



U.K.M.M.A.U.F.C.

(Underground Kumité Mixed Martial Arts Ultimate Fight Club)

Cet été, à Norjane, aura donc lieu l'Underground Kumité Mixed Martial Arts Ultimate Fight Club (l'U.K.M.M.A.U.F.C. !!!) organisé en secret par Salman Hadjin durant ses vacances.

Budi, Spider, Belanna, Salman, et Hallen y participent, comme de nombreux autres mégas de la Guilde, ou non (le tournoi acceptant les mégas renégats, et les francs mégas, même recherchés par les autorités) !

L'objectif de Salman est de se mesurer à d'autres lutteurs et artistes martiaux, dans des combats à mains nues jusqu'au KO (ou abandon), sans autres règles ou interdits (seuls les pouvoirs surnaturels sont proscrits par le choix d'un lieu glacial et d'un ring inhibiteur), juste pour le plaisir du combat, pour apprendre de la confrontation à différentes techniques, et surtout pour s'amuser à vivre un événement en marge des lois de la Guilde !

Salman utilise le dark web galactique pour promouvoir son événement, et rapidement il a une liste impressionnante de combattants prêts à relever le défi...

Loin de la capitale, dans le bourg de Sarmélah, dans les catacombes du village datant de la première AG, une salle de sport est installée avec du matos recyclé, et le ring est dressé.

Dans ce lieu, les pouvoirs sont donc impossibles.

Un médibloc est disponible en cas de blessure grave.

Jolinar présente la soirée, il annonce les combats, résume les compétences des participants, et chauffe la salle (le public étant constitué des lutteurs uniquement).

Salman sera juge pour toute la série des combats, s'il faut départager des désaccords.

Spider le remplacera durant ses propres combats.

Orora quant à elle se contente de donner un coup de main à l'organisation, pour que son mec puisse profiter pleinement de la soirée, elle est en charge des soins des combattants blessés, de la gestion des pin-up en bikinis qui annoncent les rounds, et de la sécurité à l'entrée de la salle clandestine...

Première éliminatoire : chaque PJ contre un combattant simple.

Vivacité D6 - Force D8 - Adresse D6 - Combat D6 - Esquive 3D6 - Mains nues D6 - Points de mêlée 18

Seconde éliminatoire : chaque PJ contre un combattant spécial tiré au D6 :

1 ou 2 : un combattant avec une attaque naturelle.

Force D10 - Adresse D8 - Combat D8 - Esquive 2D6+D8 - Mains nues D8 - Points de mêlée 20 – Dégâts selon arme.

3 ou 4 : un combattant avec une défense naturelle.

Force D10 - Adresse D8 - Combat D8 - Esquive 2D6+D8 - Mains nues D8 - Points de mêlée 20 – Protection -5.

5 : un combattant robot ou cyborg (aucune chance d'être sonné ou assommé).

Force D12 - Adresse D10 - Combat D10 - Esquive 2D8+D6 - Mains nues D10 - Points de vie 22 (abandonne à 5 ou moins)

6 : un combattant à actions multiples par round (en fonction du nombre de paires de bras).

Force D10 - Adresse D12 - Combat D12 - Esquive 3D8 - Mains nues D12 - Points de mêlée 24

Quart de finale : 4 combats avec les PJ ou les PNJ les ayant précédemment vaincus (duos tirés au sort).

Demi-finale : 2 combats avec les 4 gagnants précédents (duos tirés au sort).

Finale : les 2 gagnants précédents s'affrontent pour le titre.

Règles spéciales pour les combats :

- L'initiative sera retirée à chaque round.
- Le niveau de défense sera établi par un tir d'esquive à chaque round à condition qu'il soit au-dessus de sa défense de base.
- PJ comme PNJ ne seront inconscients que lorsque leurs points de mêlée seront à 0.
- Le niveau de difficulté reste à la décision du MJ mais en principe déterminé par la défense.
- Les effets dus aux avantages restent adéquats, sauf « assommer » qui devient « sonner ».
- La spécialité « Stop Combat » ne servira qu'en tant que bonus au toucher.

Pour le fun, on tirera au hasard l'art martial utilisé par le PNJ au D100 :

- 01 – Aha (lutte égyptienne)
- 02 – Aikibudo (art martial japonais)
- 03 – Aikido (art martial japonais)
- 04 – Pencak Silat (art martial indonésien)
- 05 – Thaïng (art martial birman)
- 06 – Wushu (art martial chinois)
- 07 – Kung fu (art martial chinois)
- 08 – Kalaripayatt (art martial hindou)
- 09 – Marma Ati (art martial hindou)
- 10 – Adithada (kickboxing hindou)
- 11 – Kuttu Varisai (art martial hindou)
- 12 – Varma Kalai (art martial hindou)
- 13 – Malyutham (art martial hindou)
- 14 – Jiu-Jitsu (art martial japonais)
- 15 – Taijutsu (art martial japonais)
- 16 – Sumo (art martial japonais)
- 17 – Ninjutsu (art martial japonais)
- 18 – Judo (art martial japonais)
- 19 – Karate Do (art martial japonais)
- 20 – Taihojutsu (art martial japonais)
- 21 – MMA (combat libre international)
- 22 – Pancrace (lutte grecque)
- 23 – Vale Tudo (Jiu-Jitsu brésilien)
- 24 – Galhofa (lutte portugaise)
- 25 – Gauruni (lutte portugaise)
- 26 – Pombo (combat libre portugais)
- 27 – Vo Thuat (art martial vietnamien)
- 28 – Bando (art martial birman)
- 29 – Bassula (capoeira angolaise)
- 30 – Bersilat (art martial malais)
- 31 – Kali Arnis (art martial philippin)
- 32 – Bokator (art martial vietnamien khmère)
- 33 – Noble art (boxe anglaise)
- 34 – Lethwei (boxe birmane)
- 35 – Vo Tu Do (boxe vietnamienne)
- 36 – Capoeira (art martial brésilien)
- 37 – Close combat (MMA anglais)
- 38 – Croche (art martial de l'île de la réunion)
- 39 – Dambe (art martial nigérien)
- 40 – Evala (art martial du Togo)
- 41 – Gabetula (art martial angolais)
- 42 – Gidigbo (art martial birman)
- 43 – Glíma (lutte viking islandaise)
- 44 – Gouren (lutte bretonne)
- 45 – Gwindulumutu (lutte congolaise)
- 46 – Hapkido (art martial coréen)
- 47 – Hikuta (lutte égyptienne)

- 48 – Isinaphakade Samathongo (art martial zoulou)
- 49 – Jeet Kun Do (art martial de Bruce Lee)
- 50 – Kipura (art martial congolaise)
- 51 – KoKowa (art martial nigérien)
- 52 – Korokoro (danse de combat nigérienne)
- 53 – Krabi krabong (art martial thaïlandais)
- 54 – Krav maga (art martial israélien)
- 55 – Libanda (art martial congolais)
- 56 – Yo Boué (lutte burkinabé)
- 57 – Borei (lutte gambienne)
- 58 – Nguni (lutte sud-africaine)
- 59 – Lutte nubienne (lutte égyptienne)
- 60 – Lamb Njom (lutte sénégalaise)
- 61 – Schingen (lutte suisse)
- 62 – Mkazo Ncha Shikana (lutte sénégalaise)
- 63 – Moringue (art martial de Madagascar)
- 64 – Muay boran (boxe thaïlandaise)
- 65 – Muay Chaiya (boxe thaïlandaise)
- 66 – Muay Korat (boxe thaïlandaise)
- 67 – Muay Lopburi (boxe thaïlandaise)
- 68 – Muay Thasao (boxe thaïlandaise)
- 69 – Muay Thai (boxe thaïlandaise)
- 70 – Musangwe (art martial sud-africain)
- 71 – Naban (lutte birmane)
- 72 – N’Golo (danse de combat angolaise)
- 73 – Pombo (art martial portugais)
- 74 – Qwan Ki Do (art martial sino-vietnamien)
- 75 – Re Efi Areh Ehsee (art martial éthiopien)
- 76 – Sambo (art martial russe)
- 77 – Samoz (lutte russe)
- 78 – Sanda (art martial chinois)
- 79 – Sebekkah (art martial égyptien)
- 80 – Shoot wrestling (catch japonais)
- 81 – Shooto (MMA japonais)
- 82 – Shou Bo (art martial chinois)
- 83 – Sin Moo Hapkido (art martial coréen)
- 84 – Systema (art martial russe)
- 85 – Taekkyon (art martial coréen)
- 86 – Taekwondo (art martial coréen)
- 87 – Tai chi chuan (art martial chinois)
- 88 – Tangsudo (art martial coréen)
- 89 – Tengu no michi (art martial japonais)
- 90 – Testa Riesy (lutte d'Érythrée)
- 91 – Vo Co Truyen (art martial vietnamien)
- 92 – Vovinam Việt Võ Đạo (art martial vietnamien)
- 93 – Wu Dao (art martial sino-vietnamien)
- 94 – Yoseikan Budo (art martial japonais)
- 95 – Kung fu du nord (art martial chinois)
- 96 – Kung fu du sud (art martial chinois)
- 97 – Kung fu bouddhiste (art martial chinois)
- 98 – Kung fu taoïste (art martial chinois)
- 99 – Kung fu Shaolin (art martial chinois)
- 100 – Boxe de l’homme ivre (art martial chinois)

COMBAT AMICAL PROMOTIONNEL

OPHELIA (adepte du Kung fu du nord, art martial mongol)

vs

VALERIA (adepte du Taekwondo, art martial coréen)



Ce match amical a lieu dans une piscine de boue, car ces deux Mégas sont trop à cheval sur le règlement pour participer à une soirée de combats clandestins. La vidéo servira juste à Salman à promouvoir son tournoi.

Notes en cours de combat

Valéria a clairement l'initiative, elle lui envoie un coup de pied retourné qui lui brise des côtes (4 avantages), Ophélia serre les dents et tente une prise pour la projeter, mais la suédoise l'esquive.

Valéria a encore l'initiative, mais avec la boue son coup n'a que très peu de force, Ophélia l'encaisse et la charge, l'attrape aux jambes, la soulève, et la plaque au sol brutalement (4 avantages).

Les deux jeunes femmes sont maintenant couvertes de boue.

Valéria a toujours l'initiative, mais elle glisse encore, touchant à peine Ophélia avec son genou, la mongole mets toutes ses forces dans le combat et lui envoie une série de coups de poing dans la poitrine, la suédoise est sonnée et du coup Ophélia l'attaque de nouveau mais trop faiblement pour la mettre KO.

Ophélia a enfin l'initiative, elle prend toujours sur son ardeur pour se surpasser, renverse son adversaire dans la boue, qui s'y étouffe et tombe dans l'inconscience (à 1 point de vie) !

Contre tous les pronostics, c'est la challenger qui gagne !

Budi est couvert d'éclaboussures !!!

Commentaires du combat par Budi

Bon-soir, je suis Budi Ahmad, ha ha !

Et bienvenue !

Bienvenue sur la chaîne clandestine de l'immense tournoi intergalactique Ku-mi-té !

Abonne-toi tout de suite à la chaîne, car il ne faudrait pas manquer un seul combat !

Tu vas en voir de toutes les couleurs !

Des humains et des humaines bien sûr, mais aussi des Stabuliens, peut-être même des Fnaffs !

Et des pains, des coups, des tatanes, des patates, avec les pieds, les mains, et même les pseudopodes !

Un tournoi organisé pour le fun, pour ton propre fun, ami viewer !

Et sans plus attendre voici le premier des premiers, voici le combat d'ouverture, et vous allez voir qu'il y a déjà du lourd !

Avec de gros soutiens !

Je présente tout d'abord une petite boule de nerfs avec deux nattes, une porcelaine à qui il ne faut pas trop les briser...

Derrière son visage calme et énigmatique on devine toute l'âpreté de la steppe !

Elle nous vient de la Terre, et d'un peuple rude et fier où on apprend le cheval avant d'apprendre à parler.

Je vous demande un galop d'applaudissements pour... Oooooooooophélia !

Mais regardez qui voilà, avec sa coupe impeccable et ses yeux glaçants...

Elle est aussi belle qu'elle est implacable, et malgré tous mes espions, je n'ai pas pu lui trouver la moindre amorce d'histoire sentimentale.

C'est la fana du code, la fondue des disquettes.

On dit qu'elle parle couramment le fortran, on dit qu'elle mange des micro-puces en guise de céréales au petit-déjeuner...

Une chose est sûre : son adversaire Ophélie, elle ne peut pas la calculer !

Chers viewers, vous qui êtes bien au chaud chez vous, je vous demande de prendre une grande respiration et de brailler son nom : Vaaaaaaléria !

Chers viewers, vous l'avez peut-être remarqué, l'arène de ce combat n'est pas dans des conditions idéales.

Dans le lieu secret où a lieu le kumité, il a plu abondamment la nuit dernière.

Le ring se retrouve malheureusement inondé de gadoue ; mais nos valeureuses combattantes ont accepté malgré tout la rencontre, les bikinis c'était mon idée !...

Et c'est parti !

Il semble que les dieux du ring favorisent Valéria.

Elle vient de démarrer comme une flèche et a porté un redoutable coup de pied retourné dans les côtelettes de son adversaire.

C'est incroyable, mon Dieu, on a entendu quelque chose craquer !

Ophélie est sur le point de tomber à genoux dans la boue, mais au lieu de souffler, elle tente une magnifique prise de projection contre la Suédoise !

Malheureusement, le souffle lui a peut-être manqué : elle n'arrive qu'à lui tirer le maillot et oulala, j'espère qu'on ne sera pas démonétisés pour ça ; en tout cas, vu d'ici, là plastique de notre méga suédoise semble, heu, indiscutable.

Et Valéria continue son assaut avec un une-deux superbement exécuté.

Malheureusement, il semble que les rembourrages personnels d'Ophélie aient arrêté le principal de l'attaque.

Cette fois-ci, la Mongole semble retrouver ses réflexes : regardez ce magnifique plaquage...

Et les voilà dans la boue !

On aurait dit la charge de tout un troupeau de chevaux sauvages !

Et ces justaucorps de combat qui ne veulent pas tenir en place...

Il semble bien qu'un instant, on ait vu pour de vrai la croupe généreuse d'Ophélie !

Mais difficile à dire, vu qu'elles sont recouvertes de gadoue...

C'est passionnant et tragique, chers viewers.

Les deux demoiselles se cherchent et n'arrivent pas à s'attraper sur ce ring boueux.

N'hésitez pas à faire un zoom chez vous, cher public.

Regardez comme elles gigotent, et comme elles essayent de se dégager avec des mouvements ralentis...

On dirait bien que dans un combat au sol, c'est la cavalière mongole qui s'en sort le mieux.

Alors que l'ingénieure suédoise essaye encore de placer des coups et que oh mon Dieu elle est vraiment blonde partout, je disais, pardon, Valéria essaye de placer des coups mais au sol, ses jambes interminables sont plutôt un handicap.

Voilà, elles sont relevées.

Elles sont dégoulinantes de boue, il faudra une lance d'arrosage pour les raver après ça !

Et voilà qu'Ophélie la bourre de coups, et ce n'est pas une contrepèterie, cher public.

Bon sang, vous avez entendu comme moi ce claquement de mâchoire !

Valéria a presque perdu son oreille dans cette affaire !

Ce serait bien la première prothèse qu'elle porterait elle-même, elle qui en a fabriqué pour des centaines de personnes.

Car si je lis ma fiche, en effet, il paraît que...

Mais qu'est-ce qui se passe, cher public, Ophélie semble inarrêtable !

Elle donne des gifles sévères sur tout le corps de son adversaire.

C'est une déculottée, c'est une fessée !

Et cette dernière gifle semble avoir eu plus d'effet que les autres !

Valéria vient de tomber à la renverse !

Ah, mais c'est immonde !

J'en ai partout !

Des Berluti toutes neuves !

Mais revenons à nos combattantes ; Valéria essaye de se redresser sur un coude, mais elle a l'air terriblement piteuse.

Je m'approche pour le décompte...

Non, elle va y arriver...

Elle y est presque...

Ah non, pas encore !!!

C'est une manie, les filles !

Mon petit ensemble Versace...

Décidément, ce kumité est sans pitié.

En tout cas, je pense que nous pouvons acclamer notre cavalière et sa victoire-surprise.

Un grand bravo et une ovation pour Ophélia !

Voilà, cher viewer, je vais couper la vidéo pour courir au pressing.

En attendant, abonne-toi et ne manque aucun de nos combats.

Souviens-toi, c'est facile : Underground Kumité Mixed Martial Arts Ultimate Fight Club... Kumité !

(au moment où la vidéo va couper, la main de Valéria ou d'Ophélia chope Budi par le col et le tire vers le ring de boue... cut)

PREMIERE MANCHE ELIMINATOIRE

16 combattants vont s'affronter, les duos d'adversaires sont tirés aléatoirement.

Lors de cette première manche, les combattants n'ont pas de facultés spéciales, seules leurs aptitudes au corps à corps feront la différence...

SPIDER (adepte du MMA)

vs

RAGNUS BAANKASON (adepte du Lamb Njom, lutte sénégalaise)



Notes en cours de combat

Spider a l'initiative, il envoie un coup de pied retourné dans la gueule (gros dégâts, handicapé de la mâchoire), puis Ragnus tape mollement dans le vide.

Spider a l'initiative, il glisse entre ses jambes et lui donne un uppercut dans les burnes qui renverse Ragnus, qui n'a pas la force d'atteindre un adversaire aussi agile.

Spider a l'initiative, il lui saute dessus coude en avant, mais sans trop de force de peur de le blesser trop gravement, Ragnus est trop proche de l'évanouissement et gigote en vain.

Spider a l'initiative, il laisse Ragnus se relever en titubant, le jeune black lui claque le visage, il s'effondre KO (à 3 points de vie) !

Commentaires du combat par Jolinar

Chers amis bonjour, bienvenue dans le tout premier combat du tout premier tournoi du U.K.M.M.A.U.F.C. !

Vous êtes venus voir du sang !

Vous êtes venus voir des larmes !

Vous êtes venus voir du drama !

Mais surtout, vous êtes venus voir des héroooooos !

Et vous allez en avoir !!!

À ma gauche : il a commencé comme brasseur sur la planète Terre, dans le Danemark du XVIIe siècle ; il a appris à jouer des poings, ce qui a sauvé plus d'une fois son établissement !

Il a découvert les arcanes de la lutte chez un vieux sensei sénégalais !

Il n'a pas son pareil pour faire mousser une bière ou faire péter une arcade sourcilière !

Il est grand, il est gros et il sent bon le bouc chaud !

Une ovation pour... Ragnus Baankason dit l'Écraseur !

À ma droite, il est aussi sexy qu'il est dangereux, il est toujours là où on ne l'attend pas ; il enveloppe ses ennemis dans la soie avant de leur porter le coup fatal.

Il grimpe, grouille, grenouille et ricane mais nul ne sait comment il s'appelle : accueillez comme il se doit... Spiiiiideur !

Et c'est tout de suite parti pour un combat d'anthologie.

C'est incroyable ce qui se passe sur le ring en cet instant cher public.

Les adversaires n'ont même pas attendu la fin de la présentation pour se ruer l'un sur l'autre !

Et voilà Spider qui adresse un coup de pied retourné dans la gueule de Ragnus.

Oulàlà, ça doit faire extrêmement mal.

*Je ne sais pas si Ragnus pourra continuer à boire sans s'en foutre partout, désormais !
C'est à peine le début du combat et le Danois semble déjà dominé, regardez comme ses coups se perdent dans le vide!
Et Spider continue son assaut : voilà qu'il tente son attaque secrète du « coup de fil » et se glisse entre les jambes de son adversaire.*

*Il ne va tout de même pas... mais si !
Il le fait !*

*Il vient de donner un coup monstrueux dans les roupettes du brasseur !
Le pauvre Ragnus se demande de plus en plus ce qu'il fait là, alors que Spider lui envoie un troisième service !
Il va lui donner un coup de coude qui va peut-être mettre fin à la carrière de l'Écraseur... mais non, le mystérieux Spider à tout de même un peu d'éthique !*

*Il arme son bras pour une attaque surprise et c'est... la gifle !
Une simple claque !*

*C'en est trop pour Ragnus !
Il semblerait qu'il titube, il va décrocher, oui... non... ça y est !*

*Il est par terre !
C'est une première victoire dans ce tournoi kumité, cher public !*

Une victoire pour le grand, le tricotant... Spider !

Vous pouvez l'applaudir !

Et si deux costauds pouvaient se charger de Ragnus, il fait un peu tache sur le ring...

SALMAN HADJIN (adepte de la lutte Afghane)
vs
SIKARBAAL THRIZEIN (adepte de l'Adithada, Kickboxing Hindou)



Commentaires du combat par Jolinar

J'appelle maintenant sur le ring les prochains combattants.

Et voilà le premier qui arrive à ma hauteur, et le deuxième le rejoint et... c'est incroyable cher public, ils semblent s'être donné le mot comme pour aller au bal : ils portent la même tenue et ont le même gabarit.

Comment les dieux du combat vont-ils pouvoir départager ces deux clones ?

À ma gauche, 120 kg de bidoche qui se cache comme elle peut derrière un bouc soigneusement taillé.

On dit qu'il a appris le combat de la jambe et du pied dans les faubourgs de Calcutta.

Il y aurait gagné son surnom de Tourbillon.

Il nous vient de la Terre du début du XXe siècle, mais il n'a rien à voir avec la non-violence ; pour lui, ce serait plutôt la oui-violence, et même la oui, encore, vas-y fais-moi mal-violence... mais je m'égare.

Applaudissez... Sikarbaal Thrizein !

À ma droite, il est né au milieu des cailloux, il a été forgé dans le feu de la guerre.

Il a piloté un hélicoptère de combat dans un des conflits les plus incertains de toute l'histoire de la Terre : Afghanistan 80.

Il est vif, tanké, bedonnant - mais il ne faut pas le dire -, grognon et vilain comme un génie du désert.

Il est pour ses copains, pour ses ennemis, « Efrit » ; j'ai nommé Saaaaaaman Haddin !

C'est un combat prometteur que le tournoi nous offre ici, et...

Mais c'est incroyable, cher public !

Jamais je n'arriverai à finir une phrase avec tous ces zigotos !

Voilà déjà que nos deux adversaires ont commencé à se cogner méthodiquement dessus !

Ah, c'est un autre style, forcément.

On dirait bien que les deux niveaux techniques se valent, même si Efrit à l'air un peu mal réveillé.

Ce magnifique coup de pied sauté aurait bien pu lui abîmer le pif ; heureusement qu'il a mollement regardé ailleurs à ce moment-là !

Mais voilà que l'afghan se réveille, il tente un placage et envoie son adversaire au plancher.

Chbam !

Toute la salle a tremblé, cher public ça doit faire mal par où ça passe !

Et voilà que Tourbillon se relève, il n'a pas l'air très très content.

Il doit mijoter un coup de derrière les fagots.

Et c'est une prise pas du tout réglementaire qu'il cherche à placer, il vient d'attraper la jambe de Salman et tente de le déséquilibrer.

Mais il en faut plus pour surprendre le lutteur : c'est lui qui a maintenant saisi son adversaire !

Il lui a grogné quelques mots à l'oreille, et je suppose que ce n'est pas un compliment fleuri !

Les deux combattants ne sont arrivés à rien et se sont à nouveau séparés.

Ils se tournent autour, cherchant la faille dans la forteresse de l'adversaire.

Et voilà une attaque secrète de Sikarbaal !

*Personne ne peut se relever d'un pareil ciseau aux jambes.
Et Salman choit !
Notre bien-aimé organisateur est au tapis !
Et comme si ça ne suffisait pas, son agresseur tente une clé de bras !
Salman vasouille !
Son adversaire ricane, avec un petit rire diabolique tout à fait déplaisant !
Une grêle de coups se met à tomber sur l'agent afghan.*

*Les tentatives de prises de Salman semblent n'attraper que du vide, il faut dire que son dernier placage l'a mis groggy.
Il est à deux doigts du KO. Si Salman vous doit de l'argent, c'est le moment de faire une croix dessus...
Mais c'est inespéré, regardez cette renaissance : il semble que Salman ait pensé à quelque chose, ou à quelqu'un qui lui est cher !
Quelqu'un avec une lourde natte, qui le dévore des yeux depuis les rangs du public, peut-être... ?
Regardez comme il a repris du poil de la bête !
Et le voilà qui s'empare de son adversaire, et qui le soulève comme si c'était un chaton !
Et regardez cette magnifique projection !
L'adversaire de Salman est satellisée !
Mis sur orbite !
Ah non tiens, il retombe, dans les cordes.
Je crois qu'il a son compte.
C'est bien dommage mais c'est la dure loi du kumité.
Salman Hadjin vainqueur par abandon !
Salman, vous pouvez embrasser la demoiselle !*

HALLEN CARTER (adepte du noble Art de la boxe anglaise)
vs
ELVINAS QHACUK (lui aussi adepte du noble Art de la boxe anglaise)



Notes en cours de combat

Hallen a l'initiative, et lui envoie un petit crochet du gauche, puis esquive son coup.

Elvinas a l'initiative, lui effleure les côtes, puis Hallen lui renvoie la politesse.

Hallen a l'initiative, il se donne à fond, et lui envoie un enchaînement de 3 directs d'affilée, le coinçant dans un coin du ring.

Elvinas a l'initiative, lui envoie un coup trop mou que le rhodésien évite facilement, Hallen puise de nouveau dans son ardeur, et lui lance un crochet au foie assez puissant.

Hallen a l'initiative, et lui casse le nez d'un crochet du droit, l'anglais se défend comme il peut, mais voit déjà trouble.

Elvinas a l'initiative, mais frappe avec le peu de forces qui lui restent, du coup il s'accroche au rhodésien, qui est donc gêné pour le frapper...

Cette situation s'éternise, les combattants semblent faire un slow sur le ring !

Hallen le repousse avec les avant bras, et lui met un direct au menton, qui l'envoie au tapis.

Commentaires du combat par Jolinar

Eh bien bonjour cher public, et bienvenue dans ce nouveau match du kumité UKMMAUFC !

Il va y avoir du lourd aujourd'hui, du très lourd avec ces deux combattants, qui sont déjà sur le ring comme deux piles électriques.

Je vous présente le premier : on l'appelle le Gentleman aux Gants Bleus, le Dandy de la Boxe ; il ne remporte jamais une victoire sans boire le thé devant son adversaire KO ; sous sa peau grise de Flamorien, on ne sait pas s'il y a un cœur qui bat ; rares en tout cas sont ceux qui l'ont vu saigner !

Il distribue des coups dignes d'un bulldozer avec l'élégance d'un majordome de Buckingham : je vous demande une ovation pour... El-vi-nas !!

De l'autre côté du terrain, il est beaucoup plus barbu et beaucoup moins poli ; il nous vient du fin fond de l'Afrique du XXe siècle, il n'a pas son pareil pour survivre dans les environnements les plus hostiles de l'univers, avec un trombone et un fil de caleçon !

On dit qu'il a grandi avec, comme compagnons de jeux, un chimpanzé, une panthère et un éléphant !

Les petits pleurnichards British, il en mange quatre au petit-déjeuner !

Faites rouler le tonnerre pour... Haaaaalen Carter !

C'est un combat de boxe dans les règles de l'art que vont nous offrir nos adversaires.

Les deux pratiquent en effet cet art martial parmi les plus appréciés sur Terre.

Regardez comme c'est élégant, tout ça ; ce crochet du gauche de Hallen est digne des manuels !

Et par là, je ne veux pas parler de ce film très spécial que vous connaissez tous...

Elvinas renvoie la gentillesse à Hallen.

Ces échanges de coups sont tout bonnement délicieux !

Ah, il semble que nos combattants se rappellent qu'ils doivent se taper dessus !

Hallen vient d'adresser au Flamorien une redoutable série de directs !

Elvinas tient les cordes !

Il est coincé dans cette petite portion du ring !

Il riposte !

Son coup va-t-il atteindre le Rhodésien ?

Non, la force semblait mal dosée, notre guerrier à la peau grise a du mal à rassembler ses esprits ; et voilà un crochet du droit de Hallen, le grand frère de celui de tout à l'heure !

Elvinas n'a toujours pas l'air d'avoir démarré le combat !

Il adresse à son adversaire un nouveau coup de demoiselle ; mais où sont passés ses soi-disant muscles en titane ?

Comment va-t-il faire face à Hallen ?

Il s'accroche à lui désespérément, comme si c'était sa maman et...

Ah, mais Hallen a mis fin à la situation d'une manière claire et propre : vous avez vu comme moi ce direct au menton.

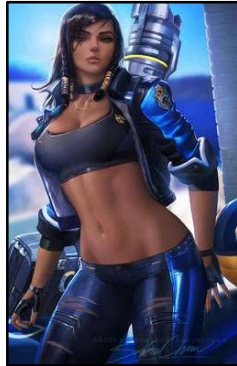
Nous allons compter, mais c'est apparemment le KO assuré pour Elvinas !

Hallen Carter est déclaré vainqueur !

BELANNA SAMAHA (adepte du Sebekkah, art martial égyptien)

vs

XONGROÏDS (adepte du Testa Riesy, lutte d'Érythrée)



Notes en cours de combat

Xongroids a l'initiative, mais l'égyptienne l'esquive, elle contre-attaque par un coup de pied sur son flanc pour se dégager de sa tentative d'emprise.

Belanna a l'initiative, elle lui donne un coup de pied retourné qui le balance dans un coin du ring, où elle tente de le maintenir, il ne parvient qu'à lui saisir le poignet.

Belanna a de nouveau l'initiative, et lui retourne le bras sur son épaule, elle le lui brise, et le projette au tapis brutalement !

C'est la victoire éclair la plus rapide du tournoi pour l'instant !!!

Commentaires du combat par Jolinar

Les combattants vident déjà les lieux, car la prochaine rencontre va démarrer tout de suite, pour votre plus grand plaisir, cher public !

C'est la dure loi du sport, et ici, on aime la loi !

Quelle est cette rouge flamboyance qui vient de franchir les cordes ?

Moi je le sais, cher public c'est un mystérieux Sgyxyk, un des rares qui travaillent avec l'assemblée galactique.

Comme tous ses congénères, nul n'a jamais vu son visage.

On ne connaît de lui que sa barbe, et encore, on murmure qu'elle est fausse !

Ce qui est vrai assurément, c'est son palmarès : il est sacré champion du monde de sa planète de la « lutte à cuirasse », un art martial qui rappelle un peu notre testa riesy terrien.

Il a tenu une des plus longues séries de victoires de toute la galaxie.

Il combat paraît-il depuis l'âge de trois ans, et depuis, il a rencontré 657 adversaires.

C'est l'habitué des arènes, l'indéboulonnable, l'incontournable... Xon...Gro...iiiiidz !

J'espère que je prononce bien, cher public.

Et voici son adversaire qui entre en lice ; et ce n'est pas un, mais une adversaire : elle nous vient d'une époque et d'un pays troublés, où elle a gagné ses galons de commandant de police dans la rue, en se battant à la fois contre ses chefs corrompus, les plus gros truands du Moyen-Orient et les remarques sexistes.

Priez pour qu'elle ne vous donne jamais un PV, parce que les amendes, elle les colle ou elle veut, et c'est souvent dans la gueule !

Et faites un accueil délirant à notre lutteuse nommée Désert, à notre Gypsy Queen : Beeeelllanna !

Ça commence très fort avec une tentative de prise de Xongroids.

C'est une attaque bien maîtrisée, mais la serpentine Belanna l'a vue venir, et elle l'a esquivée de justesse...

Elle accompagne son mouvement par un coup de pied dans les côtes.

BONK !

Difficile de dire si Xongroids a ressenti le choc à travers sa cuirasse ; en tout cas Belanna y a mis tout son cœur !

Et voilà le deuxième service !

Un coup de pied retourné par la policière, qui vient cueillir le Sgyxyk et l'envoie contre un poteau !

Mais notre Cuirassé Rouge a trouvé une prise !

*Il tient Belanna par le poignet !
C'est une prise d'une force inouïe !*

*On a calculé que Xongroids arrivait dans ces cas-là à développer...
Ah ben non.*

Belanna connaissait le truc.

Elle vient de retourner la prise : c'est maintenant elle qui plaque le bras de son adversaire dans son dos et...

Mais quel horrible craquement !

En quoi sont faits les os des Sgyxyks ?

Il a son compte, cher public !

Il se laisse complètement manipuler, et le voilà qui vole et qui se réceptionne lourdement contre le plancher !

Allô ? Xongroids ?

Il y a quelqu'un dans cette armure, ou ce n'était que du vent ?

Eh bien cher public, je crois que c'est indiscutable : je déclare Belanna vainqueur !

Pour la bise à l'arbitre, c'est par ici...

BUDI AHMAD (adepte du Pencak Silat, art martial indonésien)

vs

MATOU (adepte du Karate Do, art martial japonais)



Notes en cours de combat

Le Silat utilise des séries d'enchaînements de mouvements codifiés appelés jurus, qui comportent un vaste répertoire d'attaques, de parades, et d'esquives.

Les jurus suivent différents modèles de déplacements, nommés langkah.

Au karaté, on emploie surtout des geri (coups de pieds), des kansetsu geri (coups de pieds au niveau des genoux), des mawashi geri (coups de pieds circulaires), des haïto (tranchant de la main), des nukite (pique des doigts joints), des oi tsuki (série de coups de poing), et des sabaki (esquives)...

Matou a l'initiative, se jette dans les jambes de Budi qu'il savate d'un « geri » en miaulant, l'unijambiste tombe à la renverse en couinant, mais tout en lui envoyant un « juru », un bon coup de jambe bionique sur la caboche !

Matou a l'initiative, mais rate son attaque, Budi foirant aussi sa contre-attaque, les deux adversaires se courent après en jappant.

Matou a l'initiative, et saute encore dans le vide, en poussant un Miaouuu colérique, Budi lui écrase la queue tout en s'excusant !

Matou a l'initiative, et lui saute au visage en le griffant sévèrement avec des « oi tsuki », Budi s'énervé à cause de son maquillage gâché, et le repousse violemment, le lançant carrément hors du ring.

Cette fois Matou a son compte, vaincu par la fofolle outragée.

Commentaires du combat par Jolinar

Cher public, c'est un combat très attendu qui va avoir lieu maintenant.

Il va mettre en scène deux tueurs, deux féroces, deux voraces !

Je commence par celui qui est à ma gauche : nul ne sait par où il est passé, sur quelles gouttières il a traîné ; sa fourrure rayée est un camouflage parfait, ses moustaches, ses pattes, ses yeux et son museau, tout chez lui trahit le grand prédateur.

Il pratique le karaté dans sa forme la plus pure.

Je vous demande d'accueillir, sous les acclamations... Maaaaatou !

De l'autre côté, il nous vient de la Terre, d'un des plus beaux archipels du monde.

Il vient du pays où on danse... et il danse !

Aussi à l'aise sur la piste que dans l'arène, il a développé des techniques incroyables, des bottes secrètes virevoltantes, à la fois élégantes et mortelles.

Il est encore plus redoutable depuis qu'il a acquis, dans des circonstances mystérieuses, une jambe cybernétique !

Dans le circuit, on l'appelle l'Éclair Rose, le Tourbillon Chatoyant et même, parfois, l'Oiseau de Paradis !

Faites un triomphe pour... Buuuudi Ah-mad !

Le point d'agressivité ira à Matou, puisqu'il vient d'interrompre les salutations, et il se précipite sur son adversaire.

Sa petite taille est plutôt un atout.

Ce superbe geri a tapé au bon endroit !

Regardez comme Budi est envoyé au tapis !

Oh, mais l'Indonésien a plus d'un tour dans son sac : sans même essayer de se relever, voilà qu'il adresse un balayage en bonne et due forme à Matou !

Le coup a porté sur le crâne, vous avez entendu comme moi le choc du plastacier contre l'os !

C'est terriblement brutal ; cela va être un carnage, sur ce ring !

Les deux adversaires sont maintenant relevés et se cherchent furieusement...

... Non, vraiment, je peux pas.

Je ne sais plus comment faire avec ces deux zozos.

Comment mettre de la dimension épique à un combat pareil : là, vous le voyez comme moi, cher public, ils sont en train de se courser en rond sur le ring.

C'est navrant...

Ah, voilà qui pourrait être plus intéressant : il faut admettre que Matou est un expert des sauts, et celui-ci était spectaculaire.

Il a l'air vraiment furieux, à présent ; j'espère que ce ne sont pas mes commentaires qui lui défrisent le poil ?

Quelle malchance, quelle maladresse : Budi l'a cueilli à sa réception et lui a coincé la queue sous sa semelle !

Ça doit faire horriblement mal !

Et voilà notre Budi qui... s'excuse ?!

Je n'en reviens pas, on est au kumité ou dans un concours de menuet ?!

Mais Matou est désormais déchaîné, ma parole !

Il tente des attaques de poing, et il a même sorti ses griffes !

Du sang, enfin !

Voilà des estafilades qui sont apparues sur les joues de Budi, comme par magie...

Mais notre combattant indonésien s'énerve à son tour ; il semble qu'il regrette son maquillage parfait...

Attendez... son maquillage ?

Cette fois, on ne les arrête plus.

Budi vient d'attraper son adversaire par la peau du cou, et le projette de toutes ses forces au loin !

C'est un objet miaulant non-identifié !

Et ce pauvre Matou va s'écraser dans les gradins !

On peut dire que Budi lui a mis la pâtée !

Je crois que nous pouvons applaudir le vainqueur : un grand bravo pour... Budi !

ORACLE (adepte du Tangsudo, art martial coréen)
vs
L'INSTRUCTEUR YO KIIYABIG (adepte du Libanda, art martial congolais)



Notes en cours de combat

Oracle a l'initiative, et lui lance une manchette dans les côtes, Yo rate sa réplique.
Oracle a encore l'initiative, mais rate son attaque, heureusement Yo aussi.
Le niveau semble assez faible jusque-là !
Oracle a toujours l'initiative, et rate encore l'instructeur, qui fait encore moins bien...
La foule commence à huer !
Yo a enfin l'initiative, mais ne parvient toujours pas à réaliser une attaque correcte, oracle foire elle aussi, le public commence à leur jeter des objets en les insultant !!!
Yo a l'initiative, mais il se luxe carrément une épaule en tentant une attaque maladroite, Oracle se reprend et le frappe justement sur son épaule blessée.
Yo a l'initiative, mais il se fait mal en essayant d'utiliser son bras, et la sadique masquée continue de le frapper justement où il a déjà mal.
Oracle prend l'initiative, et continue sa tactique d'épuisement par la douleur, tandis que Yo parvient à répliquer d'un coup de pied au ventre.
Oracle a encore l'initiative, elle attrape le bras luxé de l'instructeur, et le lui retourne dans un craquement sinistre !
Il s'effondre sous les quolibets du public.
La belle en rouge a vaincu, mais pas très sportivement.

Commentaires du combat par Jolinar

*Eh bien cher public, bienvenue dans cette nouvelle empoignade, dans ce nouveau foutage sur la gueule !
C'est un combat bien particulier qui se déroule à présent, c'est un peu la lutte de l'ordre et du chaos, du yin et du yang, de la bière et de la mousse !
Je vais vous présenter les combattants, mais restez jusqu'au bout : il y a une annonce qui vous intéressera tous, à la fin du combat...
Sans plus tarder, j'accueille entre ces quatre cordes quelqu'un que nous connaissons tous à l'académie Mega ; quelqu'un que nous avons tous croisé dans un couloir, et par « croisé », je veux dire qu'on a dû s'effacer pour le laisser passer, tel un porte-avons de chair et d'os.
Regardez-moi ces bras comme des jambons, regardez-moi ce front et ces pommettes blindés comme un butoir de train!
Il nous vient du système solaire, d'une colonie de Neptune où on adore les noms bizarres.
Il est l'instructeur de combat number one des mégas.
Il en a fait pleurer des promotions entières !
On le surnomme Gifle Animée, ou encore Monsieur 100 000 Pompes ; un hourra flamboyant pour... Yoooo Ki-ya-biiiiig !
De l'autre côté du ring, on l'aurait presque oubliée et c'est un tort ; voila une petite chose qui cache bien son jeu...
Inutile de fantasmer, messieurs, vous ne verrez pas son visage.
Son masque totalement neutre et lisse cache peut-être une horrible face de sorcière, ou un sourire insoutenable, allez savoir...
On devine sous sa combinaison bien ajustée une experte, une déesse de l'esquive et des arts martiaux de détournement d'attaque.*

Je lis sur ma fiche qu'elle pratique le tangsudo coréen, mais ça ne m'étonnerait pas qu'elle nous réserve des surprises ! Elle est vive comme une insulte bien balancée, elle est mortelle comme une dague ; tout ce que ses victimes voient avant de s'effondrer, c'est un éclair noir et rouge ; saluez, cher public, saluez-la à la hauteur de sa réputation : voici Oracle !

Alors que le gong de début de combat vient de retentir, je me demande vraiment qui va causer le premier sang ; est-ce notre marteau-pilon à visage humain ?

Est-ce notre ninja à visage inhumain ?

Eh bien ça sera Oracle, avec cette manchette bien calée au creux des côtes de Yo !

Un coup d'intensité moyenne, alors que les adversaires s'esquivent ou se ratent à répétition.

J'ai bien envie d'aller me faire masser les pieds en attendant que ça démarre...

Ici, le public siffle et insulte, et je ne suis pas loin de l'approuver !

Yo tente une ouverture, et c'est un nouveau ratage.

Aïe !

C'était quoi ça ?

Un boulon ?

Mais ce n'est pas à moi qu'il faut les jeter, bande de débiles !

Visez les deux adversaires, pas le commentateur...

Ou alors, visez Salman, là-bas, dans les gradins ; c'est lui après tout qui a composé ce ring complètement nul !

Heureusement que Yo est un peu plus vif.

Une belle tentative de saisie, tout à fait dans l'esprit du libanda, l'art martial africain qu'il utilise.

Un art martial dont l'origine remonte à...

Mais dites-moi que je rêve ?

Cette grimace de douleur mal cachée, cette épaule qui pendouille lamentablement...

Notre combattant vient de se luxer l'épaule en tentant une attaque !

Entre ça et la farce de l'affrontement Budi-Matou, je ne sais plus quoi faire !

Je vais me reconvertir dans le free fight d'escargots !

Ah, Oracle semble avoir remarqué le point faible de son adversaire.

Voilà un nouveau coup moyennement puissant, mais il parfaitement placé !

Et un autre !

C'est incroyable, cette sadique s'acharne sur la blessure de Yo ; si ça continue, elle va le démonter et le renvoyer en pièces à la maison-mère !

Oh, un beau retournement que ce coup de pied.

Toute la puissance d'un 38 tonnes dans le petit bidou d'Oracle, ça doit couper le souffle...

Mais Oracle semble vraiment en surdose d'adrénaline, à présent ; elle contourne à volonté la dangereuse masse de son adversaire.

On dirait bien d'ailleurs qu'elle lui a attrapé le bras, le mauvais bras, celui qui...

Oulala, mais c'est affreux !

Je ne savais même pas qu'un bras pouvait se retrouver dans cette position...

Il ne peut pas, en fait : vous avez tous entendu ce terrible craquement ; ce craquement qui veut dire « défaite », n'est-ce pas, Yo ?

Ce craquement qui veut dire « retour vestiaire, en aller simple, sur Doliprane Airlines »...

C'est donc une victoire pas très propre pour... (il croise le regard d'Oracle) une victoire exemplaire pour Oracle !

Une ovation pour notre survivante !

Et tandis que nos charmantes assistantes emmènent le malheureux instructeur et nettoient un peu la sueur et la bave, je profite de la pause pour vous parler d'homme à homme, cher public...

Que serait un tournoi sportif sans paris ?

Ici, au kumité, nous avons décidé d'organiser nous-mêmes les paris : pas question d'engraisser un opérateur privé !

Je vous annonce donc que je prends les paris ici même, entre les combats, ou sur une application à télécharger sur www.jojo.norj ...

Et parce que nous ne sommes pas des bêtes, ici, au kumité, sachez que votre pari contribuera à une bonne action.

J'en donne ici ma parole de Go'auld : 20 % de ma commission seront reversés à la fondation des orphelins de Norjane, ainsi qu'au fonds pour les méga invalides.

Alors n'hésitez plus, téléchargez l'appli et misez sur votre favori : www.jojo.norj !

CHASTITY THRECAIL (adepte du Kuttu Varisai, art martial hindou)

vs

LE PREDATOR DELGUS (adepte du Gauruni, lutte portugaise)



Notes en cours de combat

Delgus a l'initiative, mais envoie un coup sans puissance, paré par les avant-bras de Chastity, qui réplique par un coup trop lent que le prédateur esquive sans peine.

Delgus a de nouveau l'initiative, mais foire son coup, Chastity elle le renverse d'un croc en jambe.

Mais Delgus a toujours l'initiative, il cherche à l'attraper avec une clef aux jambes, mais sans la puissance suffisante, Chastity veut en profiter pour lui envoyer un coup de pied au visage mais elle le rate.

Delgus a encore l'initiative, mais foire de nouveau son attaque, il parvient tout de même à se relever, Chastity lui envoie une manchette du tranchant de la main dans les côtes.

Delgus a l'initiative, il cherche à l'enlacer pour l'empêcher de frapper, comme le préconise le Gauruni, mais son adversaire use d'un coup de genou au ventre, typique du Kuttu Varisai, qui le refait tomber au sol.

Delgus a l'initiative, il se redresse d'un bond, et cette fois son emprise est solide, tel un boa constrictor il écrase Chastity contre lui, s'étouffant presque dans son énorme poitrine, l'ogresse verte est sonnée cette prise lui coupant la respiration, du coup le prédateur rajoute un coup de boule pour parfaire son embrassade !

Cette fois, c'est Chastity qui a l'initiative, mais dans sa situation d'immobilisation elle ne peut rien faire d'efficace, Delgus maintient sa prise, on entend des craquements sinistres dans les articulations broyées de la belle ogresse, dont la grimace n'exprime plus que rage et douleur !

Delgus récupère l'initiative, il serre, il serre, elle se débat, mais il serre, Chastity parvient à dégager un bras et lui donne un coup de coude en plein visage, lui explosant une mandibule.

Delgus a l'initiative, il la soulève en l'air, et la fait retomber sur son genou, mais ses nibards amortissent, et Chastity ne peut pas l'attaquer dans cette position, juste se dégager prestement de son emprise, les 2 adversaires se font de nouveau face, haletant, plein de bleus et de blessures ouvertes...

Delgus a l'initiative, il la charge, l'attrape à la taille, la renverse sur la nuque de tout son poids, crac, elle tient le choc, mais ne peut pas contre-attaquer, elle s'éloigne à quatre pattes, en tremblant...

Delgus a l'initiative, il saute sur le dos de Chastity depuis les cordes, coude en avant, reocrac, mais la belle n'a toujours pas rendu son dernier souffle, elle se retourne sur le dos, et propulse son adversaire en arrière de toutes les forces de ses jambes, le prédateur va se réceptionner la colonne vertébrale en plein sur le poteau de coin, CRAC pour de bon cette fois !

Les soigneurs, dont Orora sautent sur le ring, emportant Delgus en premier au médibloc, et aidant la gagnante à descendre en titubant.

Le plus long combat du tournoi jusque-là, 11 rounds !!!

Commentaires du combat par Jolinar

Il y a des combats, cher public, qui redonnent foi dans le hasard et dans l'aléatoire.

Celui qui suit en fait partie !

À ma gauche, il a la tête de quelqu'un qu'on a vu dans un film... et c'est normal : le Predator dans le costume de Predator, c'est lui !

Ou son cousin, on ne sait pas trop.

Plus sérieusement, il fait partie de l'espèce montrée dans les films de McTiernan.

Il a toute l'élégance, la félinité de ses semblables...

Il porte des dreadlocks dignes du rastafari, mais ce n'est pas du tout un adepte des drogues douces.

Il connaît mille et une manière de découper sa proie en tranches, il a appris la survie, la torture et le combat en maternelle ; voici la plus parfaite machine à vaincre du circuit, voici...Deeeeeelgus !

De l'autre côté du ring (et un petit peu au milieu aussi, tant elle est... débordante), voici une combattante venue de la lointaine Zeppelinia.

Ne vous fiez pas à ses cuissardes et à son bustier tape-à-l'œil, elle n'a rien d'une serveuse de taverne...

Avec ses cheveux roux et sa peau verte, on la surnomme parfois l'Orque de l'Espace, la Troll de Dame...

Elle a développé sa propre version de l'art hindou du kuttu varisai, à base de pieds, de poings et de, euh, rotundités ; elle n'a été vaincue que dans 5 combats sur 34, mais elle a toujours su rebondir !

Palpez bien fort dans vos soins, dans vos moins, dans vos mains pour... Chaaaaaastity !

Je pense que Delgus sera sans conteste le plus vif de cet affrontement.

Voilà déjà qu'il frappe son adversaire, mais Chastity en a vu d'autres.

Un simple chassé des avant-bras, et le coup du Predator s'est perdu contre sa peau épaisse.

Elle riposte, mais bien trop lentement ; il en faut plus, mademoiselle pour atteindre le cœur d'un Predator...

Delgus tente une clé aux jambes.

C'est bien exécuté, mais Chastity semble plantée comme un roc.

Elle lui retourne un coup de pied qui pourrait bien lui écraser son absence de nez, mais l'esquive surnaturelle de Delgus le sauve une fois de plus.

Après cette tentative de clé, il se relève doucement.

Ah, oui forcément, monsieur Delgus, c'était un coup à se prendre une attaque ; ça fait quel effet, un tranchant de main de troll dans les côtes ?

Il tente à présent une prise d'embrassement.

C'est un peu ambitieux, vu le tank aux cheveux rouges qu'il a en face de lui....

Eeeet le coup de genou de Chastity vient de me donner raison, on dirait.

Mais le Predator n'est pas du genre à renoncer...

Et cette fois-ci sa prise semble plus efficace.

On pourrait croire que ces deux-là s'embrassent, mais il ne fait pas bon être entre les bras du tueur de la jungle, en cet instant.

Et pourtant, il semble bien embarrassé par les épaisses... par la grosse... par la conséquente poi... par les protections naturelles de Chastity.

Il semble bien avoir pris l'avantage, cher public : l'ogresse suffoque, l'ogresse vacille... pour une fois, ses énormes... machins ne l'ont pas protégée...

Voilà que Delgus verrouille son assaut avec un coup de tête contre le front de l'adversaire !

Si après ça elle ne demande pas grâce...

La prise de Delgus est de plus en plus forte ; comment fait-il ?

Je crois que j'ai entendu les articulations de l'ogresse craquer.

Est-ce que le combat se terminera là-dessus ?

Sur cette vision de boa constrictor qui étouffe une proie verte ?

Oh, mais attendez : Chastity vient de dégager un bras de cette horrible étreinte !

Elle ne fait pas dans l'élégance, et elle envoie son coude de toutes ses forces dans la face de Delgus !

Oh !

Il a la mâchoire déboîtée, ma parole !

Il a perdu sa mine imperturbable...

Ce garçon a des forces qui ne peuvent que nous surprendre : malgré sa blessure, il soulève son énorme adversaire, et l'amène au-dessus de son genou.

Va-t-il lui faire une prise mutilante ?

Non, je ne peux pas voir ça...

Enfin si, quand même...

La dure vie du commentateur, mesdames et messieurs...

Il va laisser retomber le corps de la trollesse sur son genou...

Mais c'est horrible, quel choc !

Elle va finir paralysée !

Que quelqu'un fasse quelque chose !

Salman, au secours !

Chastity se relève !!

C'est impossible, personne ne peut supporter un coup pareil...

À moins que ses rembourrages aient amorti le choc...

Ils sont maintenant bien amochés tous les deux, ils perdent leur sang par plusieurs blessures et affichent des bleus...

Oui oui, cher public ces plaques noires sur le corps de Delgus et ces plaques rouges sur celui de Chastity, ce sont des bleus !

Il faut me croire sur parole !

Delgus retourne à l'attaque.

C'est une prise parfaite à la taille.

Il envoie Chastity au tapis ; oh, comme c'est sale, il s'est arrangé pour qu'elle se réceptionne sur la nuque.

Cette fois-ci, elle est bonne pour la Pension des Légumes...

Mais non, encore une fois !

Quelle tension dans ce combat qui avait commencé si mollement : Chastity est toujours valide ; elle s'éloigne à quatre pattes en tremblant de tout son corps, mais elle est toujours mobile ; qu'est-ce qui pourrait venir à bout de ce tank ?!

Delgus grimpe dans les cordes ; qu'est-ce qu'il nous prépare ?

On dirait un saut de l'ange ; je ne sais pas si c'est tellement autorisé par les lois du gauruni, son l'art martial.

Il saute !

Il cueille Chastity avec les coudes !

Il lui a fracassé les omoplates, c'est sûr !

Je vais m'approcher pour compter et...

Non !

Mais quelle improbable surprise !

Chastity se retourne sur le dos, son adversaire toujours sur elle...

Elle ramène ses jambes contre elle et... c'est le catapultage !

Delgus vole et traverse le ring à la vitesse d'un chasseur-bombardier.

Il entre en collision avec le poteau d'angle...

La colonne vertébrale a tout pris, j'en suis sûr !

Delgus gigote comme une vieille tortue.

Quelle fin navrante pour ce superbe combattant.

Les soigneurs n'ont plus qu'à le ramasser dans un grand sac et à l'emmener au médibloc.

Voici notre chère Orora qui entre sur le carré et qui dirige ses troupes.

Au revoir, Delgus, ou plutôt adieu...

Je vais m'approcher de Chastity, qui vient de se relever et qui titube jusqu'à moi.

Dommage, je lui aurais bien prêté mon bras secourable...

Vite, acclamez-la avant qu'elle s'évanouisse.

Félicitez notre consœur pour ce combat d'anthologie : un grand bravo pour Chastity !

ESORLEL 818 (adepte du Bokator, art martial vietnamien khmère)

vs

SCACHOÏDS (adepte du Pancrace, lutte grecque)



Notes en cours de combat

Esorlel 818 a l'initiative, mais rate son attaque, Scachoids en profite pour le renverser au sol selon une prise classique de pancrace. Scachoids a l'initiative, mais rate à son tour son attaque, Esorlel 818 le frappe aux genoux, et les deux adversaires se retrouvent au sol !

Scachoids a l'initiative, il roule boule avec Esorlel 818 sur le ring, en lui frappant les côtes, puis Esorlel 818 réplique par des coups de genoux dans le ventre, toujours en restant allongés l'un sur l'autre.

Scachoids a l'initiative, il domine son adversaire, et lui tord le bras, mais Esorlel 818 lui donne un bon coup de boule, suivi d'une série de coups du tranchant de la main dans le torse, tout en retournant leur mêlée, il est maintenant au-dessus de Scachoids !

Esorlel 818 a l'initiative, il envoie un coup de genou dans les parties génitales du tatoué, qui réplique par de faibles tentatives de clefs de bras.

Esorlel 818 a de nouveau l'initiative, il se relève d'un bond, attrape les chevilles de son adversaire, les bloque sous son bras, et frappe avec sa jambe gauche sur les genoux de Scachoids comme s'il voulait les briser, Scachoids se défend en roulant sur lui-même pour se dégager de l'emprise d'Esorlel 818.

Esorlel 818 a l'initiative, mais rate son attaque, Scachoids parvient du coup à le refaire tomber au sol et se jette sur lui, sans parvenir toutefois à l'immobiliser.

Cette fois, Scachoids a l'initiative, mais rate aussi son attaque, Esorlel 818 roule boule avec son adversaire pour se retrouver en position dominante, puis remonte le haut de son corps à angle droit, et retombe brutalement sur Scachoids les coudes joints en avant, en plein sur le torse du tatoué.

Il ne s'en relèvera pas, à peine blessé, Esorlel 818 se relève et pose avec un pied sur son adversaire, comme un chasseur sur son trophée !

Commentaires du combat par Jolinar

Et me voilà de retour, chers amis, après une petite pause rafraîchissements : je trouve qu'on acclame beaucoup les combattants, mais votre commentateur subit lui aussi des moments difficiles.

Raconter ce qui se passe en ce moment, dans ce fabuleux tournoi, n'est pas de tout repos !

Je dirais même que mon travail est plus dur que celui de nos champions, et je...

(Le public siffle, crie Houuu et envoie à Jojo tout ce qu'il a sous la main)

... Oui, bon bref, je sais bien que personne ne peut me comprendre, alors parlons du prochain combat.

Justement, les deux adversaires sont en train de nous rejoindre.

Le premier de notre terrible duo est un clone, mesdames et messieurs.

Il est issu des cuves de clonage de Kamino.

Vous n'avez jamais vu combattre l'Ennui personnifié, vous n'avez jamais croisé la Banalité sur un ring ?

Votre rêve va devenir réalité !

On dit que 818, ainsi que son millier de congénères, a été développé pour une commande de l'administration Vogon.

Les cloneurs l'ont doté de muscles démesurés pour pouvoir transporter les boîtes d'archives ; d'un cerveau surdéveloppé pour résoudre les pires problèmes de bourrage papier ; d'un estomac à toute épreuve, capable de digérer le café de la salle de repos !

Avec sa touillette !

Imaginez une armée de fonctionnaires survitaminés, un bataillon de sous-directeurs, une horde d'agents administratifs-délégués-intérimaires-supplétifs-par-promotion-interne !

818 est un des seuls qui a pu s'échapper avant la livraison aux Vogons.

C'est une machine à tamponner, un bourreau du parapheur, un maître de la photocopie recto-verso !

Il a développé un art martial de pieds et poings, capable de repousser des hordes d'administrés furieux !

On le surnomme le Numéro, Copie Carbone, Tête-au-Carré.

Je vous demande une acclamation pour... Esorlel 818 !

À l'autre coin du ring, ce n'est pas vraiment une bête, pas vraiment une plante, pas vraiment un caillou...

Il porte le camouflage tribal de sa planète d'origine, Nosoria II ; il a appris à survivre, comme tous ses congénères, dans les vapeurs d'ammoniaque et les tempêtes d'acide nitrique ; c'est un redoutable adepte des techniques de placage et d'écrasement ; dans les bas-fonds de la galaxie, il a gagné le surnom de Volute.

Il n'a jamais souri de sa vie... en tout cas pas à moi !

Alors allez-y, tentez le coup !

Une ovation pour... Scaaaaaachoidzzzz !

Voilà que les deux adversaires s'élancent, ils sont pleins de hargne et débordants d'énergie ; Esorlel a tapé dans le vide, ce qui permet à Scachoids de lui faire une prise exemplaire de pancrace.

Mais déjà Esorlel riposte : ce coup au genou était parfait, et les voilà tous les deux au tapis !

C'est un combat de proximité qui se déroule sous nos yeux, cher public.

Scachoids vise les côtes de son adversaire, tandis que l'autre lui bourre le ventre de coups de genou.

Ce sera à qui a la plus grande endurance, on dirait bien...

Scachoids vient d'attraper le bras du clone, il est parti pour lui casser, comme on l'a déjà vu dans ce tournoi entre d'autres combattants...

Mais Esorlel reprend l'avantage ; ce coup de tête avec un masque en plastacier a fait une vilaine plaie au Nosorien !

Le clone ajoute une rafale de coups du tranchant de la main, qui doivent être très durs à encaisser !

Et notre clone à dreadlocks poursuit son massacre.

C'est maintenant son genou qui vient caresser les bijoux de famille de son adversaire !

Qu'est-ce que je suis content de ne pas participer à ce tournoi, les gars !

Scachoids fait de son mieux pour reprendre l'avantage et attraper les bras du clone ; mais celui-ci est trop vif, il semble partout à la fois, sauf là on aimerait le trouver !

Esorlel s'est relevé, qu'est-ce qu'il nous prépare encore ?

Il a profité d'une esquive ratée de son ennemi pour l'attraper par les chevilles, et voilà qu'il tente de lui briser les pattes !

L'autre se dégage en roulant sur lui-même...

Et son art du pancrace s'exprime à nouveau !

Les revoilà tous les deux au sol, sur un pied d'égalité, si je puis dire...

C'est le moment où jamais pour notre camouflé de se sortir les tripes, avant que ce soit Esorlel qui le fasse pour lui !

Il adresse à son adversaire une prise irrécusable...

Ah là là, ce n'est vraiment pas le jour de notre Nosorien !

Encore raté !

Tandis que le clone 818, lui, arrive à se placer idéalement pour une attaque de chute...

Il tombe sur son adversaire coudes en avant !

Il a visé le torse, et le torse a tout pris !

Voyez comme Scachoids suffoque, voyez comme il rampe jusqu'en dehors des cordes...

Il doit avoir les côtes cassées comme du petit bois !

Mais ce n'est pas encore suffisant pour le clone, qui le rattrape...

... Et qui l'arrête symboliquement à quelques centimètres de la ruelle ; il a posé le pied sur le corps de son adversaire.

Je pense que c'est un geste universel ; le regard que Scachoids vient de lancer à son vainqueur en dit long : entre ces deux-là, il y aura un match retour...

Je ne sais pas où et si nous le verrons, mais nous en entendons parler.

Quoi qu'il en soit, félicitez le vainqueur : je veux que tout le monde pousse un grand cri pouuuuur... le clone 818 !

Spider, Salman Hadjin, Hallen Carter, Belanna Samaha, Budi Ahmad, Oracle, Chastity Threcail et Esorlel 818 sont donc sélectionnés pour la seconde manche...

SECONDE MANCHE ELIMINATOIRE

16 combattants vont de nouveau s'affronter, il s'agit des 8 gagnants de la première manche face à 8 nouveaux combattants, les duos d'adversaires étant encore tirés aléatoirement.

Lors de cette seconde manche, les 8 nouveaux combattants ont des facultés spéciales, qui font d'eux de redoutables adversaires (armes ou défenses naturelles, corps cybernétiques, nombreux membres leur permettant plusieurs attaques simultanées, etc)...

SPIDER (adepte du MMA)

vs

NANS (adepte du Shoot wrestling, catch japonais, attaque naturelle de cornes)



Notes en cours de combat

Spider a l'initiative, il attend la charge de l'homme taureau comme un toréro, il lui attrape les cornes et le renverse, mais Nans réplique en l'encornant dans le flanc.

Spider a l'initiative, il lui saute dessus depuis les cordes, mais le rate, Nans veut le piétiner, mais Spider l'évite d'une roulade.

Spider a l'initiative, il le frappe faiblement d'un coup de coude dans les naseaux, Nans remue la tête dans le vide inutilement.

Spider est distrait par les cris d'encouragement de la foule, il se rend alors compte que sa petite amie Oracle est dans le public !

Nans en profite pour le charger, mais Spider se reprend et l'esquive d'un bond.

Spider réplique d'une série de coups de poing, le coinçant dans un coin du ring sous son avalanche de coups.

Nans a l'initiative, mais Spider est remonté pour impressionner sa meuf et évite toutes ses attaques, il se dégage, Spider le frappe aussi en vain, ses coups sont bloqués.

Nans a l'initiative, les yeux rougis, mugissant de rage, il envoie un léger coup de corne, Spider réplique par un uppercut final sous le menton, qui envoie son adversaire au tapis contre les cordes.

Commentaires du combat par Jolinar

Spider se prépare à affronter son nouvel adversaire.

Et oui, cher public, dans ce tournoi, pas de temps mort, pas de flottement !

On se bat, on se re-bat et on se débat !

Parce que vous le savez, mesdames, vous me l'avez dit tant de fois : plus c'est court, plus c'est bon !

À ma droite, je ne vais plus vous le présenter : il est toujours là avec son justaucorps qui sent bon la transpi, rouge et bleu comme l'agneau qui vient de naître : Spider !

Et à ma gauche, le plus obtus, le plus baveux, le plus végétarien des agents méga : j'ai nommé Nans, de la planète Stabula !

On dit que chaque Stabulien, pour prouver sa valeur, doit un jour arrêter un train avec son front...

Je sais pas si c'est vrai, je n'ai jamais été un train !

Mais ce que je sais, c'est que notre gars veut faire couler le sang, et il coulera !

Applaudissez... Nans !!!

Et voici Nans qui commence tout de suite avec sa fameuse charge irrésistible !

On dit que c'est grâce à elle qu'il a réglé incident sur Norma IV et que... ah la la c'est incroyable !

Spider vient de retourner la situation !

Il a attrapé les cornes de son adversaire et essaye de l'envoyer au tapis !

Mais attention Spider, ces cornes sont à double tranchant !

Ah oui, je l'avais bien dit, et voilà un coup de corne bien placé dans le bidou !

Magnifique saut depuis les cordes par Spider, mais son adversaire n'est pas seulement costaud, il est aussi agile.

Les deux combattants se tournent autour et risquent à tout moment de sortir du ring !

Le coup de coude de Spider était mal ajusté, il vient une fois de plus de rater le museau de son adversaire.

Alors, Spider, il faudrait peut-être se remuer un peu l'abdomen !?

Mais que se passe-t-il, cher public ?

Le mystérieux homme-araignée semble complètement à l'ouest...

On dirait qu'il a vu quelque chose dans le public et qu'il n'est plus lui-même !

C'est terrible, son adversaire ne laissera pas passer une telle faiblesse.

Le voilà d'ailleurs qui charge à nouveau.

Ah oui vraiment, ce Nans n'a pas les deux pieds dans le même sabot !

Mais voilà que Spider se reprend !

Il semble avoir remis ses huit yeux en face de ses huit trous !

Et c'est un nouveau ballet auquel nos deux concurrents nous invitent, cher public !

C'est beau comme une crèche !

Les attaques du Stabulien passent toutes à côté, et celles de Spider semblent dérisoires contre les 150 kg de bœuf qu'il a en face de lui !

Il va falloir que l'un des deux en finisse, cher public, avant que ce combat devienne aussi chiant qu'un match de tennis...

Qu'est-ce qui pourrait bien...

Oh mais c'est incroyable !

Je n'en reviens pas !

Vous avez vu comme moi !

Alors que Nans semblait indestructible et installé pour camper sur le ring, il a suffi d'un seul coup de Spider sous le menton pour lui faire perdre les pédales !

Eh oui, vous ne rêvez pas, cette masse de poils et de cornes en kimono noir, emmêlée dans les cordes du ring, c'est tout ce qui reste de Nans, le héros de Stabula !

Allez, démêlez-moi ce loser et faites place nette pour le prochain combat.

Et applaudissez pour cette victoire... Spider !

SALMAN HADJIN (adepte de la lutte Afghane)

vs

ZEH'IH (adepte du Bando Kla'ien, similaire à l'art martial Birman, attaque naturelle de mains tranchantes)



Commentaires du combat par Jolinar

Cher public, le prochain combat risque d'être encore plus surprenant.

Je demande aux combattants de me rejoindre.

Il y a Salman, Efrit, qu'on ne présente plus, et qui a l'air au meilleur de sa... ça va Salman ?...

Non, je suis ici, regarde vers moi.

Il va s'en remettre, cher public.

Je connais le bonhomme, il est increvable.

Et de l'autre côté du ring, voici un adversaire fort étrange.

Les Man'ih ont rejoint récemment l'assemblée galactique.

Leur existence dans les débris de la planète Kla'ih est un mystère pour nous tous.

Et le ressortissant Man'ih que nous avons devant nous ce soir, cher public, est un mystère pour tous ses semblables : il a un talent que je vais vous laisser découvrir, mais je vous donne un indice : ce n'est pas le piano !

Il opère dans la section 547, celle dont les rapports de mission sont classifiés.

Son nom est un défi aux cordes vocales, alors on le surnomme la Goule.

Je vous demande d'applaudir... Zeh'ih !

Et c'est parti pour le duel entre le Djinn et la Goule, un véritable taboulé de monstres orientaux ce soir...

Ah, voilà la petite surprise dont je vous parlais : le fameux Zeh'ih transforme ses mains en lames acérées !

Un phénomène sans équivalent dans l'univers, les scientifiques aimeraient bien se pencher dessus mais les Man'ih ont toujours refusé.

Salman attaque bravement les balayages tranchants de son adversaire, et arrive à placer une prise !

Avantage tout éphémère, puisque l'esquive de Zeh'ih est elle aussi surnaturelle ; il adresse un enchaînement d'attaques tranchantes à Salman, qui recule jusqu'aux cordes, et qui regarde avec curiosité son adversaire ; ce n'est pas le moment de faire de l'ethnologie, Salman, tu auras l'air malin s'il te découpe en rondelles !

Et voilà, je l'avais bien dit, c'était évident : le sang a coulé !

Salman a pris une estafilade très très moche...

Est-ce que quelqu'un peut retenir Orora dans le public, s'il vous plaît ?

Notre Afghan commence à voir rouge, on dirait...

Il se rue à nouveau sur Zeh'ih et l'empoigne à la saignée des poignets !

Ça se tente ; ça pourrait bien être le point faible des Man'ih...

C'est un ballet mortel auquel nous assistons en cet instant, cher public...

La Goule met toutes ses forces à se dégager, à faire pivoter ses lames autour de la prise...

Un seul faux mouvement de Salman et il pourra dire adieu à ses petites menottes potelées !

Mais cela ne semble pas le préoccuper, alors que l'on peut voir clairement la pression qu'il exerce, de plus en plus forte, sur les poignets de son adversaire...

La goule Zeh'ih s'agite de moins en moins...

*On ne sait pas lire ses expressions faciales mais son comportement...
Oh !*

Dans un effort suprême, le combattant extraterrestre a dégagé une de ses lames et a frappé Salman dans le gras du ventre !

Cependant, Efrit éloigne l'avant-bras de Zeh'ih à la seule force de son propre bras...

Une lutte de force pure qui...

Je vais peut-être interrompre le combat, cela devient vraiment trop sérieux pour du divertissement.

Encore une attaque tranchante qui vise l'abdomen de Salman !

Mais il l'écarte de justesse en frappant le plat de lame de la Goule !

Il tente à son tour une attaque brutale...

Il passe sous la redoutable garde de son adversaire... et colle son gros crâne borné dans son plexus !

Zeh'ih recule en titubant, suffoqué...

Il semble tout mou...

Mais il faut se méfier, avec ces métabolismes extraterrestres, ce Man'ih nous a déjà surpris une fois et...

(Salman pousse un horrible rugissement, qui couvre tous les bruits de la salle.)

Houlà, merci Salman, mes tympans avaient sans doute besoin de ça...

On ne sait pas trop ce que le Terrien espérait avec ce cri et...

Oh, mais vous avez vu comme moi : Zeh'ih retransforme ses lames en mains !

Il joint ses doigts en signe de salut et s'incline délicatement devant son adversaire...

Je crois que nous pouvons proclamer la victoire, une victoire par abandon !

Salman, approche ton affreuse carcasse, que le public t'acclame un peu ; Salman Hadjin... vainqueur !

HALLEN CARTER (adepte de la boxe anglaise, du Nguni et du Musangwe, lutte et art martial sud-africain)

vs

FELZE (adepte de l'Aïkibudo, art martial japonais, défense naturelle de fourrure)



Notes en cours de combat

Felze a l'initiative, il envoie une manchette esquivée par Halle, le rhodésien pénètre dans sa garde, et lui envoie une série de directs. Hallen a l'initiative, il le frappe au plexus d'un uppercut, mais sa fourrure encaisse le choc, Felze lui fait une manchette qui le renverse. Felze a l'initiative, il exécute une superbe projection d'Hallen dans le coin du ring, mais le rhodésien se ressaisit et lui fait une clef de bras.

Felze a l'initiative, cherche à échapper à l'emprise par un coup de pieds dans le genou, Hallen change de technique de combat et utilise tout à coup le Musangwe (un art martial d'Afrique du sud), qui lui permet de renverser son adversaire.

Hallen a l'initiative, il réunit tout son courage, et réemploie son art martial pour lui sauter dessus, lui faire une clef avec les jambes. Crac !

Le genou de Felze est brisé !!!

Il est KO, le barbu se relève victorieux.

Commentaires du combat par Jolinar

Eh bien voilà les gars, à peine nos combattants précédents ont-ils dégagé le ring que de nouveaux entrent en scène.

Je ne vous présente plus Hallen notre Africain Blanc, notre barbu pléthorique, notre noble boxeur...

Mais son adversaire vous intrigue sans doute, sous son imposante masse de poils.

Et c'est normal.

Les créations de bio-ingénierie du Maître Génique sont peu connues.

Le spécimen que vous avez sous les yeux a été élevé en laboratoire, Mesdames et Messieurs.

Il répondait à une commande d'un richissime exploitant du secteur Terbiak.

Celui-ci voulait avoir pour garde du corps de véritables yétis.

Personne ne sait comment notre collègue est arrivé ensuite dans l'académie Mega.

La créature qui se lustre le pelage en cet instant sous vos yeux est un yéti, comme le décrivent les légendes tibétaines de la Terre !

C'est-à-dire une créature sanguinaire, anthropophage, forte comme 100 yaks, dépourvue de pitié !

Ses poils forment une armure naturelle, que Hallen aura bien du mal à passer.

En plus de ça, elle est d'une mauvaise foi absolue !

Et puis elle ne paye jamais son coup à boire !

Faites-lui un brushing d'acclamations, une permanente d'enthousiasme, faites votre meilleur accueil à... Fèèèèèèl !

Un gros morceau donc pour Hallen, et notre prochain vainqueur peut-être.

Mesdames et Messieurs, il vous reste quelques secondes pour faire vos paris.

Les deux adversaires ont maintenant été libérés par le gong de départ.

Ils font des cercles en s'observant, en cherchant un point faible.

Felze vient de tenter sa chance avec une manchette sortie des profondeurs de sa fourrure.

Hallen l'esquive sans trop de difficultés et réplique par une série de directs.

Il termine son enchaînement par un uppercut au plexus solaire, un coup à mettre n'importe quelle brute au tapis ; mais la soyeuse fourrure blanche de Felze a annulé l'attaque ; c'est un peu ce soir, sous nos yeux, la lutte d'Hallen contre la laine !

Une sorte de lutte exponentielle !

De laine au carré !

(Le public siffle et fait des doigts à Jolinar)

D'accord d'accord, j'arrête les digressions, alors que Felze riposte à l'attaque d'Hallen avec une nouvelle manchette, qui touche !

Hallen se retrouve le cul par terre !

Et le yéti ne s'arrête pas là : il ramasse son adversaire et se prépare à l'envoyer à l'autre bout du ring !

Mais Hallen a vu venir le danger et, par un merveilleux mouvement du torse, il passe dans son dos et lui fait une clé de bras !

Felze va riposter avec un coup de genou... alors que l'Africain Blanc change soudainement de technique !

Voyez comme il tente à présent des saisies et projections ; il fait appel à son art ancestral, celui du musangwe, la lutte rituelle sud-africaine.

Et c'est un strike !

Le yéti est à terre !

Dans cette attaque, Hallen a rassemblé ses dernières forces.

Il semble complètement épuisé par ses attaques précédentes contre la moquette de torse de son ennemi.

Il reprend son souffle, et on ne peut s'empêcher de penser en voyant ces deux combattants à quoi ressemblerait leur rejeton... une sorte de bouloche de poils avec mauvaise haleine ?

Hallen qui justement utilise à nouveau ses techniques sud-africaines et se projette sur Felze !

Il le verrouille à jamais avec une clé de jambe parfaitement exécutée !

Et c'est un cri, et c'est un croque, et c'est un CRAC !

Le genou du yéti semble hors d'usage !

Le poilu blanc tente de se relever encore, il se dresse sur un coude, mais toutes ces secousses ont eu raison de lui !

Il s'est aplati telle la carpette qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être !

Pour son deuxième combat, je déclare donc Mister Carter... vainqueur par KO !

BELANNA SAMAHA (adepte du Sebekkah, art martial égyptien)
vs
VRAXAID (adepte du Vale Tudo, Jiu-Jitsu brésilien, attaque naturelle de cornes)



Notes en cours de combat

Vraxaid a l'initiative, il la charge, la plante avec ses cornes et la projette au loin, elle se relève façon ninja, prend dans toutes ses ressources, et lui saute dessus paume en avant sur le plexus solaire, occasionnant des dégâts monstrueux !

Vraxaid s'en mord la langue...

Mais il a tout de même l'initiative, et l'encorne férocement au ventre, elle est sonnée et il peut porter un autre coup, mais elle l'évite d'une roulade.

Cette fois c'est Belanna qui a l'initiative, le rhino se défend mal, toujours asphyxié par le coup précédent, l'égyptienne le frappe avec le pied en plein bec, sa tête fait un brusque mouvement, on entend un craquement odieux de vertèbres, et Vraxaid s'écroule !

Belanna a vaincu de nouveau en 3 rounds.

Commentaires du combat par Jolinar

Et c'est aussi l'heure du deuxième tour, du deuxième combat pour notre flic adorée, pour notre collègue du pays des momies : Belanna !

Tandis qu'elle se prépare et écoute une dernière fois les conseils de ses camarades, voici son adversaire qui pose la patte sur le ring lui aussi...

Ah, souci technique : il s'est un peu emmêlé la corde dans les cornes...

Est-ce que quelqu'un peut aller l'aider avant qu'il arrache tout, s'il vous plaît ?

C'est donc pour moi l'occasion de vous le présenter.

Ne lui demandez pas où est passé son copain, celui à tête de sanglier ; ne lui demandez rien, en fait : il aime pas les copains, il aime pas les sangliers, et il aime pas ceux qui lui posent des questions !

Et tout ce qu'il aime pas, il l'écrabouille !

Pourtant, vous allez voir, ce type est non seulement costaud, mais sait parfaitement utiliser les techniques de détournement de force.

Il a développé son propre style, qui me rappelle souvent le vale tudo, l'art de combat brésilien...

Il est né dans les grandes prairies de la planète-ruine Saphir 228 ; de toute sa vie, il n'a mangé que de l'herbe (et des oreilles d'adversaires) ; chez ses semblables les Hraxu, combattre est un jeu, un jeu d'enfant, et un rituel territorial.

Il a choisi la carrière de combattant, mais avec ses talents il aurait pu devenir roi, empereur de son peuple !

Dans le circuit, on le surnomme bien évidemment Rhino, mais aussi le Mufle ou Vrax l'Autobus des Steppes ; toutes les encoches que vous voyez sur sa corne, ce sont des carpaccios d'adversaires qu'il a laissés derrière lui !

Je veux vous entendre tous mugir pour... Vrraaaaaxaid !

Je n'ai pas le temps de finir ma phrase que déjà le spécimen hraxu galope sur sa cible ; la pointe de sa corne est rentrée dans du tendre !

Oh là là, quelle misère, la pauvre Belanna vient de se faire encorner, et elle se fait en plus projeter loin de la surface !

Elle se relève !

Elle se relève, cher public !

Elle s'est réceptionnée comme un chat, comme Bastet en personne, et retourne à l'assaut sans même une grimace de douleur !

*Mais quelle est cette attaque ridicule avec la paume ?
Va-t-on à nouveau voir un miracle sur ce ring, cher public ?
Sa paume entre en contact avec l'imposant poitrail de Vraxaid...
Cela aurait dû être une caresse, mais l'autobus recule comme s'il avait rencontré un mur !
Il titube, il a du sang sur les babines ; il a dû se mordre la langue sous le choc, cher public !
Mais notre massif ressortissant hraxu a quand même un peu d'endurance ; il réplique par un féroce coup de corne contre Belanna ; les réflexes de l'Égyptienne la trahissent à nouveau et elle se prend l'attaque !
Cette fois, elle se tient le ventre et elle retient son cri de souffrance ; je pense que nous allons appeler les soigneurs avant que...
Mais son terrible adversaire ne juge pas la situation comme moi, on dirait ; il tente de tripler son attaque de corne ; cette fois Belanna a su esquiver et a roulé au sol pour éviter le redoutable appendice !
Je ne suis pas le coach de Belanna, mais tout le monde conviendra que ce combat ne doit surtout pas s'éterniser pour elle... justement, elle porte un coup de pied toujours aussi élégant à son problème cornu.
Le coup semblait plutôt ramollo...
Oh, mais il a touché avec l'énergie de la foudre !
La tête de Vraxaid a violemment pivoté sur elle-même, et ce craquement qu'on a tous entendu ne peut être que celui d'une vertèbre...
Vraxaid, l'Autobus des Steppes, Vrax s'est s'écroulé !
Faites revenir les soigneurs pour évacuer le ruminant minable...
Nous restons à l'écoute pour savoir si le médibloc arrivera à sauver notre confrère ; une vertèbre cassée, c'est plutôt mauvais signe, même pour notre technologie médicale de pointe...
Et tandis que Belanna regarde avec inquiétude le corps de son collègue méga partir au bloc médical, je m'approche tout de même pour la féliciter.
Chère Belanna, un sourire ?
Non ?
Ouais, vous avez peut-être raison...
Allez, cinq minutes de pause pour le public et les combattants.
Heu... à tout à l'heure, les gars.*

BUDI AHMAD (adepte du Pencak Silat, art martial indonésien)
vs
QUNDRON (adepte du Krav maga, art martial israélien, défense naturelle de peau blindée)



Notes en cours de combat

Budi n'a pas l'air très rassuré...

Qundron a l'initiative, en un éclair il est sur lui, roulade et coup de pied retourné en pleine poire de la jolie gueule de Budi (lui brisant la mâchoire), ce dernier réplique correctement, mais son coup est totalement absorbé par l'armure naturelle de Qundron.

Qundron a l'initiative, mais il glisse sur une flaque du sang de Budi, et se vautre sur le ring, Budi cherche à le frapper lors de sa glissade, mais il se le prend dans sa jambe valide, et c'est un strike comme au bowling !

Qundron a l'initiative, ils sont tous deux au sol, il attrape la tête de Budi entre ses jambes et lui fait une prise du sommeil...

Notre cher indonésien voit trouble, et rejoint rapidement Morphée.

Qundron l'a non seulement éliminé du tournoi en 3 rounds, mais il n'a même pas été touché une seule fois !

Commentaires du combat par Jolinar

Il est chaud, Budi, il est très chaud !

Il semble prêt pour le prochain combat.

Je demande aux adversaires de gagner leurs poteaux pendant que je fais les présentations...

Contre Budi Ahmad cette fois-ci, un des guerriers les plus étranges de ce tournoi : vous vous souvenez de Freezer, dans la série Dragon Ball Z ?

Il en a le regard et le sourire énigmatique... mais ce n'est pas lui !

Vous vous souvenez du ver de terre dans le jeu vidéo Earthworm Jim ?

Il en a la coiffure... mais ce n'est pas lui !

On dirait du Freezer mais c'est pas du Freezer ; on dirait du Jim mais c'est pas du Jim.

Ça se bat dans une sorte de krav-maga revu et corrigé, ça ne sent pas la douleur sous sa peau métallique...

Je vous demande d'accueillir le plus sexy, le plus médiatique représentant de son espèce, les Flagellons ; j'ai nommé... Quuuuuunndron !

Et les deux combattants sont lancés !

Qundron commence par un coup de pied retourné qui vient taper Budi juste sur la pommette !

Ce bruit-là, cher public c'est celui d'une mâchoire qui se brise !

L'Indonésien ne perd pas son sang-froid et lui retourne un coup ; mais il se secoue le poing en grimaçant : il vient de découvrir, je crois, la peau épaisse du Flagellon !

Celui-ci s'apprête à porter un nouveau coup, qu'est-ce que ça pourrait être ?

Oh, quelle déception, il vient de déraiper sur le sang de son adversaire !

Mais alors que Qundron s'effondrait, Budi a essayé de lui en mettre une...

Il s'est emmêlé les pinceaux avec lui !

Les voilà tous les deux par terre !

Ils essayent de se relever...

Non, le combat continue au sol...

Mais que fait Qundron ?

Il a coincé la tête de son adversaire entre ses jambes ; il applique une technique ancestrale, que je croyais totalement légendaire...

Ooooh, voilà que Budi est devenu tout mou !

C'est une prise du sommeil !

Qundron vient d'endormir son adversaire !

D'une certaine manière, le petit Matou de tout à l'heure est vengé !

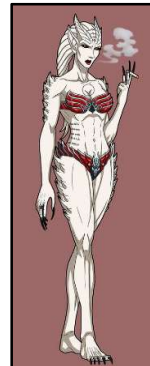
Et c'est une défaite sèche et sévère pour notre Indonésien ; qu'on lui jette un seau d'eau !

Pendant que je déclare Qundron... vainqueur !

CHASTITY THRECAIL (adepte du Kuttu Varisai, art martial hindou)

vs

ACULA (adepte du Malyutham, art martial hindou, défense naturelle de carapace)



Notes en cours de combat

Acula a l'initiative, sa première frappe atteint Chastity sans trop de puissance, celle-ci réplique par un coup de pied totalement dans le vide.

Acula a encore l'initiative, cette fois elle a découvert un défaut dans la défense de son adversaire, et lui porte une manchette surpuissante derrière la nuque, Chastity roule boule au sol sous l'impact, on compte jusqu'à 7, mais elle se relève péniblement, et donne des coups qui rebondissent sur la cuirasse de crustacé d'Acula...

Acula a de nouveau l'initiative, et se contente de frapper le front de Chastity du plat de la main, cette dernière s'écroule alors de tout son long, ses énormes seins rebondissant en tous sens comme de la gelée !

Commentaires du combat par Jolinar

...Et on enchaîne avec le deuxième combat pour la belle Chastity, la ressortissante de Zeppelinia.

Et quand je dis ressortissante je ne parle pas seulement de son costume de scène un peu trop ajusté et je...

Oui, d'accord Madame, j'arrête avec ces allusions.

Pardon Madame.

Excusez-moi.

Bisous.

De l'autre côté du ring arrive un personnage tout aussi intéressant... les Démoniens ont mauvaise réputation auprès de nombreuses espèces, mais c'est totalement injustifié.

Leur empire tentaculaire n'est pas du tout tyrannique !

Leurs cornes sur le front, leurs ongles longs comme des griffes, leur peau diaphane et leurs petits ornements de têtes de mort et de têtes de bouc qu'ils mettent partout sur leurs vêtements n'ont rien à voir avec un caractère maléfique, oh non, alors !

Dans les familles de Démoniens, les derniers-nés n'ont aucun choix de carrière sinon celui de la fosse ; les combats sur les planètes démoniennes sont à mort, et les gladiateurs de plus de 30 ans sont rarissimes.

Je ne vous dirai pas l'âge de cette demoiselle, mais sachez qu'elle a derrière elle 27 mois de victoires ininterrompues.

Même si sa vue n'inspire pas la caresse, sa peau hérissée de piquants naturels va compliquer la tâche de Chastity ; on l'appelle la Dague d'Argent, la « plus belle des Vilaines » ; son nom veut dire, en langue démonienne, « amertume ».

Voici... Aaaaacula !

Et tandis que je ferme très bientôt la banque de paris sur ce combat, les deux tigresses se lancent l'une sur l'autre.

Il n'y a pas eu de salut ni de choc des gants, ces deux-là veulent se bouffer, littéralement.

Leurs styles de combat sont assez proches et rappellent les élégants arts martiaux hindous ; Acula envoie un coup flotté à son adversaire, il touche, mais la puissance semblait retenue : Chastity tient bien debout sur ses jambes.

Elle retourne un coup de pied, un peu trop lent cependant, qui fouette le vide.

Acula revient à la charge et passe sous les bras épais de Chastity ; mais que fait-elle ?

Elle va chercher la nuque de la femme-troll et lui porte un coup tranchant.

C'est inouï, cher public, ce coup a été foudroyant pour Chastity, qui tombe lourdement à genoux et qui fait une roulade très mal contrôlée !

Je m'approche pour compter, alors que Chastity semble porter le poids du ciel sur ses épaules et essaye de se relever ; 1, 2, 3, on dirait qu'elle a oublié comment faire, 4, 5, 6, 7...

Elle se relève !

Chastity retourne au charbon, et donne à son adversaire des coups capables d'assommer un ogre !

Mais la cuirasse de crustacé d'Acula encaisse tout !

Cette femme est un coffre-fort !

Il lui suffit d'attendre que l'orage passe.

Elle a même croisé les bras dans un geste de pur défi.

Chastity reprend son souffle ; est-ce qu'Acula va... oui !

Oui, cher public, la Démonienne saisit l'occasion, elle arme son bras pour un coup fatal qui...

Eh bien non, c'est une simple pichenette du plat de la main contre le front de la femme-troll...

Mais c'est totalement incroyable !

Chastity s'écroule pêle-mêle !

On dirait une montagne qui s'effondre !

Il a suffi de cet unique coup sur un point vital pour désactiver le logiciel mental de la Zeppelinienne !

Que tous les soigneurs viennent aider pour la sortir du ring, tandis que je prends la main de la vainqueur ; acclamez notre nouvelle tombeuse : Acula !

ESORLEL 818 (adepte du Bokator, art martial vietnamien khmère)
vs
KREKNAR (adepte du Jiu-Jitsu, art martial japonais, défense naturelle de peau glissante)



Notes en cours de combat

Esorlel 818 a l'initiative, mais son attaque échoue à cause de la peau glissante, comme celle d'une loutre, de Kreknar, qui à son tour voit son coup esquivé par son adversaire.

Esorlel 818 a l'initiative, seulement il n'arrive à rien, ses avant-bras étant tout humides et dérapant depuis qu'ils ont touché Kreknar, ce dernier a les yeux qui se mettent à briller d'une lueur bleue, se propageant sur tous ses tatouages, et il envoie une manchette dans la gorge d'Esorlel 818, qui lui coupe la respiration.

Esorlel 818 a l'initiative, parvenant à peine à respirer, son coup n'a aucune puissance, Kreknar réplique par un coup de pied au plexus solaire, qui sonne Esorlel 818, du coup Kreknar peut le frapper encore avant qu'il ne réagisse, et il fait chuter son adversaire. Cette fois, Kreknar a l'initiative, et il lui envoie des coups de pieds pour l'empêcher de se relever, Esorlel 818 ne parvient qu'à lui frapper le genou au passage.

Kreknar a de nouveau l'initiative, mais il rate son attaque malgré sa situation avantageuse évidente, un trop plein de confiance peut-être, du coup Esorlel 818 cherche à se dégager de sa pluie de coups, mais il n'y arrive pas.

Esorlel 818 reprend l'initiative, mais ses forces l'abandonnent et ses efforts ne riment à rien, Kreknar en termine avec lui en le frappant au visage avec le talon, c'est le KO.

Commentaires du combat par Jolinar

Voici déjà la suite qui se profile pour cette seconde manche.

Alors que 818 gagne le ring pour la seconde fois, son nouvel adversaire entre sur scène.

Je pense que cela va être un tout autre type de combat.

On ne présente plus désormais Esorlel.

Son adversaire en revanche mérite quelques mots.

Il est un mystère de la science.

Son espèce est à peine répertoriée ; dans son état juvénile, l'espèce « K », comme on l'appelle, est un simple fluide qui se cache dans les profondeurs des vaisseaux spatiaux.

Pour en arriver à ce superbe jeune homme à trois yeux, tatoué de bleu, il faut environ 500 métamorphoses et autant d'années...

On dit que lorsqu'il a atteint sa forme adulte, notre spécimen ici présent a émergé chez les pirates de Pirate Point.

Il a passé là 10 ans de sa vie.

10 ans, les gars !

Vous vous rendez compte ?

Il a acheté sa vie à chaque seconde, avec la monnaie de ses poings et de ses pieds !

Il a développé un combat brutal, sans merci, inspiré du jiu-jitsu.

Sa peau qui suinte en permanence un fluide visqueux va poser un problème, sans aucun doute, à notre clone 818... faites un concert de trépignements pour Gouttelettes, pour Krekrek-les-Bons-Tuyaux, pour le Mou Slime, je veux bien sûr parler de... Kreeeeeknaaaar !

Le combat part sur les chapeaux de roue : encore une fois, les deux combattants se sont jetés l'un sur l'autre.

*Mais qu'est-ce qu'on nous donne à la cantine de l'académie ?
Ils mettent de la cocaïne dans la purée de carottes, ou quoi ?
Le clone tente une saisie de son adversaire, mais comme prévu, le « K » est trop gluant pour cette tentative et il échappe à la prise.
Il riposte par un enchaînement savoureux, mais là aussi pour des prunes !
Esorlel revient à la charge mais cette humeur gluante qu'il a sur les bras continue à le handicaper.
De son côté, Kreknar semble utiliser un pouvoir secret : ses yeux se remplissent de lumière, et ses fins tatouages bleus rayonnent eux aussi ; est-ce totalement cosmétique, comme chez les Go'Aulds... ?
Oh, il semble que non : la manchette que Kreknar vient d'adresser à son adversaire était foudroyante, catapultesque !
Le coup a atteint précisément la trachée.
Notre clone se tient la gorge et cherche son air ; va-t-il s'effondrer dès à présent ?
Il envoie un coup complètement au hasard, et qui se perd évidemment.*

*De son côté, Kreknar a eu tout le temps d'ajuster une nouvelle attaque.
Ce pied dans le plexus vient de cueillir le clone qui suffoquait déjà.
Il cherche son air ; il agite les bras ; et le voilà qui choit !!
Kreknar poursuit son avantage en bourrant son adversaire de coups de pied.
Évidemment, c'est du combat à la mode pirate, hein...
On voit vraiment qu'on n'est pas aux JO, là...
Esorlel a bien tenté de toucher le genou de son adversaire au passage, mais sa suffocation lui ôte tous ses moyens.
Ce qui se passe sous nos yeux est réellement navrants, les amis.
Je vais m'approcher pour mettre fin au...
Ce ne sera pas nécessaire, vous l'avez vu comme moi : ce dernier coup de talon a fini de sonner le numéro 818.
C'est la victoire par KO !
Kreknar reviendra donc au tour prochain, avec sa sueur gluante, pour votre plus grand plaisir, cher public !*

ORACLE (adepte du Tangsudo, art martial coréen)

vs

BROGNOS (adepte du Dambe, art martial nigérien, double attaque car 4 bras)



Notes en cours de combat

Brognos a l'initiative, elle semble rentrer en transe vaudou, mais Oracle est vive comme l'éclair pour esquiver sa première attaque, par contre elle rate la sienne, et Brognos qui a 4 bras peut en placer une seconde en fin de round, esquivée elle aussi.

Oracle a l'initiative, mais elle s'y prend très mal, son allonge n'étant pas assez longue pour atteindre Brognos qui fait plus d'une tête qu'elle, du coup Brognos lui fait une balayette qui l'envoie au sol, puis la frappe du plat de la main sur le crâne pour la maintenir par terre.

Oracle a de nouveau l'initiative, seulement elle échoue de nouveau, Brognos la frappe deux fois avec ses poings fermés, mais Oracle pare les coups avec ses avant bras, tout en se relevant.

Brognos a l'initiative, elle envoie un premier direct au foie, qu'Oracle esquive d'un bond, puis la masquée lui retourne un uppercut, mais Brognos la frappe sur les cervicales avec sa seconde attaque, en y mettant une telle force qu'Oracle s'effondre en poussant un cri aiguë.

Commentaires du combat par Jolinar

Nous avons à peine le temps de souffler, cher public, que déjà nous enchaînons avec le prochain combat.

Car nous sommes au dernier combat des éliminatoires ; 15 combats derrière nous, bientôt 16, et déjà tellement d'émotions, de sensations et de mâchoires en miettes !

Et vous n'avez encore rien vu !

Mais je parle, je parle et j'oublie de vous présenter la dernière combattante, la dernière inconnue de cette grande équation qu'est le kumité (n'oubliez pas de parier, dernières secondes pour le combat qui va démarrer)...

Pendant qu'Oracle a regagné son poteau et prend quelques instants de repos, voici que sa challenger se glisse entre les cordes.

Vous connaissez sans doute son espèce, puisqu'on croise les Agroubradourakaranos un peu partout dans les forces armées ; les régiments de l'AG ne font pas exception, et les équipes Méga elles-mêmes apprécient d'avoir un collègue Agrou...

Oui bon, je l'ai prononcé une fois, c'est déjà pas mal, me faites pas chier !

Nul ne sait pourquoi l'évolution a doté cette espèce de quatre bras, je vous laisse les recompter si vous n'êtes pas sûrs : la combattante que nous accueillons ce soir en a bien quatre, oui ; et si l'on en croit le dicton « pas de bras, pas de chocolat », on mange souvent du dessert chez les Agroubradourakaranos...

Elle a d'abord combattu contre l'AG lors des conflits du Grand Malentendu Agroubien ; elle a été repérée sur la ligne de front, à l'époque par un instructeur Méga ; après la guerre, elle a rejoint nos rangs avec enthousiasme.

Elle survole régulièrement nos épreuves de sélection physique, et nos stages commando.

On lui prête la destruction de 27 machines d'entraînement, la mise sous les verrous du gang des Clébards, dans les bas quartiers de Norjane.

Un soir de folie, dans un lieu que je ne vous révélerai pas, je l'ai même vue... déchirer une voiture !

Je vous jure que c'est vrai, cher public ; une Asagi SK50 flambant neuve !

À la seule force de ses petits bras !

En deux moitiés !

*Alors, je demande de vous éclater les biceps à l'applaudir !
Faites un triomphe à... Brooooognoss !*

Et le combat commence entre la fine combattante masquée et la robuste lutteuse...

Brognos semble se mettre dans une transe de combat ; il faut dire que son art martial de prédilection est un truc à moitié mystique...

Le coup qu'elle porte à Oracle aurait pu la plier en 15, mais la guerrière masquée a esquivé le mouvement sans problème !

Attention, Oracle, tu as failli te faire avoir: n'oublie pas que quand Brognos distribue des gifles, c'est par multiple de 4! Oracle qui tente de placer un coup à son tour ; une tentative ambitieuse, mais qui ne tenait pas bien compte de la différence d'allonge ; les petits bras d'Oracle ne sont pas suffisants pour passer les défenses de Brognos...

Ah là là, Oracle a dû mettre sa posture en danger, et son adversaire a su en profiter !

Une terrible balayette, qui envoie la demoiselle masquée au tapis !

Oracle tente de se relever mais Brognos la maintient d'une pression sur la tête ; c'est assez pathétique, je n'aimerais pas être la fierté d'Oracle en cet instant, elle doit tenir sur un timbre-poste !

Oracle semble surmonter sa honte et repart à l'attaque...

Mais décidément, la leçon ne veut pas rentrer : voici deux nouvelles gifles de forain qui viennent s'écraser sur les avant-bras de l'humaine !

Les adversaires réduisent maintenant la distance : un signe de leur épuisement à toutes les deux, déjà ?

Un beau direct au foie de Brognos, mais mal ajusté, qui passe à côté.

Oracle répond par un uppercut, tout aussi inefficace...

Et là encore, la combattante masquée a dû se fendre au maximum pour atteindre son adversaire ; je compte au moins trois points faibles qu'elle offre ainsi aux coups de Brognos...

Brognos qui en profite, évidemment !

Elle abat un terrible atemi sur les cervicales de l'humaine...

Le corps d'Oracle est parcouru de frissons incontrôlés... et elle s'effondre !

Elle est totalement immobile...

Je m'approche pour compter, mais je crois que ce sera inutile : Oracle est en PLS !

Oracle... vient de planter !

Je demande à son adversaire de se rapprocher ; voilà, je lui prends la main ; pas la peine de me jeter ce regard de tueur, Brognos, le combat est fini, tout va bien ; merci...

Je choisis une de ses mains, n'importe laquelle...

Je la soulève... et voilà !

Brognos ultime qualifiée, et vainqueur !

Spider, Hallen Carter, Salman Hadjin, Belanna Samaha, Qundron, Acula, Kreknar et Brognos sont donc sélectionnés pour les quarts de finale...

A ce stade vous avez déjà vu 24 arts martiaux différents s'affronter sur le ring, et nos 8 combattants sélectionnés vont devoir redoubler d'efforts pour le titre !

Epilogue du combat

Jolinar décide de profiter de la pause avant les quarts de finales pour enquêter un peu sur les participants...

Jolinar avait passé en effet les 1^{ers} tours du tournoi à profiter des plaisirs de la vie, le banquet, l'alcool et les filles.

Ce moment de parenthèse enchanté dans la vie trépidante de méga actif, il le devait à Salman qui avait eu la bonne idée de l'organiser.

Le Méga avait phosphoré à partir d'un combat amical improvisé dans la navette en Vallackie.

Jolinar le devait surtout à Budi qui avait insisté pour qu'il vienne mettre à contribution son bel organe... vocal !

Il avait définitivement été convaincu lorsque l'Indonésien lui présenta le teaser du kumite, ce combat de filles dans la boue avait produit son effet sur le Médian, mais pas que...

En effet, lorsque Jolinar se rendit pour la première fois par transit dans les catacombes d'une ancienne installation d'Ohr Tinpam, il comprit qu'il s'était trompé en pensant qu'il s'agirait d'un pauvre affrontement de récréation.

Cela avait été savamment organisé avec un lieu souterrain, glacial, un ring annihilateur de pouvoirs, et des médi-blocs disposés dans un coin pour requinquer les participants entre les rounds.

Salman avait dû certainement hypothéquer son hélicoptère pour payer tout ça.

Tout ce fric dépensé inspira au Goa'uld de monter un système de pari, car après tout, il n'y avait pas de combats clandestins sans pari !

Et au passage, avec une petite commission, y'avait moyen de se faire du cash facilement !

Mais cet environnement de clandestins, d'anti-systèmes, d'anarchistes ne sied guère à Monsieur de Malkshur, plus habitué aux galas, repas de bienfaisance ou autres réceptions des hautes sphères.

Mais surtout, Jolinar avait une sorte d'aversion pour les rebelles et autres révolutionnaires.

Il avait appris qu'il valait mieux manipuler le système pour ses propres intérêts, plutôt que de lutter de manière idéologique contre ce dernier.

Ceci n'apportait rien de bon d'ouvertement s'opposer, il l'avait amèrement vécu dans les souterrains tok'ra lorsque le conseil des maîtres goa'ulds avaient réprimé dans le sang la rébellion ayant tué Ra !

De ce fait, lorsque le Médian se retrouva au milieu de cette bande de mégas tous plus louches les uns que les autres, il ne put s'empêcher de profiter de sa proximité avec eux pour mener son enquête.

En effet, que ce soit lors des commentaires sur le ring, ou de la prise des paris dans les coursives des catacombes, il se trouvait en contact rapproché avec ces malandrins.

Dès lors, il put établir que sur les 24 participants, la moitié d'entre eux étaient des Mégas actifs, venus là pour le plaisir de la castagne.

A noter que le clone Esorlel 218 travaillait à un emploi administratif du sanctuaire, et que Yo Kiyiabig était un instructeur de l'AMG.

En se connectant aux bases de données du Sanctuaire depuis son nanordi, Jolinar pu aussi déterminer que Ragnus Baankason, Xongroids, Felze et Kreknar étaient des Francs-Mégas, pour la plupart retournés sur leurs planètes d'origine.

Puis en activant ses identifiants spécifiques d'agent de la Section 32, il accéda aux bases sécurisées des Vigilantes du Sanctuaire pour découvrir que Qundron, Delgus et Sikarbaal Thrizein étaient des Mégas renégats !

Si Qundron n'était pas recherché, car jugé inoffensif par l'AMG depuis qu'il avait accepté la pose d'un inhibiteur de pouvoir, les 2 autres étaient recherchés par la Guilde.

En particulier Sikarbaal, exclu de l'AMG, jugé dangereux car trop violent, et qui faisait l'objet d'une surveillance spécifique...

Il restait donc 5 individus dans ce kumite qui restaient inconnus à la Guilde, soit de fausses identités, soit pire des Nomegs !

Il fallait en avoir le cœur net et Jolinar, après avoir pris le soin de filmer discrètement tout ce petit monde au cours du tournoi, décida de passer à l'étape supérieure en récupérant leurs empreintes psychiques.

En effet, en tant qu'agent formé de la Section 32, il avait reçu une formation pour résister mais aussi détecter plus efficacement les Nomegs, dont les pouvoirs spécifiques laissaient une trace dans leurs empreintes psy.

Bien sûr, l'environnement glacial des lieux n'allait pas favoriser l'usage de pouvoirs mais Jolinar était doué en sondage transfert.

Il commença par récupérer les empreintes psy des 3 renégats avant de s'attarder sur les 5 suspects.

Il commença par les combattants masqués et ce fameux Spider dont les compétences martiales ne cessaient d'impressionner.

Le Médian fut sûrement perturbé de découvrir une simple empreinte classique de méga, cet araignée n'étant rien de plus qu'un costume pour le spectacle.

Il ne fit pas le rapprochement avec celle de son collègue de section Miles...

Jolinar s'intéressa ensuite à la fameuse Oracle, qui s'était révélée être la plus sociable des combattantes, parlant et buvant avec la plupart des protagonistes en particuliers avec Salam, Belanna, Ragnus, Scachoïds et Vraxaid.

Le Goa'uld avait le sentiment étrange de connaître ce mystérieux personnage arborant un masque de Vidocq, sans parvenir à savoir comment...

Toujours est-il qu'en partageant un godet avec elle, il put lire son empreinte psy de nomeg ! *(Note pour les MJ : En réalité une fausse empreinte modifiée par un collier protecteur qu'elle portait sur elle : Jojo arrive à saisir qu'elle est nomeg, mais il mémorise une mauvaise empreinte, celle de quelqu'un d'autre existant vraiment ...)*

Fort de cette découverte, il répéta l'opération auprès d'Acula, Scachoïds et Vraxaid qui se révélèrent également être tous des Nomegs !

Incroyable, il y avait pas moins de 4 Nomegs dans ce kumite, l'intuition de l'affreux jojo était donc la bonne : la racaille traîne dans les milieux clandestins !

Il s'avéra qu'en analysant le langage corporel des 4 Nomegs, personnes ne semblaient se connaître d'avant ce tournoi.

Armé des empreintes psy et des photos extraites des films pris discrètement durant le kumite, Jolinar contacta par hypermail le major White de la Section 32 !

Jolinar - nom de code : agent Green - révéla les informations sur ces 4 Nomegs et 3 Mégas renégats qu'il avait pu identifier dans un lieu isolé, mais tout près du Sanctuaire.

La réponse de Mister White ne se fit pas attendre longtemps, indiquant à son agent secret de ne pas plus investiguer pour ne pas griller sa couverture, et qu'il prenait le relais...

Quelle forme allait prendre l'intervention de la 32, filer discrètement les suspects pour en apprendre davantage ?

Intervenir militairement avec la FRAG pour arrêter tout ce petit monde ?

Ou encore autre chose dont seul White avait le secret...

L'avenir le dira certainement, en attendant Jolinar empocha les derniers paris et retourna sur le ring, une coupe de champagne à la main, afin de reprendre son rôle d'amuseur public pour commenter les quarts de finale tant attendus!

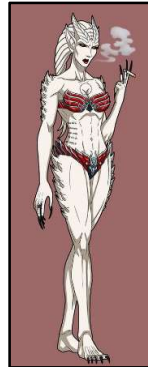
QUARTS DE FINALE

8 combattants vont de nouveau s'affronter, il s'agit des gagnants de la seconde manche, les duos d'adversaires étant encore tirés aléatoirement.

HALLEN CARTER (adepte de la boxe anglaise, du Nguni et du Musangwe, lutte et art martial sud-africain)

vs

ACULA (adepte du Malyutham, art martial hindou, défense naturelle de carapace)



Notes en cours de combat

Hallen a l'initiative, il la renverse avec un balayage de musangwe, une fois au sol, elle tente en vain un coup de pieds.

Acula a l'initiative, elle frappe aux genoux mais sans grande puissance, Hallen la maintient au sol assis sur son ventre, la martelant de coups au visage, ce qui la sonne lorsque sa tête cogne le sol, du coup Hallen replace une attaque mais Acula a ramené ses avants bras en parade.

Acula a l'initiative, elle donne toute sa puissance dans un coup au foie, lui brisant des côtes flottantes, elle parvient ainsi à sortir de l'immobilisation, Hallen a beau être plié au sol, il envoie un magnifique coup de pied latéral dans le plexus d'Acula, qui s'écroule vaincue.

Il se relève péniblement en se tenant les côtes, et sort du ring en boitant...

Commentaires du combat par Jolinar

Alors que nos sympathiques gars de l'entretien ramassent les molaires et nettoient le sang frais, nos deux prochains combattants entrent sur le ring.

Le destin a voulu que l'on revoie déjà notre cher mister Carter.

L'Africain Blanc est de retour, et il est prêt à agrandir son tableau de chasse !

Faites à nouveau bon accueil à... Hallen Carter !

Face à lui, un gros morceau, et je ne parle pas de son gabarit.

La démonienne a eu le temps de se rafraîchir après le massacre qu'elle a infligé à Chastity.

Elle a astiqué ses piques d'épaule, elle a lustré ses écailles, elle est plus sexy que jamais : re-voici Acula !

Et on commence très fort avec une furieuse attaque de Hallen !

Il opère un balayage contre son adversaire ; elle chute lourdement à terre !

Il semblerait que cette fois-ci, Hallen ait renoncé complètement à utiliser la boxe...

Acula n'essaie pas de se relever, mais tente de riposter depuis le sol ; son coup de pied est passé à côté... mais elle en envoie illico un deuxième, qui touche les genoux de Hallen ; l'attaque manquait de force et notre cher Acula reste... acculée !

Merci chers combattants de me permettre enfin de placer ce jeu de mots !

Les choses se corsent pour Acula, puisque Hallen s'est laissé tomber sur elle, et la maintient au sol assis à califourchon sur son ventre...

Il enchaîne les crochets dans la tête de la démonienne ; les bruits de choc de son crâne contre le plancher sont horribles à entendre !

Elle tente de rassembler ses esprits pour reconstruire une garde devant elle, ramène ses avant-bras...

Et Acula semble enfin s'installer dans son combat, avec ce coup fulgurant contre le sternum de Hallen ; celui-ci s'est reculé mais il suffoque, il peine à se mettre debout !

Ça sent la fracture des côtes, ça !

Les deux adversaires sont à quatre pattes et déploient de gros efforts pour prendre une position de sûreté sur le ring...

Acula va frapper à nouveau, mais Hallen est plus rapide !

Il lui adresse un magnifique coup de pieds latéral dans le plexus !

Les forces d'Acula l'abandonnent, elle s'est aplatie au sol et n'essaye même plus de se relever !

Hallen peut enfin se relever.

Il se tient méchamment les côtes.

Je crois que le médibloc te tend les bras, l'ami !

Reste juste cinq secondes avec moi pour que je te présente aux acclamations...

À vous les gens : faites un bruit fou pour le vainqueur, Hallen Carter !

SPIDER (adepte du MMA)
vs
KREKNAR (adepte du Jiu-Jitsu, art martial japonais, défense naturelle de peau glissante)



Notes en cours de combat

Kreknar a l'initiative, mais la rapidité du jeu de jambes de Spider le laisse pantois, ses coups de pieds tapent dans le vide, Spider cherche à accompagner son geste pour le projeter, mais quand il l'attrape par les poignets, sa prise glisse et l'attaque est vaine. Spider a l'initiative, il retente la même chose mais en cherchant à l'attraper par son ceinturon, pour lui baisser son froc, et le faire tomber, malheureusement Kreknar a enduit aussi ses vêtements de sa sueur grasseuse, seulement les sautilllements de Spider le maintiennent insaisissable.

Spider a de nouveau l'initiative, il lui tourne autour en essayant de trouver où il peut le saisir, mais c'est impossible, il est enduit de slime des pieds à la tête, cette stratégie n'est pas la bonne, Kreknar tente un coup de pied sauté, mais l'esquive éclair de Spider le fait se ramasser sur son cul !

La foule commence à gronder car aucun combattant ne parvient à frapper l'autre...

Du coup Spider fait des cabrioles pour amuser le public !

Kreknar prend l'initiative, car il profite des bravades de Spider pour se redresser et attaquer, mais Spider l'évite encore d'une roulade, et lui fait un croc en jambe, Kreknar retombe sur son cul.

Kreknar conserve l'initiative, il reste au sol et envoie un direct au ventre de Spider, qui le rate, et Spider envoie une attaque au visage qui glisse le long de la joue de Kreknar !

Spider a l'initiative, tandis que Kreknar essaie péniblement de se relever, il le renvoie au sol d'une pichenette au crâne (essayant de vérifier si ses cheveux sont aussi gluants, ce qui n'est pas le cas), Kreknar le frappe aux genoux, pour que Spider tombe à son niveau.

Spider reprend l'initiative, il fait un bond de ninja pour être accroupi face à son adversaire, il échoue un coup à l'entrejambe, Kreknar contre-attaque en lui faisant une clef de bras, le tordant jusqu'à la fracture !!!

Spider serre les dents et ne donne pas la satisfaction d'un cri à son adversaire...

Kreknar a l'initiative, ses yeux s'enflamment d'une lueur bleue, mais sa tentative d'achever Spider d'un coup de boule se solde par un échec, car notre araignée l'esquive de justesse, puis Spider se souvient que cette race ET est plus vulnérable au ventre, aussi il tente vainement de l'y atteindre (prêt à sortir ses griffes si le coup porte)...

Spider a largement l'initiative, et continue sa tentative, cette fois il lui plante ses griffes dans l'estomac, Kreknar ne peut répliquer à cause de la stupeur des lames dans son ventre.

Kreknar a l'initiative, il ne peut se dégager de la main plantée solidement dans ses entrailles, car elle est en plus engluée dans la défense naturelle de sa peau, il se jette sur Spider et l'immobilise au sol, Spider voit des étoiles car son crâne a frappé le sol, il le frappe encore et encore dans la même blessure, avec ses griffes, provoquant une hémorragie interne, et Kreknar sombre dans l'inconscience.

Spider le bascule sur le côté, appelant les soigneurs, la foule crie en découvrant la plaie béante d'où s'échappent les tripes de Kreknar !

Prélude au combat

Parmi les spectateurs massés autour du ring, l'un des participants avait tout particulièrement observé le dernier combat du 2nd tour éliminatoire depuis le fond de la salle, se retenant d'intervenir tout en serrant les poings et les dents.

Dès la fin de la rencontre ayant vu la défaite d'Oracle face à la brutale Agroubradourakaranos aux quatre bras et aux multiples attaques, Spider attendit le moment opportun en rongant son frein, avant de se précipiter dans les coulisses dès qu'il le put.

Utilisant son agilité et sa discrétion, il se glissa subrepticement jusqu'à la salle de soins où Oracle avait été conduite et y entra sans vergogne.

Son cœur battait la chamade, préoccupé par la manière dont Brognos avait mis KO la jeune femme d'un puissant coup sur les cervicales.

Debout près d'un médi-bloc, la jeune femme, qui portait toujours son masque, se retourna et lui lança en souriant :

« *Cela ne se fait pas de rentrer ainsi sans frapper dans les appartements d'une dame ...* »

« *Je suis un goujat et un malotru, tu le sais bien !* » rétorqua-t-il d'un ton blagueur en retirant son masque, avant de lui faire un baisemain.

Malgré son costume d'homme-araignée, Oracle avait parfaitement deviné l'identité du combattant : Miles Gutierrez, le jeune Méga qu'elle avait recruté au sein de la Confrérie et pour lequel, un peu malgré elle, elle avait rapidement éprouvé des sentiments amoureux.

« *Aide-moi donc à retirer mon masque et ma tenue, andouille* » ajouta-t-elle en pouffant.

Rassuré de voir sa petite amie en bonne santé et remise sur pied, Miles ne se fit pas prier.

Orora et son équipe de soigneurs avaient respecté la volonté d'Oracle et ne lui avaient pas retiré son accoutrement avant de la mettre dans le médi-bloc.

Elle portait dessous son look gothique, dont Miles n'était pas fan, mais il savait la beauté qui se cachait derrière.

Après une longue et tendre étreinte, les deux amoureux échangèrent plusieurs baisers passionnés avant de faire rapidement le point.

Miles avait été (un petit peu) surpris de voir Oracle dans l'assistance lors de son combat contre le Stabulien Nans.

Quand il avait aperçu la jeune femme, il avait aussitôt regretté de ne pas avoir amené avec lui le stamnos grec aux effigies d'Artémis, ramené de sa mission sur Mimicrius, pour le lui offrir ...

Ce qui l'avait déconcentré quelques secondes et avait bien failli le faire embrocher par son adversaire cornu !

Mais la présence d'Oracle ne l'avait pas étonné tant que ça.

S'il s'était inscrit au départ à l'U.K.M.M.A.U.F.C. pour le fun et pour s'amuser, le jeune Méga avait aussi pour objectif d'y observer les participants et identifier ceux qui pourraient s'avérer être de futurs membres pour la Confrérie ...

La présence de la recruteuse nomeg lui confirmait qu'il avait eu raison, car elle lui confirma qu'elle était bien là pour repérer les profils les plus intéressants pour la Confrérie.

Elle apprit ainsi à Miles que Ragnus Baankason et Scachoids lui semblaient de bons candidats.

Peut-être aussi Xongroids, mais elle avait besoin d'en apprendre davantage sur le mystérieux Sgyxyk et ses motivations.

Elle avait aussi pensé à la patibulaire Brognos, mais sa défaite l'avait un peu refroidie à son sujet.

De son côté, Miles l'informa qu'il était là pour les mêmes raisons, sans s'étendre davantage...

Il était un brin étonné des noms que lui avaient donnés Oracle et se demandait si elle ne lui avait pas menti à ce sujet. Son choix se serait quant à lui plutôt porté sur le gluant Kreknar ayant grandi à Pirate Point, la cuirassée Acula étant donné la réputation et les coutumes démoniennes, ou encore le Hraxu Vraxaid de la planète-ruine Saphir 228 ... voire même Salman qui n'hésitait pas à contourner certaines règles !

Aurait-elle des informations cachées sur ceux qu'elle avait mentionnés ?

A moins qu'elle ne soit ici pas seulement pour repérer d'éventuelles recrues mais également pour trouver indics et informateurs, plus ou moins conscients de l'être d'ailleurs.

Le dénommé Ragnus Baankason, par exemple, pourrait aisément parler un peu trop après quelques verres ...

Puis, se languissant de ne pas pouvoir contacter son aimée quand il le voulait et de n'avoir aucune nouvelle d'elle depuis un bail pour une nouvelle no-mission (ce qui lui permettrait d'en apprendre encore sur la Confrérie et leur quête des artefacts de Rambaldi), Miles lui proposa de convenir d'un moyen pour qu'ils se contactent plus facilement qu'au Grand Théâtre : un code (un graffiti connu seulement d'eux deux) qu'ils se laisseraient à côté de la porte méga du complexe multi-sports du quartier universitaire, et donc près de son appartement... révélant ainsi à la jeune Nomeg, un peu innocemment, l'emplacement d'une porte de transit !?!

Oracle accepta volontiers et, après un dernier baiser langoureux, mit fin à leur rencontre.

Mieux valait qu'on ne les voit pas ensemble.

Ayant perdu son dernier combat, elle voulait profiter de la suite de l'U.K.M.M.A.U.F.C. pour approcher les combattants qu'elle avait repérés, et d'ailleurs, Spider était déjà appelé pour son prochain combat de quart de finale.

Alors qu'il réajustait son masque d'homme-araignée, Miles repéra que la jeune femme dissimulait une arme sous ses vêtements (un interrupteur ? un paralysant ?) ainsi que des pilules (?) dans sa manche ...

Sur une dernière rodomontade, il entrouvrit la porte et, ne voyant personne, il se hâta de rejoindre furtivement la salle du tournoi pour se mêler au public.

Tout en regagnant l'arène, il se dit qu'il serait intéressant de demander à Oracle que la Confrérie lui modifie son costume black-suit de Spider-Man 2099, piqué dans un magasin Disney® lors de son passage dans le New-York "post-covid" de sa Terre natale : en remplaçant le spandex dont il était fait par du texlar, et en y ajoutant un modulateur de voix.

En traversant la foule des spectateurs, de nouveau dans son rôle de Spider, Miles salua au passage d'un geste de la main Salman Hadjin, l'organisateur de ce tournoi clandestin.

Sans le connaître, mais mis au courant des débriefings de mission de la Section du Major Mühlendorph par McLambert (comme les autres membres de la Section des Parias), Miles l'aimait bien.

Et il espérait bien que cet ancien militaire rondouillard venge sa dulcinée en gagnant son prochain combat ; son adversaire serait en effet ... Brognos !

Pensant toujours aux baisers de sa belle terroriste, c'est le cœur léger et l'esprit encore ailleurs que Miles/Spider monta sur le ring ...

Commentaires du combat par Jolinar

En avant cher public pour un nouveau combat de ces quarts de finale.

J'avoue que j'ai eu bien du mal à faire mes propres pronostics, tant les deux adversaires ont d'atouts dans leur manche. Je vous les re-présente sans plus tarder.

Dans un coin, il attend son heure ; ne vous fiez pas à sa peau luisante, ce n'est pas de la sueur de trouille mais une défense naturelle ; voici le pirate le plus bizarre du circuit, le tombeur d'Esorlel, applaudissez... Kreknar !

De l'autre côté, toujours aussi mystérieux dans son costume rouge et bleu, il nous a prouvé qu'on peut savoir se battre et manquer totalement de goût vestimentaire.

Il est toujours là après avoir dégringolé deux énormes costauds, faites une ovation tonitruante pour... Spider !

Tandis que retentit la cloche du début du combat, les deux guerriers prennent possession du ring.

Nous n'avons pas eu très souvent encore l'affrontement de deux spécialistes de l'esquive.

Kreknar ouvre le bal avec une série de balayages des jambes, mais Spider semble danser littéralement sur le terrain et évite toute la rafale de coups.

Il riposte par une prise, sans doute le prélude à une projection...

Mais la poigne de Spider n'est pas suffisante, avec la substance immonde qui recouvre Kreknar ; il lui a à peine encerclé les poignets que le pirate se dégage...

Spider ne se décourage pas et tente le même genre d'approche vers la ceinture de l'adversaire ; va-t-il parvenir à baisser son pantalon ?

Une victoire par ridicule serait totalement inédite, ici !

Encore un coup pour rien, pour l'homme-araignée : l'espèce de Pento qui recouvre Kreknar a débordé sur ses vêtements ; son futa restera en place quoi qu'il arrive !

Kreknar, qui ne se laisse pas déshabiller si facilement, adresse un coup de pied sauté à notre super-héros ; mais l'Araignée bondit mieux que personne, et c'est encore un coup dans le vide pour Kreknar, qui a failli se ramasser par terre comme un caca !

Après cette première passe d'armes, que va-t-il se produire ?

Spider tourne autour de sa proie, mais la perplexité se lit presque sur son masque : il n'y a aucun centimètre carré de surface de Kreknar qui ne soit pas couvert de Gomina.

Cela ne fait pas l'affaire du public, apparemment : votre niveau sonore est devenu cataclysmique !

Avec tous vos sifflets, vos injures, vous allez réveiller la planète entière !

Ah, merci Spider de nous offrir une petite pause : ces acrobaties sont complètement con, mais très bienvenues ; je crois que l'homme-araignée a raté une belle carrière de pois sauteur, ou de kangourou !

Bien sûr, il fallait s'y attendre : Kreknar a profité des provocations de son adversaire pour lui en coller une belle...

Pardon encore une fois, non : Spider vient d'éviter l'attaque par une roulade, il intercepte même son ennemi au passage avec un croc-en-jambe bien calé !

Retour tapis pour Kreknar !

Et ça continue, encore et encore ; j'espère que c'est pas le début, d'accord ?

Kreknar, depuis sa position assise, tente de placer un direct au foie à son adversaire, un coup esquivé une fois de plus par les réflexes de Spider ; Spider qui enchaîne avec un coup de pied...Schlik !

Sa semelle a glissé sur la joue du pirate !

Kreknar essaie de se relever, Spider le renvoie au sol par une taloche sur le front ; l'autre lui enveloppe les jambes et l'envoie rejoindre le plancher des vaches !

Les deux adversaires luttent à présent au niveau du sol ; Spider fait un autre de ses bonds surnaturels, qui l'amène juste sous le nez de son adversaire.

Il tente de placer un coup à l'entrejambe, et c'est encore une glissade lamentable...

Kreknar profite que l'homme-araignée a la garde baissée pour lui saisir le bras et le retourner en un éclair !

Voilà la première blessure de ce combat, cher public !

Spider peut dire adieu à son bras droit, en tout cas tant qu'il n'est pas passé dans la boîte à miracles !

Kreknar voudrait confirmer l'avantage, il choisit de porter un coup de tête dans l'estomac de son ennemi, et c'est encore une esquivée...

Les gars, si on vous embête, il faut le dire, hein.

Non parce que là, normalement, vous êtes censés vous taper dessus...

Oh, mais je n'ai pas bien vu, j'étais occupé à dire des conneries : quelqu'un peut me raconter ce qui s'est passé ?

Kreknar est à genoux et se tient le ventre...

Le poing valide de Spider est toujours collé dans son ventre.

On va dire que c'était un coup bien placé dans le nombril...

De toute façon, c'est le point faible de l'espèce « K », tout le monde sait ça !

Je ne comprends pas bien, Kreknar semble avoir du mal à quitter le contact.

Il préfère rester collé à son ennemi ; il l'a saisi aux épaules et le fracasse le dos contre le plancher !

J'ai vu la tête de Spider cogner durement !

Et encore une fois !

L'homme-araignée dodeline de la tête, il n'est pas loin du KO, mais il continue à écraser l'abdomen du pirate...

Mais que se passe-t-il ?!

Kreknar a une plaie ouverte, ma parole !

Il saigne !

On voit même un petit bout de tuyau qui commence à sortir !

Les deux adversaires sont maintenant couverts du sang de Kreknar...

Spider roule sur le côté en ramenant ses bras blessés contre lui.

Les tripes du « K » sortent de plus en plus et commencent à s'emmêler ; il faut tout arrêter !

Spider utilise ses derniers moments de conscience pour appeler les soigneurs.

Appelons-les tous ensemble, cher public !

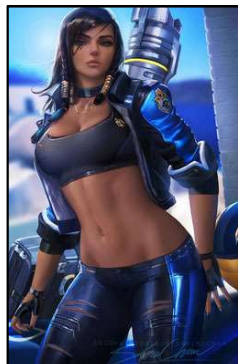
Médics !

Orora, qu'est-ce que tu branles ?

Et tandis que l'équipe médicale emmène Kreknar, souhaitons-lui un heureux... dénouement !

Et acclamez le nouveau vainqueur de ces quarts de finale : Spiiiiider !

BELANNA SAMAHA (adepte du Sebekkah, art martial égyptien)
vs
QUNDRON (adepte du Krav maga, art martial israélien, défense naturelle de peau blindée)



Notes en cours de combat

Belanna a l'initiative, et renverse Qundron d'un coup de pied retourné dans la mâchoire, mais il parvient quand même à lui frapper les jambes depuis le sol.

Qundron a l'initiative, il se redresse tout en frappant du poing, attaque parée par l'égyptienne, qui contre-attaque extrêmement violemment par un direct au bas-ventre beaucoup moins blindé !

Qundron pousse un cri dans les infrasons, qui fait se boucher les oreilles à la moitié du public !

Malgré tout, il a toujours l'initiative, mais il est très affaibli, et son attaque est sans puissance, Belanna insiste avec un coup de genou dans les valseuses, et Qundron s'effondre !!!

Pour vaincre, Belanna a dû utiliser un coup bas, ce qu'elle regrette un peu, du coup elle aide les soigneurs à emmener son adversaire au médibloc...

Commentaires du combat par Jolinar

Le temps de laver à grande eau le ring et d'y répandre un peu de sable, nous pouvons accueillir les deux prochains adversaires.

Vous les avez vu combattre, chacun à sa manière : d'un côté, le vainqueur de Budi, le ver de terre d'acier... Qundron !

De l'autre, la pharaonne du ring, la bad cop sans good cop, la terreur des pyramides... Belannnnnna !

Un début assez classique pour ces deux adversaires, puisque Belanna démarre avec un coup de pied retourné dans la mâchoire.

Qundron valdingue mais accroche les jambes de Belanna au passage !

La jeune Égyptienne reste debout, mais a lâché une grimace...

Le Flagellon profite de son avantage, avec un uppercut très bien exécuté ; ce sont les avant-bras de Belanna qui ont tout pris !

Une parade spectaculaire, mais elle ne pourra pas le refaire à volonté...

Elle préfère d'ailleurs reprendre l'offensive avec un bon gros direct juste au foie de son adversaire !

Un coup magistral, Qundron reste plié en deux, à la recherche de son souffle !

Mais... qu'est-ce que c'était que cet immonde son de trompette !

C'est le cri de défense instinctif d'un Flagellon !

Tout le monde a fait la grimace ici, même Belanna ; va-t-elle perdre pied !?

Ces infrasons semblent vous démolir de l'intérieur !

Qundron tente de consolider sa position par un une-deux au visage de son adversaire, mais le coup précédent de Belanna l'a laissé à l'état de... je sais pas, de tarte tatin !

Qundron n'a pu mettre aucune puissance dans son attaque, et Belanna n'a pas eu de mal à se détourner au bon moment ; je trouve même qu'elle a un petit air moqueur, pas vous ?

Oh, mais vous avez vu ça ?

Elle ne s'est pas contentée d'esquiver le Flagellon, elle l'a cueilli d'un coup de genou dans les rouleaux !

*Et c'est une double victoire, alors que Qundron s'effondre comme une masse en se tenant les pendeloques !
Une victoire pour Belanna, bien sûr ; mais aussi pour la science, puisque l'on sait maintenant que les congénères de Qundron ont des organes reproducteurs !
Belanna a un beau geste et aide les brancardiers à porter le corps de son malheureux adversaire...
Hé, attends, ma belle... et la bise au commentateur ?
Ah, et merde, ça sera pas encore pour cette fois...
Je suis sûr en tout cas qu'elle vous entendra dans la salle médicale, alors faites-lui un orage d'applaudissements ;
Belanna, vainqueur !*

SALMAN HADJIN (adepte de la lutte Afghane)
vs
BROGNOS (adepte du Dambe, art martial nigérien, double attaque car 4 bras)



Prélude au combat

Babrak, je dois te parler du Kumité...

Ça arrive un peu tard, alors que l'événement a déjà eu lieu, mais j'ai été un peu occupé, précédemment, et je n'ai pas pu mettre tout ça par écrit...

Tu savais que je voulais monter un petit tournoi de free-fight entre agents méga.

C'est mon vieil instructeur Vladimir Poliakov, à Kaboul, qui m'avait confié ça un jour :

« Pour devenir potes, rien de mieux que de se foutre sur la gueule ».

Et juste après ça, il m'avait collé une droite.

Quel connard.

Bref, j'ai pu monter un tournoi, le kumité.

J'ai eu beaucoup d'aide de Budi et de Jolinar, il faut bien le dire !

Ces deux-là se sont mouillés la chemise, et encore une chemise ; et une autre !

Je te fais, juste après, la transcription des commentaires de Jojo.

Je compléterai entre les combats s'il y a des choses importantes à te raconter, mon petit Babrakounet.

Donc, je me suis retrouvé dans un vrai tournoi de castagne où tous les coups étaient permis.

J'ai bien passé sans trop de problème les éliminatoires.

Mes années de pratique sur des rings pourris, entouré de troufions avinés, m'ont bien servi.

Sur le dernier combat, j'ai même sorti mon cri-qui-tue !

Mon adversaire s'est couché comme une crotte de lapin.

Je sais que certains ont contesté cette victoire, mais je les attends avec plaisir pour discuter courtoisement du fair-play...

Toujours est-il que je me retrouvais, avec 7 camarades, à l'entrée des quarts de finale.

Le règlement nous permettait de nous reposer un peu avant le rush.

J'ai commencé par ne rien foutre.

J'avais puisé dans mes ressources spirituelles lors des premiers combats, et je me sentais un peu fragile.

J'ai essayé de méditer à l'écart de la salle, alors que tout le monde allait et venait en brailant.

C'était pas l'idéal, mais je me suis senti mieux.

Après ça, je suis allé voir Orora.

Je sais pas pourquoi, j'osais pas trop l'approcher.

Elle était venue dans le public, genre sympa et tout, et elle me faisait des sourires un peu forcés quand je croisais son regard dans la salle.

En fait, je n'aurais jamais dû l'inviter, encore moins lui proposer de combattre.

Elle avait sèchement refusé, et je me suis rappelé d'où elle venait, quel avait été son passé.

Oui, j'ai été un bel imbécile.

En fait, quand je repense à la réaction d'Orora, je me demande même si tout ce kumité n'a pas été une grosse connerie...

Là, dans les gradins, on a eu un échange assez mollasson.
Heureusement que Jolinar est venu nous interrompre.
Pour une fois, je l'aurais embrassé, le vieil asticot !
On est partis marcher, lui et moi, entre les gradins.
Je lui ai bien fait sentir que son histoire de paris, j'aurais aimé en être.
Moi aussi, j'aurais aimé parier ; voire obtenir un petit pourcentage sur les transactions...
Il sait bien, pourtant, que j'adore jouer, et il fait en sorte de m'en tenir à l'écart.
Est-ce que c'est un pote, ça ?
Enfin bref, on a changé de sujet.
J'ai questionné le Jojo sur différents participants.
Je sais pas où il avait pioché ses infos, mais il avait l'air de connaître la couleur de slip de chaque combattant...
Il y avait deux gugusses, surtout, qui m'intéressaient : Yo Kiyabig, l'instructeur méga, et la femme masquée.
Je savais bien qu'il y avait des gens un peu limites, sur le ring.
Certains participants avaient carrément quitté la guilde, en emportant avec eux leurs talents méga, bien entendu...
Kiyabig était-il vraiment le chevalier blanc que Jojo avait décrit publiquement ?
Il m'a confié qu'il y avait eu des frictions dans les vestiaires, pendant que j'étais occupé ailleurs.
L'instructeur avait recroisé des gens, des transfuges qu'il avait juré de fracasser un jour ou l'autre...
Finalement, c'est dommage qu'il se soit fait sortir aussi vite, on aurait eu du spectacle de qualité...
Quant à la femme masquée, avec son pseudo tout bizarre, Oracle, Jojo a haussé les épaules : une méga de bureau, une tamponneuse de paperasse, apparemment.
Du genre qui veut se donner le frisson en allant distribuer des baffes sous une identité masquée...
J'ai pas insisté, mais le point de vue de Jojo m'a semblé stupide.
J'ai vu cette fille combattre, Babrak ; je l'ai vue occuper l'espace, esquiver, sauter, placer un coup au point vital : cette fille est redoutable, je le jure.
Alors que je laissais Jojo à ses préparatifs de commentaire, j'ai vu un des combattants qui me saluait de loin.
C'était ce type qui portait un costume de Spiderman.
Il s'était bien battu, autant que je sache.
Bonne souplesse, forme physique correcte, bons appuis.
De l'imagination sur le ring.
Un combattant plutôt frontal, malgré une tendance à perdre pied, parfois...
Depuis la mission Venice, les personnages masqués me surprennent moins, mais je me demandais quand même pourquoi ce type me faisait coucou.
Je n'avais pas l'impression de l'avoir vu avant, et s'il avait une réputation, elle n'était jamais arrivée jusqu'à moi.
Encore un bizarre.
Je trouverais un moment pour l'approcher, plus tard...
Peut-être même qu'on se ferait face entre 4 cordes ?
Avant le combat, j'ai encore eu un peu de temps pour aller parler à Kiyabig.
L'instructeur avait l'air nerveux de se trouver là, tu t'en doutes.
Il portait des regards de défi à certaines personnes du public...
Mais il a été assez courtois avec moi.
Kiyabig n'a jamais été mon instructeur, mais je connais ce genre de type.
En fait, Yo Kiyabig est beaucoup moins borné que je l'imaginais.
Ce n'est pas l'adjudant jugulaire-jugulaire qu'on pourrait croire.
Bien sûr, il a fait la grimace quand on a parlé du tournoi.
Il m'a même proposé d'organiser des choses plus cadrées, avec des règles, et l'inscrire dans la saison sportive de l'académie.
J'ai dit oui oui, et je me suis torché mentalement avec sa proposition ; mais c'était quand même réglo de sa part.
Puis il m'a affirmé qu'il n'était pas venu nous espionner, noter des noms...
J'ai peut-être eu tort, Babrak, mais je l'ai cru.

Commentaires du combat par Jolinar

*... Et je reprends le micro après ces quelques instants de pause.
Le kumité n'attend pas, chers amis !*

Je n'ai plus besoin de vous les présenter, vous les connaissez bien maintenant, chacun avec ses talents, ses failles, ses bottes secrètes et son regard si doux...

Dans le coin bleu, l'Afghan le plus rondouillard, le plus laid, euh... le plus susceptible de toute l'AG, fin comme un plat de semoule et cynique comme un piment langue-de-pute : Salman !

Dans le coin rouge, un vrai concentré de force et de mauvaise foi, quatre bras pour mieux vous embrasser mon enfant, une pure ressortissante Agroubradourakaranos... Brognos !

Un quart de finale qui commence plutôt mollement, cher public, alors que les deux adversaires se tournent autour comme deux grands fauves en cage...

Ils se jaugent, s'évaluent...

Quelle sorte de message non-verbal peuvent-ils s'échanger par les yeux, en cet instant ?

Et voilà Salman qui tente un premier assaut.

Il va pour prendre le bras de son adversaire, un mouvement de lutte plutôt simple ; mais l'anatomie de Brognos semble difficile à gérer pour Salman, puisque sa tentative de prise a raté !

Brognos a accompagné le mouvement, et le reçoit avec un tourbillon de gifles !

C'est bien plus que n'en méritent les joues dodues de Salman !

Son adversaire est en train de lui ravager le portrait !

Brognos continue sur son avantage et retourne la prise à l'envoyeur !

C'est elle qui est parvenue à attraper le bras de Salman ; elle le ramène dans son dos avec un rictus implacable sur les lèvres...

Et voilà !

C'est la fracture !

Et du genre qui ne rentre pas dans une boîte aux lettres !

Brognos qui pousse son avantage et pèse encore sur le bras inerte de Salman...

Elle le force à se mettre à genoux avec une grimace de douleur !

Allô la base !

On a un Salman à terre !

Salman tente de cisailler son adversaire aux jambes, une attaque brouillonne que Brognos esquive...

Et la revoilà sur Salman ; elle vient de lui asséner une baffe magistrale !

De quoi faire cracher ses dents à Efrit...

Salman semble sonné, il se dandine sur ses genoux, cherchant un point d'appui pour se relever...

Brognos en profite et lui allonge un... non, pardon, deux... trois, quatre directs !

Et c'est le KO !

Salman est au tapis !

Brognos soulève le corps de son adversaire et le montre aux quatre directions cardinales, un rite traditionnel chez les gens de sa planète !

Je demande maintenant à la concurrente de nous rendre le bonhomme, il y a un passage au médibloc qui s'impose...

En attendant de revoir notre cher organisateur, je vous demande d'applaudir furieusement... Brognos !

Spider, Hallen Carter, Belanna Samaha et Brognos sont donc sélectionnés pour les demi-finales...

Epilogue du combat

Là, Babrak, je dois te dire que j'ai eu un gros blanc.

C'est pas la première fois que je passe en médibloc, mais c'est toujours aussi désagréable.

On ne parle jamais de la nausée qu'on a à la fin du traitement.

C'est magique et tout, de rentrer en miettes dans le caisson et de ressortir tout neuf.

Mais cette saloperie de gueule de bois, vraiment...

Je suis revenu dans la salle en faisant profil bas.

Je sais que je m'étais bien battu et que Brognos avait gagné dans les règles ; mais quand même, ça faisait mal à la raie, cette défaite...

Je m'étais assis au dernier rang et je regardais vaguement les pom-pom girls de Jojo faire leur numéro, quand elle est venue s'asseoir à côté de moi.

Elle tenait à la main de coupe de vin à bulles...

Ouais, t'as bien compris : la fonctionnaire, la « méga de bureau » venait me parler.

Elle m'a proposé de trinquer entre perdants, mais je crois bien qu'elle aurait trouvé un autre prétexte si j'avais gagné.

J'ai pris la coupe et j'ai bu, les yeux plongés dans les yeux peints de son masque...

Elle a dû le soulever pour boire, et j'ai vu furtivement un visage adorable.

*On a causé de tout et de rien, du kumité...
Elle voulait savoir pourquoi j'avais voulu « tout ça ».
Je lui ai dit ce que tu sais déjà, Babrak : j'aime beaucoup les méga, mais je les trouve un peu naïfs, boy-scouts.
Parfois, j'en peux plus de me balader dans les couloirs et de devoir dire pour la 20e fois « bonjour, comment ça va ? » avec un sourire, à des gens dont je ne me rappelle même plus le nom.
En mission, on est sans cesse en train de feuilleter mentalement le code de règles, pour vérifier si on a le droit de pisser dans les orties, ou si c'est de l'ingérence de catégorie 12...*

*Un jour, Babrak, dans mon ancienne vie, j'ai rentré le pif d'un « espion » dans son crâne à coups de poing.
Un camarade était là : il a tout fait pour me retenir ; il me répétait que je suivais pas les règles..
J'ai terminé notre prisonnier, et on a eu le renseignement qu'on cherchait.
Le lendemain, mon tovaritch s'est fait hacher par une mitrailleuse installée dans un pick-up, comme ça, au passage, en pleine rue.
Des histoires comme ça, j'en connais des dizaines ; et toi aussi, Babrak.
On a été dans la même merde, toi et moi, on a ressenti les mêmes choses.
Puis on n'a plus rien ressenti..
Et puis on est encore vivants.
Enfin, moi, en tout cas.*

*Voilà ce qui me tournait dans la tête pendant que la petite mignonne levait sa coupe face à moi.
Et elle me parlait justement de ça, des injustices du système, des aberrations..
Elle connaissait peut-être « des organisations » secrètes, au sein même de la guilde.
Je connaissais aussi quelques secrets, mais j'ai fermé ma mouille : quelque chose me disait que ça n'avait rien, mais alors rien avoir..
Comme je la laissais causer, elle a poursuivi.
Elle m'a fait remarquer le type en costume de Spiderman.
Tiens tiens..
Ça expliquait peut-être son salut un peu aléatoire, tantôt.
Oracle m'a dit que ce gars-là pourrait être notre contact commun...*

*Ça voulait dire que la petite pépée en face de moi était dans un gros truc, et qu'elle se trouvait même haut placée..
Je me taisais, je laissais venir.
Elle a terminé son laïus et sa coupe en même temps.
Je lui dis que j'allais réfléchir.
J'ai essayé d'avoir l'air tiède, ni chaud ni froid ; mais dans ma caboche, je peux te dire que ça tournait à 200 %.
Est-ce que ce serait pas la solution, adhérer à ce truc, pour des actions un peu plus... libres ?
J'aimais beaucoup la guilde méga et j'avais pas envie de m'en séparer, ni de causer du tort aux copains ; mais peut-être que parfois, une autre approche était... plus adaptée ?*

Séquelle de l'épilogue du combat (!)

Orora revenait du coin médibloc, lorsqu'elle aperçut du coin de l'œil la scène de l'échange entre Salman et Oracle.
Depuis le fond de la salle, elle ne vit pas bien ce qui se passait, mais elle s'imagina tout de suite que la mystérieuse fille masquée faisait les yeux doux à son amant, et même que ce dernier se laissait draguer par cette créature !
Avec sa jalousie malade exacerbée, elle pique une colère, et décide d'aller défier Oracle pour lui donner une raclée sur le ring, et ainsi lui apprendre à ne pas toucher à son mec !

Voyant l'encapuchonnée sortir de la salle, elle lui emboîte le pas pour essayer de la rattraper dans les coulisses, mais une fois passées quelques portes et après avoir tourné dans quelques bifurcations des catacombes, elle l'a perdue de vue.

Au moment où elle s'arrête, hésitant entre deux voies possibles, Oracle surgit dans son dos depuis une cachette obscure, la pousse contre la paroi en l'immobilisant d'une clef de bras, et lui met devant le visage une bague dont émerge une aiguille sûrement empoisonnée.

« Pourquoi me suis-tu ? Expliques toi vite, sans geste brusque, sinon je te pique avec ça et il te faudra des semaines pour guérir d'un herpès gygolien ! »

Orora s'explique, la défilant de plutôt se battre sur le ring, mais Oracle éclate d'un rire moqueur.

« Et c'est pour ces histoires de midinette que tu me casse les ovaires ?

Je ne suis intéressée que par les compétences techniques et le profil politique de ton mec, je te laisse le reste.

Et j'ai plus important à faire que de relever ton défi infantile... »

Orora lui dit qu'elle se méfie d'elle parce qu'elle l'a vu faire des messes basses avec certains tout au long du tournoi, mais Oracle refuse de s'expliquer de quoi ce soit, au contraire elle conclut, sarcastique :

« Mais je vais quand même te donner une bonne leçon, pour t'apprendre à mieux jauger les gens avant de venir les provoquer... »

Sur ce, Oracle se transfère sans difficulté en Orora, qui tombe donc dans l'inconscience...

DEMI-FINALES

4 combattants vont de nouveau s'affronter, il s'agit des gagnants des quarts de finale, les duos d'adversaires étant encore tirés aléatoirement.

HALLEN CARTER (adepte de la boxe anglaise, du Nguni et du Musangwe, lutte et art martial sud-africain)

vs

SPIDER (adepte du MMA)



Notes en cours de combat

Les 2 adversaires se saluent et se jaugent, Hallen reconnaît la façon de bouger de quelqu'un de proche sans vraiment mettre le doigt dessus.

Spider a l'initiative, il lui envoie un coup de pied retourné qui propulse Hallen dans un coin du ring, entortillé dans les cordes, puis le rhodésien lui fait un ciseau qui balance par terre l'araignée sautillante.

Spider saute sur ses pieds comme un ninja, il a l'initiative, et le frappe dans la rate (se souvenant que c'est là qu'Oskar avait lancé des grenades à l'intérieur de son corps !), ce qui le rejette au même endroit dans les cordes, mais Hallen l'entraîne avec lui au sol, et ils se retrouvent collés l'un à l'autre, en essayant de se faire des clefs d'immobilisation...

Hallen reprend l'initiative, il l'attrape, le relève et se laisse tomber dessus, tentant de le sonner, mais Spider serre les poings (hésitant à sortir ses griffes, mais ne le faisant pas parce que c'est son pote Hallen), finalement Spider lui fait une clef de soumission, roule bouillant pour lui cogner la tête dans le poteau : Hallen KO.

Jolinar veut lui lever le bras, mais Spider s'en va humblement du ring...

Prélude au combat

En sortant du médi-bloc, Miles agita frénétiquement le bras que Kreknar lui avait fracturé pendant son dernier combat, comme pour se rassurer qu'il fonctionnait de nouveau et que l'os était bien ressoudé.

Toujours vêtu de son costume de Spider, il fit ensuite quelques pompes et genuflexions, avant de s'asseoir, pensif, sur une chaise en retirant son masque.

Il avait abordé les éliminatoires, contre le gros danois Baankason puis contre le Stabulien, un peu avec désinvolture et sans pression ...

Plutôt dans l'optique de s'amuser et de profiter des autres rixes pour observer les protagonistes présents, au cas où la Confrérie vienne à en recruter certains.

Mais il s'était finalement pris au jeu lors de ce quart de finale, grisé par ses deux victoires et voulant mine de rien jouer le fier-à-bras devant Oracle !

Sa brève rencontre avec la jeune femme l'avait déconcentré, et il avait bien failli perdre la rencontre contre cet adversaire à la peau glissante, si difficile à saisir.

Sous le coup de l'adrénaline et galvanisé par les cris de la foule, il avait finalement utilisé ses griffes cybernétiques en plastacier pour gagner, en perforant à maintes reprises le bide de son opposant collé à lui !

Cette victoire lui laissait un goût plus qu'amer dans la bouche.

En s'inscrivant à l'U.K.M.M.A.U.F.C., ce n'était pas dans ses intentions d'utiliser ses implants, de se battre si violemment ni de faire couler le sang...

Ce tournoi n'était qu'un jeu après tout, et Kreknar n'était pas un ennemi voulant sa mort !

Il pensait n'avoir transgressé aucune règle, persuadé qu'il n'y en avait pas (en fait, utiliser des implants cybernétiques était autorisé, mais il fallait les déclarer comme toute capacité d'attaque ou de défense naturelles).

Toutefois, Miles avait l'impression d'avoir perdu le contrôle et de s'être battu dans un état second, comme s'il avait été spectateur du combat de son alter-ego Spider, déconnecté de son propre corps.

Ce n'est qu'en voyant le piteux état de Kreknar, perdant abondamment son sang, prostré à ses pieds, qu'il avait recouvré sa lucidité et appelé l'équipe médicale pour qu'ils s'occupent de lui de toute urgence (fort heureusement, Jolinar n'avait apparemment pas reconnu sa voix dans le brouhaha ambiant).

Cela ne lui ressemblait pas.

Miles n'était pas très fier de lui et se demandait bien ce que son père penserait de tout ça...

Elle semblait bien loin l'époque où il avait été recruté par les Mégas et rejoint la Mégacadémie, persuadé d'intégrer un corps de super-héros galactiques au service de la justice et du Bien.

Il réajusta son masque et regagna la salle, se mêlant discrètement à la foule.

Adossé à un mur, il décida d'attendre en silence qu'on l'appelle pour son prochain combat de demi-finale, observant d'un œil désabusé les spectateurs en train de brailler et de vociférer, de huer ou d'encourager les concurrents s'affrontant sur le ring.

Quand Jolinar appela le nom de Spider, quelle ne fut pas sa surprise en découvrant son prochain adversaire : Hallen, un membre de sa section, l'un de ses potes d'aventure.

Commentaires du combat par Jolinar

Et voilà, cher public : la tension monte alors que le kumité approche de sa fin...

Nous avons deux combats qui nous attendent, deux demi-finales de folie !

La première mettra aux prises deux personnages hors normes, des combattants d'élite !

Nous les avons vus tous les deux relever et remporter les pires défis et très franchement, je ne sais pas trop sur lequel parier.

Je vous invite d'ailleurs à venir déposer vos sous sur la tête de votre favori ; il reste quelques secondes avant de laisser parler la viande...

Les soigneurs sont prêts ?

Le médibloc est prêt ?

Les pom-pom girl, poussez-vous un peu, on ne voit pas bien mon profil droit...

Et c'est parti !

Le premier à entrer sur le ring est notre barbu préféré, notre lutteur des tropiques, celui qui résume à lui seul toute l'Afrique dans ses deux poings serrés... Haaaaallen Carter !

De l'autre côté, telle une pub vivante pour le Lycra et les NAC, le plus vif, le plus résilient, le plus mystérieux, le plus surprenant : Spaaaaider !

Les deux adversaires se sont levés comme des ressorts au coup de gong, mais ne se sont pas jetés l'un sur l'autre ; Hallen se déplace latéralement tel un léopard, la mine sévère...

Spider fait de petits pas glissés pour maintenir la distance...

La tension est tellement forte qu'on pourrait en tirer du courant, cher public...

Et c'est Spider qui offre l'entrée de ce festin, par un redoutable coup de pied retourné !

Le Rhodésien l'a pris en plein dans le plexus, et toute la puissance de l'Araignée le projette dans les cordes !

Un coup plutôt heureux, puisque Hallen s'est même emberlificoté dans la clôture élastique qui entoure le ring !

Il essaye fébrilement de se dégager, alors que Spider arrive pour le plat de résistance !

Mais Hallen a vu venir l'adversaire et lui place un ciseau dans les jambes, qui fait tomber l'homme-araignée !

Les deux ennemis se séparent et reprennent chacun leur portion de ring ; c'est de nouveau le ballet du fauve contre l'arachnide...

Étrange, tout de même, ce n'est pas le premier combat que nous voyons ce soir, mais on a l'impression que beaucoup de choses se passent entre ces deux-là ; on dirait presque qu'ils se parlent par des moyens imperceptibles...

Et voilà un nouvel assaut !

Spider adresse à Hallen un sévère crochet dans la rate !

Le coup a touché un point vital, semble-t-il ; le Rhodésien tombe à la renverse... et agrippe son adversaire !

Les deux sont à terre !

Je m'approche pour mieux discerner ce qui est à qui...

Chacun des deux essaye de prendre le dessus et cherche un appui ; celui qui arrivera à placer une clé à l'autre, sera aux portes de la victoire !

Leur petit jeu n'a pas été concluant, ils se dégagent à nouveau comme si l'adversaire émettait du 220 volts !

Hallen est le premier à se remettre sur ses pieds ; il saisit Spider et il le fracasse contre le plancher !

L'Araignée ressemble à un vieux chiffon qui essaye de se redresser...

Hallen pousse son avantage en se laissant tomber de toute sa masse sur son concurrent !

Il tente d'écrabouiller Spider !

Le héros en Lycra semble fini !

Je m'approche pour compter mais...

Spider reprend l'avantage !

Il a enfin placé la clé de bras qu'il gardait en réserve !

Il tient le Sud-Africain en respect, et amplifie sa tentative pour se libérer !

Hallen s'envole... et se fracasse contre le poteau bleu !

Va-t-il se relever ?

Non, il glisse à terre en vrac !

Je m'approche, je compte...

Hallen est KO !

Une victoire implacable de l'homme-araignée !

Spider, restez un instant, je vais vous présenter aux acclamations de la salle et je...

(Spider évite Jolinar et sort humblement de la salle...)

Eh bien, puisque c'est ainsi, je les prends, moi, les applaudissements !

Félicitez votre speaker préféré, celui qui n'a jamais douté de l'issue de ce combat : moi !

Moi-même !

Jojo, Jolinar de Malkshür, le plus somptueux personnage de cette salle !

(Jolinar est obligé de quitter un instant la salle du kumité tant les sifflets lui vrillent les tympans.)

BELANNA SAMAHA (adepte du Sebekkah, art martial égyptien)
vs
BROGNOS (adepte du Dambe, art martial nigérien, double attaque car 4 bras)



Notes en cours de combat

Brognos a l'initiative, mais Belanna esquive son coup avec une grande agilité, puis elle lui bloque la main, tire dessus pour la déséquilibrer, tout en lui envoyant un coup de pied dans l'épaule, qui la déboîte, Brognos est handicapée, mais peut néanmoins utiliser sa seconde paire de bras, seulement elle ne parvient pas à être efficace car la douleur irradie tout le haut de son corps. Brognos a l'initiative, mais sa blessure la gêne trop, et son attaque est misérable, dans son dos Belanna l'attrape par son bras mort pour lui faire une clef, son genou contre sa colonne, Brognos cherche en vain à la choper avec ses 3 bras valide, mais Belanna rajoute une prise du sommeil autour de son cou, et sous les acclamations de la foule en délire, la géante s'effondre, évanouie ! 2 rounds, le combat le plus expéditif du tournoi, contre une adversaire qui paraissait invincible !!! Le gros des parieurs s'énervent en renversant des chaises, mais quelques-uns au contraire exultent de joie...

Prélude au combat

Rapidement revenue dans les gradins, puisque peu blessée, Belanna assiste au combat précédent le sien, elle est rejointe par Oracle avec deux coupes de cocktails sans alcool.

Elle veut trinquer pour lui souhaiter bonne chance, car Belanna va affronter Brognos qui l'a justement fait perdre de façon humiliante.

L'égyptienne accepte de porter un toast à sa vengeance, mais en fait elle ne boit pas ce verre, trempant juste ses lèvres, et le renversant en douce lorsqu'Oracle regarde le combat de Spider.

Notre fliquette se méfie d'elle d'instinct, à cause de son masque, et du caractère sans foi ni loi de ce rassemblement...

Puis Oracle la quitte en lui réitérant ses encouragements, Belanna toujours méfiante surveille que personne ne drogue Brognos dans l'intervalle avant leur combat, comprenant que certains ici sont prêts à truquer les dés, mais l'agitation et les allers-retours en dehors de la salle l'empêchent d'en être sûre !

Puis juste avant de monter sur le ring, elle réclame même un contrôle de santé par prise de sang et analyseur de milieu. Elle pense que c'est sûrement une affaire de triche due aux paris, et convainc sans peine Orora de vérifier cela.

Comme les tests ne signalent rien de suspect, elle est rassurée et monte sur le ring...

Commentaires du combat par Jolinar

Vous aviez raison, cher public, j'étais assoiffé !

Vous avez bien fait de me conseiller gentiment d'aller me rafraîchir au vestiaire.

Me voilà plus frais et plus pimpant que jamais !

Car comment feriez-vous pour comprendre le nouveau combat qui s'annonce, la deuxième demi-finale de cette compétition en or, ce choc des talents !?

Qui affrontera Spider, le redoutable Spider, en finale ?

Elles sont deux, elles ont de la volonté à revendre, elles ont du punch, elles ont du chien !

À ma gauche, la combattante la plus câline du circuit ; elle peut compter jusqu'à 30 sans faire de calcul mental, la tombeuse de Salman : applaudissez Broooognos !

De l'autre côté, discrète comme un souffle mais mortelle comme le désert, la plus intègre, la plus tenace, celle qui a collé une fessée à Qundron, acclamez-la bien fort : Belannnnnna !

Le combat commence sans temps mort, les deux adversaires ont compris que la plus rapide aura la meilleure chance de vaincre !

L'attaque de la quadruple claque de Brognos, un terrible classique !

Mais Belanna est encore plus vive et a esquivé le coup avec une superbe agilité !

La fliquette sait comment maîtriser un mécréant au corps-à-corps : regardez comme elle en a profité pour attraper le poignet de Brognos !

Elle ne laisse pas à son adversaire le temps de se libérer et lui adresse un coup de pied haut, en plein dans l'articulation de l'épaule !

Brognos pirouette et va se réceptionner dans les cordes !

Je ne connais pas bien cette anatomie, mais son troisième bras fait un angle étrange, je pense qu'il est déboîté !

L'Agroubradourakaranos retourne au combat en serrant les dents, mais tape à nouveau dans le vide... la douleur doit être atroce, avec ce bras inutile qui gigote à chaque mouvement !

Notre flic semble avoir saisi elle aussi la situation...

Elle se dérobe et laisse passer la charge ; elle est maintenant placée dans le dos de Brognos...

Et la voilà qui attrape à nouveau le bras n°3 de son adversaire !

Elle le lui ramène dans le dos et la force à s'agenouiller !

Brognos a laissé filer un long cri de douleur !

C'est la première fois dans toute l'histoire de l'académie que l'on entend crier une Agroubradourakaranos !

Vous pourrez dire que vous étiez là, cher public !

Brognos qui ne s'avoue pourtant pas vaincue, et cherche à agripper son adversaire au jugé, dans son dos...

Si elle attrape la fine Égyptienne, elle va en faire des allumettes !

Mais Belanna évite élégamment chaque bras monstrueux...

Elle passe sa main entre les moulinets de son adversaire, attrape son cou... !

Mais est-ce possible ?

C'est un vrai serpent, cette fille !

Et tandis que Brognos cherche désespérément à empoigner Belanna, celle-ci applique sa prise du sommeil !

Le public est debout !

C'est une tentative extrêmement gonflée !

Qui va perdre cette épreuve de volonté pure ?

Brognos, qui voit peu à peu sa conscience la quitter ?

Belanna, qui doit puiser dans ses forces, pour maintenir la prise contre sa musculeuse adversaire ?

Et c'est Brognos !

C'est Brognos qui jette l'éponge, c'est elle qui a cédé la première et qui se laisse partir dans une délicieuse inconscience !

Voilà le combat le plus rapide, et le plus expéditif, de toute l'histoire de ces trois jours de kumité !

(Le public se dispute, les parieurs mécontents ou satisfaits se lancent des insultes et s'approchent du coin de Jojo ; quelques tables sont renversées...)

Je vous demande de rester fair-play, les amis ; d'accord, ça a été vite plié, mais tout ce que j'ai vu me semblait loyal !

Et puis, ça nous laissera un peu plus de temps pour faire la fête à la fin... non ?

Ouh là là, il faut que j'aille à nouveau me rafraîchir en coulisses ; je vous demande au moins d'être sport, et d'acclamer la belle performance de notre policière ; Belanna ... vainqueur !

... Pfouh, je sais pas si je tiendrai jusqu'à la finale, moi.

Spider et Belanna sont donc sélectionnés pour la finale...

FINALE

Pour clore le tournoi, 2 combattants vont de nouveau s'affronter, il s'agit évidemment des gagnants des demi-finales.

SPIDER (adepte du MMA)

vs

BELANNA SAMAHA (adepte du Sebekkah, art martial égyptien)



Notes en cours de combat

Spider entre sur le ring avec une acrobatie, puis après les présentations de Jojo, il retire son masque et le haut de son costume, devant un public incrédule, dont quelques collègues effarés (Budi, et Jolinar surtout) !

Les 2 combattants se saluent sportivement...

Spider a l'initiative, mais il tente un coup de pied de la grue (à la « Karaté kid »), qui la fait reculer mais sans lui occasionner de gros dégâts, il cherche à rester le dos contre les cordes de peur de sa technique de clef, mais Belanna use plutôt d'un coup de pied retourné qui envoie Spider au sol.

Belanna a l'initiative, elle lui envoie une manchette dans les côtes sans grande puissance, Spider se relève d'un bond comme un ninja et la frappe d'un coup de pied assez faible.

Spider reprend l'initiative, il tente un balayage des jambes, qu'elle esquivé sans peine, puis Belanna le sonne d'un coup de poing dans le plexus, et enchaîne avec un direct que Spider évite en chancelant.

Spider conserve l'initiative, se redresse et se laisse tomber en arrière pour profiter de l'élasticité des cordes qui le projette contre ses jambes, Belanna est sonnée par l'impact dans ses genoux, mais ne tombe pas, Spider en profite pour la frapper d'une manchette dans le bas de la colonne, Belanna a toujours le souffle coupé, ce dernier coup aurait dû la mettre KO mais Spider en a bizarrement retenu la puissance... et préfère tomber avec elle en l'immobilisant.

Même si elle a échappé au KO, Belanna sait qu'elle est vaincue, aussi elle frappe le tapis du plat de la main, signalant ainsi son abandon !

Du coup Spider se relève, et lui tend la main, elle accepte son aide pour se redresser, et tous deux font face au public en délire.

Jolinar monte sur le ring, et lève le bras de Spider, mais lorsqu'il s'apprête à officialiser son titre de champion, Spider le surprend en lui roulant un patin !!!

Puis, il se sauve du ring furtivement, laissant un présentateur décontenancé se débrouiller comme il peut !...

Prélude au combat

Seul dans sa salle de soins et loin du brouhaha de la foule, Miles réalisait qu'il était en finale.

Hallen s'était bien battu, et il n'avait manqué à l'ethno-ranger qu'un peu plus d'expérience pour gagner, celui-ci ayant effectué beaucoup moins de missions sur le terrain que lui...

Sur le ring, le jeune homme avait même hésité une fraction de seconde à sortir ses griffes cybernétiques face à son courageux frère d'armes, préférant finalement lui donner un bon coup-de-poing dans la zone de la rate et du foie (là où Oskar s'était frayé un chemin dans son intestin à coups de grenades) !

Hallen avait bien failli le démasquer pendant leur affrontement, et Miles avait dû refuser de lui serrer la main à la fin de leur rencontre, par peur que le rusé barbu ne le perçoive à jour.

Il avait même évité de croiser son regard...

Pppffff, voilà où il en était réduit.

S'affubler ici de ce costume et de ce pseudo, dont il avait plutôt l'intention de se servir parmi les Nomegs de la Confrérie, lui avait paru amusant, au début, mais en fait, n'était-ce pas plutôt pour ne pas assumer ses récentes dérives ?

Le jeune homme ne savait plus trop où il en était.

Il n'avait toujours pas digéré sa victoire contre Kreknar, et la vision du ventre ensanglanté de son adversaire le hantait encore.

Même si cette blessure n'était pas mortelle et qu'il n'y avait ici aucun risque de décès...

Tout avait été mis en place pour transférer illico les potentiels blessés, légers ou graves, sur des civières anti-grav jusqu'aux salles de soins, où la "magie" du médi-bloc n'était plus à prouver.

Mais utiliser ses griffes n'avait pas été très fair-play, bien que cela lui ait semblé être une bonne idée sur l'instant pour contrer la peau glissante du « K ».

Miles regrettait son comportement ...

Comment expliquer sa motivation enragée sur le ring ?

Pourquoi vouloir gagner à ce point, quitte à se salir ?

La Mort l'avait frôlé de ses ailes à plusieurs reprises lors de leurs aventures... et il avait de plus en plus peur de mourir... Battre ainsi ses adversaires les uns après les autres le rassurait sur ses compétences de combat et ce tournoi clandestin était finalement une sorte d'exutoire !

Il avait néanmoins infiltré la Confrérie des Nomegs pour les espionner et en apprendre davantage à leur sujet, et surtout pour voir s'il ne pourrait pas en "sauver" certains d'eux-mêmes, en les ramenant dans le droit chemin.

Notamment la belle Oracle ...

C'était tout l'inverse qui semblait se produire, et c'est lui qui s'enfonçait au contraire vers le côté obscur en agissant comme un gamin irresponsable...

Ce n'était pas l'image qu'il souhaitait donner aux gens, et encore moins à Oracle.

Penser à ses parents et à son ami Ned avait toujours été jusqu'ici un réconfort et une bouée à laquelle il se raccrochait face aux événements complètement fous qu'il vivait désormais dans le Multivers ; mais les imaginer confrontés aux retombées radioactives et aux suprémacistes blancs dans le New-York "post-covid" avait l'effet inverse.

L'Abomination Cosmique qu'il avait libérée malgré lui en interrompant le rituel du « Burning Man » et qui continuait de lui murmurer des infamies pendant ses transits, la malédiction vaudou dont il avait été victime aux Bermudes, le pacte passé avec Arès sur Mimicrius, la découverte de l'existence de la Section 32, sorte de CIA galactique au sein de l'A.M.G. aux agissements discutables, les cerveaux humains entreposés depuis des millénaires par d'abjects extraterrestres qu'il avait décidé d'euthanasier, son amour grandissant pour la recruteuse nomeg dont il ne savait finalement pas grand-chose et son attitude ambiguë d'agent infiltré, ça en faisait beaucoup pour le jeune homme.

Miles songeait qu'il était un peu en train de perdre les pédales.

Malgré son costume de Spiderman®, c'est plutôt un côté Wolverine® qui l'animait ces derniers temps : plus sombre, plus électron-libre, plus indépendant, plus solitaire, plus fanfaron, plus méfiant ... plus violent.

Un souvenir lui revint alors en mémoire. Alors qu'il discutait un jour à la BVA avec son professeur préféré, le Dr. Norman Polippo, suite à un parkour sur lequel il avait échoué contre toute attente, ce-dernier lui avait cité un baron français dont il avait oublié le nom : « Le plus important n'est pas de gagner mais de participer ... l'essentiel, ce n'est pas d'avoir vaincu mais de s'être bien battu ... »

C'était une question de valeurs morales ; pendant leurs missions, sa section et lui se devaient de "gagner" pour contrer leurs ennemis... avec l'art et la manière.

Quant au Kumité, même si ce n'était pas les J.O., ça restait juste une compétition sportive finalement.

Une fois encore, Miles se remémora les derniers mots de Kurt Plisken, le premier Méga qu'il avait rencontré :

« De grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités... »

Ouais ...

Il devait arrêter de déconner !

Comme le lui avait suggéré Budi lors de leur récent périple dans la Zone 51, lorsqu'il les avait mis au parfum, lui et Valéria, de son rôle d'agent-double et de ses agissements en tant qu'espion officieux au sein de la Confrérie, il décida qu'il était temps d'assumer ses actes et de mettre le Major Mc Lambert au courant.

Peut-être pas de tout, mais du principal.

Quant à ce tournoi, l'idée lui traversa l'esprit de quitter discrètement les lieux... d'arrêter illico cette parenthèse délirante où, pris par l'ambiance, les cris des spectateurs, les commentaires pompeux et ampoulés de Jolinar et tout le reste, le besoin de se prouver ses aptitudes de combat semblait avoir pris le pas sur tout le reste. Mais ce serait manquer de respect à son adversaire que de le laisser gagner la finale par abandon... L'idée lui vint aussi de tout simplement se laisser battre... de perdre volontairement et de laisser l'autre gagner... Mais là encore, ce serait manquer de respect à l'adversaire. Il envisagea aussi de participer à la finale en se "mettant à nu", en retirant le masque et le haut de son déguisement d'homme-araignée et en combattant, ENFIN, en tant que Miles (et pas Spider). On verrait bien... Il improviserait le moment venu... Mais il se promit, quoi qu'il arrive, de ne pas utiliser ses griffes cybernétiques, bien sûr, mais aussi de tout faire pour ne pas blesser grièvement son adversaire ou le mettre KO.

Réajustant sa tenue d'homme-araignée, Miles se demanda qui serait son opposant : l'incorruptible et fière policière égyptienne Belanna, à la technique martiale sans égale, ou cette imposante "Agrobradurtrokraignos" aux 4 bras qui avait envoyé Oracle puis Salman au tapis et semblait presque imbattable ... C'est d'un geste déterminé qu'il ouvrit la porte et regagna la salle.

Celle-ci était en feu, le vacarme était assourdissant ! Belanna avait remporté la demi-finale face à Brognos. Contre toute attente !!! Et mis à part quelques individus isolés au nez fin, la plupart avait perdu gros en pariant contre l'Égyptienne... Miles chercha Kreknar du regard, un peu inquiet de son état. Il l'aperçut en train de s'agiter au milieu de la foule. Lui aussi devait avoir fait le mauvais pari, car il vociférait en renversant les chaises autour de lui. A part un bandage autour du ventre pour protéger la plasti-peau greffée par le médi-bloc le temps qu'elle s'adapte aux spécificités ADN du « K », celui-ci allait bien. L'esprit serein et apaisé, Miles traversa la salle jusqu'au ring. Et telle une ultime pitrerie, Spider fit une pirouette arrière pour sauter par-dessus les cordes et atterrir sur l'estrade dans un roulé-boulé acrobatique devant l'autre finaliste : Belanna Samaha.

Commentaires du combat par Jolinar (partie 1)

Et nous revoici chers amis pour cette finale de folie, de monstruosité, d'émotion et surtout de passion ! Je ne sais pas comment vous avez tenu le coup face à ce suspense de folie depuis le premier round du premier combat ; moi, je n'en peux plus, j'ai plus un poil de sec, je suis sur des charbons ardents, non, sur des morceaux d'uranium fondu !

Qui va remporter cette finale incroyable dans ce tournoi hors du commun ? Est-ce que ce sera Spider, l'homme-araignée, le maître de la toile, l'arachnide le plus célèbre à l'ouest de la galaxie ? Celui qui a quitté son cocon pour venir nous donner à tous des leçons de combat ! Celui qui, pour nous, a su abandonner son... quant-à-soie ! On me fait signe que Spider se prépare encore, mais qu'il ne va pas tarder à nous rejoindre. Il faudra bien, sinon on l'appellera à coups d'applaudissements... et de sifflets !

Ou alors, la vainqueur pourrait bien être la redoutable Égyptienne au regard de 7,65 ? Celle qui a dégringolé les plus costauds du circuit, sans perdre son petit sourire mutin ? Celle dont le nom vous tase jusqu'au tréfonds du slip ? Belanna est déjà installée dans son coin et fait quelques derniers étirements avant le grand face-à-face. Je m'approche d'elle pour recueillir ses mots, peut-être, avant qu'elle se ferme au monde extérieur. Belanna, comment est le mental ? How is the Menthos ? Heu... Je demande un traducteur peut-être ?

Ah non, je vais plutôt passer la parole à notre organisateur Salman, qui souhaite sûrement nous dire quelques mots avant ce dernier combat... (Jojo oblige ainsi Salman à prononcer un discours improvisé, Salman, un peu gêné prend donc la parole...)

Discours de Salman)

Bon alors, il paraît que je dois faire un discours...

Entre nous, je vous avouerai que j'en ai rien à foutre.

Mais apparemment, tout le monde semble y tenir, et je suis pas du genre à me défilier.

Alors, les petits lapins, vous vous êtes bien foutus sur la gueule ?

Vous vous êtes bien fracassés le museau ?

Vous avez ramené de beaux bleus, de belles fractures et de belles cicatrices ?

De rien, c'est cadeau !

Moi aussi j'ai eu ma dose, et je remercie mes excellents adversaires pour ces moments délicieux.

En fait, je voudrais remercier tout le monde... merci à Acula, la piquante Démonienne, merci à Belanna et à son fair-play !

Merci à Brognos, et à sa franche poignée de main ; merci à Chastity, l'inébranlable Chastity ; merci à Delgus, qui a su donner une ambiance de safari à ses instants sur scène ; merci à Elvinas, le Flamorien flegmatique, merci à Esorlel, notre Jean-Clone van Damme.

Merci à Felze, qui est venu avec tous ses poils, même s'il en a laissé un peu dans les coins, merci à Kreknar, le pirate qui vous plie la rate, merci au plus caressant des combattants, Matou.

Merci à Nans et à l'exemple de sa ténacité ; merci à Oracle, quel que soit le nom qui se cache sous ce masque, merci à Qundron, l'imperturbable Flagellon, et à Ragnus le brasseur, puisse-t-il faire longtemps mousser nos souvenirs ; merci à Scachoids, vaporeux mais pas évaporé, et à Sikarbaal, une bête de ring comme on n'en fait plus.

Merci à Spider, et au petit rigolo qui se cache sous son lycra...

À Vraxaid, qui a si bien occupé le terrain, à Xongroids, le cuirassé écarlate ; merci à notre cher instructeur Kiyabig d'être venu nous botter le cul jusque dans ces murs ; merci à Zeh'ih : malgré cette défaite, il m'a donné une leçon fort profitable.

Bien entendu, il me faut aussi remercier les copains, qui sont venus risquer leur couenne sur ce ring : Hallen, un de mes collègues de la toute première mission ; Budi, qui est monté sur le ring malgré sa jambe en tôle, et qui a bravement tenu le coup.

Un grand merci à Jolinar, qui a commenté tous ces matches du début à la fin, et qui cherche un dernier filet de voix pour la finale qui se prépare...

Je connais bien Jojo, on a passé de belles vacances à Venise, et je pourrais par exemple vous raconter la fois...

Mais je m'égare, et on n'a pas le temps !

J'adresse un dernier merci, non, un salut, une révérence à notre soigneuse en chef, à notre infirmière adorée : Orora.

Ororouchka, avec ton aspirine et des piquouzes, tu es le soleil de ma vie !

Que notre amour fleurisse encore longtemps, tel, heu, un champignon... atomique !

Quand on a eu l'idée de ce kumité avec Budi, on y pensait comme une bonne blague.

À mesure que les copains et les camarades répondaient présent, on a été très étonnés... : c'est vite devenu du sérieux. Les gens me posaient 1000 questions ; nous, on savait surtout ce qu'on ne voulait pas : même si le tournoi laissait à peu près tout permis, on ne voulait pas que quelqu'un reparte avec un ennemi mortel ; on ne voulait pas que quelqu'un reparte humilié.

On ne voulait pas, surtout, que quelqu'un reparte les pieds devant...

Je n'ai pas vu tout ce qui se passait, mais j'ai l'impression que nos principes ont été à peu près respectés.

J'ai l'impression que vous vous êtes bien marrés.

Je l'espère de tout cœur.

« Quand on s'est bien foutu sur la gueule, on devient plus facilement amis. » disait un connard que j'ai bien connu.

J'espère que ça se produira pour certains d'entre vous.

Si le kumité produit ceci, alors, on a eu raison de l'organiser.

Et maintenant, place à la baston, place aux molaires qui volent !

Je laisse Jojo prendre le relais, et je vous fais confiance pour l'accueillir de nouveau... sous les sifflets !

Commentaires du combat par Jolinar (partie 2)

(Jolinar reprend subitement le micro)

Mais qu'est-ce qui se produit de l'autre côté ?!

Quel est cet éclair bleu et rouge qui vient de frapper comme la foudre ?

Mais c'est Spider, qui a bien préparé son entrée et qui...

Que... que fait-il ?

Il... il enlève son masque et son haut de costume ; il ne va pas nous faire un str...

MAIS !

Je n'en reviens pas, mesdames et messieurs ; les copains... qu'est-ce que...

Miles ?

C'est toi ? !

Je... c'était toi depuis le début ?

Dans cet accoutrement ridicule ?

Je...

Budi, est-ce que tu savais ?

(Jolinar se passe plusieurs fois la main sur le visage, comme pour évacuer la vision et éclaircir sa vue.

Mais il a beau faire, c'est toujours le méga Miles Guttierrez qui se tient torse nu sur le ring.

Après un bon moment de flottement, Jojo se reprend et tapote le micro pour reprendre l'attention.)

Bon, eh bien... puisque Miles il y a, Miles ce sera.

Messieurs, mesdames les combattants, veuillez gagner vos places et attendre le signal.

Et c'est parti !

Voici les premières secondes de la finale !

Miles, je veux dire Spider, attaque tout de suite avec une sorte de coup de pied de la grue, qui touche !

Belanna encaisse le coup mais semble peu perturbée.

Elle approche en diagonale de son ennemi, qui cherche à maintenir un angle avantageux et reste curieusement le dos contre les cordes.

Alors, Spider, on n'a pas oublié les terribles clés de bras de l'adversaire ?

Belanna prend l'avantage en calant un bon coup de pied retourné à Spider, Spider qui tombe au sol !

Elle le prend par le flanc et le soulève pour lui coller une manchette des familles !

Le coût manquait de puissance et cela n'a fait qu'encourager Spider à se remettre sur ses pieds.

Il enchaîne avec son propre jeu de pieds, encore un coup de savate ; mais cette fois-ci à nouveau, les muscles d'acier de Belanna ont tout encaissé.

Une pause furtive s'installe entre les deux adversaires, qui se tournent autour en essayant de déceler la faille, le chemin vers sa propre victoire...

Spider tente de placer un balayage des jambes, mais Belanna l'esquive avec un petit saut méprisant.

Elle prolonge son mouvement et vient lui asséner son poing dans le plexus ; elle enchaîne avec un direct de l'autre main, que Spider évite.

Il chancelle : est-ce que c'est le début de la fin ?

Spider se laisse tomber vers son mur de corde, pour se donner de l'élan ; il se projette vers les jambes de son adversaire ; Belanna prend la masse de Spider de plein fouet.

Elle vasouille, mais elle ne tombe pas !

Son adversaire lui asséner à son tour une manchette au... bas du dos !

Si Miles n'était pas le gentleman que tout le monde connaît, on pourrait se dire que le combat dérape !

Belanna tente de rassembler ses esprits, mais les dernières patates l'ont salement ébranlée.

Les derniers coups, d'ailleurs, auraient pu l'envoyer KO direct.

Je ne comprends pas ce qui se passe, Spider nous a habitués à plus de punch !

Et voilà qu'il lui fait une prise à la taille et l'envoie au tapis !

Et pour l'empêcher de reprendre l'avantage, il se laisse tomber avec elle et lui fait un plaquage.

L'avantage du poids va clairement à Miles ; Belanna, avec son petit gabarit, tente encore machinalement de placer ses bras et ses jambes pour se relever...

Non, elle frappe le plancher : c'est l'abandon !

Une victoire de Spider par abandon !

Le vainqueur se relève à présent et tend la main à son adversaire malheureuse.

Regardez-les, regardez à quoi ressemble une belle victoire !

Et sous les cris d'acclamation délirants, gargantuesques, cataclysmesques, ils font la révérence au public en se tenant par la main !

Bon sang, si ce n'étaient pas déjà mes amis, j'irais aussitôt les liker sur FaceMeg !

Je monte à présent sur le ring pour lever la main du vainqueur.

Si tous les autres combattants pouvaient s'approcher des cordes et faire une haie d'honneur, pour la photo...

Miles, donne-moi la main.

T'es prêt ?

Public chéri, je proclame Miles Gutierrez vainq...

SMOUTCH

(Miles vient de poser un gros bécot sur la joue de Jojo.

Et tandis que le présentateur bafouille, que le public vocifère, l'agent disparaît telle une araignée-ninja-de-la-nuit...

Et torse-poil.)

Epilogue du combat

Tenant négligemment son masque de Spiderman® à la main, Miles s'éloigna rapidement du ring en se mêlant discrètement à la foule.

Sa victoire en finale marquait la fin du tournoi, et l'agitation autour de l'arène atteignait son paroxysme ; les spectateurs étaient en délire, leur ferveur palpable, leur soif inassouissable !

Beaucoup étaient venus pour apprendre les uns des autres et améliorer leurs techniques de combat, et ils avaient été servis !

Quant aux paris lancés par Jolinar, ils avaient fini d'enflammer l'évènement.

Le jeune homme se fondit rapidement dans la masse, échappant subrepticement à l'œil vigilant de Jolinar.

Miles était assez fier de la manière dont s'était déroulée cette finale ; sa valeureuse adversaire s'était montré très forte, et il avait gagné à la loyale en respectant ce qu'il s'était promis avant la rencontre.

En plus, avoir cloué par deux fois le bec du présentateur fier comme Artaban, lorsqu'il avait retiré son déguisement tout d'abord puis quand il l'avait gratifié d'un gros smack à la fin, le faisait rire intérieurement.

En traversant le public, le jeune Méga fut surpris d'entendre parmi les conversations que Spider figurait parmi les favoris du tournoi, et ce dès la fin du premier tour éliminatoire...

Rassuré sur ses compétences martiales et ayant fait le point avec ses "démons" intérieurs, c'est avec un gros poids sur la conscience en moins qu'il partit à la recherche d'Oracle.

Le cœur plus léger, il aurait bien aimé fêter sa victoire en petit mais charmant comité, en tête à tête avec elle.

Mais aucune trace de la jeune femme.

Celle-ci semblait s'être évaporée...

Personne n'avait vu la svelte combattante masquée avec sa combinaison rouge et noire depuis un moment, ni dans la salle, ni dans les coulisses.

Si ce n'était pas inhabituel de sa part de disparaître comme ça, Miles ressentait quand même un peu de déception, voire même de l'inquiétude...

En aidant son adversaire à se relever à la fin du combat et pendant qu'il la saluait, Miles avait scruté Belanna Samaha en étudiant son langage corporel.

Il l'avait perçue comme quelqu'un de droit, de réglo, mais qui n'avait rien à faire là !

Pourquoi ce type de fille intègre viendrait-elle donc dans un endroit pareil, dans cet endroit interdit où était organisé un tournoi clandestin ???

Elle faisait tâche parmi les autres participants.

Miles l'aperçut d'ailleurs qui s'éloignait en direction des médi-blocs pour parler illico avec Salman.

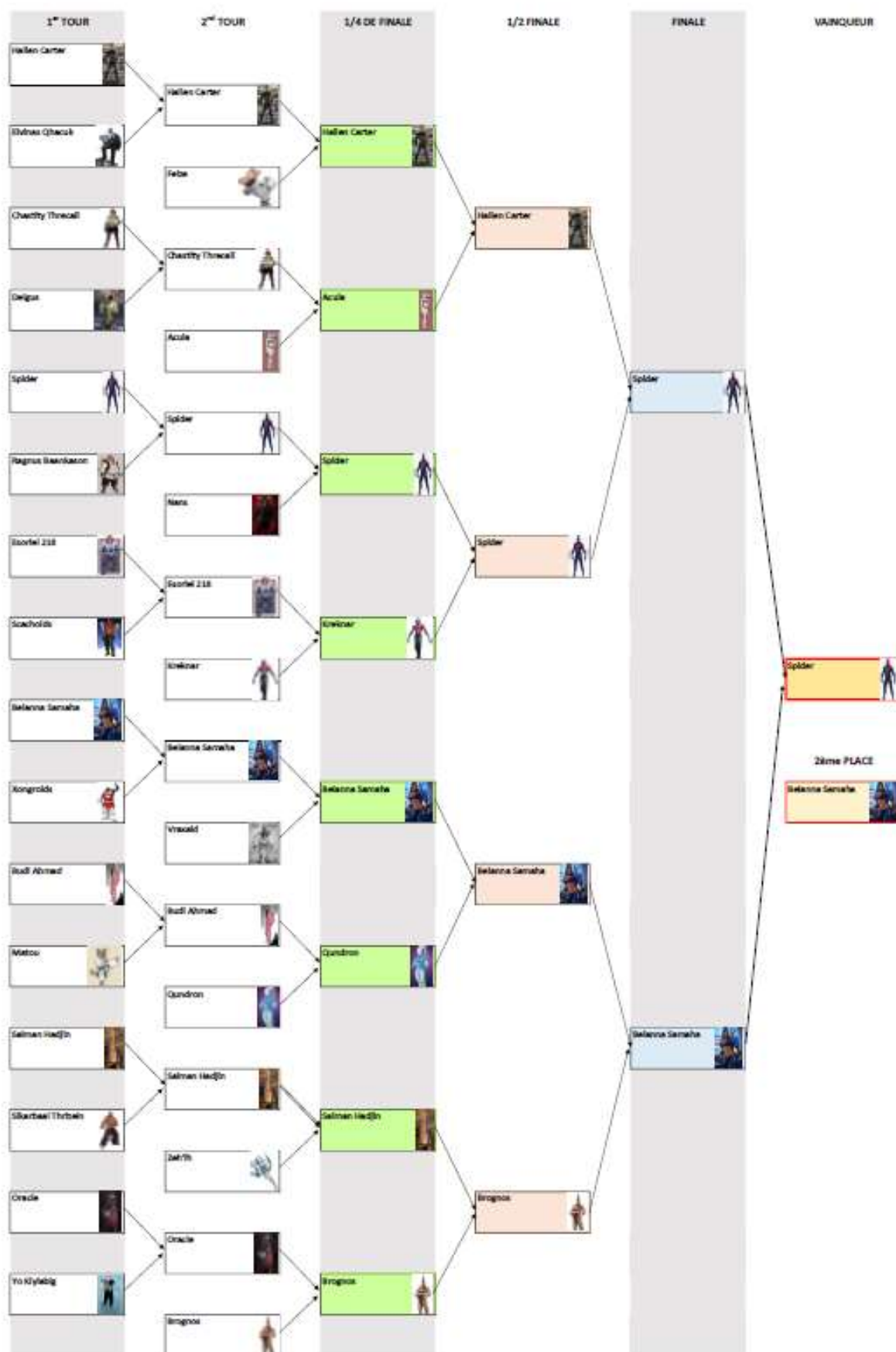
Curieux...

Entre la participation incongrue à l'U.K.M.M.A.U.F.C. de ce recruteur méga Yo Kiyiabig, comme de la jeune et stricte Egyptienne, et l'insistance de Jolinar à commenter tous les matchs (ce-dernier aurait rejoint la Section 32, comme le lui avait appris Budi dans le Nevada), Miles s'inquiétait un peu pour la jeune Nomeg.

Si elle avait eu l'idée en s'inscrivant au tournoi de repérer des profils intéressants pour la Confrérie, et si cette idée lui avait aussi traversé l'esprit, pourquoi n'en serait-il pas de même pour le camp d'en-face et la 32 ?

Délaissant les festivités et pressé de quitter les lieux, Miles hâta le pas en direction de la sortie...

U.K.M.M.A.U.F.C. (Underground Kunité Mixed Martial Arts Ultimate Fight Club)



EPILOGUE DU KUMITÉ

Wanted Salman Hadjin

Bon, mon petit Babrak je sens que tu en as marre d'entendre parler du kumité. Pourtant, il faut que je te raconte les ultimes développements.

Que serait un gâteau sans sa cerise, n'est-ce pas ?

Le dernier combat a été bien riche en surprises, c'est moi qui te le dis.

Entre les combattants masqués qui s'avèrent être des copains, ou la fliquette qui gagnait tout et qui se fait sortir, Jojo qui se prend un gros smack...

Oui, oui pas d'inquiétude, j'essaierai de te trouver les enregistrements du commentaire, tu sauras tout.

Avant les dernières mandales, j'ai fait un discours à la con, et tout le monde a fait semblant d'applaudir.

Après le combat, les copains, les concurrents sont tous peu à peu rentrés chez eux.

À la fin, je me suis retrouvé seul dans la salle à passer un coup de balai.

Évidemment, les corvées, c'est pour le con qui organise.

Merci mon chien !

Maintenant que j'étais seul, je voulais en profiter pour vérifier un petit truc.

Durant le combat entre Spider et Kreknar, il y avait eu un moment bizarre.

Tout s'était passé assez vite, et moi, j'étais occupé ailleurs...

À présent, c'était le bon moment pour aller vérifier les logs du médibloc.

Je suis allé à la machine et j'ai affiché les données.

Pas de bol, les infos de l'intervention sur Kreknar étaient corrompues.

C'était un vieux modèle de médibloc qu'on avait pu sortir en douce, et ses supports de données affichaient souvent des signes de fatigue.

Je pensais être seul mais, à ce moment-là, quelqu'un m'a rejoint. Belanna, la fliquette.

Elle ne portait plus sa tenue de combat civil, mais... l'uniforme des vigilantes !

Pour te dire, les vigilantes, c'est une sorte de super-police planétaire.

Des gens qui rigolent pas.

J'aurais pu m'en douter, que cette petite donzelle en faisait partie : je pense qu'elle n'a pas décroché un seul sourire de tout le tournoi.

En tout cas, la voir ici et dans cette tenue, ça ne pouvait signifier qu'une chose.

J'ai pris la posture du repos militaire et je lui ai demandé franchement :

- Ah... c'est le moment de payer la facture, hein ?

Elle a essayé d'être sympa mais, tout au contraire, ça me foutait encore plus les poils.

Elle m'a expliqué que les jeux et les paris clandestins étaient interdits sur la planète ; comme si je le savais pas !

J'ai grogné :

- D'accord, je tâcherai de m'en souvenir.

Ensuite, elle m'a parlé de la nana au masque, Oracle.

D'après Belanna, Oracle avait essayé de l'approcher avant son avant-dernier combat.

Elle lui avait tendu un verre pour essayer de la droguer.

J'ai haussé les épaules : moi aussi j'ai bu dans un verre tendu par Oracle, et j'étais toujours de ce monde.

Comme ma vigilante insistait, je l'ai aidée à rechercher des traces de la boisson dans la salle.

La fliquette n'avait pas bu son verre, mais l'avait déversé au sol discrètement.

Pas de bol, j'avais trop bien nettoyé ; il ne restait aucune trace.

On a quand même eu l'idée de grattouiller sous les semelles de la flic.

On a récupéré quelques particules prometteuses.

L'analyse au médibloc n'a rien donné ; décidément, cet équipement était bon pour la casse.

Et c'est là que la demoiselle a sorti le gros truc, la vraie raison de sa visite.

Parmi les concurrents du kumité, il y avait eu, selon elle, beaucoup de personnages louches ; tous n'étaient pas des agents Méga propres et bien vaccinés.

« Évidemment, j'ai failli lui répondre : quand on organise un truc hors-la-loi, on attire des hors-la-loi ; d'uh ! »

La vigilante voulait que je continue à garder les liens avec les concurrents les plus borderline, et que je fasse un joli petit rapport, à l'occasion.

- Laissez-moi réfléchir quelque temps... Allez-vous faire foutre !

- Vous ne m'avez pas bien compris, agent Efril : si vous ne le faites pas, il va y avoir des plaintes en vol serré, et des enquêtes sur tout ce petit monde.

Tous les participants de votre fiesta.

Les gens qui ne vous sont rien, mais aussi ceux qui comptent pour vous, Budi, Jolinar, et cette charmante dame viking, comment s'appelle-t-elle, déjà ?

Orora ?

Je te jure, Babrak, à ce moment-là, j'aurais pu lui planter le bide avec un éclat de manche à balai.

*C'est pas l'envie qui m'en manquait, mais je pense bien qu'elle avait assuré ses arrières, cette petite saleté.
J'ai baissé la tête et j'ai dit oui.
Je n'avais aucune envie de l'aider, et tu peux me croire que j'allais me démerder pour en faire le moins possible !
On a convenu d'un signal pour quand elle aurait besoin de moi : elle accrocherait un scotch rouge aux barreaux
d'entraînement, dans ma salle de sport habituelle.
Et pourquoi pas une grande ardoise où elle écrirait XYZ ?
N'importe quoi !*

*J'ai dit oui et j'ai fermé ma mouille.
C'était pas la première emmerdeuse à galons qui se mettait en travers de mon chemin.
Ça m'avait jamais empêché de faire à peu près ce que je voulais.
Je n'allais pas non plus changer mes habitudes pour cette chère Belanna.
Elle est repartie comme elle est venue, et j'ai grogné des trucs pas très gentils, en pachtoune.
Après quoi, j'ai continué le ménage.
Merci mon chien !*

Wanted Orora Lothbrok

Orora revient à elle, allongée nue contre le sol, subissant une clef de bras, un genou contre la colonne vertébrale, ce n'est plus la nuit, mais le lendemain vers midi.

Un Vigilante est entrain de lui passer les menottes, tandis qu'autour d'elle la foule des badauds semblent choquée par ce qui se passe !

Le vigilante la relève, un collègue le rejoint, et les deux hommes l'entraînent vers un véhicule, lui conseillant de ne rien dire, tout ce qu'elle pourrait dire pouvant être retenu contre elle, du moins avant l'arrivée de son avocat...

L'un des vigilante passe sa propre veste autour de ses épaules pour cacher sa nudité aux curieux, qui filment la scène avec leurs nanordis !



Orora se rend compte qu'elle est sur une place de la capitale de Norjane, non loin du Sanctuaire Méga, devant le musée d'art moderne, d'où provient une sirène d'alarme stridente !

On la fait monter à l'arrière d'un spider de la sécurité, qui s'envole aussitôt vers le QG des vigilantes.

Durant le trajet, l'un des policiers lui précise que l'engin est équipé d'un dispositif inhibiteur de pouvoir.

Elle attend ensuite un bon moment en salle d'interrogatoire, elle a pu se rhabiller entretemps, les menottes de ses chevilles sont attachées à un anneau au sol, et celles de ses poignets à ta table (rivetée au sol elle aussi).

Un vigilante plus gradé, **Brian Wood**, entre enfin dans la pièce, c'est un investigateur assermenté.

Il cherche à interroger Orora avant l'arrivée de son avocat.

Il lui montre des vidéos sur un écran, provenant de la surveillance du musée, mais aussi des réseaux sociaux de visiteurs (certaines sont déjà virales) : on y voit Orora se foutant à poil dans le musée, puis sortant un fusil à eau d'un sac, et s'en servant pour arroser de peinture noire les œuvres les plus cotées du Multivers !!!

Orora essaye d'expliquer qu'Oracle était transférée en elle, mais l'enquêteur lui rétorque que le portique d'entrée du musée enregistre toutes les empreintes mentales des visiteurs, et qu'à son arrivée seule la sienne a été détectée, de plus il ne trouve évidemment aucune trace d'une « Oracle » dans le registre des citoyens de Norjane...

Son avocate commise d'office, **Barbara Kiriho**, arrive tout à coup, exigeant de pouvoir parler seule à seule avec sa cliente.

Orora réitère sa version des faits, mais comme elle ne sait rien de concret sur celle qu'elle accuse, et ne peut pas non plus parler du tournoi clandestin, l'avocate lui déconseille de s'en tenir à cette version.

Selon elle, il vaut mieux reconnaître les faits, en tentant d'obtenir un arrangement avec les vigilantes, le dossier d'Orora fait mention de ses addictions aux médocs, elle peut par exemple expliquer son pétage de plomb par une prise trop importante de substances hallucinogènes suite aux traumatismes et au stress de ses missions précédentes (notamment la Vallaquie).

Orora refuse tout net cet arrangement qui l'obligerait à plaider coupable de faits dont elle est innocente.



Lorsque l'enquêteur revient, elle prétend qu'Oracle l'a contrôlé mentalement par hypnose, puisqu'elle ne peut pas prouver le transfert, et fait dessiner son portrait-robot.

Le vigilante lui laisse le bénéfice du doute, Orora est libérée pendant que les flics poursuivront l'enquête, après tout le musée est assuré, et personne n'a été blessé.

Seulement il y a tout de même une condition à l'abandon temporaire des charges contre Orora, elle devra tenir au courant l'investigateur de tout ce qu'elle apprendra sur Oracle de son propre côté, et ne quitter Norjane que pour ses missions, sinon cette affaire peut encore lui créer de graves ennuis si jamais l'enquête sur Oracle ne donnait rien !...

Nouveaux PNJ

Ragnus Baankason :

Présentation par Jolinar :

À ma gauche : il a commencé comme brasseur sur la planète Terre, dans le Danemark du XVIIe siècle ; il a appris à jouer des poings, ce qui a sauvé plus d'une fois son établissement !

Il a découvert les arcanes de la lutte chez un vieux sensei sénégalais !

Il n'a pas son pareil pour faire mousser une bière ou faire péter une arcade sourcilière !

Il est grand, il est gros et il sent bon le bouc chaud !

Une ovation pour... Ragnus Baankason dit l'Écraseur !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Franc-Messager



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
RAGNUS BAANKASON

IDENTITÉ PROVISoire
L'ÉCRASEUR

MÉTIER/VOIE
FRANC-MESSAGER

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU
DANOIS 12^e siècle
BRASSEUR
RAGARRAUR

MOTIVATION
plus de CHF

OBJECTIFS
liberté

PULSIONS/ADDICTIONS
ALCOOL

HANTISE
soif

TRAITS

VIVACITÉ d6	SENS d8	ADRESSE d6
RÉFLEXION d4	ARDENCE d8	FORCE d8
CARACTÈRE d6	RÉSONANCE d10	ENDURANCE d8
ESPRIT	ÉVEIL	CORPS

POUVOIRS RÉSONANTS
Telekinesis Grade: 7 PSI d8

POUVOIRS MEGA
TRANSIT d6 Spé + Rg TRANSFERT d8 Spé + Rg

SPHÈRE
INVISIBLE ★ VIVANT
LOGIQUE MATIÈRE

Points de Vie

28	○
27	○
26	○
25	○
24	○
23	○
22	○
21	○
20	○
19	○
18	○
17	○
16	○
15	○
14	○
13	○
12	○
11	○
10	○
9	○
8	○
7	○
6	○
5	○
4	○
3	○
2	○
1	○

Points de Mêlée

28	○
27	○
26	○
25	○
24	○
23	○
22	○
21	○
20	○
19	○
18	○
17	○
16	○
15	○
14	○
13	○
12	○
11	○
10	○
9	○
8	○
7	○
6	○
5	○
4	○
3	○
2	○
1	○

Défis et cumuls

APPARENCE

EQUIPEMENT

TAVERNE & DISTILLERIE
BONNET BIÈRE
HACHETTE DE JET
PIERRES RUNES
COUTE L'ATZ
PISTOLAS CARBONÉ

PROTECTIONS

FOURAILLE 4 DEF +
CASQUE 5

DOMAINES	COMMUNICATION d2	PRATIQUE d8	CULTURE MILIEUX... d4	COMBAT d6	DÉF Niv. 9	Init d6.8	Esq. d6.6.6
TALENTS	INTERPRÉTER d0	OBSERVER 2 d10	... HABITÉS d4	MAINS NUES 4 d6. .	AIT +DEF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av. +		
	PARAÎTRE d0	FURTIVITÉ d6	... SAUVAGES 3 d6	ARMES COURTES 45 d8. .			
	PERSUADER 1 d4	ACROBATIES d2	... SCIENTECHS d0	ARMES LONGUES d4. .			
	TISSER DES LIENS 1 d6	MANIPS d4	... POUVOIR d2	LANCER 5 d8. .			
	DIRIGER d2	CONDUIRE 3 d4	... CLANDESTINS 12 d4	TIR 6 d6. .			
SPES	1 de Boire -6 Rg	4 COMBAT PRIMITIF +4 Rg					
	2 COMPORTEMENTS bouche -4 Rg	5 HACHETTE +6 Rg					
	3 Fjord -8 Rg	6 PISTOLASER +4 Rg					

Sikarbaal Thrizein :

Présentation par Jolinar :

À ma gauche, 120 kg de bidoche qui se cache comme elle peut derrière un bouc soigneusement taillé.

On dit qu'il a appris le combat de la jambe et du pied dans les faubourgs de Calcutta.

Il y aurait gagné son surnom de Tourbillon.

Il nous vient de la Terre du début du XXe siècle, mais il n'a rien à voir avec la non-violence ; pour lui, ce serait plutôt la oui-violence, et même la oui, encore, vas-y fais-moi mal-violence... mais je m'égare.

Applaudissez... Sikarbaal Thrizein !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga Renégat recherché, surveillé par la 32



MEGA
STARRAIDME

FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
SIKARBAAL THRIZEIN

IDENTITÉ PROVISOIRE
TOURBILLON

MÉTIER/VOIE
RENÉGAT

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÊTU
HINDOU

TRAP 20^{ème} siècle

TROP violent pour la Guilde

MOTIVATION
vengeance épulsa

OBJECTIFS
TUA son ex major

PULSIONS/ADDICTIONS
violence

HANTISE
fraternel mal placée

TRAITS

VIVACITÉ d6	SENS d8	ADRESSE d6
RÉFLEXION d6	ARDENCE d10	FORCE d8
CARACTÈRE d10	RÉSONANCE d8	ENDURANCE d8
ESPRIT	ÉVEIL	CORPS

POUVOIRS RÉSONNANTS
medium Grade: 6

POUVOIRS MEGA

TRANSIT d8 Spé + Rg

TRANSFERT d4 Spé + Rg

Points de Vie

Points de Mélee

Défis et cumuls

APPARENCE

EQUIPEMENT

HABITS classe de STAR TAMOULE.

PM ANGLAIS.

COMMUNICATEUR planét.

CARTE locale & Boussole

STATUETTE DE GANESH

PROTECTIONS

KEVLAR DEF +6

Boudier whob DEF +8

DOMAINES	COMMUNICATION d4	PRATIQUE d6	CULTURE MILIEUX... d6
INTERPRÉTER	3 d4	OBSERVER d8	... HABITÉS 5 d8
PARAÎTRE	d6	FURTIVITÉ 2 d10	... SAUVAGES 2 d6
PERSUADER	d6	ACROBATIES 3 d10	... SCIENTECHS d2
TISSER DES LIENS 13 d4	MANIPS d8	... POUVOIR 1 d2	... CLANDESTINS 45 d8
DIRIGER 1 d2	CONDUIRE d4		

SPES	1	2	3	4	5	6
BONNE ÉDUCAT	+4Rg	4	COMBAT INTÉCANT	+2Rg		
JUNGLE	+2Rg	5	CALCUTTA	+6Rg		
DANSE	+4Rg	6	GUERRE URBAIN	+4Rg		

COMBAT d6	DEF Niv. 2	Init d8.8	Esq. d6.6.6
MAINS NUES 4	d6		
ARMES COURTES	d4		
ARMES LONGUES	d2		
LANCER	d2		
TIR 6	d8		

Elvinas Qhacuk :

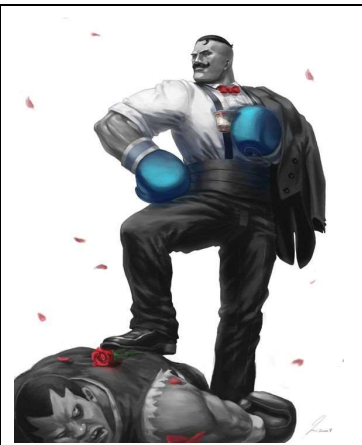
Présentation par Jolinar :

Je vous présente le premier : on l'appelle le Gentleman aux Gants Bleus, le Dandy de la Boxe ; il ne remporte jamais une victoire sans boire le thé devant son adversaire KO ; sous sa peau grise de Flamorien, on ne sait pas s'il y a un cœur qui bat ; rares en tout cas sont ceux qui l'ont vu saigner !

Il distribue des coups dignes d'un bulldozer avec l'élégance d'un majordome de Buckingham : je vous demande une ovation pour... El-vi-nas !!

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga actif



MEGA
5^e PARADISME

FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
ELVINAS QHACUK

IDENTITÉ PROVISOIRE
GENTLEMAN AUX GANTS BLEUS

MÉTIER/VOIE
MÉGA ACTIF

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU **ESCORTEUR**

DISTINGUÉ **FLAMORIEN À PEAU GRISÉE**

FAI R PLAY

MOTIVATION **SAUVER DES VIES**

OBJECTIFS **DEVENIR MAJOR**

PULSIONS/ADDICTIONS **BOXE**

HANTISE **HANDICAP**

TRAITS

d6
VIVACITÉ

d10
RÉFLEXION

d8
CARACTÈRE

↓
ESPRIT

d8
SENS

d12
ARDENCE

d6
RÉSONANCE

↓
ÉVEIL

d6
ADRESSE

d8
FORCE

d8
ENDURANCE

↓
CORPS

POUVOIRS RÉSONNANTS
TELEPATHIE Grade: 7

POUVOIRS MEGA
Grade: 7

TRANSIT d6 Spé + Rg

TRANSFERT d6 Spé + Rg

Points de Vie

Points de Mêlée

Défis et cumuls

APPARENCE

ÉQUIPEMENT

COSTARD CRAVATE

COM ORCILLE TIE

PEI FME À MOUSTACHE

BRÉTELLES-BOLAS

GANTS BOXE BLEUS

THÉIÈRE + SERVICE

PROTECTIONS

SLIP KULAK DEF + 6

BOUCHER WHOF + 8

DOMAINES	COMMUNICATION d8	PRATIQUE d6	CULTURE MILIEUX... d8
TALENTS	INTERPRÉTER d6	OBSERVER d3	... HABITÉS 4 d8
	PARAÎTRE d4	FURTIVITÉ d6	... SAUVAGES 2 d2
	PERSUADER 1 d3	ACROBATIES d4	... SCIENTECHS d4
	TISSER DES LIENS d6	MANIPS d4	... POUVOIR 4 d8
	DIRIGER 1 d8	CONDUIRE 3 d6	... CLANDESTINS d4
SPÉS	1 PRISONNIERS +4 Rg 4	4 RUBANIS +4 Rg	
	2 RANDONNEE +6 Rg 5	5 BOXE +4 Rg	
	3 FORD T +2 Rg 6	6 BOLAS +4 Rg	

COMBAT d6	DEF Niv. 9	Init d10.8	Esq. d6.6.6
MAINS NUES 5 d6	ATT -DEF 0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av		
ARMES COURTES d2			
ARMES LONGUES d0			
LANCER 6 d8			
TIR d4			
+ Rg			
+ Rg			
+ Rg			

Xongroids :

Présentation par Jolinar :

Quelle est cette rouge flamboyance qui vient de franchir les cordes ?

Moi je le sais, cher public c'est un mystérieux Sgyxyk, un des rares qui travaillent avec l'assemblée galactique.

Comme tous ses congénères, nul n'a jamais vu son visage.

On ne connaît de lui que sa barbe, et encore, on murmure qu'elle est fausse !

Ce qui est vrai assurément, c'est son palmarès : il est sacré champion du monde de sa planète de la « lutte à cuirasse », un art martial qui rappelle un peu notre testarlesy terrien.

Il a tenu une des plus longues séries de victoires de toute la galaxie.

Il combat paraît-il depuis l'âge de trois ans, et depuis, il a rencontré 657 adversaires.

C'est l'habitué des arènes, l'indéboulonnable, l'incontournable... Xon...Gro...iiiiidz !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Franc-Messenger



MEGA
S'PARADISME

FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
XONGROIDS

IDENTITÉ PROVISOIRE
L'INDEBOULONNABLE

MÉTIER/VOIE
FRANC-MESSAGER

FONDAMENTAUX
SGYXYK Bleu
CACHE SON VISAGE
CHAMPION DE "LUTTE
A CUIRASSE"

MOTIVATION
DEVENIR le Meilleur

OBJECTIFS
CHAMPION MULTIVALE

PULSIONS/ADDICTIONS
COMBAT

HANTISE
DÉFITE

TRAITS

VIVACITÉ d6	SENS d12	ADRESSE d6
REFLEXION d2	ARDENCE d12	FORCE d8
CARACTÈRE d10	RÉSONANCE d4	ENDURANCE d8

ESPRIT **ÉVEIL** **CORPS**

POUVOIRS RÉSONANTS **CHANG** Grade: 1 PSI d10

POUVOIRS MEGA **TRANSIT** d4 **TRANSFERT** d4

SPHÈRE **RELATIONS** **INVISIBLE** **LOGIQUE** **MATIERE**

Points de Vie

Points de Melée

Défis et cumuls

APPARENCE

ÉQUIPEMENT
CHAPEAU BLANC
CUIRASSE ROUGE
MASQUE D'OR
BARBE POSTICHE
657 COUPES
GOUACHE D'AAK

PROTECTIONS
RIRASSE DEF +3
MASQUE DEF +2

DOMAINES	COMMUNICATION d2	PRATIQUE d4	CULTURE MILIEUX... d2
INTERPRÉTER	6 d0	OBSERVER 2 d6	... HABILES 6 d2
PARAÎTRE	d0	FURTIVITÉ 2 d6	... SAUVAGES 2 d4
PERSUADER	1 d4	ACROBATIES d4	... SCIENTECHS d0
TISSER DES LIENS	6 d0	MANIPS d0	... POUVOIR d0
DIRIGER	d2	CONDUIRE d0	... CLANDESTINS 3 d6

SPES	1	2	3	4	5	6
de se rendre	-4 Rg			Testa Riesy	-4 Rg	
MAROCAGES	-6 Rg			ROCHER	-4 Rg	
COMBAT INTERDIT	-2 Rg			SGYXYK	-2 Rg	

COMBAT d6	DEF Niv. 10	Init d4.4	Esq. d6.6.6
MAINS NUES 34 d6	ATT	-DEF 0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av	
ARMES COURTES d0			
ARMES LONGUES d0			
LANCER 5 d6			
TIR d0			

Matou :

Présentation par Jolinar :

Je commence par celui qui est à ma gauche : nul ne sait par où il est passé, sur quelles gouttières il a traîné ; sa fourrure rayée est un camouflage parfait, ses moustaches, ses pattes, ses yeux et son museau, tout chez lui trahit le grand prédateur.

Il pratique le karaté dans sa forme la plus pure.

Je vous demande d'accueillir, sous les acclamations...

Maaaaatou !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga actif





FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
MATOU

IDENTITÉ PROVISOIRE
"CHAT RATÉ"

MÉTIER/VOIE
NÉGA ACTIF

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VECU
FOXINEUR

CRÉE EN LABO
CHAT PRES QUE

INTelligent mais créature

MOTIVATION
les CHATTES

OBJECTIFS
NE RÊN FOUTRE

PULSIONS/ADDITIONS
VISUER LASER

HANTISE
les CHIENS

TRAITS

VIVACITÉ d6

RÉFLEXION d12

CARACTÈRE d12

ESPRIT

SENS d12

ARDENCE d10

RÉSONANCE d4

ÉVEIL

ADRESSE d6

FORCE d8

ENDURANCE d8

CORPS

POUVOIRS RÉSONANTS
NEXUS Grade: 4

POUVOIRS MEGA Grade: 4

TRANSIT d4 Spé + Rg

TRANSFERT d6 Spé + Rg

Points de Vie: 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Points de Mêlée: 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

Défis et cumuls



APPARENCE

EQUIPEMENT
LITIER ANTI-GRAY
ARBRE À CHAT
puces
Boules de poils
CADAVRE D'OISEAU
PELLE DE LAINE

PROTECTIONS
FOURRAVE +2

DOMAINES

COMMUNICATION d6

INTERPRÉTER d6

PARAÎTRE 5 d6

PERSUADER d12

TISSER DES LIENS 1 d0

DIRIGER 3 d12

PRATIQUE d6

OBSERVER d12

FURTIVITÉ 2 5 d12

ACROBATIES 4 d12

MANIPS d6

CONDUIRE d0

CULTURE MILIEUX... d2

HABITÉS 1 2 d4

SAUVAGES d6

SCIENTECHS d0

POUVOIR d8

CLANDESTINS d10

SPES

1 **CANAPÉ CALIN** +4 Rg

2 **GOUTTIÈRES** -6 Rg

3 **SOUSIS** -6 Rg

4 **se GRATER les ROUSTES** Rg6

5 **DORMIR** +8 Rg

6 **KARATÉ** +2 Rg

COMBAT d6

DÉF Niv. 8

Init d4.6

Esq. d6.6.6

ATT -DEF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av.

MAINS NUES 36 d6

ARMES COURTES d0

ARMES LONGUES d0

LANCER d2

TIR d0

+ Rg

+ Rg

+ Rg

Yo Kiyiabi :

Présentation par Jolinar :

Sans plus tarder, j'accueille entre ces quatre cordes quelqu'un que nous connaissons tous à l'académie Mega ; quelqu'un que nous avons tous croisé dans un couloir, et par « croisé », je veux dire qu'on a dû s'effacer pour le laisser passer, tel un porte-avions de chair et d'os.

Regardez-moi ces bras comme des jambons, regardez-moi ce front et ces pommettes blindés comme un butoir de train !

Il nous vient du système solaire, d'une colonie de Neptune où on adore les noms bizarres.

Il est l'instructeur de combat number one des mégas.

Il en a fait pleurer des promotions entières !

On le surnomme Gifle Animée, ou encore Monsieur 100 000 Pompes ; un hurra flamboyant pour... Yoooo Ki-ya-biiiiig !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Instructeur à la Mégacadémie



NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Yo Kiyiabi

IDENTITÉ PROVISOIRE

MR 1000 000 POMPES

MÉTIER/VOIE

INSTRUCTEUR COMBAT

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

ex ESCORTEUR DEVENU
PROF MEGA CADÉMIE
SÉVÈRE

MOTIVATION FORMER À LA DURE

OBJECTIFS SURVIE DES ÉLÈVES

PULSIONS/ADDICTIONS MUSCUL

HANTISE TROUILLARDS



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



DOMAINES	COMMUNICATION d 10	PRATIQUE d 10	CULTURE MILIEUX... d 8
TALENTS	INTERPRÉTER 15 d 10	OBSERVER 1 d 10	... HABITÉS 3 4 d 10
	PARAITRE d 6	FURTIVITÉ d 4	... SAUVAGES d 4
	PERSUADER d 10	ACROBATIES d 10	... SCIENTECS d 6
	TISSER DES LIENS 1 2 5 d 4	MANIPS 2 3 d 10	... POUVOIR 5 d 6
	DIRIGER 1 d 12	CONDUIRE d 4	... CLANDESTINS d 4
SPES	1 ÉLÈVES +6 Rg 4	2 MASSAGES +4 Rg 5	3 NO-JANE +6 Rg
		4 AGRICULTURE +2 Rg 6	5 Vieux +4 Rg
			6 LIBANDA +4 Rg

COMBAT d 6	DEF Niv. 10	Init d 8. 6	Esq. d 6. 6. 6
MAINS NUES 6 d 6. .	ATT. + DEF. 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av. +		
ARMES COURTES d 6. .			
ARMES LONGUES d 6. .			
LANCER d 6. .			
TIR d 6. .			
	+ Rg . .		
	+ Rg . .		
	+ Rg . .		

Delgus :

Présentation par Jolinar :

À ma gauche, il a la tête de quelqu'un qu'on a vu dans un film... et c'est normal : le Predator dans le costume de Predator, c'est lui !

Ou son cousin, on ne sait pas trop.

Plus sérieusement, il fait partie de l'espèce montrée dans les films de McTiernan.

Il a toute l'élégance, la félinité de ses semblables...

Il porte des dreadlocks dignes du rastafari, mais ce n'est pas du tout un adepte des drogues douces.

Il connaît mille et une manière de découper sa proie en tranches, il a appris la survie, la torture et le combat en maternelle ; voici la plus parfaite machine à vaincre du circuit, voici...Deeeeelgus !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga Renégat recherché



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
DELGUS

IDENTITÉ PROVISOIRE
RASTAFARI

MÉTIER/VOIE
RENÉGAT

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU **PREDATOR**
ANCIEN COIFFEUR
AMATEUR RUGBY
ET DE MOTOCROSS

MOTIVATION **VANGANCE**

OBJECTIFS **Tua cabi qui l'a**

PULSIONS/ADDITIONS **chasse de vengeance**

HANTISE **Guede de carnaval**

TRAITS

VIVACITÉ 6	SENS 12	ADRESSE 6
RÉFLEXION 8	ARDENCE 10	FORCE 8
CARACTÈRE 10	RÉSONANCE 8	ENDURANCE 8
ESPRIT	ÉVEIL	CORPS

POUVOIRS RÉSONANTS
NEXUS Grade: 4

POUVOIRS MEGA
Grade: 10

TRANSIT d8 Spé + Rg

TRANSFERT d10 Spé + Rg

Points de Vie

28	Points de Mélee	Défis et cumuls
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		

APPARENCE

ÉQUIPEMENT

MASQUE
FILTRE RESPIRATOIRE
CEINTURE HOLO
LASER D'ÉPAULE
GRENADE ATOMIQUE
COUTEAUX DE DÉPEÇAGE
THOPHES DE CHASSE

PROTECTIONS

SCAPHANDRE
DE COMBAT 8

DOMAINES	COMMUNICATION	PRATIQUE	CULTURE MILIEUX...
INTERPRÉTER 2	d6	OBSERVER 2 3	d12
PARAÎTRE 2	d2	FURTIVITÉ 3	d12
PERSUADER	d0	ACROBATIES	d12
TISSER DES LIENS	d0	MANIPS	d10
DIRIGER	d0	CONDUIRE	d8

COMBAT	DEF Niv.	Init	Esq.
COMBAT d6	DEF Niv. 8	Init d6.6	Esq. d6.6.6
MAINS NUES 1	d6		
ARMES COURTES	d8		
ARMES LONGUES	d4		
LANCER 6	d8		
TIR 5	d10		

Chastity Threcail :

Présentation par Jolinar :

De l'autre côté du ring (et un petit peu au milieu aussi, tant elle est... débordante), voici une combattante venue de la lointaine Zeppelinia.

Ne vous fiez pas à ses cuissardes et à son bustier tape-à-l'œil, elle n'a rien d'une serveuse de taverne...

Avec ses cheveux roux et sa peau verte, on la surnomme parfois l'Orque de l'Espace, la Troll de Dame...

Elle a développé sa propre version de l'art hindou du kuttu varisai, à base de pieds, de poings et de, euh, rotondités ; elle n'a été vaincue que dans 5 combats sur 34, mais elle a toujours su rebondir !

Palpez bien fort dans vos soins, dans vos moins, dans vos mains pour... Chaaaaaastity !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga active



NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

CHASTITY THRECAIL

IDENTITÉ PROVISOIRE

LA TROLL DE DAME

MÉTIER/VOIE

MEGA ACTIVE

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VECU Zeppelinienne

ETHNO RANGER

COUGAR NYMPHO

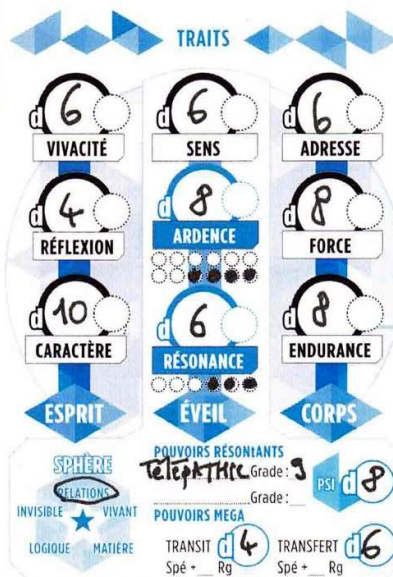
CROYANTE ANIMISTE

MOTIVATION Ren entras

OBJECTIFS SÉDUCTION

PULSIONS/ADDITIONS Sexe

HANTISE peau orange



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		

APPARENCE

EQUIPEMENT

- TENTE SUGGESTIVE
- TENTE GONFLABLE
- PIÈGES À OURS
- APPEAUX À CANARDS
- OUTILS PÊCHE/CHASSE
- HERBIER / Loupe

PROTECTIONS

- NATURE cuir DEF+3
- CUISSARDES DEF+2

DOMAINES	COMMUNICATION	PRATIQUE	CULTURE MILIEUX...
INTERPRÉTER	3 d6	OBSERVER 3 4 d10	... HABITÉS d2
PARAÎTRE	d2	FURTIVITÉ d2	... SAUVAGES 4 d8
PERSUADER	d4	ACROBATIES d2	... SCIENTECS d0
TISSER DES LIENS 2 3 d6		MANIPS 4 5 d4	... POUVOIR d0
DIRIGER d0		CONDUIRE d0	... CLANDESTINS d2

1 KUTTU VARISAI	2 Rg	4	Jungle Zeppelin	6 Rg
2 DRAGUE	4 Rg	5	CAILLoux	2 Rg
3 BEAUX MECS	6 Rg	6	NARALOTE	2 Rg

COMBAT	DEF Niv	Init	Esq
MAINS NUES 1	d6	d8	d6
ARMES COURTES	d4		
ARMES LONGUES	d2		
LANCER 5	d8		
TIR 6	d4		

Esorlel 818 :

Présentation par Jolinar :

Le premier de notre terrible duo est un clone, mesdames et messieurs.

Il est issu des cuves de clonage de Kamino.

Vous n'avez jamais vu combattre l'Ennui personnifié, vous n'avez jamais croisé la Banalité sur un ring ?

Votre rêve va devenir réalité !

On dit que 818, ainsi que son millier de congénères, a été développé pour une commande de l'administration Vagon.

Les cloneurs l'ont doté de muscles démesurés pour pouvoir transporter les boîtes d'archives ; d'un cerveau surdéveloppé pour résoudre les pires problèmes de bourrage papier ; d'un estomac à toute épreuve, capable de digérer le café de la salle de repos !

Avec sa touillette !

Imaginez une armée de fonctionnaires survitaminés, un bataillon de sous-directeurs, une horde d'agents administratifs-délégués-intérimaires-supplétifs-par-promotion-interne !

818 est un des seuls qui a pu s'échapper avant la livraison aux Vogons.

C'est une machine à tamponner, un bourreau du parapheur, un maître de la photocopie recto-verso !

Il a développé un art martial de pieds et poings, capable de repousser des hordes d'administrés furieux !

On le surnomme le Numéro, Copie Carbone, Tête-au-Carré.

Je vous demande une acclamation pour... Esorlel 818 !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga passif employé dans l'administration comptable de la guilde



MEGA
SYNTHÈSE

FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
ESORLEL 818

IDENTITÉ PROVISOIRE
COPIE CARBONNE

MÉTIER/VOIE
COMPTABLE NORDINE

FONDAMENTAUX
CLONE

ATTITUDE, VÉCU
VIENT DE KAMINO

MEGA PASSIF

MOTIVATION
ADMINISTRATEUR

OBJECTIFS
L'ORDRE

PULSIONS/ADDICTIONS
PUBLICA UNE METHODE

HANTISE
LE CHAOS

TRAITS

VIVACITÉ d6
SENS d10
ADRESSE d6
REFLEXION d6
ARDENCE d4
FORCE d8
CARACTÈRE d4
RÉSONANCE d6
ENDURANCE d8
ESPRIT
ÉVEIL
CORPS

POUVOIRS RÉSONNANTS
Grade: 6
POUVOIRS MEGA
Grade: 4
INVISIBLE
RELATIONS
VIVANT
LOGIQUE
MATHÈRE
TRANSIT
Spé + Rg
TRANSFERT
Spé + Rg

Points de Vie
38
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Points de Défis et cumuls
Mêlée
Cumuls

APPARENCE
ÉQUIPEMENT
CALIN LA TRICE
TROMBONES
PROD d NA MORDI
STYLO 4 COULEURS
GILET À ROUNDS DE CUIR
MONTRE SUISSE
PROTECTIONS
DEF +

DOMAINES
COMMUNICATION d4
PRATIQUE d4
CULTURE MILIEUX... d6

TALENTS
INTERPRÉTER 23
PARAÎTRE d0
PERSUADER d0
TISSER DES LIENS 6
DIRIGER d0

SPÉC
1 BOKATOR
2 TVA
3 IMPOTS

2 Rg 4
4 Rg 5
6 Rg 6

... HABITÉS 4
... SAUVAGES d0
... SCIENTECHS d4
... POUVOIR 23
... CLANDESTINS d2

4 Rg
6 Rg
3 Rg

COMBAT d6
DEF Niv. 8
Init. 6-6
Esq. 6-6
ATT. -DEF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av.

MAINS NUES 1 d6
ARMES COURTES d0
ARMES LONGUES d0
LANCER d2
TIR
+ Rg
+ Rg
+ Rg

Scachoïds :

Présentation par Jolinar :

À l'autre coin du ring, ce n'est pas vraiment une bête, pas vraiment une plante, pas vraiment un caillou...

Il porte le camouflage tribal de sa planète d'origine, Nosoria II ; il a appris à survivre, comme tous ses congénères, dans les vapeurs d'ammoniaque et les tempêtes d'acide nitrique ; c'est un redoutable adepte des techniques de placage et d'écrasement ; dans les bas-fonds de la galaxie, il a gagné le surnom de Volute.

Il n'a jamais souri de sa vie... en tout cas pas à moi !

Alors allez-y, tentez le coup !

Une ovation pour... Scaaaaachoidzzzz !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Nomeg infiltré



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
SCACHOÏDS

IDENTITÉ PROVISOIRE
VOLUTE

MÉTIER/VOIE
NOMEG INFILTRÉ

FONDAMENTAUX
NOSORIA II

ATTITUDE, VECU
**SURVIVANT À LA DURE
CULTURAÏSTE TRIBUÉ
PEAU ROUGE // JAUNE**

MOTIVATION
VEN GERNCE

OBJECTIFS
SABOTER MISSIONS

PULSIONS/ADDICTIONS
ACIDE NITRIQUE

HANTISE
SOURIRE

TRAITS

VIVACITÉ d6	SENS d10	ADRESSE d6
RÉFLEXION d8	ARDENCE d12	FORCE d8
CARACTÈRE d10	RÉSONANCE d6	ENDURANCE d8
ESPRIT	ÉVEIL	CORPS

POUVOIRS RÉSONNANTS
Télékinésie Grade: 10 PSI d12

POUVOIRS MEGA
Grade: 6

TRANSIT d6 TRANSFERT d8

Spé + Rg

Points de Vie

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Points de Mêlée

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Défis et cumuls

APPARENCE

EQUIPEMENT

**TENUE MOTALD
PEIGNE (?)
MOTO ANTIGRAV
CANON ROTATIF
BANDE DE POO BALLS
GAUTS REPU LSEUR**

PROTECTIONS

CUIR 4

DOMAINES	COMMUNICATION d2	PRATIQUE d4	CULTURE MILIEUX... d2
TALENTS	INTERPRÉTER d4	OBSERVER d8	... HABITÉS 4 5 d10
	PARAÎTRE d0	FURTIVITÉ d6	... SAUVAGES 5 d6
	PERSUADER d6	ACROBATIES 2 4 d8	... SCIENTECHS d4
	TISSER DES LIENS d0	MANIPS d4	... POUVOIR d2
	DIRIGER d4	CONDUIRE 2 d10	... CLANDESTINS 5 d10
SPES	1 PANCRACE +2 Rg 4	2 PARKOUR +6 Rg	
	2 MOTO ANTIGRAV +4 Rg 5	3 THAGGARA +6 Rg	
	3 CANON ROTATIF +6 Rg 6	4 PEIGNE +4 Rg	

COMBAT d6	DEF Niv: 10	Init d8-8	Esq: d6-6-6
MAINS NUES 1	d6	ATT +DEF 0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+	
ARMES COURTES 6	d8		
ARMES LONGUES	d10		
LANCER	d8		
TIR 3	d12		
	+ Rg		
	+ Rg		
	+ Rg		

Nans :

Présentation par Jolinar :

Et à ma gauche, le plus obtus, le plus baveux, le plus végétarien des agents méga : j'ai nommé Nans, de la planète Stabula !

On dit que chaque Stabulien, pour prouver sa valeur, doit un jour arrêter un train avec son front...

Je sais pas si c'est vrai, je n'ai jamais été un train !

Mais ce que je sais, c'est que notre gars veut faire couler le sang, et il coulera !

Applaudissez... Nans !!!

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga actif



MEGA
5^e PARADISME

FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
NANS

IDENTITÉ PROVISOIRE
VACHE QUI RIT

MÉTIER/VOIE
MÉGA ACTIF

FONDAMENTAUX
escorteUR

ATTITUDE, VECU
STABULIEN

A REGLE INCIDENT
DE NORMA II

A ÉPARGNÉ UNE PARCHEPOTTE
NASTICATION

MOTIVATION
UNE BONNE BOUSE

PULSIONS/ADDICTIONS
MEUHH!

HANTISE
TRAIN

TRAITS

VIVACITÉ d6	SENS d8	ADRESSE d8
RÉFLEXION d4	ARDENCE d4	FORCE d10
CARACTÈRE d6	RÉSONANCE d6	ENDURANCE d8
ESPRIT	ÉVEIL	CORPS

POUVOIRS RÉSONNANTS
CHAKRAS Grade: 7 PSI d8

POUVOIRS MEGA
TRANSIT d8 TRANSFERT d6

Points de Vie

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Points de Mêlée

Défis et cumuls

APPARENCE

EQUIPEMENT

ATT NAT CORNES
KIMONO JAPONAIS
KATANA
ENGINS & BRÛLEUR
BAGUETTES & BOL
CLOCHE

PROTECTIONS

ARTURE DE SAMOURAÏ 7

DOMAINES	COMMUNICATION d6	PRATIQUE d6	CULTURE MILIEUX... d6
INTERPRÉTER 3	d4	OBSERVER 6	d8
PARAÎTRE d2	FURTIVITÉ 4 5	d8	... HABITÉS 4
PERSUADER d4	ACROBATIES d2	d2	... SAUVAGES 4
TISSER DES LIENS 3	MANIPS d4	d0	... SCIENTECHS d2
DIRIGER d0	CONDUIRE d0	d0	... POUVOIR d0
			... CLANDESTINS 5

COMBAT d8	DÉF Niv. 10	Init d8.8	Esq. d6.8
MAINS NUES 1	d8		
ARMES COURTES d2			
ARMES LONGUES 2	d10		
LANCER d2			
TIR d4			

Zeh'ih :

Présentation par Jolinar :

Et de l'autre côté du ring, voici un adversaire fort étrange.

Les Man'ih ont rejoint récemment l'assemblée galactique.

Leur existence dans les débris de la planète Kla'ih est un mystère pour nous tous.

Et le ressortissant Man'ih que nous avons devant nous ce soir, cher public, est un mystère pour tous ses semblables : il a un talent que je vais vous laisser découvrir, mais je vous donne un indice : ce n'est pas le piano !

Il opère dans la section 547, celle dont les rapports de mission sont classifiés.

Son nom est un défi aux cordes vocales, alors on le surnomme la Goule.

Je vous demande d'applaudir... Zeh'ih !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga actif



NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Zeh'ih

IDENTITÉ PROVISOIRE

LA GOULE

MÉTIER/VOIE

MEGA ACTIF GUNGTECH

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÊTEU

KLA'ih

→ SECTION 547

RAPPORTS CLASSIFIÉS

(FRAG DE LA GUILDE)

MOTIVATION

MYSTÈRE

OBJECTIFS

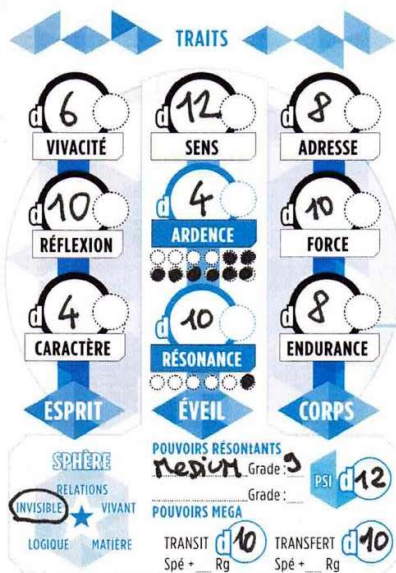
MYSTÈRE

PULSIONS/ADDICTIONS

MYSTÈRE

HANTISE

PAPARAZZI



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



DOMAINES	COMMUNICATION d2	PRATIQUE d10	CULTURE MILIEUX... d8
TALENTS			
INTERPRÉTER	d6	OBSERVER 2	... HABITÉS 4
PARAÎTRE	d6	FURTIVITÉ d12	... SAUVAGES d2
PERSUADER	d6	ACROBATIES d12	... SCIENTECHS 23
TISSER DES LIENS	d10	MANIPS 2	... POUVOIR d6
DIRIGER	d10	CONDUIRE 3	... CLANDESTINS 5
SPÉ			
1	BANDO 4 Rg	4	KLA'ih 4 Rg
2	GDES MACHINES 6 Rg	5	MARGINUM 2 Rg
3	ANTI-GRV 6 Rg	6	RAYON 3 Rg

COMBAT d8	DÉF Niv. 10	Init d8.10	Esq. d6.8
MAINS NUES 1	d8		
ARMES COURTES	d12		
ARMES LONGUES	d10		
LANCER	d8		
TIR 6	d10		
	+ Rg		
	+ Rg		
	+ Rg		

Présentation par Jolinar :

[illegible]

Vraxaid :

Présentation par Jolinar :

Ah, souci technique : il s'est un peu emmêlé la corde dans les cornes...

Est-ce que quelqu'un peut aller l'aider avant qu'il arrache tout, s'il vous plaît ?

C'est donc pour moi l'occasion de vous le présenter.

Ne lui demandez pas où est passé son copain, celui à tête de sanglier ; ne lui demandez rien, en fait : il aime pas les copains, il aime pas les sangliers, et il aime pas ceux qui lui posent des questions !

Et tout ce qu'il aime pas, il l'écrabouille !

Pourtant, vous allez voir, ce type est non seulement costaud, mais sait parfaitement utiliser les techniques de détournement de force.

Il a développé son propre style, qui me rappelle souvent le vale tudo, l'art de combat brésilien...

Il est né dans les grandes prairies de la planète-ruine Saphir 228 ; de toute sa vie, il n'a mangé que de l'herbe (et des oreilles d'adversaires) ; chez ses semblables les Hraxu, combattre est un jeu, un jeu d'enfant, et un rituel territorial.

Il a choisi la carrière de combattant, mais avec ses talents il aurait pu devenir roi, empereur de son peuple !

Dans le circuit, on le surnomme bien évidemment Rhino, mais aussi le Mufle ou Vrax l'Autobus des Steppes ; toutes les encoches que vous voyez sur sa corne, ce sont des carpaccios d'adversaires qu'il a laissés derrière lui !

Je veux vous entendre tous mugir pour... Vrraaaaaxaid !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Nomeg infiltré



MEGA
SÉRIÉ PERIODIQUE

FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NON/SURNOM DU PERSONNAGE
V RAX NID

IDENTITÉ PROVISOIRE
L'OUTO BUS DES STRIPES

MÉTIER/VOIE
NOMEG INFILTRÉ

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VECU
SAPHIA 228
PEUPLE KRAXU
HERMIVORE
BOURAIN FONGUR

MOTIVATION
SHOBER TETATIQUE

OBJECTIFS
ECRABOILLER

PULSIONS/ADDITIONS
CRAPACCIO

HANTISE
SANGLIERS

TRAITS

VIVACITÉ d 6

RÉFLEXION d 4

CARACTÈRE d 8

ESPRIT

SENS d 8

ARDENCE d 10

RÉSONANCE d 6

ÉVEIL

ADRESSE d 8

FORCE d 16

ENDURANCE d 8

CORPS

POUVOIRS RÉSONANTS
Télékinésie Grade: 8

POUVOIRS MEGA
Spé + Rg

TRANSIT d 10

TRANSFERT d 8

Points de Vie

Points de Mélée

Défis et cumuls

APPARENCE

EQUIPEMENT

ATT NAT CORNES
FUSIL PLASMA
CANON DES EMP
BOUCHON ADAPTATION
MANORDI
MEDKIT

PROTECTIONS DEF +

SCAPANDRE DE COMBAT

DOMAINES COMMUNICATION d 4

INTERPRÈTE d 2

PARAÎTRE d 2

PERSUADER 3 d 4

TISSER DES LIENS d 0

DIRIGER d 0

PRATIQUE d 8

OBSERVER 4 d 10

FURTIVITÉ d 4

ACROBATIES d 4

MANIPS 5 d 8

CONDUIRE d 6

CULTURE MILIEUX... d 6

... HABITÉS 6 d 12

... SAUVAGES d 4

... SCIENTECHS d 10

... POUVOIR 6 d 6

... CLANDESTINS 6 d 6

COMBAT d 8

DEF Niv 10

Init d 4.4

Esq. d 6.8

ATT -DEF 0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av

MAINS NUES 1 d 8

ARMES COURTES d 4

ARMES LONGUES d 2

LANCER d 8

TIR 2 d 10

+ Rg

+ Rg

+ Rg

VALE TUDO 4 Rg

FUSIL PLASMA 6 Rg

TORTUE 4 Rg

POSITIONS ENEMIES 4 Rg

1er SOINS 6 Rg

RUBANIS 4 Rg

Qundron :

Présentation par Jolinar :

Contre Budi Ahmad cette fois-ci, un des guerriers les plus étranges de ce tournoi : vous vous souvenez de Freezer, dans la série Dragon Ball Z ?

Il en a le regard et le sourire énigmatique... mais ce n'est pas lui !

Vous vous souvenez du ver de terre dans le jeu vidéo Earthworm Jim ?

Il en a la coiffure... mais ce n'est pas lui !

On dirait du Freezer mais c'est pas du Freezer ; on dirait du Jim mais c'est pas du Jim.

Ça se bat dans une sorte de krav-maga revu et corrigé, ça ne sent pas la douleur sous sa peau métallique...

Je vous demande d'accueillir le plus sexy, le plus médiatique représentant de son espèce, les Flagellons ; j'ai nommé le ver de terre d'acier... Quuuuuunndron !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga Renégat non recherché



NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

QUNDRON

IDENTITÉ PROVISOIRE

le ver de terre d'acier

MÉTIER/VOIE

RENÉGAT NON RECHERCHÉ

FONDAMENTAUX **conceptTECH**

ATTITUDE, VECU

ANCIEN & ACTIF

QUI TIENT LA GUILDE

AVEC EN DÉSACCORD

AVEC ÉTHIQUE INÉGALITÉ

MOTIVATION **ÊTRE + EFFICACE**

OBJECTIFS **RÉSOLUE SITUATIONS**

PULSIONS/ADDICTIONS **SEXE / 9e Guilde**

HANTISE **Se tromper / ne peut pas**

TRAITS

VIVACITÉ d10	SENS d10	ADRESSE d8
RÉFLEXION d12	ARDENCE d12	FORCE d10
CARACTÈRE d10	RÉSONANCE d8	ENDURANCE d8
ESPRIT	ÉVEIL	CORPS

POUVOIRS RÉSONNANTS CHAKRAS Grade: 8

POUVOIRS MEGA Grade: 10

TRANSIT d10 TRANSFERT d12

Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		

APPARENCE

EQUIPEMENT

FUSIL LASER TECH-KIT

RADIO HYPHONOUS

ANALYSEUR MILIEU

NAVOPADI

BOTTS ANTIGRAV

PROTECTIONS NAT DEF 5

PEAU MÉTALLIQUE

DOMAINES	COMMUNICATION d10	PRATIQUE d8	CULTURE MILIEUX... d6
TALENTS			
INTERPRÉTER	3 d8	OBSERVER d10	... HABITÉS d10
PARAÎTRE	d6	FURTIVITÉ d6	... SAUVAGES d12
PERSUADER	5 d10	ACROBATIES d4	... SCIENTECHS d12
TISSER DES LIENS	d8	MANIPS d10	... POUVOIR d12
DIRIGER	d6	CONDUIRE 4 d8	... CLANDESTINS d4
SPES			
1 KRAV MAGA	-6 Rg	4 BOTTS ANTIGRAV	-6 Rg
2 FUSIL LASER	-4 Rg	5 FAIRE PASSER TECHNO	-6 Rg
3 LANGAGE SIGNES	-6 Rg	6 Z pour magie	- Rg

COMBAT d8	Déf Niv. 10	Init d8.6	Esq. d6.6.8
	ATT +DEF	0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av.	
MAINS NUES	1 d8		
ARMES COURTES	d2		
ARMES LONGUES	d0		
LANCER	d2		
TIR	2 d8		
	+ Rg		
	+ Rg		
	+ Rg		

Acula :

Présentation par Jolinar :

De l'autre côté du ring arrive un personnage tout aussi intéressant... les Démoniens ont mauvaise réputation auprès de nombreuses espèces, mais c'est totalement injustifié.

Leur empire tentaculaire n'est pas du tout tyrannique !

Leurs cornes sur le front, leurs ongles longs comme des griffes, leur peau diaphane et leurs petits ornements de têtes de mort et de têtes de bouc qu'ils mettent partout sur leurs vêtements n'ont rien à voir avec un caractère maléfique, oh non, alors !

Dans les familles de Démoniens, les derniers-nés n'ont aucun choix de carrière sinon celui de la fosse ; les combats sur les planètes démoniennes sont à mort, et les gladiateurs de plus de 30 ans sont rarissimes.

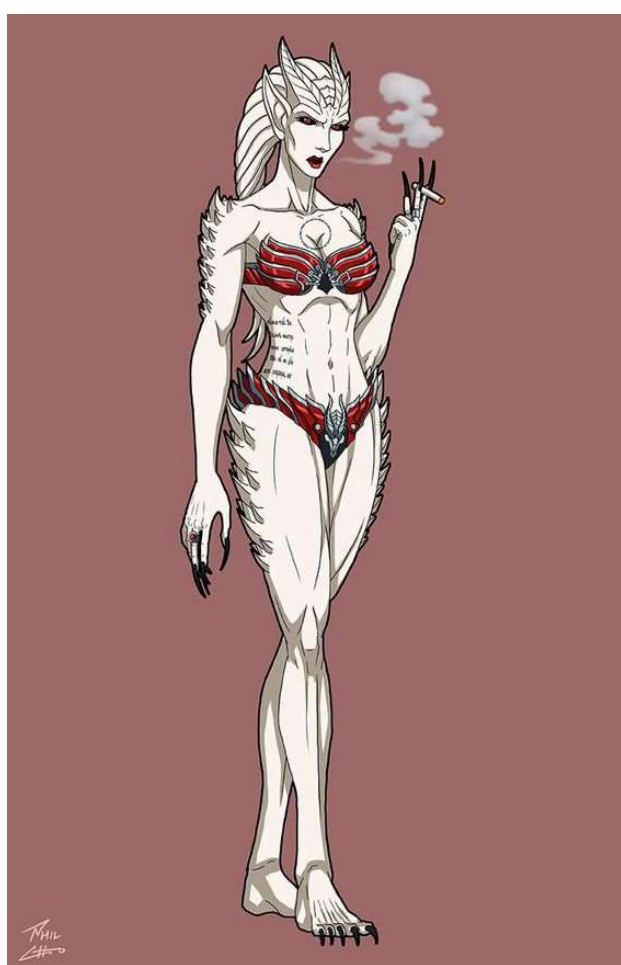
Je ne vous dirai pas l'âge de cette demoiselle, mais sachez qu'elle a derrière elle 27 mois de victoires ininterrompues.

Même si sa vue n'inspire pas la caresse, sa peau hérissée de piquants naturels va compliquer la tâche de Chastity ; on l'appelle la Dague d'Argent, la « plus belle des Vilaines » ; son nom veut dire, en langue démonienne, « amertume ».

Voici... Aaaaaacula !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Nomeg infiltrée



MEGA
S'ARRANDRE

FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
ACULA

IDENTITÉ PROVISOIRE
ANATONE

MÉTIER/VOIE
Nomeg infiltrée

FONDAMENTAUX
DÉMONIENNE

ATTITUDE, VECU
GLADIATEUR
DEVENUE TUEUSE
À GAGNER POUR MAFIA

MOTIVATION
CONTRAT

OBJECTIFS
ASSASSINAT

PULSIONS/ADDITIONS
TOURMENT

HANTISE
CUL-DEBENS

TRAITS

VIVACITÉ d12
REFLEXION d6
CARACTÈRE d10
SENS d8
ARDENCE d10
RÉSONANCE d8
ÉVEIL d10
ADRESSE d8
FORCE d10
ENDURANCE d8
CORPS d10

POUVOIRS RÉSONNANTS
Grade: 10
PSI d8

POUVOIRS MEGA
Grade: 10
TRANSIT d6
TRANSFERT d10

SPHÈRE
INVISIBLE
LOGIQUE
VIVANT
MATIÈRE

POINTS DE VIE
28
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

POINTS DE MÉLÉE
28
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

DÉFIS ET CUMULS

APPARENCE

EQUIPEMENT
Dague
ANALYSEUR MILITO
NANO-AD + RADIO HYPER
CHASSEUR SPATIAL
SCOPHONDRE
SET DE TORTURE
POISSONS DIVERS

PROTECTIONS
NAT DEF 5
COMBI TEXLAR 5
BOULDER WHOF 5

DOMAINES
COMMUNICATION d16
PRATIQUE d8
CULTURE MILIEUX... d6

COMBAT d8
DEF Niv. 10
Init d8
Esq. d6
668

MAINS NUES 2 d8
ARMES COURTES 1 d10
ARMES LONGUES d6
LANCER d6
TIR 3 d10

TALENTS
INTERPRÈTE d8
PARAÎTRE d10
PERSUADER d10
TISSER DES LIENS d4
DIRIGER d4

SPES
1 **DAGUE D'ARGENT** 4 Rg 4
2 **RAYTHAM** 4 Rg 5
3 **FUSIL SUPER** 6 Rg 6

1 **PISIER** 4 Rg
2 **SUR LES TOITS** 6 Rg
3 **MEGAPOLES** 6 Rg

Il est un mystère de la science.

Son espèce est à peine répertoriée ; dans son état juvénile, l'espèce « K », comme on l'appelle, est un simple fluide qui se cache dans les profondeurs des vaisseaux spatiaux.

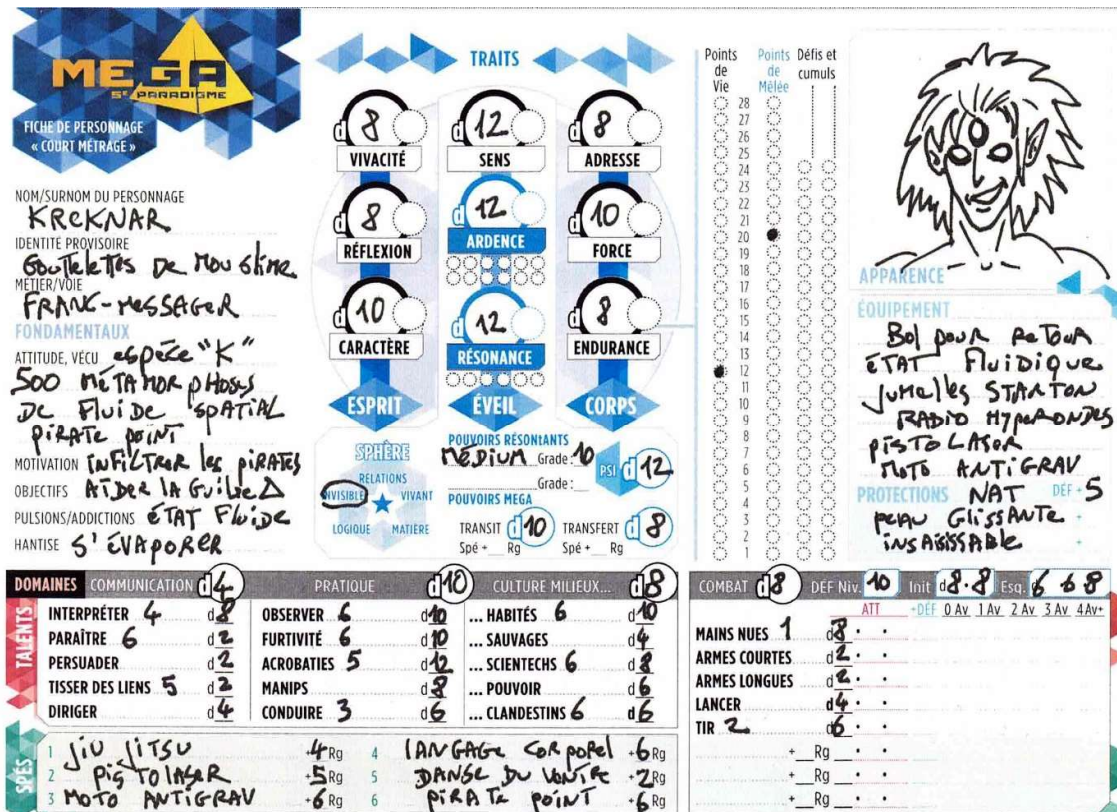
On dit que lorsqu'il a atteint sa forme adulte, notre spécimen ici présent a émergé chez les pirates de Pirate Point.

10 ans, les gars !

Il a acheté sa vie à chaque seconde, avec la monnaie de ses poings et de ses pieds !

Sa peau qui suinte en permanence un fluide visqueux va poser un problème, sans aucun doute, à notre clone 818... faites un concert de trépignements pour Gouttelettes, pour Krekrek-les-Bons-Tuyaux, pour le Mou Slime, je veux bien sûr parler de... Kreeeeeknaaaar !

Franc-Messenger



Brognos :

Présentation par Jolinar :

Vous connaissez sans doute son espèce, puisqu'on croise les Agroubradourakaranos un peu partout dans les forces armées ; les régiments de l'AG ne font pas exception, et les équipes Méga elles-mêmes apprécient d'avoir un collègue Agrou...

Oui bon, je l'ai prononcé une fois, c'est déjà pas mal, me faites pas chier !

Nul ne sait pourquoi l'évolution a doté cette espèce de quatre bras, je vous laisse les recompter si vous n'êtes pas sûrs : la combattante que nous accueillons ce soir en a bien quatre, oui ; et si l'on en croit le dicton « pas de bras, pas de chocolat », on mange souvent du dessert chez les Agroubradourakaranos...

Elle a d'abord combattu contre l'AG lors des conflits du Grand Malentendu Agroubien ; elle a été repérée sur la ligne de front, à l'époque par un instructeur Méga ; après la guerre, elle a rejoint nos rangs avec enthousiasme.

Elle survole régulièrement nos épreuves de sélection physique, et nos stages commando.

On lui prête la destruction de 27 machines d'entraînement, la mise sous les verrous du gang des Clébards, dans les bas quartiers de Norjane.

Un soir de folie, dans un lieu que je ne vous révélerai pas, je l'ai même vue... déchirer une voiture !

Je vous jure que c'est vrai, cher public ; une Asagi SK50 flambant neuve !

À la seule force de ses petits bras !

En deux moitiés !

Alors, je demande de vous éclater les biceps à l'applaudir !

Faites un triomphe à... Brooognoss !

Situation légale vis-à-vis de la Guilde :

Méga active



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE
BROGNOS

IDENTITÉ PROVISOIRE
CHOUPINETTE

MÉTIER/VOIE
MÉGA ACTIVE

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VECU
ESCORTEUSE

AGROUBRA DOURAKARANOS!

CONFLIT GD MALENTENDU

GANG DES CLÉBARDS

MOTIVATION
FAIRE NIEUX QUE LES

OBJECTIFS
DEVENIR MAJOR LIEUX

PULSIONS/ADDITIONS
CHOCOLAT

HANTISE
LES E.T. A 6 BRAS!

TRAITS

VIVACITÉ d6

SENS d8

ADRESSE d12

REFLEXION d4

ARDENCE d10

FORCE d10

CARACTÈRE d8

RÉSONANCE d6

ENDURANCE d8

ESPRIT

ÉVEIL

CORPS

POUVOIRS RÉSONNANTS
CHAKRAS Grade: 6

POUVOIRS MÉGA
Grade: 6

INVISIBLE

LOGIQUE

MATIERE

TRANSIT d8

Spé + Rg

TRANSFERT d6

Spé + Rg

Points de Vie

Points de Mélee

Défis et cumuls

APPARENCE

EQUIPEMENT

Tenue sportive

HAILE BARDE

↳ Télescopique

ceinture Holo

communicateur

clous à pignas

PROTECTIONS

Bouclier what 5

DOMAINES	COMMUNICATION	PRATIQUE	CULTURE MILIEUX...
INTERPRÉTER	d2	OBSERVER d8	... HABITÉS 6 d8
PARAÎTRE	d2	FURTIVITÉ d4	... SAUVAGES 5 d10
PERSUADER	d4	ACROBATIES d6	... SCIENTECHS d6
TISSER DES LIENS	d6	MANIPS d8	... POUVOIR d2
DIRIGER	d6	CONDUIRE 4 d6	... CLANDESTINS d4

SPÉ	1	2	3	4	5	6
HAILE BARDE	6 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg
SEXE OPPOSÉ	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg
HELIOPOTÉRE	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg
SAVANE	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg
SANCTUAIRE	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg	4 Rg

COMBAT	DEF NIV	ATT	DEF	Q AV	1 AV	2 AV	3 AV	4 AV
MAINS NUES	1	d12	.	.	.	.	.	.
ARMES COURTES	2	d2	.	.	.	.	.	.
ARMES LONGUES	2	d10	.	.	.	.	.	.
LANCER	d4	.	.	.	.	.	.	.
TIR	d2	.	.	.	.	.	.	.