Boxing (3)	10
Le Krav Maga (3)	10
Le Kung Fu (3)	10
La Lutte (2)	10
Le Nin-Jutsu (3)	11
Le Penchak Silat (2)	11
Le Qwan Ki Do (3)	11
Le Self Defense (2)	11
Le Street Fight (1)	11
Le Taekwondo (3)	11
Le Taï Chi Chuan (2)	11
Le Viet Vo Dao (2)	11

Règles : Les Arts Martiaux

Introduction

Ce style ou plutôt ce métastyle (car il propose plusieurs variantes), permet de customiser ses PNJs en fonction de l'Art Martial qu'ils pratiquent et cela dans un but de réalisme et de diversité. Chaque art martial posséde des manoeuvres et des restrictions qui lui sont propres. Mais avant cela, comment fonctionne ce style ?

Fonctionnement

La Compétence Art Martial (spécialisation)

- Le personnage possedant ce style maîtrise un art martial qu'il utilisera à la place de la compétence Corps à Corps lors des combats mains nues.
- Le personage doit posséder toute les spécialisations requises (Coups, Projection, Immobilisation) en fonction des restrictions imposées par l'art martial. Il ne peut en avoir ni une de plus, ni une de moins.
- Le personnage ne doit posséder aucun niveau particulier à la compétence Corps à Corps pour pouvoir prendre ce style (par contre s'il est trop faible, il ne pourra pas utiliser les manoeuvres, mais en subira les malus).



• **Le Coût du Style**

Il dépend du nombre de manoeuvres que peut posséder le PNJs.

Nb de Manoeuvres (Fixes)	Nb de Manoeuvres (au Choix)	Nb de Manoeuvres (Total)	Coût en Pts de Style
1	2	2	1
2	2	3	2
3	2	4	3

• **Les Manoeuvres**

- L'utilisation d'une manoeuvre demande un pré-requis, en absence de celui-ci la manoeuvre ne peut être utilisée.
- Il est impossible de changer les manoeuvres proposées avec chaque art martial ou d'en acheter des supplémentaires (même dans la liste).
- Leur nombre (utilisable ou non) fixe le coût de l'Art Martial.
- Il existe toujours deux manoeuvres au choix par art martial, seul une d'entre elle peut être prise.

• **Les Restrictions**

- Elles s'appliquent dès le choix de l'Art Martial, et interdisent ou limitent l'utilisation des spécialités concernées.
- Il est possible d'utiliser des compétences interdites ou limitées sans restriction mais avec la compétence Corps à Corps et non avec celle d'Art Martial. Dans ce cas le personnage aura un malus de 1 dé (le passage d'un style à l'autre désorganise le combattant et réduit ses chances de succès).

• **Notes**

Un personnage peut posséder plusieurs styles d'Art Martial (le combat Corps à Corps traditionnel y compris), par contre quelques précisions s'imposent :
- le passage d'un style à l'autre en combat s'accompagne d'1 dé de malus à la premiére action. Cela symbolise la difficulté de changer de maniére de penser, de posture…
- les maneuvres ne sont pas cumulables d'un art martial à l'autre. C'est-à-dire qu'il est impossible que les maneuvres d'un art martial « A » soient utilisables lors de l'utilisation d'un art martial « B » (sauf exception).

• **Les Armes Blanches**

Il est possible d'acheter des manoeuvres spécifiques pour les armes blanches :
- il faut choisir un type d'arme donné (sabre, couteau, masse, lance ...).
- chaque manoeuvre coûte des points de style (au choix).
- dans ce cas, on utilise la compétence Art Martial (Type d'arme) à la place de la compétence Armes de Contact.

Les Manoeuvres d'Arts Martiaux

Les manœuvres d'arts martiaux que peuvent utiliser les PNJs dans la rubrique style sont classées ici. Chaque art martial possède ses propres manœuvres et on ne peut en aucun cas en choisir d'autres. A l'achat du style, toutes les manœuvres sont comprises (sauf celles au choix), mais il faut en posséder les pré-requis pour pouvoir en user.

Voici la liste de toutes les maneuvres existantes.

Les Manoeuvres Bonus d'Art Martial (Coups)

• **Attaque Acrobatique (1)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : attitude Ultra-Violente +2/-1 avec la compétence Art Martial (Coups).

• **Blocage (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : en combat avec la compétence Art Martial (Coups), si l'adversaire ne fait pas au moins 2 réussites le coup est bloqué.

Combat Acrobatique (1)
• *Pré-requis :* Art Martial 6+
Bonus : diviser par 2 les bonus dus au surnombre dont dispose vos adversaires (arrondi à l'inférieur) avec la compétence Art Martial (Coups).

• **Coup Etourdissant (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 à la Force d'Arrêt à la compétence Art Martial (Coups). Il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus aux dommages par point de marge de réussite obtenu lors du jet.
Application technique : +1 à la FA (Coups) si marge > 1.

• **Coup Localisé (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 ou -1 à la localisation à la compétence Art Martial (Coups). Il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus aux dommages par point de marge de réussite obtenu lors du jet.
Application technique : +1 ou -1 à la Localisation (Coups) si marge > 1.

• **Coup Maîtrisé (1)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : possibilité de réduire ses dommages d'Art Martiaux (Coups) d'autant qu'on le souhaite (min 1).

• **Coup Meurtrier (2)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : +2 au Dommage à la compétence Art Martial (Coups). Il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus aux dommages par point de marge de réussite obtenu lors du jet.
Application technique : +2 (ou +1) au Dommage (Coups) si marge > 2 (ou 1).

• **Coup Précis (2)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : +2 ou -2 à la localisation à la compétence Art Martial (Coups). Il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus aux dommages par point de marge de réussite obtenu lors du jet.
Application technique : +2 (ou +1) ou -2 (ou -1) à la Localisation (Coups) si marge > 2 (ou 1).

• **Coup Puissant (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 au Dommage à la compétence Art Martial (Coups). Il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus aux dommages par point de marge de réussite obtenu lors du jet.
Application technique : +1 au Dommage (Coups) si marge > 1.

• **Désarmement (1)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : +1 dé pour désarmer un adversaire avec la compétence Art Martial (Coups).

• **Esquive (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : en combat avec la compétence Art Martial (Coups), si l'adversaire ne fait pas au moins 2 réussites le coup est bloqué.

• **Iron Fist (1)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : +1 en Carrure pour les dommages contre les objets inanimés et ne subit pas de points de dommage en frappant de la sorte avec la compétence Art Martial (Coups).

• **Maîtrise des Coups (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 dé en attaque / défense avec la compétence Art Martial (Coups).

Les Manoeuvres Bonus d'Art Martial (Projection)

• **Maîtrise des Projections (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 dé en attaque / défense avec la compétence Art Martial (Projection).

• **Projection Acrobatique (1)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : attitude Ultra-Violente +2/-1 avec la compétence Art Martial (Projection).

• **Projection Puissante (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 au Dommage à la compétence Art Martial (Projection). Il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus aux dommages par point de marge de réussite obtenu lors du jet.
Application technique : +1 au Dommage (Projection) si marge > 1.

• **Roulade (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : diviser par 2 les dommages d'une chute lors d'une projection.

Les Manoeuvres Bonus d'Art Martial (Immobilisation)

• **Evasion (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 dé pour se dégager d'une immobilisation à la compétence Art Martial (Immobilisation).

• **Maîtrise des Clefs (1)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : multiplie par 2 les dommages et la Force d'Arrêt du aux immobilisations avec la compétence Art Martial (Immobilisation).

• **Maîtrise des Immobilisations (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 dé en attaque / défense avec la compétence Art Martial (Immobilisation).

Les Manoeuvres Bonus Générales

• **Endurance (1)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : +1 dé lorsqu'il fait un jet de résistance (pour éviter l'effet d'une drogue).

• **Rapidité (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : -1 à l'Initiative en combat mains nues sans malus.

• **Récupération (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 Point à la récupération tous les deux jours après avoir subit une blessure.

• **Solide Comme L'Acier (1)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : +1 dé lorsqu'il fait un jet d'encaissement (avec sa Carrure ou son Sang-Froid).

Les Manoeuvres Bonus d'Art Martial (Armes de Contact)

• **Assomoir (2)**
Pré-requis : Art Martial 6+ avec une arme de Contact Contondante.
Bonus : + Carrure fixe aux dommages de la compétence Art Martial (Armes de Contact Contondante).

• **Coup d'Arme Localisé (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 ou -1 à la localisation à la compétence Art Martial (Arme de Contact). Il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus aux dommages par point de marge de réussite obtenu lors du jet.
Application technique : +1 ou -1 à la Localisation (Arme de Contact) si marge > 1.

• **Coup d'Arme Précis (2)**
Pré-requis : Art Martial 6+
Bonus : +2 ou -2 à la localisation à la compétence Art Martial (Arme de Contact). Il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus aux dommages par point de marge de réussite obtenu lors du jet.
Application technique : +2 (ou +1) ou -2 (ou -1) à la Localisation (Arme de Contact) si marge > 2 (ou 1).

• **Maîtrise des Armes (1)**
Pré-requis : Art Martial 7+
Bonus : +1 dés en attaque / défense avec la compétence Art Martial (Armes de Contact).

• **Puissance de l'Acier (2)**
Pré-requis : Art Martial 6+ avec une arme de Contact Tranchante
Bonus : + Carrure fixe aux dommages de la compétence Art Martial (Armes de Contact tranchante).

Les Restrictions au Art Martiaux

• **Absence de Techniques de ...**
Pré-requis : Art Martial 9+
Malus : pas de compétence d'Art Martial (Coups, Projection ou Immobilisation).

• **Limite en Techniques de ...**
Pré-requis : Art Martial 9+
Malus : minimum de 7+ à la compétence d'Art Martiaux (Coups, Projection ou Immobilisation).

• **Novice en Techniques de ...**
Pré-requis : Art Martial 9+
Malus : +1 à la difficulté de la compétence d'Art Martial (Coups, Projection ou Immobilisation).



Les Styles d'Arts Martiaux

Les Arts Martiaux possédent tous leur spécificité propre, avec leur lots d'avantages et d'inconvénients. La philosophie de chaque art martial est détaillée ci-dessous, ainsi que leur pays d'origine. Puis vient le coté téchnique avec la liste des manoeuvres et restrictions.

• **L'Aikido (2)**
Pays : Japon
Description : « Aï » signifie union, harmonie ; « ki » signifie souffle vital et « do » voie. L'Aïkido, par un jeu subtil de mouvements, d'esquives, de déplacements du corps et de contre-prises a pour but de retourner la force de l'adversaire contre lui. Il fait surtout appel à deux catégories de mouvements, exécutés en souplesse : ceux dits « de contrôle » (Katame-waza) et ceux dits de projection de l'adversaire (Nage-waza). Il existe plus de sept cents mouvements différents appartenant à ces deux catégories, consistant à se défaire d'une prise de mains (Tehodoki), à projeter l'adversaire au sol en lui forçant les membres (Rofuse) et enfin à l'immobiliser en lui forçant les articulations (Kansetsugaeshi). Ces trois séries constituent dans l'Aïkido la base de tous les mouvements de défense.
Manoeuvre : Evasion (1) ; Roulade (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Maîtrise des Immobilisation (1) ou Maîtrise des Clefs (1).
Restriction : Novice en Technique de Coups ; Limite en Technique de Coups.

• **L'Aiki-Jutsu (3)**
Pays : Japon
Description : « Aï » signifie union, harmonie ; « ki » signifie souffle vital et « Jutsu » art. L'Aïki-Jutsu, par un jeu subtil de mouvements, d'esquive, de déplacements du corps et de contre-prises a pour but de retourner la force de l'adversaire contre lui. Tout comme l'Aïkido, il fait surtout appel à deux catégories de mouvements, exécutés en souplesse : ceux dits « de contrôle » (Katame-waza) et ceux dits de projection de l'adversaire (Nage-waza). L'art de l'Aïki-Jutsu vise principalement à anéantir l'adversaire par tous les moyens, en utilisant un minimum de force. Il fut pratiqué par les Samurai lors de l'hégémonie du nationalisme au Japon.
Manoeuvre : Maîtrise des Clefs (1) ; Evasion (1) ; Roulade (1)
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Maîtrise des Immobilisation (1) ou Maîtrise des Projection (1)
Restriction : Novice en Technique de Coups.

• **La Boxe Anglaise (2)**
Pays : Royaume-Uni
Description : la boxe est un sport de combat consistant à opposer deux adversaires, combattant à coups de poings. Les principaux coups d'attaque sont le crochet, le direct et l'uppercut. La garde est une position des bras et des jambes qui consiste à la fois à se protéger et à préparer une attaque.
Manoeuvre : Maîtrise des Coups (1) ; Solide Comme l'Acier (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Puissant (1) ou Coup Etourdissant (1).
Restriction : Absence de Technique de Projection ; Absence de Technique d'Immobilisation.

• **La Boxe Chinoise (3)**
Pays : Chine
Description : éminent héritage culturel chinois, cet art martial rendu célèbre par Bruce Lee est une synthèse des différents styles de boxe pratiqués en Chine. Similaire à de nombreuses disciplines de contact, la Boxe Chinoise reste néanmoins spectaculaire par ses techniques spécifiques de projection.
Manoeuvre : Coup Puissant (1), Maîtrise des Coups (1) ; Solide Comme l'Acier (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Etourdissant (1) ou Coup Meutrier (2).
Restriction : Absence de Technique d'Immobilisation (-2).

• **La Boxe Française (2)**
Pays : France
Description : la boxe française est un style de boxe dérivé de la savate et de la boxe anglaise. Les coups peuvent être portés avec les poings et les pieds. Les coups de pied sont le fouetté, le jeté direct et le balancé. Les coups de poing sont le jeté direct et le balancé.
Manoeuvre : Maîtrise des Coups (1) ; Solide Comme l'Acier (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Etourdissant (1) ou Coup Puissant (1).
Restriction : Absence de Technique de Projection ; Absence de Technique d'Immobilisation.

• **La Boxe Thaïlandaise (3)**
Pays : Thaïlande
Arts martiaux Associés : le Muay Thaï (Thaïlande) ; le Thaing Lethwei « Boxe birmande » (Birmanie).
Description : la Boxe thaïlandaise s'appuie sur quatre techniques : coups de poing (hérités de la boxe anglaise), coups de pied (coups circulaires surtout ou coups de face pour repousser l'adversaire), coups de coude et coups de genou. La Boxe thaïlandaise présente néanmoins une grande variété de techniques.
Manoeuvre : Coup Puissant (1), Maîtrise des Coups (1) ; Solide Comme l'Acier (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Etourdissant (1) ou Coup Meutrier (2).
Restriction : Absence de Technique d'Immobilisation ; Absence de Technique de Projection.

• **La Capoeira (2)**
Pays : Brésil
Description : la capoeira est à la fois une lutte où le corps devient une arme redoutable et un jeu. L'élégance guide les mouvements aussi aériens qu'acrobatiques des participants. La capoeira se carac-

térise d'abord par l'esprit d'improvisation, les feintes et le sens du rythme.
Manoeuvre : Attaque Acrobatique (1) ; Projection Acrobatique (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Combat Acrobatique (1) ou Roulade (1).
Restriction : Limite en Technique d'Immobilisation ; Novice en Technique d'Immobilisation.

• **Le Catch (2)**
Pays : USA
Description : le catch est aujourd'hui la seule forme populaire de lutte professionnelle. Toutes les prises, mêmes douloureuses, sont permises (sauf exceptions). Ce sport est né aux USA, mais la vocation première de ce type de lutte étant souvent le spectacle, l'action comme l'issue des matchs sont soigneusement répétées, afin d'être soit dramatiques, soit burlesques.
Manoeuvre : Coup Maîtrisé (1) ; Solide Comme l'Acier (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Evasion (1) ou Projection Puissante (1).
Restriction : aucune.

• **Le Full Contact (3)**
Pays : USA
Description : forme américaine de Karaté, dans laquelle les coups sont réellement portés, et faisant grand usage de techniques de pieds. Le but est de mettre l'adversaire K.O. Le style de Full Contact rappelle celui de la boxe française. Dans ce sport, les Kata (combats imaginaires) du Karaté ont été abandonnés. Il n'y a aucun souci d'esthétisme, mais seulement d'efficacité.
Manoeuvre : Maîtrise des Coups (1) ; Solide Comme l'Acier (1); Coup Puissant (1)
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Etourdissant (1) ou Coup Meutrier (2).
Restriction : Absence de Technique de Projection; Absence de Technique d'Immobilisation.

• **L'Hap-Ki-Do (2)**
Pays : Corée
Description : « la voie des énergies unifiées ». L'Hap-Ki-Do est un art martial coréen qui ressemble, par le nom et les techniques, à l'Aïkido et au Taekwondo.
Manoeuvre : Attaque Acrobatique (1) ; Projection Acrobatique (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Roulade (1) ou Bloquage (1).
Restriction : Novice en Technique d'Immobilisation ; Novice en Technique de Projection.

• **Le Jeet Kune Do (3)**
Pays : USA
Description : le Jeet Kune Do est basé sur la précision, la puissance, la rapidité et l'efficacité. Selon les mots de Bruce Lee lui même, la règle c'est de n'avoir aucune règle. Cet art martial est très complet et adopte les technique du Kung-Fu, du Ju-Jutsu, du Judo, du Karaté, Aïki-Jutsu et de la Boxe
Manoeuvre : Maîtrise des Coups (1) ; Combat Acrobatique (1) ; Rapidité (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Maîtrise des Clefs (1) ou Bloquage (1).
Restriction : aucune.

• **Le Jiu-Jutsu (3)**
Pays : Brésil
Description : la philosophie du Jiu-jitsu brésilien est simple. Amener ou ceinturer son adversaire au sol afin de compenser d'éventuelles faiblesses physiques ou de corpulence. Arrivé à ce niveau, étranglements, clefs, coups ou luxations laissent le loisir à l'adversaire d'abandonner ou de subir jusqu'au bout la technique de soumission. En contrepartie, cet art permet à celui qui l'utilise de préserver son adversaire si celui-ci se résigne à abandonner, sans lui provoquer un seul traumatisme grave.
Manoeuvre : Maîtrise des Clefs (1) ; Roulade (1) ; Evasion.
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Maîtrise des Immobilisation (1) ; Maîtrise des Projections (1).
Restriction : Novice en Technique de Coups.

• **Le Judo (2)**
Pays : Japon
Description : art martial non violent et non offensif ayant pour base principale les techniques de combat à mains nues utilisées dans le Ju-Jitsu. Il utilise un certain nombre de mouvements du corps, des bras et des jambes qui visent à déséquilibrer (kuzushi).
Manoeuvre : Evasion (1) ; Roulade (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Maîtrise des Immobilisation (1) ; Maîtrise des Projections (1).
Restriction : Absence de Technique de Coups.

• **Le Ju-Jitsu (2)**
Pays : Japon
Description : le ju-jitsu vise essentiellement à vaincre un adversaire par tous les moyens, en utilisant le minimum de force. De ce fait, les adeptes du ju-jitsu doivent se conformer à diverses disciplines. Il leur faut : savoir juger la force de l'adversaire et utiliser celle-ci contre lui ; esquiver ses attaques autant que possible ; amener l'adversaire en déséquilibre ; savoir attaquer ses points faibles ; savoir le renverser à l'aide de la technique du levier ; être capable de l'immobiliser à terre en tordant ses membres ou en l'étranglant ; savoir le frapper de manière à lui faire perdre conaissance, le blesser sérieusement, voir le tuer. L'art du ju-jitsu « guerrier » visait principalement à anéantir l'adversaire. Il utilisait donc des techniques dangereuses, et souvent mortelles. Pratiqué par les Samurai, puis par les ninja, le ju-jitsu devint une technique employée surtout par des bandits. Cela explique la mauvaise réputation qu'il ne tarda pas à avoir.
Manoeuvre : Maîtrise des Clefs (1) ; Roulade (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Maîtrise des Immobilisation (1) ; Maîtrise des Projections (1).
Restriction : Novice en Technique de Coups.

• **Le Karaté Kenshikan (2)**
Pays : Japon
Description : Art martial d'autodéfense se pratiquant sans arme et



dans lequel les coups, donnés avec les pieds et les poings, ne sont pas portés. Rapidité, puissance et technique sont essentiels en karaté. Le karatéka attaque certains points vulnérables du corps humain situés au-dessus de la ceinture : le visage, le cou, la poitrine, l'abdomen, le dos. Les coups les plus fréquents sont frappés avec le tranchant de la main, le poing, le pied, souvent en s'accompagnant d'un cri (le kiaï). Le karatéka peut également donner des coups de pied circulaires et sautés, mais doit éviter le corps à corps. Le kenshikan met avant tout l'accent sur les kata (combats imaginaires) et leurs applications.
Manoeuvre : Coup Localisé (1); Bloquage (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Puissant (1) ; Coup Etourdissant (1).
Restriction : Absence de Technique de Projections ; Absence en Technique d'Immobilisation.

• **Le Karaté Kyokushinkaï (3)**
Pays : Japon
Description : c'est une forme de Karaté à la fois très dure et très efficace, dans laquelle les positions sont naturelles et les techniques enchaînées rapidement pour réduire la résistance de l'adversaire. Le kyokushinkai fait une grande place aux exercices respiratoire (kokyu) et à des mouvements interdits en Karaté, mais qui peuvent se révéler très efficaces lors de combats réels.
Manoeuvre : Maîtrise des Coups (1) ; Bloquage (1) ; Coup Puissant (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Localisé (1) ou Rapidité (1).
Restriction : Absence de Technique de Projections ; Absence en Technique d'Immobilisation.

• **Le Karaté Shorinji-Kempo (3)**
Pays : Japon
Description : c'est une sorte de mélange de Judo et de Karaté. Selon son créateur, le Shorinji-Kempo enseigne que le corps et l'esprit sont indissociables, l'entraînement de ces deux entités par la pratique du Kempo et de la méditation Zen permet à l'individu de se sauver lui-même afin d'être utile au monde. Les techniques de base (plus de 600) comportent surtout des mouvements de défense et d'esquive.
Manoeuvre : Bloquage (1) ; Coup Localisé (1) ; Roulade (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Etourdissant (1) ; Coup Précis (2).
Restriction : Novice en Technique d'Immobilisation ; Novice en Technique de Projection.

• **Le Kick Boxing (3)**
Pays : Japon
Description : style de boxe libre très appréciée au Japon comme aux Etats-Unis. Ce sport de combat utilise diverses méthodes issues de la boxe française, de la boxe thaïlandaise (muay thai) et du kyokushinkai. Il sert également d'entraînement au combat réel pour les militaires qui en ont fait une des techniques du « close-combat ». Dans ce type de combat, où, comme dans le Full Contact, les coups sont réellement portés, le but est de mettre l'adversaire K.O. Les coups de tête, les morsures, ainsi que les coups de genou et de coude sont prohibés.
Manoeuvre : Maîtrise des Coups (1) ; Solide Comme l'Acier (1) ; Coup Puissant (1)
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Etourdissant (1) ; Coup Meutrier (2).
Restriction : Absence de Technique de Projection ; Absence de Technique d'Immobilisation.

• **Le Krav Maga (3)**
Pays : Israel
Arts martiaux associés : le Close Combat (USA)
Description : le Krav Maga signifie en hébreu « Combat Rapproché ». En Krav Maga on pense que la simplicité est déterminante pour conserver un maximum de chances de survie face à une agression physique. Les mouvements simples sont courts et par conséquents peu fatiguants. Il existe deux bonnes raison aux mouvements simples : il permettent de conserver un maximum de fraîcheur physique pendant un combat, et un mouvement simple est court donc, la distance étant moins longue, il est automatiquement plus rapide.
Manoeuvre : Rapidité (1) ; Bloquage (1), Maîtrise des Immobilisations (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Etourdissant (1) ou Maîtrise des Clefs (1).
Restriction : Aucune.

• **Le Kung-Fu (3)**
Pays : Chine
Arts martiaux associés : Kuntow (Indonésie).
Description : « Effort méritoire ». Beaucoup de mouvements sont analogues à ceux du Karaté, d'autres, provenant de la gymnastique thérapeutique chinoise, imitent des mouvements d'animaux. Le Kung-fu s'étend à énormément de domaines comme les techniques de maniements d'armes. Il existe en Chine de nombreux styles de combat à mains nues ou avec des armes. Cependant, on peut distinguer parmis tous ces styles, les « styles durs » ou « externes » et les « styles souples » ou « internes ».
Manoeuvre : Maîtrise des Coups (1) ; Combat Acrobatique (1) ; Rapidité (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Bloquage (1) ou Coup Puissant (1).
Restriction : aucune.

• **La Lutte (2)**
Pays : international
Arts martiaux associés : le Gouren (France) ; le Kirpinar (Turquie) ; la Lutte gréco-romaine (Grèce) ; la Lutte Libre (international) ; le Sambo (Russie) ; le Sumo (Japon).
Description : cet art martial consiste à pratiquer des immobilisations et des projections pour venir à bout de son adversaire. Il existe de nombreux types de lutte, mais toutes sont peu violentes, mais néanmoins mortelles si les prises sont menées à terme.
Manoeuvre : Roulade (1) ; Evasion (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Maî-

trise des Immobilisation (1) ou Maîtrise des Projections (1).
Restriction : Absence de Technique de Coups.

• Le Nin-Jutsu (3)
Pays : Japon
Description : art du déplacement furtif. Les écoles de Nin-jutsu étaient réservées aux ninja, qualifiés d'agents secrets ou de tueurs à gages. Ils étudiaient les techniques de combat à mains nues et avec armes, la pharmacopée, l'art du camouflage et l'hypnose, ce qui leur permettait de réaliser des exploits. Cet art martial rassemble des technique de Ju-Jutsu et de Karaté.
Manoeuvre : Coup Localisé (1) ; Roulade (1) ; Maîtrise des Coups (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Précis (2) ou Endurence (1) ou Rapidité (1).
Restriction : aucune.

• Le Penchak Silat (2)
Pays : Indonésie
Description : « Combat éclair ». Style d'art martial indonésien, qui fait usage du combat sans arme. Cependant, le maniement d'armes indonésiennes est également enseigné. Les professeurs d'arts martiaux, appelés ici pendekar, recourent à des procédés d'auto hypnose.
Manoeuvre : Rapidité (1) ; Bloquage (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Localisé (1) ou Coup Etourdissant (1).
Restriction : Absence de Technique d'Immobilisation.

• Le Qwan Ki Do (3)
Pays : Vietnam
Description : « Voie du poing et de l'énergie ». Art martial vietnamien similaire au Karaté, mais plus acrobatique et spectaculaire. Il fait aussi usage du sabre vietnamien. Les mouvements comprennent également des techniques de saisie, de projection, de clés aux bras...
Manoeuvre : Attaque Acrobatique (1) ; Projection Acrobatique (1) ; Bloquage (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Puissant (1) ou Coup Localisé (1).
Restriction : Novice en Technique d'Immobilisation ; Novice en Technique de Projection.

• Le Self Défense (2)
Pays : USA
Description : le self défense est un art martial synthétique, il n'existe pas de philosophie, le but recherché est l'efficacité. Il a été créé afin de doter les forces de l'ordre de techniques de neutralisation de criminel sans conséquence physique irrémédiable, ainsi que de moyens efficaces afin de venir à bout de n'importe quel agresseur utilisant n'importe quel type d'attaque.
Manoeuvre : Coup Etourdissant (1); Maîtrise des Immobilisation (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Désarmement (1) ou Rapidité (1).
Restriction : Novice en Technique de Projection.

• Le Street Fight (1)
Pays : international
Description : le srteet fight n'est rien d'autre qu'une technique aguerrie de combat à mains nues. Il s'agit d'un style sans forme, sans règle, sans philosophie autre que la loi du plus fort. Ce style de combat est violent et barbare, les coups les plus bas et mesquins sont portés en priorité.
Manoeuvre : Coup Puissant (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Localisé (1) ; Coup Etourdisant.
Restriction : aucune.

• Le Taekwondo (3)
Pays : Corée
Arts martiaux associés : Subakchiki (Inde).
Description : « Tae » signifie pied ; « Kwon » signifie poing et « Do » voie. Ce style coréen de karaté utilise beaucoup les coups de pied sautés. Cet art martial vise à la réalisation d'une parfaite synthèse entre le corps, l'esprit et la nature. Ses techniques de combat font grand usage de coups de pied « sautés », mais aussi de coups de genou, de frappes avec les mains et les coudes, de blocages avec les mains, les bras et les jambes.
Manoeuvre : Attaque Acrobatique (1) ; Projection Acrobatique (1) ; Coup Puissant (1)…
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Coup Meutrier (2) ou Bloquage (1).
Restriction : Novice en Technique d'Immobilisation ; Novice en Technique de Projection.

• Le Taï Chi Chuan (2)
Pays : Chine
Description : « Poing du Faîte suprême ». Le Tai-Chi Chuan comporte principalement des méthodes de maîtrise de la respiration et des gestes. Le pratiquant se bat contre un adversaire imaginaire, d'où le surnom de « boxe du vide » ou « boxe des ombres ». Le Tai-Chi Chuan vise à « rechercher la voie du juste milieu par la connaissance des extrêmes ».
Manoeuvre : Récupération (1) ; Roulade (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Esquive (1) ou Endurence (1).
Restriction : aucune.

• Le Viet Vo Dao (2)
Pays : Vietnam
Arts martiaux associés : Vo Viet Nam (Vietnam).
Description : le Viet Vo Dao utilise les principes du Vo Vat (lutte viêtnamienne), combinés aux techniques du Judo. Ce sport de combat utilise également des techniques de coups de pied « volants », des techniques de poing (dam),des techniques de pied (da), des techniques de « sabre de main » (chem), des techniques de revers de poing (dam bat), des techniques de coups de coude (cho), des techniques de coups de genou (goi), des techniques de « ciseaux » (dan chuan), ainsi que les techniques de défense contre les attaques armées (song luyen), divers quyen (combats imaginaires), des blocages et des gardes (thu phap).
Manoeuvre : Attaque Acrobatique (1) ; Projection Acrobatique (1).
Manoeuvre Bonus (1 au choix) : Bloquage (1) ou Coup Puissant (1).
Restriction : Absence de Technique d'Immobilisation.