

ASS

Du bist der größte Star deiner Liga, das Aushängeschild der Firma. Du hältst den Titel entweder gerade oder bald wieder und stehst ständig unter Druck, deine Promotion zu repräsentieren und weiterzubringen. Auf deinem Rücken sehen jene, die dir deine Position neiden, die größtmögliche Zielscheibe.



AUF DEM WEG IN DEN RING

AUS

- Tokio, Japan
- Venice Beach, Kalifornien
- Oberhausen, NRW
- Andernorts:

AUFTRITT

- Medienbezug
- Temporeich & begeisternd
- High-Concept & hochproduziert
- Anderes:

KRAFT

SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL

EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT

HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING

WRESTLING

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ▣ Kraft -1, Stil +1, Echt +1, Ring -1
- ▣ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl und subtrahiere 1 von einem anderen.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held *Du bist ein Bösewicht*

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum aus gibst.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel.

- Ein neuer Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Eine Rekord-Titelherrschaft!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ▣ Wer hat mit mir im Dojo trainiert?
- ▣
- ▣ Wem ist diese Firma noch wichtiger als mir?
- ▣
- ▣ Mit wem habe ich im Ring unglaublich tolle Chemie?
- ▣
- ▣ Wer versucht mir meinen Platz im Rampenlicht zu stehlen?
- ▣

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, **erhalte 1 Publikum**. Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, **verliere 1 Spannung** mit ihr.

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6.

Bei einer 10+ führst du den Finisher sauber durch. Wähle, ob du 1 Publikum erhältst oder die Gegenseite.

Bei einer 7-9: Du musst deinen Finisher zweimal durchführen. Wähle eines:

- ▣ Das lässt euch beide stark aussehen (erhält 1 Spannung miteinander).
- ▣ Die Gegenseite hat dich fast erwischt (sie erhält 1 Publikum).

Bei einem Patzer: Wähle eines:

- ▣ Du holst dir den Sieg überstürzt im Chaos (verliere 1 Publikum).
- ▣ Du lässt sie kontern, um den Moment zu retten, wodurch sie das Match laut **BOOKING** gewinnt.

DIE FIRMA TRAGEN: Du bist das Aushängeschild der Firma. Wenn ein Titelmatch angekündigt wird, würfle +Ring.

Bei einer 10+, wähle zwei, bei einer 7-9, Wähle eines:

- ▣ Reklamiere dich ins Match hinein oder aus dem Match heraus (der Titel steht weiter auf dem Spiel).
- ▣ **BUCH** das Ende des Matches.
- ▣ Ersetze den Titel durch etwas Anderes, das beim Match auf dem Spiel steht.
- ▣ Füge eine zusätzliche Vorgabe hinzu.

Bei einem Patzer stellt das Management deine Entscheidung in Frage. Die Gegenseite wählt eines aus der Liste zu ihrem eigenen Vorteil.

WÄHLE EINES

KAMPFGEIST: Einmal pro Match, wenn die Gegenseite klar die Oberhand hat und dich angreift, kannst du beschreiben, wie du den Schmerz ignorierst und die Kontrolle über das Match gewinnst. Das funktioniert wie der Move **UNTERBRECHEN**, aber ohne Momentum auszugeben. Wenn dein Wert auf +Kraft höher ist als jener der Gegenseite, erhalte zusätzlich 1 Momentum.

UNGLAUBLICHER AUFTRITT: Dafür wird richtig Geld in die Hand genommen. Würfle +Publikum, wenn du zum ersten Mal in einer Folge einen vollen Einzug zum Ring hast. Bei einer 10+: Erhalte 1 Spannung mit der Gegenseite und das Resultat von 7-9;

Bei 7-9: Erhalte die Anzahl Momentum, mit der du jede Folge beginnst (+3 wenn du an der Spitze stehst).

Bei einem Patzer verlierst du 1 Publikum wegen eines peinlichen technischen Problems.

STRONG STYLE: Wenn du harte Bandagen anlegst, ohne jemanden verletzen zu wollen, würfle +Ring für den Wrestling-Move. Wenn du eine 10+ schaffst, ohne Momentum auszugeben, erhalte 1 Momentum. Bei einem Patzer verletzt du die Gegenseite trotzdem.

KRAFT	STIL	ECHT	RING
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du verletzt bist, kannst du jedes Match außer Titelmatches verweigern. Die Gegenseite und du erhalten vor jedem Titelmatch 1 Momentum.

VERLETZUNG

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du zwei Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +2

- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
- SPITZE**
- +4 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - ◆+2 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - +1 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0 Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ▣ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
 - ▣ Du die Spitze erreichst.
 - ▣ Du einen Titel einer würdigen Person übergibst.
 - ▣ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).
- Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- ▣ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

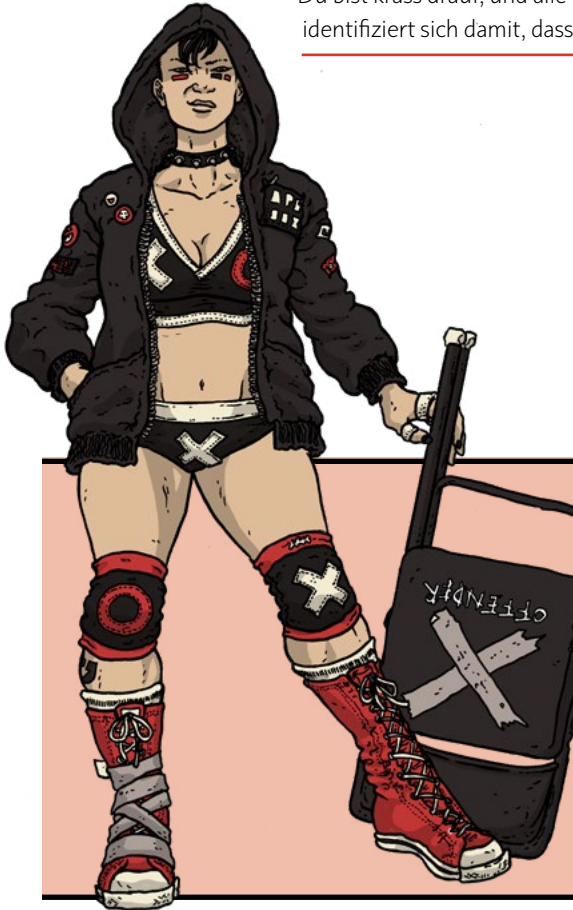
- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (wähle zwischen Provokateur:in, Berühmtheit, Manager:in und Veteran:in). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE
STEIGERUNGEN

ANTIHELD:IN

Du bist krass drauf, und alle lieben dich dafür. Ob du es nun „denen da oben“ zeigst oder Klartext redest, das Publikum identifiziert sich damit, dass du Angepasstheit verabscheust. Wie verhinderst du, dass deine Rebellion zu weit geht?

AUF DEM WEG IN DEN RING



- AUS
- Detroit, Michigan
 - St. Pauli, Hamburg
 - Alligator, Mississippi
 - Andernorts:
- AUFTRITT
- Laut & auffällig
 - Bodenständig & düster
 - Still & ernst
 - Anderes

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ➡ Kraft -2, Stil 0, Echt +1, Ring -1
- ➡ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

KRAFT

SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL

EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT

HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING

WRESTLING

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ➡ Wen habe ich heftig verprügelt, um zu zeigen, wie hart ich bin?
- ➡
- ➡ Mit wem habe ich mich widerwillig gegen einen gemeinsamen Feind verbündet?
- ➡
- ➡ Wen habe ich öffentlich einen Lakaien des Managements genannt?
- ➡
- ➡ Wer wäre gerne so cool wie ich?
- ➡

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Den Boss stürzen

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

--

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, erhalte 1 Publikum.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, verliere 1 Spannung mit ihr.

ANTIHELD:IN

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. **Bei einer 10+** führst du den Finisher sauber durch. Wähle, ob du 1 Publikum erhältst oder die Gegenseite.

Bei einer 7-9, ist es nicht so leicht.

Wähle eines

- ▣ Es ist heftig, aber es funktioniert (ihr erhaltet beide 1 Momentum).
- ▣ Du gewinnst durch Auszählen, Disqualifikation oder Einmischung (erhalte 1 Spannung mit der Gegenseite).

Bei einem Patzer: betrügt dich eine Autoritätsperson um den Sieg und die Gegenseite gewinnt laut **BOOKING** das Match.

WÄHLE 2

ALLES FÜR DEN SIEG: Du kannst sowohl den Move der *Babyface*-als auch jenen der *Heel*-Rolle einsetzen.

DEN VORHANG LÜFTEN: Wenn du echte Misstände vor der Kamera ansprichst, kannst du bis zum Ende dieser Folge jeden Move außerhalb des Rings mit **+Ring** würfeln. Wenn du am Ende der Folge kein Publikum dazugewonnen hast, verliere 1 Publikum.

REGELN? WELCHE REGELN?: Wenn du die Regeln eines Matches zu deinen Gunsten brichst, würfle **+Stil**. **Bei einer 10+** kommst du damit durch und kannst das Ende des Matches spontan **BUCHEN**.

Bei 7-9: Wähle: Du kommst damit durch und erhältst 1 Momentum, oder nicht und du erhältst 1 Spannung mit der Gegenseite.

Bei einem Patzer verlierst du laut **BOOKING** das Match durch Disqualifikation (und erhältst 1 Momentum).

DIE STIMME DES VOLKES: Wenn du den Mächtigen die Meinung geigst oder tust, was die Fans verlangen, würfle **+Publikum**. **Bei einer 10+** wähle 2, **bei 7-9** Wähle eines:

- ▣ Die Menge tobt (erhalte 1 Momentum).
- ▣ **BUCH** dich in ein Match.
- ▣ Das Ziel deiner Provokation gibt dir auf die Fresse (erhalte 1 Spannung mit ihm).

Bei einem Patzer war es nicht das, was sie hören wollten. Du kannst in dieser Folge nicht mehr auf **+Publikum** würfeln.

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten und notiere dir, wer dafür verantwortlich war. Wenn du während du verletzt bist bei dieser Person eingreifst, kannst du an ihrer Stelle das Resultat bei 7-9 auswählen.

VERLETZUNG

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du drei Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
- SPITZE**
- +4** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +2** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - ♦ +1** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0** Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE **+PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN**

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ▣ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
 - ▣ Du die Spitze erreichst.
 - ▣ Du ein Match gewinnst, in dem *alles* gegen dich steht
 - ▣ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).
- Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ▣ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (Thronfolger:in, Jobber:in oder Manager:in stehen nicht zur Wahl). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE
STEIGERUNGEN

AUFSTEIGER:IN

Du hast in den kleinen Ligen dein Handwerkszeug gelernt und deinen Lebensunterhalt bestritten. Das Resultat: eine Handvoll treuer Fans und viel Erfahrung. Jetzt hast du endlich die Chance, dich auf der großen Bühne zu beweisen. Wirst du sie ergreifen?

AUF DEM WEG IN DEN RING

- ===== AUS ===== ===== AUFTRITT =====
- Seattle, Washington
 - Grand Rapids, Michigan
 - Norderstedt, Schleswig-Holstein
 - Andernorts:
- Von einem Wrestler im Ruhestand übernommen
 - Eigener Song einer lokalen Band
 - Frisch & verblüffend
 - Anderes

KRAFT <small>SP. HÖCHSTLEISTUNG WRESTLING</small>	<input type="text"/>
STIL <small>EINE PROMO EINSPIELEN</small>	<input type="text"/>
ECHT <small>HARTE BANDAGEN KAYFABE BRECHEN</small>	<input type="text"/>
RING <small>WRESTLING</small>	<input type="text"/>

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ▣ Kraft -1, Stil 0, Echt -1, Ring 0
- ▣ Dann subtrahiere 1 von einem Attribut deiner Wahl und addiere +2 zu einem anderen.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**
- Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht*

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.



ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Beweisen, dass du in diesen Kader gehörst!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ▣ Wer hat mich über den grünen Klee gelobt, um mich in den Kader zu bringen?
- ▣
- ▣ Wer hält mich für total überbewertet?
- ▣
- ▣ Mit wem hatte ich eine alte Fehde, die jetzt weitergehen kann?
- ▣
- ▣ Wer droht seinen Status zu verlieren, weil ich hier angefangen habe?

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, erhalte 1 Publikum.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, verliere 1 Spannung mit ihr.

AUFSTEIGER:IN

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. **Bei einer 10+** führst du den Finisher sauber durch. Erhalte 1 Publikum.

Bei einer 7–9 wirst du gekontert. Du gewinnst trotzdem, aber wähle eines:

- ➡ Du beißt dich durch (erhaltet 1 Spannung miteinander).
- ➡ Du bestrafst die Gegenseite (sie erhält eine Verletzung).

Bei einem Patzer bist du schlampig. Wähle:

- ➡ Du gewinnst das Match, aber die KL ändert etwas an deiner Figur oder deinen Moves.
- ➡ Lass dich kontern und verliere das Match.

WÄHLE 2

ZEHN JAHRE ERFAHRUNG: Du stehst schon länger als die meisten „Top-Talente“ dieser Firma im Ring. Dein Startwert auf Publikum ist +2 statt +1 Publikum, und darauf setzt du auch zurück.

ALLES SCHON GESEHEN: Du hast schon an jedem möglichen Ort gegen alle möglichen Leute gekämpft. Wenn du bei einem Match mit einer Vorgabe antrittst, erhalte zu Beginn 1 Momentum.

HUNGRIG: Du willst das hier mehr als alles andere. Wenn du ein Match laut **BOOKING** verlieren solltest und trotzdem gewinnen willst, würfle +Ring. **Bei einer 10+** gewinnst du das Match und wählst eines aus der 7–9-Liste. Bei 7–9 gewinnst du, aber die Gegenseite wählt:

- ➡ Erhalte eine Verletzung.
- ➡ Verliere 1 Spannung mit der Gegenseite.
- ➡ Die KL entfernt dich aus dieser Fehde.

Bei einem Patzer verlierst du das Match und 1 Publikum, weil du wie ein Trottel ausgesehen hast (und erhalte 1 Momentum).

VORAUSEILENDER RUF: Wenn du in einer Folge das erste Mal vor der Kamera auftrittst, würfle +Ring. **Bei einer 10+** haben sie alle von dir gehört, wähle 2. Bei 7–9 ist es eine lautstarke Minderheit, Wähle eines:

- ➡ Erhalte Momentum in der Höhe deines Startwerts.
- ➡ Füge einem Match eine Vorgabe hinzu.
- ➡ Erhalte 1 Spannung mit der Gegenseite.

Bei einem Patzer haben sie von dir gehört ... und finden dich zum Kotzen. Verliere 1 Publikum.

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Während du verletzt bist, kannst du immer noch kämpfen, aber die KL wird dich nicht für den Sieg **BUCHEN**. Wenn ein Match trotzdem gewinnst, erhalte 1 Spannung mit der Gegenseite.

VERLETZUNG |

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du drei Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

SPITZE

Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!

+4 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.

+3 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.

+2 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

◆ +1 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

0 Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ➡ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
- ➡ Du die Spitze erreichst.
- ➡ Du bei einer Show im Main Event antrittst.
- ➡ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).

Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ➡ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

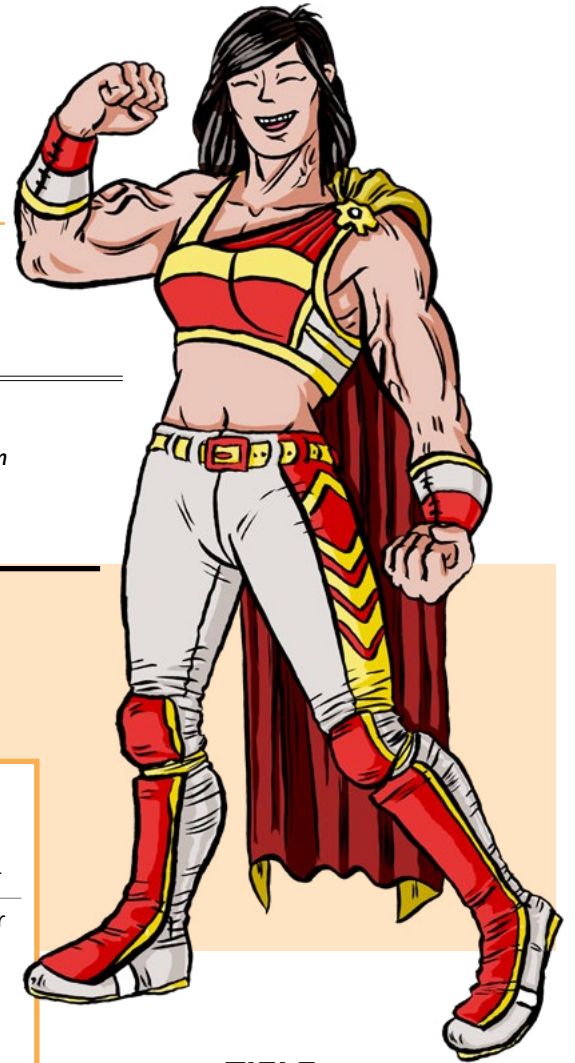
Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (keine Einschränkung). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE STEIGERUNGEN

BERÜHMTHEIT

Im Ring hat alles begonnen, aber heute bist du wesentlich berühmter für deine Auftritte in anderen Medien als für deine Wrestlingkarriere. Du bist zwar älter und langsamer, aber die Fans und diejenigen, die Geld in dich investiert haben, stehen hinter dir. Bewegst du weiter die Massen oder hast du deinen Zenit überschritten?



AUF DEM WEG IN DEN RING

AUS

AUFTRITT

- Mexico City, Mexico
- Venice Beach, California
- Berlin, Brandenburg
- Andernorts:

- Eigens komponiert
- Popmusik aus deinem letzten Film
- Beliebter Klassiker
- Anderes:

KRAFT

SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL

EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT

HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING

WRESTLING

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ▣ Kraft -1, Stil +1, Echt +1, Ring -2
- ▣ Dann addiere 1 zu Stil oder Echt

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface
- Heel

Du bist ein Held *Du bist ein Bösewicht*

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ▣ Wer war mitverantwortlich für meinen frühen Erfolg?
- ▣
- ▣ Wer möchte, dass ich endlich zurücktrete?
- ▣
- ▣ Wem ist es eine Ehre, meiner Gruppe anzugehören?
- ▣
- ▣ Wer weiß von meinem dreckigen Geheimnis – mindestens einem?

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Anerkennung im Mainstream!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, erhalte 1 Publikum.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, verliere 1 Spannung mit ihr.

BERÜHMTHEIT

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. Bei einer 10+ führst du den Finisher sauber durch. Erhalte 1 Publikum. Bei einer 7-9, ist er ganz okay. Erhalte 1 Momentum.

Bei einem Patzer gewinnst du trotzdem, aber sie sind von deinem halbherzigen Einsatz enttäuscht; verliere 1 Publikum.

PUBLIKUMSMAGNET: Du bist ein Multimedia-Star. Wenn du Publikum verlieren würdest, wähle:

- Verliere das Publikum und die KL lässt dich laut **BOOKING** das nächste Match gewinnen, damit du sie zurückholen kannst.
- Du verlierst all dein Momentum anstelle des Publikums. Wenn du kein Momentum hast, musst du die erste Option wählen.

WÄHLE EINES

MERCHANDISING: Dein Gesicht prangt auf allem. Erhalte 1 Momentum, wenn du das erste Mal in einer Folge auftrittst.

ERZFEIND: Wenn du an der Spitze bist, verlangt dein Agent ein Match mit Bezug zum Gegenspieler in deinem letzten Film (oder Serie, Comic etc.) für die Storyline in der Promotion. Erarbeite gemeinsam mit der KL, was das für ein Rivale ist (und ob dieser von jemand Externen oder jemandem im Kader gespielt wird). Du musst im Main Event der nächsten Folge gegen ihn **GEBUCHT** werden und beginnst mit +2 Spannung mit deinem Erzfeind.

HOHE ERWARTUNGEN: Du repräsentierst etwas, dem die Fans hohe Bedeutung zumessen. Wenn du deine Rolle wechselst, würfle +Echt. Bei einer 10+ ergibt es absolut Sinn für sie; erhalte 1 Publikum.

Bei 7-9 verstehen sie die Logik dahinter, aber es schockiert sie. Die Gegenseite, mit der du die höchste Spannung hast, erhält 1 Publikum, weil deine Fans die Seite wechseln.

Bei einem Patzer verweigern sie sich. Du musst in der aktuellen Rolle bleiben und verlierst 1 Publikum.

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere zwei Verletzungskästen. Der Ringrichter stoppt das Match wegen exzessiver Gewalt und disqualifiziert die Gegenseite (das kann das **BOOKING** der KL verändern). Wenn du verletzt kämpfst, kann die Gegenseite nur dann die Kontrolle des Matches übernehmen, wenn sie **KAYFABE BRICHT** (oder als Resultat eines Moves).

VERLETZUNG

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du vier Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +2

- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
- SPITZE**
- +4 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +2 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - +1 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0 Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
 - Du die Spitze erreichst.
 - Das Match, das deinen Ruhm inszeniert, das Main Event ist
 - Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).
- Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

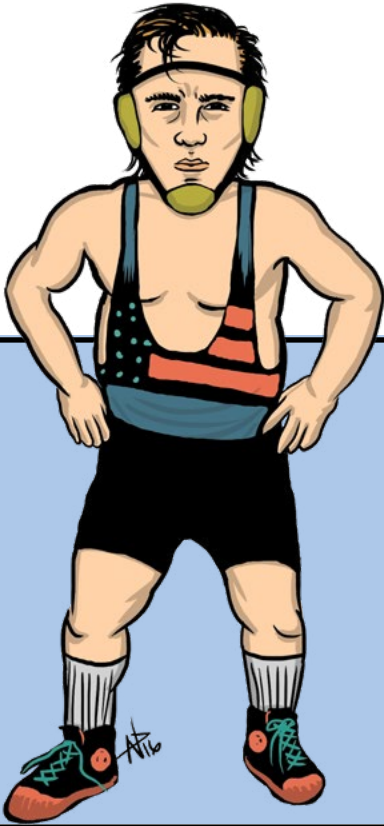
- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (Ass, Manager:in oder Veteran:in stehen zur Wahl). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE
STEIGERUNGEN

CLOWN:IN

Du bist pure Unterhaltung, bringst den Spaß in den Ring und hältst Backstage alle bei Laune. Du holst vielleicht seltener Titel, aber dein Merch geht gut und die Menge geht ab. Reicht dir das?

AUF DEM WEG IN DEN RING



- AUS
- Kalamazoo, Michigan
 - Edinburgh, Scotland
 - Visselhövede, Niedersachsen
 - Andernorts:

- AUFTRITT
- Albern & witzig
 - Generisch & unscheinbar
 - Übertrieben melodramatisch
 - Anderes:

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ▣ Kraft -2, Stil +1, Echt +1, Ring -1
- ▣ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

KRAFT
SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL
EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT
HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING
WRESTLING

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ▣ Wer hat mich um originelle Ideen für seine Figur gebeten?
- ▣
- ▣ Wen überschatte ich mit meinen Eskapaden?
- ▣
- ▣ Wer verlässt sich immer darauf, dass ich seine Segmente rette, wenn er sie verkackt?
- ▣
- ▣ Wer glaubt, dass der Platz im Kader an mich verschwendet ist?

ZIELE

Wähle den Wunsch, der **dich** am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Das Main Event überschatten!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, **erhalte 1 Publikum**.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, **verliere 1 Spannung** mit ihr.

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. **Bei einer 10+** gelingt dir ein Sieg! Wähle, ob du 1 Publikum erhältst oder die Gegenseite.

Bei einer 7-9, schindet sie offensichtlich Zeit für dich, wähle eines

- ☛ Sie lässt dich schlecht aussehen (erhalte 1 Spannung mit ihr).
- ☛ Du trägst genauso dick auf (erhaltet beide 1 Momentum). Erhaltet beide 1 Momentum).

Bei einem Patzer gewinnst du trotzdem, wählst aber eines:

- ☛ Es ist völliger Quatsch (verliere 1 Publikum).
- ☛ Die Gegenseite weigert sich, den Sieg zu verkaufen (verliert 1 Spannung miteinander).

WÄHLE 2

VERSTEHEN SIE SPASS?: Erhöhe Stil um 1 (max. +3). Du kannst auch dann noch **MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN**, wenn du einen Wurf darauf verpatzt hast.

ERSTAUNLICH BEGABT: Wenn du beim Wrestling-Move **+Ring** würfelst und eine 10+ erreichst, erhalte 1 Spannung mit der Gegenseite.

PAUSENCLOWN:IN: Wenn du in eine angespannte Situation hineingrätschst (vor oder hinter der Kamera), würfle **+Ring**. **Bei einer 10+** ist dein Timing perfekt, wähle 2; **bei 7-9** wähle eines:

- ☛ Erhalte 1 Momentum.
- ☛ Füge einem Match eine Vorgabe hinzu oder entferne eine.
- ☛ Jemand gibt ein Match auf.
- ☛ Erhalte 1 Spannung mit jemandem.

Bei einem Patzer war es das Schlimmste, was du in diesem Moment hättest tun können (und du erhältst 1 Momentum).

STAR-PROMO: Wenn du einen Gaststar oder einen Nicht-Wrestling-Promi durch ein Segment führst, würfle **+Stil**. **Bei einer 10+** läuft es toll! Erhalte 1 Momentum und buche das nächste Match des Stars (kündige es jetzt an, falls es noch nicht auf der Card steht).

Bei 7-9 bist du mit von der Partie; wähle, ob du laut **BOOKING** gegen die Person verlieren oder mit ihr als Tag-Team gewinnen sollst.

Bei einem Patzer wird das Match gestrichen und zu zerrüttest die Beziehung der Promotion mit diesem Gast.

KRAFT	STIL	ECHT	RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du im Ring auf **+Kraft** oder **+Ring** würfelst (das niedrigere gilt), wähle, ob du eine weitere Verletzung markierst oder der Ringrichter dich rausnimmt und das Match als *No Contest* wertet.

VERLETZUNG |

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du drei Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +2

- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
- SPITZE**
- +4** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +2** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - +1** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0** Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ☛ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
- ☛ Du die Spitze erreichst.
- ☛ Du überraschend ein Match gewinnst, bei dem es um etwas Ernstes geht
- ☛ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).

Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ☛ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.* Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler* (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.* Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (ausgenommen Thronfolger:in). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.* Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

**BEHALTENE
STEIGERUNGEN**

HARDCORE

Du bist weder der beste noch der bestaussehende Wrestler im Ring, aber du kriegst das Publikum durch pure Aggression und blindwütiges Blutvergießen. Manche in diesem Geschäft sehen auf dich herab, aber für deine treuen Fans bist du eine Legende. Wie lange kann diese Tatsache noch ignoriert werden?



AUF DEM WEG IN DEN RING

_____ AUS _____

- Peoria, Illinois
- Manchester, England
- Essen, Nordrhein-Westfalen
- Andernorts:

_____ AUFTRITT _____

- Grob & aggressiv
- Ironisch & witzig
- Abrupt & Laut
- Anderes:

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ▣ Kraft 0, Stil 0, Echt -1, Ring -1
- ▣ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held *Du bist ein Bösewicht*

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

KRAFT

SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL

EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT

HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING

WRESTLING

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

▣ Wer beneidet mich um meine treue Fangemeinde?

▣

▣ Wer ist bereit, mich bluten zu lassen?

▣

▣ Wer ist von einer Verletzungspause zurückgekehrt, die ich verursacht habe?

▣

▣ Wer kann alles einstecken, was ich austeile?

▣

_____ DU HAST SPANNUNG MIT _____

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Die Messlatte für Gewalt höher legen!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, **erhalte 1 Publikum**.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, **verliere 1 Spannung** mit ihr.

HARDCORE

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. **Bei einer 10+** führst du den Finisher sauber (oder blutig) durch. Wähle, ob du 1 Publikum erhältst oder die Gegenseite.

Bei 7-9 **musst** du dir den Sieg verdienen. Wähle eines

- ☛ Die Gegenseite wehrt sich gegen deine Attacke, bis sie umkippt (erhält beide 1 Momentum).
- ☛ Du setzt deinen Körper auf Spiel, damit es klappt (erhalte 1 Spannung mit ihr und eine Verletzung).

Bei einem Patzer gewinnst du trotzdem, aber wähle eines:

- ☛ Es sieht mies aus (du verlierst 1 Publikum).
- ☛ Du gehst zu heftig ran (und verletzt die Gegenseite).

TISCHE UND LEITERN UND STÜHLE, O WEH: Gib 1 Momentum aus, um die Vorgabe Hardcore zu einem Match hinzuzufügen, in das du **GEBUCHT** bist: keine Disqualifikation, kein Auszählen und Waffen sind erlaubt. Das Match nutzt den Vorgaben-Move **HARDCORE**.

WÄHLE EINES

HOHE SCHMERZTOLERANZ: Du kannst viel einstecken. Erhöhe Kraft um 1 (max. +3).

SCHRÄGER VOGEL: Du hast Schießbuden-Charisma! Erhöhe Stil um 1 (max. +3).

HARDCORE IST MEIN METIER: Du weißt, wie man blutet. Wenn du in einem Hardcore-Match verletzt werden würdest, würfle **+Kraft**. **Bei einer 10+** erhalte deine Gegenseite und du 1 Momentum.

Bei 7-9 wähle, wer 1 Momentum erhält.

Bei einem Patzer ist es echt; markiere einen Verletzungskasten.

BLUT IST GELD: Wenn du blutüberströmt bist, kannst du **+Stil** anstelle jedes anderen Attributs würfeln.

GEFÄLLT ES EUCH NICHT?: Wenn du eine krasse Verletzung erleidest, erniedrigt wirst oder aufgrund einer Übermacht umkippst, würfle **+Echt**. **Bei einer 10+** erhalte 1 Momentum und wähle eines, **bei 7-9** wähle eines:

- ☛ Erhalte 1 Publikum.
- ☛ Die KL **BUCHT** dich in ein Vergeltungsmatch.
- ☛ Erhalte 1 Spannung mit der Gegenseite.

Bei einem Patzer gefällt es ihnen nicht; verliere 1 Publikum (und erhalte 1 Momentum).

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du verletzt bist, kannst du jedes Match außer Titelmatches verweigern. Die Gegenseite und du erhaltet vor jedem Titelmatch 1 Momentum.

VERLETZUNG

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du vier Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
- SPITZE**
- +4** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +2** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - +1** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0** Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ☛ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
- ☛ Du die Spitze erreichst.
- ☛ Du mehrere Verletzungen einsteckst und das Match dennoch beendest.
- ☛ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).

Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ☛ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

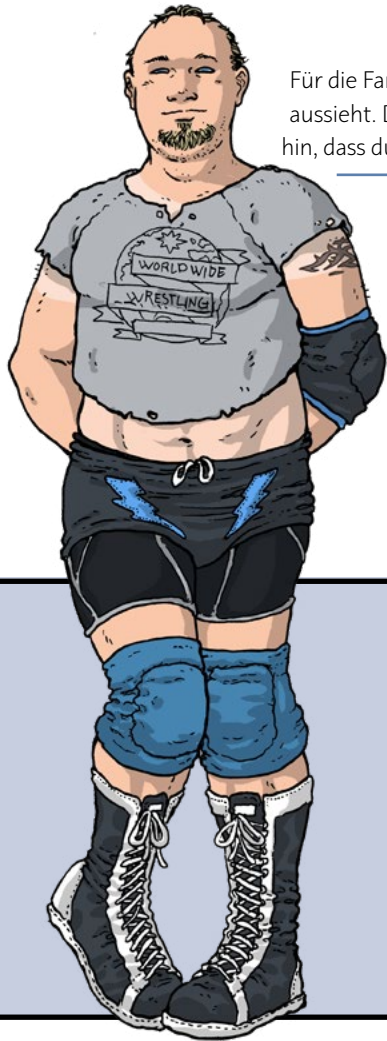
Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (Thronfolger:in, Aufsteiger:in, Jobber:in oder Techniker stehen nicht zur Wahl). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE
STEIGERUNGEN

JOBBER:IN

Für die Fans bist du ein Niemand, aber für die Firma bist du lebenswichtig: Du verlierst, damit die Gegenseite gut aussieht. Du bist nicht berühmt, sondern der Schlüssel zum Ruhm anderer. Alle nehmen es als selbstverständlich hin, dass du immer verfügbar bist und deinen Job machst. Reicht dir das?



AUF DEM WEG IN DEN RING

- ===== AUS ===== AUFTRITT =====
- Hillsboro, Iowa
 Rumford, Maine
 Dieser Stadt!
 Andernorts:
 - Keiner
 Albern & übertrieben
 Auffallend sympathisch
 Anderes

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ➡ Kraft 0, Stil -2, Echt 0, Ring +1
- ➡ Dann subtrahiere 1 von einem Attribut deiner Wahl und addiere 2 zu einem anderen.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

KRAFT

SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL

EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT

HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING

WRESTLING

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ➡ Wer erinnert sich nicht mehr daran, wer ich bin?
- ➡
- ➡ Wer war mein Tag-Team-Partner, bevor er groß rausgekommen ist?
- ➡
- ➡ Wer meint, er sei zu wichtig, um mit mir zu arbeiten?
- ➡
- ➡ Wer setzt sich für eine bessere Bezahlung für mich ein, um meine Arbeit zu belohnen?

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Einen Sieg über einen Main-Event-Star!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE + SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, **erhalte 1 Publikum**.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, **verliere 1 Spannung** mit ihr.

DEINE MOVES

MACH DEN JOB: Laut **BOOKING** verlierst du jedes Match. Wenn dich die Gegenseite für den Sieg pinnt, würfle 2W6: **Bei einer 10+** lässt du sie gut aussehen; sie gewinnt 1 Publikum.

Bei 7-9 machst du den Job. Wähle, ob du 2 Momentum oder 1 Spannung mit ihr erhältst.

Bei einem Patzer verkaufst du es schlecht. Ihr verliert beide 1 Publikum.

Wenn die Gegenseite ein Wrestler der Spielgruppe ist, würfle diesen Move während er seinen Finishing-Move würfelt (beide Resultate gelten). Wenn du gegen einen NSW kämpfst, würfelst du am Ende des Matches anstelle eines Finishing-Moves.

KARRIERE-WRESTLER: Wenn du eine Folge mit +4 Publikum beendest, kannst du nach den üblichen Regeln dein Gimmick wechseln. Wenn du eine Folge mit 0 Publikum beendest, wirst du nicht gefeuert, sondern dein Publikum wird auf den Startwert zurückgesetzt.

WÄHLE EINES

HAM-N-EGGER: Deine Gewöhnlichkeit ist Teil deines Charmes. Erhöhe **+Echt** um 1 (max +3)

SYMPATISCH: Sie wollen auf deiner Seite sein. Würfle **+Ring** statt **+Publikum** wenn du **MIT DEM PUBLIKUM SPIELST**.

JOBBER:IN DER STARS: Wenn du gegen einen NSW-Jobber:in gebucht bist, zählst du nicht als Jobber:in und bist für den Sieg gebucht! Du kannst dir einen Finishing-Move von einem Gimmick aus der Spielrunde auswählen, um den Move **MACH DEN JOB** zu ersetzen.

ROUTINIERT: Wenn du einem anderen Wrestler eine Idee vorschlägst, würfle **+Echt**. **Bei einer 10+** erhältst du 1 Momentum und wählst eines; **bei 7-9** wähle nur eines:

▣ Du buchst sein nächstes Match.

▣ Er fordert dich zum Kampf; erhalte 1 Spannung mit ihm.

▣ Er ist mit einer neuen Gegenseite deiner Wahl einverstanden (und sie erhalten 1 Spannung miteinander).

Bei einem Patzer trittst du der KL auf die Füße (und erhältst 1 Momentum):

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du deine Verletzung während eines Matches hochspielst, erhält die Gegenseite 1 Momentum.

VERLETZUNG |

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du vier Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

+4

Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf +4 stehst, **kannst du dich als jedes andere Gimmick neu erfinden** ohne eine Steigerung dafür auszugeben. Wenn du freiwillig Jobber:in bleibst, setze zu Beginn der nächsten Folge auf +1 zurück.

+3

Beginne jede Folge mit 2 Momentum.

+2

Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

◆ +1

Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

0

Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, setze dein Publikum zurück!

WÜRFLE +Publikum FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

Jobber:innen können nicht an der Spitze stehen.

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ▣ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
- ▣ Du +4 Publikum erreichst.
- ▣ Der Wrestler, den du am meisten gefördert hast, einen Titel gewinnt.
- ▣ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).

Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ▣ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (keine Einschränkung). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE STEIGERUNGEN

KÄMPFER:IN

Du warst entweder im echten Kampfsport aktiv oder die krasse Sorte Mensch, die es geschafft hat, fürs Prügeln bezahlt zu werden. Du weißt, wie man Leuten richtig weh tut, wenn du das willst. Diese Firma kriegt von dir, was sie will, aber wie lange kriegst du noch von ihr, was du willst?

AUF DEM WEG IN DEN RING

_____ AUS _____ AUFTRITT _____

Kuwana, Japan

Wigan, United Kingdom

Rio de Janeiro, Brazil

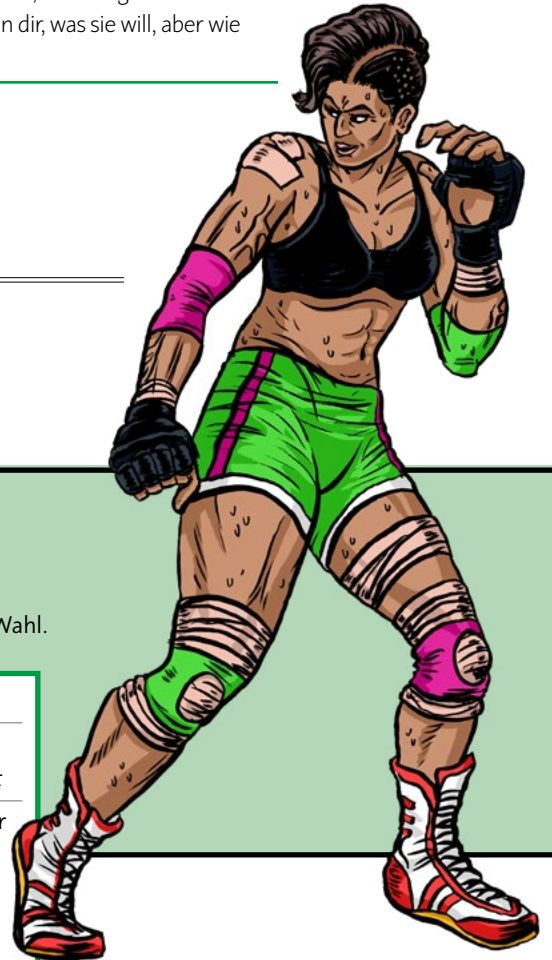
Anderorts:

Hart & bedrohlich

Explosiv & impulsiv

Einfach & direkt

Anderes:



KRAFT
SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL
EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT
HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING
WRESTLING

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ➡ Kraft +1, Stil -2, Echt -1, Ring 0
- ➡ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held *Du bist ein Bösewicht*

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person

- ➡ Wer hat sich mit seinen echten Kampffertigkeiten meinen Respekt verdient?
- ➡
- ➡ Wen habe ich geschlagen, nachdem er mich zu einem echten Kampf herausgefordert hatte?
- ➡
- ➡ Wer möchte mein Repertoire um etwas mehr Unterhaltung ergänzen?
- ➡
- ➡ Vor wem habe ich Angst?

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!*
- Teil einer Gruppe werden!*
- Rache!*
- Dominanz!*
- Die Bewunderung des Publikums!*
- Ein echter Kampf mit einer würdigen Gegenseite!*

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, **erhalte 1 Publikum**.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, **verliere 1 Spannung** mit ihr.

KÄMPFER:IN

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. **Bei einer 10+** führst du den Finisher sauber durch. Erhalte 1 Publikum.

Bei einer 7-9 bist du nicht auf derselben Linie wie die Gegenseite, und für jemanden läutet die Ringglocke. Wähle, wer von euch eine Verletzung erhält und erhaltet 1 Spannung miteinander.

Bei einem Patzer ist es zu echt! Du verlierst durch Disqualifikation, verlierst 1 Publikum und verletzt die Gegenseite.

KAMPFSPORTLER: Solange dein **+Ring** höher ist als das der Gegenseite, muss sie 2 statt 1 Momentum ausgeben, um dich zu Unterbrechen. Du kannst stattdessen **+Echt** nehmen, wenn du **KAMPFSPORTTRAINING** hast, oder **+Kraft**, wenn du **DU WEISST SCHON, DASS ES FAKE IST, ODER?** hast, aber immer nur eines pro Match.

WÄHLE EINES

KAMPFSPORTTRAINING: Du nutzt deine echten Fertigkeiten, wenn du willst. Erhöhe **+Echt** um 1 (max. +3).

DU WEISST SCHON, DASS ES FAKE IST, ODER?: Erhöhe Kraft um 1 (max. +3). Wenn du bei einem Move deine körperliche Dominanz ausspielst, um dich durchzusetzen, würfle **+Kraft** anstelle des normalen Attributs.

NIEDERSTARREN: Du bist für deine Intensität bekannt. Wenn du jemanden außerhalb des Rings niederstarrst, würfle **+Spannung** mit dem Wrestler.

Bei einer 10+ wähle zwei, **bei 7-9** wähle eines:

- ▶ Du lenkst den Rest des Segments.
- ▶ Erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler.
- ▶ Er erhält 1 Spannung mit dir.

Bei einem Patzer verkauft er dich schlecht und das Segment läuft zu seinen Gunsten (du erhältst 1 Momentum).

SANITÄTER! Es ist dein Job, Neulinge zurechtzustutzen. Wenn du jemandem eine Verletzung zufügst, würfle **+Echt**. **Bei einer 10+** wähle zwei, **bei 7-9** wähle eines:

- ▶ Du entscheidest, gegen wen der Wrestler als nächstes antritt.
- ▶ Du gewinnst seinen Respekt, ihr erhaltet 1 Spannung miteinander.
- ▶ **Bei einem Patzer** war das nicht der Plan und du kriegst richtig Ärger.

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du verletzt bist, zählt der Wert der Gegenseite, den du für den Move **KAMPFSPORTLER** vergleichst (**+Ring**, **+Echt** oder **+Kraft**) während des Matches als 1 höher.

VERLETZUNG

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du vier Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
- SPITZE**
- +4** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +2** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - +1** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0** Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ▶ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
 - ▶ Du die Spitze erreichst.
 - ▶ Du mit **KAMPFSPORT** gewinnst, ohne jemanden zu verletzen.
 - ▶ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).
- Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ▶ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

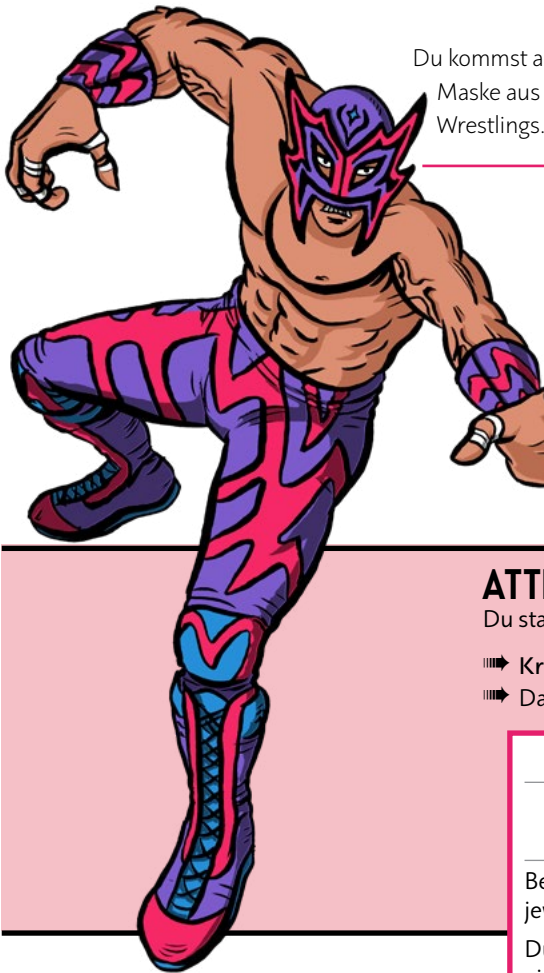
Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (Jobber:in, Luchador:a, Manager:in oder Provokateur stehen nicht zur Wahl). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE
STEIGERUNGEN

LUCHADOR:A

Du kommst aus der Tradition des Lucha Libre. Egal, ob du in diesem Geschäft aufgewachsen bist oder die Maske aus Liebe zum Sport überziehst, du repräsentierst die einzigartige Kultur des mexikanischen Wrestlings. Was bedeutet es, diese Verantwortung mitzutragen?



AUF DEM WEG IN DEN RING

AUS

- Mexico City, Mexico
- Gómez Palacio, Durango, Mexico
- Marburg, Hessen
- Andernorts:

AUFTRITT

- Amerikanischer Nü Metal
- Hitparaden-Pop
- Pulsierend & frenetisch
- Anderes:

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ➡ Kraft 0, Stil -1, Echt -1, Ring 0
- ➡ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Técnico VS Rudo

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den Babyface oder Heel-Move einsetzen, wenn du 2 Momentum aus gibst.

Du hast zusätzlich folgende Optionen:

TÉCNICO: Eine verbündete Person eilt dir zu Hilfe. Erhalte 1 Spannung mit ihr.

RUDO: Verlasse ein laufendes Match, um dich zu retten. Verliere das Match. Die Gegenseite und du erhalten 1 Spannung miteinander.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

KRAFT

SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL

EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT

HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING

WRESTLING

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

➡ Wer hat sich in meiner ersten Gruppierung mit mir verbündet?

➡

➡ Wer kopiert meinen Highflyer-Stil?

➡

➡ Wer glaubt, dass ich meine Maske (oder meinen Stil) nicht verdiene?

➡

➡ Wer versucht mich zu überzeugen, meinen Stil, meine Maske oder beides zu ändern?

➡

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Meinen Erzfeind demaskieren!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE + SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, erhalte 1 Publikum.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, verliere 1 Spannung mit ihr.

LUCHADOR:A

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. **Bei einer 10+** führst du den Finisher sauber durch. Erhalte 1 Publikum.

Bei 7-9 musst du dir den Sieg verdienen. Wähle eines

- ▣ Die Gegenseite kontert und du musst einen Einroller einsetzen (erhalte 1 Spannung mit ihr).
- ▣ Du beschreibst noch ein verrücktes Manöver für den Pin (erhalte 2 Momentum).

Bei einem Patzer gewinnst du trotzdem, aber dein Timing passt nicht. Wähle eines:

- ▣ Es schaut fürchterlich aus (verliere 1 Publikum).
- ▣ Verletze die Gegenseite.
- ▣ Verletze dich selbst.

WÄHLE 2

ATEMBERAUBENDE ATHLETIK: Bei deinen verblüffenden Moves bleibt einem die Spucke weg! Erhöhe Ring um 1 (max. +3).

EL HIJO DE ...: Du hast deine Maske von einer:inem anderen berühmten Luchador:a geerbt. Erhöhe Stil um 1 (max. +3).

HIGHLIGHT-MASCHINE: Wenn du das erste Mal in einer Folge bei einem Highflyer-Manöver 10+ würfelst (ohne Momentum), Erhalte 1 Publikum.

TRADICIONAL: Du weigerst dich, ohne deine Maske gesehen zu werden. Wenn das Risiko besteht, dass deine Maske abgezogen wird, **würfle +Ring**, wenn es deine Entscheidung ist, oder **würfle +Echt**, wenn nicht. Erhalte 1 Spannung mit deinem Widersacher. **Bei einer 10+** wähle 2, **bei 7-9** wähle eines:

- ▣ Du **BUCHST** das nächste Match der Fehde.
- ▣ Du verbirgst dein Gesicht rechtzeitig und fliehst.
- ▣ Jemand kommt dir zu Hilfe und stoppt die Demaskierung rechtzeitig.

Bei einem Patzer verlierst du 1 Publikum, weil du deine geheimnisvolle Aura verspielst.

CAPITÁN DEL PAREJAS: Tag-Team-Wrestling ist Lucha Libre.

Gib 2 Momentum aus, um eine Person, mit der du Spannung hast, am Anfang eines Matches an deine Seite zu holen (du machst aus einem Singles- ein Tag-Team-Match, aus einem Tag-Team ein Trio etc.). Die KL entscheidet, wer für das andere Team rauskommt.

Zusätzlich kannst du für jedes deiner Teammitglieder in jedem Tag-Team-Match Momentum ausgeben.

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere zwei Verletzungskästen. Wenn die Gegenseite deine Verletzung zu seinem Vorteil verwendet, erhält sie 1 Momentum und du 1 Spannung mit ihr.

VERLETZUNG |

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du vier Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

- SPITZE**
- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
 - +4** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +2** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - +1** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0** Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ▣ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
 - ▣ Du die Spitze erreichst.
 - ▣ Dein Match die größte Publikumsreaktion des Abends erhält.
 - ▣ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).
- Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

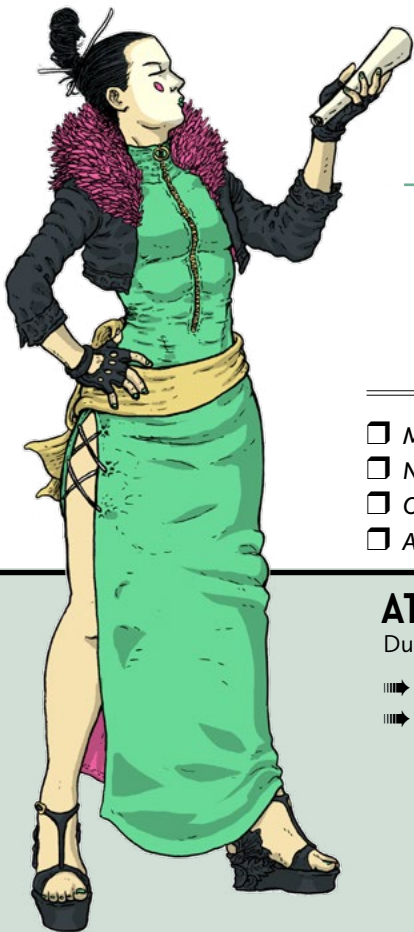
1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ▣ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (Thronfolger:in oder Monster stehen nicht zur Wahl). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

**BEHALTENE
STEIGERUNGEN**



MANAGER:IN

Du bist das Salz in der Suppe. Du trittst zwar nicht an, aber du hast das Charisma, die Schnauze, die Plauze und die Ideen, die deinen Klienten im Rampenlicht halten – im Ring und außerhalb. Reicht es dir, für den Ruhm anderer verantwortlich zu sein?

AUF DEM WEG IN DEN RING

AUS

AUFTRITT

- Memphis, Tennessee
- New York City
- Oberhausen, NRW
- Andernorts:

- Keine
- Generisch & lobhudelnd
- Auftritt deines Klienten
- Anderes:

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ➡ Kraft -1, Stil +2, Echt 0, Ring -2
- ➡ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface VS Heel

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

KRAFT

SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL

EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT

HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING

WRESTLING

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

➡ Wen manage ich bzw. begleite ich zum Ring? (Wenn du keinen Wrestler der Spielgruppe managest, entscheide, welchen NSW du managest und beginne mit Spannung +3.)

➡

➡ Wer versucht, mich bei meinem Klienten zu unterwandern?

➡

➡ Wer hat mich hintergangen, als ich sein Manager:in war?

➡

➡ Wer weiß, dass ich nur das Beste für ihn im Sinn habe?

➡

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE + SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, erhalte 1 Publikum.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, verliere 1 Spannung mit ihr.

DEINE MOVES

ZWECHEHE: Wenn du für deinen Klienten in ein Match eingreifst, würfle 2W6. **Bei einer 10+** gelingt es dir, und er wird laut **BOOKING** gewinnen. Wähle, ob du 1 Publikum erhältst oder dein Klient.

Bei 7-9 bemerkt der Ringrichter deinen Versuch. Wähle eines:

- ☛ Dein Klient nutzt die Ablenkung, um zu gewinnen (er erhält 2 Momentum).
- ☛ Du greifst ein, aber die Gegenseite gewinnt trotzdem (erhalte 1 Spannung mit deinem Klienten).

Bei einem Patzer wähle:

- ☛ Deine Aktion ist so offensichtlich, dass du 1 Publikum verlierst (aber dein Klient gewinnt das Match trotzdem).
- ☛ Der Ringrichter wirft dich raus und disqualifiziert deinen Klienten.

SPRACHROHR: Wenn du für deinen Klienten sprichst, kann er bei jedem Move, den er normalerweise selbst ausführen würde, auch auf deine Attribute würfeln.

☛ Wenn dein Klient ein NSW ist: Erhalte jedes Mal 1 Momentum, wenn du für deinen Klienten sprichst.

WÄHLE EINES

NIEMALS UNVORBEREITET: Du hast immer einen Plan, und alle wissen das. Erhöhe Stil um 1 (max. +3).

GESCHÄFTSSINN: Du hast gelernt, wie dieses Spiel funktioniert und weißt, wie du die erwünschten Reaktionen ziehst. Erhöhe *Echt* um 1 (max. +3).

BACKSTAGE-POLITIK: Wenn du den Move **POLITISCHE SPIELCHEN** ausführst, darfst du *+Echt* statt *+Publikum* würfeln. Wenn du im Namen deines Klienten sprichst, erhältst du zusätzlich folgende Option **bei 7-9**:
☛ Erhalte 1 Spannung mit deinem Klienten.

LOYAL: Wenn du im Interesse deines Klienten handelst, würfle *+Stil*. **Bei einer 10+** wähle 2, **bei 7-9** wähle eines:

- ☛ Mach eine für deinen Klienten negative Entscheidung rückgängig.
- ☛ Erhalte 1 Spannung mit deinem Klienten.
- ☛ Füge einem Match mit deinem Klienten eine Vorgabe hinzu.

Bei einem Patzer geht dein Versuch nach hinten los. Verliere 1 Spannung mit deinem Klienten, da die KL ihn gegen deinen Willen **BUCHT** und/oder ihn für deine Einmischung bestraft.

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du deine Verletzung als Vorwand benutzt, um deinem Klienten zu helfen, erhalte 1 Momentum.

Wenn du 2 Verletzungen hast, bist du zu verletzt, um neben dem Ring aufzutreten.

VERLETZUNG |

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du zwei Verletzungen hast, kannst du nicht mehr antreten.

**BEHALTENE
STEIGERUNGEN**

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

- SPITZE** Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
- +4** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
- +3** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
- +2** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
- +1** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
- 0** Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN,
POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ☛ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
- ☛ Du die Spitze erreichst.
- ☛ Du einen neuen Klienten gewinnst.
- ☛ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).

Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Füge deinem Stable einen NSW als Assistenten oder Bodyguard hinzu.
- Füge deinem Stable einen weiteren NSW als Assistenten oder Bodyguard hinzu.
- ☛ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

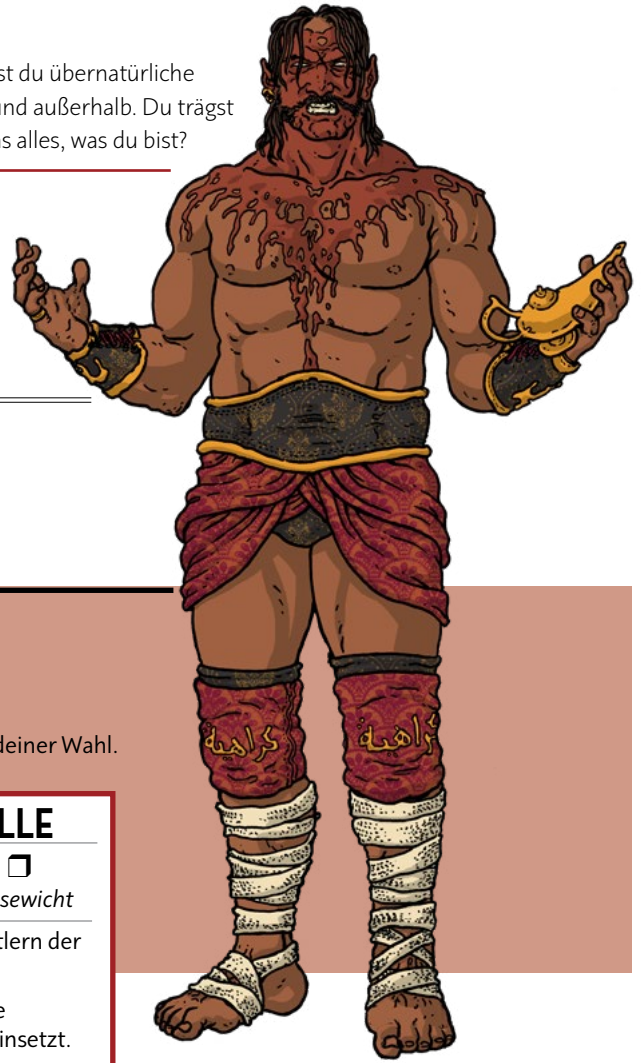
Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (Thronfolger:in, Jobber:in oder Veteran:in stehen nicht zur Wahl). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

MONSTER

Dein Körper ist von ebenso beeindruckender wie bedrohlicher Größe. Vielleicht hast du übernatürliche Kräfte, vielleicht bist du einfach fies – so oder so machst du Leute nervös, im Ring und außerhalb. Du trägst eine stolze Wrestlingtradition auf deinen außergewöhnlich breiten Schultern. Ist das alles, was du bist?

AUF DEM WEG IN DEN RING



===== AUS =====

- Parts Unknown
- Dead Horse, Alaska
- Heumarkt, Wien
- Andernorts:

===== AUFTRITT =====

- Donnernd & beeindruckend
- Übertrieben & seltsam
- Bizarr & mysteriös
- Anderes:

KRAFT <small>SP. HÖCHSTLEISTUNG WRESTLING</small>		ATTRIBUTE Du startest mit: ➡ Kraft +1, Stil 0, Echt -2, Ring -1 ➡ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.
STIL <small>EINE PROMO EINSPIELEN</small>		
ECHT <small>HARTE BANDAGEN KAYFABE BRECHEN</small>		
RING <small>WRESTLING</small>		

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ➡ Wer hat echt Schiss vor mir?
- ➡
- ➡ Wer hat mich schwach aussehen lassen?
- ➡
- ➡ Wer hilft mir dabei, neue Wege für meinen Charakter zu finden?
- ➡
- ➡ Wer kann mir im Ring Paroli bieten?
- ➡

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Einen unmöglichen Kraftakt meistern!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

===== DU HAST SPANNUNG MIT =====

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, erhalte 1 Publikum.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, verliere 1 Spannung mit ihr.

MONSTER

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. Bei einer 10+ führst du den Finisher sauber durch. Erhalte 1 Publikum.

Bei 7-9 **musst** du dir den Sieg verdienen. Wähle eines

- ☛ Die Gegenseite stellt deine Kraft zur Schau (erhält beide 1 Momentum).
- ☛ Sie ist nicht bereit dazu, deinen Finisher einzustecken und flieht aus dem Ring (erhalte 1 Spannung mit ihr).

Bei einem **Patzer** gewinnst du trotzdem, kannst aber deine eigene Kraft nicht kontrollieren. Wähle, ob du 1 Publikum verlierst oder die Gegenseite verletzt.

WÄHLE 2

GEWALTIGE GRÖSSE: Du bist einfach riesig! Erhöhe Kraft um 1 (max. 3).

ERSTAUNLICH BEWEGLICH: Du bist leichtfüßig und zu mehr imstande, als die Leute glauben! Erhöhe Ring um 1 (max. 3).

EINSCHÜCHTERND: Wenn du nicht im Ring bist, würfle **+Kraft** statt **+Stil**, wenn du deine imposante Größe ins Spiel bringen kannst.

NICHT VON DIESER WELT: Wähle oder erschaffe eine charakteristische Match-Vorgabe, die deine Wrestlingfigur zur Geltung bringt, indem du Ort oder Umgebung des Matches änderst. Wenn dich die KL in ein Match **BUCHT**, darfst du diese Vorgabe hinzufügen (selbst dann, wenn es schon eine Vorgabe gibt) und das Match mit 1 Momentum starten.

AUF DER ABSCHUSSLISTE: Wenn du es echt auf jemanden abgesehen hast, im Ring oder außerhalb, kannst du **+Kraft** anstelle jedes anderen Attributs würfeln, wenn es für die Situation relevant ist, dass du größer und stärker bist. (Das gilt für Moves wie **KAYFABE BRECHEN**, **POLITISCHE SPIELCHEN**, **HARTE BANDAGEN** etc.)

Bei einem **Patzer** wird das Ziel deines Angriffs zusätzlich zu anderen Konsequenzen verletzt.

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn die Gegenseite deine Verletzung gegen dich verwendet, erhält sie 1 Momentum. Wenn du deine letzte Verletzung entfernst, kannst du (erfolgreich) ein Vergeltungsmatch gegen jeden Wrestler fordern, der ein Match gegen dich gewonnen hat, während du verletzt warst. Erhalte 1 Spannung mit ihm, wenn das Match angekündigt wird.

VERLETZUNG

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du drei Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!

SPITZE

+4

Beginne jede Folge mit 2 Momentum.

+3

Beginne jede Folge mit 2 Momentum.

+2

Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

◆ +1

Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

0

Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ☛ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
 - ☛ Du die Spitze erreichst.
 - ☛ Dich eine würdige Gegenseite **endlich** besiegt
 - ☛ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).
- Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ☛ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (Thronfolger:in, Jobber:in, Luchador:a, Manager:in oder Provokateur:in stehen nicht zur Wahl). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE
STEIGERUNGEN

PROVOKATEUR:IN

Du bist einzigartig, schräg und bizarr. Ob dir diese Rolle zugeteilt wurde oder du sie selbst gesucht hast, du bist großartig darin, Grenzen auszutesten. Wirst du zu weit gehen?



AUF DEM WEG IN DEN RING

AUS

- Sin City
- Mailand, Italien
- Der Traumfabrik
- Andernorts:

AUFTRITT

- Cinematisch & dramatisch
- Düster & emotional
- Unkonventionell & frenetisch
- Anderes:

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ▣ Kraft -2, Stil +1, Echt 0, Ring -1
- ▣ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

KRAFT

SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL

EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT

HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING

WRESTLING

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

▣ Wer hat in mir das Talent für die Darstellung einer derart schrägen Figur gesehen?

▣

▣ Wer denkt von mir: Große Klappe, nichts dahinter?

▣

▣ Wer will meinen Ansatz klauen?

▣

▣ Wer agiert wie mein Superfan, auch wenn wir auf Augenhöhe sind?

▣

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE + SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Zieh die Gegenseite in Deine Welt!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, erhalte 1 Publikum.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, verliere 1 Spannung mit ihr.

PROVOKATEUR:IN

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. **Bei einer 10+** führst du den Finisher sauber durch. Wähle, ob du 1 Publikum erhältst oder die Gegenseite.

Bei 7–9 musst du dir den Sieg verdienen. Wähle eines

- ☛ Du holst dir den Sieg durch eine List (erhalte 1 Spannung mit der Gegenseite).
- ☛ Sie hilft dir, deinen einzigartigen Ansatz hochzuspielen und ihr erhaltet beide 1 Momentum.

Bei einem Patzer wähle eines

- ☛ Du gewinnst trotzdem, aber es schaut fürchterlich aus (verliere 1 Publikum).
- ☛ Die Gegenseite rettet das Match, indem sie dich kontert und gewinnt (und sie erhält 1 Publikum).

WÄHLE 2

SELTSAM FASZINIEREND: Wenn du der alleinige Fokus eines Segments bist, **würfle +Stil** statt **+Echt**.

SHOWSTOPPER: Einmal pro Folge kannst du in irgendeinem Segment (im Ring oder außerhalb) auftreten und es so drehen, dass es um dich geht. Wenn du auftrittst, erkläre, was du mit dem Segment vor hast und spiele dann weiter. Wenn sich ein Wrestler deinem Plan widersetzen will, **BRICHT ER KAYFABE**.

☛ Erhalte 1 Momentum bei deinem Auftritt.

PSYCHOSPIELCHEN: Wenn du dich bizarr, befremdlich oder rätselhaft verhältst, um jemanden verrückt zu machen, würfle **+Stil**. **Bei einer 10+** wähle zwei, **bei 7–9** eines:

- ☛ Du gewinnst die Kontrolle (über die Situation oder das Match).
- ☛ Erhalte 1 Spannung mit der Gegenseite.
- ☛ Sie erhält 1 Spannung mit dir.
- ☛ Jemand überrascht oder überfällt sie aus dem Hinterhalt.

Bei einem Patzer hält die Menge es für albern und du verlierst all dein Momentum.

AUS DEM LEBEN GEGRIFFEN: Wenn du dein Gimmick benutzt, um ein echtes Thema anzusprechen, das echte Menschen im Leben beschäftigt, würfle **+Echt**. **Bei einer 10+** bringst du es auf den Punkt; Erhalte 1 Publikum.

Bei 7–9 wähle, ob die Leute Backstage es lieben (erhalte 2 Momentum) oder ob jemand rauskommt, um dir deswegen eine Lektion zu erteilen (erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler).

Bei einem Patzer verhältst du dich komplett daneben. Du verlierst 1 Publikum und wirst in ein Strafmatch **GEBUCHT**.

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du verletzt bist, kannst du es ablehnen, in einem Match anzutreten, in das du **GEBUCHT** bist. Du erhältst 1 Spannung mit der geplanten Gegenseite.

VERLETZUNG

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du drei Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +2

- SPITZE**
- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
 - +4** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +2** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - +1** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0** Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ☛ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
 - ☛ Du die Spitze erreichst..
 - ☛ Am Ende der Show alle über dich reden.
 - ☛ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).
- Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ☛ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (Thronfolger:in und Jobber:in stehen nicht zur Wahl) Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

**BEHALTENE
STEIGERUNGEN**

TECHNIKER:IN

Du warst vielleicht eine Sensation im Amateursport oder ein Arbeitstier in den kleinen Ligen – jedenfalls hast du dein Handwerk von der Pike auf gelernt. Deine Wrestling-Fertigkeiten sind herausragend, aber du kämpfst ständig gegen die Unterstellung, dass du nur diese eine Dimension hast. Stimmt das?

AUF DEM WEG IN DEN RING



_____ AUS _____ AUFTRITT _____

- St. Paul, Minnesota
- Calgary, Alberta Canada
- Manchester, England
- Andernorts:

- Generisch & entspannt
- Laut & übertrieben
- Krude & intensiv
- Anderes:

KRAFT SP. HÖCHSTLEISTUNG WRESTLING	<input type="text"/>
STIL EINE PROMO EINSPIELEN	<input type="text"/>
ECHT HARTE BANDAGEN KAYFABE BRECHEN	<input type="text"/>
RING WRESTLING	<input type="text"/>

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ➡ Kraft 0, Stil -2, Echt -1, Ring +1
- ➡ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ➡ Wer hat mich als mein Tag-Team-Partner zurückgehalten?
- ➡
- ➡ Wer lernt dazu, indem er mich im Ring beobachtet?
- ➡
- ➡ Wer ist neidisch auf meine technischen Fertigkeiten?
- ➡
- ➡ Wer versucht, mich zu einem besseren Entertainer zu machen?
- ➡

ZIELE

Wähle den Wunsch, der **dich** am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Eine überlegene Gegenseite zur Aufgabe zwingen!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

_____ DU HAST SPANNUNG MIT _____

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, **erhalte 1 Publikum**.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, **verliere 1 Spannung** mit ihr.

TECHNIKER:IN

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. Bei einer 10+ führst du den Finisher sauber durch. Erhalte 1 Publikum.

Bei 7-9 musst du dir den Sieg verdienen. Wähle eines:

- ☛ Du musst einen echten Aufgabegriff einsetzen (erhalte 2 Momentum).
- ☛ Die Gegenseite verkauft deinen Finisher nicht, und du musst ihn erneut durchführen (erhalte 1 Spannung mit ihr).

Bei einem Patzer wähle eines:

- ☛ Es ist schlampig, aber du gewinnst (verliere 1 Publikum).
- ☛ Du gehst zu weit und überdrehst den Haltegriff (du verletzt die Gegenseite und das Match endet als **No Contest**).

WÄHLE 2

EHEMALIGER AMATEUR-CHAMPION: Du hast als echter Amateur-Wrestler Auszeichnungen gewonnen. Erhöhe **+Echt** um 1 (max. +3).

TECHNISCHE EXPERTISE: Du hast den Sport studiert und fleißig gelernt. Erhöhe **+Ring** um 1 (max. +3).

HERVORRAGENDE AUSFÜHRUNG: Du kannst **+Ring** auf deinen Finishing-Move würfeln (statt nur 2W6).

TWEENER: Du nutzt den Rollen-Move, den die Gegenseite nicht hat (im Ring oder außerhalb). Du nutzt also den Heel-Move gegen Babyfaces und den Babyface-Move gegen Heels. Du entscheidest dich trotzdem, ob du grundsätzlich ein Babyface oder ein Heel bist für alles andere als den Rollen-Move.

SPORTLICHKEIT: Wenn du einem anderen Wrestler die Hand schüttelst, würfle **+Echt**. Bei einer 10+ wähle zwei, bei 7-9 wähle eines:

- ☛ Ihr erhaltet beide 1 Momentum.
- ☛ Ihr erhaltet 1 Spannung miteinander.
- ☛ Du darfst entscheiden, wer wen angreift (oder ob das niemand tut).

Bei einem Patzer greift dich die Gegenseite an, bevor sich eure Hände berühren (und sie erhält 2 Momentum).

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du aufgrund einer Verletzung ein Match verlierst, verliere all dein Momentum. Wenn du dich trotz Verletzung zum Sieg durchboxt, erhalte 1 Momentum.

VERLETZUNG

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du drei Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
- SPITZE**
- +4 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +2 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - ◆ +1 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0 Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ☛ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
 - ☛ Du die Spitze erreichst.
 - ☛ Du ein großes Match nur durch deine überlegene Technik gewinnst
 - ☛ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).
- Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum.
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ☛ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (keine Einschränkung). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE
STEIGERUNGEN

THRONFOLGER:IN

Du bist die nächste Sensation, ob es das Publikum und die anderen Wrestler zugeben oder nicht. Backstage macht jemand seinen ganzen Einfluss für dich geltend. Jetzt musst du nur noch im Ring bestehen.

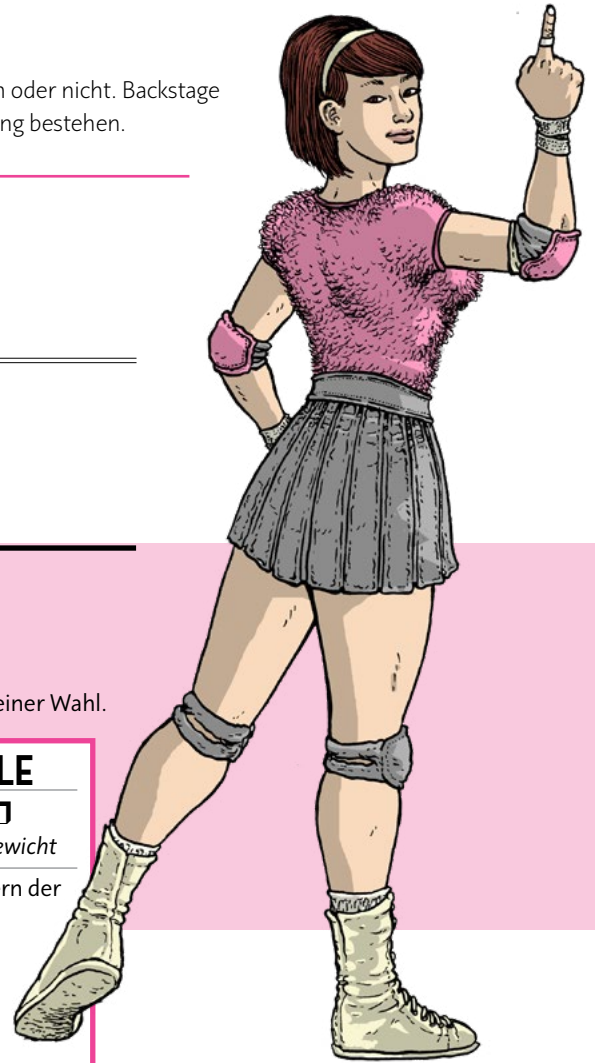
AUF DEM WEG IN DEN RING

AUS

AUFTRITT

- Los Angeles, California
- Houston, Texas
- Luzern, Schweiz
- Andersorts:

- Klassisch & beeindruckend
- Protzig & pompös
- Bescheiden & unscheinbar
- Anderes:



KRAFT SP. HÖCHSTLEISTUNG WRESTLING	<input type="text"/>
STIL EINE PROMO EINSPIELEN	<input type="text"/>
ECHT HARTE BANDAGEN KAYFABE BRECHEN	<input type="text"/>
RING WRESTLING	<input type="text"/>

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ➡ Kraft 0, Stil +1, Echt -2, Ring -1
- ➡ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held *Du bist ein Bösewicht*

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ➡ Mit wem hatte ich mein Debüt, den ich danach hinter mir gelassen habe?
- ➡
- ➡ Wer hat mich unter die Fittiche genommen?
- ➡
- ➡ Wer ist neidisch auf meinen raschen Aufstieg?
- ➡
- ➡ Wer hat sich an mich angehängt, um von meinem Erfolg zu profitieren?
- ➡

ZIELE

Wähle den Wunsch, der **dich** am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel.

- Ein Meisterschaftstitel!
- Teil einer Gruppe werden!
- Rache!
- Dominanz!
- Die Bewunderung des Publikums!
- Die Anerkennung eines Mentors!

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, **erhalte 1 Publikum**.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, **verliere 1 Spannung** mit ihr.

THRONFOLGER:IN

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6.

Bei einer 10+ führst du den Finisher sauber durch. Erhalte 1 Publikum.

Bei einer 7-9: Du musst dir den Sieg verdienen. Wähle eines

Es ist offensichtlich, dass sie dich gewinnen lässt (erhalte 1 Spannung mit ihr).

Ihre Gegenwehr lässt dich besser aussehen (ihr erhaltet beide 1 Momentum).

Bei einem Patzer wähle eines

Eine Autoritätsperson ruft dich wegen einer Formsache zum Sieger aus (verliere 1 Publikum).

Das **BOOKING** wurde in letzter Minute geändert und die Gegenseite gewinnt das Match.

WÄHLE 2

EINFACH PERFEKT: Du bist für diesen Job wie geboren. Erhöhe Stil um 1 (bis max. +3).

ETWAS GANZ BESONDERES: Wenn dich eine Autoritätsperson vor den Konsequenzen deiner Handlungen retten soll, würfle +Ring. Bei einer 10+ deckt dich die Person und du wählst 1; bei 7-9 deckt sie dich und sie wählt 1:

Sie fordert etwas Neues von dir.

Sie lässt dich dafür bezahlen.

Sie nimmt dir etwas weg.

Du machst dir einen neuen Feind.

Bei einem Patzer: Hoppla, da hast du dich wohl getäuscht. Die KL macht einen harten Move, weil du darum bettelst. Erhalte 1 Momentum.

LEBENSLANGES LERNEN: Wenn du mit einer Person im Ring arbeitest, der keines Wissens besser ist als du, würfle +Ring. Bei einer 10+ wähle 2,

Bei einer 7-9 Wähle eines:

Erhalte 1 Momentum.

Erhalte 1 Spannung mit ihr.

Erhalte 1 Spannung mit der Person.

Erhalte ihren Respekt.

Beim Rückkampf wird die Person laut **BOOKING** gewinnen, die jetzt verloren hat.

Bei einem Patzer machst du einen Anfängerfehler. Ihr verliert beide 1 Spannung miteinander.

ICH BIN DIE ZUKUNFT: Wenn du ein Versprechen hältst oder eine vor der Kamera ausgesprochene Drohung wahrmachst, würfle +Stil. Bei einer 10+ wähle 2, bei einer 7-9 wähle eines:

BUCH dich in ein Match mit einem Wrestler deiner Wahl.

Füge einem deiner Matches eine Vorgabe hinzu.

Erhalte 1 Momentum.

Bei einem Patzer wirst du in ein Strafmatch **GEBUCHT**.

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du verletzt bist, kannst du Matches verweigern, in die du **GEBUCHT** wurdest; wenn du das tust, erhalte 1 Spannung mit dem Charakter, mit dem du gekämpft hättest.

VERLETZUNG

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du drei Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +1

SPITZE

Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!

+4

Beginne jede Folge mit 2 Momentum.

+3

Beginne jede Folge mit 2 Momentum.

+2

Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

◆ +1

Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

0

Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.

Du die Spitze erreichst.

Du ein großes Match ganz alleine gewinnst.

Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).

Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

Erhalte 1 Publikum.

Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).

Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).

Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.

Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.

Bilde ein festes Tag-Team.

Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

Wachse über dich hinaus. Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.

Erschaffe einen neuen Wrestler (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.

Erfinde dich neu. Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (Clown:in und Veteran:in stehen nicht zur Wahl).

Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand. Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE
STEIGERUNGEN

VETERAN:IN

Du bist ein fester Wert. Du stehst jeden Abend im Ring, entweder, um Neulingen zu helfen, oder um deine Position auf der Card zu sichern. Du hast eine leidenschaftliche Fanbasis und arbeitest an deinem Vermächtnis.

AUF DEM WEG IN DEN RING

AUS

- Hollywood, California
- Toronto, Ontario Canada
- Freie Hansestadt Bremen
- Andernorts:

AUFTRITT

- Klassisches Orchester
- Feierlich & würdevoll
- Ikonische Symbolik
- Anderes:



ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ➡ Kraft -1, Stil 0, Echt -1, Ring +1
- ➡ Dann addiere 1 zu einem Attribut deiner Wahl.

WÄHLE DEINE ROLLE

- Babyface** **Heel**

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

KRAFT

SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL

EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT

HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING

WRESTLING

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ➡ Wen halte ich von meinem wohlverdienten Rampenlicht fern?
- ➡
- ➡ Wer ist mein Schützling?
- ➡
- ➡ Wer hat keinen Respekt für all die Arbeit, die ich in diese Firma gesteckt habe?
- ➡
- ➡ Wer sucht verzweifelt meine Anerkennung?
- ➡

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE + SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

ZIELE

Wähle den Wunsch, der **dich** am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!**
- Teil einer Gruppe werden!**
- Rache!**
- Dominanz!**
- Die Bewunderung des Publikums!**
- Dein Vermächtnis festigen!**

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, **erhalte 1 Publikum**.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, **verliere 1 Spannung** mit ihr.

VETERAN:IN

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE: Wenn du laut **BOOKING** ein Match gewinnst, würfle 2W6. Bei einer 10+ führst du den Finisher sauber durch. Entscheide, ob du 1 Publikum erhältst oder die Gegenseite.

Bei 7-9 musst du dir den Sieg verdienen. Wähle eines:

- ☛ Du benutzt deine Erfahrung, um den Sieg zu erzwingen (erhalte 1 Spannung mit der Gegenseite).
- ☛ Du lässt sie in ihrer Niederlage stark aussehen (sie erhält 1 Publikum).

Bei einem Patzer gewinnst du durch Auszählen, Disqualifikation oder Einmischung (die KL entscheidet) und verlierst 1 Publikum.

RINGGENERAL: Erhalte 1 Momentum zu Beginn eines Matches.

WÄHLE EINES

GANZ OBEN AUF DER CARD: Du kannst den **OVER-Move** einsetzen, auch wenn du nicht an der Spitze stehst. Du hast so viel Momentum zur Verfügung, wie du am Anfang der Folge aufgrund deines Publikums werts hast. Wenn du an der Spitze stehst, kannst du 4 statt 3 Momentum ausgeben.

EIN WENIG RESPEKT: Wenn du **POLITISCHE SPIELCHEN** einsetzt, um die Wrestling-Tradition zu bewahren, dann erhältst du +1 auf deinen Wurf auf +**Publikum**. Wenn du vor der Kamera etwas tust, um die Wrestling-Tradition zu bewahren, kannst du +**Stil** anstelle jedes anderen Attributs würfeln.

BEGRABEN: Wenn du zum Management gehst, um den Karriere-Push eines anderen Wrestlers einzubremsen, würfle +**Echt**. Bei einer 10+ **BUCHST** du sein nächstes Segment oder Match zu seinem Nachteil. Bei einer 7-9 wähle eines:

- ☛ Du **BUCHST** dich selbst so, dass du das nächste Match gegen ihn gewinnst.
- ☛ Füge seinem nächsten Match eine Vorgabe hinzu, die ihn schlecht aussehen lässt.

Bei einem Patzer geht es nach hinten los und du beschleunigst seinen Push nur.

NACHWUCHS FÖRDERN: Wenn du im Ring Verwundbarkeit zeigst, um die Gegenseite gut aussehen zu lassen, würfle +**Ring**. Bei einer 10+ erhältet ihr beide 1 Publikum.

Bei 7-9 erhält jemand von euch 1 Publikum und jemand verliert 1 Publikum; die Gegenseite entscheidet.

Bei einem Patzer verlierst du 1 Publikum und die Gegenseite nimmt dir deine Anbiederung übel.

KRAFT	STIL	ECHT	RING
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VERLETZUNG

Wenn du verletzt wirst, markiere einen Verletzungskasten. Wenn du verletzt bist, kannst du dich aus jedem Match, in das du **GEBUCHT** bist, ohne Konsequenzen zurückziehen, aber du erhältst 1 Momentum, wenn du das nicht tust.

VERLETZUNG |

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen. Wenn du drei Verletzung hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM +2

- SPITZE**
- Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!
 - +4** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +3** Beginne jede Folge mit 2 Momentum.
 - +2** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - +1** Beginne jede Folge mit 1 Momentum.
 - 0** Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN, POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

- ☛ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.
 - ☛ Du die Spitze erreichst.
 - ☛ Du gegen einen Wrestler verlierst, um ihn zum Star zu machen
 - ☛ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).
- Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

- Erhalte 1 Publikum..
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).
- Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.
- Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.
- Bilde ein festes Tag-Team.
- ☛ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

- Wachse über dich hinaus.** Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.
- Erschaffe einen neuen Wrestler** (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.
- Erfinde dich neu.** Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren (wähle aus Ass, Berühmtheit oder Manager:in). Entferne alle Verletzungen.
- Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand.** Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE STEIGERUNGEN

DIE PROMOTION

Promotions leben, wachsen und verändern sich mit dem Kader.

NAME & BESCHREIBUNG

REICHWEITE

Das geografische Gebiet oder der mediale Markt, den ihr mit eurer Show erreicht.

Wählt eure Reichweite zu Beginn der Staffel:

- LOKAL:** *Ihr tretet vor einem kleinen Publikum auf, das von Show zu Show ziemlich gleichbleibt.*
- STÄDTISCH:** *Ihr tretet in einer Stadt oder im Lokalfernsehen auf.*
- REGIONAL:** *Ihr tretet in Region aus mehreren Städten bzw. im Regionalfernsehen auf.*
- NATIONAL:** *Eure Shows können irgendwo im Land stattfinden oder gesendet werden.*
- INTERNATIONAL:** *Ihr könnt an jedem Ort der Welt auftreten oder gesehen werden.*

STEIGERUNG

Wenn ihr eine Stufe aufsteigt, **wählt 1:**

- Schalte legendäre Momente frei.
- Schalte einen Publikums-Move frei.
- Schalte einen Publikums-Move frei.
- Füge einen neuen Titel hinzu.
- Füge einen neuen Titel hinzu.
- Lass einen alten Titel auslaufen
- Stell einen neuen Main-Event-NSW vor.
- Stell einen neuen Main-Event-NSW vor.
- Lass einen Main-Event-NSW zurücktreten.
- Beginne eine Invasions-Storyline.

STÜTZEN

Auf diesen Grundelementen ist die Promotion aufgebaut; dadurch unterscheidet sie sich von der Konkurrenz. **Wähle 2:**

- Treue Fangemeinde*
- Massenkompatibel*
- Jugendfrei*
- Kulturelles Crossover*
- Eigene Halle*
- Im Kabelfernsehen*
- Geldreserven*
- Social-Media-Expertise*
- High-Concept-Storylines*
- Cinematiscche Inszenierung*
- Starkes Kayfabe*
- Inklusive Kultur*
- Fokus auf Kampfsport*
- Diverser Kader*
- Motivierter Kader*
- Top-Produktionsteam*
- Vertrauenswürdiges Management*
- Ungebrochene Titeltradition*
-
-

STUFE & PUBLIKUM

Deine Stufe bildet das Wachstum eures Publikums im Laufe der Zeit ab. **Ihr beginnt bei Stufe 0.**

STUFE |

Euer gesamtes Publikum als Kader muss den Schwellenwert übersteigen, damit eure Promotion eine Stufe aufsteigen kann.

Der Schwellenwert beträgt (Stufe) + ((Anzahl Wrestler der Spielgruppe) x 3)

SCHWELLENWERT |

Wenn zu Beginn der Folge die Summe der Publikumswerte eures Kaders **höher** ist als der Schwellenwert:

- ➡ Erhöhe deine Stufe um 1
- ➡ Der Wrestler an der Spitze wählt einen Stufeneffekt
- ➡ Alle Wrestler setzen ihren Publikumswert zurück
- ➡ Die KL wählt eine Steigerung

TITEL

-
-
-
-
-

HÜRDEN

Das sind konkrete Probleme, mit denen deine Firma zu kämpfen hat und die Zukunft deiner Promotion in Gefahr bringen. **Wähle 2:**

- Nischige Fangemeinde*
- Feindselige Fangemeinde*
- Verschuldet*
- Feindseliger stiller Teilhaber*
- Unzufriedene Wrestler*
- Kader voller Grünschnäbel*
- Baufällige Halle*
- Keine Merch-Produktion*
- Keine Genehmigung*
- Absetzposten für die Steuer*
- Schlechter Sponsorenvertrag*
- Illegale Liga*
- Kreative Differenzen*
- Aufgeblähter Kader*
- Rückständig*
- Nur auf Schock gebucht*
- Verworrene Geschichten*
- Cinematiscche ... Ambitionen*
-
-

STUFENEFFEKTE

Beim Stufenaufstieg wählt der Wrestler an der Spitze einen aus. Wenn niemand an der Spitze steht, wählt die KL einen aus.

- ➡ Füge eine Stütze hinzu oder entferne eine, um die Ursache oder die Wirkung des neuen Publikums zu reflektieren.
- ➡ Erhöhe oder reduziere deine Reichweite, um die Erweiterung oder Konsolidierung deines Publikums zu reflektieren.
- ➡ Entferne eine Hürde, um zu reflektieren, wie eure neuen Fans euch dabei helfen, sie zu überwinden.
- ➡ Füge eine Hürde hinzu, um eine ungewollte Konsequenz der frischen Augen auf euer Produkt zu reflektieren.
- ➡ Wenn deine Promotion keine Hürden hat, musst du eine hinzufügen – nichts ist perfekt.

DIE PROMOTION

LEGENDÄRE MOMENTE

Die folgenden Basis-Moves können zu legendären Momenten werden. Wenn ein Wurf auf diese Moves ohne Momentum eine 12+ erreicht, kann die Person all ihr Momentum ausgeben, um ihn zu einem legendären Moment zu machen.

☛ Wenn sie kein Momentum hat, ist kein legendärer Moment möglich.

☛ Wenn der Attributswert negativ, ist bei einer gewürfelten 12 dennoch ein legendärer Moment möglich.

Hake jeden legendären Moment ab, wenn er passiert. Jeder kann nur einmal geschehen, bis Publikum das nächste Mal zurückgesetzt wird.

SPORTLICHE HÖCHSTLEISTUNG: Du hast das Menschenmögliche übertroffen und wirst Teil des Pantheons der Wrestlinglegenden. Wähle eines:

☛ Deine Großtat wird weltweit imitiert, von Fans und anderen Wrestlern. Erhalte 1 Publikum. Dein Grundwert für **+Publikum** erhöht sich permanent um 1 (max. +3).

☛ Du wirst im Trailer deiner Promotion verewigt. Beschreibe, wie das genau aussieht. Erhalte ab jetzt 1 Momentum, wenn du das erste Mal in einer Folge auftrittst.

KAYFABE BRECHEN: Deine Aktion wird zum Symbol dafür, dass sich die Zeiten geändert haben. Wähle eines:

☛ Du buchst alle deine Matches bis das Publikum das nächste Mal zurückgesetzt wird. Dein Grundwert für **+Publikum** erhöht sich permanent um 1 (max. +3).

☛ Du enthüllst etwas hinter den Kulissen, das nicht ignoriert werden kann. Die KL muss dies vor der Kamera ansprechen, und du wählst einen Stufeneffekt, der die von dir geforderte Veränderung repräsentiert.

EINE PROMO EINSPIELEN: Deine Promo wird Teil des Pro-Wrestling-Kanons. Wähle eines:

☛ Wer auf deine Promo auch nur anspielt, erhält **BILLIGE PUNKTE**. Das gilt für alle im Kader, für immer.

☛ Deine Promo geht viral und alle kennen sie, selbst wenn sie dich nicht kennen. Dein Grundwert für **+Publikum** erhöht sich permanent um 1 (max. +3).

☛ Du erreichst die nächste Stufe deines Handwerks. Nimm dir jetzt eine fortgeschrittene Rolle, ohne eine Steigerung auszugeben.

MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN: Sie werden nie vergessen, bei diesem Moment selbst dabei gewesen zu sein. Wähle eines:

☛ Füge für den Rest der Folge einen Publikums-Move hinzu.

☛ Du bringst sie zur Ekstase. Erhalte 1 Publikum., weil sie den Ring stürmen!

EINGREIFEN: Du hast den Wendepunkt der Storyline perfekt getroffen. **BUCHE** den weiteren Verlauf des Matches spontan. Dann erhaltet ihr 1 Spannung miteinander und du wählst eines:

☛ Es wird zur Blutfehde. Dein Ziel und du könnt nur noch miteinander kämpfen, bis diese Sache erledigt ist.

☛ Du gewinnst die Oberhand. Du kannst, bis Publikum das nächste Mal zurückgesetzt wird, jegliche Vorgaben zu den Matches der Gegenseite hinzufügen (ob du dabei bist oder nicht).

☛ Wir erledigen das hier und jetzt! Euer großes Match ist das neue Main Event dieser Folge. Ihr erhaltet beide 1 Publikum, weil die Menge genau das kriegt, was sie will.

WRESTLING: Dieser Move kommt in deinen Trailer. Behalte die Kontrolle über das Match und wähle eines:

☛ Du beeindruckst alle. Du gewinnst jetzt das Match laut **BOOKING**.

☛ Du stiehst die Show. Erhalte 1 Publikum.

☛ Du erledigst deinen Job. Die Gegenseite erhält 1 Publikum.

☛ Du stellst jemanden in den Schatten. Erzähle, wer rauskommt, um der Gegenseite zu helfen. Ihr erhaltet 1 Spannung miteinander und du verlierst laut **BOOKING** das Match.

DIE PROMOTION

PUBLIKUMS-MOVES

Wenn sie einmal freigeschaltet sind, könnt ihr zu jeder Folge Publikums-Moves hinzufügen, wenn es Sinn ergibt. Gute Momente dafür sind:

- ➡ Als harter Move, um die Reaktion der Menge auf einen Patzer zu reflektieren.
- ➡ Wenn ihr eine neue Halle oder ein neues Gebiet erstmals bespielt.
- ➡ Um eine Änderung bei den Stützen oder Hürden zu reflektieren.

FEINDSELIGE FANS: Dieses Publikum ist sehr unzufrieden damit, was in eurer Promotion abgegangen ist. Sie sind darauf aus, etwas auszubuhnen.

- ➡ Wenn ein Wrestler Publikum erhält, muss er auch 1 Momentum ausgeben. Wenn er das nicht kann oder will, erhält er kein Publikum.
- ➡ Wenn ein Wrestler einen Patzer würfelt, auch beim Wrestling-Move, verliert er 1 Momentum zusätzlich zu den normalen Effekten.
- ➡ Wenn ein Wrestler bei **MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN** eine 10+ erreicht, hat er das Publikum für sich gewonnen – vorübergehend. Ignoriert die anderen Effekte dieses Publikums-Moves bis zum Ende seines Matches oder Segments.

GELANGWEILTE FANS: Warum sind diese Leute überhaupt da? Die Show gibt der Menge gar nichts.

- ➡ Die Wrestler beginnen die Folge ohne Momentum. Wenn du an der Spitze bist, führe den Over-Move durch, aber behalte kein Momentum, das du nicht ausgegeben hast.
- ➡ Wenn du diesen Move mitten in einer Folge anwendest, verlieren alle Wrestler 1 Momentum.
- ➡ Wenn ein Wrestler von diesen Fans Publikum erhält, nimmt er gleichzeitig die zu seinem Publikumswert passende Anzahl Momentum, weil sie endlich irgendwas beklatschen

INDIE-FANS: Diese eingeschworenen Fans interessieren sich mehr für die Wrestler als für eure Promotion oder eure Storylines.

- ➡ Der Publikumswert für diese Folge ist für jeden Wrestler gleich dem Attribut +Ring. Wer an der Spitze ist, addiert 1 Publikum. Wenn +Ring negativ oder auf null steht, steht Publikum auf +1. Wenn jemand die Folge mit 0 Publikum beendet, entscheidet die KL, ob der Wrestler gefeuert wird oder nicht. Die Publikumswerte werden nach der Folge wieder auf den vorherigen Wert gesetzt.
- ➡ Wenn ein Wrestler beim **WRESTLING-MOVE** eine 10+ erreicht, erhält er 1 Momentum zusätzlich zu den anderen Effekten.
- ➡ Wenn ein Wrestler einen Move verpatzt, wendet sich die Menge gegen ihn. Entscheidet, ob sie ironisch den Namen eines anderen Wrestlers skandieren (der 1 Momentum erhält) oder nur für sich (wonach bis zum Ende der Folge niemand mehr **MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN** kann).

OLD-SCHOOL-FANS: Sie lieben Babyfaces und hassen Heels.

- ➡ Der Wert auf **+Echt** aller Wrestler gilt als 1 niedriger (min. -2).
- ➡ Wenn Babyfaces Publikum erhalten, gewinnen sie durch die Euphorie in den Rängen 1 Momentum dazu. Wenn Heels Publikum erhalten, gewinnen sie auch 1 Momentum dazu, da die Menge wutentbrannt den Ring stürmt.
- ➡ Wenn ein Babyface und ein Heel im gleichen Match oder Segment Publikum erhalten, randalieren die Fans und die Folge endet verfrüht.

PROMI-FANS: Die Fans sind hier, um die Stars zu sehen, die sie bereits lieben und das Spektakel zu bejubeln.

- ➡ Wer in dieser Folge an der Spitze ist, kann Gesellschaft erhalten, aber nicht verdrängt werden.
- ➡ Die maximale Anzahl Momentum, die ihr für einen Wurf ausgeben könnt, entspricht dem Wert auf Publikum (+5, wenn du an der Spitze stehst).
- ➡ Wenn du an der Spitze stehst und deinen ersten Auftritt hast, erhältst du automatisch **BILLIGE PUNKTE**.
- ➡ Wenn ein Wrestler einen Move verpatzt, schalten die Fans ab. Zusätzlich zu den Effekten des Patzers verlierst du 1 Spannung mit einem anderen Wrestler im Segment oder Match.

GIMMICK:

AUF DEM WEG IN DEN RING

===== AUS ===== AUFTRITT =====

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <i>Andernorts:</i>	<input type="checkbox"/> <i>Anderes:</i>

ATTRIBUTE

Du startest mit:

- ▣ Kraft, Stil, Echt, Ring
- ▣ ANPASSUNG:

WÄHLE DEINE ROLLE

Babyface **Heel**

Du bist ein Held Du bist ein Bösewicht

Beginne mit +1 Spannung mit Wrestlern der jeweils anderen Rolle.

Du kannst den gleichnamigen Move einsetzen, wenn du 2 Momentum einsetzt.

Wenn du **absichtlich gegen deine Rolle** agierst, machst du einen Face Turn oder Heel Turn. Wechsle deine Rolle und erhalte 1 Spannung mit der Person, gegen die du dich wendest.

KRAFT
SP. HÖCHSTLEISTUNG
WRESTLING

STIL
EINE PROMO
EINSPIELEN

ECHT
HARTE BANDAGEN
KAYFABE BRECHEN

RING
WRESTLING

SPANNUNG

Wenn dein Wrestler erstmals auftritt, baue Spannung mit deiner Konkurrenz auf. Stelle eine Frage pro anderem Mitglied der Spielgruppe. Wenn jemand antwortet, erhalte 1 Spannung mit dem Wrestler der Person.

- ▣ Frage 1:
- ▣
- ▣ Frage 2:
- ▣
- ▣ Frage 3:
- ▣
- ▣ Frage 4:
- ▣

ZIELE

Wähle den Wunsch, der *dich* am stärksten antreibt. Wenn du dein Ziel in einem Match erreichst, nimm dir eine Steigerung und wähle ein neues Ziel

- Ein Meisterschaftstitel!*
- Teil einer Gruppe werden!*
- Rache!*
- Dominanz!*
- Die Bewunderung des Publikums!*
- EINZIGARTIGES ZIEL:**

Du kannst jederzeit dein Ziel ändern (ohne eine Steigerung auszugeben).

DU HAST SPANNUNG MIT

WÜRFLE +SPANNUNG FÜR EINGREIFEN, WRESTLING

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

MOMENTUM

NACH DEM WURF
ZUM RESULTAT
ADDIEREN

Wenn du mit jemandem kämpfst, mit dem du +4 Spannung hast, **erhalte 1 Publikum**.
Wenn du während einer Folge gar nicht auf eine Person triffst, **verliere 1 Spannung** mit ihr.

DEINE MOVES

FINISHING-MOVE:

:

:

:

:

:

KRAFT

STIL

ECHT

RING

VERLETZUNG

Zeichne ein, wie viele Verletzungskästen dieses Gimmick hat.

VERLETZUNG |

Wenn du eine Steigerung aus gibst, kannst du eine Markierung entfernen.
Wenn du ___ Verletzungen hast, kannst du nicht mehr antreten.

PUBLIKUM

Hier siehst du, wie beliebt du beim Publikum bist!

DU BEGINNST MIT PUBLIKUM

SPITZE

Erhalte eine Steigerung. Wenn du jemanden von der Spitze verdrängst, wird deren Publikum auf den Startwert zurückgesetzt. Setze den **OVER-MOVE** zu Beginn jeder Folge ein!

+4 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.

+3 Beginne jede Folge mit 2 Momentum.

+2 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

+1 Beginne jede Folge mit 1 Momentum.

0 Erhalte eine Steigerung. Wenn du am Ende einer Folge auf 0 stehst, wirst du gefeuert!

WÜRFLE +PUBLIKUM FÜR: MIT DEM PUBLIKUM SPIELEN,
POLITISCHE SPIELCHEN

STEIGERUNG

ERHALTE EINE STEIGERUNG WENN:

➡ Dein Publikum das erste Mal in einer Folge auf 0 fällt.

➡ Du die Spitze erreichst.

➡ **EINZIGARTIGER AUSLÖSER:**

➡ Du dein Ziel erreichst (und ein neues wählst).

Du kannst Steigerungen sofort ausgeben oder behalten, um sie irgendwann später auszugeben.

1 STEIGERUNG AUSGEBEN FÜR:

Erhalte 1 Publikum.

Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).

Wähle einen weiteren Move (von diesem oder jedem anderen Gimmick; auch Moves, die Attribute erhöhen, sind möglich).

Erschaffe einen eigenen Move für diesen Wrestler.

Erhalte einen NSW als Manager:in, Assistent:in oder Bodyguard.

Bilde ein festes Tag-Team.

➡ Entscheide beim Ausgeben jeder Steigerung, ob du eine Verletzung entfernen willst.

Und nachdem du 3 von der Liste oben gewählt hast:

Wachse über dich hinaus. Wähle eine der Fortgeschrittenen Rollen.

Erschaffe einen neuen Wrestler (statt oder neben diesem). In der nächsten Folge hat er sein Debüt.

Erfinde dich neu. Wähle einen NSW, den du in der nächsten Folge spielst. Lass dann diesen Wrestler mit einem neuen Gimmick zurückkehren.

Schicke diesen Wrestler in den Ruhestand. Du kannst einen neuen erschaffen oder einen NSW übernehmen, um weiterzuspielen.

BEHALTENE
STEIGERUNGEN