

Cyberpunk Red



**ART MARTIAL : LA LUTTE PROFESSIONNELLE.
NE LAISSEZ PAS VOS MÈMES DEVENIR DES RÊVES**

Crée par mitsayantan
Transposé, traduit et adapté par Alexis.D
Version non Relu et corrigée

NOTE:

*Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe: **Elian "legba" Dumas***

*Ce document une compilation de différentes fan-règles proposés par **mitsayantan**. Il s'agit d'un document non officiel pour étoffer le jeu de rôle Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible dans le fil Reddit Suivant:*

https://www.reddit.com/r/cyberpunkred/comments/r8s2yj/martial_art_pro_wrestling_dont_l_et_your_memes_be/

LUTTE PROFESSIONNELLE

Alors qu'il s'agit normalement d'un art du spectacle, où le combat est scénarisé et dont le but est strictement divertissant, vous l'avez pris un peu trop au sérieux et avez trouvé le moyen d'en faire un style de combat destructeur en le combinant avec du MMA.

► COUP DE GRÂCE

Prérequis : VOL de 8 ou plus et vous avez réussi à agripper une cible

Une fois par tour quand vous remplissez ce prérequis, vous pouvez dépenser une action, faire un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux et tenter de dépasser un SD 15. Si vous réussissez, vous exécutez un Mouvement de Finition tel qu'un **Power Slam**, un **Spine Buster** ou un **Pile Driver**. Si vous touchez, votre cible subit la blessure critique vertèbre endommagée après le calcul des dégâts. Si elle souffrait déjà de cette blessure critique, elle n'en subit pas d'autres.

► CHUTE AÉRIENNE

Prérequis : MOVE de 8 ou plus et votre cible est au sol

Une fois par tour quand vous remplissez ce prérequis, vous pouvez choisir d'utiliser tout votre mouvement restant pour ce tour pour vous élancer vers votre cible, qui peut se trouver à 4 m de vous maximum. Faites un jet de résolution de coup spécial d'arts martiaux contre cette cible. Si vous touchez, vous infligez des dégâts au corps de votre cible comme si vous l'aviez touchée avec une attaque d'arts martiaux, l'armure est ignorée et les dégâts d'art martiaux que vous infligez sont multipliés par 2. Si vous ratez, vous subissez 1d6 dégâts directement sur vos points de vie. Que vous réussissiez ou échouez dans votre action, vous devenez le défenseur pris dans un agrippement. (**Dont les règles sont décrites page 177 du livre de base**)



CYBERPUNK
RED