



Catch

Un jeu de rôle à narration partagée qui se joue à deux ou plus. Le meneur est désigné à pile ou face.

Vous êtes le directeur des opérations d'une écurie de catcheurs(ou de catcheuses). Votre but est de faire gagner votre équipe coûte que coûte !



Vos catcheurs ont chacun 3 caractéristiques:

- 1/Castagne = Science du combat
- 2/Ruse = Utiliser un objet, un décor...
- 3/Mordant = Tout le reste

Répartissez 9 points avec un minimum de 1 pour chaque caractéristique.

Chaque catcheur possède également une jauge de "souffle" équivalente à 5 en début de match!

Votez ensemble le nombre de participants à chaque combat, le meneur compte pour deux voix.

Que vous soyez joueur ou meneur: lorsque votre catcheur tente une action, lancer 1d8 et ajoutez la caractéristique adéquate. Si le total égale ou dépasse 9, l'action est réussie. Décrivez l'action et ses effets sur l'adversaire.

En cas d'échec, vous perdez un point de "souffle". A zéro vous perdez le match (sauf si le meneur en décide autrement)

Le meneur a la possibilité de faire une action supplémentaire en réaction à celle d'un catcheur mais il ne lance jamais de dés pour celle-ci, rien n'est dû au hasard sur un ring!

Quand vous avez le "rôle" du meneur, vous pouvez influencer sur le résultat d'une action, mais après le jet de dé adverse! Décrivez ce qui se passe! Quand vous avez utilisé ce droit, la main passe à l'adversaire de votre choix, qui devient à son tour le meneur.

