

American Wrestling

Un nouvel « Art Martial » sur une idée de Laurent Mollicone , mise en forme et finalisée par Ghislain Morel.

Le catch est une forme de combat basé sur des coups très spécifique et aux effets spectaculaire.

Le catch a un très grand nombre de technique, car il emprunte à tous les arts martiaux. Seul les coups directs sont interdits, sauf s'ils sont acrobatiques et les manchettes.

Le catch est très visuel, la plupart des techniques sont utilisées de manière très aériennes. Le pratiquant doit obligatoirement avoir un score minimum de +5 en Acrobatie pour pouvoir utiliser ces techniques. Pour certaines attaques, suivant les actions décrites par le joueur, le Maître de Jeu pourra demander un test de Réflexe + Acrobatie au lieu du test de Combat à Mains Nues habituel.

Le catch est aussi prévu pour des adversaires de grande puissance. Lorsqu'un combattant veut utiliser ces techniques de catch sur un autre adversaire, il compare la somme de son Corps et de sa Résistance à celles de son adversaire. S'il a l'avantage, il bénéficiera d'un niveau de bonus de +1N par tranche de 2 points d'écart. Si son adversaire a l'avantage, il souffrira d'un malus de -1N par tranche de 2 points d'écart.

Techniques offensives

Attaque frontale, Contrôler, Coup de pied haut, Déséquilibrer, Immobiliser, Projection, Saisir.

Techniques défensives

Bloquer, Contre-attaquer, Dégagement, Esquiver, Parer, Résistance.

