

WORLD WIDE WRESTLING



Crédits

World Wide Wrestling est un jeu original de Nathan D. Paoletta.
Indy Circuit playtest edition

Responsable d'édition : Maître Sinh

Traduction : Thomas Rogeau

Direction artistique : Stéphane Sokol

Illustrations des Gimmicks : Ramon Villalobos

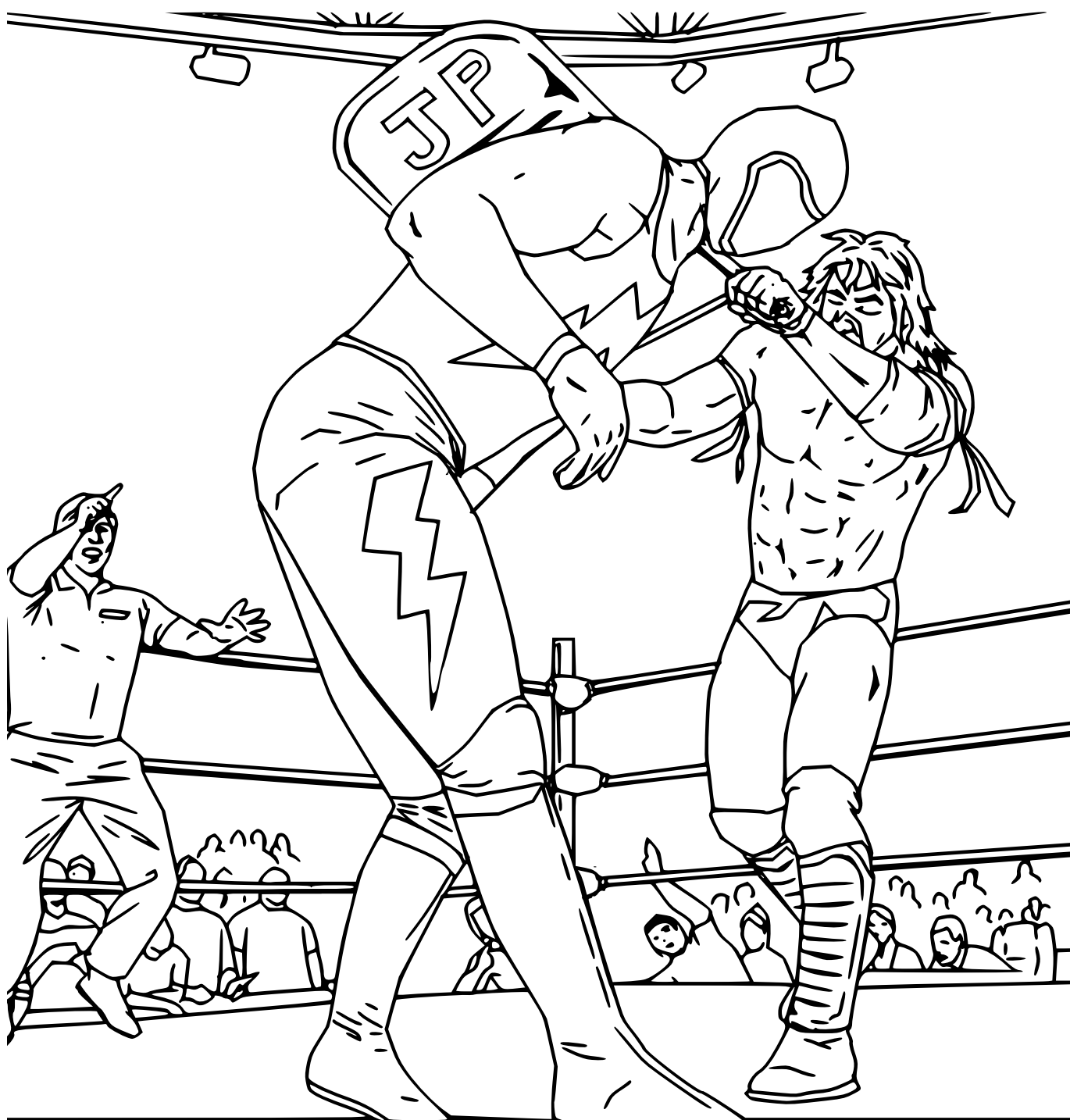
Illustrations des Prises : Gregor Hutton

Illustrations additionnelles : jpneok

Ce jeu a été publié au sein de **La Caravelle** — www.tipeeee.com/la-caravelle —
chaque mois, grâce à vous, nous traduisons des jeux inédits.
Rejoignez-nous et participez à la grande aventure de l'exploration des nouveaux horizons ludiques !

La VF de ce jeu est placée en licence Creative Commons.
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

**WORLD WINE
WRESTLING
RÈGLES**



ACTIONS GÉNÉRALES

ACTIONS DE BASE

FAIRE SA PROMO

Quand tu prends le micro, **jette +TRONCHE** :

- **Sur 10+**, tu fais mouche, gagnes +1 Énergie et choisis 1 de la liste 7-9.
- **Sur 7-9**, tu attires l'attention et choisis 1 :
 - Le Créatif te Programme un match
 - Ajoute une stipulation pertinente à un match
 - Gagne +1 Énergie
 - Gagne +1 Fièvre avec la cible de ta « Promo »

TOUR DE FORCE

Quand tu montres à quel point tu es fort, **jette +PUISSANCE** :

- **Sur 10+**, choisis 1 :
 - Tu le fais facile et gagnes +2 Énergies
 - Tu impressionnes ton adversaire et gagne +1 Fièvre avec lui
- **Sur 7-9**, c'est un sacré effort, tu gagnes +1 Énergie mais ton adversaire ou le Créatif choisit 1 :
 - Tu te galères vraiment et le public s'en rend compte
 - Tu te mets en danger de blessure
 - Tu risques de blesser ton adversaire
- **Sur un Loupé**, tu te blesses. Lopette.

BRISER LE KAYFABE

Quand tu révéles l'envers du décor aux caméras, **jette +RÉALITÉ** :

- **Sur 10+**, c'est exactement ce que les gens attendaient, gagne +1 Public.
- **Sur 7-9**, ça dérange, gagne +2 Énergies mais choisis 1 :

- Le Créatif te Programme un match punitif
- Tu perds -1 Fièvre avec quelqu'un
- Tu perds le soutien de quelqu'un en coulisse

CHAUFFAGE GRATUIT

Quand tu insultes ou flattes le public à domicile, gagne +1 Énergie. Tu ne peux le faire qu'une fois par Episode.

ENFLAMMER LE PUBLIC

Quand tu hèles, scandes, interpèles et/ou agites le public, **jette +Public** :

- **Sur 10+**, tu les mets dans ta poche, gagne +2 Énergies.
- **Sur 7-9**, ils réagissent, choisis 1 :
 - Gagne +1 Énergie
 - Prend le contrôle du match en cours
- **Sur un Loupé**, tu les laisses de marbre : tu ne peux plus **ENFLAMMER LE PUBLIC** durant cet Episode.

INTRUSION

Quand tu interromps un match en cours, **jette +FIÈVRE** avec celui que tu pourrais (démarré à +1 si nécessaire) :

- **Sur 10+**, ça s'enflamme, vous gagnez tous deux +1 Fièvre et tu choisis 1 dans la liste 7-9.
- **Sur 7-9**, il y a du potentiel, tu gagnes +1 Énergie et ta cible choisit 1 :
 - Tu l'attaques sur le ring, provoquant la disqualification de son adversaire : il gagne le match (outrepasse la Programmation)
 - Le résultat du match ne change pas mais le Créatif vous Programme un match à deux plus tard dans l'Episode.
 - Le résultat du match ne change pas mais son adversaire te prend en grippe et va chercher à régler ses comptes.

ACTIONS DES RÔLES

GUEULE D'ANGE (BABYFACE)

Quand tu te dresses pour tes convictions, dépense 2 Énergies et choisis 1 :

- Gagne +1 Fièvre avec ton adversaire
- Laisse ton adversaire sans voix
- Force le Créatif à te Programmer un match
- Ajoute une stipulation à un match

SALOPARD (HEEL)

Quand tu fais le sournois pour obtenir ce que tu veux, dépense 2 Énergies et choisis 1 :

- Gagne +1 Fièvre avec ton adversaire
- Gagne le match (outrepasse la Programmation)
- Rérame salement quelqu'un
- Esquive un match où tu étais Programmé

ACTIONS DES RÔLES AVANCÉS

LÉGENDE

Quand tu apparais pour la première fois dans un Episode, **jette +Public**.

- **Sur 10+**, ils te vénèrent (en vrai, pas en verlan) : choisis 2 dans la liste 7-9.
- **Sur 7-9**, la foule s'enthousiasme, choisis 1 :
 - Gagne +1 Public
 - Gagne +1 Fièvre avec l'un des gars présents
 - Un autre présent gagne +1 Public
- **Sur un Loupé**, tu sens le mois, perd -1 Public.

ICÔNE

Choisis une de tes Actions (FINISH inclus) qui demande un jet de dés. À partir de maintenant, quand tu l'utilises, en plus du résultat normal :

- **Sur 10+** sur cette Action, choisis :
 - Gagne +1 Public

- Ton adversaire ou la cible de l'Action gagne +1 Public

- **Sur 7-9**, gagne +1 Énergie

- **Sur un Loupé**, tu perds la main et -1 Public.

CÉLÉBRITÉ

Tu es aussi connu en dehors du monde du catch. Quand tu utilises cette notoriété, **jette +RÉALITÉ**.

- **Sur 10+**, tu prends les commandes, choisis 2 de la liste 7-9.
- **Sur 7-9**, on t'écoute, choisis 1 :
 - Le Créatif doit te faire gagner ton prochain match
 - Gagne +1 Public
 - Gagne +2 Énergies
- **Sur un Loupé**, tes vrais fans se sentent abandonnés, perd -1 Public.

ACTIONS DE CARTE MAÎTRESSE

ADOUBÉ (OVER)

Quand tu as +4 Public au plus fort du spectacle, gagne +2 Énergies et **jette +TRONCHE** :

- **Sur 10+**, choisis 2 dans la liste 7-9.
- **Sur 7-9**, choisis 1 :
 - Tu te vois accorder le match de ton choix
 - Force n'importe qui de l'Effectif (Roster) à s'expliquer et gagne +1 Fièvre avec lui
 - Gagne +1 Énergie
- **Sur un Loupé**, le Créatif te Programme avec celui avec qui tu as le moins de Fièvre, voire carrément avec un petit nouveau LNJ (+0 Fièvre).

AVANTAGE DU CHAMPION

Si ton titre est l'enjeu du match, tu peux rouler hors du ring et perdre sur décompte avant que le Créatif ait révélé qui est supposé gagner. Tu gardes ton titre comme le veut la règle. **Jette +Public** :

- **Sur 10+**, tu peux ajouter une stipulation au match-revanche et gagne +1 Énergie.
- **Sur 7-9**, choisis 1 :
 - Gagne +2 Énergies
 - Gagne +1 Fièvre avec ton adversaire
- **Sur un Loupé**, les Spectateurs sont trop déçus, tu perds -1 Public

ACTIONS EN RING & STIPULATIONS

EN MATCH

Note : tu peux aussi utiliser d'autres Actions en match : Basiques, Rôle(s) et celles de ton Gimmick. Raconte avec tes tripes comment tu les utilises quand tu as le contrôle du match ou suite à une Action INTERRUPTION.

LUTTE

Quand tu as le contrôle du match, tu racontes les séquences de transition, œuvrant avec ton adversaire pour les rendre vivantes et vibrantes. Au moment où ça aboutit à un moment ou un mouvement clé du match, décris la manœuvre et jette :

+MAÎTRISE si tu exécutes une combinaison difficile, exigeante et/ou dangereuse qui met en valeur ta maîtrise technique.

+PUISSANCE si tu mets l'un d'entre vous en danger en employant la pure force physique.

+TRONCHE pour ta combo phare et/ou quand tu mets le personnage que tu incarnes (=ta persona) ou ton Gimmick en valeur.

+FIÈVRE quand tu collabores avec ton adversaire pour une séquence incroyable et mémorable.

■ **Sur 10+** tu réussis avec brio, garde le contrôle du match et choisis 1 :

- Gagnes +2 Énergies
- Gagne +1 Fièvre avec ton adversaire

■ **Sur 7-9**, ça passe bien, choisis 1 :

■ Garde le contrôle et passe à la séquence suivante

■ Rend le contrôle à l'autre et gagne +1 Énergie

■ **Sur un Loupé**, tu es contré. Tu perds -1 Énergie, ton adversaire gagne +1 Énergie et prend le contrôle du match.

INTERRUPTION

Quand tu te rebiffes pour prendre les choses en main, dépense 1 Énergie et détaille ta percutante interruption : tu prends le contrôle du match et continues sur la séquence suivante.

DURCIR LE TON

Quand tu y vas pour faire vraiment mal, **jette +RÉALITÉ**.

■ **Sur 10+** tu le défonces, choisis 2 dans la liste 7-9.

Sur 7-9, c'est clairement brutal, choisis 1 :

- Tu blesses ton adversaire
- Le match est stoppé et non valide (outrepassa la Programmation)
- Ton adversaire perd -1 Public

■ **Sur un Loupé**, tu te foires complètement et te blesses.

ACTIONS DE MATCH PAR ÉQUIPES

Dans les matchs par équipes, seul un catcheur par équipe est autorisé dans la « zone de combat ». Ces deux catcheurs sont désignés comme les catcheurs « légaux ». Tous les autres n'ont pas le droit d'entrer sur le ring tant que le relais (=tag) n'a pas été passé en tapant dans la main.

Les règles pour savoir qui a le contrôle du match restent les mêmes (INTERRUPTION incluse) et ce n'est donc pas toujours un des catcheurs légaux.

RELAIS CRITIQUE

Quand tu as le contrôle du match et que tu veux passer le relais (pour rentrer ou sortir) à un moment critique, **jette +FIÈVRE** avec ton coéquipier. S'il refuse de rentrer, voir REFUS DE RELAIS.

- **Sur 10+**, le relais est fait et vous avez ensemble une opportunité sur le catcheur légal adverse. Tout le monde dans l'équipe gagne +1 Énergie.

Le nouveau catcheur légal est celui qui rentre et gagne (ou garde) le contrôle du match.

- **Sur 7-9**, le relais est fait et le nouveau catcheur légal est celui qui rentre et gagne +1 Énergie

de son coéquipier (qui perd donc -1 Énergie) et gagne ou garde le contrôle du match.

- **Sur un Loupé**, l'autre équipe interfère, empêche le relais et isole votre catcheur légal. Leur catcheur légal gagne le contrôle du match et vous devez lui donner une de vos Énergies.

REFUS DE RELAIS

Quand tu refuses le relais pour rentrer, **jette +FIÈVRE** avec ton coéquipier. S'il voulait faire un RELAIS CRITIQUE, utilise cette Action à la place.

- **Sur 10+**, tu restes en dehors du ring et ton partenaire se fait immobiliser par le catcheur légal adverse (outrepasse la Programmation). Gagne +1 Fièvre avec ton coéquipier.
- **Sur 7-9**, il se prend un coup en traître par ta faute. Il doit te donner 1 Énergie et tu relèves avec son corps et deviens catcheur légal.
- **Sur un Loupé**, l'autre équipe te malmène en dehors du ring avant que ton partenaire puisse t'atteindre. Donne 1 Énergie au catcheur légal adverse qui prend le contrôle du match.

STIPULATIONS

Un match peut comporter des stipulations particulières :

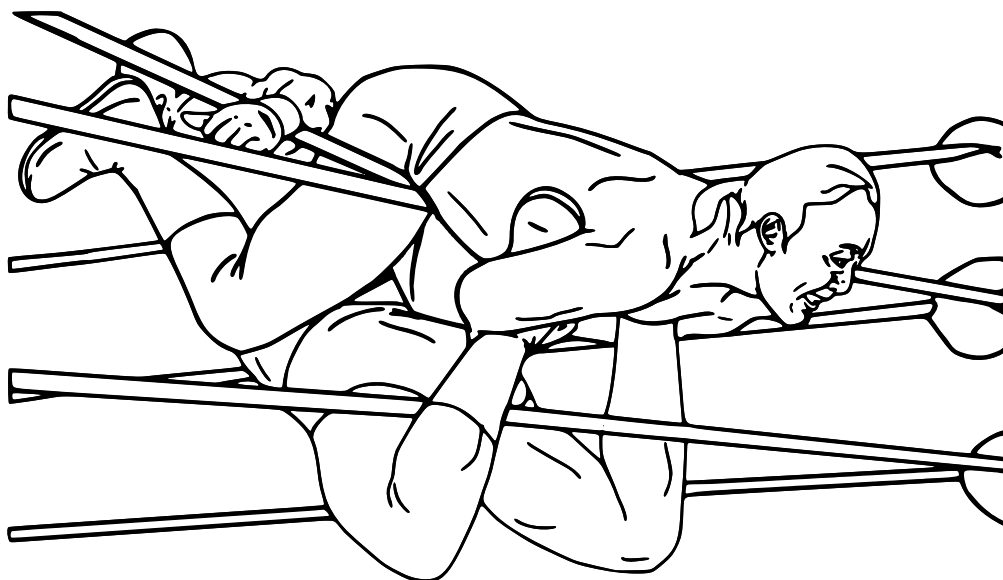
HARDCORE/VIOLENCE

Quand le sang coule, que tu utilises une arme ou verses dans l'ultra-violence sur le ring, **jette +RÉALITÉ**.

- **Sur 10+** la foule exulte, gagne +1 Public, garde le contrôle du match et choisis 1 dans la liste 7-9.
- **Sur 7-9** la foule approuve, ton adversaire prend

le contrôle du match mais tu choisis 1 :

- Un des intervenants est blessé
- Tu gagnes +2 Énergies
- Tu gagnes +1 Fièvre avec ton adversaire
- **Sur un Loupé**, tu la joues trop prudent ou tu foires. Donne 1 Énergie à ton adversaire qui prend le contrôle du match. En plus, choisis 1 :
 - Tu perds -1 Public
 - Tu te blesses



PLUS DE STIPULATIONS

MÊLÉE ROYALE

Deux combattants commencent sur le ring (choix du Créatif), puis un autre rentre à intervalles réguliers. On ne peut être éliminé qu'en étant balancé hors du ring au-dessus de la plus haute corde. Le dernier debout est le vainqueur ! Le Créatif décide qui commence. À chaque fois qu'un joueur fait l'Action LUTTE, utiliser la liste de résultats suivante à la place :

NDT : le « Battle Royal » est une variante similaire, sauf que tous les catcheurs commencent en même temps sur le ring. Bon courage pour narrer ça...

AU CŒUR DE LA MÊLÉE :

- **Sur 10+**, garde le contrôle du match et choisis 1 :
 - Tu gagnes +2 Énergies
 - Balance un adversaire par-dessus la plus haute corde et gagne +1 Fièvre avec lui
 - Choisis le prochain à rentrer dans la mêlée et gagne +1 Fièvre avec lui
- **Sur 7-9**, choisis 1 :
 - Tu dois t'allier pour éliminer un adversaire. Ton allié prend le contrôle du match.
 - Garde le contrôle du match et choisis le prochain à rentrer
- **Sur un Loupé** tu te retrouves sur la plus haute corde ! Dépense 1 Énergie pour rester sur le ring ou atterris dehors et gagne +1 Fièvre avec ton bourreau.

Les catcheurs peuvent utiliser INTERRUPTION pour rester sur le ring s'ils risquent l'élimination.

En plus de ceux qui rentrent suite à AU CŒUR DE LA MÊLÉE, le Créatif fait rentrer à sa convenance.

Le Créatif peut Programmer un vainqueur et si ce dernier est menacé de perdre, le script devrait être révélé à ce moment-là (mais le match continue son cours). Si quelqu'un continue à vouloir éliminer le gagnant Programmé, il est en train de BRISER LE KAYFABE !

Le match peut aussi être joué sans Programmation, « à la régulière » : jouez normalement en utilisant AU CŒUR DE LA MÊLÉE jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un et que le vainqueur soit porté aux nues au son de Princes of the Universe de Queen.

Le Créatif devrait prévoir au moins autant de LNJ's que de joueurs pour une ambiance chaotique digne de ce combat épique.



LE ROI SUR LA MONTAGNE

Plusieurs catcheurs sont sur le ring avec une plateforme au milieu. Est éliminé quiconque vole par-dessus la plus haute corde. À la fin du temps imparti (habituellement 10 minutes), celui qui se dresse sur la plateforme est le Roi sur la Montagne !

Le Créatif initie le compteur à 10 (en l'écrivant en gros sur une fiche par exemple). Ce compteur descend au rythme des Actions des catcheurs. À 0, le Roi sur la Montagne gagne le match et +1 Public. Comme pour la Mêlée Royale, le Créatif peut décider à l'avance le vainqueur, ou jouer le match pour voir.

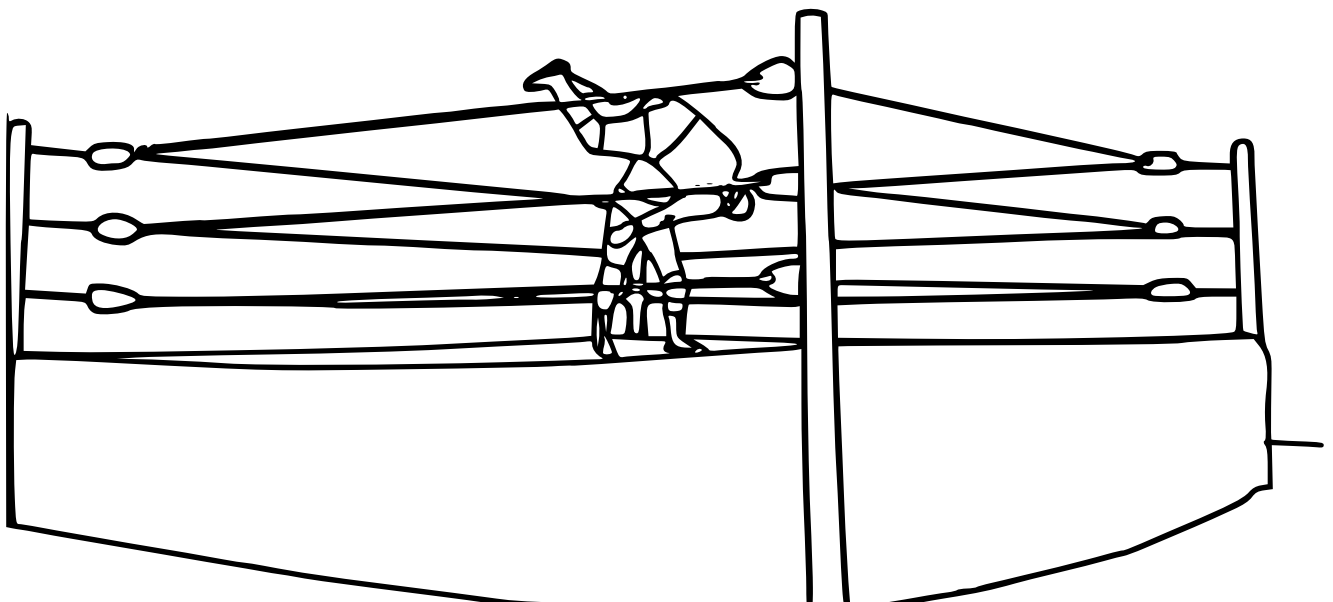
C'est aussi lui qui décide qui commence Roi sur la Montagne et donc avec le contrôle du match. Tous les autres démarrent sur le ring. À chaque fois qu'un joueur fait l'Action LUTTE, utiliser l'une des listes de résultats suivantes à la place :

SI TU ES ROI SUR LA MONTAGNE

- **Sur 10+**, tu domines : tu gardes le contrôle et choisis 1 :
 - Gagne +2 Énergies
 - Gagne +1 Fièvre avec le lutteur qui te menace le plus
 - Tu bazardes un des prétendants au trône au-dessus de la dernière corde, il est éliminé !
- **Sur 7-9**, tu te maintiens. Le Créatif descend le compteur de 1 et tu choisis 1 :
 - Tu gardes le contrôle de la Montagne, mais pas celui du match (tu choisis qui)
 - Tu te fais virer de la Montagne ! Choisis qui te détrône, donne-lui le contrôle du match et gagne +1 Fièvre avec lui.
- **Sur un Loupé**, tu te fais gicler de la Montagne. Celui qui t'a détrôné prends le contrôle du match et deviens Roi sur la Montagne. Le Créatif décrémente le compteur de 1 et tu choisis 1 :
 - Donne 1 Énergie au nouveau Roi et reste dans la partie
 - Tu es jeté hors du ring et éliminé, gagnes +1 Fièvre avec celui qui t'a sorti.

SI TU ES UN PRÉTENDANT

- **Sur 10+**, tu assures. Garde le contrôle du match et choisis 1 :
 - Tu deviens Roi sur la Montagne
 - Tu gagnes +2 Énergies
 - Tu gagnes +1 Fièvre avec le Roi sur la Montagne
- **Sur 7-9**, tu te débrouilles. Le Créatif descend le compteur de 1 et tu choisis 1 :
 - Quelqu'un sabote ta valeureuse montée vers la gloire, gagne +1 Fièvre avec lui et donne-lui le contrôle du match
 - Tu dois faire alliance : choisis un autre lutteur qui devient Roi sur la Montagne, mais garde le contrôle du match
- **Sur un Loupé**, tu roules au bas de la Montagne. Le Roi actuel prend le contrôle du match, le compteur descend de 1 et tu choisis 1 :
 - Donne 1 Énergie au Roi et reste dans le match
 - Tu es jeté hors du ring et éliminé, gagne +1 Fièvre avec le Roi sur la Montagne.



LE CRÉATIF [Récap']

AGENDAS

Défie et célèbre les lutteurs. Nul champion sans défi. Nulle insulte sans répartie. Nulle amitié épargnée. Personne ne l'a facile.

Fais comme si c'était prévu dès le départ. Ton boulot est de récupérer leurs sorties de route en les réintégrant dans les arcs narratifs pour en faire un tout cohérent

Divertis les Spectateurs. Ce sont eux qui jugent tes histoires. Si ça n'a pas de sens pour eux, utilise les outils à ta disposition pour en donner.

PRINCIPES

Sois fan des Catcheurs.

Raconte les réactions des Spectateurs.

Donne vie aux Gimmicks.

Tout doit être démesuré, excessif.

Rend le monde élaboré, mais fragile.

Fais ton Action sans jamais la nommer.

Parle à travers tes lutteurs.

Utilise le monde « réel » pour construire le kayfabe.

Utilise le kayfabe pour agir sur le monde « réel ».

Pense toujours hors-champ.

Programme pour le drame.

RIVALITÉS & PROGRAMMATION

CRÉER LES RIVALITÉS

- Place chaque lutteur dans son histoire (avec d'autres lutteurs, joueurs et/ou non-joueurs)
- Classe les histoires en additionnant les Publics de leurs lutteurs (non-joueurs inclus s'ils ont un Public)
- Prévois sur une carte un match par histoire, dans l'ordre décroissant du classement.
- Programme chaque match en décidant du résultat (qui sera parfois chamboulé par les joueurs ou les résultats de leurs Actions).

PENDANT LE MATCH

- Raconte les actions et réactions des lutteurs non-joueurs.
- Rend le contrôle quand il est temps de revoir en action les Catcheurs (lutteurs des joueurs).
- Décris les réactions des Spectateurs en fonction des narrations des joueurs.

SIFFLE LA FIN DU MATCH

- Si ton sens du drame le demande.
- Aucun joueur n'a plus d'Énergie.
- Un joueur se ravise brusquement et va pour tuer le match.

DÉBUT DE L'ÉPISODE

ADOUBÉS PAR LA FOULE

Tous ceux qui ont Public +4 font l'Action ADOUBÉ (OVER). À faire avant PLUS DE PUBLIC.

PLUS DE PUBLIC

Additionner les scores de Public de tous les Catcheurs (Joueurs) qui joueront dans l'Épisode. Si c'est

plus grand que (nb de Joueurs x 3), vous gagnez de nouveaux fans !

Tout le monde remet son Public à son score de départ (cf. Gimmick).

FIN DE L'ÉPISODE

ACCALMIE

Chaque Personnage perd -1 Heat avec ceux avec lesquels il n'a pas significativement interagi (segment, confrontation...)

BONNE CONTINUATION

Tous les Personnages avec 0 Public sont virés de l'Effectif (Roster). Leurs Joueurs peuvent faire un nouveau Personnage ou récupérer un LNJ.

ACTIONS « SOFT »

- Met leur un micro sous le nez : interview, interruption, accusation...
- Fais avancer une histoire dans le sens du drame.
- Programme-leur un match, prévu ou impromptu.
- Intègre un de tes Impulseurs (à préparer entre deux sessions).
- Menace quelque chose d'important : championnat, ami, partenaire, son masque...
- Annonce un problème de kayfabe : un méchant se fait arnaquer, un gentil fait une erreur, le management punit quelqu'un.
- Impose-leur une décision difficile entre deux choses importantes.
- Malmène les histoires comme les circonstances l'exigent
- Crée une intrigue en coulisse : machination, trahison, liaison, rumeur, erreur...

ACTIONS « HARD » : OBLIGATOIRE SUR UN LOUPÉ

- Retourne la foule (perte de -1 Public)
- un lutteur leur en veut (perte de -1 Heat avec lui)
- Annonce de vrais ennuis : quelqu'un est blessé, est dans la mouise, a disparu ; un truc important est cassé ou perdu...
- Coince-les entre deux mauvais choix, comme entre leur carrière et leur intégrité.
- Embauche quelqu'un qu'ils haïssent, vire quelqu'un qu'ils aiment.
- Fais profiter un LNJ de leur échec.
- Vole-leur la victoire, si possible via leur pire ennemi.

Note : pendant un match, les Joueurs sont déjà désavantagés en cas de Loupé. Vous devriez ajouter une Action Hard que si c'est LE moment parfait.

FEUILLE D'ÉPISONE

RIVALITÉS

HISTOIRE 1 :

Programmation & Vainqueur :

Public Total :

HISTOIRE 2 :

Programmation & Vainqueur :

Public Total :

HISTOIRE 3 :

Programmation & Vainqueur :

Public Total :

HISTOIRE 4 :

Programmation & Vainqueur :

Public Total :

IMPULSEURS

Avant l'Épisode, pense à ce que tu voudrais dans les histoires. Pour chaque Personnage, détaille au moins un des éléments suivants, que tu amèneras en jeu au besoin.

- ☐ Nouveau Challenger : _____
- ☐ Trahison : _____
- ☐ Nouvelle responsabilité : _____
- ☐ Nouveau Valet ou élève : _____
- ☐ Ajout à une écurie : _____
- ☐ Une relation hors-champ transparaît : _____
- ☐ Altercation de vestiaire : _____
- ☐ Rumeur (plus ou moins fondée) : _____
- ☐ Autre : _____

SEGMENTS

Prépare tes segments en avance : ordre des matches, capsules vidéo, interviews, etc.

Durant la partie, attends-toi à en réarranger, ajouter ou enlever.

□ Segment 1

□ Segment 2

□ Segment 3

□ Segment 4

□ Segment 5

□ Segment 6

□ Segment 7

□ Segment 8

□ Segment 9

□ Segment 10

SEGMENTS POSSIBLES :

□ Match

- En individuel
- Par équipe
- Triple Menace (à 3, au premier qui bat un autre par tombé ou soumission)

□ À Quatre-Morts (comme le Triple Menace, mais à 4)

- Battle Royal (tous en même temps)
- À stipulation

□ Interview

- En coulisse
- En ring
- Talk-Show
- Préenregistrée
- « Authentique »

□ Autre

- Passage à tabac
- Montage d'entraînements
- Conversation « personnelle »

□ Capsule vidéo

- En coulisse
- En ring
- Sur le parking
- Préenregistré
- « Authentique »
- Vidéo promo

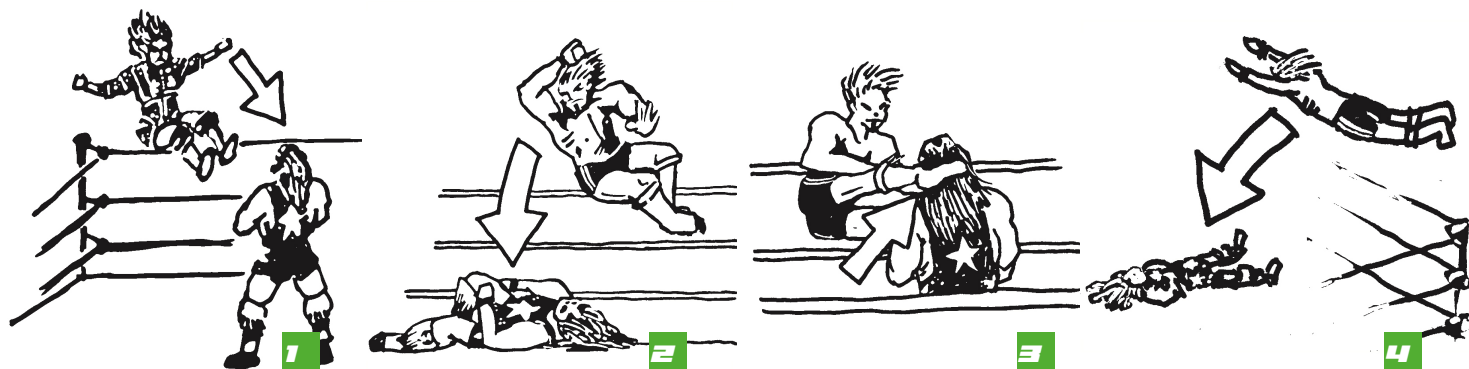
QUELQUES ENJEUX & VARIATIONS :

- **Match pour le titre** : le gagnant par tombé ou soumission gagne le titre en jeu
- **Dernier debout** : se termine quand un lutteur n'arrive pas à se relever au dixième décompte
- **Cheveux pour cheveux** : le perdant est rasé par le gagnant
- **« J'abandonne »** : le perdant est celui qui dit « J'abandonne » au micro
- **Le perdant s'en va** : le perdant quitte le territoire ou la promo. Souvent utilisé pour changer de Gimmick.

- **Contre-la-montre** : une série de matches dans laquelle chaque lutteur essaie de gagner plus vite que les gagnants précédents.
- **Strap match** : les lutteurs sont attachés par une corde, une chaîne... Gagné par tombé ou en touchant à la suite les quatre poteaux.
- **Cercueil/Enterré vivant** : perdu quand tu es enfermé dans un cercueil (ou autre) ou quand on te recouvre de terre dans ta « tombe ». Vous aurez compris à quel catcheur célèbre on doit ce type de match...

TON EFFECTIF

[illegible]



VOLTIGES

1. DOUBLE MISSILE (DROPKICK MISSILE)

Les deux pieds dans ta tronche depuis le haut d'un coin

2. DESCENTE DE COUDE (ELBOWDROP)

Prend mon coude alors que t'es allongé sur le ring (Plongeante : depuis la 3^{ème} corde)

3. COUP DE PIED ENZUIGIRI

Sauté et dans l'arrière de la tête ou la tempe

4. L'APLATISSEUR (FROG/ TIGER/FLYING SPLASH)

Depuis le haut d'un coin, je saute et t'aplatis, avec un vol plané différemment chorégraphié selon le nom de la manœuvre : le Craplatisseur, la Vengeance du Tigre en Surpoids, le Vol de l'Enclume... (Ok, j'arrête...)

PRISES FRANCO DE PORT

5. ABATTAGE LATÉRAL (SIDE SLAM)

Variante du Powerslam. Cf. Wikipédia.

6. ABATTAGE (POWERSLAM)

Dans tous les [machin]Slams, le but est de faire une prise à son adversaire et de lui claquer le dos à terre.

7. L'ÉCLATE-MUSCLES (MUSCLEBUSTER)

De front, bloque la nuque de ton adversaire sur ton épaule, attrape ses deux jambes, soulève-le et retombe en arrière pour lui claquer le dos.

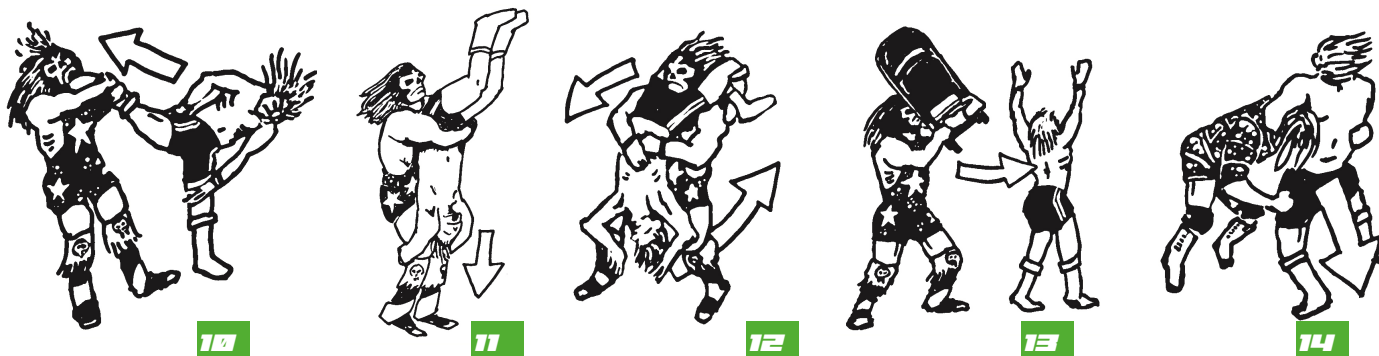
8. BOMBE BORÉALE (NORTHERN LIGHTS BOMB)

Ça commence comme un Powerslam, mais tu continues à soulever les jambes de ton adversaire pour qu'il soit à la verticale les jambes en l'air et tu te laisses tomber en arrière et sur le côté où il y a la tête de l'adversaire pour la claquer par terre (un peu comme un DDT).

9. SUPER BOMBE (POWER-BOMB)

De front, l'attaquant attrape la tête de l'adversaire pour la placer entre ses jambes puis le prend par les hanches, le soulève et le rabat au sol.





DÉLICES DE LA FOULE

10. COUP DE PIED LANCÉ (SUPERKICK)

Comme sur l'image mais en prenant de l'élan.

11. MARTEAU-PILON (PILEDRIVER)

Tu enfonces la tête de ton adversaire dans le ring.

12. OURAGANERANA (HURRICANRANA)

La prise consiste à placer ses jambes sur les

épaules de l'adversaire (position de la bombe) puis à faire une roulade arrière afin de faire rouler l'adversaire vers l'avant pour lui claquer le dos au sol.

13. COUP DE CHAISE (CHAIR SHOT)

Encore mieux quand l'adversaire tourne le dos.

14. DDT

Tu bloques la tête de ton adversaire et tu te laisses tomber pour la lui incruster dans le sol.

SOUMISSIONS

15. L'AILE OU LA FACE, ou LE POULET ÉTRANGLÉ (CHICKENWING CROSSFACE)

Par derrière, tu coinces ton adversaire avec tes deux jambes et tu l'étrangles. Ou tu lui tires la tête en arrière de toutes tes forces.

à s'ouvrir plus que prévu pour la nature...

18. PRISE EN QUATRE (FIGURE-FOUR LEGLOCK)

Clé de jambes où on s'assoit sur les jambes croisées de son adversaire pour faire maaaaal...

16. LE CRABE DE BOSTON (BOSTON CRAB)

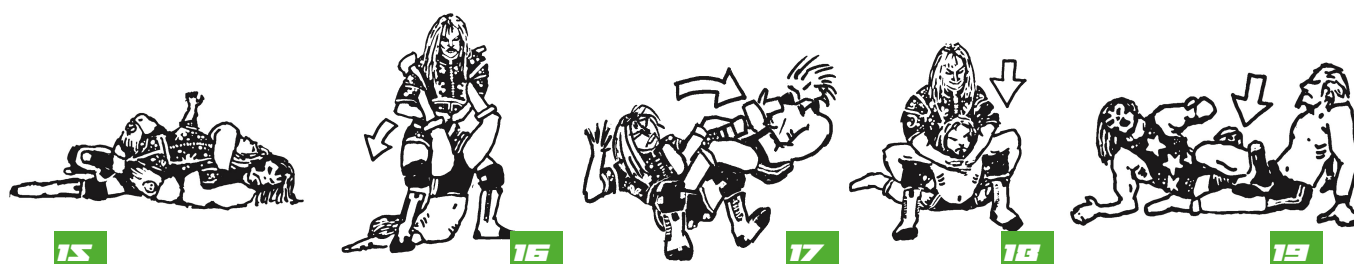
Tu retournes le gars et tu lui tords le dos.

19. L'ÉTAU DU CHAMEAU (CAMEL CLUTCH)

Tu t'assois sur le dos de ton adversaire et tu tires très fort son menton en arrière.

17. CASSE-BRAS (ARMBAR)

Différentes techniques pour obliger le bras adverse



SESSION RAPIDE ET COURTE

BIENVENUE DANS WORLD WIDE WRESTLING !

Ce qui suit est fait pour une seule et rapide session de jeu. Avoir lu les règles est d'une aide certaine, mais ce guide, en plus des listes d'Actions, vous permettra d'apprécier votre première session. Tu seras le **Créatif**, qui organise le spectacle et engage les lutteurs dans de vivantes et dramatiques rivalités. Les autres joueurs incarneront des **Catcheurs (=lutteurs joueurs)**. Pendant les matches, ceux qui n'y concourent pas prennent le rôle du Commentateur.

VOUS AVEZ BESOIN DE :

- Ce document et du brouillon
- Au moins deux dés à 6 faces (2d6)
- Un « *micro* » (vrai, accessoire ou papillon adhésif) pour le Commentateur
- De 2 à 6 autres fans de catch pour jouer
- Les **Profils (Gimmicks)** pour les Joueurs.
Les plus simples sont : le **Hardcore**, le **Voltigeur**, le **Monstre**, le **Technicien** et le **Vétéran**.
Les autres demandent un peu plus d'investissement ou de savoir « *catchesque* » : l'**Anti-Héros**, le **Golden Boy**, le **Faire-Valoir**, le **Manager**, le **Déchu**.
- Plusieurs exemplaires des **Actions Générales**, **En-Ring** et des **Stipulations** and les fiches des quelques prises de catch dessinées.
- Le **Récap'** du Créatif, une feuille d'Effectif (Roster) et une feuille d'Épisode pour toi.
- En option, des jetons pour gérer l'Énergie.

DÉBUT

Laisser les Joueurs jeter un coup d'œil aux Gimmicks pendant que tu lis ou paraphrases :

« On va jouer un **Épisode** d'un show télévisé de catch appelé World Wide Wrestling.

Je suis « **le Créatif** » et je décide :

- l'ordre de déroulement des **segments** de jeu :
matches, interviews, scènes en coulisse, tuiles de la Vraie Vie™...
- à l'avance de qui s'affronte dans les **matches**
et qui est le vainqueur.

Vous rajouterez bien sûr votre grain de sel en incarnant chacun un Catcheur correspondant au Profil (Gimmick) de votre choix. Tout le monde doit avoir un **Profil (Gimmick)** différent : ce sont des archétypes qu'on peut rencontrer dans le catch pro. Ne vous prenez pas la tête, choisissez celui que vous trouvez « cool ».

Ce jeu se joue à la fois devant et en dehors des caméras. Vous jouez un catcheur professionnel qui incarne dans cette promotion une Persona particulière (« le Masque Rouge », « le Gardien », etc.) mais qui a ses propres objectifs et aspirations en dehors du ring.

Dans cette session simple et unique, on va se concentrer sur l'action sur le ring, mais le contexte en coulisse est toujours à garder à l'esprit. »

Ensuite, c'est une bonne idée de choisir un Profil (Gimmick) et de dérouler ensemble les étapes pour l'étoffer et en faire un vrai Personnage.

LES PROFILS (GIMMICK)

Lire ou paraphraser :

- Choisissez ou inventer votre **Origine**, votre **Entrée**, votre **Nom** et votre **Aspect**. Si pas d'idée, passez à la suite, ça viendra tout de seul.
- Vous avez **quatre STATS de -2 à +3**. Chaque **Profil (Gimmick)** a des valeurs prédéfinies avec en plus un choix à faire pour vous. Plus c'est haut mieux c'est.
 - **TRONCHE** est votre charisme, ce que vous dégagez, votre bagou et/ou votre éloquence.
 - **PUISSANCE** est votre force physique et l'impression qu'elle fait.
 - **RÉALITÉ** vous permet de divertir efficacement en combinant ce qui se passe dans votre Vraie Vie et le show devant les caméras.
 - **MAÎTRISE** mesure ce que vous êtes capables de faire techniquement sur le ring.
- Vous allez avoir de la **Fièvre** avec chacun des autres personnages de la promotion. La Fièvre représente à quelle point votre relation est prenante et intéressante, que ce soit avec votre coéquipier ou votre « *ennemi juré* ». On s'occupera de la Fièvre après que tout le monde ait

fait ses choix sur son personnage.

- Vous démarrez au choix en tant que **Gueule d'Ange (BabyFace)**, un « *gentil* », ou **Salopard (Heel)**, un « *méchant* ». C'est mieux s'il y a un nombre \pm égal de Gueules d'Ange (BabyFaces) et de Salopards (Heels) pour le 1^{er} Épisode.
- Vos **Actions** sont les trucs cools et uniques que votre personnage peut faire. Une ou deux sont déjà cochée(s), à vous de choisir le ou les autres selon votre Profil (Gimmick). Privilégiez ce qui vous plaît sur l'optimisation numérique, ce n'est pas ce genre de jeu.
- Les **Blessures** et l'**Avancement** interviendront pendant le jeu, rien à faire pour l'instant.
- **Le Public** est votre popularité ! C'est ce qui est le plus important : quand tout votre Public vous a quitté, vous êtes virés. Votre Profil (Gimmick) vous indique à quelle valeur vous (re)démarrez votre Public : cochez juste ce nombre pour indiquer votre Public actuel. Cela changera durant du jeu.
- **Votre Public** indique également avec quelle Énergie vous démarrez l'Épisode. Notez-le dans la case ou prenez autant de jetons. L'Énergie sert notamment à augmenter vos Jets de Dés et va beaucoup varier en match.

INTRODUIRE LES CATCHEURS

Une fois faits tous les choix individuels, choisissez quelqu'un pour introduire son Catcheur. Quelle image mentale, quel aspect, quel costume ? Qui sont ses fans, à quoi ressemble son entrée, ses gestes, son langage ?

Et ainsi à tour de rôle.

Profites-en pour les noter sur ta feuille d'Effectif. Demande aussi aux joueurs de noter tous les noms, ça va servir pour la Fièvre.

LA FIÈVRE

Nouveau tour de table pour les Fièvres de départ.

Chacun leur tour, les joueurs autant de questions de leur Profil (Gimmick) qu'il y a d'autres Catcheurs. S'il y a quatre Joueurs en plus du Créatif, chacun pose 3 questions.

À chaque question, un des autres Joueurs répond. C'est important de rentrer dans les détails et de s'étendre sur ce que la relation signifie ou implique pour les personnages.

Et pendant ce temps tu prends un max de notes

pour servir de base aux Rivalités et aux histoires du groupe.

Le questionnant ajoute +1 Fièvre avec le personnage répondant. La Fièvre peut être asymétrique, pas besoin d'avoir le même nombre de part et d'autre.

Un Joueur peut répondre à plusieurs questions si la table pense que c'est approprié.

Une fois toutes les réponses apportées, chaque Gueule d'Ange (BabyFace) gagne +1 Fièvre avec chaque Salopard (Heel) et inversement.

LA DERNIÈRE FOIS DANS « WWW »

En guise d'échauffement, fait un dernier tour de table et demande à chaque Joueur de décrire un moment fort et cool de la dernière fois où son Catcheur est apparu devant les Spectateurs (le public imaginaire qui suit les « exploits » et la vie de la promotion de lutteurs). Cela peut être un match, une

vidéo promotionnelle (= Promo), une interaction en coulisse... Ce qu'il veut !

Le but est que chacun réfléchisse à ce qui rend son Catcheur intéressant et ce qu'il veut voir intervenir en jeu. Car bien sûr, Créatif, tu notes tout pour t'en resservir au maximum.

PROGRAMME LE SHOW !

Pause de 10 minutes : il est temps de Programmer l'Épisode. Il faut décider maintenant des segments qui doivent intervenir, des matches et de leurs vainqueurs.

Garde en tête que tes plans vont être malmenés par les Joueurs et leurs Actions. Ta **Programmation** est une base d'inspiration, pas une camisole.

La Programmation dépend beaucoup du nombre de Joueurs, tu devras sûrement ajouter des lutteurs non joueurs (LNJs) à l'Effectif. Voici quelques conseils :

- **2 JOUEURS** : si les personnages sont opposés — Gueule d'Ange (BabyFace) / Salopard (Heel) — alors plonge-les à deux en équipe contre une autre équipe de LNJs, puis dans un autre match l'un contre l'autre. S'ils sont du même bord, alors prévois deux matches individuels contre des LNJs, puis un match en équipe contre un tandem de l'autre bord.
- **3-4 JOUEURS** : un match entre une Gueule d'Ange (BabyFace) et un Salopard (Heel), puis un match par équipe entre les deux camps, en complétant avec un LNJ si besoin.
- **5 JOUEURS** : 1 match entre deux Joueurs, puis un match entre un Joueur et un LNJ et enfin

un match à quatre en équipe. Celui qui n'y participe pas sera celui qui a été mis en valeur au premier match.

Ou bien un gros match réunissant tout l'effectif, genre « MÊLÉE ROYALE » (cf. Stipulations).

- **6+ JOUEURS** : 1 match entre deux Joueurs, puis un match entre un Joueur et un LNJ, puis un match à quatre en équipe et pour finir, un des gros matches (MÊLÉE ROYALE, ROI SUR LA MONTAGNE) avec le ban et l'arrière ban !

Choisis le vainqueur potentiel en pensant **Drame** et en se basant sur les Catcheurs. C'est plus dramatique quand le tout jeune Gueule d'Ange (BabyFace) gagne contre le Salopard (Heel) expérimenté et grisonnant, ou que ce même vétéran démontre toute sa vilénie en écrasant violemment la jeune recrue. Dans le doute, faites gagner le Salopard (Heel), pour créer une bonne Rivalité avec la Gueule d'Ange (BabyFace).

Programme aussi les autres segments autour des matches. En général, une interview avant chaque match, pour que les lutteurs impliqués aient leur Promo avant d'entrer sur le ring. Et puis utilise bien sûr tout ce que tu as noté précédemment pour continuer à faire monter la sauce et ajouter des segments.

DÉMARRE L'ÉPISODE

Une fois la Programmation effectuée, démarre le premier segment. Commence par une interview en coulisse : nomme l'intervieweur, discute de tout et de rien et soudain met lui le micro près de la face et demande : « *vous allez affronter [X], avez-vous quelque chose à dire ?* »

Dès qu'il répond, quels que soient ses mots, il a fait l'Action FAIRE SA PROMO : il **jette 2d6 +TRONCHE** et

se réfère à la description de l'Action. Il y a une chance qu'ils commencent à Emmagasiner plus d'Énergie ou plus de Fièvre.

Bien entendu, on note pour plus tard et puis on passe à l'interview de l'adversaire, en reprenant « *fidèlement* » les propos tenus.

Ensuite, place au ring !

LE MATCH

D'abord, chaque Joueur décrit son **Entrée**. S'ils font des trucs pour chauffer la foule, assure-toi qu'ils jettent les dés pour l'Action CHAUFFAGE GRATUIT ou ENFLAMMER LE PUBLIC, au plus approprié. Et puis paraphrase :

« Vous allez avoir une chance de briller sur le ring. Celui qui a le « **contrôle du match** » décrit ce qui s'y passe et les coups, les voltiges, les prises... pour que ça culmine vers une manœuvre importante, bluffante ou dangereuse qui avancera l'histoire racontée par le match. Quand vous arrivez à ce moment, vous faire l'Action LUTTE. Le contrôle du match et donc de la narration peut alors changer. Ou pas.

Cependant, à tout moment, celui qui n'a pas le contrôle du match peut faire l'Action INTERRUPTION qui coûte une Énergie pour le récupérer ! Il peut aussi faire d'autres Actions, comme ENFLAMMER LE PUBLIC.

Quand le match tire vers la fin, je révélerai le vainqueur que j'ai prévu et vous travaillerez ensemble pour qu'il devienne réalité. Vous pouvez essayer de le changer, ce qui provoque généralement l'Action BRISER LE KAYFABE.

Le vainqueur prévu devra terminer le match par son FINISH ou un équivalent.

Avant que l'on commence, je donne le « **micro** » à un des autres Joueurs. Il jouera le **Commentateur** au bord du ring. Commentateur, ton rôle est de synthétiser ce qui arrive et d'ajouter tout élément qui pourrait être drôle pour les Spectateurs chez eux.

En plus, tu peux « adouber » chaque Catcheur une fois dans le match en décrivant à quel point ce qu'il vient de faire est extraordinaire. Cela a pour effet d'augmenter le résultat d'un cran, passant de Loupé à Partiel (7-9) ou de Partiel (7-9) à Succès Complet (10+). »

Donne le micro au Commentateur et c'est parti !
S'il n'y a pas de Joueur disponible, tu peux jouer le Commentateur mais tu ne peux « adouber » personne.

Celui qui démarre avec le contrôle est généralement évident, mais dans le doute c'est la Gueule d'Ange (BabyFace).

Si le match est entre un Catcheur et un LNJ, tu racontes ses réactions et ses contres, mais le Joueur est le seul qui peut faire des Actions et être « **adoubé** » par le Commentateur. Tu ne jettes jamais les dés.

Quand le match arrive à son terme naturel au regard de ton sens du drame et du Rythme, tu appelles la fin du match et révèle qui doit gagner. Le Joueur actuellement en contrôle doit raconter comment on arrive à cette fin, mais c'est le vainqueur qui jette pour son FINISH, même s'il n'a pas le contrôle du match.

Si un Joueur veut changer le vainqueur, il doit utiliser une Action (comme SALOPARD (HEEL) ou DES RÈGLES ? QUELLES RÈGLES ? de l'Anti-Héros) ou alors il faut BRISER LE KAYFABE.

ÉNERGIE

Les Joueurs dépensent autant d'Énergies qu'ils veulent pour les ajouter à n'importe quel jet de dés et décident après le jet. Si quelqu'un râle après un jet, c'est le moment de lui rappeler son Énergie !

GAGNER DE LA FIÈVRE

Rappelle-leur qu'ils gagent +1 Public dès qu'ils luttent avec ceux avec qui ils ont +4 Fièvre, qu'ils gagnent ou perdent. Raison de plus pour « s'enFiévrer » au plus vite !

APRÈS LE MATCH

Interviews d'après-match, confrontations en coulisse et autres péripéties hors ring sont toutes appropriées après un match. Demandez aux Joueurs s'ils ont quelque chose en tête alors qu'ils s'en retournent vers les vestiaires !

CE SONT LES BASES

Ça devrait suffire pour terminer le 1er Épisode. Promos d'avant-match, match, après-match et ainsi de suite. Rappelle-toi d'être flexible et d'aller dans le sens des Joueurs : s'ils veulent parler à quelqu'un, met leur personnage sous les projecteurs (Promo...)

C'EST BIEN BEAU TOUT ÇA, MAIS JE FAIS QUOI SI...

TOUT LE MONDE ME REGARDE ET JE NE SAIS PAS QUOI DIRE ?

C'est à ce moment que tu fais une Action « *Soft* » (cf. liste sur le Récap' du Créatif). Ce sont les choses qui arrivent tout le temps dans le catch – tu es censé faire au mieux pour que tout soit fluide, mais ça marche aussi quand tu bombardes un nouveau challenger quand le Rythme le demande. Il y a plus de lutteurs dans ta promotion qu'il ne peut y en avoir dans ton show, donc n'hésite pas à semer pour récolter plus tard.

LES JOUEURS SE LOUPENT ET L'ACTION NE DIT RIEN ?

Cool, c'est le moment de l'Action « *Hard* » (cf. liste sur le Récap' du Créatif). Ça percute le personnage dans sa Vraie Vie™, avec des conséquences possibles sur sa carrière et l'envers du décor.

QUELQU'UN EST BLESSÉ ?

Il coche une case Blessure et applique ce qui est décrit sur leur fiche quand il le juge pertinent. Certains chercheront la Blessure pour appliquer ses effets et c'est très bien ! Les chances qu'un personnage soit trop blessé pour continuer l'Épisode sont minces, mais même dans ce cas il peut toujours apparaître dans les segments hors-ring.

QUELQU'UN GAGNE UNE AVANCÉE ?

Il peut la dépenser sur un des choix possibles de son Profil (Gimmick) ou la garder pour plus tard.

QUELQU'UN N'A RIEN FAIT DEPUIS LONGTEMPS ?

Ça peut arriver quand il y a beaucoup de Joueurs. Quelques pistes : faire le Commentateur ; leur rappeler l'Action INTRUSION ; les faire intervenir différemment : arbitre, interviewer...

J'AI L'IMPRESSION D'ÊTRE UN DICTATEUR ?

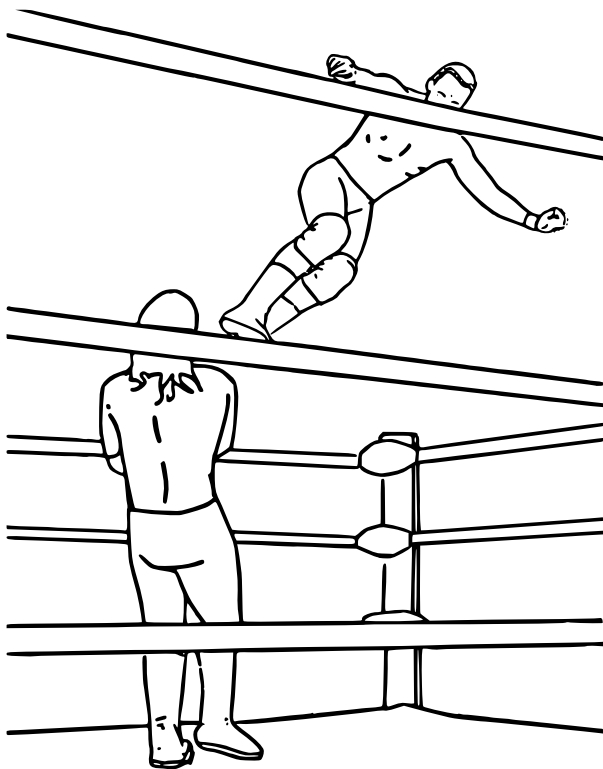
Ne confonds pas « *Programmer* » et « *être le seul à parler* », au contraire. Rappelle aux Joueurs qu'il y a toujours des micros et des caméras disponibles s'ils ont quelque chose à dire ou faire !

Après chaque segment, n'hésite pas à leur demander s'ils ont des envies avant de continuer la Programmation.

Souvent, le premier segment paraîtra artificiel, mais dès que les Joueurs sentiront mieux leurs personnages, ils vont commencer à saisir les opportunités d'avancer leurs propres histoires.

QUELQU'UN FAIT UN TRUC QUI NE CORRESPOND À AUCUNE ACTION ?

Ça peut être couvert par l'Action SALOPARD (HEEL) ou GUEULE D'ANGE (BABYFACE). Vous pouvez résoudre la situation sans jeter de dés. Ou tu peux créer tes propres Actions ! Cherche des conseils sur Internet pour Apocalypse World ou un de ses Hacks.



**WORLD WINE
WRESTLING
GIMMICKS**

L'ANTI-HÉROS

T'es le badass aimé de tous : tu tiens tête à l'autorité ou tu dis les choses comme tu le penses, et le public s'identifie à ta révolte contre l'ordre établi.

BLED D'ORIGINE

- ☐ Détroit, Michigan
- ☐ Brooklyn, New York
- ☐ Alligator, Mississippi
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Bruit & Fureur
- ☐ Rustique & Rugueux
- ☐ Silencieux & Sinistre
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur. Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- ☐ Qui j'ai dû défoncer pour montrer qui est le badass ?
- ☐ Avec qui j'ai une alliance qui m'emm... ?
- ☐ Qui j'estime esclave du management ?
- ☐ Qui aimerait bien être aussi cool que moi ?

À la fin d'un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre**, **gagne +1 Public**.

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1**.

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

STATS

Commence avec :

- Tronche 0, Puissance -2, Réalité +1, Maîtrise -1
- Puis ajoute 1 à une Stat.

TRONCHE

☐

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUISSANCE

☐

TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

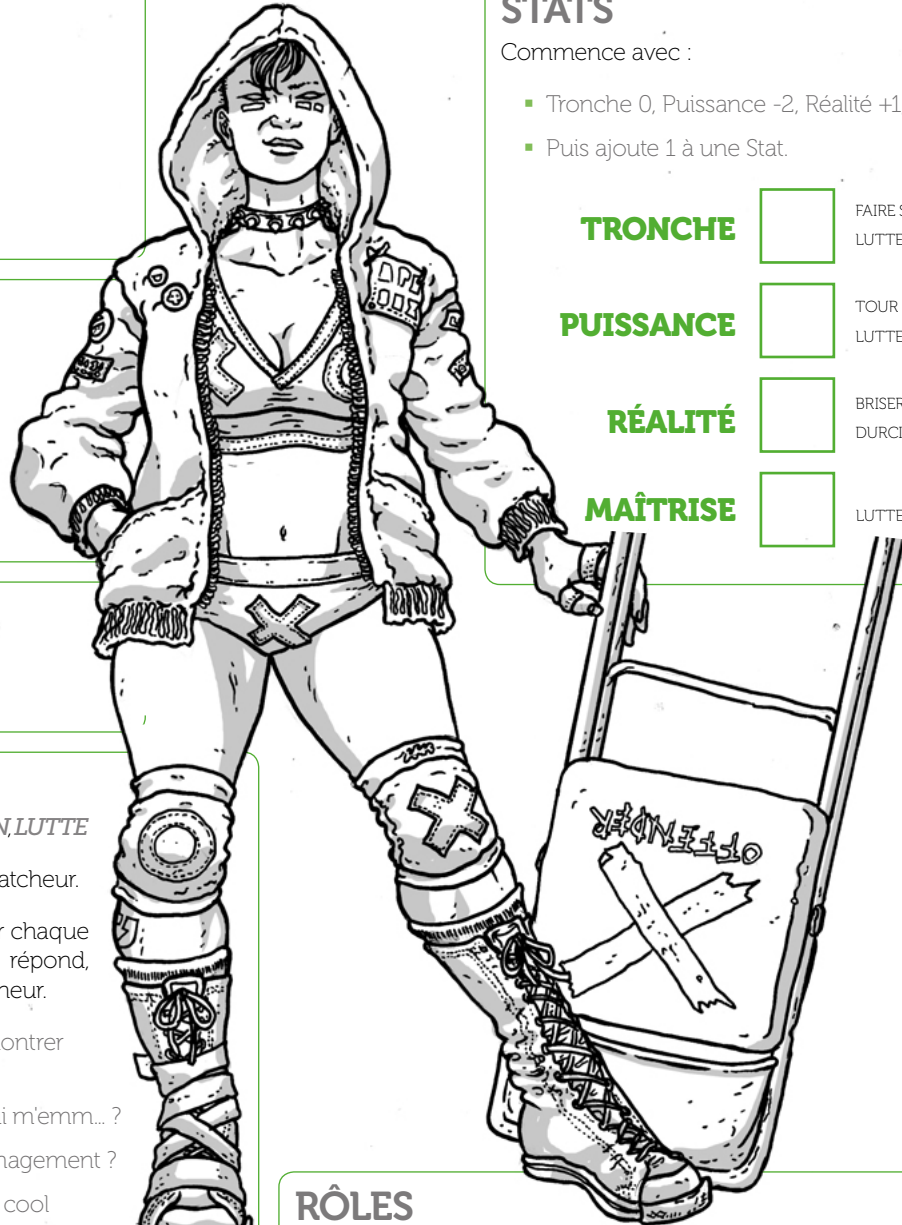
☐

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

☐

LUTTE



RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.
- ☐ **Gueule d'Ange (BabyFace)** – t'es un « gentil ».
- ☐ **Salopard (Heel)** – t'es un « méchant ».
- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.
- Gagne un Rôle Avancé par les Avancées. **Tu peux utiliser l'Action du même nom.**
- ☐ **Célébrité** – t'es une star en dehors du ring.
- ☐ **Icône** – tu personifies ton style de lutte.
- ☐ **Légende** – le public ne t'oubliera jamais.

ACTIONS

FINISH : quand t'es Programmé pour gagner le match, **jette 2D6. Sur 10+**, tu exécutes parfaitement ton mouvement et ton adversaire. Choisis de toi ou ton adversaire qui gagne +1 Public. **Sur 7-9**, tu dois suer pour ça. Choisis : tu gagnes proprement, et ton adversaire et toi gagnez +1 Énergie, ou tu gagnes par Count Out/Décompte Hors-Ring, disqualification ou interférence et tu récupères +1 Fièvre avec ton adversaire. **Sur un Loupé**, tu choisis : perd -1 Public (mais le match est tien) ou une autorité empêche ta victoire.

et choisis 2

❑ **DES RÈGLES ? QUELLES RÈGLES ?** : quand tu brises les règles dans un match, **Jette +TRONCHE. Sur un 10+**, tu t'en tires et t'arraches la victoire sur le fil ! **Sur un 7-9**, choisis 1 : tu t'en tires et tu gagnes +1 Énergie, ou tu ne t'en tires pas et tu prends +1 Fièvre avec ton adversaire. **Sur un Loupé** tu es disqualifié et tu perds le match, quel que soit le résultat Arrangé à la base.

❑ **TOUT POUR GAGNER** : tu peux utiliser les Actions des *Gueules d'Anges (BabyFaces)* comme des *Salopards (Heels)*.

❑ **LA VOIX DU PEUPLE** : quand tu dis aux puissants leurs 4 vérités, **jette +Public. Sur un 10+**, prend +1 Énergie et choisis 2 ; **sur un 7-9**, choisis 1 : ils la ferment sur le moment ; un match est Arrangé avec eux ; tu gagnes +1 Fièvre avec eux.

❑ **LE COIN DU VOILE** : quand tu clames au micro tes griefs hors Kayfabe, tu pourras **jeter +RÉALITÉ** pour toutes les Actions que tu feras pour le reste de l'Épisode. À sa fin, si tu n'as pas gagné de Public, tu pers -1 Public.

BLESSURES

Quand tu te blesses, coche une case Blessure et note qui t'as fait ça. Pendant que tu es blessé, tu peux Interférer dans leurs matches sans leur consentement ni celui du Créatif mais alors ils gagnent +1 Énergie.

Quand tu dépenses une Avancée, tu peux effacer une coche. Quand t'as 3 coches, tu te retires de la compétition.

BLESSURES

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

PUBLIC

Actions : **ENFLAMMER LE PUBLIC**, **AVANTAGE DU CHAMPION**

L'Anti-Héros (re)démontre son Public à +1.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

▪ **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée. À la fin de l'Épisode, t'es viré.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : **CHAUFFAGE GRATUIT**, **FINISH**, **GUEULE D'ANGE (BABYFACE) / SALOPARD (HEEL)**

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Golden Boy, Faire-Valoir ou Manager), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

LE GOLDEN BOY

Tu es la prochaine Méga-Star, que le public ou les autres catcheurs l'admettent ou pas :
quelqu'un dans les coulisses met tout son poids derrière toi.
Suffit juste que tu remplisses ta part du contrat sur le ring.

BLÉ D'ORIGINE

- ☐ Los Angeles, Californie
- ☐ Muncie, Indiana
- ☐ Dallas, Texas
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Classique & Impressionnante
- ☐ Éclatante & Ostentatoire
- ☐ Douce & Lisse
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur.
Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- Avec qui ai-je débuté (avant que je le lâche) ?
- Qui m'a pris sous son aile ?
- Qui est jaloux de ma fulgurante ascension ?
- Qui a juré de me donner une leçon sur le ring ?

Quand tu participes à un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre**, tu gagnes **+1 Public**.

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1**.

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

STATS

Commence avec :

- Tronche +1, Puissance 0, Réalité -2, Maîtrise -1
- Puis ajoute 1 à une Stat.

TRONCHE

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUISSANCE

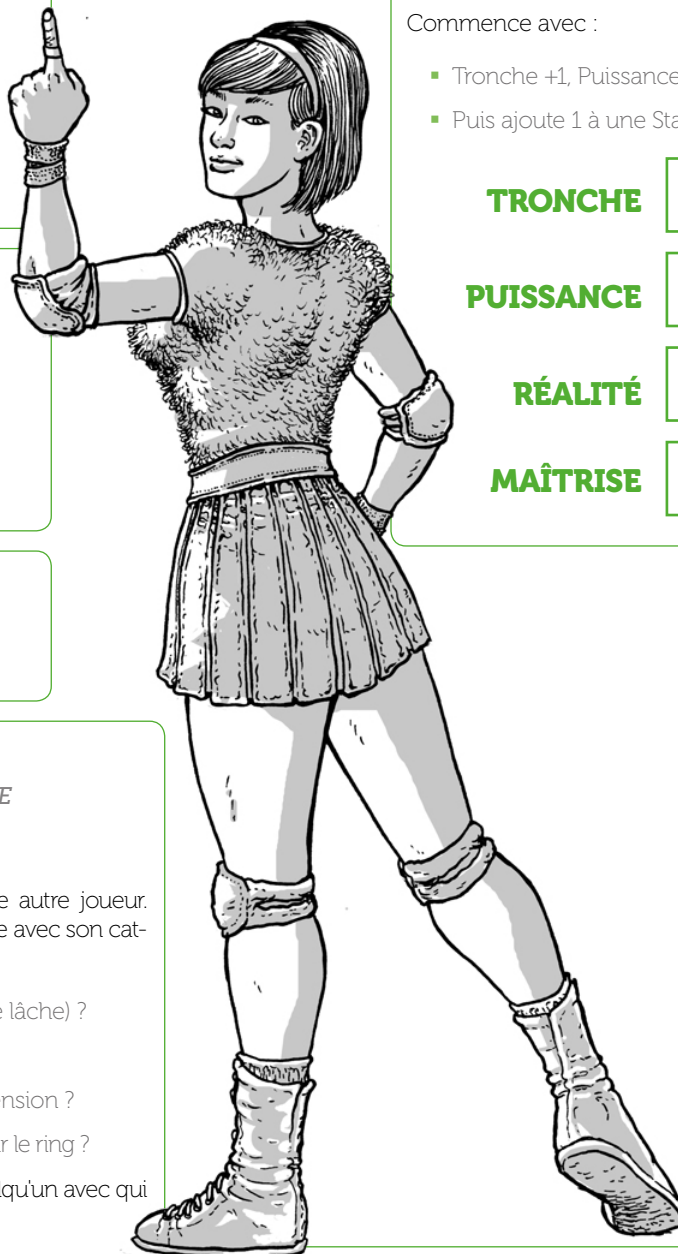
TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

LUTTE



RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.
- **Gueule d'Ange (BabyFace)** — t'es un « gentil ».
- **Salopard (Heel)** — t'es un « méchant ».
- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.
- Gagne un Rôle Avancé par les Avancées. **Tu peux utiliser l'Action du même nom.**
- Le Golden Boy ne peut pas prendre de Rôle Avancé.

ACTIONS

FINISH : quand t'es Programmé pour gagner le match, **jette 2D6**. **Sur 10+**, tu termines le match et ton adversaire en beauté. Gagne +1 Public. **Sur 7-9**, tu dois faire des efforts. Choisis : il te laisse visiblement gagner et tu gagnes +1 Fièvre avec eux ; il te pousse dans tes retranchements, vous gagnez tous +1 Énergie. **Sur un Loupé**, tu choisis : une figure d'autorité intervient et annonce la victoire en ta faveur prétextant un obscur point technique : tu perds -1 Public ; ou il y a un changement qui vient d'en haut et ton adversaire gagne le match.

et choisis 2

❑ **HÉRITIER DYNASTIQUE** : gagne +1 Tronche (max +3).

❑ **TRAITEMENT DE FAVEUR** : quand tu vas voir une autorité pour échapper aux conséquences de tes actions, **jette +RÉALITÉ**. **Sur un 10+**, ils te couvrent et tu choisis 1 ; **sur 7-9**, ils te couvrent et ils choisissent 1 : ils te réclament quelque chose de nouveau ; ils te font Payer pour leur intervention ; ils te prennent quelque chose ; tu te fais un nouvel ennemi. **Sur un Loupé**, oups, t'as tout faux.

❑ **ON APPREND TOUJOURS** : quand tu travailles sur un match avec quelqu'un que tu sais meilleur que

toi, **jette +MAÎTRISE**. **Sur un 10+** choisis 2 ; **sur 7-9** choisis 1 : gagne +1 Énergie ; gagne +1 Fièvre avec lui ; gagne son respect. **Sur un Loupé**, tu fais une erreur de débutant et tu perds -1 Public.

❑ **JE SUIS LE FUTUR** : quand tu tiens une promesse ou appliques une menace que tu as proférée devant les caméras, **jette +TRONCHE**. **Sur un 10+**, choisis 2 ; **sur 7-9**, choisis 1 : Programme un match contre n'importe quel adversaire ; ajoute une stipulation à un match ; gagne +2 Énergies. **Sur un Loupé**, tu te vois Programmé dans un match punitif.

BLESSURES

Quand tu te blesses, coche une case Blessure. Tant que tu es blessé, tu peux refuser de concourir dans un match ; si tu le fais, gagne +1 Fièvre avec celui que tu aurais dû affronter.

BLESSURES

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

Quand tu dépenses une Avancée, tu peux effacer une coche. **Quand tu as 3 coches**, tu te retires de la compétition.

PUBLIC

Actions : *ENFLAMMER LE PUBLIC*, *AVANTAGE DU CHAMPION*

Le Golden Boy (re)démarre son Public à +1.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

▪ **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée. À la fin de l'Épisode, t'es viré.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : *CHAUFFAGE GRATUIT*, *FINISH*, *GUEULE D'ANGE (BABYFACE)* / *SALOPARD (HEEL)*

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Vétéran), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

LE HARDCORE

Concept original & design de Ian Williams

T'es pas le meilleur ni le plus beau, mais tu sais te faire remarquer par la violence et le sang. Certains te méprisent, mais t'es une légende en devenir pour une minorité. Combien de temps cela pourra-t-il être ignoré ?

BLED D'ORIGINE

- ☐ Pe(c)oria, Illinois
- ☐ Manchester, Angleterre
- ☐ Union City, New Jersey
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Tapageuse & Agressive
- ☐ Ironique & Moqueuse
- ☐ Vive & Tonitruante
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

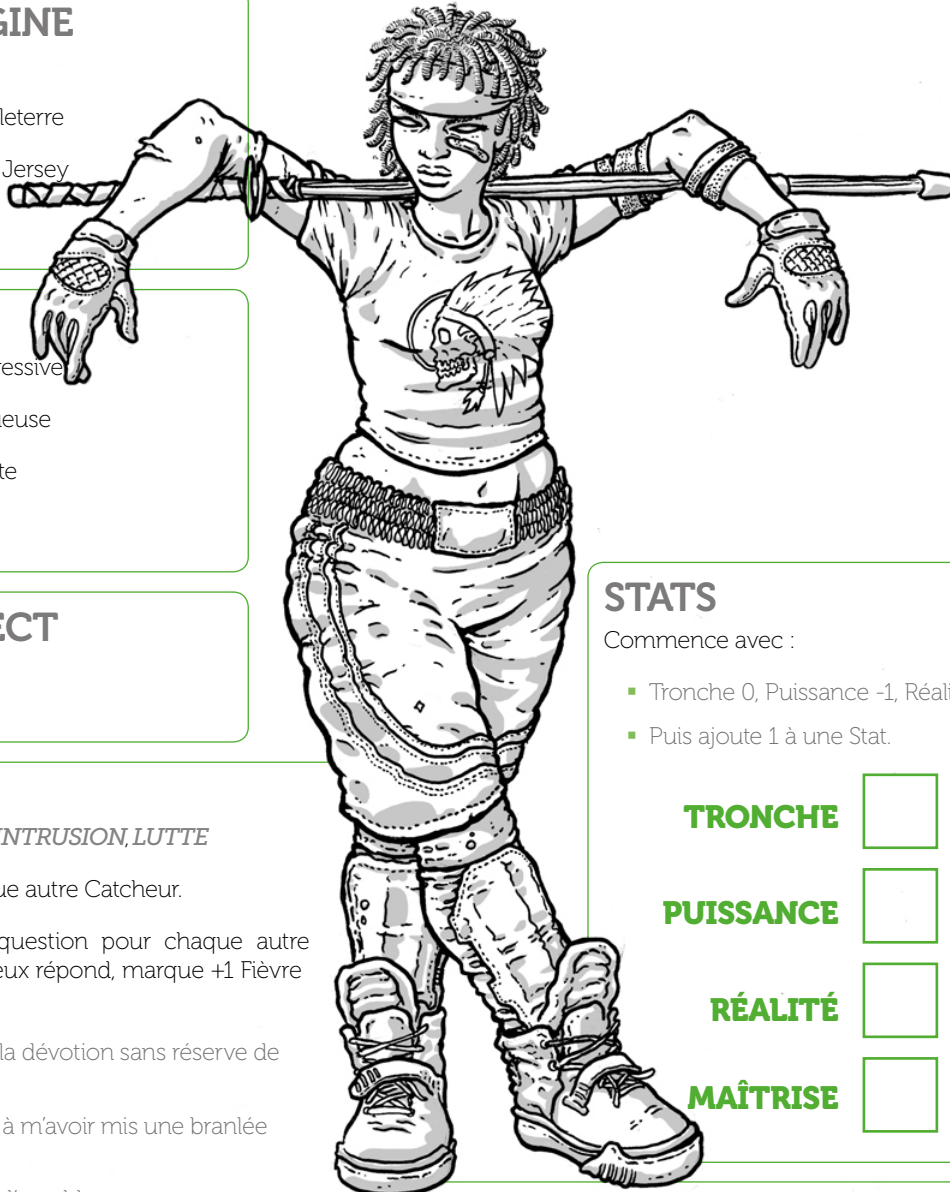
À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur. Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- ☐ Qui est jaloux de la dévotion sans réserve de mes fans ?
- ☐ Qui est le dernier à m'avoir mis une branlée bien saignante ?
- ☐ Qui est de retour d'une blessure amoureuse-ment infligée par moi ?
- ☐ Qui peut encaisser tout ce que je balance ?

À la fin d'un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre**, gagne **+1 Public**.

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1**.

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



STATS

Commence avec :

- Tronche 0, Puissance -1, Réalité 0, Maîtrise -1
- Puis ajoute 1 à une Stat.

TRONCHE

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUISSANCE

TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

LUTTE

RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.
- ☐ **Gueule d'Ange (BabyFace)** – t'es un « gentil ».
- ☐ **Salopard (Heel)** – t'es un « méchant ».
- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.
- Gagne un Rôle Avancé par les Avancées. **Tu peux utiliser l'Action du même nom.**
- ☐ **Célébrité** – t'es une star en dehors du ring.
- ☐ **Icône** – tu personifies ton style de lutte.
- ☐ **Légende** – le public ne t'oubliera jamais.

ACTIONS

FINISH : quand t'es Programmé pour gagner le match, **jette 2D6. Sur 10+**, tu termines le match et ton adversaire en beauté (ou dans le sang...). Choisis de ton adversaire ou toi qui gagne +1 Public. **Sur 7-9**, tu dois faire des efforts. Choisis : tu gagnes proprement et vous gagnez tous les deux +1 Énergie, ou tu te sacrifies pour la victoire : gagne +1 Fièvre avec eux et une Blessure (c'est cadeau). Sur un Loupé, t'as quand même la victoire (fuck them) mais tu dois choisir 1 : tu perds -1 Public ou tu blesses ton adversaire.

SUPER, DU MOBILIER ! À chaque fois que tu es Programmé dans un match, tu peux ajouter la Stipulation « **Hardcore** » : pas de disqualification ni de décompte possibles et les armes sont autorisées. Le match utilise l'Action « **Hardcore/Violence Stipulation** ».

et choisis 1

☐ **RÉSISTE À LA DOULEUR** : prends +1 Réalité (max +3).

☐ **TROP BIZARRE** : Prends +1 Tronche (max +3).

☐ **MAÎTRE DU HARDCORE** : quand t'es Programmé dans un match Hardcore, gagnes +2 Énergies.

☐ **MAIS IL EST TARÉ !** Quand t'y vas franco au mépris de ta santé et de ta sécurité, substitue Réalité à n'importe quelle autre Stat.

☐ **LE ROUGE C'EST MA COULEUR** : quand t'es couvert de sang, substitue Tronche à n'importe quelle autre Stat.

☐ **SI ÇA C'EST PAS DU SPECTACLE** : quand tu subis une Blessure, une humiliation ou que tu perds alors que tu n'avais aucune chance, **jette +RÉALITÉ. Sur un 10+**, choisis 2 ; **sur un 7-9**, choisis 1 : gagne +1 Public, force Créatif à te Programmer un match revanche, gagne +2 Énergies. **Sur un Loupé**, les gens s'ennuient : perd -1 Public.

BLESSURES

Quand tu te blesses, coche une case Blessure. Gagne +1 Fièvre avec le catcher avec lequel tu travaillais.

BLESSURES

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

Quand tu dépenses une **Avancée**, tu peux effacer une coche. Quand t'as 3 coches, tu te retires de la compétition.

PUBLIC

Actions : **ENFLAMMER LE PUBLIC**, **AVANTAGE DU CHAMPION**

Le Hardcore (re)démarre son Public à +1.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

▪ **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée. À la fin de l'Épisode, t'es viré.

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Golden Boy, Faire-Valoir ou Manager), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : **CHAUFFAGE GRATUIT**, **FINISH**, **GUEULE D'ANGE (BABYFACE) / SALOPARD (HEEL)**

LE VOLTIGEUR

Tu es extrêmement athlétique, capable d'exécuter des manœuvres ébouriffantes depuis la plus haute corde. Tu mets ton corps en danger tous les soirs.
Combien de temps vas-tu tenir ?

BLED D'ORIGINE

- ☐ Guadalajara, Mexique
- ☐ Black Hawk, Colorado
- ☐ Daytona Beach, Floride
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Jeune & Fringante
- ☐ Voyante & Fulgurante
- ☐ Rythmique & Velouté
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur.
Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- ☐ Qui garde toujours mes arrières ?
- ☐ Qui fut mon mentor la première fois ?
- ☐ Qui me pique mon style exceptionnel ?
- ☐ Qui voudrait bien catcher comme moi ?

À la fin d'un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre**, gagne **+1 Public**.

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1**.

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

STATS

Commence avec :

- Tronche 0, Puissance -2, Réalité -1, Maîtrise +1
- Puis ajoute 1 à une Stat.

TRONCHE

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUISSANCE

TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

LUTTE

RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.
- ☐ **Gueule d'Ange (BabyFace)** – t'es un « gentil ».
- ☐ **Salopard (Heel)** – t'es un « méchant ».
- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.
- Gagne un Rôle Avancé par les Avancées (et ouais).
Tu peux utiliser l'Action du même nom.
- ☐ **Célébrité** – t'es une star en dehors du ring.
- ☐ **Icône** – tu personifies ton style de lutte.
- ☐ **Légende** – le public ne t'oubliera jamais.

ACTIONS

FINISH : quand t'es Programmé pour gagner le match, **jette 2D6**. **Sur 10+**, tu termines le match et ton adversaire en beauté. Choisis de ton adversaire ou toi qui gagne +1 Public. **Sur 7-9**, tu dois faire des efforts. Choisis : tu es contré et tu dois recourir à un Roll-Up, gagne +1 Fièvre avec eux ; ou tu exécutes une autre Voltige et gagnes +2 Énergies. **Sur un Loupé**, t'as quand même la victoire (olé !) mais tu dois choisir 1 : c'est nul et tu perds -1 Public ; tu blesses ton adversaire ; tu te blesses.

et choisis 2

❑ **REGARDE L'ATHLÈTE !** Prends +1 Maîtrise (max +3).

❑ **ENMÁSCARADO** : Quand ton masque est l'enjeu du match, utilise cette Action plutôt que ton FINISH. Jette +Fièvre contre ton adversaire. **Sur un 10+**, tu gardes ton masque et gagnes +1 Public comme ta légende grandit. **Sur un 7-9**, tu gardes ton masque et choisis comment tu perds le match : quelqu'un d'autre te sauve ; tu fuis le ring ; tu utilises une arme. **Sur un Loupé**, tu perds le match ET ton masque : choisis si tu remplaces cette Action par une autre ou si tu prends un nouveau Gimmick/Gimmick au prochain Épisode sans avoir à dépenser d'Avances (Cette Action

prend le pas sur la Programmation du Créatif).

❑ **CHOUCHOU DU PUBLIC** : tu sais que les fans te réclament. Quand ça te dérange de ne pas être choisi, **jette +RÉALITÉ** : **sur un 10+**, choisis 2 ; **sur un 7-9**, choisis 1 : exige et obtient un match ; gagne +1 Fièvre avec le responsable de ta mise à l'écart ; gagne +1 Énergie. **Sur un Loupé**, tu as été présomptueux et perds -1 Public.

❑ **IMPRESSIONNANT** : la 1ère fois d'un match où tu fais **10+** (avant Énergie) sur de la haute voltige, gagne +1 Public.

BLESSURES

Quand tu te blesses, coche une case Blessure et note qui t'as fait ça. Pendant que tu es blessé, tu peux Interférer dans leurs matches sans leur consentement ni celui du Créatif mais alors ils gagnent +1 Énergie.

Quand tu dépenses une Avancée, tu peux effacer une coche. Quand t'as 3 coches, tu te retires de la compétition.

BLESSURES

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

PUBLIC

Actions : **ENFLAMMER LE PUBLIC**,
AVANTAGE DU CHAMPION

Le Voltigeur (re)démontre son Public à +1.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

▪ **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée.
À la fin de l'Épisode, t'es viré.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : **CHAUFFAGE GRATUIT**, **FINISH**,
GUEULE D'ANGE (BABYFACE) / **SALOPARD (HEEL)**

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Golden Boy, Faire-Valoir ou Manager), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

LE FAIRE-VALOIR

Concept original & design de Bret Gillan. Le personnage est un membre régulier et estimé de l'Effectif (Roster), contrairement à l'anonyme « talent » du coin.

T'es pas vraiment quelqu'un. T'es là pour perdre mettre en valeur ton adversaire.
Tu n'as peut-être pas les fans, mais tu as un job à faire et tu le fais bien.
Combien de temps cela suffira-t-il à nourrir ta famille ?

BLÉ D'ORIGINE

- ☐ Hillsboro, Iowa
- ☐ Rumford, Maine
- ☐ Juste d'ici
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Aucune
- ☐ Idiote & Exagérée
- ☐ Étrangement Sympathique
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur. Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- ☐ Qui fut mon coéquipier sur le ring avant de percer ?
- ☐ Qui pense être trop important pour travailler avec moi ?
- ☐ Qui n'arrive pas à se rappeler qui je suis ?
- ☐ Qui essaye toujours de mettre le management de mon côté ?

À la fin d'un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre**, gagne **+1 Public**.

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1**.

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

STATS

Commence avec :

- Tronche -2, Puissance 0, Réalité 0, Maîtrise +1
- Puis ajoute 1 à une Stat et soustrais 1 à une autre.

TRONCHE

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUISSANCE

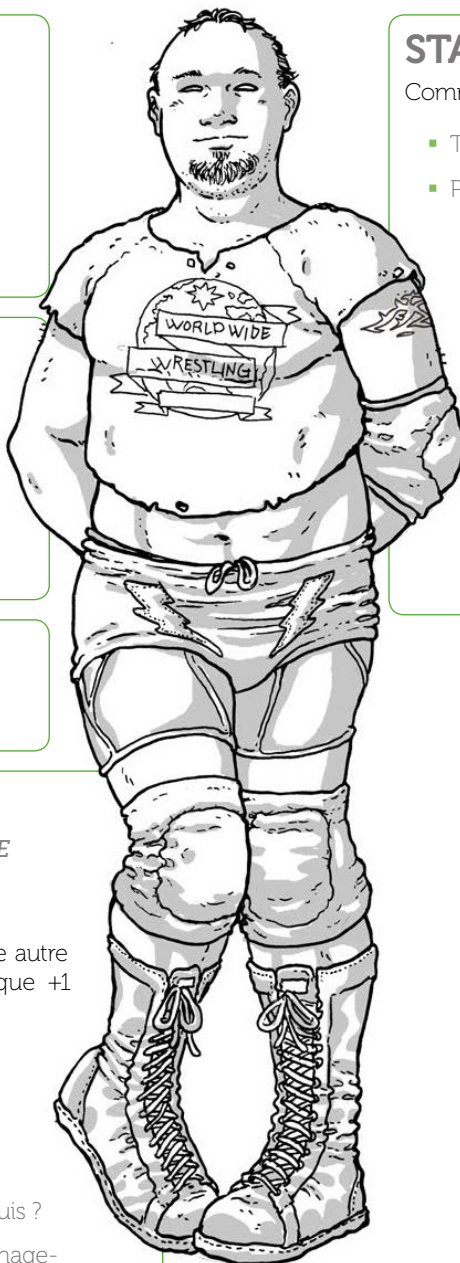
TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

LUTTE



RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.
- ☐ **Gueule d'Ange (BabyFace)** — t'es un « gentil ».
- ☐ **Salopard (Heel)** — t'es un « méchant ».
- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.
- Le Faire-Valoir ne peut pas avoir de Rôle Avancé.

ACTIONS

FAIRE LE JOB : t'es toujours Programmé pour perdre. Quand ton adversaire te cloue au sol pour la victoire, **jette 2D6 : sur 10+**, tu les fais vraiment briller, ils gagnent +1 Public. **Sur 7-9**, c'est suffisant, tu gagnes +1 Énergie ou +1 Fièvre avec lui. **Sur un Loupé**, tu te plantes et vous perdez tous les deux -1 Public. Si ton adversaire est le catcheur d'un autre joueur, tu fais cette action quand il fait son FINISH. Si c'est un LNJ, tu jettes les dés à la fin du match.

CATCHEUR DE MÉTIER : si tu finis un Épisode avec Public +3 ou plus, tu peux prendre un autre Gimmick en suivant les règles. Si tu termines avec 0, tu n'es pas viré. À la place, tu redémarres à +1.

et choisis 1

☐ **SYMPATHIQUE** : jette **+MAÎTRISE** plutôt que +Public pour l'Action ENFLAMMER LE PUBLIC.

☐ **FAIRE-VALOIR D'ÉLITE** : quand t'es contre un Faire-Valoir LNJ, tu n'es pas considéré comme un Faire-Valoir et t'es Programmé pour gagner ! Tu peux remplacer ton FAIRE LE JOB par n'importe quel FINISH !

☐ **TALENTS MULTIPLES** : quand tu fais preuve de leadership ou de compétence en dehors du ring, **jette +RÉALITÉ**. **Sur un 10+**, choisis 2 ; **Sur un 7-9**, choisis 1 : quelqu'un t'écoute et t'es Programmé dans un de leur match ; quelqu'un te donne une chance de prouver ta valeur, gagne +1 Fièvre avec ; gagne +2 Énergies. **Sur un Loupé**, tu te rends ridicule.

☐ **MONSIEUR TOUT LE MONDE** : prend +1 Réalité (max +3).

BLESSURES

Quand tu te blesses, coche une case Blessure et note qui t'as fait ça. Pendant que tu es blessé, tu peux Interférer dans leurs matches sans leur consentement ni celui du Créatif mais alors ils gagnent +1 Énergie.

Quand tu dépenses une Avancée, tu peux effacer une coche. Quand t'as 3 coches, tu te retires de la compétition.

BLESSURES

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

PUBLIC

Actions : ENFLAMMER LE PUBLIC, AVANTAGE DU CHAMPION

Le Faire-Valoir (re)démarre son Public à +1.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

☐ **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée. À la fin de l'Épisode, t'es viré.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : CHAUFFAGE GRATUIT, FINISH, GUEULE D'ANGE (BABYFACE) / SALOPARD (HEEL)

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Golden Boy, Faire-Valoir ou Manager), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

LE MANAGER

Utiliser ce Gimmick pour les Valets, les Gros-Bras ou n'importe qui représentant un Catcheur en-dehors du Ring.

Tu es le fumet qui met en appétit. Tu ne concours pas, mais tu as le charisme, la tchatche, la démarche et les idées pour garder ton catcheur sous les feux de la rampe – sur le ring comme en dehors.

BLED D'ORIGINE

- ☐ Memphis, Tennessee
- ☐ New York City
- ☐ Las Vegas, Nevada
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Aucune
- ☐ Convenue & Panégyrique
- ☐ Avec le catcheur
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

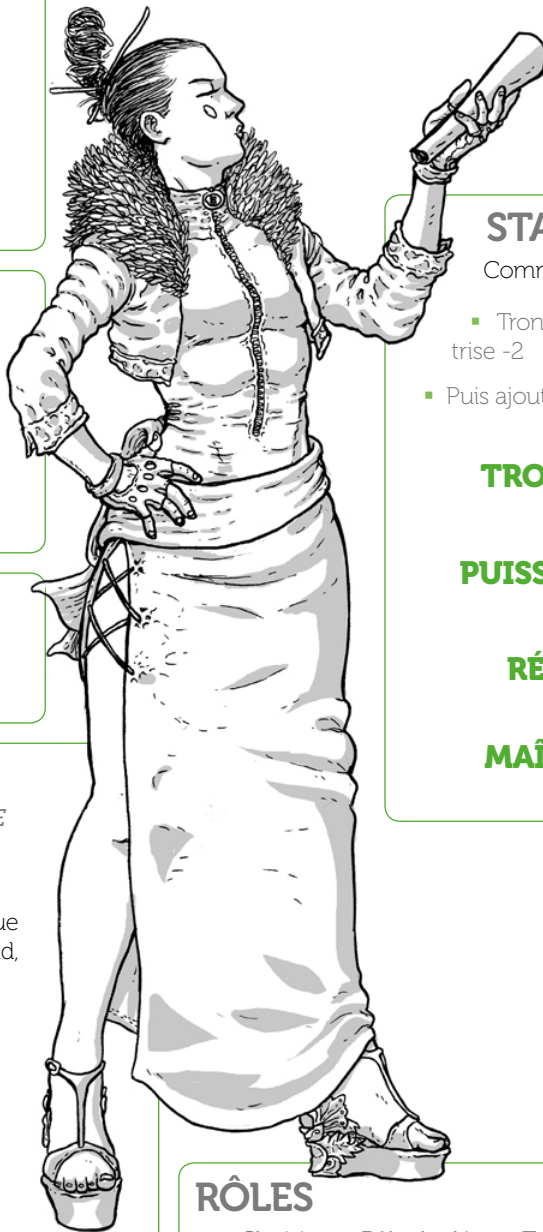
À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur. Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- Qui est mon catcheur ? (si ce n'est pas un PJ, choisissez un lutteur non joueur (LNJ) et commencez à Fièvre +3)
- Qui essaye de me discréditer en coulisse ?
- Qui m'a trahi alors que j'étais son Manager ?
- Qui sait que j'ai leurs intérêts à cœur ?

À la fin d'un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre**, gagne **+1 Public**.

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1**.

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



STATS

Commence avec :

- Tronche +2, Puissance -1, Réalité 0, Maîtrise -2
- Puis ajoute 1 à une Stat.

TRONCHE

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUISSANCE

TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

LUTTE

RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.

☐ **Gueule d'Ange (BabyFace)** – t'es un « gentil ».

☐ **Salopard (Heel)** – t'es un « méchant ».

- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.

■ Gagne un Rôle Avancé par les Avancées. **Tu peux utiliser l'Action du même nom.**

- ☐ **Célébrité** – t'es une star en dehors du ring.
- ☐ **Icône** – tu personifies ton style de lutte.
- ☐ **Légende** – le public ne t'oubliera jamais.

ACTIONS

TICKET GAGNANT : quand tu interviens pour ton client pour qu'il gagne le match, **jette 2D6. Sur un 10+,** ça passe et il gagne. Choisis qui de toi ou de lui gagne +1 Public. **Sur un 7-9** l'arbitre te capte, choisis : ton client utilise la distraction pour gagner et récupères +2 Énergies ; ou alors l'adversaire gagne quand même et tu gagnes +1 Fièvre avec ton client. **Sur un Loupé,** choisis : tes efforts sont ridicules et tu perds -1 Public (mais ton client gagne quand même le match) ; ou l'arbitre te bannit du match et disqualifie ton client. Cette Action remplace la Programmation du Créatif.

GRANDE GUEULE : quand tu l'ouvres pour ton client, il peut utiliser ta stat en remplacement pour n'importe quelle Action qu'il est en train de faire. Si ton client est LNJ : gagne +1 Énergie quand tu l'ouvres pour lui.

et choisis 1

- ☐ **« J'AI TOUJOURS UN PLAN »** : prends +1 Tronche (max +3).
- ☐ **SENS DU BUSINESS** : prends +1 Réalité (max +3).
- ☐ **LOYAL** : quand tu agis pour l'intérêt de ton client, **jette +TRONCHE. Sur un 10 +,** choisis 2 ; **sur 7-9,** choisis 1 : inverse une décision qui lui est néfaste ; gagne +1 Fièvre avec lui ; ajoute une stipulation à son prochain match ; gagne +1 Énergie.

- ☐ **MANIGANCES** : quand tu fais un deal hors ring (face aux caméras ou pas), **jette +RÉALITÉ. Sur un 10+,** gagne +2 Énergies et organise n'importe quel segment plus tard dans le show (promo, match...) **Sur un 7-9,** idem mais tu choisis 1 : c'est un match que ton client ne veut pas faire ; ça te place toi ou ton client dans une position embarrassante ; ça élève un autre au-dessus de ton client. **Sur un Loupé,** le Créatif en choisis 2.

BLESSURES

Quand tu te blesses, coche une case Blessure et note qui t'as fait ça. Pendant que tu es blessé, tu peux Interférer dans leurs matches sans leur consentement ni celui du Créatif mais alors ils gagnent +1 Énergie.

BLESSURES

--	--	--

Quand tu dépenses une Avancée, tu peux effacer une coche. Quand t'as 3 coches, tu te retires de la compétition.

PUBLIC

Actions : **ENFLAMMER LE PUBLIC, AVANTAGE DU CHAMPION**

Le Manager (re)démarre son Public à +1.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

- **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée. À la fin de l'Épisode, t'es viré.

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Golden Boy, Faire-Valoir ou Manager), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : **CHAUFFAGE GRATUIT, FINISH, GUEULE D'ANGE (BABYFACE) / SALOPARD (HEEL)**

LE MONSTRE

Tu es énorme et effrayant. Ça peut-être surnaturel ou alors tu es simplement méchant – dans les deux cas, tu rends les gens nerveux, sur le ring comme en dehors.

BLED D'ORIGINE

- ☐ Inconnu
- ☐ Dead Horse, Alaska
- ☐ Kill Devil Hills, Caroline du Nord
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Tonitruante & Impressionnante
- ☐ Outrancièrè & Inquiétante
- ☐ Étrange & Mystérieuse
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

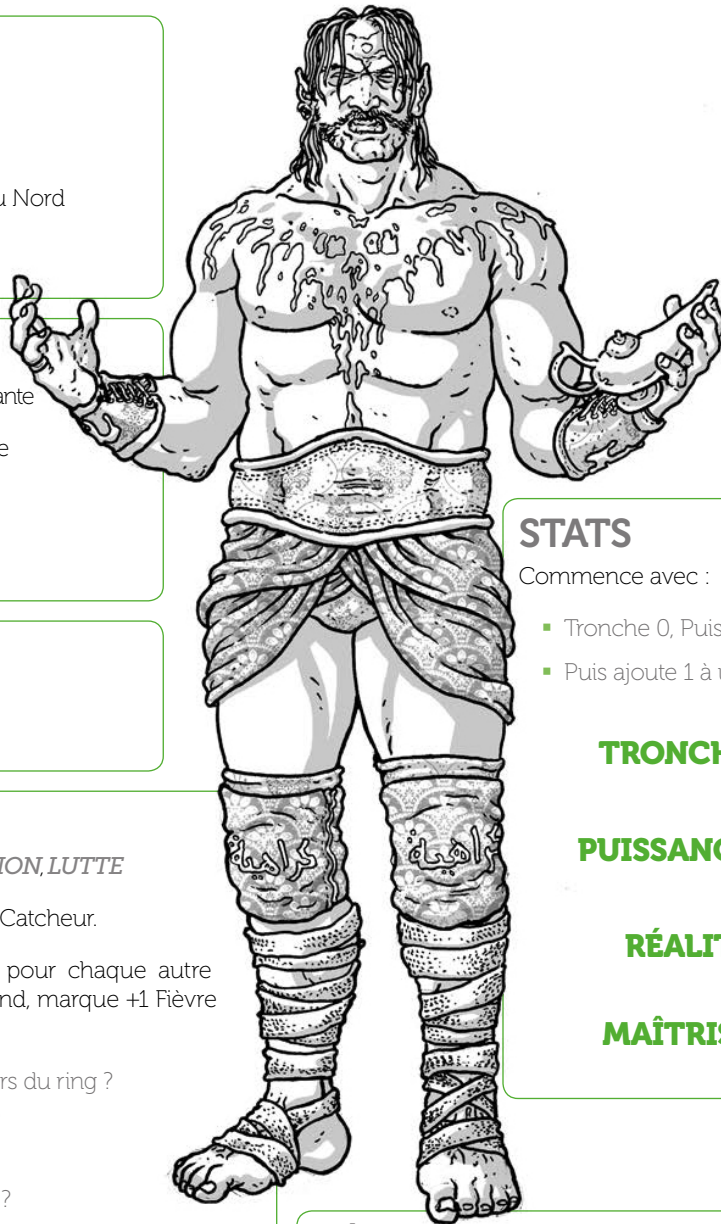
À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur. Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- ☐ Qui est terrifié par moi hors du ring ?
- ☐ Qui m'aide à faire évoluer mon personnage ?
- ☐ Qui m'a fait paraître faible ?
- ☐ Qui peut me résister sur le ring ?

À la fin d'un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre**, gagne **+1 Public**.

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1**.

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



STATS

Commence avec :

- Tronche 0, Puissance +1, Réalité -2, Maîtrise -1
- Puis ajoute 1 à une Stat.

TRONCHE

☐

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUISSANCE

☐

TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

☐

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

☐

LUTTE

RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.
- ☐ **Gueule d'Ange (BabyFace)** – t'es un « gentil ».
- ☐ **Salopard (Heel)** – t'es un « méchant ».
- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.
- Gagne un Rôle Avancé par les Avancées. **Tu peux utiliser l'Action du même nom**.
- ☐ **Célébrité** – t'es une star en dehors du ring.
- ☐ **Icône** – tu personnifies ton style de lutte.
- ☐ **Légende** – le public ne t'oubliera jamais.

ACTIONS

FINISH : quand t'es Programmé pour gagner le match, **jette 2D6. Sur 10+**, tu rétames ton adversaire, gagne +1 Public. **Sur 7-9**, il te rend la vie dure, choisis : il met en valeur ta force et vous gagnez tous deux +1 Énergie, ou il échappe à ta prise et fuit le ring : gagne +1 Fièvre avec lui. **Sur un Loupé**, tu gagnes quand même, mais tu choisis si tu perds -1 Public ou si tu blesses ton adversaire.

et choisis 2

❑ **SOIF DE SANG** : quand tu veux vraiment faire mal, sur le ring ou en dehors, **jette +RÉALITÉ. Sur un 10+**, gagne +1 Public (qu'ils y assistent ou en entendent parler, ils approuvent) et choisis 1. **Sur un 7-9** : gagne +1 Fièvre avec ta victime et elle choisit 1 : l'un d'entre vous est blessé ; tu perds toute ton Énergie (si tu en as) ; une sanction disciplinaire est prise hors du ring. **Sur un Loupé**, le match est stoppé le cas échéant avec ta disqualification et tu perds -1 Public pour être allé trop loin.

❑ **INTIMIDANT** : en dehors du ring, **jette +PUISSANCE** au lieu de +TRONCHE.

❑ **PAS DE CE MONDE** : choisis ou crée une stipulation personnelle. À chaque fois que le Créatif te Programme un match, tu peux l'y ajouter même s'il y en a déjà une et tu commences le match avec +2 Énergies.

❑ **QUEL GÉANT !** prends +1 Puissance (max +3).

BLESSURES

Quand tu te blesses, coche une case Blessure. Quand un adversaire utilise ta blessure contre toi, il gagne +1 Énergie et tu gagnes +1 Fièvre avec eux. Quand tu effaces ta dernière case Blessure, tu peux exiger et obtenir un match revanche contre tous ceux qui t'ont vaincu alors que tu étais blessé.

BLESSURES

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

Quand tu dépenses une Avancée, tu peux effacer une coche. Quand t'as 3 coches, tu te retires de la compétition.

PUBLIC

Actions : *ENFLAMMER LE PUBLIC, AVANTAGE DU CHAMPION*

Le Monstre (re)démarre son Public à +1.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

▪ **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée. À la fin de l'Épisode, t'es viré.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : *CHAUFFAGE GRATUIT, FINISH, GUEULE D'ANGE (BABYFACE) / SALOPARD (HEEL)*

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Golden Boy, Faire-Valoir ou Manager), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

LE TECHNICIEN

En tant que révélation amateur ou bête de somme indé, tu connais toutes les prises.
Ta technique parfaite fait l'unanimité, mais tu te bats continuellement
pour prouver qu'il a plus encore en toi.

BLED D'ORIGINE

- ☐ Saint Paul, Minnesota
- ☐ Calgary, Alberta (Canada)
- ☐ Manchester, Angleterre
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Commune & Simple
- ☐ Bruyante & Exagérée
- ☐ Brute & Intense
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur. Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- ☐ Qui me bridait quand il était mon équipier ?
- ☐ Qui essaye d'apprendre en me copiant ?
- ☐ Qui est jaloux de mon habileté ?
- ☐ Qui essaie de faire de moi un meilleur show-man ?

À la fin d'un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre, gagne +1 Public.**

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1.**

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

STATS

Commence avec :

- Tronche -2, Puissance 0, Réalité -1, Maîtrise +1
- Puis ajoute 1 à une Stat.

TRONCHE

☐

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUISSANCE

☐

TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

☐

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

☐

LUTTE



RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.
- ☐ **Gueule d'Ange (BabyFace)** – t'es un « gentil ».
- ☐ **Salopard (Heel)** – t'es un « méchant ».
- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.
- Gagne un Rôle Avancé par les Avancées. **Tu peux utiliser l'Action du même nom.**
- ☐ **Célébrité** – t'es une star en dehors du ring.
- ☐ **Icône** – tu personifies ton style de lutte.
- ☐ **Légende** – le public ne t'oubliera jamais.

ACTIONS

FINISH : quand t'es Programmé pour gagner le match, **jette 2D6. Sur 10+**, la victoire est magistrale et tu gagnes +1 Public. **Sur 7-9**, ton adversaire se rebiffe, choisis : il te contre et tu dois lui faire une vraie prise de soumission, gagne +2 Énergies ; il se montre non affecté par ta prise et tu dois lui refaire, gagne +1 Heat avec lui. **Sur un Loupé**, choisis 1 : c'est bâclé, perd -1 Public et gagne le match ; ou tu y vas trop fort dans ton étai, tu blesses ton adversaire et le match est déclaré non valide.

et choisis 2

☐ **ANCIEN CHAMPION AMATEUR** : gagne +1 Réalité (max. +3)

☐ **EXPERT TECHNIQUE** : gagne +1 Maîtrise (max. +3)

☐ **VERSATILE** : utilise l'Action du Rôle contraire à ton opposant (sur et hors du ring) : si tu affrontes une Gueule d'Ange (BabyFace), tu fais l'Action Salopard (Heel) ; contre un Salopard (Heel), l'Action Gueule d'Ange (BabyFace) ; contre un Rôle Avancé, ton Action de Rôle à toi (dommage).

☐ **EXÉCUTION PARFAITE** : jette **+MAÎTRISE** pour ton FINISH.

☐ **« BON ESPRIT »** : au serrage de main de l'adversaire, jette **+RÉALITÉ**. **Sur 10+**, choisis 2. **Sur 7-9**, choisis 1 : vous gagnez tous les deux +1 Énergie ; vous gagnez +1 Fièvre l'un avec l'autre ; tu choisis si l'un attaque l'autre. **Sur un Loupé**, il t'attaque juste avant de toucher ta main et gagne +2 Énergies.

BLESSURES

Quand tu te blesses, coche une case Blessure. Quand tu perds à cause de ta blessure, perd toute tes Énergies. Quand tu surpasses ta blessure pour gagner le match, gagne +2 Énergies.

BLESSURES

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

Quand tu dépenses une Avancée, tu peux effacer une coche. Quand t'as 3 coches, tu te retires de la compétition.

PUBLIC

Actions : *ENFLAMMER LE PUBLIC*, *AVANTAGE DU CHAMPION*

Le Technicien (re)démarre son Public à +1.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

☐ **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée. À la fin de l'Épisode, t'es viré.

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Golden Boy, Faire-Valoir ou Manager), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : *CHAUFFAGE GRATUIT*, *FINISH*, *GUEULE D'ANGE (BABYFACE)* / *SALOPARD (HEEL)*

LE VÉTÉRAN

Tu es célèbre, tu luttas presque toutes les nuits, tu as des fans dévoués
et tu es prêt à marquer l'Histoire.
Place au vrai Pro.

BLÉ D'ORIGINE

- ☐ Hollywood, Californie
- ☐ Toronto, Ontario (Canada)
- ☐ Charlotte, Caroline du Nord
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Orchestre Classique
- ☐ Solennelle & Digne
- ☐ Iconique & Symbolique
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

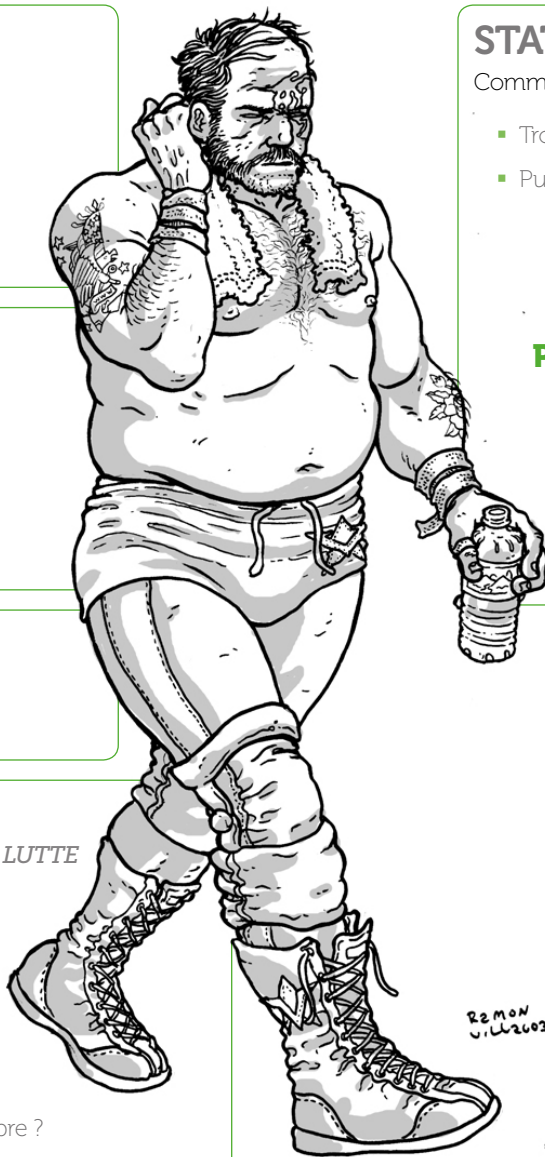
À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur. Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- ☐ Qui est bloqué sous mon ombre ?
- ☐ Qui est mon protégé ?
- ☐ Qui me discrédite dès qu'il le peut ?
- ☐ Qui n'a aucun respect pour tout ce j'ai accompli ?

À la fin d'un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre**, gagne **+1 Public**.

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1**.

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



STATS

Commence avec :

- Tronche 0, Puissance -1, Réalité -1, Maîtrise +1
- Puis ajoute 1 à une Stat.

TRONCHE

☐

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUissance

☐

TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

☐

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

☐

LUTTE

RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.

☐ **Gueule d'Ange (BabyFace)** – t'es un « gentil ».

☐ **Salopard (Heel)** – t'es un « méchant ».

- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.

▪ Gagne un Rôle Avancé par les Avancées. **Tu peux utiliser l'Action du même nom.**

☐ **Célébrité** – t'es une star en dehors du ring.

☐ **Icône** – tu personifies ton style de lutte.

☐ **Légende** – le public ne t'oubliera jamais.

ACTIONS

FINISH : quand t'es Programmé pour gagner le match, **jette 2D6. Sur 10+**, c'est propre et net : choisis qui de vous deux gagne +1 Public. **Sur 7-9**, ça coince, choisis : une feinte de vieux renard t'assure la victoire, gagne +1 Fièvre avec ton adversaire outré ; ou tu les fais briller même dans la défaite et ils gagnent +1 Public. **Sur un Loupé**, tu gagnes par décompte, disqualification ou interférence (choix du Créatif) et perds -1 Public.

INSTINCTS DU BRISCARD : gagnes +1 Énergie en début de match.

et choisis 1

☐ **ÉCRASE-LES** : quand tu utilises ton influence sur le management pour freiner l'ascension d'un autre, **jette +RÉALITÉ. Sur un 10+** tu Programmes leur prochain segment (promo, match...) **Sur un 7-9**, tu choisis si tu te Programmes pour gagner à votre prochaine confrontation ou si tu ajoutes une stipulation à leur prochain match. **Sur un Loupé**, tu accélères leur progression.

☐ **MISE EN VALEUR** : quand tu te rends vulnérable pour faire briller ton adversaire sur le ring, **jette +MAÎTRISE. Sur 10+**, vous gagnez tous deux +1 Public. **Sur 7-9**, l'adversaire choisit qui gagne +1 Public et qui perd -1 Public. **Sur un Loupé**, tu perds -1 Public et ton adver-

saire t'en veut, sale lèche-cul.

☐ **LE HAUT DU PANIER** : quand tu demandes un match, le Créatif te l'accorde.

☐ **RESPECTE LE BUSINESS, PETIT** : quand tu agis pour préserver la tradition, **jette +RÉALITÉ. Sur 10+**, il fait machine arrière et vous gagnez +1 Fièvre l'un avec l'autre. **Sur 7-9**, gagne +1 Fièvre avec lui et il choisit : il le fait derrière ton dos ; il t'agresse ; il répand de sales rumeurs sur toi dans le vestiaire. **Sur un Loupé**, la tradition a changé en fait. Perd -1 Fièvre avec lui et toutes tes Énergies.

BLESSURES

Quand tu te blesses, coche une case Blessure et note qui t'as fait ça. Pendant que tu es blessé, tu peux Interférer dans leurs matches sans leur consentement ni celui du Créatif mais alors ils gagnent +1 Énergie.

BLESSURES

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

Quand tu dépenses une Avancée, tu peux effacer une coche. Quand t'as 3 coches, tu te retires de la compétition.

PUBLIC

Actions : *ENFLAMMER LE PUBLIC, AVANTAGE DU CHAMPION*

Le Vétéran (re)démontre son Public à +2.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

▪ **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée.
À la fin de l'Épisode, t'es viré.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : *CHAUFFAGE GRATUIT, FINISH, GUEULE D'ANGE (BABYFACE) / SALOPARD (HEEL)*

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Golden Boy, Faire-Valoir ou Manager), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

LE NÉCHU

Concept original & design d'Alex Isabelle

Tu es célèbre pour ton style ébouriffant et tes fans ultra-dévoués, mais tes abus de substances diverses et pas toujours légales dans la Vraie Vie™ menacent ta carrière.

BLED D'ORIGINE

- ☐ Orange, New Jersey
- ☐ Philadelphie, Pennsylvanie
- ☐ Holly Springs, Caroline du Nord
- ☐ Autre part :

ENTRÉE

- ☐ Cris & Pleurs
- ☐ Rock & Roll
- ☐ « Xtreme » & Déjantée
- ☐ Encore mieux :

NOM & ASPECT

FIÈVRE

Actions concernées : **INTRUSION, LUTTE**

Écris le nom de chaque autre Catcheur.

À ton tour, pose 1 question pour chaque autre joueur. Quand l'un d'eux répond, marque +1 Fièvre avec son catcheur.

- ☐ Qui m'a mis ma race en coulisses récemment ?
- ☐ Qui pense que je gangrène la troupe ?
- ☐ Qui j'ai blessé dernièrement en étant défoncé ?
- ☐ Qui est jaloux de l'adoration de mes fans ?

À la fin d'un match avec quelqu'un avec qui tu as **+4 Fièvre, gagne +1 Public.**

Quand votre Rivalité s'apaise, **remettez vos Fièvres à +1.**

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

STATS

Commence avec :

- Tronche +1, Puissance -1, Réalité -2, Maîtrise 0
- Puis ajoute 1 à une Stat.

TRONCHE

☐

FAIRE SA PROMO,
LUTTE

PUISSANCE

☐

TOUR DE FORCE,
LUTTE

RÉALITÉ

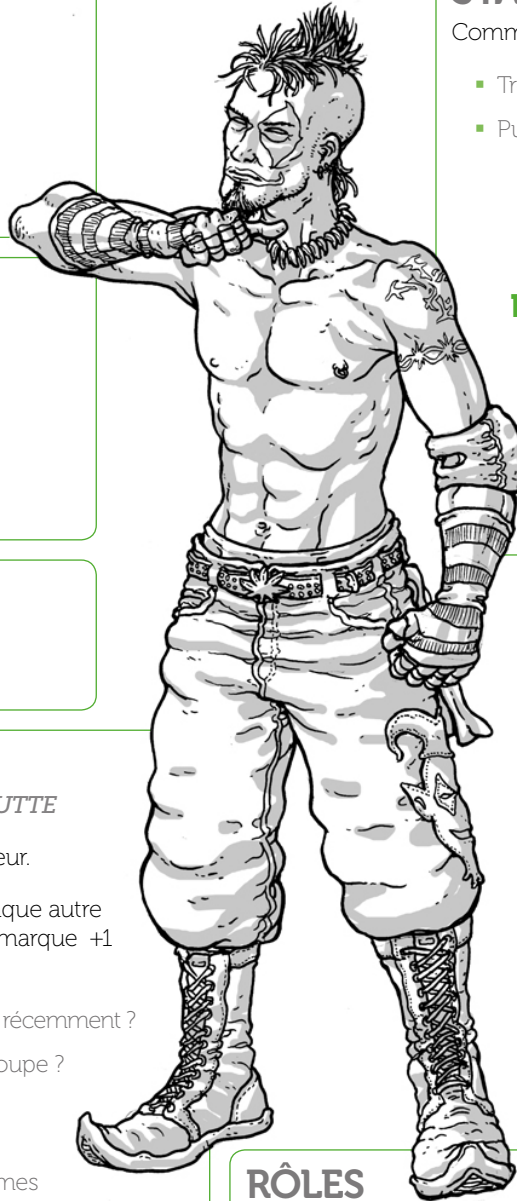
☐

BRISER LE KAYFABE,
DURCIR LE TON

MAÎTRISE

☐

LUTTE



RÔLES

- Choisis ton Rôle de départ. Tu peux utiliser le Move du même nom. Gagne +1 Fièvre avec ceux du Rôle opposé.
- ☐ **Gueule d'Ange (BabyFace)** – t'es un « gentil ».
- ☐ **Salopard (Heel)** – t'es un « méchant ».
- Quand **tu trahis délibérément ton Rôle**, tu fais Volte-face et récupère le Rôle opposé. Sale déserteur. **Gagne +1 Fièvre** avec tous ceux qui sont maintenant tes ennemis.
- Gagne un Rôle Avancé par les Avancées. **Tu peux utiliser l'Action du même nom.**
- ☐ **Célébrité** – t'es une star en dehors du ring.
- ☐ **Icône** – tu personifies ton style de lutte.
- ☐ **Légende** – le public ne t'oubliera jamais.

ACTIONS

FINISH EN OR : quand t'y vas pour ton « **FINISH** », que tu sois Programmé pour gagner le match ou pas, **jette 2D6. Sur 10+**, l'exécution est parfaite, gagne +1 Public. Le match peut continuer. **Sur 7-9**, tu gagnes aussi +1 Public, mais quelque chose foire, choisis 1 : ton adversaire ignore ta prise, perd -1 Fièvre avec lui ; tu te blesses ; tu le blesses. **Sur un Loupé**, tu oublies de terminer. Tu perds -1 Public et ton adversaire réagit in extremis et finit le match à sa manière. Tu peux FINISH EN OR plusieurs fois par match, mais sur un Loupé le match se termine.

DÉPENDANCE : quand tu prends de la dope, gagne +3 Énergies et perd -2 Réalité (min -2). Tant que tu planes, Jette +RÉALITÉ pour TOUTES tes Actions non Gimmick : BASIQUES, EN RING, DE CARTE MAÎTRESSE et RÔLE(S).

et choisis 1

❑ **« C'EST TOI LE PROBLÈME »** : quand tu prends la tête avec tes conneries, **jette +RÉALITÉ. Sur un 10+**, ils lâchent l'affaire : organise n'importe quel Segment et gagne +1 Énergie. **Sur 7-9**, gagne +1 Fièvre avec eux et choisis 1 : tu es Programmé dans un match punitif ; tu te fais tabasser ; tu t'humilies à cause de ton addiction. **Sur un Loupé**, les 3 à la fois...

❑ **LA CLASSE** : ce style malsain ? C'est tout toi. Gagne +1 Tronche.

❑ **COMPLÈTEMENT TARÉ** : quand tu fais un truc totalement déjanté, tu peux remplacer n'importe quelle STAT par +TRONCHE (ça l'emporte sur DÉPENDANCE). Sur un Loupé, tu te blesses en plus

BLESSURES

Quand tu te blesses, gagne +1 Public et coche une case Blessure. Pour chaque case Blessure quand tu montes sur le ring, ton adversaire gagne +1 Énergie en début de match..

BLESSURES

☐

☐

☐

Quand tu dépenses une Avancée, tu peux effacer une coche. Quand t'as 3 coches, tu te retires de la compétition.

PUBLIC

Actions : **ENFLAMMER LE PUBLIC**, **AVANTAGE DU CHAMPION**

Le Déchu (re)démarre son Public à +1.

+4 ☐ Gagne une Avancée. Au début de l'Épisode, fais l'Action ADOUBÉ (OVER).

▪ **COUP DE PROJO** : quand tu atteins +4 Public, tous les autres à +4 redescendent à +3. Gagne une Avancée la première fois de l'Épisode où tu as +4 ou 0 Public.

+3 ☐ Commence l'Épisode à +2 Énergie.

+2 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

+1 ☐ Commence l'Épisode à +1 Énergie.

0 ☐ Gagne une Avancée.
À la fin de l'Épisode, t'es viré.

ÉNERGIE

Ajoute l'Énergie que tu dépenses à chaque Jet que tu fais.

☐

Actions : **CHAUFFAGE GRATUIT**, **FINISH**, **GUEULE D'ANGE (BABYFACE)** / **SALOPARD (HEEL)**

AVANCEMENT

Gagne une Avancée quand :

- Tu arrives à +4 ou à 0 Public pour la première fois dans l'Épisode.
- Tu gagnes une Ceinture de Champion
- Tu conclus une Rivalité de manière satisfaisante.

AVANCÉES :

Dépense une Avancée pour :

- Ajouter +1 à une de tes STATS (max +3)
- T'ajouter +1 Public
- Prendre une autre Action (de ce Gimmick ou d'un autre)
- Créer ta propre Action personnalisée
- Récupérer un Manager, un Valet ou un Gros-Bras (LNJ)
- Former une « **Tag Team** » (Équipe)

Et une fois que t'en as dépensé 3 :

- Créer un nouveau Catcheur à jouer (à la place ou avec)
- Partir temporairement à la Retraite et jouer un LNJ pour le prochain Épisode. Puis revenir avec ce Personnage, avec un nouveau Gimmick (qui ne peut pas être Golden Boy, Faire-Valoir ou Manager), et/ou dans un Rôle avancé. Efface toutes les cases Blessure.
- Vraiment prendre ta Retraite et créer un nouveau Catcheur ou jouer un LNJ.

REMERCIEMENTS

Ce jeu a été financé grâce au soutien tout particulier de

@michaelburow	Darkasthme	Guillaume Lefranc	Naas	Simon Godard
Ackinty Strappa	David	Gulix	Neuromancien059	Siwayll
Acritarche	David Poumeaud	Gwénaél Forêt	Nicolas Bernard	Snnooze
Adrien Musyla	Davidlr	Hautin JF	Nicolyonnais	Solto
Ahork	Dbtemp	Homological	Okerampa	Stephane
Akyrh	DD	Iguane	Oliver	Stephane
Alain Cimarosti	Dedal	Jason Merel	Olivier Roullier	DrFox Renard
AngryNocker	DiChim	Jean Fridrici	Olivier verbeughe	Steve J
Antharia Jack	Dithral	Jean-Christophe Cubertaon	Olosta	Sunwalker
Antho	Dorgek	Jean-Michel Armand	Papyrolf	Sylvain Collas
Anthony	Dreyne	Jean-Michel Got	Peabee	Teutabald
Antoine Pempie	Durvil Kazhadval	Jekil	Philip « xipehuz » Espi	Thblt
Arnulphe de Lisieux	Eddy1610	Joalbankluane	Philippe « Sildoenfein » D.	The Silarkhar
Axel gotteland	Edern Le Meut (Crepe)	Julien	Philippe Marichal	Thib
Baktov sugar	Emmanuelle Jollois-Puleio	Kakitasomy	Pierre-Olivier Grange	Thibaud F.
Baptiste Chevreau	Fabrice Merle-Remond	Knil	Pitchblack	Thibault Pelletier
Barth Barth	Fabrisou	Ktar	Pmermoud	Thierry Gebelin
Benjamin Putois	Feniks	Ladaline	Potage	Thorog
Bmullon	Floob	Laurent Armando	Pozmanlyr	Thriddle
BobDarko	Florent	Le Gabier	Psellos	VK_Friedrich
Bonpork	Florent Poulpy	Lesendar	Quentin Picart	William Michel
Bouletsama	ForgeJdR	Likezemoon	Qui Revient de Loin	Xeelee
Brice M.	François	Lluks	Raphael Bourez	Yannick Mendes
Buggy	Frédéric Mestre	Loïc Girault	Raphaël Lallement	Yannosch
Cariboo	FredricT	Loris	Régis	Yglirin
Ceoris	Furst77	Luke Wayland	Rémy G.	Yoann Aubry (Zeriss)
Christophe ELBJ	Fyl	Macbesse	Rénald Cheillon	Yoyo1er
Christophe Jankowski	Gabriel	Maëlkavian	Richard-Arnaud Cuchet	Yragaël Malbos
Contesse	Gaelsacre	Magnamagister	Rodolphe Benoit	Yukiko San
Corbax	Gil Galad	Manuel Bedouet	SantosPapaya	Yusei
Cube Gélatineux	Girdalas	Melnuur	Scribe Ludique	
Damien Reimert	Goldorak	Midnyt	Sebastien	
Daniel Chartier	Gregory	Mr Navet	Simon	
	Guillaume Fouillet	MrHiver		
		Murph JDR		

WORLD WIDE WRESTLING



3 À 8 JOUEURS



2-4H

UNE PUBLICATION DE LA CARAVELLE — NOVEMBRE 2016