

EW-system

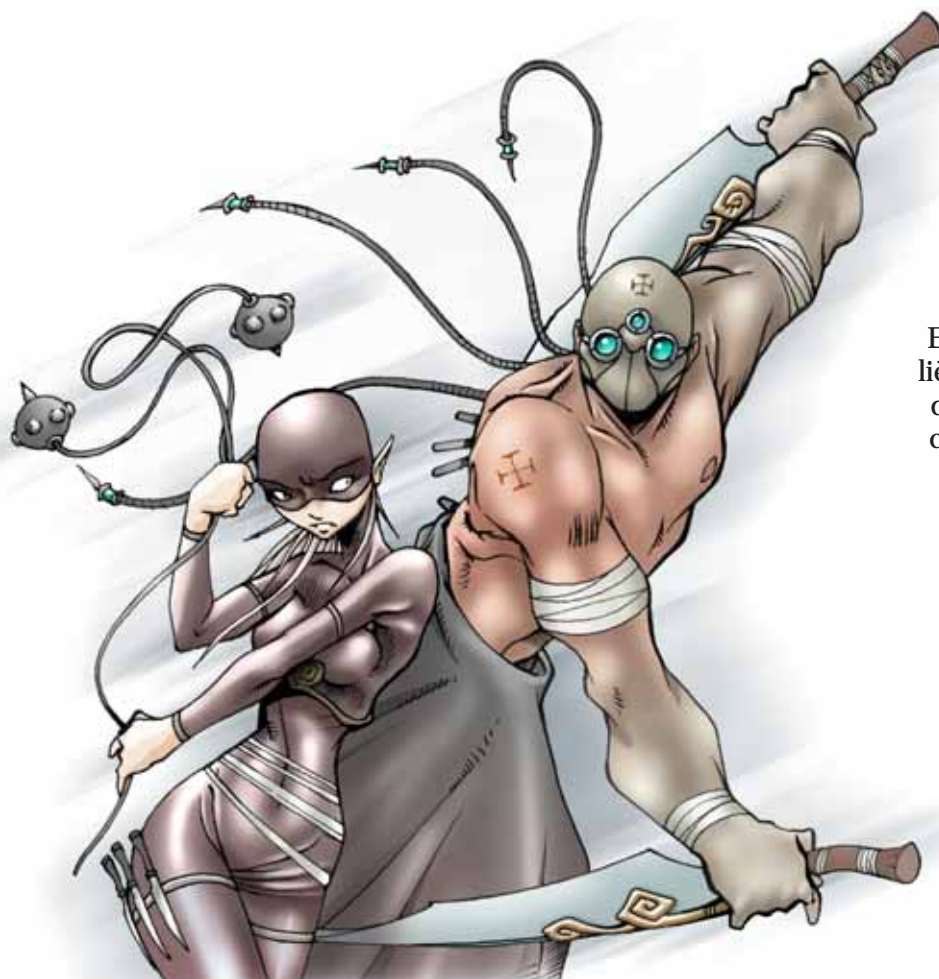


Core Rules

EW-System - Livre de base - version 2.0 française
Universal RPG Core Rules - Focussed on plot and role-playing
Système universel pour jeu de rôle - Dédié à l'intrigue et au role-playing

v2.0





INTRODUCTION

Ce document présente l'EW-System, un ensemble de règles de jeu de rôle universel, gratuit et d'utilisation libre (voir les termes d'utilisation de l'EW-System dans le chapitre *Conditions d'utilisation*).

En outre ce système fonctionne sur la base de « Modules » régulièrement publiés par EWS et entièrement libres d'utilisation par des tierces parties. Nous invitons d'ailleurs éditeurs et joueurs à construire leurs propres Modules en toute liberté ! Seule la base du système, présentée dans ce document, est indispensable.

L'EW-System est un système de jeu robuste, ouvert et gratuit.

Il promet de nombreuses heures de plaisir aux joueurs.

Avec l'EW-System, auteurs et éditeurs, tout en s'économisant le souci de développer leur propre système, n'ont plus à adopter de systèmes « libres » mais aux licences contraignantes, rigides et peu adaptables, ou bien des systèmes certes « libres », mais peu connus.

S'il en était besoin, EWS le confirme : l'EW-System est et restera **GRATUIT** !

The use of this document implies complete acceptance of terms and licenses of chapter « Conditions d'utilisation » (Legal information).

EW-System Règles de Base (EW-System Core Rules), Version 2.0 • © Extraordinary Worlds Studio, 2003-2004 • Publié par Extraordinary Worlds Studio SARL de Presse • Nancy • France • Site Internet : www.ew-studio.com • Auteurs : Lionel Davoust, Christian Grussi et Sidney Merkling
Co-auteur : Arnaud Cuidet • Directrice littéraire : France-Anne Ruolz • Graphisme : cegedesign • Illustrations : El Théo.

Beta-testeurs et relecture : Merci à Renaud Pihet, Régis Hivet, François « Vonv » Yvon, Pierre « RiP » Pradal, Jean-Laurent Del Soccoro, Guilhem Arbaret, Erick-Noël Bouchard, Franck « Jack » Balitout et leurs tables de jeu.

Un merci tout particulier à Pierre « RiP » Pradal et ses conseils avisés.

Remerciements chaleureux à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs remarques et leurs questions.

SOMMAIRE

Introduction	2
Pré-générique	4
Casting	6
Étape n° 1: Choix de l'Ethnie	8
Étape n° 2: Choix de l'Archétype	8
Étape n° 3: Achat des Caractéristiques	10
Étape n° 4: Achat des Traits	13
Étape n° 5: Achat des Aptitudes	14
Étape n° 6: Achat des Spécialités	16
Étape n° 7: Achat du matériel	19
Étape n° 8: Finitions	19
Fiche de personnage d'exemple	20
Action!	21
Généralités	22
Connaissances	32
Combat	36
Habilité	45
Social	53
La santé	58
L'environnement	61
Le matériel	64
Générique de fin	65
L'Expérience	65
Les Points d'Éclat	65
La réputation	66
Mise en scène	67
Les règles d'or d'un MJ de l'EW-System	67
Les PNJ	68
Adapter un PJ de la version 1.0.1 à la version 2.0	72
Préparer sa campagne avec l'EW-System	73
EW-Licence: guide d'utilisation	78
Modules	79
Pouvoirs Mystiques	79
Horreur et folie	80
Train de vie	82
Lexique & abréviations	83
Conditions d'utilisation	84
Fiche de personnage	89

Universal RPG Core Rules
Système universel pour jeu de rôle

Focussed on plot and role-playing
Dédié à l'intrigue et au role-playing

PRÉ-GÉNÉRIQUE

Philosophie de l'EW-System

L'EW-System est conçu pour être aisément adapté à différents univers, et donc à différents genres : ce n'est donc pas un système universel au sens strict du terme, mais un ensemble de mécaniques cohérentes qu'il est possible d'adapter ou d'ajuster en fonction du résultat désiré. **Cependant, un jeu géré par l'EW-System reste un jeu au style cinématographique : dynamique et spectaculaire !**

Afin d'utiliser ce système dans une partie, il suffit de le compléter par les éléments propres à l'univers, notamment les Archétypes, les Traits, le matériel et éventuellement les pouvoirs surnaturels.

L'EW-System, par sa vocation à gérer de multiples jeux, s'est doté de **niveaux de jeu**. Grâce à ces niveaux, les joueurs peuvent doser le degré spectaculaire des histoires vécues par les personnages, mais également le degré de puissance de ces derniers. La notion de niveau de jeu est plus longuement exposée dans le chapitre « Mise en scène ».

Fonctionnement du jeu

Matériel nécessaire

Pour jouer une partie de jeux de rôles en utilisant l'EW-System, il faut :

- Un dé à vingt faces (« **D20** »), utilisé pour la résolution de toutes les situations.
- Une fiche de personnage par joueur.
- Un paravent ou « écran de MJ » présentant les informations essentielles du jeu.
- Crayon et gomme.

Apports de la v 2.0

Pour ceux qui connaissent déjà la première version de l'EW-System, voici les principaux changements :

- Une nouvelle table des matières, rendant la lecture et l'utilisation de l'EW-System plus intuitive.
- Une grande adaptabilité au travers des règles optionnelles, avancées et des Modules.
- Une Table de Résolution unique pour gérer **toutes** les situations (confrontations, dégâts, PNJ...).
- Un système universel sans pour autant être générique.
- Un seul type de dé utilisé ; le D20.
- Le Meneur de Jeu n'a **aucun** jet de dé à faire.
- Une création de personnage plus intuitive et plus souple.
- Les personnages n'effectuent qu'une action par tour, mais le panel des actions possibles augmente.
- Toutes les mécaniques de jeu sont homogènes : toutes les situations sont gérées par les mêmes principes ludiques.
- Une gestion et création instantanée des PNJ en cours de partie.

Joueurs et Meneur de Jeu

Le jeu de rôle consiste à mettre en scène une histoire fictive (« scénario »). Un joueur d'un type particulier, le **Meneur de Jeu**, prépare un scénario afin de le faire vivre aux autres joueurs, par le biais de la parole, des descriptions, du jeu d'acteur et des règles ici présentées qui déterminent la réussite ou l'échec des actions entreprises.

Les joueurs incarnent à cette fin des **Personnages Joueurs** (« PJ ») qui interagissent avec l'environnement et les situations décrites par le MJ, ainsi qu'avec les personnages que celui-ci incarne (**Personnages Non Joueur** ou « **PNJ** »). Les talents des PJ sont exprimés numériquement pour la plupart, sur une **fiche de personnage**.

Tous les joueurs, ainsi que le MJ, sont ainsi assimilables à des acteurs qui interprètent un rôle.

Confrontations

Une confrontation est résolue par **un jet de dé**. Celui-ci détermine la réussite ou l'échec d'une action entreprise. Le score d'un personnage (son Niveau d'Action ou NA) est « confronté » à un nombre (Le Niveau de Difficulté ou ND) qui exprime la difficulté de la tâche, ou bien la compétence d'un adversaire.

L'issue de cette confrontation est déterminée grâce à la Table de Résolution (TR). Le chiffre indiqué par la TR en croisant le NA et le ND est appelé Seuil. Le joueur, lançant un D20, doit, pour que l'action soit une réussite, obtenir le chiffre indiqué par le Seuil, ou moins. **Les Seuils de la TR correspondent, en règle générale, à (10 + Niveau d'Action) - Niveau de Difficulté, avec un minimum de 1.**

Rounds et initiative

Lorsque le rythme de l'histoire s'accélère ou lorsqu'une scène d'action débute, tous les joueurs veulent intervenir et faire agir leur personnage. Pour réguler le cours de la partie et pour assurer une certaine cohérence à l'histoire, l'ordre dans lequel les personnages agissent est déterminé par les règles.

Celles-ci s'articulent alors autour de la notion de Rounds et d'initiative. Le Round est une unité de temps mesurant approximativement trois secondes. Au cours d'un Round, tous les personnages agissent une fois, dans un ordre déterminé par l'initiative. Celle-ci est un score particulier du personnage qui simule sa rapidité de réaction. Ces règles ne s'utilisent pas uniquement au cours des combats, mais également des courses-poursuites, des piratages informatiques, des cambriolages ou même durant un débat animé !

Points d'Éclat

Les Points d'Éclat permettent aux personnages d'effectuer des actions épiques ou d'échapper à la mort. C'est entre autres, grâce à eux que l'EW-System assume sa vocation de « jeu cinématographique ». Lorsque le rythme de l'histoire ou le goût des joueurs implique qu'une action réussisse, ces derniers peuvent utiliser les Points d'Éclat et reproduire les exploits de héros de cinéma.

Les personnages

Les Caractéristiques et les Spécialités

Les quatre Caractéristiques d'un personnage représentent son **potentiel** et ses capacités naturelles, par opposition aux Spécialités qui simulent des **savoir-faire** spécifiques. Au contraire des Caractéristiques, il existe une multitude de Spécialités, classées dans des **Champs** thématiques. Ces Caractéristiques et ces Spécialités permettent de calculer le Niveau d'Action d'un personnage lors d'une confrontation.

L'Archétype

L'Archétype représente les inclinations premières d'un personnage, en général déterminées par sa **profession**. Il conditionne les Champs de prédilection de celui-ci, ainsi que des talents spécifiques réservés à cet Archétype : les **Aptitudes**. Les Aptitudes se distinguent des Spécialités par leur fonctionnement et leur acquisition à la création.

Les Traits

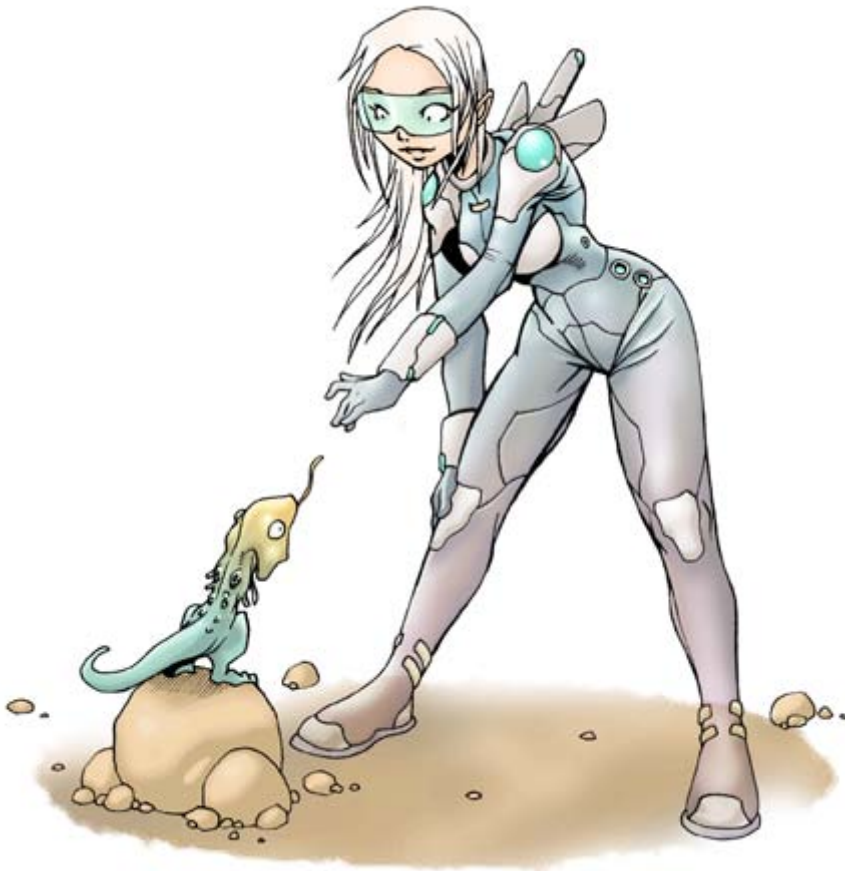
Les Traits sont un ensemble d'attributs qui ne s'expriment pas numériquement. Ils handicapent un personnage (dans le cas d'une **Restriction**) ou lui fournissent un atout (dans le cas d'un **Avantage**). Certains Traits doivent être attribués au personnage à sa création, d'autres peuvent aussi être acquis par le biais des Points d'Expérience (voir « Générique de fin »).

Si les Caractéristiques sont définies très largement, elles peuvent être précisées et modifiées par des **Traits**. Un joueur peut grâce à ces Traits, par exemple, décider que le haut score en Physique de son personnage traduit plutôt une grande force de frappe, qu'une grâce féline.



Les Personnages Non-Joueur

Si chaque joueur n'a à sa charge qu'un unique personnage, il n'en va pas de même pour le MJ, qui doit gérer une multitude de PNJ. Ceux-ci disposent des mêmes attributs que les PJ et sont étalonnés selon leur rôle dans l'histoire et l'opposition souhaitée par le MJ. Un plus séduisant : l'EW-System propose des règles permettant de créer rapidement un PNJ en cours de partie, grâce à la notion de **niveau de PNJ**, et de **gérer les PNJ par groupe**, afin d'accélérer le déroulement des scènes d'action.



Comment lire ce document ?

L'EW-System v2.0, du fait de sa modularité et son adaptabilité, comporte **plusieurs degrés de lecture**.

Si vous souhaitez utiliser ce système de la manière la plus simple qui soit, ne prenez en compte que les règles de base. Celles-ci permettent de gérer l'ensemble des situations au travers de la Table de Résolution, véritable noyau du système, et la table de Modificateurs qui permet de moduler les Niveaux de Difficulté. Elles sont amplement suffisantes, pour une partie rapide et un rythme soutenu.

Tout au long de ces pages, en plus des règles de base, vous trouverez :

Principe de Jeu et Règle d'Or

Ce sont des lignes directrices de l'EW-System, les points qui constituent la clef de voûte du système. Plus que des mécaniques, ce sont les définitions même du système.

Les règles avancées

Optionnelles, ce sont des règles qui permettent une gestion plus détaillée, plus fine du jeu, mais pas nécessairement plus réaliste. Grâce à elles, les joueurs confirmés peuvent mieux détailler certaines ambiances du jeu, s'ils le souhaitent. Mais ces règles sont déconseillées aux débutants.

Les règles optionnelles

Véritables plus, ces règles permettent d'adapter plus spécialement l'EW-System à un univers particulier. Leur application est laissée à l'appréciation des joueurs, Meneur de Jeu (MJ) compris.

Les Modules

Ce sont des éléments qui sont spécifiques à un Univers : Archétypes, Spécialités... Mais un Module peut aussi être un point de règle, comme pour la magie ou la folie. Les Modules sont à utiliser en fonction des besoins et de l'univers.

CASTING



Ce chapitre présente le processus de création d'un personnage. Celui-ci consiste à utiliser un certain nombre de **Points de Génération** pour « acheter » les Caractéristiques, Spécialités, Traits et Aptitudes du personnage.

Ce dernier est en effet doté de trois « réserves » de Points de Génération à la création. Chaque réserve sert à alimenter différents attributs. Aucun Point ne peut être transféré entre ces trois réserves. Le personnage dispose de Points de Génération réservés :

- aux Caractéristiques.
- aux Traits, Spécialités et Aptitudes.
- aux Spécialités libres.

Le niveau de jeu détermine le nombre de Points de Génération que chaque personnage possède à sa création, dans chaque réserve. Un jeu héroïque où les personnages sont appelés à réaliser des actions spectaculaires offre davantage de PG, que pour un jeu moins extravagant.

Par ailleurs, le niveau de jeu indique également le nombre de Points d'Éclat que les personnages possèdent à leur création. Enfin, ce niveau fixe également un maximum aux scores de Caractéristiques du personnage. Ces maxima ne servent qu'à la création, ils ne limitent pas les augmentations dues à l'expérience (cf. *Générique de fin*, p. 65).

La répartition de ces points est organisée en plusieurs étapes permettant de construire un personnage vraisemblable et amusant à jouer. En outre, ce processus inclut des phases ne concernant pas les PG, mais indispensables à la description précise du personnage. Ces étapes sont présentées dans l'ordre chronologique, mais le joueur est libre de revenir en arrière, ou même de reprendre la création au début si le personnage auquel il aboutit ne le satisfait pas. Créer son personnage est un acte lourd de conséquences dans un jeu de rôles ; il ne doit pas être pris à la légère.

Pas à pas : Max, joueur, s'apprête à créer un personnage. L'aventure se déroule dans un univers contemporain. Le Meneur de Jeu a décidé que sa campagne de jeu serait d'un niveau Héroïque. Max dispose, pour créer son personnage, de 32 points pour acheter ses caractéristiques, 40 points pour l'achat des Spécialités, Traits et Aptitudes, et de 8 Points pour les Spécialités Libres. De plus, le personnage dispose de 5 points d'Éclat et Max peut augmenter les caractéristiques de celui-ci jusqu'à un niveau de 12 à la création. Ce personnage débute avec un score de réputation de 2.

En préambule : Penser son Personnage

Plutôt que de se lancer à tête perdue dans la création de personnage, certains joueurs préfèrent ne pas se précipiter. Il est effectivement intéressant d'avoir une idée d'ensemble de son personnage avant de générer celui-ci : quel rôle le joueur a envie d'endosser ? Pour répondre à cette question, celui-ci peut s'inspirer d'un film ou d'un roman ou tout simplement feuilleter les listes d'Archétypes et les divers chapitres du jeu. En effet, les règles complètent et mettent en scène la personnalité et l'histoire des personnages ; elles peuvent donc aider un joueur en mal d'inspiration.

CP01 – Niveau de jeu et Points de Génération

Niveau de jeu	Points de Génération			Points d'Éclat	Max	Réput
	Carac.	Spécialités, Traits & Aptitudes	Spé. de Loisir			
Survie	28	36	8	3	10	1
Héroïque	32	40	8	5	12	2
Épique	36	44	8	7	14	3

Légende du tableau

Carac : Points à répartir dans les caractéristiques.

Spécialités, traits & Aptitudes : Réserve de point servant à acheter les Traits, traits de caractéristiques, spécialités, Maîtrises et Aptitudes.

Points d'Éclat : Nombre de points d'Éclat dont dispose le personnage.

Max : score maximal des Caractéristiques à la création de personnage.

Réput : Réputation à la création de personnage.

Pas à pas : Max, après réflexion, décide de créer un personnage directement inspiré d'une célèbre pilleuse de tombes. Une riche et belle héritière, athlétique, casse-cou, qui passe son temps à rechercher des trésors aux quatre coins de la planète. Il décide de l'appeler Carla Bancroft, en référence au personnage du jeu vidéo dont il s'est inspiré.

Étape n° 1 : Choix de l'Ethnie

L'ethnie définit le peuple auquel appartient le personnage, au sens où on l'entend dans les univers imaginaires de jeux de rôles. Ainsi, les elfes, les nains et les humains représentent chacun une ethnie différente.

Dans la plupart des jeux, seule l'ethnie humaine est disponible et cette étape est alors ignorée : par défaut, l'EW-System s'applique à la création de PJ humains. En outre, dans tout ce qui suit, les scores et attributs sont présentés pour des personnages humains. Pour les jeux permettant de jouer d'autres ethnies, des modules présentent les règles spéciales correspondantes à chacune d'entre elles : certaines possèdent des Caractéristiques accrues ou diminuées. Cette modification est reflétée par les modificateurs de Caractéristiques, à appliquer aux scores déterminés lors de l'achat des caractéristiques (étape n° 3). Ces modificateurs de Caractéristiques permettent aux représentants des Ethnies non humaines de dépasser le score maximal défini par le niveau de Jeu : un personnage Elfe bénéficiant d'un bonus de +1 en PHY sera, en niveau de Jeu Survie, limité à un maximum de 11 dans sa caractéristique PHY, contrairement à un humain, limité à 10. En outre, certaines Ethnies disposent de Traits innés dès la création du personnage. Ces Points de Génération sont déduits à la réserve « Spécialités, Traits et Aptitudes ».

Au cours de cette étape, lorsque c'est possible, le joueur sélectionne librement l'ethnie à laquelle appartient son personnage. Il note celle-ci sur la fiche de ce dernier, ainsi que tous les modificateurs et talents appropriés.

Exemple : Dans une campagne au niveau de jeu Héroïque, un PJ décide de jouer un nain. Initialement, il a 32 points à dépenser pour les caractéristiques, 40 points pour les Traits, Spécialités et Aptitudes et 8 pour les Spécialités Libres. Comme il a choisi l'ethnie « Nains » et en raison des

Traits innés et des points de caractéristiques supplémentaires, la réserve « Traits, Spécialités et Aptitudes » passe de 40 à 34 points. En contrepartie, il obtient un bonus de +2 au PHY (il peut donc augmenter cette caractéristique jusqu'à un maximum de 14 au lieu de 12) et +1 en MEN. Le PJ note également les divers traits acquis (Nyctalopie, Résistance à la douleur et Obsession Richesse) sur sa fiche de personnage.

Étape n° 2 : Choix de l'Archétype

L'Archétype reflète les choix de vie d'un personnage : il s'agit de sa profession, de ses compétences et de ses talents uniques. L'Archétype oriente le personnage, car il définit le coût d'achat en Points de Génération des Spécialités, et donc influence les choix du joueur. Cependant, l'Archétype ne représente pas forcément ce que le personnage a fait durant toute sa vie, mais l'activité qu'il exerce à sa création. L'achat de Spécialités peut d'ailleurs représenter des éléments d'un passé mouvementé.

Chaque Archétype définit :

- **Le coût d'achat des Spécialités :** de 1 à 3 Points de Génération en fonction des Champs dont celles-ci dépendent (voir étape n° 6).
- **La Spécialité de départ :** cette Spécialité est offerte d'emblée au personnage, lors de sa création. Son score est alors de +2, et peut être augmenté lors de l'achat des Spécialités. (étape n° 6).
- **Les Aptitudes :** spécifiques à chaque Archétype, il s'agit de talents particuliers, qu'il est possible d'acquérir lors de l'achat des Aptitudes. (étape n° 5).
- **Les Spécialités typiques :** les Spécialités les plus utiles pour l'Archétype sont indiquées. Celles-ci sont suggérées, non pas obligatoires.
- **L'équipement acquis :** le personnage dispose automatiquement et gratuitement des objets « indispensables » à l'exercice de son activité.
- **Revenus :** indique la somme gagnée tous les mois si le personnage exerce sa profession habituelle.

Lors de cette étape, le joueur sélectionne librement son archétype, en recopie le nom sur sa fiche de personnage ainsi que ces informations.



Module : Quatre Ethnies typiques

Elfes

Les Elfes constituent une Ethnie bien connue des univers de fantasy : ce peuple ancien et noble sait les secrets du monde et de la magie.

Modificateurs de Caractéristiques

PHY +1 MEN +2
PER +1 PRÉ +1

Traits innés

Nyctalopie totale (+2)
Sens aiguisés (ouïe) (+1)
Sens aiguisés (vue) (+1)

Coût en Points de génération de l'Ethnie : 9



Nains

Les Nains constituent une Ethnie bien connue des univers de fantasy : ce peuple ancien sait les secrets de la terre et de la guerre.

Modificateurs de Caractéristiques

PHY +2 MEN +1
PER +0 PRÉ +0

Traits innés

Nyctalopie totale (+2)
Résistance à la Douleur (+3)
Obsession Richesse (-2)

Coût en Points de génération de l'Ethnie : 6



Orque

Les Orques constituent une Ethnie bien connue des univers de fantasy : ce peuple barbare et cruel hante les terres désolées et nourrit les cauchemars des humains.

Modificateurs de Caractéristiques

PHY +2 MEN -1
PER +2 PRÉ +0

Traits innés

Sens aiguisés (ouïe) (+1)
Rapidité (+2)

Coût en Points de génération de l'Ethnie : 6



Troll

Les Trolls constituent une Ethnie bien connue des univers de fantasy : ce peuple monstrueux et presque sauvage est l'un des plus craint des humains.

Modificateurs de Caractéristiques

PHY +4 MEN -2
PER +2 PRÉ -2

Traits innés

Illettrisme (-3)
Pouvoir de régénération (+3)
(coût : 16) (regagne 3 points de Vie/Round)

Coût en Points de génération de l'Ethnie : 15



Pas à pas : L'Archétype qui semble le mieux convenir pour Carla est Baroudeur. Max choisit cet Archétype et note sur sa fiche de personnage les coûts des champs, la Spécialité de départ qui lui est offerte (Survie à +2) ainsi que le Train de Vie (Standard). De plus, il note que son personnage dispose d'une arme et de quoi voyager.

Note : les Archétypes présentés dans le Module page 75 indiquent à la fois un montant de revenus et un Train de vie. Cette seconde indication ne vaut que si la règle du Train de vie simplifié est utilisée (cf. p. 82)

Étape n° 3 : Achat des Caractéristiques

Scores principaux

Le potentiel d'un personnage est défini par les quatre caractéristiques suivantes :

- **Physique (PHY) :** Le Physique indique le développement corporel du personnage, perception exceptée : force brute, agilité, endurance, dextérité et réflexes. Il détermine également les blessures que le personnage peut encaisser et les dégâts qu'il inflige en se battant à mains nues ou avec une arme cinétique.
- **Mental (MEN) :** Le Mental reflète les capacités intellectuelles du personnage : raisonnement, volonté, stabilité émotionnelle et faculté d'apprentissage.
- **La Perception (PER) :** La Perception englobe les cinq sens ainsi que l'intuition ou l'instinct : c'est la conscience de son environnement et la capacité d'interaction avec celui-ci.
- **La Présence (PRÉ) :** La Présence spécifie l'effet que suscite le personnage sur les autres : au-delà de la beauté physique, il s'agit du charisme, de la prestance mais également de l'ouverture sur les autres.

Lors de cette étape, un personnage reçoit le nombre de Points de Génération déterminé par le niveau de jeu. Le joueur répartit ces points comme il l'entend entre les quatre Caractéristiques, à condition que ces valeurs restent comprises entre le minimum et le maximum permis pour l'Ethnie incarnée et inférieures au maximum du niveau de jeu (cf. *Tableau CP01*, p. 7).

Chaque PG dépensé dans une caractéristique permet d'obtenir un point dans celle-ci.

À titre d'exemple, un personnage Humain « lambda » a un score de 5 dans toutes ses caractéristiques.

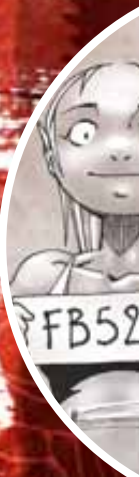
Pas à pas : Max voit Carla comme étant un personnage athlétique avant tout, mais tout de même cultivée, séduisante, et observatrice. Il décide de répartir ses 32 points de caractéristiques comme suit : 7 en Mental, 9 en Physique, 9 en Perception et 7 en Présence.

Scores secondaires

L'achat des Caractéristiques permet au joueur de calculer un certain nombre de scores secondaires :

- **Vie :** le personnage dispose d'une échelle de points de vie graduée en niveaux de santé. Le joueur indique en face de chacun d'entre eux le montant de points de vie auquel il correspond (voir *La Santé*, p. 58). La Vie est égale au $PHY \times 3$.
- **Encaissement :** idem.
- **Impact :** il s'agit du facteur de dégâts des attaques à mains nues du personnage et d'un bonus aux dégâts des armes de contact. Ce score est égal à $PHY/2$ (arrondi à l'entier supérieur), mais peut être modifié ultérieurement par des Traits.
- **Défense :** ce score détermine la résistance aux blessures du personnage. Il est égal à la somme du PHY du personnage et du score de Protection de son armure. Il peut être ultérieurement augmenté par les Traits.
- **Initiative :** L'initiative de base, hors modificateurs dus aux traits, est égale au $(PHY+PER)/2$ (arrondi à l'entier supérieur) du personnage.
- **Volonté :** La volonté de base, hors modificateurs dus aux traits, est égale au MEN du personnage. Elle indique la résolution d'un personnage, voire sa résistance aux puissances occultes et aux chocs émotionnels.

Pas à pas : Max calcule les scores secondaires de Carla. Celle-ci à 27 points de Vie et 27 points d'Encaissement (3×9). Son Impact est de 5 ($9/2$ arrondi à l'entier supérieur) et son Initiative est de 9 ($(9+9)/2$). Sa Défense est égale à son Physique, soit 9, et sa Volonté à son Mental, soit 7.



Module : Archétypes typiques

Baroudeur

Le goût du voyage, la liberté d'aller où il veut, débarrassé du carcan de la morne vie quotidienne, l'envie constante de changer d'horizon sont la vie même du baroudeur. Il a dû apprendre à se débrouiller par lui-même, et à choisir ses alliés pour survivre.

Coûts des champs :

Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2.

Spécialité de départ : Survie.

Équipement acquis : Un sac de voyage rempli, une arme, une bonne paire de chaussures de marche.

Revenus/Train de vie : 50 à 1 500 €/Pauvre à Standard.

Spécialités typiques : Armes de poing, Athlétisme, Bagarre, Chasse, Conduite, Discrétion, Jeu, Langue étrangère, Premiers soins, Système D, Vigilance.

Aptitudes

Débrouillardise

Le baroudeur s'est souvent trouvé dans des situations critiques où il n'a dû compter que sur son ingéniosité pour survivre !

Coût : 1 Point de génération.

Effet : Bonus de + 2 en Survie.

Chance Insolente

Le baroudeur a un coup de veine dans une situation : il y a toujours un miracle qui le tire d'un mauvais pas. La chance insolente sourit à celui qui sait profiter de la moindre opportunité !

Coût : 4 points de génération.

Effet : Une fois par scénario, un jet de dé se solde automatiquement par une réussite.



Investigateur

Il mène des filatures dans de sombres ruelles, il épluche méticuleusement des comptes en banque – l'investigateur sait aussi bien rester en planque toute une nuit que relever l'incohérence dans le faux alibi d'un témoin.

Coûts des champs :

Con 3, Com 2, Hab 2, Soc 1.

Spécialité de départ :

Renseignement.

Équipement acquis : Une arme et un chargeur, une paire de menottes, un bureau de privé, une ardoise dans son bar habituel.

Revenus/Train de vie :

2 000 €/Standard.

Spécialités typiques : Armes de poing, Bagarre, Conduite, Crochetage, Discrétion, Intimidation, Lois, Milieu crime ou justice, Recherche, Renseignement, Vigilance.

Aptitudes

Sens de l'observation

L'investigateur n'a pas son pareil pour tirer les vers du nez aux personnes qu'il interroge.

Coût : 1 Point de génération.

Effet : Bonus de +2 en Renseignement.

Indice primordial

L'investigateur a le chic pour découvrir l'indice qui dénoue le sac de nœuds, ou pour poser la bonne question à la bonne personne.

Coût : 4 Points de Génération.

Effet : Une fois par scénario, un jet de dé se solde automatiquement par une réussite.



Module : Archétypes typiques

Médecin

Passant sa vie sous le tir nourri de l'ennemi ou se pavanant au milieu des stars de la haute, le médecin a toujours pour credo la sauvegarde de la vie et soulager la souffrance. Faire la différence entre la vie et la mort implique parfois de devoir prendre des décisions impossibles, dans les pires situations.

Coûts des champs :

Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2.

Spécialité de départ : Médecine.

Équipement acquis : Une trousse de médecin, un jeu de clubs de golf, un cabinet médical.

Revenus/Train de vie : 3 000 €/Aisé.

Spécialités typiques : Arts, Athlétisme, Conduite, Débat, Jeu, Milieu université, Premiers soins, Sciences exactes, Sciences humaines, Sports.

Aptitudes

Praticien

Le médecin possède de vastes connaissances dans la pratique et la théorie de la médecine, par son passé de praticien et la documentation qu'il a accumulée.

Coût : 1 Point de génération.

Effet : Bonus de +2 en Médecine.

Miracle

Même dans les pires situations, le médecin peut parfois sauver une vie, alors que tout espoir semblait perdu, rétablissant miraculeusement le patient sans séquelles majeures.

Coût : 4 Points de Génération.

Effet : Une fois par scénario, le médecin sauve la vie d'un blessé ; il ne reste aucune séquelle.



Mercenaire

Depuis la nuit des temps, les hommes ont combattu pour la patrie, l'honneur, la gloire ou l'argent. Peu importe au mercenaire, chaque cause est sienne, pourvu que l'on n'y mette le prix. Ses compétences se monnaient bien.

Coûts des champs :

Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2.

Spécialité de départ : Une Spécialité de Combat au choix.

Équipement acquis : Une arme par Spécialité d'arme acquise, des munitions, des souvenirs de guerre.

Revenus/Train de vie :

1 500 €/Standard.

Spécialités typiques : 3

Spécialités de combat, Athlétisme, Démolition, Discrétion, Milieu militaire, Premiers soins, Stratégie, Survie, Vigilance.

Aptitudes

Sens du combat

L'habitude des combats forge un caractère... et aiguisé les réflexes. Le vétéran est plus rapide, évite mieux les coups, garde son sang-froid.

Coût : 1 Point de génération.

Effet : Bonus de +2 à l'Initiative.

Survivant

Le vétéran survit aux pires situations, et va au-delà de ses limites car une volonté farouche le galvanise. À moins qu'il n'ait la chance que la balle qui lui aurait transpercé le cœur soit arrêtée par son briquet...

Coût : 4 points de génération.

Effet : Une fois par scénario, le joueur peut remettre les Points de Vie du personnage au maximum, quel que soit le nombre perdu.



o Règle optionnelle : ÉV et Équilibre mental

Ces deux scores secondaires permettent de mettre en scène certains Modules :

- **Énergie Vitale (EV) :** L'EV représente la force mystique d'un individu – la réserve d'énergie dans laquelle il peut puiser pour pratiquer la magie et utiliser des Pouvoirs occultes. Elle est égale au double du score de Mental, auquel s'ajoute le Physique (PHY+2xMEN).
- **Équilibre Mental (Équilibre Mental) :** Il représente l'intégrité psychologique du personnage et sa résistance émotionnelle. Elle est égale au double du score de Présence, auquel s'ajoute le Mental (MEN+2xPRE).

Étape n° 4 : Achat des Traits

Certains individus possèdent des Traits, qui peuvent les aider (Avantages) ou les handicaper (Restrictions). Ils permettent d'ajouter une touche personnelle au Personnage : Force incroyable, myopie, phobie, Sens accrus...

Les Traits ont tous un coût fixe ou variable : une valeur leur est associée. Celle-ci est négative pour une Restriction, positive pour un Avantage. L'achat d'un Trait, qu'il soit variable ou fixe, se fait toujours avec la réserve de PG « Traits, Spécialités & Aptitudes. ».

Certains Traits sont annotés d'un astérisque (*). Ils ne peuvent pas être acquis en cours de jeu ou lors de l'évolution du personnage par le biais de l'Expérience, ils ne peuvent être acquis qu'à la création.

Traits à coût fixe

Une valeur est associée à chaque Trait fixe : négative pour une Restriction, positive pour un Avantage. Un Avantage doit s'acheter, et une Restriction procure des PG. Ainsi, un Avantage à +2 coûte 2 PG, et une restriction à -2 procure 2 PG.

Traits à coût variable

Un bonus ou un malus numérique procuré par un Trait a la même valeur que celui-ci : un Avantage acheté avec 2 Points de Génération procure un bonus de +2. La valeur de ces Traits est dite « variable », mais doit toujours être comprise entre -3 et +3. D'autres Traits ont un coût fixe et un effet fixe.

Les traits sont répartis en 2 catégories :

- **Les traits de caractéristiques** influent sur un aspect d'une caractéristique ou d'un score secondaire. Ces Traits ne sont disponibles qu'à la création du personnage et permettent d'en affiner les caractéristiques. Ce sont toujours des Traits variables, qui procurent un bonus ou un malus à des actions (cf. « Guides d'actions ») ou à des scores dérivés. Cependant, ces derniers ont toujours un minimum de 1 ; les Traits ne peuvent pas amener ces scores en dessous.

***Pas à pas :** Max souhaite personnaliser Carla. Pour ce faire, il achète les Traits de caractéristiques suivants avec ses 40 points de la réserve « Spécialités, Traits et Aptitudes ». Il souhaite que Carla encaisse bien les coups. Il achète « Constitution » à +2, ce qui fait passer la Défense de Carla à 11 (9+2). Il décide également que Carla est très rapide. Il achète « Réaction » à +3, ce qui fait passer l'Initiative de Carla à 12 (9+3). Enfin, comme Carla est assez « froide et distante », Max transcrit cela par « Empathie » à -2, ce qui fait passer l'Équilibre Mental de Carla à 5 au lieu de 7. Au total, sur les 40 points de génération, ces Traits lui auront coûté 3 points seulement (2 points gagnés et 5 points dépensés). Il lui reste 37 points de génération.*

Modificateurs des traits et scores secondaires

Les Traits peuvent modifier une caractéristique sur un aspect particulier (rapidité, volonté, puissance...). Le bonus ou le malus ainsi obtenu s'applique soit à la caractéristique pour la résolution des confrontations, soit directement aux scores secondaires. Ceux-ci sont spécifiés pour chaque trait.

***Ex :** Force d'impact à +2 procure un bonus de 2 à l'impact qui s'additionne à l'Impact précédemment calculé (PHY/2).*

Module : Traits de caractéristiques

Traits de Physique

- **Constitution*** : Le personnage possède une constitution hors du commun : soit, il résiste aux coups assénés mieux que personne, soit, il y est plus sensible que la moyenne. Sa **Défense** augmente ou diminue du nombre de points investis dans le trait.
- **Force d'impact*** : Le personnage cogne dur, ou à l'inverse n'a que peu de puissance musculaire. Son **Impact** augmente ou diminue du nombre de points investis dans le trait.

Traits de Mental

- **Raisonnement*** : Le personnage a une faculté de raisonnement plus ou moins développée. Bonus ou malus aux actions : Analyser, chiffrer/déchiffrer.
- **Stabilité*** : Le personnage est plus ou moins mentalement stable. Bonus ou malus à la **Volonté**.

Traits de Perception

- **Sens*** : Le personnage a l'un de ses cinq sens plus ou moins développé. Bonus ou malus à 1 sens défini.
- **Réaction*** : Le personnage a une perception plus ou moins aiguisée de son environnement. Bonus ou malus à l'**Initiative**.

Traits de Présence

- **Apparence*** : Le personnage est plus ou moins agréable à regarder. Bonus aux actions de Séduction.
- **Empathie*** : Le personnage est plus ou moins ouvert sur le monde. Bonus ou malus à l'**Équilibre Mental**.

- **Les Traits particuliers** représentent des handicaps ou des qualités spécifiques qui ne sauraient être exprimés par les valeurs numériques de la fiche de personnage, et qui n'influent pas sur les caractéristiques de celui-ci : phobies, obsessions, richesse ou pauvreté, etc.

Au cours de cette étape, le joueur décide tout d'abord si son personnage est affligé de Restrictions, et si oui lesquelles. Il ajoute alors à sa réserve de PG les valeurs des Restrictions sélectionnées. Puis il choisit éventuellement des Avantages, qu'il paye avec cette même réserve. Chaque Trait ne peut être acquis qu'une seule fois,

sauf mention contraire. En outre, un joueur ne peut pas choisir plus de cinq Traits pour son personnage – les Traits liés à l'ethnie ne sont pas comptés dans ce total.

Note : Il est possible qu'à l'issue de cette étape, la réserve de PG liée aux Traits, Spécialités et Aptitudes soit plus élevée qu'au début de celle-ci.

Pas à pas : Afin de personnaliser encore plus Carla, Max choisit de lui acheter des Traits particuliers. L'héroïne dont il s'est inspiré est riche ; Il modifie donc le Train de vie de Carla par l'acquisition du Trait « Train de vie » pour 2 points, afin de passer de « Standard » à « Riche ». De plus, Il souhaite que Carla soit Ambidextre afin de pouvoir se servir indifféremment de ses 2 mains. Il achète donc pour 2 points l'avantage « Ambidextre ». Il lui reste donc 33 points de génération de la réserve « Spécialités, Traits et Aptitudes ».

Étape n° 5 : Achat des Aptitudes

Les Aptitudes sont les pouvoirs spécifiques à chaque Archétype. La description de ce dernier en précise le coût d'achat et l'effet.

Lors de cette étape, le joueur achète une ou plusieurs des Aptitudes de l'Archétype qu'il a choisi plus tôt et les note sur sa fiche de personnage. Pour acquérir une Aptitude, il convient de s'acquitter de son coût en PG. Sauf indication contraire, chaque Aptitude ne peut être sélectionnée qu'une seule fois. Certaines Aptitudes indiquent des pré-requis – le personnage doit remplir les conditions indiquées pour choisir celles-ci.

Pas à pas : Ayant pris l'Archétype Baroudeur, Max peut choisir d'acheter pour Carla les Aptitudes « Débrouillardise » et « Chance insolente ». Séduit par les effets de celles-ci, Max décide d'en faire l'acquisition. Il dépense donc 5 points de sa réserve « Spécialités, Traits et Aptitudes ». Il lui reste 28 Points. De plus, il note sur sa fiche le bonus de +2 à la Spécialité *Survie* précédemment acquise, ce qui lui fait un score de +4 dans cette Spécialité. Par ailleurs, *Chance Insolente* lui permettra une réussite automatique par scénario. Il note ceci dans « Aptitudes » sur la fiche de Carla.



Module : Traits particuliers

Avantages

Réputation (« Avantage » Variable)

Le personnage a plus ou moins bonne réputation. Pour chaque point dépensé, le personnage gagne 1 point de réputation. L'interprétation de celle-ci est libre. Que l'on soit Jack l'éventreur ou John McLain, le score n'indique pas l'orientation morale du personnage.

Résistance à la douleur (Avantage à 3 Points)

Le personnage ignore la douleur. Les malus encourus aux Paliers de Points de Vie sont divisés par 2, c'est-à-dire que les Malus de blessure -2 et -4 deviennent des Malus de blessure -1 et -2 (cf. *La Santé*, p. 58).

Ambidextre* (Avantage à 2 Points)

Le personnage peut se servir indifféremment de ses deux mains. En particulier, il n'encourt aucun malus s'il combat de sa main non-courante.

Nyctalopie totale* (Avantage à 2 Points)

Le personnage est capable de voir aussi bien de nuit qu'en plein jour : il n'encourt aucun des malus dus à l'obscurité.

Avantages ou restrictions

Train de vie (Avantage ou restriction Variable)

Par défaut, un PJ a un Train de Vie qui est défini par son Archétype (cf. p. 10). Par point dépensé, le Train de Vie augmente d'un cran et, diminue d'un cran par point gagné.

Aisance/intolérance à l'apesanteur

(Avantage ou Restriction variable)

Le personnage évolue en apesanteur avec une facilité déconcertante, ou bien se trouve particulièrement mal à l'aise en gravité nulle ou faible : il reçoit un bonus (ou malus) égal à la valeur du Trait pour toutes les actions physiques en apesanteur.

Restrictions

Allergie (Restriction variable)

Le personnage est allergique à une substance donnée. S'il se trouve en contact avec celle-ci, il subit un inconfort prononcé, ce qui lui confère un malus, égal à la valeur de la Restriction, à toutes ses actions durant ce temps. Si la substance choisie est très courante, le MJ pourra peut-être donner un Point de Génération supplémentaire au joueur en compensation. Inversement, si elle est très rare, il réduira peut-être le gain en Points de Génération retiré de cette Restriction.

Code de l'honneur (Restriction variable)

Le personnage possède un code de conduite auquel il doit se tenir sans faillir, au péril de sa vie. Il convient de définir ce code ; plus il est exigeant ou risque de placer le personnage en danger, plus la valeur de la Restriction est importante.

Exemples de codes de l'honneur

Valeur

Codes

- 1 Vœu de chasteté, ne jamais tuer quelqu'un à terre, serment d'Hippocrate...
- 2 N'attaquer que si l'on est provoqué, ne jamais combattre une femme...
- 3 Pacifisme total, ne jamais mentir...

Phobie (Restriction variable)

Le personnage a une peur malade d'un événement, d'une chose, ou d'un animal bien défini. Mis en présence de l'objet de sa phobie, il perd ses moyens pendant ce temps, ce qui lui confère un malus à toutes ses actions égal à la valeur de la Restriction. Comme pour Allergie, le MJ pourra peut-être donner un Point de Génération supplémentaire au joueur en compensation s'il choisit une phobie très handicapante (claustrophobie, etc.). Inversement, si l'objet de sa peur est très rare (tigres, etc.), il réduira probablement le gain en Points de Génération.

Module : Traits particuliers

Illettrisme (Restriction variable)

Le personnage n'a jamais appris à lire et à écrire : il est incapable de déchiffrer les textes, dans aucune des langues qu'il pratique. La valeur de cette Restriction dépend de l'univers de jeu : le handicap est plus ou moins grand selon l'importance de l'écrit.

Valeur	Exemples d'illettrisme Type d'Univers
- 1	Civilisation surtout orale, écrit réservé à l'élite (civilisation médiévale)
- 2	Écrit peu répandu
- 3	Écrit indispensable à la vie quotidienne (univers contemporains, science-fiction)

Obsession (Restriction variable)

Le personnage est obsédé par un but en particulier, et est prêt à tout sacrifier pour l'atteindre. Il peut s'agir d'une ambition sociale ou d'un objectif spécifique. Plus cette obsession peut mettre le personnage en danger ou nuire à sa vie sociale, plus la valeur de la Restriction sera élevée.

Valeur	Exemples d'obsessions Obsessions
- 1	Collectionner les timbres de tous les pays, visiter le plus de monuments possible...
- 2	Collectionner les conquêtes, se venger d'un individu peu influent...
- 3	Collectionner le matériel militaire secret, éliminer un individu puissant...

Vertige (Restriction variable)

Le personnage est sensible aux hauteurs : dès que le sol se trouve à plus de cinq mètres en dessous de lui, il éprouve des vertiges qui lui font subir un malus égal à la valeur de la Restriction, dans toutes ses actions.

Étape n° 6 : Achat des Spécialités

Le savoir-faire acquis dans un domaine particulier est représenté par les Spécialités. Il s'agit de ce que le personnage a appris au cours de son existence, de ce qu'il sait faire le mieux. Les Spécialités sont notées sous forme de bonus, qui représentent les compétences spécifiques du personnage dans les domaines considérés.

Les Spécialités sont réparties au sein de quatre Champs, qui conditionnent par le biais de l'Archétype le coût d'achat en PG de celles-ci. Ces Champs sont :

- **Connaissance (Con) :** Toutes les constructions de l'intellect (langage, sciences...) ainsi que le savoir livresque (histoire, géographie...) relèvent de ce Champ.
- **Combat (Com) :** Il s'agit de toutes les compétences employées dans des affrontements, pour l'attaque et la défense armée ou à mains nues, ainsi que l'esquive.
- **Habileté (Hab) :** l'application de connaissances et l'interaction avec son environnement dans des domaines concrets où priment la débrouillardise ou l'esprit pratique.
- **Le Social (Soc) :** Ce Champ gère les interactions sociales de toutes sortes, employant tous modes de communication et visant à recueillir, communiquer ou dissimuler des informations.

En outre, un personnage qui approfondit un sujet particulier de sa Spécialité peut atteindre un degré de compétence accru dans ce sous-domaine. En termes de jeu, cette « Spécialité d'une Spécialité » s'appelle une **Maîtrise** : Le personnage bénéficie d'un meilleur bonus pour ce qui concerne un sujet précis dépendant d'une de ses Spécialités. Il ne peut posséder qu'une seule Maîtrise par Spécialité. Enfin, les **Spécialités libres** représentent des centres d'intérêts particuliers, en marge de l'Archétype du personnage. Comme les Traits, celles-ci permettent d'ajouter une touche personnelle à l'alter ego du joueur.

Une description détaillée de l'ensemble des Spécialités de l'EW-System est exposée dans le chapitre Action ! Le tableau CP02 (cf. p. 18) en dresse la liste et propose des exemples de Maîtrise.



Achat des Spécialités

Lors de cette étape, le joueur utilise tout d'abord les PG restants dans la réserve « Spécialités, Traits et Aptitudes » pour acheter des Spécialités et des Maîtrises. Cette première série d'achats s'effectue selon le coût du Champ correspondant à la Spécialité choisie (celui-ci est indiqué dans l'Archétype). La première fois que le joueur paye ce prix en PG, son personnage acquiert la Spécialité à +2. Il est possible de l'acquérir une seconde fois afin d'augmenter son score d'un point (soit +3 au total).

Achat des Maîtrises

En outre, le personnage peut acquérir une Maîtrise. Le joueur doit en premier lieu choisir le domaine précis de celle-ci (voir tableau CP02). Il paye ensuite le même nombre de PG que pour augmenter d'un point la Spécialité dont la Maîtrise dépend, ce qui octroie un bonus de +2 à celle-ci dans le domaine concerné. Les maîtrises sont achetées avec les points de la réserve « Spécialités, Traits et Aptitudes ».

Achat des Spécialités Libres

Ensuite, le joueur peut utiliser sa troisième réserve de PG pour acheter des Spécialités libres. Celles-ci sont choisies librement, **coûtent toujours 1 PG et octroient un bonus de +1**. Il n'est pas possible de choisir plusieurs fois la même Spécialité au titre des Spécialités libres, ni de choisir une Spécialité choisie précédemment.

Langue Natale

Enfin, chaque personnage possède la Spécialité Langue (Langue natale) à +2, sans dépenser de Points de Génération. Il est possible d'augmenter ce score de la manière habituelle, avec des PG.

Pas à pas : Il reste 28 points à Max pour acheter les Spécialités de Carla. Il choisit tout d'abord d'acheter les Spécialités au coût le plus élevé, c'est-à-dire Connaissance (pour Baroudeur), qui lui coûtent 3 points chacune. Max décide d'acheter Histoire à +2. Cela lui coûte 3 points de génération. Il lui en reste donc 25 pour les autres Spécialités. Continuant dans la logique d'acheter les Spécialités les plus onéreuses en premier, il continue par celles de Combat, qui lui coûtent 2 points. Il achète Armes de poing à +2 (2 points de génération), et une Maîtrise en Armes de poing à +4 (2 points de génération), pour l'arme de prédilection de Carla (le Glock 17). Ainsi, pour l'utilisation de toutes les armes de poing, Carla a un score de +2, et pour l'utilisation de son Glock 17, un score de +4. Cela lui a coûté 4 points. Afin que Carla puisse également se défendre au corps à corps, Max achète Art Martial pour 2 points à un niveau de +2, et décide qu'elle pratique la Boxe. Il note que la boxe a un effet spécial sur sa fiche de personnage. Ensuite, il achète Esquive à +2 (pour 2 points de génération) afin que Carla puisse éviter les coups. L'ensemble de ces Spécialités ce Combat a coûté un total de 6 points de génération. Il lui reste encore 17 points à dépenser. Max passe ensuite à l'achat des Spécialités dans le domaine de prédilection de Carla : l'Habileté. Celles-ci ne lui coûtent qu'un point par spécialité achetée.

Il décide que Carla est une spécialiste de la survie dans la jungle, et achète donc la Maîtrise « Survie : Jungle » pour 1 point de génération. Cela lui procure +2 en survie pour la Jungle, soit +6 au total (Carla avait déjà +4 en Survie). Max achète ensuite Athlétisme. Il souhaite que Carla soit douée dans ce domaine, aussi bien pour nager, courir, sauter, etc. Il achète donc cette spécialité deux fois et l'obtient à un niveau de +3 (pour 2 points de génération). Max achète ensuite la Spécialité Conduite, sur le même principe, à +3 pour 2 points de génération, car il souhaite que Carla sache conduire tout type de véhicule. Il décide qu'elle est experte pour piloter sa moto. Il achète donc la Maîtrise

Récapitulatif de l'acquisition des Spécialités

Type d'achat	Coût en PG	Niveau obtenu	Notes
Spécialité achetée (ou offerte) une fois	x 1	+ 2	Applicable à tous les domaines de la spé.
Spécialité achetée deux fois	x 2	+ 3	Applicable à tous les domaines de la spé.
Maîtrise	x 2	+ 4	Requiert le choix d'un domaine particulier
Maîtrise + Spécialité achetée 2 fois	x 3	+ 5	Requiert le choix d'un domaine particulier

CP02 – Module : Liste générique de Spécialités

Spécialité	Exemple de Maîtrises
Connaissance	
Administration	Un type d'administration : juridique, commerciale...
Analyse de données	Un domaine : comptabilité, communications...
Arts	Un art : peinture, musique, littérature...
Cryptographie (F)	Une technique ou un code : codes mathématiques, littéraires...
Ésotérisme (F)	Une religion ou doctrine : bouddhisme, Tarot de Marseille...
Géographie	Une région : la Chine, les Grands Lacs canadiens, la Mer de la Tranquillité (sur la Lune)...
Herboristerie	Une spécialité : poisons, herbes médicinales...
Histoire	Une période : Égypte ancienne, guerres napoléoniennes, 24 ^e siècle...
Informatique (F)	Un domaine : programmation, piratage...
Ingénierie (F)	Un domaine : propulsion, structures, armement...
Langue* (F)	Une déclinaison de la langue : français > argot français...
Lois	Un domaine ou une administration : commerce, pénal, affaires...
Médecine (F)	Une spécialité : neurologie, cybernétique...
Navigation	Un domaine : maritime, course d'orientation, astrogation...
Sciences exactes (F)	Une science : physique, chimie, mathématiques...
Sciences humaines (F)	Un domaine : économie, sociologie...
Stratégie (F)	Un domaine : stratégie spatiale, logistique de siège...
Combat	
Armes d'épaule	Une arme de prédilection : fusil à pompe, carabine laser...
Armes de jet	Une arme de prédilection : dague, hachette, tomahawk...
Armes de mêlée	Une arme de prédilection : épée, matraque, gourdin...
Armes de poing	Une arme de prédilection : revolver, laser...
Armes de trait	Une arme de prédilection : arc, arbalète, fronde...
Armes embarquées (F)	Un véhicule de prédilection : avion de chasse, chasseur spatial...
Armes exotiques (F)	Une arme de prédilection : fouet, bolas...
Armes lourdes (F)	Une arme de prédilection : mitrailleuse, bazooka, canon...
Arts martiaux* (F)	Un style de combat ou d'attaque : Technique de l'homme Ivre en Kung-Fu
Bagarre	Une arme improvisée : chaîne, sac à main...
Esquive	Un type d'arme ou d'attaque : armes blanches, armes longues...

Spécialité	Exemple de Maîtrises
Habileté	
Acrobatie	Un domaine : jonglage, gymnastique, escalade, lancer...
Artisanat*	Une spécialité : maroquinerie, ébénisterie, armurerie...
Athlétisme	Un domaine : course, saut, natation...
Conduite	Un type de véhicule : voiture, moto...
Contrefaçon	Un domaine : sceau, signatures électroniques...
Crochetage	Un domaine : serrurerie, systèmes d'alarme...
Démolition	Un type de structure ou d'explosif : béton, ponts, C4...
Discrétion	Un art : filature, camouflage, déplacement silencieux...
Dressage	Un animal : cheval, chameau...
Lecture sur les lèvres (F)	Une déclinaison d'une langue : argot des voleurs...
Mécanique	Un domaine : automobiles, aviation à hélice...
Passe-passe	Un style : pickpocket, tours de cartes...
Pilotage* (F)	Un type d'engin ou d'avion : avion de ligne, chasseur spatial...
Pistage	Un type de piste : véhicules, hommes, animaux...
Premiers soins	Une catégorie : blessures de guerre, maladies, poisons, brûlures...
Recherche	Un genre : terrain, archives, finances...
Sports	Une discipline : football, base-ball...
Survie	Un milieu précis : arctique, désertique, jungle...
Vigilance	Un domaine ou un sens : vue, ouïe, résistance au sommeil...
Social	
Baratin	Un domaine : bluff, persuasion...
Comédie	Un type de rôle : mendiant, érudit...
Commerce	Un domaine : pierres précieuses, uranium...
Danse	Un type de danse : valse, rock...
Débat	Un domaine : discours, négociation...
Déguisement	Un domaine : maquillages, costumes...
Enseignement	Une matière : mathématiques, littérature...
Intimidation	Un domaine : chantage, coercition...
Jeu	Un jeu : poker, black-jack...
Milieu*	Lieu et groupe définis : haute société viennoise...
Perspicacité	Un domaine : discours, négociation, baratin...
Politesse	Une culture : us & coutumes aborigènes...
Renseignement	Une méthode : interrogatoire, fraternisation...
Sang-froid	Un domaine : chantage, séduction...
Séduction	Un milieu social ou une culture : aventuriers, elfes de la nuit...

* : Le domaine recouvert précisément par cette Spécialité doit être choisi. (F) : la Spécialité est fermée (cf. *Spécialités fermées*, p. 31)



Conduite : moto pour 1 point de génération, ce qui procure un score de +5 à Carla pour piloter ce véhicule (+3 en conduite et +2 en moto). Max fait également l'acquisition des spécialités suivantes : Recherche, Crochetage, Équitation, Discrétion, Pilotage (avion) et Vigilance à +2 pour 1 point de génération chacune. Il demande au Meneur de Jeu si l'Athlétisme couvre la plongée sous-marine, car il n'en est pas sûr. Après concertation, ils décident tous deux que la plongée est un domaine à part entière. Le MJ autorise donc Max à prendre la Spécialité « Plongée », (qui ne figure pas dans la liste du tableau CP02). Max dépense donc 1 point pour faire l'acquisition de Plongée à +2. L'ensemble des spécialités d'Habileté a coûté 13 points de génération.

Il reste 4 points de génération avec lesquels Max achète 2 spécialités de Social pour 2 points chacune : Sang froid et Milieu universitaire.

Il ne reste plus qu'à acheter les Spécialités libres de Carla. Celles-ci coûtent chacune 1 point et procurent un score de +1. Max dispose de 8 points dans sa réserve « Spécialités Libres » ; il peut donc acheter 8 Spécialités. Il choisit d'acheter des langues étrangères (qui normalement lui auraient coûté 3 points chacune) : Français, Thaïlandais, Hindou et Chinois, qu'il obtient à +1 chacune. Il achète également Navigation et Informatique. Puis, il décide que Carla, au vu des nombreux véhicules qu'elle sait utiliser a des notions de mécanique. Il achète donc Mécanique. Et pour finir, il lui procure la spécialité Jeu.

Étape n° 7 : Achat du matériel

Le matériel d'un personnage rassemble tout ce que celui-ci possède, mais également son train de vie et le pécule dont il dispose.

Au cours de cette étape, le joueur note l'équipement indiqué dans l'Archétype, ainsi que les économies et les revenus qui lui sont associés. Il peut ensuite acquérir de l'équipement supplémentaire, avec l'accord du MJ, et en dépensant le pécule de son personnage. Il convient de rester cohérent avec le concept et l'histoire de ce dernier.

Pas à pas : voilà... Le personnage de Carla est quasi terminé. Max souhaite qu'elle dispose d'une moto, d'armes, etc. Vu son Train de vie, cela ne pose aucun problème. Il ne reste plus qu'à lui donner vie.

Étape n° 8 : Finitions

Une description du personnage est extrêmement appréciable, elle permet aux joueurs de mieux visualiser ce dernier qui prend alors vie. Certains joueurs se sentent l'âme artistique et dessinent un portrait, d'autres préfèrent avoir recours à des photos d'acteurs. L'EW-System met l'accent sur le fait qu'un personnage n'est pas qu'une suite de chiffres sur une feuille ; celui-ci doit avant tout sembler crédible et cohérent. Comme un bon personnage dans une œuvre de fiction, il a des manies, des envies, des rêves : en deux mots, une histoire personnelle.

Lors de cette étape, le joueur est encouragé à se poser les questions suivantes et à noter les réponses sur sa fiche de personnage :

Apparence du personnage : À quoi ressemble-t-il ? Comment s'habille-t-il ? A-t-il des signes distinctifs (cicatrices, tatouages, etc.) ?

Son logement : Où vit-il ? En appartement ? Dans la rue ? Dans son véhicule ? Dans les hôtels ?

Habitudes et manies : En a-t-il (bonnes ou mauvaises) ?

Ses motivations : Recherche-t-il pouvoir, richesse, amour, vengeance, justice, honneur... ?

Son passé : À quoi ressemblait le personnage à dix ans ? Était-ce un freluquet, un gros costaud, un débrouillard ou un minable ? Était-il populaire ou pas ?

Son futur : A-t-il des projets à long terme ?

Ses relations avec les gens : Est-il amical, inamical, à l'aise partout, solitaire, indépendant, sociable, aimable, affable, courtois, précieux, timide, peureux, renfermé, cloîtré, labile, verbeux, menteur... ?

Sa morale : Est-il amoral, immoral, respectueux, bon, mauvais, cruel, égoïste, altruiste... ?

Sa bravoure : Est-il prudent, peureux, réfléchi, courageux, téméraire, fonceur, imprudent... ?

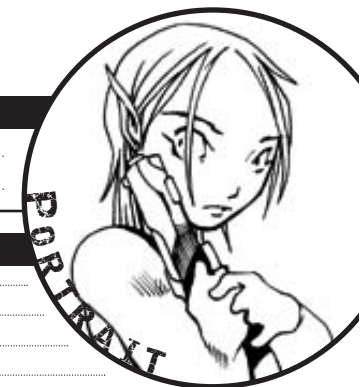
Sa sensibilité : Est-il émotif, sentimental, romantique, stable, insensible, empathique... ?

Ses relations avec l'argent : Est-il cupide, avare, dépensier, parieur, gaspilleur, sans-le-sou, escroc, marchandeur... ?

Son comportement : Est-il obtus, droit, réfléchi, impulsif, incontrôlable, irréfléchi... ?

Son moral : Est-il plutôt optimiste, pessimiste, cynique, désabusé, jovial, bon vivant, rêveur, idéaliste... ?

Joueur : **Max** Prénom : **Carla** Nom : **Bancroft** Yeux : **bleus** Cheveux : **noirs**
Créé le : Surnom : **Casse-cou (illes)** Date de naissance : **juin 1976** Taille : **1,65** Poids : **71 k** Âge : **28** Sexe : **F**



CARACTÉRISTIQUES

MENTAL **7** PHYSIQUE **9** PERCEPTION **9** PRÉSENCE **7**

SCORES SECONDAIRES

Volonté **7** Impact **5** Défense **11** Initiative **12** Équilibre Mental **5**

CHAMPS & SPÉCIALITÉS

CONNAISSANCE Coût d'acquisition 3	COMBAT Coût d'acquisition 2	HABILETÉ Coût d'acquisition 1	SOCIAL Coût d'acquisition 2
Langue Natale +2	Armes de poing +2	Survie +4	Sang Froid +2
Histoire +2	> Glock 17 +4	> jungle +6	Milieu : univ +2
Français +1	Boxe +2	Athlétisme +3	Jeu +1
Thailandais +1	Esquive +2	Plongée +2	
Chinois +1		Conduite +3	
Hindou +1		> moto +5	
Navigation +1		Pilotage : avion +2	
Informatique +1		Crochetage +2	
		Equitation +2	
		Vigilance +2	
		Discretion +2	
		Mécanique +1	

NIVEAU DE JEU

Héroïque

ARCHÉTYPE

Baroudeur

APTITUDES

Débrouillardise
Chance insolente

RÉPUTATION **1**

EXPÉRIENCE

TOTAL DÉFENSE **11**

(DÉFENSE + TRAITS + PROTECTIONS)

TRAIN DE VIE

Train de vie **Riche**
Revenus mensuels
Liquidités
Économies

POINTS D'ÉCLAT 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

TRAITS DE CARACTÉRISTIQUES

Constitution > +2
Réaction > +2
Empathie > -2

TRAITS PARTICULIERS

Ambidextre (2)
Train de vie > riche (2)

PROTECTIONS

ARMES FD T/R C/R MAG P.E. P.M.

Glock 17 (9mm) **7** **1** **2** **17** **15** **30**

Paliers mort ?	grav blessé (-4)	blessé (-2)	indemne
Vie	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	10 11 12 13 14 15 16 17 18	19 20 21 22 23 24 25 26 27
Encaiss.	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	10 11 12 13 14 15 16 17 18	19 20 21 22 23 24 25 26 27

Paliers Aliéné :	
E. Mental	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

ÉQUIPEMENT

manoir familial, matériel de voyage, équipement de plongée

NOTES

Boxe -> effet : si init > 4 = +2 à l'impact

POUVOIRS MYSTIQUES

ACTION !



Ce chapitre explique comment sont gérées les actions des personnages au cours d'une partie utilisant l'EW-System. L'enchaînement chronologique de celles-ci est géré par l'utilisation des Rounds et de l'Initiative, tandis que leur réussite proprement dite est déterminée par le système des confrontations. La description détaillée des actions les plus courantes et des règles spéciales qui y sont associées, est organisée autour des Champs de Spécialités.

Généralités

Déroulement du jeu

Lorsque le cours de l'histoire s'écoule lentement et que les personnages se sentent en sécurité, la partie évolue au gré du dialogue entre les joueurs et le MJ, sans qu'il soit nécessaire de se soucier de la chronologie des événements de façon minutieuse. Cependant,

P Principe de Jeu : Scènes

Une **scène**, en jeu de rôle, est une unité narrative qui permet de structurer une partie. Elle a une durée très variable, en fonction de l'action entreprise :

- Une scène peut être longue et ne comporter qu'une confrontation, comme par exemple dans le cas d'un voyage ou une recherche livresque.
- Elle peut aussi être plus courte et comporter une ou plusieurs confrontations, comme dans le cas, par exemple, de l'escalade d'une paroi. L'escalade dure 2 heures, mais un seul jet de Dé peut suffire à résoudre cette action (cf. *Dilation Temporelle*, p. 31).
- Une scène peut aussi être très détaillée. C'est le cas notamment pour les scènes de combat. Celles-ci sont décomposées en Rounds de jeu (d'une durée fictive de 3 secondes) afin de permettre une simulation précise des effets de chaque action durant cette scène.

P Principe de Jeu : La règle des arrondis

Le calcul le plus complexe que l'EW-System demande est de diviser certains nombres par deux. S'il n'est pas précisé expressément d'arrondir à l'entier inférieur ou supérieur, il convient d'arrondir toujours les nombres de manière à avantager le joueur (ou si aucun, ou plusieurs joueurs interviennent, le personnage actif).

lorsque l'action démarre ou qu'un combat éclate, il est primordial d'organiser plus précisément la scène. Afin de faciliter la résolution des scènes d'actions, on divise celles-ci selon des unités de temps appelées Round, qui représentent une durée fictive de trois secondes. Chaque Round suit les étapes ou phases suivantes :

Effets de début de Round.

Détermination de l'initiative.

Phase d'action de chaque personnage.

Effets de fin de Round.

Effets de début de round

Le MJ commence par décrire la scène aux joueurs, même si ce Round n'est pas le premier joué. Au cours d'une scène mouvementée, la situation peut changer radicalement en trois secondes, et même des joueurs attentifs auront besoin de « faire le point » au début du Round pour prendre correctement leurs décisions.

De même, c'est à ce moment que le MJ annonce l'arrivée de nouveaux protagonistes dans la scène.

P Principe de Jeu : L'initiative

Dans l'EW-System, l'initiative sert à déterminer dans quel ordre agissent les personnages impliqués dans la scène. L'initiative est une valeur fixe : ainsi, dans un groupe de personnage, chacun, y compris le MJ, connaît l'ordre dans lequel les différents membres du groupe agissent. Il est donc possible d'anticiper ses actions en fonction des autres personnages et ainsi créer une dynamique d'action et des actions « combinées » entre les divers membres d'un groupe qui a l'habitude d'agir ensemble.

Déterminer l'initiative

Cette étape permet de définir l'ordre dans lequel agiront les personnages au cours de ce Round. Pour cela, il faut d'abord examiner les cas de surprise et ensuite comparer les scores d'Initiative.

La surprise peut survenir au début d'une scène ou au cours de celle-ci. Elle peut frapper un unique personnage, tous les membres d'un même camp ou tous les protagonistes, selon sa nature. D'une façon générale, sont surpris tous les personnages qui n'ont pas compris qu'une scène d'action avait commencé ou qui n'ont pas su en identifier tous les protagonistes. Selon qu'il est en embuscade ou au contraire qu'il en fait les frais, un personnage subit un modificateur à son Initiative. (Un seul de ces modificateurs s'applique pour une situation ; ils ne se cumulent pas) :

Le personnage surprend : +2.

Le personnage est surpris : -2.

+ Règle avancée : La surprise

Cette règle permet de distinguer plus précisément les quatre cas de surprise (cf. *critiques* p. 28) :

- **Intrusion** : un personnage a dissimulé sa présence pour surprendre les autres. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une action au cours de ce Round, cela est géré par une confrontation entre le personnage embusqué (PER + Discrétion) et les autres protagonistes (PER + Vigilance).
- **Bluff** : un personnage a dissimulé son intention pour surprendre les autres. Comme ci-dessus, cela est géré par une confrontation entre le personnage embusqué (PRÉ + Baratin) et les autres protagonistes (PRÉ + Perspicacité).
- **Diversión** : un personnage a créé une diversion basée sur un mécanisme, la prestidigitation ou la manipulation, pour surprendre les autres. Comme ci-dessus, cela est géré par une confrontation entre le personnage embusqué (PER + Système D ou PRÉ + Baratin) et les autres protagonistes (PER + Vigilance).
- **Piège** : personne n'a voulu générer de surprise, mais un élément du décor en principe inoffensif génère de lui-même une diversion. Les personnages doivent réussir une confrontation de PER + Vigilance dont le ND est fixé par la situation.

o Règle optionnelle : Actions simultanées

Si deux personnages ont un score d'initiative identique, leur phase d'action sont résolues simultanément. Pour plus de réalisme et de sensations fortes, il est possible d'écrire le libellé de l'action entreprise sur une feuille de papier que les joueurs révèlent simultanément.

Une fois la surprise gérée, le MJ examine le score, en Initiative, actuel de chaque personnage impliqué. Il classe ceux-ci dans l'ordre décroissant de ces scores, constituant ainsi l'ordre d'initiative. C'est dans cet ordre que les personnages entreront en phase d'action pour ce Round. Si deux personnages ont un score identique d'Initiative, il faut les départager en jetant le D20 ; celui des deux qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier.

Si un PJ tente de provoquer une surprise, voici ce qui se passe selon l'issue de la confrontation :

- **Succès critique** : le PJ surprend le(s) personnage(s) passif(s) de la confrontation, mais pas ses alliés.
- **Succès** : comme ci-dessus, mais les alliés peuvent être surpris s'ils n'ont pas été alertés.
- **Échec** : le PJ ne surprend pas le(s) personnage(s) passif(s) de la confrontation.
- **Échec critique** : le PJ est surpris.

Si un PJ tente de résister à la surprise, voici ce qui se passe selon l'issue de la confrontation :

- **Succès critique** : le PJ surprend le(s) personnage(s) passif(s) de la confrontation.
- **Succès** : le PJ n'est pas surpris.
- **Échec** : le PJ est surpris pour un Round.
- **Échec critique** : le PJ est surpris pour un Round et agit le dernier pour tous les autres de cette scène.

Un personnage surpris n'agit pas pour le Round en cours ; il n'a pas de phase d'action. En outre, pour toutes les confrontations auxquelles il prendra tout de même part, il subit un malus de -6 à son NA.



⑨ Règle optionnelle : Action rapide

Un personnage peut choisir, d'agir plus rapidement que de coutume, mais cela le force à s'exposer dangereusement et à sacrifier une partie de ses chances de réussite. Au cours de la phase de détermination de l'initiative, le joueur annonce une **action rapide**. Son personnage gagne un bonus à l'Initiative déterminé librement par le joueur. Cependant, il subira un malus de -2 cumulatif à toutes ses confrontations au cours du Round pour chaque point de bonus à l'initiative.

Le recours à l'action rapide est déclaré après que l'ordre d'initiative normal ait été établi. Chaque joueur annonce alors son intention dans l'ordre d'initiative des personnages.

La phase d'action

Lorsque arrive son tour dans l'ordre d'initiative, le personnage peut agir ; il est dit en phase d'action. Il ne peut y avoir qu'un seul personnage en phase d'action à un moment donné, sauf en cas d'action combinée (cf. p. 29).

Celui-ci peut alors effectuer dans l'ordre qu'il souhaite une action normale et une action secondaire. Le joueur décrit l'action de son personnage au MJ. Les Guides d'actions présentés plus avant dans ce chapitre peuvent servir d'exemples. Il est préférable que le joueur accompagne son choix par une description la plus pittoresque possible, afin de rendre le jeu plus vivant.

Ces actions sont éventuellement résolues par des confrontations. Chaque action est résolue au moment où elle est déclarée par le joueur ou le MJ. Une fois toutes les actions résolues, il faut gérer la phase du personnage suivant. Lorsque tous les personnages ont été en phase d'action, il faut passer à l'étape suivante.

Actions secondaires

Les actions secondaires sont des actions qu'il est possible d'effectuer dans un Round de jeu en plus de l'action normale. Ramper, se déplacer, par exemple, sont des actions secondaires, alors que tirer, sauter, recharger ou courir sont des actions normales. Une action secondaire par Round de jeu est le maximum possible.

Actions et réactions

Bien qu'un personnage n'agisse qu'une seule fois par tour (les actions secondaires sont en général négligeables), il ne participe pourtant pas qu'à une seule confrontation. En effet, à chaque fois qu'il est pris à parti par un adversaire, il réagit au cours de la confrontation qui simule cette agression. Ainsi un joueur peut jeter les dés à de nombreuses reprises au cours d'un même Round. En fait, il les jettera autant de fois qu'il sera pris pour cible par un ou plusieurs PNJ ou groupes de PNJ, plus une autre fois pour sa propre action. Le cas le plus fréquent est un jet de Dé pour l'action, et un jet de Dé pour la réaction. L'utilisation des actions combinées (cf. p. 29) peut limiter le nombre de jets de Dé au cours d'un Round de combat.

Effets de fin de Round

Le MJ vérifie que tous les personnages ont agi et gère tous les effets dont la description précise qu'ils s'appliquent « à la fin du Round ». Cela fait, il annonce la fin de round et passe au Round suivant.

Souvent, il est utile de noter le nombre de Rounds écoulés sur une feuille de papier. Cela permet de savoir dans combien de temps arrivent les renforts, la police, etc.

Si, à la fin d'un tour, il apparaît qu'aucun protagoniste ne désire agir le plus vite possible ou avant un autre personnage, il n'est plus nécessaire d'utiliser les notions de Round et d'Initiative. La partie peut reprendre un cours plus lent, au même rythme de jeu qu'avant cette scène d'action.

Les confrontations

Les actions entreprises par les PJ et les PNJ – Connaissance, Combat, Habileté ou Social –, sont souvent résolues par une confrontation : savoir si le personnage parvient à réussir l'action est le but de la mécanique de jeu. En outre, d'autres situations sont résolues par une confrontation. Lors de celle-ci, un **personnage actif** tente de vaincre une résistance exprimée par le Niveau de Difficulté (ND). Celui-ci simule la complexité de la tâche ou la résistance d'un **personnage passif**.



		FD	Légers			Moyens			Lourds			Graves			Mortels									
Déf	ND	NA	Minable			Amateur			Professionel			Spécialiste			Expert			Sommité			Génie		PNJ	FD +20
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
Ablète	Naturel	1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	Cibles	+9
		2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		+8
		3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		+7
Moyen	Facile	4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Petites Frappes	+6
		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		+5
		6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		+4
		7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		+3
Dur à cuire	Malaisé	8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Quidam	+2
		9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		+1
		10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		0
Increvable	Difficile	11	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Lieutenant	-1
		12	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		-2
		13	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		-3
Surhumain	Extrême	14	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Boss	-4
		15	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		-5
		16	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		-6
		17	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		-7
Incroyable		18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Big Boss	-8
		19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		-9
		20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		-10

Seuil = (10 + Niveau d'Action) - Niveau de Difficulté

Règle d'or : le Niveau d'Action (NA)

Le Niveau d'Action est la somme de la Spécialité et de la Caractéristique utiles pour la résolution d'une confrontation.

Le bonus de la première s'ajoute au score de la seconde pour constituer le NA.

C'est ainsi que se traduit la meilleure compétence du personnage dans un domaine.

Spécialités et Caractéristiques associées par défaut

Champ	Caractéristique
Connaissance	Mental
Combat	Physique
Habileté	Perception
Social	Présence

Signification des Niveaux d'Action

NA	Signification	
1-3	Minable	30 personnes sur 100
4-6	Amateur	15 personnes sur 100
7-9	Professionnel	5 personnes sur 100
10-12	Spécialiste	1 personne sur 1 000
13-15	Expert	1 personne sur 100 000
16-18	Sommité	1 personne sur 1 000 000
19-20	Génie	1 personne sur 10 000 000

La Table de Résolution

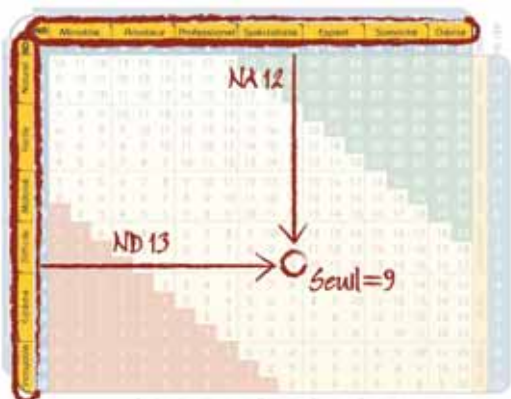
La **Table de Résolution** (TR) sert à résoudre les confrontations. Elle comporte de nombreuses indications, mais celles-ci ne sont jamais toutes utilisées simultanément. En intégrant dans la Table de Résolution le Niveau de Difficulté et les PNJ, il est facile pour le Meneur de Jeu de quantifier ainsi, en un coup d'œil, la difficulté à appliquer à toute situation. Les MJ expérimentés peuvent même utiliser la Table de Résolution pour improviser les caractéristiques des PNJ. (cf. *Mise en Scène*, p. 68)

Pour résoudre une confrontation, il faut effectuer une suite d'opérations qui mènent au résultat de celle-ci :

- Détermination du personnage actif.
- Détermination du NA du personnage actif.
- Détermination du ND.
- Résultat de la confrontation.

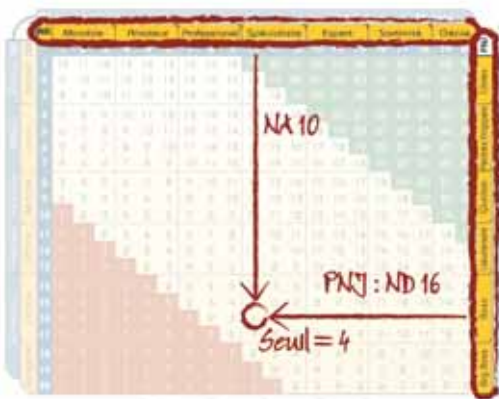
ACTION !

NA contre ND



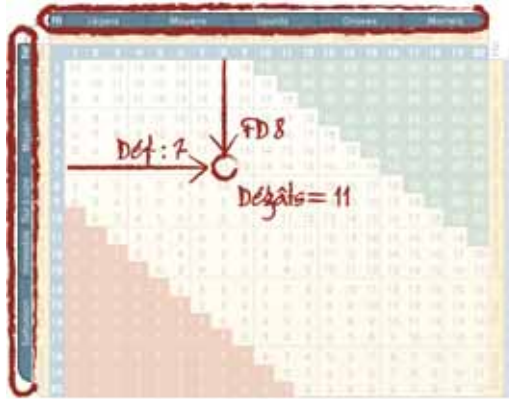
En jaune, il faut lire, en colonne, le Niveau d'Action (NA) du personnage actif et en rangée le NA du personnage passif ou le ND de la tâche.

PJ contre PNJ



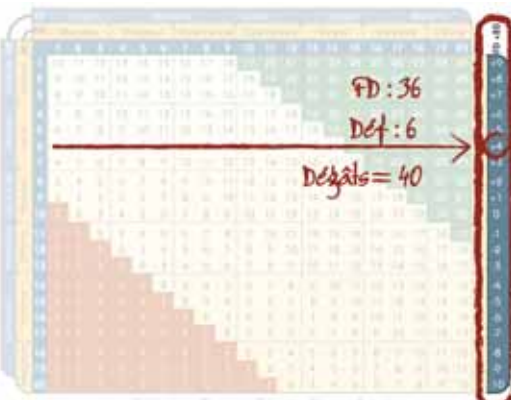
En jaune, on peut lire des adjectifs qualifiant le Niveau d'Action des PJ et en blanc les PNJ disposant des scores correspondants.

FD contre Défense



Les indications en gris acier traitent de la résolution des dégâts: ceux-ci sont indiqués en colonnes, tandis que la résistance de la cible est indiquée en rangée.

Colonne FD+20



Dans certains cas exceptionnels, il peut être nécessaire de calculer des valeurs hors de la table (scores supérieurs à 20). Pour retrouver la valeur présente à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de la TR, additionnez 10 au score du personnage actif, puis soustrayez la Difficulté.

Comment lire la Table de Résolution (TR)



o Règle optionnelle : Confrontations automatiques

Dans la TR, le 19 et plus, et le 1 dans la table, sont mis en avant respectivement par des codes couleur verts et rouges. Dans les deux cas, le jet de dé n'est plus nécessaire; il s'agit d'une réussite automatique (vert) ou d'un échec automatique (rouge). Cependant, les personnages impliqués dans la confrontation peuvent dépenser des Points d'Éclat pour transformer un échec en réussite. (cf. p. 29).

Associations de spécialités et de caractéristiques

Bien qu'y étant associés par défaut, une Spécialité peut être associée, selon les circonstances, à une autre Caractéristique que celle dont elle dépend habituellement. Les guides d'actions (cf. p. 31) précisent la Spécialité et la Caractéristique utiles pour celles-ci.

Exemple : Dans le cas de l'utilisation d'une arme à feu, on utilise par défaut la caractéristique PHY du personnage. Mais si celui-ci souhaite viser sa cible, on préférera l'utilisation de la caractéristique PER qui est plus adaptée en ce cas.

Déterminer le personnage actif

Si un seul PJ est impliqué dans la confrontation, celui-ci est le personnage actif. Si plusieurs PJ s'opposent, le personnage actif et celui en phase d'action. Si aucun PJ n'est impliqué dans la confrontation, c'est le PNJ en phase d'action qui joue le rôle du personnage actif. C'est alors, exceptionnellement, le MJ qui jettera les dés pour résoudre cette confrontation.

Déterminer le NA du personnage actif

Le joueur contrôlant le personnage actif inspecte la fiche de ce dernier dont il détermine, avec l'aide du MJ, le NA « brut ». Celui-ci est ensuite modifié par les circonstances extérieures. Obtenir des bonus ou éviter des malus en plaçant son personnage dans des circonstances particulières constitue d'ailleurs l'enjeu tactique de toute scène d'action.

Les circonstances qui peuvent favoriser ou nuire à un personnage sont extrêmement nombreuses : l'état d'esprit, la visibilité, le matériel à disposition, etc. Ces conditions sont

0) Règle optionnelle : Confrontations entre PNJ

Lorsque aucun PJ n'est impliqué dans une confrontation, le Meneur de Jeu décide directement de l'issue de celle-ci, sans se préoccuper de jeter les dés. Il peut prendre cette décision en comparant rapidement le Niveau d'Action du PNJ et le Niveau de Difficulté ou se laisser guider par son instinct de metteur en scène. L'avantage de cette règle consiste en une plus grande fluidité de jeu. Cependant, elle peut laisser libre cours à l'arbitraire du MJ et frustrer les autres joueurs.

exprimées sous la forme de modificateurs cumulables qui augmentent, ou diminuent le NA. Ces modificateurs sont indiqués dans le Tableau AC01 et des modificateurs supplémentaires sont exposés, lorsque c'est pertinent, dans les guides d'actions (cf. p. 31).

AC01 - Modificateurs au Niveau d'Action							
Malus / Bonus	- 6	- 4	- 2	0	+ 2	+ 4	+ 6
Conditions	Excecrables	Mauvaises	Défavorables		Favorables	Bonnes	Excellentes
En toutes circonstances							
Général	Exemples	Noir Total	Main non-courante, obscurité	Matériel de mauvaise qualité, visibilité réduite		Matériel de bonne qualité	1 journée de répétition
	2 ^e chance	4 ^e essai et +	3 ^e essai	2 ^e essai			1 semaine de répétition
Circonstances spécifiques							
Combat	Portée		Au-delà de la portée maximale	Portée effective à maximale	Portée effective	Bout portant	
	Tir	Cible au 3/4 couverte	Cible à 1/2 couverte	Cible 1/4 couverte		Lunette de visée	
	Localiser	Organe vital	Zone précise d'un membre	Membre	Corps		
Perc.	Écouter	En pleine bataille rangée	Vacarme	Rue passante	Rue	Calme absolu	Matériel d'écoute sophistiqué
	Voir	+ de 500 m	+ de 100 m	+ de 10 m			
Social	Commander	pas subordonnés	Mutinerie	Enfants / Ados		Subordonnés loyaux	Personne dévouée
	Mentir			Mensonge inapproprié		Mensonge plausible	Mensonge incroyable
Soins	Soigner	Logis insalubre en pleine jungle	Logis insalubre	Matériel rudimentaire ou logis non hospitalier	Infirmier de campagne	Hôpital moderne	Hôpital de haute technologie

Le joueur contrôlant le personnage actif comptabilise, avec l'aide du MJ, tous les modificateurs applicables à celui-ci et ajoute le total à son NA. Ainsi, des circonstances globalement nuisibles se traduisent par une soustraction et celles globalement positives par une addition.

Une fois le NA modifié déterminé, les joueurs peuvent passer à l'étape suivante.

Note : Si, à la suite de cette modification, le NA du personnage est inférieur à 1, l'action ne peut être tentée. L'utilisation de PE est le seul moyen d'aboutir à un succès.

Déterminer le Niveau de Difficulté

Cette étape est effectuée par le MJ. Celui-ci examine la tâche que désire accomplir le personnage actif et consulte le Tableau AC02, ci-contre. À l'aide de ce dernier il détermine le ND de la tâche et l'annonce aux joueurs. Cependant, prendre cette décision peut se révéler complexe. Les descriptions des actions fournissent des exemples supplémentaires de ND dont le MJ peut se servir pour guider son choix.

Si la confrontation implique non pas un personnage qui interagit avec l'environnement, mais deux personnages qui s'opposent, le ND est en réalité le NA du personnage passif. Celui-ci doit alors être déterminé comme dans l'étape précédente.

Si les deux personnages sont sujets aux mêmes modificateurs, il est plus aisé de les ignorer complètement.

Exemple : 2 combattants qui se trouvent sur une surface gelée auront les mêmes malus. Afin de simplifier la gestion de l'affrontement, on ignore ceux-ci, car identiques pour les deux. Si un seul des deux combattants est sur une surface glissante, en ce cas, on applique les malus comme à l'accoutumée.

Une fois le ND déterminé, les joueurs résolvent la confrontation.

Note : Si le NA du personnage passif est inférieur à 1, l'action est un succès critique automatique pour le personnage Actif.

Résoudre une confrontation

Pour déterminer l'issue d'une confrontation, le MJ croise le NA du personnage actif avec le ND sur la TR, et lit le chiffre indiqué : le Seuil de Réussite (Seuil). Le joueur du personnage actif lance

AC02 - Exemples de Niveaux de Difficulté

ND	Adjectif	Exemples			
		Connaissance	Combat	Habileté	Social
1-3	Naturel	Passer le BEPC	Agresser quelqu'un pris par surprise	Tâches de la vie quotidienne	Draguer en boîte de nuit
4-7	Facile	Passer le BAC	Se battre dans la cour de récré	Crocheter une serrure normale	Réussir une interview
8-10	Malaisé	Réussir à l'université	Résister à un agresseur	Sauter cinq mètres en longueur	Mentir à un policier
11-13	Difficile	Réussir une grande école	Gagner une compétition de Judo	Percer un coffre-fort	Mentir à un inspecteur des impôts
14-17	Extrême	Faire une découverte scientifique	Se battre les yeux fermés	Sauter du haut d'un immeuble accroché à une lance à incendie	Draguer Monica Belucci /Tom Cruise
18-20	Incroyable	Formaliser la théorie de la relativité	Tirer les yeux fermés	Courir sur les murs	Intimider Darth Vader

alors le D20. Si le résultat du Dé est inférieur ou égal au Seuil, c'est une réussite. S'il est supérieur au Seuil, c'est un échec.

Les résultats des actions ne sont pas toujours égaux : l'on peut réussir dans son action avec plus ou moins de bonheur – ou échouer plus ou moins gravement. C'est là qu'intervient le résultat de l'action, qui indique le degré de réussite ou d'échec.

- **Réussite critique** : Si le D20 indique « 1 », une réussite critique a lieu : le personnage s'est surpassé – il peut retirer un bénéfice supplémentaire de la situation : effectuer sa tâche en moins de temps que prévu, infliger une blessure plus grave, etc. (cf. p. 58)
- **Réussite** : Si le D20 indique un score inférieur ou égal au Seuil, l'action est une réussite. Le personnage obtient l'effet désiré.
- **Échec** : Si le D20 indique un score supérieur au Seuil, l'action est un échec. Le personnage n'obtient rien, mais sa situation n'empire pas. En outre, il peut se livrer à un nouvel essai, à sa prochaine phase d'action
- **Échec critique** : Si le D20 indique « 20 » l'action est un échec critique : non seulement le personnage rate son action, mais sa situation empire : il glisse et tombe, casse ses outils, fait beaucoup du bruit alors qu'il essayait d'être discret, etc. Il est probable que le personnage ne pourra pas se livrer à un nouvel essai.

○ Règle optionnelle : Résultat nuancé

L'écart par rapport au Seuil détermine le degré du succès ou de l'échec. Une réussite ou un échec marqué procure des avantages ou désavantages moins prononcés que pour une réussite ou un échec critique, mais davantage que pour une réussite ou échec simple.

Écart du D20 par rapport à la TR et résultat de l'action

Écart du D20 sur la TR	Résultat de l'action
+ 11 et au-delà	Échec critique
+ 6 à + 10	Échec marqué
+ 1 à + 5	Échec
+ 0 à - 5	Réussite
- 6 à - 10	Réussite marquée
- 10 et en deçà	Réussite critique

Une fois le résultat déterminé, le MJ applique les conséquences de celui-ci, notamment les effets de l'action entreprise si celle-ci est réussie. Cela fait, la confrontation est résolue.

Confrontations particulières

Une confrontation employant les Caractéristiques et les Spécialités n'est pas toujours la meilleure solution pour simuler les actions désirées par les joueurs. Le MJ peut décider de confronter d'autres scores, en s'appuyant sur d'autres lignes directrices, comme par exemple le score de caractéristique. Dans tous les cas, la TR est toujours utilisée selon le même principe, et le processus de résolution reste inchangé, sauf si la règle précise le contraire.

Dans certains cas, le MJ peut tester les capacités naturelles du personnage plutôt que ses compétences : il demande alors une confrontation sur une Caractéristique (Physique, Mental, Perception ou Présence). Sachant que les scores des Caractéristiques sont moins élevés que la somme de celles-ci et d'une Spécialité, il convient d'ajuster le ND en conséquence.

Exemple : *Carla, dans un tripot infâme de Sibérie, se voit défier par Michael Popov, dit « La montagne », au bras de fer. Intimidée par cet être tenant plus de l'ours que de l'homme, Carla relève tout de même le défi. Le MJ confronte le niveau de PHY des deux adversaires pour résoudre cette situation, aucun des deux n'ayant la spécialité « Bras de Fer ».*

Deuxième chance

Lorsqu'un personnage échoue lors d'une confrontation, – hors situation de combat – il peut retenter celle-ci. Lors de sa prochaine phase d'action, le processus est répété, mais le NA du personnage subit un nouveau malus :

- Au deuxième essai : -2
- Du troisième au cinquième essai : -4
- Au-delà : -6

En principe, il n'est pas possible de se livrer à un nouvel essai après un échec critique : le personnage a cassé quelque chose ou est tout simplement trop énervé par son échec pour aborder le problème sous un nouvel angle.

Confrontations étendues

La plupart des tâches sont résolues immédiatement, mais certains travaux peuvent prendre un temps plus conséquent, en particulier lorsqu'ils sont complexes. Il est alors parfois malaisé de résoudre l'intégralité de l'action avec une unique confrontation : le MJ peut demander une confrontation étendue. Il estime le nombre d'étapes globalement équivalentes pour terminer la tâche, et le temps associé à chacune. Le personnage doit alors obtenir autant de réussites qu'il y a d'étapes ; par conséquent, chaque étape manquée retarde le travail. Le MJ peut donc vouloir fixer un temps limite pour l'accomplissement de l'entreprise.

Dans une confrontation étendue, chaque réussite critique compte comme deux réussites, et un échec critique supprime une réussite. Une réussite marquée compte comme une réussite normale, mais le personnage peut tenter une seconde confrontation dans le même temps.

Confrontations combinées

Plusieurs personnages peuvent s'atteler à la même tâche dans le but de la terminer plus vite, ou d'augmenter leurs chances de succès. Pour que cette combinaison puisse s'effectuer, tous les personnages doivent exécuter la même action avec les mêmes paramètres (même cible, même cadence de tir, etc.) et au même moment (c'est le seul cas de simultanéité à l'initiative). Ils participent tous au travail dans les limites de la vraisemblance. Les personnages désignent alors entre eux un maître d'œuvre qui dirige l'opération ; seuls les scores de celui-ci entrent en compte, mais tous viennent en renfort du maître d'œuvre.

Un personnage peut, au choix :

- **Aider le maître d'œuvre :** le NA pour le maître d'œuvre est augmenté de 1 par personnage supplémentaire.
- **Accélérer le travail.** Ce n'est possible que dans le cas d'une confrontation étendue. Dans ce cas, le personnage prend en charge une étape de la tâche ; la confrontation est résolue comme pour une confrontation étendue.

Quelle que soit l'option choisie, si la confrontation est réussie, celle-ci a les effets qu'elle aurait si un seul personnage l'avait effec-

tuée. Par exemple, si plusieurs personnages tirent sur une cible en utilisant cette règle, un seul tir attendrait la cible, quel que soit le nombre de tireurs.

Ces confrontations combinées sont particulièrement utiles en Combat, pour gérer des groupes de PNJ attaquant d'autres personnages (cf. *Mise en scène*, p. 68).

Les Points d'Éclat

Les PE constituent une réserve dans laquelle le joueur puise pour obtenir des effets spéciaux, notamment durant la résolution d'une confrontation. Cette réserve de PE est constituée à la création du personnage et se **régénère totalement** au début de chaque scénario. En outre, le MJ peut augmenter cette réserve à titre de récompense (cf. *Générique de fin*, p. 65).

Agir le premier

Un joueur peut dépenser 1 PE pour que son personnage agisse le premier au cours du Round qui se joue. Il doit l'annoncer au moment de l'examen des scores d'Initiative des personnages. Si plusieurs joueurs décident de recourir à cette possibilité, ils se départagent en mettant aux enchères la première place : celui qui dépense le plus de PE agit le premier, et les suivants dans l'ordre décroissant de leur dépense de PE. Si plusieurs joueurs ont dépensé le même montant de PE, leurs personnages agissent dans l'ordre de leur score d'Initiative.

Réussir une confrontation

Le joueur peut dépenser 1 Point d'Éclat pour modifier le résultat d'une confrontation à laquelle son personnage prend part. Il annonce cela après que le jet de dés a été effectué. Quel que soit le résultat normal de la confrontation, celui-ci devient une réussite ou un échec, selon que le personnage du joueur soit actif ou passif dans cette confrontation.

Un seul PE peut être dépensé de cette façon par confrontation par personnage. Si deux personnages adverses dépensent chacun un PE, les effets de ceux-ci s'annulent et la confrontation est résolue normalement. Dans le cas d'une confrontation combinée, tous les personnages impliqués peuvent chacun dépenser un PE ; le camp qui en dépense le plus, bénéficie de l'effet mentionné ci-dessus.



+ Règle avancée : Confrontations entre PNJ

Le joueur annonce la dépense du PE à l'étape de résolution de la confrontation, avant ou après le jet de dé.

- Si le PE est dépensé **avant** le jet de dé, la confrontation est une réussite ou un échec, selon que le personnage bénéficiant du PE soit actif ou passif. Le dé n'est pas jeté.
- Si le PE est dépensé **après** le jet de dé, le résultat de la confrontation est déterminé normalement. Cependant, celui-ci est décalé d'un cran vers la réussite critique (un échec critique devient un échec, un échec une réussite et une réussite une réussite critique) ou vers l'échec critique selon que le personnage bénéficiant du PE est actif ou passif dans la confrontation.

o Règle optionnelle : Héroïsme nuancé

Si la règle du résultat nuancé est utilisée (voir plus haut), l'utilisation d'un PE après le jet de dé n'a pas les effets mentionnés ci-contre. Elle permet en revanche d'ajouter ou de retrancher dix à l'écart du D20 sur la TR.

Coup de pouce

Pour un ou deux Point d'Éclat, le personnage bénéficie d'un coup de chance inattendu, dont les circonstances précises sont décidées par le MJ (indice utile, coïncidence bienvenue, renforts inespérés...). Pour cela, le MJ est invité à utiliser le l'encadré « Coup de pouce ». Surtout, il doit garder à l'esprit que cette utilisation de PE est un moyen pour les joueurs de s'impliquer pleinement dans la construction de l'histoire. Même si le cours de celle-ci est grandement altéré par le coup de pouce, le MJ doit l'accepter de bonne grâce ; être MJ, c'est également faire plaisir aux joueurs !

Même pas mal !

Lorsqu'un personnage perd son dernier point de Vie ou d'Encaissement – l'amenant donc à Mort ? – le joueur qui le contrôle peut choisir :

- De dépenser 3 Points d'Éclat pour le sauver *in extremis*. Le score concerné du personnage est ramené à 1. Cet effet fonctionne même si le personnage semble condamné, mais peut prendre d'autres formes que la simple résistance physique pour être simulé de façon vraisemblable.
- De dépenser 1 Point d'Éclat pour maintenir son personnage conscient. Celui-ci est considéré comme gravement blessé pour le reste du Round. Il retrouvera son état de santé normal à la fin de celui-ci, à moins que le joueur ne dépense un nouveau PE.



Coup de pouce

Effet	Coût en PE
Un garde s'endort ou quitte son poste	1
Le hasard joue en faveur du personnage	1
Avoir une apparence impeccable en dépit des circonstances	1
tre reconnu (voir La réputation)	1
Un PNJ tombe amoureux du personnage	1
Un PNJ tombe fou amoureux du personnage	2
Les forces de l'ordre arrivent pour mettre fin à un combat	2
Faire sauter la banque du casino	2
Le MJ donne un indice supplémentaire	2
Forcer le méchant à raconter son maître plan	2

ACTION !

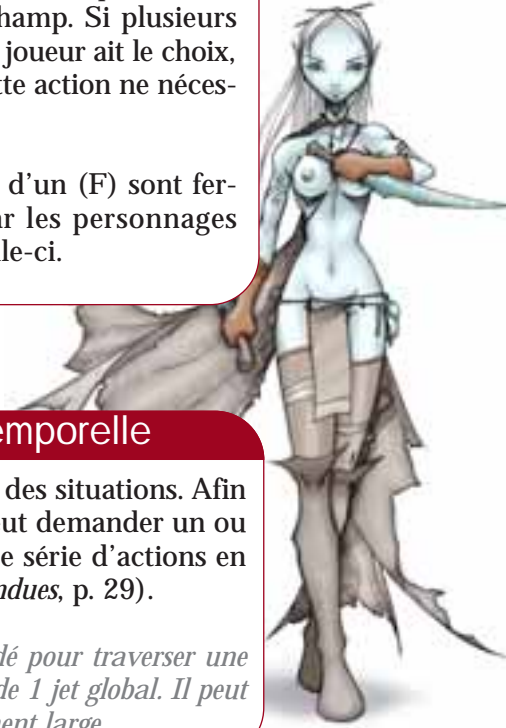
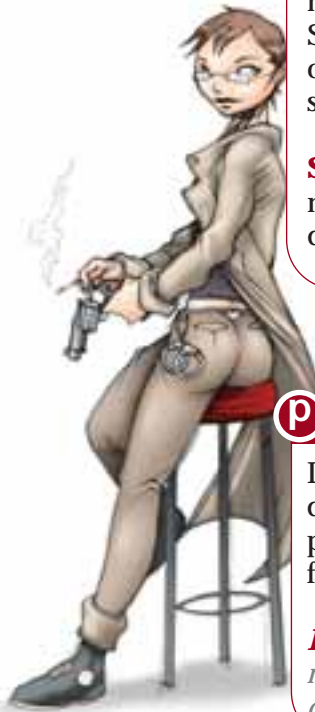
Les guides d'actions : Des exemples d'actions usuelles !

Au cours des chapitres suivants, afin d'illustrer l'**utilisation de la TR par des exemples**, les actions fréquemment rencontrées en cours de partie sont décrites. Outre une description de celles-ci, chaque article expose les renseignements suivants :

Durée : si « Round » est indiqué, l'action peut être effectuée en une phase d'action comme action normale. Si « secondaire » est précisé, l'action peut être effectuée à ce titre ou au titre d'une action normale. Sinon, un ordre de grandeur est indiqué. Le MJ est invité à le moduler selon la situation exacte.

Spécialité : la Spécialité à utiliser pour résoudre l'action est indiquée ici, ainsi que la Caractéristique pertinente lorsque celle-ci n'est pas la Caractéristique par défaut du Champ. Si plusieurs Spécialités sont indiquées, il est possible que le joueur ait le choix, ou pas. Si aucune Spécialité n'est indiquée, cette action ne nécessite pas de confrontation pour être résolue.

Spécialité fermée : les Spécialités marquées d'un (F) sont fermées, elles ne peuvent être utilisées que par les personnages disposant d'un score supérieur à zéro dans celle-ci.



P Principe de Jeu : La dilatation temporelle

La durée d'une action peut varier en fonction des situations. Afin d'éviter de trop nombreux jets de dé, le MJ peut demander un ou plusieurs jets pour effectuer une action ou une série d'actions en fonction de la situation. (cf. *Confrontations étendues*, p. 29).

Ex : Au lieu de lancer 20 fois (20 Rounds) le dé pour traverser une rivière (1 jet chaque Round) à la nage, il demande 1 jet global. Il peut demander 2 ou 3 jets si la rivière est particulièrement large.

CONNAISSANCES



Module : Les Spécialités de Connaissances

Administration	Cette Spécialité permet de déduire des informations utiles d'une grande masse de données. Souvent utile aux espions, elle permet par exemple d'optimiser la surveillance de communications.
Arts	Cette Spécialité concerne les connaissances livresques sur l'art (histoire, artistes, mouvements, tendances), ainsi que leur mise en œuvre concrète (exécution de l'œuvre).
Cryptographie (F)	Il s'agit de la connaissance des codes secrets, ainsi que les méthodes de déchiffrement et d'utilisation. Cette Spécialité permet également de percer un code.
Ésotérisme (F)	Concerne l'ensemble des doctrines métaphysiques, religieuses ou occultes. Il est indispensable de subdiviser cette Spécialité en plusieurs sous-domaines si le jeu met l'accent sur la pratique de la magie ou de l'occulte.
Géographie	Cette Spécialité rassemble les connaissances géographiques sur le monde : villes, climat, relief, ressources naturelles.
Herboristerie	C'est le précurseur de la pharmacologie ; cette Spécialité concerne l'usage des herbes médicinales ou des poisons.
Histoire	Cette Spécialité permet de connaître les événements du passé, mais aussi l'actualité politique.
Informatique (F)	L'utilisation, la programmation et l'infiltration de systèmes informatiques relèvent de cette Spécialité.
Ingénierie (F)	Cette Spécialité concerne l'utilisation, l'application et l'entretien de technologies de pointe, très complexes ou spécialisées, là où l'habileté manuelle et les aptitudes au bricolage sont secondaires.
Langues* (F)	Chaque langue est une Spécialité à part entière. Les niveaux possédés permettent de parler, de lire et d'écrire ; les confrontations ne sont nécessaires que pour les situations sortant de l'ordinaire.
Lois	Cette Spécialité regroupe la connaissance des lois, du droit, et des rouages des administrations.
Médecine (F)	Cette Spécialité concerne les connaissances médicales permettant de soigner les blessures, de conduire une opération ou une autopsie et de diminuer, voire arrêter, les effets d'une maladie ou d'un poison, grâce à un diagnostic exact et une prescription adéquate.
Navigation	Cette Spécialité regroupe les techniques employées pour déterminer une position ou tracer un itinéraire à travers l'espace.
Sciences exactes (F)	Les sciences exactes et expérimentales recoupent l'ensemble des disciplines fondées sur le mode de raisonnement scientifique : mise sur pied d'une théorie, vérification expérimentale, déductions logiques. Il s'agit de connaissances théoriques uniquement ; une éventuelle mise en application pratique d'un bricolage s'effectue avec la Spécialité idoine. Cette Spécialité comprend, par exemple, l'astronomie : l'étude des corps spatiaux (planètes, étoiles, nébuleuses) et des lois qui les régissent.
Sciences humaines (F)	Cette Spécialité rassemble les disciplines qui étudient les sociétés humaines avec logique : économie, anthropologie, sociologie, criminologie ; etc. Elle recouvre aussi la connaissance des mécanismes politiques et diplomatiques.
Stratégie (F)	Cette Spécialité permet la mise au point de plans d'action militaires : emploi de machines de guerre, disposition des unités, utilisation du terrain, etc.

* : Le domaine recouvert précisément par cette Spécialité doit être choisi.

(F) : la Spécialité est fermée (cf. *Spécialités fermées*, p. 31)

ACTION !



GUIDE D'ACTIONS
DE CONNAISSANCE

Guide d'actions de Connaissance

Rappel : Par défaut, lors d'une action de Connaissance, le NA du personnage est déterminé en additionnant la Spécialité indiquée à la Caractéristique Mental.

Analyser

Durée : sujet

Spécialité : toute Spécialité de Connaissance

Cette action consiste à étudier un événement, un phénomène ou un objet pour tenter d'en apprendre plus sur ce dernier. Il est ainsi possible de découvrir l'auteur d'une peinture (Arts), d'expliquer scientifiquement un phénomène (Sciences exactes) ou de déterminer l'objectif d'une unité militaire (Stratégie).

Le ND est fixé par le MJ selon la complexité du sujet étudié :

- Sujet largement connu pour la Spécialité : *Facile*.
- Sujet compris des spécialistes : *Malaisé*.
- Sujet à la pointe de la Spécialité : *Extrême*.
- Sujet en avance sur son temps : *Incroyable*.

En cas de réussite, le personnage obtient une explication ou des informations concernant le sujet. Cependant, cette action ne permet que d'acquérir des informations ; le MJ peut juger que celles-ci nécessitent d'être analysées à leur tour (Analyse de données) pour être véritablement compréhensibles.

La durée de cette action est déterminée par le MJ selon la nature et l'ampleur du sujet étudié :

- La progression d'un commando : Round.
- Une bataille rangée : minute.
- Un phénomène naturel : minute.
- Scène de crime : heure.
- Expérience scientifique : mois ou années.

Chiffrer/Déchiffrer

Durée : selon support

Spécialité : Cryptographie

Cette action consiste à analyser et « casser » un code qui rend

incompréhensible un message, mais aussi à utiliser un code pour rendre un message incompréhensible.

Le ND du chiffrage est déterminé par le personnage : par le choix d'un code plus ou moins complexe, il décide lui-même de la difficulté de l'action. Ce ND devient par la suite le ND du déchiffrement du message ainsi codé. Si un personnage tente de déchiffrer un message dont le MJ n'a pas géré le chiffrage, il détermine le ND en utilisant le niveau du PNJ émetteur du message (cf. *Mise en scène*, p. 67).

En cas de succès, le message est correctement chiffré ou déchiffré. En cas d'échec, il reste dans son état actuel. En cas d'échec critique, le chiffrage n'est pas efficace ou le déchiffrement est erroné, à l'insu du personnage.

La durée de cette action dépend de la longueur du message :

- Une phrase : Round.
- Une conversation : minute ou heure.
- Roman de poche : une semaine.
- Traité gros comme un annuaire : un mois ou plus.



Documentation

Durée : demi-journée.

Spécialité : Analyse de données.

Cette action nécessite de disposer d'une base de données : bibliothèque, connexion à un réseau, etc. Elle permet alors d'y trouver des informations sur un sujet précis.

Le ND de l'action est fixé par le MJ en fonction du caractère secret, étrange ou pointu de l'information recherchée :

- Information connue du grand public : *Naturel*.
- Information apprise à l'école primaire ou d'ordre général : *Facile*.
- Information de niveau universitaire ou point de détail : *Difficile*.
- Information occulte ou à la pointe de la science : *Extrême*.
- Information top secrète : *Incroyable*.

En cas de réussite, le personnage obtient l'information désirée. En cas d'échec simple, il a perdu son temps.

Exécuter une œuvre

Durée : un mois ou un an.

Spécialité : Arts.

Cette action permet de concevoir et de produire une œuvre d'art, quel que soit l'art. Elle nécessite le matériel adapté à l'art concerné. Le ND est fixé par le personnage : selon son ambition artistique, l'œuvre sera plus ou moins difficile à achever :

- Médiocre : *Naturel*.
- Vendable : *Facile*.
- Regardable : *Malaisé*.
- Aura de bonnes critiques : *Difficile*.
- Vouée à la célébrité : *Extrême*.
- Révolutionne l'art : *Incroyable*.

En cas de réussite, l'œuvre est produite selon la qualité souhaitée. En cas d'échec, une œuvre est produite, mais systématiquement médiocre. Si cette qualité était celle choisie ou si l'échec est critique, aucune œuvre n'est produite.

Mental n'est pas toujours la caractéristique adaptée à cette action. Voici quelques exemples où une autre caractéristique est plus pertinente :

- Jouer une pièce de théâtre, chanter : *Présence*.
- Réaliser une peinture : *Perception*.
- Exécuter un ballet : *Physique*.

Pirater

Durée : heure ou jour.

Spécialité : Informatique.

Cette action permet à un personnage de se faire reconnaître comme un utilisateur autorisé par un système informatique. Il peut alors utiliser ce dernier comme bon lui semble et notamment télécharger des informations.

Le ND est déterminé par le MJ selon le degré de sécurité du système visé. Si celui-ci est activement protégé par un opérateur, le NA de celui-ci devient le ND (Mental + Informatique).

- Le PC de mamie : *Naturel*.
- Le PC de la secrétaire : *Facile*.
- Le PC d'un amateur éclairé : *Malaisé*.
- Le réseau d'une entreprise informatique : *Difficile*.
- Le réseau de la Défense nationale : *Extrême*.
- Le Pentagone : *Incroyable*.

Si l'action est réussie, le personnage est autorisé. Sinon, le système refuse son accès. En cas d'échec critique ou d'échec simple face à un opérateur, l'intrusion du personnage est repérée ; une nouvelle confrontation doit être résolue pour déterminer si l'opérateur peut localiser physiquement ce dernier.

Se rappeler

Durée : Round ou minute.

Spécialité : Spécialité de Connaissance ou Analyse de données.

Cette action est purement cérébrale et permet à un personnage de fouiller sa mémoire pour y retrouver un détail d'ordre cognitif (le théorème de Pythagore, les conditions de nullité d'un contrat, etc.) ou un souvenir précis. Elle est notamment utile pour que le personnage se souvienne du nom de l'indic que le joueur a oublié de noter.

Le ND est fixé par le MJ soit en utilisant les indications de l'action Documentation soit en utilisant « l'âge » du souvenir :

- Hier : *Naturel*.
- Une semaine : *Facile*.
- Un mois : *Malaisé*.
- Un an : *Difficile*.
- Adolescence ou enfance : *Extrême*.



• Petite enfance : *Incroyable*.

• Détail anodin : +6

En cas de réussite, le personnage obtient l'information désirée. En cas d'échec, il ne se souvient de rien.

Exceptionnellement, le MJ peut autoriser un joueur à utiliser une Spécialité appartenant à un autre Champ, par exemple Armes d'épaule pour se souvenir de la portée utile d'un modèle de fusil précis.

Soigner

Durée : une heure.

Spécialité : Médecine.

Cette action permet à un personnage de soigner un blessé en lui administrant des soins médicaux. Elle nécessite donc un minimum de matériel et un logis, aussi rudimentaire soit-il. En outre, bien qu'elle ne dure qu'une heure, cette opération ne peut être effectuée avec succès qu'une fois par jour et par patient. Enfin, elle ne peut être effectuée que sur un patient stabilisé.

Son ND est déterminé par le MJ, selon la gravité de l'état du patient. Les conditions dans lesquelles les soins sont administrés génèrent des modificateurs au NA du personnage :

- Hôpital de haute technologie : +4.
- Hôpital moderne : +2.
- Infirmerie de campagne : 0.
- Matériel rudimentaire : -2.
- Logis non hospitalier : -2.
- Logis insalubre : -4.

Si elle est réussie, cette action fait regagner au blessé un niveau de santé deux, si c'est un succès critique. En cas d'échec, le personnage ne regagne aucun niveau. Il en perd un, s'il s'agit d'un échec critique.

ND des jets de soins

Palier de santé	ND
Indemne	4
Blessé/Étourdi	8
Gravement blessé/Sonné	10
Mort ?/Inconscient	12

Utiliser une langue étrangère

Durée : minute.

Spécialité : Langue.

Cette action permet de comprendre un texte ou une conversation dans la langue spécifiée, ainsi que d'écrire un texte ou de participer à une conversation.

Le ND est fixée par le MJ en fonction de la nature du texte ou de la conversation :

- À l'intention d'un enfant : Facile.
- D'ordre quotidien : Malaisé.
- À caractère scientifique ou niveau littéraire : Difficile.
- Argot : Extrême.

Si la confrontation est réussie, le personnage comprend ou parle la langue avec succès. En cas d'échec, il ne comprend rien ou parle un véritable charabia.

La durée indiquée est valable pour un échange de quelques phrases ou un texte court. Si le personnage désire traduire une conférence diplomatique ou un livre complet, la durée augmente :

- Longue conversation : temps de la conversation x 2.
- Roman de poche : deux mois.
- Livre ancien : trois mois.



COMBAT



Module : Les Spécialités de Combat

Armes d'épaule	Cette Spécialité permet d'utiliser les fusils de chasse, de guerre ou de tireur d'élite.
Armes de jet	Il s'agit des couteaux, haches et étoiles de lancer, javelots, grenades, etc.
Armes de mêlée	Cette Spécialité fait référence à toutes les armes utilisées dans le corps à corps : armes contondantes, tranchantes, à une ou deux mains, à l'exception des armes dont le maniement est particulièrement étrange (voir Armes exotiques).
Armes de poing	Que ce soit un revolver, un automatique ou un pistolet laser, cette Spécialité permet d'utiliser toutes les armes « à feu » de petite taille.
Armes de trait	L'utilisation de toutes les armes propulsant mécaniquement des projectiles, comme les arcs et arbalètes, est concernée par cette Spécialité.
Armes embarquées (F)	Cette Spécialité concerne l'utilisation des armes montées sur véhicules, quel que soit le milieu dans lequel ce véhicule évolue (terre ferme, air, espace).
Armes exotiques (F)	Il s'agit de toutes les armes spéciales dont la maîtrise est très particulière, comme les fouets, bolas ou lassos. Chacune de ces armes est une Spécialité à part entière.
Armes lourdes (F)	Les armes lourdes regroupent les matériels militaires lourds comme les canons, lance-flammes, lance-roquettes, mortiers, et tous engins anti-véhicule ou anti-matériel.
Arts martiaux (F)	Il s'agit des arts de combat à mains nues, aux styles bien identifiés : boxe, judo, jiu-jitsu, etc. Chacun de ces arts est une Spécialité à part entière.
Bagarre	Il s'agit tout simplement du combat de rue. La Spécialité Bagarre permet de se battre à mains nues sans entraînement particulier, mais aussi d'utiliser tout objet à portée de main pour improviser lors d'un combat.
Esquive	C'est l'aptitude du personnage à se mettre à couvert, ou à éviter un coup porté.

* : Le domaine recouvert précisément par cette Spécialité doit être choisi. (F) : la Spécialité est fermée (cf. *Spécialités fermées*, p. 31)

Guide d'actions de combat

Rappel : Par défaut, lors d'une action de Combat, le NA du personnage est déterminé en additionnant la Spécialité indiquée à la Caractéristique Physique.

De nombreuses actions de Combat sont des attaques : celles-ci visent à blesser ou mettre hors combat l'adversaire. Le ND de ces attaques est toujours déterminé par le NA du défenseur. Celui-ci est

calculé en additionnant le Physique du défenseur à la Spécialité suivante :

- **Face à une attaque de contact :** Armes de mêlée, Arts martiaux, Bagarre ou Esquive. La première ne peut être utilisée que si le défenseur a une arme en main.
- **Face à une attaque à distance :** Esquive.

Enfin, en combat, la situation évolue rapidement. Pour cette raison, **le malus pour nouvel essai n'est jamais appliqué à une attaque**, même en cas d'échec critique.

ACTION !



GUIDE D'ACTIONS
DE COMBAT

Réussites et échecs critiques en combat

Lorsqu'une attaque se solde par une réussite critique de l'attaquant ou un échec critique du défenseur, l'attaquant peut :

- soit bénéficier d'un bonus de +4 à son Initiative au Round suivant.
- soit bénéficier d'un bonus de +4 au FD de son attaque.
- soit localiser son coup (cf. *Coup localisé*, p. 39).

Lorsqu'une défense se solde par une réussite critique du défenseur ou un échec critique de l'attaquant, le défenseur peut :

- soit bénéficier d'un bonus de +4 à son Initiative au Round suivant.
- soit bénéficier d'un bonus de +4 à son NA au Round suivant s'il attaque cet adversaire.

Assommer

Durée : Round.

Spécialité : Armes de mêlée, Arts martiaux ou Bagarre.

Cette action permet de plonger dans l'inconscience un adversaire. Celui-ci doit être surpris ou immobilisé pour que l'action soit possible. De même, l'arme utilisée doit être contondante ou manipulée de façon à l'être.

Le ND de cette action est déterminé par le NA du défenseur, qui bénéficie d'un bonus égal à sa Défense.

Si l'action est réussie, l'adversaire est immédiatement plongé dans l'inconscience : son score d'Encaissement est alors égal à 0.

Charger l'adversaire

Durée : Round.

Spécialité : Armes de mêlée, Arts martiaux ou Bagarre.

Charger un adversaire consiste à se ruer sur celui-ci afin de donner plus de force à une attaque de mêlée. Il n'est possible de charger un adversaire que si, l'attaquant dispose de suffisamment de place pour prendre de l'élan. Il effectue un déplacement égal à (PHY) mètres, et enchaîne immédiatement avec une attaque.

Le ND de cette action est déterminé grâce au NA du défenseur. Si celle-ci est un succès, le facteur de dégâts de l'attaque est augmenté de +2.

En revanche, que cette action soit un succès ou pas, l'attaquant subit un malus de -2 pour toutes les défenses, jusqu'à sa prochaine phase d'action.

Dégainer

Durée : secondaire

Spécialité : aucune.

Le personnage prend en main une arme prête à l'emploi : dans son fourreau, son holster ou rangée de façon à être facilement accessible.

Désarmer

Durée : Round.

Spécialité : Armes de mêlée, Arts martiaux ou Bagarre.

Cette action consiste à soustraire son arme à un adversaire. Elle peut être effectuée à l'aide d'une arme de mêlée ou à mains nues. Le ND de cette action est déterminé grâce au NA du défenseur. Cependant, l'attaquant souffre d'un malus de -4 lors de celle-ci, car il n'est pas aisé de saisir une arme en plein combat !

Si l'action est une réussite, l'arme du défenseur tombe à terre. Si l'action est une réussite critique et que l'attaquant a une main libre, il se saisit de l'arme. Si l'attaquant effectuait cette action à l'aide ses mains et obtient un échec critique, il est blessé par celle-ci.

Frapper

Durée : Round

Spécialité : Armes de mêlée, Arts martiaux ou Bagarre

Grâce à cette action, un personnage utilise une arme ou son propre corps pour blesser un adversaire au contact. La forme exacte de l'attaque importe peu et le joueur est libre de décrire celle qu'il souhaite.

Le ND de cette action est déterminé grâce au NA du défenseur. En cas de réussite, celle-ci permet d'infliger les dégâts de l'attaque à ce dernier (voir *Détermination des Dégâts*, p. 59).

L'attaquant peut prendre pour cible plusieurs PNJ figurants. Dans ce cas, il subit un malus de -1 par cible supplémentaire.

+ Règle avancée : Frappes multiples

Plutôt que de résoudre en une seule confrontation une attaque qui a pour cible plusieurs Figurants, le joueur résout une confrontation par cible, en retranchant un point à son NA par nouvelle cible. Si une des attaques manque sa cible, le personnage ne peut plus en attaquer de nouvelles.

Lancer

Durée : Round.

Spécialité : Armes de jet.

Le personnage lance une arme de jet qu'il a en main. Il vise un adversaire, un objet ou un point dans l'espace. C'est notamment le cas pour les grenades.

Si le personnage vise un adversaire, le ND est déterminé comme pour les autres attaques. Sinon, celui-ci est égal à 3. En toute hypothèse, les modificateurs habituels s'appliquent, notamment pour la portée.

Si l'action est une réussite, l'objet atteint sa cible ou le point visé. Si c'est un échec, en principe, l'objet tombe quelque part entre le lanceur et la cible, sans que cela ait d'importance. Si l'objet lancé est dangereux en lui-même ou émet une aire d'effet, comme une grenade, il est soumis à un jet de dispersion afin de déterminer précisément où il termine sa course.

Pour effectuer un jet de dispersion, il faut d'abord déterminer la direction de celle-ci grâce au tableau AC03, puis déterminer la distance de dispersion parcourue par l'objet. Celle-ci est égale au résultat du D20 divisé par deux.

Un personnage peut lancer un objet d'un kilo à une distance en mètres égale à deux fois son score de Physique. Par tranche de cent grammes au-dessus ou en dessous de ce poids, la distance de lancer est diminuée ou augmentée d'un mètre.

Maîtriser

Durée : Round.

Spécialité : Arts martiaux ou Bagarre.

AC03 - Dispersion	
D20	Direction
1 - 5	À gauche
6 - 10	Trop loin
11 - 15	Trop court
16 - 20	À droite

En exécutant cette action, le personnage cherche à immobiliser son adversaire par une prise plus ou moins évoluée.

Le ND de cette action est déterminé grâce au NA du défenseur. En cas de réussite, celui-ci est immobilisé, il ne peut plus effectuer d'actions physiques, notamment celles faisant appel au PHY. Cependant, il conserve sa phase d'action. Par ailleurs, le personnage effectuant la prise subit un malus de -2 à toutes ses défenses et le personnage maîtrisé un malus de -6.

Au cours des rounds suivants, il peut décider, sans dépenser aucune action, de relâcher sa prise ou de poursuivre celle-ci. Dans le premier cas, les deux personnages redeviennent libres de leur choix d'action et ne subissent plus aucun malus. Si la prise est maintenue, les effets de celles-ci perdurent et le personnage effectuant la prise ne peut plus effectuer d'actions autre que Frapper (le personnage maîtrisé) ou Se déplacer.

À chacune de ses phases d'action, le personnage maîtrisé peut tenter de se dégager au titre de son action normale. Les deux combattants résolvent alors une confrontation d'Arts martiaux ou de Bagarre. Si le personnage effectuant la prise en sort vainqueur, celle-ci est maintenue ; sinon, le personnage maîtrisé s'échappe. Aucun des deux combattants ne subit de malus et au cours de leur prochaine phase d'action, ils seront libres de leurs actions.

Recharger

Durée : T/R Rounds

Spécialité : aucune

Le personnage réapprovisionne en munitions son arme, quel que soit le mode d'approvisionnement de celle-ci. L'arme est chargée au maximum de sa capacité.

Note : la valeur T/R est une caractéristique des armes (cf. p. 42). Cette action nécessite autant d'actions normales que de Rounds.

Tirer

Durée : Round.

Spécialité : Arme d'épaule, Armes de poing, Armes de trait, Armes embarquées ou Armes lourdes.

Cette action permet d'utiliser une arme à distance pour faire feu sur une

cible, que ce soit un adversaire, un véhicule ou un quelconque objet. Le personnage doit avoir l'arme en main pour effectuer cette action.

Le ND de celle-ci est déterminé par le NA du défenseur ou, dans le cas de tir indirect d'Armes Lourdes (canon, Mortier...), d'un ND dépendant de la portée et de la taille de la cible.

Cependant, au moment de déterminer le NA de l'attaquant, celui-ci doit annoncer le nombre de balles qu'il tire. Ce nombre est compris entre 1 et le C/R de l'arme utilisée (cf. *Caractéristiques des armes*, p. 42). Il choisit ensuite de bénéficier de ce nombre comme d'un bonus au NA ou comme d'un bonus au FD. Dans le premier cas, il sature une zone de plomb, espérant toucher plus facilement le défenseur ; dans le second cas, il tente de toucher ce dernier avec le maximum de balles.

L'attaquant peut également prendre pour cible plusieurs Figurants. Dans ce cas, il subit un malus de -1 par cible supplémentaire.

Si l'attaque est réussie, les projectiles touchent chaque cible qui subit les dégâts, éventuellement modifiés. Si cette action est un échec, tous les projectiles manquent toutes les cibles.

o Règle optionnelle : Tirs multiples

Plutôt que de résoudre en une seule confrontation une attaque qui prend pour cible plusieurs Figurants, le joueur résout une confrontation par cible, en retranchant un point à son NA par nouvelle cible. Il doit annoncer un nombre de balle séparé pour chacune d'entre elles, sans dépasser, pour l'ensemble des tirs, le C/R de son arme. Si une des attaques manque sa cible, le personnage ne peut plus en attaquer de nouvelle cible.

Préparer son tir

Durée : Round

Spécialité : aucune

Le tireur vise posément sa cible pendant au moins un Round afin de maximiser ses chances de toucher. Il bénéficie alors d'un bonus de +1. Si, au Round suivant, le personnage prépare son tir sur la même cible, il gagne un nouveau bonus de +1, et ainsi de suite.

Cependant, ce bonus ne peut jamais être supérieur à la Spécialité utilisée pour effectuer le tir lui-même. En outre, si la cible sort de la ligne de mire de l'attaquant, le bonus est complètement perdu. Enfin, le personnage qui prépare son tir subit un malus de -4 à toutes ses confrontations jusqu'à ce qu'il renonce au bonus ou effectue le tir préparé.

Coup localisé

Durée : Round

Spécialité : Toutes les spécialités de Combat, sauf Esquive. (Perception)

Cette action permet à l'attaquant de viser une zone spécifique de sa cible : une partie du corps, d'un véhicule, etc.

Le ND de cette action est déterminé par le NA du défenseur, mais celui de l'attaquant est toujours modifié comme indiqué dans le tableau AC04. En outre, celui-ci n'est pas déterminé grâce à la caractéristique Physique, mais Perception.

Si l'attaque est réussie, elle touche la partie visée et provoque plusieurs effets spéciaux :

- L'attaque bénéficie d'un bonus au FD (cf. Tableau AC04).
- Certaines armures ne protègent pas l'intégralité du corps. Si l'attaque touche une partie non protégée, l'armure de l'adversaire est ignorée lors de la résolution des dégâts.
- Surtout, le membre touché n'est plus utilisable. Pour les bras, cela signifie que le personnage doit se servir de sa mauvaise main ou ne peut plus accomplir d'actions requérant l'usage de ses bras lorsque le second est touché. Pour les jambes, le personnage voit sa capacité de mouvement divisée par deux à la première jambe touchée et ne peut plus se déplacer lorsque la seconde l'est également.

En revanche, si l'attaque échoue, elle manque complètement la cible.

AC04 - Coup localisé		
Malus au NA	Partie du corps	Bonus au FD
- 0	le corps (hors membres et tête)	+ 0
- 2	toucher un membre	+ 2
- 4	toucher une zone précise d'un membre (main, pied, nuque, genou...)	+ 4
- 6	toucher un organe « vital » (tête, œil, testicules, cœur...)	+ 6

Feinte

Durée : Round

Spécialité : Armes de mêlée, Art martiaux, Bagarre

Cette action permet à un personnage d'effectuer une attaque complexe pouvant dérouter son adversaire. Cette action est résolue comme Frapper, mais la Caractéristique utilisée est le Mental à la place du Physique, tant pour le défenseur que pour l'attaquant.

Règles spéciales

Attaque totale et défense totale

Lorsqu'il passe en phase d'action ou se défend pour la première fois au cours d'un Round, un personnage peut être placé en attaque ou en défense totale :

Un personnage en attaque totale bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses attaques, mais souffre d'un malus de -4 pour toutes ses défenses. Ces effets perdurent jusqu'à la phase d'action du personnage au prochain Round. Celui-ci ne pourra cependant se placer en défense totale que lors de cette prochaine phase.

Un personnage en défense totale bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses pour le Round, mais n'aura pas de phase d'action au cours de celui-ci.

Spécificités du combat de mêlée

Le combat de mêlée consiste à se battre avec des armes de contact ou à mains nues.

L'impact

Celui-ci sert de facteur de dégâts superficiels (cf. *Santé*, p. 58) lorsque le personnage se bat à mains nues. Si ce dernier utilise une arme de mêlée, l'Impact devient un bonus aux dégâts de celle-ci.

Les moyens du bord

Faute de mieux, les objets usuels peuvent être employés comme armes improvisées avec la Spécialité Bagarre. Si ceux-ci n'ont qu'une parenté éloignée avec une arme classique, l'attaquant subit un malus de -2 au NA. Ce malus ne s'applique pas si le personnage

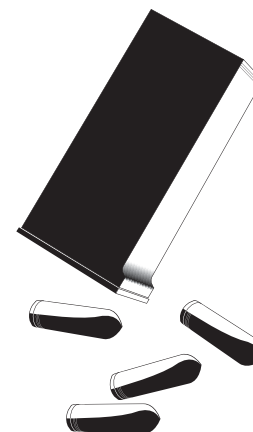
possède la Maîtrise de Bagarre (armes improvisées) : c'est un spécialiste des échauffourées et il a appris à faire feu de tout bois. Les petits objets (de la taille d'une brique) ont un FD (Facteur de dégâts) de 2. Les objets moyens (de la taille d'une chaise) ont FD de 4. Les gros objets (de la taille d'une table) ont FD de 6.

Retenir son coup

Il est possible de retenir ou d'orienter son coup afin de causer des blessures moins graves. Les dégâts occasionnés sont entièrement superficiels. (cf. *Santé*, p. 58)

Les arts martiaux

Les arts martiaux recouvrent l'ensemble des techniques spécifiques de combat au corps à corps. Un personnage utilisant cette Spécialité peut ajouter le niveau de celle-ci à ses dégâts. Une Maîtrise dans l'une de ces disciplines permet de créer un style de combat ou des bottes secrètes. Par ailleurs, les arts martiaux offrent des avantages qui leur sont propres. Il peut s'agir de manœuvres particulières, de bonus aux dégâts ou au niveau de maîtrise dans certaines situations ou de l'annulation de certains malus particuliers. Ces avantages sont décrits dans les modules correspondants.



Module : Arts Martiaux

Le judo

Créé par le japonais Kano Jigoro (1860-1938) en 1882 au sein du temple bouddhique Eiho-ji, le judo (de « Ju », souplesse et « do », voie) puise son inspiration dans les techniques du jiu-jitsu. Très populaire au Japon à partir de 1890, il est enseigné à partir de 1911 dans les écoles. Kano Jigoro fit un voyage en Grande-Bretagne en 1885 pour le promouvoir et le Budokwai, le premier dojo européen, s'ouvrit à Londres en 1918. La police parisienne a commencé à pratiquer le judo en 1905.

Cet art martial est composé de techniques d'immobilisation, de projections à terre, de techniques pour assommer, désarmer et étrangler l'adversaire.

Spécial : Si le personnage réussit une attaque contre sa cible, il peut tenter de l'immobiliser immédiatement. On confronte une nouvelle fois les niveaux de l'attaquant et du défenseur (sans pénalités) ; en cas de succès, l'adversaire est immobilisé au sol (cf. *Maîtriser*, p. 38).

Le Jiu-jitsu

Ancêtre de la plupart des arts martiaux, le jiu-jitsu est créé par les bushi (guerriers) japonais aux alentours du 13^e siècle. Il a été exporté en Chine vers le 17^e siècle. Codifié dans la seconde moitié du 19^e siècle, il a été supplanté par le judo à partir de 1890.

Les écoles de jiu-jitsu n'enseignaient que la pratique : des techniques dangereuses et mortelles destinées à anéantir un adversaire armé. Il ne s'agit pas d'un sport. Les samourais et les ninjas l'ayant mis en œuvre sont là pour le confirmer.

Spécial : Le personnage ne subit aucun malus pour tenter de désarmer ses adversaires.

La boxe

La boxe à poings nus, ainsi nommée depuis le 18^e siècle, est différente de la boxe anglaise ou française. Ses règles permettent le corps à corps, l'étouffement, les coups lorsque l'adversaire est impuissant et le combat au « finish ». Des combats officiels se sont tenus jusque dans les années 1890. Elle a été interdite et supplantée

par la boxe anglaise. Cependant des combats clandestins de boxe ont toujours lieu.

Spécial : Si le personnage possède une Initiative de combat supérieure de 4 points à sa cible, il reçoit un bonus à l'Impact de +2.

La boxe anglaise

Codifiée en 1857 par des règles dues au marquis de Queensberry, la boxe anglaise est le prolongement de la boxe et du pugilat grec. Ses règles instaurent le port des gants et interdisent l'utilisation des pieds et de la tête. Ces mêmes règles régissent encore aujourd'hui la boxe professionnelle.

Spécial : Le personnage est particulièrement efficace pour les coups portés à la tête : sur une attaque, il peut choisir de subir un malus de -2 à son niveau d'Arts martiaux pour augmenter son Impact de +2.

La boxe française ou « savate »

Inspirée par le style des combats de rue des apaches de Ménilmuche, elle a été codifiée vers 1820 par Michel Casseux, qui y a inclus des notions de boxe anglaise. Elle est restée populaire en France jusqu'à la fin du 19^e siècle. Après la première guerre mondiale, elle a peu à peu été occultée par la boxe anglaise. La particularité de la Savate est l'utilisation des poings et des pieds.

Spécial : Le personnage peut employer son score d'Arts martiaux à la place de Bagarre pour l'utilisation d'armes improvisées.



Spécificités du combat à distance

Ce type de combat consiste à utiliser des armes à distance (arme à feu ou mécanique). Le tireur essaie d'atteindre sa cible ; celle-ci essaie d'éviter le tir.

Portée des armes

Les armes à distance peuvent être utilisées à trois portées différentes, et à chacune correspond un modificateur au NA du tireur, comme indiqué dans le tableau AC05. Deux de ces portées sont indiquées dans la description des armes, la troisième est fixe : bout portant. Toute cible à moins de 5 m est considérée à bout portant.

+ Règle avancée : La portée des armes

Selon que l'on tire à bout portant ou à très longue distance, les blessures infligées sont plus ou moins importantes ; la portée modifie donc également le FD du tir.

Utilisation d'un silencieux

Il n'est possible d'utiliser un silencieux que sur une arme automatique, car un revolver n'a aucune étanchéité au niveau du barillet, ce qui rend le silencieux parfaitement inefficace sur ce type d'arme (un revolver possède un barillet, un pistolet, un chargeur dans la crosse). Cependant, une arme est toujours bruyante, même avec un silencieux. Enfin, le silencieux rend la visée moins précise : le tireur subit un malus de -2 au NA.

Utilisation d'une lunette de visée

Une lunette de visée permet de préciser la visée du tireur, qui

AC05 - Modificateurs au tir

Cible 3/4 couverte (dans une foule, derrière une meurtrière) ou très petite (quelques cm)	- 6
Cible 1/2 couverte (derrière un mur, couchée) ou petite (dizaine de cm)	- 4
Cible 1/4 couverte (de profil, accroupie) ou de taille moyenne (50 cm)	- 2
Tireur en mouvement ou Portée maximale ou Visibilité réduite	- 2
Bout portant	+ 2
Portée effective	+ 0
Obscurité	- 4
Noir total	- 6

Tableau AC06 – Portée et dommages des armes à distance

Portée	Effet
Bout portant	Spécialité utilisée en bonus au FD
Portée effective	aucun
Portée maximale	FD divisé par deux

bénéficie d'un bonus de +2 au NA. Une lunette doit être installée sur l'arme par un professionnel, au risque de dérégler l'arme et de fausser la visée.

Caractéristiques des armes

Chaque arme est définie par un certain nombre de caractéristiques. Les armes de mêlée et de tir sont notées par les deux suivantes :

- **Dégâts (FD)** : non seulement la capacité à franchir les éventuelles protections de l'adversaire, mais également la gravité des blessures infligées par cette arme.
- **Poids** : celui de l'arme prête à l'emploi.

En outre, les armes de tir disposent des caractéristiques suivantes :

- **Le Temps de Rechargement (T/R)** : Temps nécessaire, en Round, pour recharger l'arme.
- **Les Coups par Round (C/R)** : La capacité maximum de feu de l'arme en un Round.
- **La Portée Effective (P.E.)** : Exprimée en mètres, c'est la portée efficace de l'arme sans pénalité pour le tireur.
- **La Portée Maximale (P.M.)** : Exprimée en mètres, c'est la portée maximale efficace de l'arme.
- **Magasin (Mag.)** : La capacité en munitions de l'arme.

Protections

Certains personnages prévoyants peuvent se munir de protections corporelles afin d'atténuer la gravité des blessures reçues.

Module - Armes génériques							
	T/R	C/R	Mag.	P.É.	P.M.	FD	Poids
Armes à feu	Armes de poing						
	Léger (6.35)	1	2	5	5	10	4 0,3
	Moyen (9 mm)	1	2	15	15	30	7 0,9
	Lourd (44mag)	1	2	8	20	40	10 1,9
	Armes automatiques						
	Léger (9 mm)	1	6	25	20	40	7 3,5
	Moyen (.45ACP)	1	6	32	15	30	9 2,8
	Armes d'épaule						
	Léger (.22LR)	1	2	10	60	120	4 2,4
	Moyen (.223Rem)	1	2	10	250	500	11 3,1
	Lourd (460Wby)	1	1	2	250	500	16 4,5
	Fusils à pompe						
	Shotgun (12ga)	2	1	8	15	20	8 3,8
	Fusils d'assaut						
	Assaut (5,56 mm)	1	6	30	110	220	11 3,2
	Armes lourdes						
	Léger (5,56 mm)	2	20	200	110	220	11 6,9
	Moyen (7,62)	2	20	50/100	110	220	11 8,5
	Lourd (12,7 mm)	1	10	50/100	200	400	16 38,3
Armes de jet	Armes de jet						
	Légère	/	/	/	5	10	3 0,3
	Moyenne	/	/	/	5	10	4 0,7
	Lourde	/	/	/	15	30	6 2
	Armes de trait						
	Arbalète	3	1	/	35	70	7 4
Armes blanches	Arc long	1	1	/	40	80	7 1,2
	Fronde	1	1	/	10	20	4 0,1
	Armes blanches						
	De poing	/	/	/	N/A	N/A	2 0,2
	Longue	/	/	/	N/A	N/A	6 3
	A deux mains	/	/	/	N/A	N/A	8 6
	Armes contondantes						
	De poing	/	/	/	N/A	N/A	2 0,4
	Moyenne	/	/	/	N/A	N/A	3 0,5
	Longue	/	/	/	N/A	N/A	4 1,1
	Armes longues						
	Moyenne	/	/	/	N/A	N/A	6 2
	Lourde	/	/	/	N/A	N/A	7 3,4
	Armes exotiques						
	Fouet	/	/	/	N/A	N/A	4 1
	Sarbacane	/	/	/	8	15	3 0,5

AC08 - Module : Blindages	
Type	Protection
Blindage léger	20
Blindage moyen	30
Blindage lourd	40

AC07 - Module : Protections		
Type	Prot.	Mod.
Veste en cuir	1	0
Cotte de mailles	4	- 2
Armure de plaques	5	- 4
Kevlar léger	4	0
Kevlar lourd	6	0
Veste Militaire Lourde	8	- 2
Tenue déminage intégrale	10	- 6
Exosquelette de combat	25	0

Les protections

Les points de protection offerts s'additionnent entre eux. Les protections n'ont pas que des avantages ; elles sont encombrantes. Chacune présente un modificateur (Mod.) qui se soustrait au NA lors de toutes les confrontations impliquant la caractéristique Physique du personnage. (cf. tableau AC07).

Les objets usuels

Les objets usuels, comme une table, une porte... peuvent servir de protection. La même règle s'y applique. Leur facteur de protection, est décrit dans le tableau AC09.

Les blindages

Les blindages sont étudiés pour résister à des armes lourdes ; il n'y a aucune chance de percer un blindage avec une arme légère. Seuls des véhicules et des bâtiments peuvent profiter de blindages.

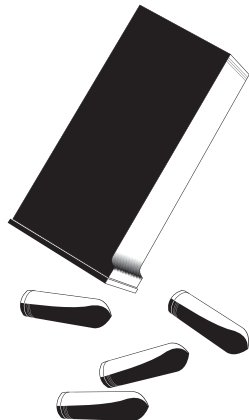
Dommages collatéraux

Souvent, les personnages ne s'en prennent pas qu'à leurs prochains, ils cassent aussi le décor. Attaquer un objet est simulé de la même façon que lorsqu'il s'agit d'un adversaire vivant, il suffit de déterminer différemment le ND. Celui-ci dépend de la vitesse de déplacement de l'objet, mais la taille de ce dernier modifie également le NA de l'attaquant.

Si l'attaque touche, il faut déterminer les dégâts comme ci-dessus, en utilisant le blindage de l'objet comme **Défense**. Les dégâts superficiels n'affectent pas les objets si leur Résistance est supérieure au FD de l'attaque. Les autres sont retirés des points de structure de ceux-ci. En effet, chaque objet possède des points de structure

et des niveaux d'état qui fonctionnent comme les points de vie et les niveaux de santé des personnages (cf. *Santé*, p. 58).

Lorsqu'un objet perd un tiers de ses points de structure, toute utilisation de celui-ci subit un malus de -2 (état : Abîmé), -4 (état : Endommagé) lorsque les deux tiers des points de structure ont été perdus. Si ceux-ci sont réduits à zéro et que l'objet est inférieur à la taille humaine, il est détruit. Si l'objet est supérieur à la taille humaine (porte, palissade, etc.), et que les points de structure arrivent à zéro, il est assez endommagé pour laisser passer un homme. Les matériaux peuvent également être endommagés par la chaleur ; le point de fusion est indiqué par les dégâts de feu à appliquer. (cf. tableau AC11)



AC09 - ND taille des objets	
Taille	Modificateur au NA
Paquet de cigarette	- 6
Livre	- 4
Télévision	- 2
Porte ou meuble	0
Voiture	+ 2
Camion	+ 4
Train	+ 6

AC09 - ND pour attaquer des objets	
Vitesse	ND
Immobile	3
0-20 km/h	7
20-50 km/h	10
50-250 km/h	13
250-500 km/h	17
> 500 km/h	20

AC10 - État d'un objet		
Points de structure	État	Malus d'utilisation
Au 2/3	Abîmé	- 2
Au tiers	Endommagé	- 4
A zéro	< taille humaine : détruit > taille humaine : passage possible	/

AC11 - Résistance des objets	
Matériau	Résistance
Verre	0
Tissu	0
Cuir	2
Bois	4
Pierre	6
Béton	8
Béton armé	10
Métal	8
Objet	Points de structure
Étal de marché	3
Meule de foin	3
Panneau de signalisation	4
Barrière de parking	5
Banc	8
Porte de garage	8
Porte légère	12
Table en bois	14
Portail en fer forgé	15
Comptoir de bar	18
Porte massive	25
Mur	30
Platane	35
Matériau	Point de fusion
Aluminium	23
Argent	32
Bronze	29
Cuivre	38
Nickel	47
Plomb	14
Verre	44

ACTION !

GUIDE D'ACTIONS
DE COMBAT



HABILETÉ



Module : Les Spécialités d'Habilité

Acrobatie	Cette Spécialité entre en jeu dès qu'il faut jouer les virtuoses de l'équilibre ou de la souplesse et effectuer des cascades.
Artisanat*	Chaque artisanat constitue une Spécialité à part entière. L'artisanat inclut toutes sortes de fabrications découlant d'activités manuelles, comme la maçonnerie, la sculpture, la forge, etc.
Athlétisme	Cette Spécialité regroupe tous les sports individuels exigeants du point de vue physique : course, natation, escalade...
Conduite	Cette Spécialité permet de conduire les véhicules d'usage courant ; une confrontation n'est nécessaire que dans des conditions extrêmes.
Contrefaçon	Cette Spécialité concerne l'art et la manière de réaliser des faux de toutes sortes : certificats falsifiés, fausse monnaie, contrefaçons d'œuvres d'art...
Crochetage	Forcer une serrure sans laisser de traces requiert cette Spécialité. Elle recouvre également le perçage de coffres-forts et la connaissance des systèmes de sécurité.
Démolition	Démolition regroupe les connaissances et le savoir-faire nécessaires pour détruire ou affaiblir bâtiments et structures. Cela concerne également la connaissance des explosifs en tous genres.
Discrétion	Cette Spécialité traduit l'art de passer inaperçu (déplacements silencieux, dissimulation...).
Dressage	Cette Spécialité permet d'apprivoiser un animal, de le dresser, voire de lui apprendre des tours. Le dressage nécessite des mois d'efforts, et beaucoup de patience.
Équitation	Cette Spécialité est utile pour monter et diriger les animaux et certains monstres.
Lecture sur les lèvres (F)	En examinant les mouvements des lèvres, un personnage possédant cette Spécialité pourra tenter de déchiffrer une conversation.
Mécanique	La réparation ou l'entretien de systèmes mécaniques, les moteurs en particulier, est concernée par cette Spécialité.
Passe-passe	permet d'escamoter des objets, de les cacher et de jouer avec pour épater les foules. Passe-passe permet également de se transformer à l'occasion en pickpocket.
Pilotage* (F)	Cette Spécialité permet de piloter tous types d'engins : avions, chasseurs spatiaux, hors bords, etc. Chacun d'entre eux constitue une Spécialité à part entière.
Pistage	Grâce à cette Spécialité, un personnage peut suivre un groupe, un individu ou un animal en examinant les traces laissées par le passage.
Premiers soins	Premiers soins est la connaissance du « geste qui sauve » : cette Spécialité permet de stabiliser un blessé ou de ranimer un personnage inconscient, mais ne permet pas d'effectuer d'interventions médicales lourdes.
Recherche	Cette Spécialité sert à fouiller un lieu ou des documents, à la recherche d'indices.
Sports	Cette Spécialité rassemble la pratique des sports aux règles clairement établies, individuel ou collectif, comme le football ou le tennis.
Survie	Cette Spécialité recouvre les méthodes de survie en milieu hostile : construction d'un abri, recherche d'eau et de nourriture, orientation.
Vigilance	Cette Spécialité mesure l'attention du personnage pour remarquer les détails, détecter la présence d'adversaires à l'aide de ses sens seulement ou par l'utilisation de techniques d'observation.

* : Le domaine recouvert précisément par cette Spécialité doit être choisi. (F) : la Spécialité est fermée (cf. *Spécialités fermées*, p. 31)

ACTION !



GUIDE D'ACTIONS
D'HABILETÉ

Guide d'actions d'Habileté

Rappel: Par défaut, lors d'une action d'Habileté, le NA du personnage est déterminé en additionnant la Spécialité indiquée à la Caractéristique Perception.

Cascade !

Durée: Round.

Spécialité: Acrobaties, Conduite, Équitation ou Pilotage (Physique).

Cette action permet de réaliser un mouvement audacieux, soit avec son propre corps, soit aux commandes d'un véhicule. Cet exploit n'est pas forcément un tour de force ou une démonstration de rapidité, il peut s'agir de marcher lentement sur un fil de funambule !

Le ND de cette action est déterminé par le caractère audacieux de la cascade. En outre, la Spécialité utilisée dépend du type de véhicule employé ; lorsque c'est le personnage lui-même qui réalise la cascade, il s'agit toujours d'Acrobaties.

- Piler à moto : *Naturel*.
- Sauter par la fenêtre : *Facile*.
- Roue avant, jouer à Tarzan : *Malaisé*.
- Roue arrière : *Difficile*.
- Jouer à XxX : *Extrême*.
- Courir sur les murs : *Incroyable*.

Si l'action est réussie, la cascade est accomplie. Si c'est un échec et que le personnage a la possibilité de s'arrêter à temps, il le fait. Sinon, il subit un accident. C'est toujours le cas si le résultat est un échec critique.



Courir

Durée: Round.

Spécialité: Athlétisme (Physique).

En réalisant cette action, un personnage se déplace à grande vitesse, à la manière d'un sprinter.

Le ND de cette action est déterminé par le terrain :

- Route, piste de course : *Naturel*.
- Sentier, route encombrée : *Facile*.
- Champ : *Malaisé*.
- Sentier de montage : *Difficile*.
- Jungle : *Extrême*.
- Lave en fusion : *Incroyable*.

Si l'action est réussie, le personnage se déplace du double de son Physique, du triple si le succès est critique. Si l'action est un échec, il se déplace d'un nombre de mètres égal à son Physique, ou pas du tout si l'échec est critique.

Un personnage peut maintenir sa course pendant NA x 2 Rounds. Au-delà, il tombe d'épuisement. À mi-vitesse, il tient NA x 2 minutes. Un personnage ne peut pas effectuer Se déplacer et Courir au cours du même Round.

Courage, fuyons !

Un personnage peut éventuellement fuir. En ce cas il faut appliquer soit les règles de course-poursuite. (cf. p. 50) si son ou ses adversaires essaient de le rattraper, soit les règles de combat s'ils essaient de lui tirer dessus lors de sa fuite.

Crocheter

Durée: Round.

Spécialité: Crochetage.

Le personnage actionne une serrure sans utiliser la clef adéquate. Il doit pour cela disposer d'outils, aussi rudimentaires soit-il : kit de cambrioleur, épingle à cheveux, etc.

Le ND de cette action est déterminée par la complexité de la serrure ; en outre, le NA du personnage est modifié par la qualité du matériel utilisé.

- Serrure mal conçue : *Naturel*.
- Serrure normale : *Facile*.
- Porte blindée : *Malaisée*.
- Coffre-fort : *Difficile*.
- Coffre-fort de luxe : *Extrême*.
- Jouer à Houdini : *Incroyable*.

En cas de réussite, la porte peut être ouverte. Sinon, elle reste close. En cas d'échec critique, les outils utilisés ou la serrure sont endommagés.

Cette action permet également de venir à bout des serrures électroniques, mais à l'aide d'un matériel adapté : *Yés card*, appareils électroniques, etc.

Fouiller

Durée : champ de recherches.

Spécialité : Recherche.

Cette action permet au personnage de trouver des objets et des indices cachés ou tout simplement de s'y retrouver dans une chambre en pagaille. Elle permet également de fouiller un individu susceptible de posséder des indices ou d'inspecter une pièce en y cherchant un passage secret.

Le ND de cette action est déterminé par la petitesse du détail à trouver. Si celui-ci a été intentionnellement caché, le ND devient le NA du personnage ayant caché l'objet (Perception + Discrétion).

- Ses clefs de voiture : *Naturel*.
- Des magazines érotiques dans la chambre d'un adolescent : *Facile*.
- Un agenda dans un bureau : *Malaisé*.
- Un passage secret typique : *Difficile*.
- Un petit bout de papier dans un bureau : *Extrême*.
- Un petit bout de papier dans une décharge : *Incroyable*.

La durée de cette action dépend quant à elle de l'étendue de la zone fouillée par le personnage :

- Un tiroir ou une veste : Round.
- Un personnage : minute.
- Une chambre : minute ou heure.
- Un appartement : heure.
- Un immeuble : journée.
- Un convoi de camions : journée.
- Désosser un véhicule : journée.

Si cette action est réussie, le personnage trouve les indices expres-

sément recherchés ou les détails qui sortent de l'ordinaire. Sinon, il a juste perdu son temps.

Nager

Durée : Round.

Spécialité : Athlétisme (Physique).

Grâce à cette action, le personnage effectue quelques brasses dans l'eau tout en évitant de se noyer.

Le ND est déterminé par le MJ en fonction du courant et de la violence des flots.

- Piscine : *Naturel*.
- À la plage : *Facile*.
- Fleuve tranquille : *Malaisé*.
- Haute mer : *Difficile*.
- Rapides : *Extrême*.
- Cap Horn : *Incroyable*.

Si l'action est réussie, le personnage se déplace de la moitié de son Physique sans encombre. Si l'action est ratée, le personnage reste statique. Si c'est un échec critique, il se risque la noyade (cf. *Asphyxie*, p. 61).

Un personnage peut maintenir sa nage pendant NA x 10 minutes dans des conditions optimales. Au-delà, il se noie de fatigue.

Ramper

Durée : Round.

Spécialité : aucune.

Grâce à cette action, le personnage progresse le long du sol d'une distance égale à la moitié de son Physique.

Réparer

Durée : heure ou plus.

Spécialité : Mécanique ou Système D.

Cette action permet de rendre à nouveau fonctionnel un appareil ou un véhicule endommagé ou abîmé. Elle nécessite d'avoir à sa disposition les outils nécessaires et probablement une source d'énergie pour les utiliser correctement.

Le ND de cette action est fixé par le MJ au regard de l'état de l'appareil, comme pour les soins d'un être vivant blessé (cf. *Soigner*, p.58).



Si cette action est réussie, l'objet regagne un niveau d'État, deux s'il s'agit d'un succès critique. Ces niveaux sont gérés par des règles semblables à celle de la santé des personnages (cf. p. 58).

Cette action dure une heure pour un appareil électroménager, une journée pour un ordinateur ou un véhicule et jusqu'à une semaine pour un appareil particulièrement complexe ou volumineux.

Repérer

Durée : Round.

Spécialité : Vigilance.

Grâce à cette action, le personnage peut repérer les individus cachés, les embuscades ou un événement qui aurait pu passer inaperçu. Il utilise pour cela ces cinq sens et parfois même son instinct. Il est donc possible, mais difficile, de repérer un tireur embusqué sur le toit d'un immeuble, juste par un « mauvais pressentiment ».

Le ND de cette action est fixé soit par le MJ selon la situation, soit par le NA (Perception + Discrétion) du personnage caché ou ayant dissimulé un objet.

- Un poisson d'avril dans son dos : *Naturel*.
- Des traces de rouge à lèvres : *Facile*.
- Un pistolet sous une veste : *Malaisé*.
- Une bombe sous une voiture : *Difficile*.
- Un cri dans une *rave-party* : *Extrême*.
- Voir dans le noir total : *Incroyable*.

En outre, le MJ peut infliger des malus au NA du personnage pour refléter les circonstances de la confrontation :

- Écouter dans le calme absolu : +2.
- Écouter dans le vacarme : -2.
- Écouter dans une bataille rangée : -6.
- Voir à plus de dix mètres : -2.
- Voir à plus de cent mètres : -4.
- Voir à plus de cinq cent mètres : -6.
- Voir en visibilité réduite : -2.
- Voir dans l'obscurité : -4.
- Voir dans le noir total : -6.

Si l'action est réussie, le personnage repère les détails troublants dans son environnement. Sinon, tout lui paraît normal.

Sauter

Durée : Round.

Spécialité : Athlétisme (Physique).

En effectuant cette action, le personnage réalise un saut en longueur ou un saut en hauteur – il annonce son choix en même temps que l'action.

Le ND de celle-ci est fixé librement par le joueur, mais il conditionne le nombre de mètres franchis :

- En longueur : chaque tranche complète de deux points de ND représente un mètre.
- En hauteur : chaque tranche complète de cinq points de ND représente un mètre.

Si l'action est réussie, le personnage franchit la distance correspondante en se rattrapant à son objectif, si besoin est. Si l'action est un succès critique, le personnage peut se déplacer de (Physique) mètres après son atterrissage. Dans les autres cas, le personnage ne franchit pas la distance choisie et, éventuellement, chute (cf. *Chute*, p. 61). Cette action suppose une utilisation réussie de Courir. Si cette course n'est pas effectuée, le personnage souffre d'un malus de -6. À l'inverse, pour un succès critique lors de celle-ci, le personnage bénéficie d'un bonus de +2.

Se cacher

Durée : Round.

Spécialité : Discrétion.

Grâce à cette action, le personnage trouve une cachette et s'y installe du mieux qu'il peut. Celle-ci peut être un casier de vestiaire, sous une table, dans une caisse ou des toilettes.

Le ND de cette action est fixé par le MJ selon la situation et les cachettes plausibles à la disposition du personnage. Si le joueur contrôlant ce dernier propose des cachettes intelligentes et/ou originales, le MJ peut lui accorder un bonus de +2.

- Dans la jungle : *Naturel*.
- Dans une forêt : *Facile*.
- Dans un entrepôt : *Malaisé*.
- Dans des bureaux : *Difficile*.
- Dans un hangar vide : *Extrême*.
- Dans le désert : *Incroyable*.



Si l'action est réussie, le personnage est caché ; les autres ne le voient pas, à moins de réussir l'action Repérer avec un ND égal au NA modifié du personnage pour résoudre, Se cacher. Si l'action est ratée, le personnage n'est pas bien caché. Il le sait et peut effectuer un nouvel essai avec le malus habituel.

Se déplacer

Durée : secondaire

Spécialité : aucune.

En effectuant cette action, le personnage se déplace d'autant de mètres que son Physique. Cependant, il subit un malus de -2 pour résoudre son éventuelle action du Round et pour les confrontations autre que les défenses (cf. *Combat*).

Un personnage ne peut pas effectuer Se déplacer et Courir au cours du même Round.

Se faufiler

Durée : Round.

Spécialité : Discrétion.

Cette action permet à un personnage de se déplacer discrètement, à l'insu d'éventuels observateurs. En l'effectuant, celui-ci se déplace de (PHY) mètres ou de (PHY/2) mètres s'il rampe. Ce déplacement est effectué avant de résoudre la confrontation.

Le ND de cette action est fixé par le MJ au vu de la situation : la présence de couvert ou pas, la luminosité et le calme qui règne dans le lieu. Il ne doit cependant pas tenir compte de la présence ou pas d'observateurs et de l'attention de ceux-ci car ces deux paramètres sont gérés par une l'action Repérer.

- Faire le mur : *Naturel*.
- Faire le mur en pensionnat : *Facile*.
- Dans l'obscurité : *Malaisé*.
- Dans une usine bien éclairée : *Difficile*.
- Dans une rue déserte : *Extrême*.
- Dans le désert : *Incroyable*.
- En rampant : +2.

Les résultats de cette action sont identiques à ceux de Se cacher.

Stabiliser

Durée : minute.

Spécialité : Premiers soins.

Cette action vise à stabiliser l'état d'un blessé, afin éventuellement de l'évacuer ou de le ranimer.

Le ND est déterminé en utilisant le niveau de santé actuel du personnage soigné (cf. *Soigner*, p. 58).

Un jet réussi permet de ranimer un blessé inconscient et de lui faire récupérer un niveau de santé. Ce niveau n'est regagné que si le patient a été blessé il y a moins de cinq minutes, et qu'aucun autre soin ne lui a déjà été administré avec succès. En cas d'échec, le patient n'est pas stabilisé, mais le personnage a droit à un nouvel essai. En cas d'échec critique, aucun nouvel essai n'est possible.

Alternativement, le praticien peut employer les premiers soins pour diagnostiquer une éventuelle maladie ou empoisonnement, mais seulement si les symptômes de celles-ci sont « actifs » au moment de l'examen. Il s'agit ici d'une médecine de l'instant, pas d'une étude approfondie de la pathologie.

Voyager

Durée : heure, jour.

Spécialité : Survie, Conduite, Équitation ou Pilotage (Physique).

Cette action permet de simuler les longs déplacements du personnage, quel que soit le mode de transport choisi. Une confrontation n'est nécessaire que si le personnage tente de réaliser un voyage difficile. Le ND est alors déterminé par le MJ en fonction des circonstances :

- Une ballade en forêt : *Naturel*.
- Paris-Marseille en une journée : *Facile*.
- Une randonnée en montagne : *Malaisé*.
- Une expédition dans la jungle : *Difficile*.
- Passer le cap Horn : *Extrême*.
- Terre-Lune : *Incroyable*.

Si la confrontation est réussie, le personnage franchit une distance variable selon le mode de transport utilisé. Si une réussite critique est obtenue, la distance est multipliée par deux. Si la confrontation est un échec, le personnage parcourt la moitié de la distance. En cas d'échec critique, un accident survient.



Note : en marchant, un personnage franchit (Physique) km par heures, et huit fois cela par jour.

Règles spéciales

Encombrement

De par sa nature cinématographique, l'EW-System n'a pas vocation à gérer l'encombrement des personnages au kilo près. En outre, les personnages des univers EWS peuvent transporter une quantité impressionnante d'armes et de matériel tout en parvenant à sauter par-dessus des gouffres, à la façon d'une pilleuse de tombes bien connue.

En termes de règles, l'encombrement est simulé par un malus qui s'applique au NA du personnage dans toutes les confrontations impliquant la caractéristique Physique de celui-ci. Le MJ peut, exceptionnellement, l'appliquer à d'autres confrontations : il est parfois difficile de résoudre un problème de mathématiques avec un barda de légionnaire sur le dos. Ce malus d'encombrement est déterminé grâce aux indications suivantes :

- Un gros sac à dos ou de nombreuses armes : -2.
- Un gros sac à dos et de nombreuses armes : -4.
- Un coffre à trésor ou un corps à transporter : -6.

Ce malus s'additionne au malus dû aux éventuelles protections du personnage.

En outre, un personnage peut soulever (Physique x 20) en kilos, mais il ne pourra transporter cette charge que sur une distance extrêmement courte égale au Physique en mètres du personnage.

Courses-poursuites

Les actions, permettant un déplacement, exposées plus haut simulent les manœuvres d'un combat ou d'une scène d'action, mais sont impropres à simuler de longues courses ou des... courses-poursuites !

Les règles suivantes prennent le parti de ne pas simuler en détail tous les aspects d'une poursuite (vitesse, topographie etc.), afin de mettre l'accent sur une description dynamique et cinématographique. On compare ici ruse et habileté des conducteurs ; ces règles ne s'appliquent donc pas si un piéton cherche à échapper à une voiture qui lui foncerait dessus dans une ligne droite en plein désert.

Une course-poursuite intervient dès qu'un personnage désire en rattraper un autre qui tente de s'échapper. Le premier est donc le poursuivant, et le second le poursuivi. Cette course-poursuite peut être gérée comme une scène d'action à part entière ou au sein d'une scène d'action déjà existante. Dans les deux cas, elle s'inscrit dans le déroulement normal du jeu (cf. p. 22) : à partir du moment où des personnages ont effectué des mouvements répondant à la définition ci-dessus, ils passent « en mode course-poursuite » au début du Round suivant.

Dès lors, le mouvement de ces personnages est résolu avant la détermination de l'Initiative. Par la suite, les personnages engagés dans la poursuite disposent de leur phase active normale, mais leurs actions :

- Ne peuvent concerner que les autres personnages impliqués dans la poursuite
- Ne peuvent permettre, impliquer ou provoquer un autre déplacement, à l'exception des sauts et des cascades

Résolution du mouvement : Une confrontation oppose le NA du poursuivant et du poursuivi. En cas de réussite du jet, si l'actif est le poursuivant, il gagne du terrain sur le passif ; en cas d'échec, il en perd. La mécanique s'inverse si le personnage actif est poursuivi. On utilise le niveau Athlétisme si c'est une poursuite à pied, Équitation si c'est une poursuite à cheval, Conduite ou Pilotage si la poursuite implique un véhicule motorisé.

Gagner et perdre du terrain : Lorsque l'écart entre les personnages se creuse, la distance les séparant augmente de moitié (par exemple, dix mètres d'écart passent à quinze). Si l'écart se réduit, les personnages se rapprochent de la moitié de la distance qui les séparait initialement (par exemple, dix mètres d'écart passent à cinq). Une réussite ou un échec critique double les effets (la distance se creuse ou se réduit de trois quarts). Le MJ peut aussi décider qu'un accident survient, que le poursuivant rattrape immédiatement sa proie ou au contraire, que celle-ci s'échappe, etc. Dans le cas où le poursuivant et le poursuivi sont au même point de départ au début de la poursuite, la distance initiale qui les sépare est égale à la différence de leur score d'Initiative. Celui qui prend la tête lors d'une course est donc celui qui agit le premier.

ACTION !



GUIDE D'ACTIONS
D'HABILETÉ

Un personnage échappe à ses poursuivants à partir du moment où il a gagné une avance suffisante pour disparaître à leur vue (ce qui est bien plus facile en terrain encombré que dégagé). À l'inverse, un personnage est rattrapé lorsque la distance le séparant de ses poursuivants n'est plus que d'un ou deux mètres.

Modificateurs : Deux types de modificateurs entrent en ligne de compte dans le cas des poursuites ; la vitesse respective du poursuivant et du poursuivi, déterminée par le type de locomotion, et le terrain sur lequel a lieu la poursuite. Ces modificateurs s'appliquent au NA utile pour résoudre le mouvement (Tableau AC12). Les terrains encombrés regroupent tous les lieux où les poursuites à grande vitesse sont difficiles (encombrement, obstacles, parcours sinueux...). Ex. : Ville, petites routes de campagne, bois... À l'inverse, les terrains dégagés offrent une bonne visibilité et peu d'obstacles. Ex. : Plaine, large route, autoroute...

AC12 - Poursuites et Terrain		
Moyen de locomotion	Terrain	
	Encombré	Dégagé
Pied ou vélo	+ 2	- 2
Cheval	- 2	+ 2
2 roues motorisé	+ 1	+ 4
Véhicule léger	- 2	+ 2
Véhicule lourd	- 5	+ 1

** Si le terrain est en très mauvais état, le MJ peut choisir d'infliger aux véhicules de 1 à 5 points de dommage par Round de poursuite (le blindage étant inefficace ici)*

Accidents : Les chocs sont terribles si un véhicule lancé à grande vitesse percute de plein fouet un obstacle. Le véhicule encaisse des dégâts égaux aux points de structure de l'objet percuté (Tableaux AC13), et l'objet heurté encaisse en retour des dommages égaux aux points de structure du véhicule. Ainsi, deux véhicules se percutant de plein fouet s'infligent l'un à l'autre des dommages égaux à leurs points de structure. Tant que le véhicule ne subit pas effectivement de dommages (c'est à dire, tant que le blindage encaisse tous les dégâts), les occupants sont secoués, mais rien de plus. Si le véhicule subit des dommages, les passagers subissent la moitié des dégâts subis par le véhicule, en dégâts superficiels, sauf pour le coup de grâce qui détruit le véhicule. En effet, lorsqu'un choc réduit les points de structure d'un véhicule à

zéro ou moins, les occupants encaissent alors autant de dégâts létaux que le véhicule !

Nouvelle action : Poussette

Durée : Round.

Spécialité : Athlétisme, Conduite ou Pilotage (Physique).

Deux véhicules se livrent bataille : situés à la même hauteur, lancés à tombeau ouvert, ils cherchent mutuellement à se faire sortir de la route, ou à amocher l'adversaire !

Le ND de cette action est fixé par le NA du personnage adverse approprié à la course-poursuite.

Si l'attaque est un succès, la victime subit des dommages égaux au double du blindage du véhicule attaquant ou de l'Impact du personnage. L'attaquant subit en retour des dommages égaux au blindage du défenseur ou à l'Impact de ce dernier. En cas de réussite critique, le défenseur subit un malus de -2 à son NA utilisé pour la course-poursuite lors du Round suivant (et vice-versa en cas d'échec critique).

Si cette action est effectuée contre une cible immobile, 1/20^e de la vitesse du véhicule est rajoutée au FD de l'attaque.

Les véhicules

Nom : Le nom du modèle.

Sportivité : Chaque véhicule a ses spécificités : masse, maniabilité, reprise, puissance du moteur, freins plus ou moins performants... Tous ces aspects sont transcrits en termes de règle par la Sportivité. Ce bonus/malus s'applique au NA du conducteur lors de toute confrontation impliquant le maniement de ce véhicule.

Vitesse : C'est la vitesse de pointe du véhicule sur ligne droite en kilomètres heure. La vitesse de croisière est d'un quart inférieure à la vitesse de pointe.

Blindage : C'est le facteur de protection du véhicule. Il est soustrait aux dégâts reçus. Si le blindage est indiqué entre parenthèses, la protection offerte n'est valable que lorsque l'on s'abrite derrière le véhicule.



Structure : Il s'agit de la résistance physique du véhicule (cf. *Dommages collatéraux*, p. 43).

Autonomie : C'est le nombre de kilomètres que l'on peut faire avec un plein, avant de tomber en panne sèche.

Passagers : Indique le nombre de passagers que le véhicule peut transporter, y compris le conducteur. S'il est composé de 2 chiffres: le premier indique l'équipage, et le second le nombre de passagers.

Charge : C'est la charge utile que l'on peut transporter avec le véhicule.

Module - Véhicules typiques							
	Vit.	Sport.	Blin.	Str.	Aut.	Pas.	Char.
Voiture de ville	200	0	10	30	400	5	200
Grosse berline	240	- 1	20	40	600	6	300
Voiture de sport	280	+ 2	10	25	300	2	100
4x4	180	+ 1	20	40	300	5	300
Van/Camionnette	160	0	25	45	300	3	800
Semi-remorque	160	- 2	35	60	400	3	35000
Moto	240	+ 2	5	15	150	2	20
Avion de tourisme	600	+ 2	10	40	800	4	100
Boeing	900	- 3	20	100	5000	250	10000

Conversion des vitesses	
Km/h	Mètres/Round
120	100
90	75
60	50
30	25

AC13 - Sportivité des véhicules	
Type de véhicule	Sportivité
Sportive	+2 à + 4
Routière	+ 0 à + 2
Berline	+ 0 à - 2
Moto	+ 2 à + 4
Camion/blindé	- 2 à - 4





Module : Les Spécialités de Social

Baratin	Dans toutes les situations où il est question de détourner l'attention d'autrui ou de l'influencer uniquement par le biais de l'éloquence, cette Spécialité est employée.
Comédie	Cette Spécialité est employée dès que le personnage cherche à jouer un rôle ou à se faire passer pour quelqu'un, à la manière d'un acteur de théâtre.
Commerce	Cette Spécialité concerne l'achat ou la vente de marchandises à profit, la connaissance des meilleurs lieux où commercer, et l'art de marchander.
Danse	Cette Spécialité ne permet pas de participer à un ballet, mais de briller sur les pistes de danses mondaines.
Débat	La capacité de débattre recouvre toutes les situations où il convient d'argumenter précisément pour convaincre la partie adverse, ou simplement exposer son point de vue.
Déguisement	Grâce à cette Spécialité, un personnage peut modifier son apparence pour passer inaperçu. L'art du déguisement nécessite le matériel approprié : maquillage et accessoires.
Enseignement	La capacité de transmettre des connaissances ou un savoir-faire de manière durable est représentée par cette Spécialité.
Intimidation	Lorsque le personnage cherche à impressionner ou à effrayer, cette Spécialité est utilisée. Elle peut mener aux frontières de la légalité, dans le cas de personnages peu scrupuleux.
Jeu	Tout le monde ne joue pas que pour le plaisir : la Spécialité Jeu donne la possibilité de savoir jouer à tous types de jeux existants de manière professionnelle, et donc également de tricher. C'est davantage une question de présence que de technique pure.
Milieu*	Connaître un milieu signifie en maîtriser les règles sociales et y évoluer à l'aise. Comme pour les langues, il convient de définir le milieu concerné par la Spécialité ; pour connaître plusieurs milieux, la Spécialité doit être acquise pour chacun.
Perspicacité	Cette Spécialité permet au personnage de déceler les signes trahissant le mensonge ou l'honnêteté.
Politesse	Il s'agit du savoir-vivre au sens large, lorsque l'on se trouve hors de son milieu ou de sa culture. Cela permet de ne pas apparaître immédiatement comme un étranger, ou pire, comme un rustre. Il est également possible de deviner l'origine ou la raison d'être de coutumes étranges.
Renseignement	Renseignement couvre toutes les techniques employées pour se procurer des informations auprès d'autrui, aux cours d'échanges verbaux informels ou plus officiels.
Sang-froid	C'est la capacité à garder la tête sur les épaules, notamment face aux autres, dans une situation potentiellement déstabilisante.
Séduction	Une conversation plaisante, des attentions, des sous-entendus : c'est bien sûr l'art de plaire aux autres ; sexe opposé... ou convoité !

* : Le domaine recouvert précisément par cette Spécialité doit être choisi. (F) : la Spécialité est fermée (cf. *Spécialités fermées*, p. 31)



Les dés ne devraient pas être nécessaires pour décider de la moindre des actions des joueurs ; le MJ doit encourager ceux-ci à jouer véritablement les interactions sociales de leurs personnages et à évaluer le succès de leur action d'après leur prestation. Le jet de dé vient alors nuancer sur la performance d'acteur du joueur, ce qui permet de sauver éventuellement les comédiens les moins aguerris.

Guide d'actions de Social

Rappel : Par défaut, lors d'une action de Social, le NA du personnage est déterminé en additionnant la Spécialité indiquée à la Caractéristique Présence.

Bluffer

Durée : Round ou plus.

Spécialité : Baratin.

Grâce à cette action, le personnage peut dissimuler son intention ou son état d'esprit. C'est l'action privilégiée des joueurs de Poker, mais aussi des assassins froids et professionnels.

Le ND de cette action est fixé par le MJ lorsque l'émotion que le personnage désire cacher est provoquée par un stimulus extérieur (comme la provocation d'un autre personnage) ou par le joueur lui-même lorsqu'il est à l'origine du bluff (comme pour masquer son intention de passer à l'attaque).

- Pendant une partie de Poker avec les potes : *Naturel*.
- Face à l'examineur pendant un oral : *Facile*.
- Face à un policier pendant un contrôle de routine : *Malaisé*.
- Cacher son émotion à l'annonce d'un décès : *Difficile*.
- Cacher son émotion en tuant un proche : *Extrême*.
- Rester de marbre face à la destruction du monde : *Incroyable*.

Si l'action est réussie, le personnage reste impassible. En cas d'échec, l'émotion ou l'intention du personnage est évidente pour les observateurs. Dans le premier cas, si le joueur a fixé lui-même le ND, celui-ci devient le ND pour deviner son état d'esprit (cf. *Déceler les mensonges*, p.55).

Module : Les milieux

Affaires : Le personnage s'est familiarisé avec le monde de la haute finance et de l'industrie. Il peut obtenir des informations sur les statuts financiers, les contrats en négociation, les réputations, rivalités et éventuelles corruptions des affairistes.

Armée : Le personnage connaît le milieu militaire et son organisation. Il peut se tenir au courant des opérations en cours, de l'évolution du matériel, et des projets envisagés.

Crime : Le personnage est un familier de la pègre : il peut trouver des contacts ou des artisans plus ou moins louches, ainsi que se renseigner sur les organisations, les figures locales, les planques et les coups en préparation.

Haute société : Le milieu des gens riches et célèbres... Le personnage peut obtenir des informations sur la réputation, les relations, la solvabilité de ces personnalités – ainsi que sur les rumeurs qui les concernent.

Justice : Le personnage est bien renseigné sur le milieu de la justice et de la police. Il connaît les techniques et juridictions des différents organismes de loi, et peut s'informer sur les enquêtes en cours, les lois en vigueur, l'état civil et le casier judiciaire de certains individus.

Politique : Le personnage connaît le milieu de la politique et des gens influents. Il peut essayer de connaître leur réputation, leurs contacts, leurs projets et leur éventuelle corruption.

Universitaire : Le personnage est familier avec le quotidien des milieux universitaires et scientifiques ; il peut se tenir au courant des rivalités, des recherches en cours, et de la réputation des sommités.

Commander

Durée : Round.

Spécialité : Sang-froid.

Cette action permet de donner des ordres précis et qui ne souffrent pas la contestation. Cependant, il ne s'agit pas que d'ordres militaires ; cette action permet de diriger des pompiers, de conclure une réunion de travail avec fermeté ou de se faire obéir d'enfants turbu-

lents. Elle repose sur la fermeté, la confiance en soit et une certaine forme de répression.

Le ND de cette action est fixé par le MJ selon les circonstances dans lesquelles les ordres sont donnés.

- Lors d'une réunion : *Naturel*.
- Après une dispute : *Facile*.
- Dans le feu de l'action : *Malaisé*.
- Dans le feu de l'action, en situation de défaite : *Difficile*.
- Dans le feu de l'action, en situation désespérée : *Extrême*.
- Mission suicide : *Incroyable*.

En outre, la relation préexistante entre le personnage et ses « subordonnés » génère un modificateur au NA.

- Le personnage a fait ses preuves comme chef : +4.
- Subordonnés loyaux : +2.
- Enfants : -2.
- Subordonnés récalcitrants : -2.
- Subordonnés au bord de la mutinerie : -4.
- Pas subordonnés : -6.

Si l'action est réussie, les sujets de l'ordre exécutent ce dernier. Si c'est un échec, ceux-ci refusent. En cas d'échec critique, une mutinerie peut se déclencher.

Déceler les mensonges

Durée : Round.

Spécialité : Perspicacité (Perception).

Grâce à cette action, le personnage sait si son interlocuteur lui ment ou devine les intentions de ce dernier.

Le ND de cette action est égal au NA de l'interlocuteur (PRÉ + Baratin) si celui-ci se « contente » de mentir ou au NA (PRÉ + Comédie) s'il joue un rôle.

Si l'action est réussie, le personnage sait :

- Si ce que vient de dire l'interlocuteur est un mensonge
OU
- Si l'interlocuteur joue un rôle
OU
- Si l'interlocuteur a des motivations secrètes.

Si l'action est un échec, le personnage n'apprend rien. Il ne peut tenter un nouvel essai que s'il questionne à nouveau son interlocuteur sur le même sujet, et souffre alors du malus habituel.

Interroger

Durée : heures.

Spécialité : Débat ou Intimidation.

Cette action permet de faire avouer un personnage par la contrainte morale ou physique. Le ND de celle-ci est déterminé par le NA (Mental + Sang-froid) du personnage interrogé. Même en utilisant des méthodes « musclées », il faut plusieurs heures pour briser la résistance mentale d'un individu.

Si l'action est réussie, le prisonnier avoue tout et n'oppose plus de résistance au personnage. Sinon, il garde son calme. Exceptionnellement, le malus pour nouvel essai devient un bonus.



Intimider

Durée : Round.

Spécialité : Intimidation.

En effectuant cette action, le personnage menace verbalement ou physiquement son interlocuteur. Même si une tentative d'intimidation peut rester polie, elle n'est jamais discrète, personne n'est dupe ! Cette action est particulièrement utile pour forcer des PNJ à la reddition.

Le ND de cette action est égal au NA de l'interlocuteur (MEN + Sang-froid).

Si l'action est réussie, l'interlocuteur est effrayé par le personnage et ne s'oppose plus à ce dernier. Cette situation de soumission pourra être exploitée à l'aide d'autres actions. Si l'action est un échec, l'interlocuteur tient bon face au personnage.

Manipuler

Durée : Minute.

Spécialité : Baratin.

Grâce à cette action, le personnage influence subtilement son interlocuteur et obtient une faveur de celui-ci : une action ou un renseignement. Si cette manipulation est subtile, elle peut être rendue impossible par une méfiance extrême : un interlocuteur qui refuse de discuter, usant peut-être de violence physique pour mettre fin à la conversation, est immunisé à cette action.

Le ND de celle-ci est déterminé par le NA de l'interlocuteur (MEN + Sang-froid). Si ce dernier se doute de quelque chose, il peut utiliser son NA (PER + Perspicacité).

Si l'action est réussie, le personnage obtient ce qu'il veut. Si c'est un échec, l'interlocuteur n'est pas convaincu par la manœuvre de celui-ci. En cas d'échec critique, il se doute de quelque chose...

Mentir

Durée : Round.

Spécialité : Baratin.

Cette action permet à un personnage de... raconter un mensonge ! Ce dernier peut être un mensonge par omission ou pas.

Le ND de cette action est fixé par le NA de l'interlocuteur (PER + Perspicacité). En outre, la teneur du mensonge modifie le NA du personnage :

- Mensonge particulièrement plausible : +2.
- Mensonge inapproprié (« On a une fuite de réacteur ») : -2.
- Mensonge incroyable (« Les Martiens attaquent ! ») : +4.

En effet, les mensonges les plus improbables sont finalement ceux qui fonctionnent le mieux. Cependant, le personnage aura sûrement du mal à maintenir la supercherie bien longtemps.

En cas de succès, le mensonge fonctionne. Sinon, l'interlocuteur comprend qu'on le mène en bateau.

Se renseigner

Durée : minutes ou heures.

Spécialité : Renseignement.

Cette action consiste à poser des questions plus ou moins subtiles à un ou plusieurs interlocuteurs pour obtenir des informations. Le plus souvent, les interlocuteurs sont consentants ou ne comprennent pas qu'ils révèlent des informations. Cette action peut simuler un entretien individuel – elle nécessite alors quelques minutes, une heure tout au plus – ou le fait de « battre le pavé » et de poser des questions à de multiples interlocuteurs – elle nécessite alors au moins une demi-journée.

Le ND de cette action est fixé par le MJ selon la teneur de l'information recherchée par le personnage. Celle-ci est appréciée de la même façon que pour l'action Documentation.

Si l'action est réussie, le personnage obtient l'information désirée. Si elle se solde par un échec critique, il se peut que l'interlocuteur soit vexé par l'indiscrétion du personnage.

Séduire

Durée : minutes ou heures.

Spécialité : Séduction.

Cette action simule les diverses manœuvres et sourires charmeurs effectués dans le but de s'attirer les sentiments sincères ou les faveurs sexuelles d'un personnage.

Le ND de cette action est fixé par le MJ selon les circonstances dans lesquelles cette cour est effectuée. Si la « cible » est sur ses gardes, elle peut y substituer son NA (PRÉ + Perspicacité).

- Un homme célibataire en boîte de nuit : *Naturel*.
- Un homme marié en boîte de nuit : *Facile*.

- Une jeune fille en boîte de nuit : *Malaisé*.
- Une femme mariée : *Difficile*.
- Un homme d'église : *Extrême*.
- Une veuve pendant l'enterrement : *Incroyable*.

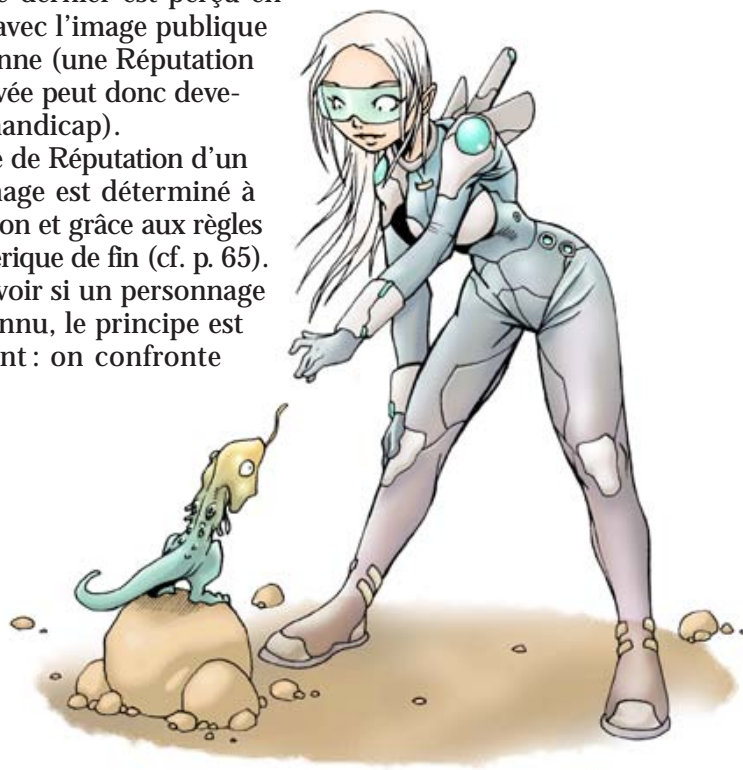
En outre, le MJ peut modifier le NA du personnage en fonction de la relation qui existe préalablement entre celui-ci et l'objet de son désir. Enfin, il peut autoriser un personnage à effectuer cette action en un Round après avoir dépensé un Point d'Éclat ; c'est l'effet « sourire émail diamant ».

Règles spéciales

La réputation

La Réputation du personnage indique sa renommée. Grâce à elle, celui-ci peut être reconnu partout. Il est à noter que le fait d'être reconnu ou non ne détermine nullement l'accueil réservé au personnage : ce dernier est perçu en accord avec l'image publique qu'il donne (une Réputation trop élevée peut donc devenir un handicap).

Le score de Réputation d'un personnage est déterminé à sa création et grâce aux règles de Générique de fin (cf. p. 65). Pour savoir si un personnage est reconnu, le principe est le suivant : on confronte



la Réputation de ce dernier (considéré comme « actif ») à un ND déterminé par les points communs entre les deux personnages. Si le personnage qui cherche à déterminer s'il connaît son interlocuteur possède une Spécialité Milieux adaptée à la situation, le score de celle-ci est rajouté à la réputation considérée.

- Même promo d'université, même village natal : *Naturel*.
- Lieu de travail commun, même organisation : *Facile*.
- Même profession, même niveau social : *Malaisé*.
- Même nationalité, même culture : *Difficile*.
- Continents différents, cultures antinomiques, niveaux sociaux diamétralement opposés : *Extrême*.
- Planètes différentes : *Incroyable*.

Si la confrontation est une réussite, le personnage dont la Réputation est utilisée est reconnu par l'observateur qui a servi de critère pour déterminer le ND. Si c'est un échec, il n'est pas reconnu. En cas de succès critique, quelques informations peuvent être fournies pour mieux cerner le personnage. À l'inverse, en cas d'échec critique, de fausses informations peuvent être divulguées.



AC15 - Échelle de Santé				
Niveau de santé	Score de PV	Malus de blessure	ND de soins	Exemple (PHY = 5)
Indemne	$(PHY \times 2) + 1$ à $(PHY \times 3)$	0	4	11 à 15
Blessé/Étourdi	$(PHY \times 1) + 1$ à $PHY \times 2$	- 2	8	6 à 10
Gravement blessé/Sonné	1 à $PHY \times 1$	- 4	10	1 à 5
Mort ?/ Inconscient	0	N/A	12	0

Récapitulatif des types de dégâts	
Dégâts létaux	Armes*, Chutes*, Feu, Acides, Faim, Explosions*, Poisons
Dégâts superficiels	Combat à mains nues, Chocs*, Électricité, Étouffement, Maladies*

* : Peuvent, dans des situations particulières, changer de catégorie

L'état du personnage

Les niveaux de santé

La santé physique d'un personnage est simulée grâce à des niveaux de santé. Chacun d'entre eux traduit un état physique différent, du plus favorable au plus grave, pour finir avec la mort. Il existe quatre niveaux de santé :

Indemne : Un personnage ordinaire est en pleine forme avec, au pire, quelques égratignures.

Blessé/Étourdi : Un personnage ordinaire a l'air mal en point : son sang coule et quelques ecchymoses recouvrent son corps.

Gravement blessé/Sonné : Un personnage ordinaire devrait être à l'hôpital : il saigne abondamment et il a de nombreuses contusions.

Mort ?/Inconscient : Un personnage ordinaire gît au sol, inconscient. Son état réel – d'où le « ? » – dépend de ses scores en Vie et en Encaissement.

Note : La double notation des Niveaux de Santé : Le premier qualificatif s'applique à l'échelle de Vie, le second à l'échelle d'Encaissement.

Vie et Encaissement

Les niveaux de santé sont placés sur une double échelle de points : la Vie d'une part et l'Encaissement d'autre part. Perdre des points de Vie signifie pour un personnage que celui-ci reçoit des blessures pouvant entraîner la mort. Perdre des points d'Encaissement signifie que le personnage reçoit des coups pouvant entraîner l'inconscience.

Chaque échelle de points évolue selon des dégâts différents : dégâts létaux pour Vie et dégâts superficiels pour Encaissement.

Pour déterminer le niveau de santé du personnage, on prend toujours en compte l'échelle dont le score est le plus bas (cf. tableau AC15). Ce processus fonctionne, que le score en question ait augmenté ou diminué.

Malgré l'existence d'une double échelle de points, le personnage n'a qu'un seul niveau de santé à un moment donné : celui qui correspond à l'échelle la plus basse.

Lorsqu'un personnage est « Mort ?/Inconscient », son état véritable dépend de l'échelle parvenue à 0 :

- Si le personnage n'a plus de points de Vie, il mourra dans (PHY) minutes, à moins d'être stabilisé avant l'expiration de ce délai.
- Si le personnage n'a plus de points d'Encaissement, il est inconscient, mais ses jours ne sont pas en danger.

Malus de blessure

Non seulement un niveau de santé décrit l'état dans lequel se trouve le personnage, mais il implique également un malus de blessure (cf. tableau AC15). Celui-ci s'applique :

- À tous les NA du personnage.
- Au score d'Initiative du personnage.
- À son Physique pour déterminer sa vitesse de déplacement.

Note : le malus de blessure ne s'applique pas à la Défense.

Les malus de blessure ne peuvent pas se cumuler car le personnage n'a qu'un seul niveau de santé à un moment donné.

Comment noter les paliers sur la feuille de personnage ?

Paliers mort	Gravement blessé (- 4)	Blessé (- 2)	Indemne	
Vie	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	10 11 12 13 14 15 16 17 18	19 20 21 22 23 24 25 26 27	28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
Encaiss.	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	10 11 12 13 14 15 16 17 18	19 20 21 22 23 24 25 26 27	28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

Les dégâts

Déterminer les dégâts

Récapitulatif du calcul des dégâts

FD + Modificateur* confronté à Défense + Protections

*Modificateurs au FD :

- Impact dans le cas du combat de mêlée
- Éventuellement C/R ou portée dans le cas du tir
- + 4 en cas de succès ou d'échec critique lors de la confrontation

Lorsqu'une attaque atteint sa cible, elle inflige une blessure à cette dernière, simulée par des dégâts. La résolution des dégâts suit le même cheminement que la résolution d'une confrontation, à ceci près qu'il n'y pas de jet de dés.

Dans un premier temps, il faut déterminer les dégâts de l'attaque. Chaque arme ou objet a un Facteur de Dégâts (FD) indiqué dans la description de celui-ci. Le FD de l'attaque est calculé en utilisant le FD de l'arme et en y appliquant les modificateurs pertinents, notamment le bonus d'Impact aux armes de mêlée.

Cela fait, il faut comparer le FD de l'attaque et la Défense de la cible sur la TR en considérant le premier comme personnage actif et la seconde comme ND. La valeur lue à l'intersection est le nombre de points de dégâts infligés à la cible.

Si le FD de l'attaque est supérieur à 20, il faut procéder comme indiqué dans le fonctionnement de la TR. Les dégâts sont calculés grâce à la colonne « FD+20 ». Ils peuvent également être déterminés en utilisant l'équation suivante :

$$(FD+10) - Défense = \text{dégâts subits}$$

P Principe de Jeu : L'intégrité physique

En principe, le type de dégâts d'une attaque est déterminé par la source de celle-ci. Cependant, la situation dans laquelle cette attaque est effectuée peut modifier le type de dégâts.

Dégâts et santé

Lorsque des points de dégâts sont infligés à un personnage, le joueur qui le contrôle soustrait ceux-ci du score actuel correspondant, ou du total de départ de ce score si c'est la première blessure que le personnage subit. Cependant, lorsqu'un personnage n'a plus de points d'Encaissement et qu'il subit à nouveau des dégâts superficiels, ceux-ci sont retranchés à son score de Vie.

Tableau AC16 - Gestion des points de Vie et d'Encaissement

Type dégâts	Notation
Dégâts létaux	Retranchés aux points de Vie.
Dégâts Superficiels	Retranchés aux points d'Encaissement.

Exemple : Carla, au cours d'un affrontement particulièrement violent, reçoit une balle de 44 magnum (FD 10). Elle encaisse FD 10 contre Déf 11, soit 9 points de dégâts. Elle subit une perte de 9 Points de Vie, retranchés à l'échelle « Vie ». Il lui reste donc 18 Points de Vie et 27 points d'Encaissement. Cette perte entraîne, en ce cas, un changement de palier. D'indemne, elle passe à Blessé, et subira donc un malus de 2 à toutes ses actions.

Décidément, c'est pas son jour... Une brute épaisse, qu'elle n'avait pas repéré, lui assène un violent coup de poing juste après. Elle encaisse FD 6 (Impact de l'adversaire) contre une Défense de 11, soit 5 points de dégâts. Ceux-ci sont retranchés à son échelle d'Encaissement. Il lui reste

donc 22 points d'Encaissement, et toujours 18 points de Vie. Son palier est toujours à Blessé. Manque de chance, elle encaisse un deuxième coup de poing dans la foulée. Elle retranche à nouveau 5 points à son échelle d'Encaissement, ce qui la fait passer à 17 points d'Encaissement. Elle a toujours 18 points de Vie, et reste au palier blessé avec un malus de 2.

Guérison naturelle

Qu'il reçoive ou non des soins médicaux, magiques ou technologiques, un personnage regagne un certain nombre de points par jour :

- Quelles que soient les circonstances, tous les points d'Encaissement perdus.
- Si le personnage est au **repos complet** et qu'il ne subit aucune blessure durant cette journée : autant de points de vie que son PHY/2.
- Sinon, le personnage regagne un point de vie.

P Principe de Jeu : Récupérer des niveaux de santé

L'EW-System permet de gérer les Points de Vie par Niveaux (cf. *Soigner*, p. 35 et *Stabiliser*, p. 49), ou permet de regagner des points de Vie, point par point, comme dans le cas de la guérison naturelle. Ce principe permet de moduler les effets des divers remèdes (onguents, drogues de combat, potions, etc.) en leur attribuant plus ou moins d'efficacité. Selon l'univers, ces différents moyens sont à déterminer.

Lorsqu'un personnage gagne un niveau de santé, ses scores de Vie et d'Encaissement deviennent égaux au score minimal correspondant à ce niveau, sauf si l'un de ses deux scores y était déjà supérieur.

Un personnage indemne qui gagne un niveau de santé retrouve son score maximum de points de Vie ou d'Encaissement.



L'ENVIRONNEMENT

Chocs

Les dommages dus à des chocs sont résolus comme en combat, le score de dégâts est déterminé par la vitesse de collision (Tableau AC17). Si un personnage en déplacement se heurte à un objet en mouvement, les dégâts respectifs sont additionnés. Si un personnage passe à travers du verre, les dégâts sont létaux en raison des coupures occasionnées. Dans tous les autres cas, ils sont superficiels.

AC17 - Dommages dus à des chocs		
Vitesse		FD
Faible (au pas)		1
Moyenne (course)		3
Grande (trot)		7
Très grande (galop)		15

Chutes et sauts

La gravité d'une chute est en relation directe avec sa hauteur. Le personnage subit des dégâts létaux comme indiqué dans le Tableau AC18.

Il peut essayer de se réceptionner pour amortir le choc (action secondaire). Son NA est égal à PHY + Acrobaties, et le ND est indiqué dans le tableau ci-contre. Si la confrontation est un succès, la moitié des dégâts devient superficielle; en cas de réussite critique, l'ensemble des dégâts devient superficiel.

AC18 - Chutes et blessures		
Hauteur	ND	FD
1 à 2 m	2	1
2 à 4 m	6	3
4 à 8 m	8	5
8 à 12 m	10	10
12 à 18 m	13	17
18 m et +	15	25

Étouffement et asphyxie

Si l'on oblige un personnage à retenir son souffle, il risque d'étouffer: à chaque Round, il doit réussir une confrontation entre Physique + Athlétisme contre un ND qui croît d'une unité à chaque Round et débute à 1. À chaque échec, il subit 4 points de dégâts superficiels.

Feu et objets enflammés

Le feu peut constituer une arme redoutable, principalement parce

que la cible peut s'enflammer. Ces dégâts létaux varient en fonction de l'intensité du feu considéré (Tableau AC19). Ce FD est appliqué à chaque Round, tant que la cible reste en contact avec le foyer, ou qu'elle est enflammée.

Un personnage pris dans un incendie subit non seulement les dégâts de feu, mais l'atmosphère raréfiée peut nécessiter d'appliquer les règles relatives à l'asphyxie.

Un objet enflammé ou porté au rouge ajoute +3 au FD.

AC19 - Dégâts par le feu	
Type de feu	FD/Round
Flamme (bougie)	1
Petit feu (torche)	3
Vêtements en feu	5
Feu moyen (feu de camp)	6
Grand feu (maison en feu)	16
Feu intense (feu de forge)	18

Faim et la soif

Les privations de nourriture ou d'eau provoquent un affaiblissement général de l'individu, menant à l'inconscience puis à la mort. Si un personnage est privé des deux, les dégâts et les pénalités se cumulent. Par jour passé sans s'alimenter, le personnage subit les dégâts létaux. Les pénalités ne se cumulent pas de jour en jour. En revanche, ceux-ci sont annulés dès que le personnage recommence à s'alimenter ou à se désaltérer normalement.

Tableau AC20 - Dégâts et pénalités par jour		
	Nourriture	Boisson
FD	1	2
Malus	- 2	- 4

Explosions

Une explosion se déclenche en un point et occasionne un souffle autour de celui-ci. La puissance de l'explosion au point d'impact dépend de l'explosif et des conditions relatives à la détonation, et détermine les dégâts occasionnés. Elle détermine également la taille de la zone de souffle; les dommages s'atténuent progressivement sur cette zone avec la distance.

Le rayon de la zone de souffle est égal en mètres au FD ressenti au point d'impact. Les dégâts subis sont ensuite réduits d'un point par mètre d'écart avec le point d'impact. Ces dégâts sont entièrement létaux pour une distance comprise entre le point d'impact et la moitié de la zone de souffle. Au-delà, ils sont superficiels.

ACTION !

L'ENVIRONNEMENT

AC21 - Calcul du FD des explosions

Zone de souffle (rayon)	égal FD de l'explosif en mètres
Atténuation du FD	FD - 1 par mètre
En milieu clos	FD x 2
Types de dégâts	
Dégâts létaux	Du point d'impact au FD/2 en mètres
Dégâts superficiels	Au-delà du FD/2 en mètres

Le souffle d'une explosion rebondit sur les parois ; l'onde de choc générée peut donc être amplifiée dans des proportions considérables, notamment en milieu clos (ou milieu sous-marin). Pour cette raison, si la zone de souffle d'une explosion ne peut correctement s'étendre (c'est-à-dire que des parois se trouvent sur le chemin du souffle), le FD ressenti est doublé. En revanche, les personnages de l'autre côté de ces parois ne subissent aucun dégât. À l'inverse, si l'explosion est suffisamment puissante pour abattre les cloisons, les règles normales d'une explosion en plein air sont appliquées et ces cloisons n'offrent aucune protection.

AC22 - Dégâts et effets des produits

Nom	FD	Lat.	Vir.	Rém.	Effets/Stades
Drogue					
Douce			5		Hallucinogène léger
Dure			8		Psychotrope
Alcools					
Léger			5		- 1 à toute action
Fort			9		- 1 à toute action
Poisons					
Lent	8	1 min	10		
Fulgurant	6	1 Round	12		
Acide					
Peu corrosif	5			0,5	
Très corrosif	6			0,1	
Maladie					
Bénigne	4		6		Dégâts superficiels
Mortelle	6		8		Dégâts létaux

Poisons

Chaque poison est défini par son FD, une Latence (Lat.) et par une Virulence (Vir.). Cette dernière représente le ND qu'il faut opposer au score de Physique du personnage pour tenter de minimiser

les dégâts occasionnés par le poison, et ce, à chaque fois que ceux-ci s'appliquent. Sur un jet réussi, la moitié des dégâts s'applique, une réussite critique permet de s'en affranchir, et un échec critique les double. Enfin, la latence indique le temps spécifique avant que le poison n'agisse (de quelques secondes à plusieurs heures).

Antidotes : Un empoisonnement peut se soigner par l'administration de l'antidote correspondant. Les effets ne sont pas certains ; un antidote est caractérisé par une Virulence, plus ou moins importante en fonction de son efficacité. Celle-ci est confrontée à la Virulence du poison ; en cas de réussite, le poison, ainsi que ses effets, sont neutralisés.

Maladies

Les maladies, souvent virales, sont définies par leur évolution, leur force et le mode de transmission.

La Virulence indique, comme pour un poison, la force de la maladie. Si un personnage est exposé au vecteur porteur de celle-ci, il doit réussir un jet de PHY contre la Virulence pour éviter d'être infecté. En cas d'échec, la maladie se déclare après le délai d'incubation.

L'évolution de la maladie est exprimée sous forme de stades. Lorsque la maladie se déclare, c'est au stade 1. Selon la fréquence des stades, exprimée en nombre de jours, le personnage doit ensuite résoudre une confrontation entre son Physique et la Virulence de la maladie. En cas de réussite, la maladie se stabilise. Sinon, la maladie empire et passe au stade supérieur, sauf si elle se trouve à son stade le plus avancé. Quel que soit le résultat, une nouvelle confrontation devra être résolue lorsque la fréquence sera à nouveau écoulée, avec les mêmes conséquences.

Si un personnage réussit deux confrontations successives, la maladie régresse. Si celle-ci était au stade 1, le personnage est guéri.

Médicaments : Les médicaments, ou cocktails de médicaments, ont pour effet de stabiliser la Maladie au stade où elle se trouve lors de la prise de celui-ci. Il confère, de plus, un modificateur à la confrontation de physique :

- Médicament spécifique à la maladie : +4
- Médicament générique (aspirine, anti-douleur...) : +2
- Remède de « Bonne Femme » : +2
- Médicament contre-indiqué : -2 à -6

Drogues

Les drogues sont des substances qui altèrent la condition physique ou intellectuelle du personnage, en fonction de leurs effets. La Virulence de la drogue indique le ND à opposer soit au Physique, soit au Mental du personnage pour résister à la drogue. Une fois la drogue assimilée par l'organisme, elle met un certain temps à agir, de quelques minutes à plusieurs heures.

Les drogues peuvent créer une accoutumance. Dans un premier temps, l'accoutumance est égale à la Virulence ; à chaque prise, le personnage doit réussir une confrontation entre son Mental et le score d'accoutumance. À chaque prise, celle-ci augmente d'un point.

Une fois qu'un personnage est dépendant, il a besoin de sa dose quotidienne pour ne pas ressentir les effets du manque : un malus cumulatif de -1 au NA de toutes ses confrontations par jour d'abstinence. La durée maximale de l'effet de manque est égale à la Virulence de la drogue moins le Physique du personnage ; au bout de cette durée, l'organisme du personnage est sevré.

Le cas de l'alcool : À chaque consommation, le personnage doit réussir une confrontation entre son Physique et la Virulence de la boisson, sous peine de subir un malus cumulatif déterminé par la force de l'alcool. Par heure après la fin de la prise d'alcool, la sévérité du malus décroît d'une unité. En revanche, on ne détermine l'alcoolisme éventuel d'un personnage (effets d'accoutumance) qu'une fois que les malus cumulatifs ont atteint -5 (prise importante d'alcool).

- **Alcool léger (vin, bière...) :** Virulence : 5. Effets : -1 à toute action.
- **Alcool fort (Whisky, eau de vie...) :** Virulence : 9. Effets : -1 à toute action.

Acides

Les acides rongent et dissolvent les matières avec lesquelles ils sont mis en contact (à condition que celles-ci soient vulnérables : par exemple, le verre ne réagit pas aux acides). Chaque acide possède un FD, indiquant les dégâts létaux infligés à chaque Round, jusqu'à ce que le support soit nettoyé. Ce score correspond à une quantité

significative d'acide, c'est-à-dire permettant de couvrir environ la moitié du corps attaqué.

Par ailleurs, un acide est dangereux seulement s'il est suffisamment concentré : plus il est dilué, plus son facteur de dégâts est faible. Les acides quantifiés dans l'EW-System le sont toujours avec une concentration de 99 % (substance quasiment pure). Le volume appliqué influe également sur les dégâts : quelques gouttes n'ont pas le même effet qu'un litre. Les dégâts sont donnés pour une quantité significative d'acide, c'est-à-dire permettant de couvrir environ la moitié du corps attaqué.

Enfin, un acide ne conserve pas la même force tout au long de son action : les réactions chimiques aidant, il devient de moins en moins efficace. Ceci est reflété par la Rémanence (Rém.) de l'acide : ce nombre indique le nombre dont diminue le FD qu'inflige l'acide à chaque Round.

Neutraliser : Un acide peut, soit être neutralisé par un produit « basique ». Celui-ci est quantifié par un Bonus à la Rémanence de l'acide, diminuant ainsi l'efficacité de l'acide plus rapidement. Soit il faut le diluer suffisamment pour qu'il ne soit plus efficace.

Électricité

Un bref choc électrique inflige des dégâts superficiels au corps humain. Le Tableau AC23 indique quelques caractéristiques du courant employé dans différents milieux, ainsi que les dégâts superficiels infligés. Par ailleurs, l'électricité, en circulant dans le système nerveux, tétanise les muscles. Pour lâcher la source génératrice du courant, un personnage doit réussir une confrontation entre son Physique contre un ND égal à au score de dégâts du courant. Si le personnage est dans une situation qui le rend vulnérable au courant (mouillé, etc.), il faut multiplier les dégâts par deux.

AC23 - Dommages électriques

Type	Ampères	Watts	Volts	FD/Round
Domestique (US)	20	2200 W	110	10
Domestique (EU)	30	6600 W	220	15
Industriel	50 - 100	22 - 44 kW	440	25 à 50
Industries lourdes	100 - 200	100 - 200 kW	1000	50 à 100



Le matériel

L'équipement

Celui-ci rassemble les possessions du personnage, utiles pour l'aventure. Chaque jeu de l'EW-System propose une liste complète de matériel et un système monétaire adéquats. Les règles sur l'encombrement, quant à elles, sont exposées dans le chapitre Habileté.

Souvent, de nombreuses pièces d'équipement peuvent être achetées au sein de packs. Ainsi, il est inutile pour le joueur de lire minutieusement une longue liste d'équipement pour y sélectionner tente, couverture et autre matériel de camping. Il lui suffit d'acheter le pack « camping » et le MJ considérera que le personnage dispose du matériel nécessaire pour se livrer à cette saine activité.

Le Train de vie

Plutôt que de faire un compte précis des frais d'auberge ou des factures mensuelles du personnage, l'EW-System utilise la notion de train de vie pour simuler les dépenses quotidiennes ou récurrentes de celui-ci : loyer, habillement, nourriture, etc. Chaque Train de vie décrit les conditions de vie globales du personnage ainsi que ses signes extérieurs de richesse, ou l'absence de tels signes. Attention, à un train de vie correspond un certain prix, dont le personnage doit s'acquitter au début du mois pour en profiter tout au long de celui-ci. Chaque jeu de l'EW-System indique le prix exact des trains de vie, exception faite du train de vie « Misère » : celui-ci est... gratuit !

o Règle optionnelle : Train de vie simplifié

Afin d'obtenir une gestion de la vie financière encore plus simple, il est possible de supprimer le caractère payant du train de vie. Celui-ci devient alors un attribut du personnage, déterminé par son Archétype et éventuellement modifié par des Traits. (cf. *Module : Train de vie*, p. 82)

Train de vie

Misère	peut se faire arrêter pour vagabondage.
Pauvre	fin de mois dès le 1 ^{er} du mois.
Standard	le train de vie de la classe moyenne.
Aisé	le train de vie de bourgeoisie.
Riche	le train de vie de la haute société.
Très riche	le train de vie des milliardaires et des rois.



ACTION !

L'ENVIRONNEMENT

GÉNÉRIQUE DE FIN



Qu'elle s'achève sur un dénouement final ou un *cliffhanger*, chaque séance de jeu doit se conclure par un générique de fin. C'est le moment où chaque PJ reçoit une ou plusieurs récompenses pour sa prestation durant la partie. Celles-ci sont de trois ordres : Expérience, Points d'Éclat ou Réputation.

L'Expérience

L'Expérience simule l'apprentissage continu du personnage au contact de son environnement, confronté aux défis de l'aventure. Elle récompense la façon dont les PJ ont vécu le scénario proposé par le MJ.

Chaque personnage reçoit un nombre de Points d'Expérience (PX) déterminé par le MJ, mais compris entre 1 et 5. Le Tableau PX01 donne quelques lignes directrices quant à la quantité de PX à attribuer à chaque joueur.

Durant le générique de fin, les joueurs peuvent utiliser leurs PX pour améliorer leur personnage selon les coûts listés dans le Tableau PX02. Dépenser ce coût permet d'augmenter le score correspondant d'un point ou d'acheter l'attribut indiqué. Si un joueur ne dépense pas ses PX, il les note sur sa fiche de personnage, les additionnant éventuellement à ceux qu'il possédait déjà et n'avait pas dépensé.

Les Points d'Éclat

Les Points d'Éclat sont les garants de l'ambiance cinématographique de l'EW-System. Leur attribution lors du

PX01- Récompenses en Expérience

PX	Justification
1	Les joueurs sont venus... mais ne se sont pas vraiment impliqués dans la partie.
2 à 3	Les joueurs ont efficacement résolu en coopération, les objectifs du scénario.
4 à 5	Les joueurs sont allés au-delà du scénario pour résoudre des objectifs secondaires.
+ 1 à + 2	Le joueur a particulièrement bien joué son personnage.
+ 1 à + 2	Le personnage s'est comporté de manière particulièrement héroïque, au péril de sa vie.

générique de fin récompense l'audace des joueurs et l'inspiration dont ceux-ci ont fait preuve dans la description des actions de leur personnage. Cette récompense est comprise entre 0 et 2 PE par séance.

PX02 - Dépenses en Points d'Expérience

Augmentation	Coût en PX
Point de Caractéristique*	Niveau actuel x 2
Acquérir une nouvelle Spécialité	coût d'acquisition du Champ
Bonus de Spécialité**	Niveau actuel x coût d'acquisition du Champ
Nouvelle Maîtrise ***	(Niveau actuel x coût d'acquisition du Champ)/2
Bonus de Maîtrise	(Niveau actuel x coût d'acquisition du Champ)/2
Acquérir une Aptitude	Coût en Points de Génération x 2
Acquérir ou améliorer un Avantage	Coût en Points de Génération x 2
Réduire ou annuler une Restriction	Coût en Points de Génération x 2

* Réactualiser la valeur des Champs et valeurs dérivées (Initiative, Défense...) s'il y a lieu.

** Le bonus d'une éventuelle Maîtrise associée augmente également d'un point.

*** La Spécialité dont dépend la nouvelle Maîtrise doit être à +2 minimum.

Notamment, si les joueurs pratiquent l'EW-System comme n'importe quel autre jeu de rôles, ils devraient rarement être récompensés en PE. En revanche, s'ils émulent les héros des films d'action, jouent avec panache, accumulent les cascades et les répliques cinglantes, ils devraient être fréquemment récompensés par des PE.

PX03 - Exemples de récompenses en Points d'Éclat

PE	Justification
1	Le joueur a eu une idée géniale qui a fait évoluer l'intrigue
1 à 2	Seul, le joueur ou le personnage a sauvé le groupe d'un sort funeste
2	Le personnage a réussi une action héroïque mais dangereuse, sans dépense de Point d'Éclat

La réputation

La réputation simule la place du personnage dans son cadre de jeu. Elle mesure la célébrité de celui-ci, mais également le respect ou la terreur qu'il inspire chez les habitants de ce cadre. L'attribution de points de réputation lors du générique de fin – entre 0 et 3 –, récompense un personnage qui opère au grand jour et de façon spectaculaire, prend soin de ses relations avec les PNJ ou au contraire effraie systématiquement ces derniers.

PX04 - Exemples de récompenses en Réputation

Points	Notes
1	Le personnage a sauvé la vie d'un PNJ influent
1	Le personnage conserve une cicatrice remarquable de son aventure
2	Le personnage a mené à bien une opération très médiatisée
3	Le personnage devient la coqueluche des journaux



MISE EN SCÈNE



Ce chapitre concerne plus spécialement le MJ. Il lui indique comment utiliser l'EW-System et certains de ces aspects dont il a exclusivement la charge, comme la gestion des PNJ.

Les règles d'or d'un MJ de l'EW-System

L'action au cœur du jeu

L'EW-System a surtout pour but de simuler les films d'action, mais aussi épiques, d'aventure ou populaires. Ainsi, lorsqu'il maîtrise une partie, le MJ doit oublier les concepts de réalisme et de vraisemblance. De toute façon, les règles, elles, les ont oubliés. Ce qui constitue le critère, le fil à plomb, de l'EW-System, ce ne sont pas les statistiques des armes à feu du FBI, mais bien la façon de s'en servir de Bruce Willis. Lorsque l'application d'une règle pose problème, il ne faut pas se poser la question « Comment cela se passerait-il dans la réalité ? », mais « Comment cela se passerait-il dans un film d'action ? ».

En outre, l'EW-System laisse la part belle à l'ambiance et au plaisir de s'y immerger, plutôt qu'au challenge tactique. Le MJ doit encourager les joueurs à décrire leurs actions à la façon d'un metteur en scène hollywoodien et à jouer des personnages hauts en couleurs. Cependant, il ne doit pas accorder de bonus spéciaux ou de réussites automatiques aux joueurs, sous prétexte que leurs descriptions sont agréables. L'EW-System a tout de même vocation à confronter les joueurs à un défi réel ; il s'agit d'un jeu après tout ! Si les joueurs veulent s'assurer d'une réussite, ils ont des Points d'Éclat à leur disposition.

En revanche, Dans la mesure où ils sont fréquemment sollicités par les règles, les joueurs doivent connaître celles-ci. Cela suppose entre autre que le MJ leur a laissé la possibilité de lire ces règles. Dans l'EW-System, il n'existe aucun chapitre « réservé au MJ », pas même celui-ci.

Le joueur au cœur de l'action

Dans l'EW-System, le Personnage Joueur est réellement au cœur de l'action. Le MJ n'ayant aucun jet de Dé à faire, le PJ tient son destin entre ses mains, car il est le véritable acteur de l'action. La majorité des aspects techniques sont gérés directement en un seul jet de Dé par chaque joueur, ce qui simplifie grandement la gestion au Meneur de Jeu en cours de partie. Le seul aspect technique que le MJ doit considérer, tient à la détermination d'un Niveau de difficulté modulé par d'éventuels modificateurs en fonction de la situation. L'EW-System lui laisse l'entière latitude de se consacrer pleinement aux descriptions des actions et des scènes. L'homogénéité des mécaniques de jeu permet de rendre celles-ci transparentes en cours de partie : la technique s'efface, laissant la part belle à la narration, aussi bien pour le Meneur que pour les Joueurs.

De plus, au travers des mécaniques de modificateurs et de Points d'Éclat, le PJ est vraiment l'acteur principal.

Action et narration cinématographique

La narration cinématographique permet de rendre les actions **plus fluides et plus cinématographiques** en cours de partie. Celle-ci se base sur le postulat qu'une action décrite par un PJ se déroule toujours. La réussite ou l'échec (selon le résultat de la confrontation) module non pas l'action intentée en elle-même, mais son résultat.

Exemple : *Carla, surprise dans un immeuble de bureaux alors qu'elle fouillait ceux-ci, est prise à parti par deux vigiles armés, qui n'hésitent pas à ouvrir le feu. Le PJ décide que Carla, afin de se sortir de ce mauvais pas, franchit une cloison vitrée donnant sur le couloir, tout en ouvrant le feu sur les vigiles afin de se couvrir.*

Dans le cas où le PJ réussit l'action normalement, Carla traverse la cloison tout en ouvrant le feu sur les vigiles. Mais si son jet de Dé est supérieur au Seuil, elle échoue. Cependant, l'action se déroule tout de même. Elle passe au travers de la cloison en s'égratignant, mais ne touche aucun des vigiles. Dans le cas d'un échec critique, non seulement Carla ne touche pas de vigile, mais la traversée de la cloison la blesse sérieusement.

Dans le cas d'une réussite critique, non seulement Carla traverse sans encombre la cloison, touche un vigile, et comme c'est une réussite critique, le PJ décide que le tir de Carla est un tir localisé en pleine tête !

Ainsi, dans cet exemple, l'action décrite par le PJ s'est déroulée dans chaque cas de figure, comme celui-ci le souhaitait. Le MJ a modulé son déroulement en ajustant celui-ci en fonction de la plus ou moins bonne réussite du PJ. Dans le cas d'un combat à l'arme blanche, cela est valable également.

Exemple : *Carla combat une Grosse brute épaisse. Tous deux sont armés de simples barres de fer, qu'ils utilisent comme des épées. Carla ayant des notions d'escrime, décide de parer le coup de son adversaire dans l'optique de frapper celui-ci sous la garde. Le PJ réussit, l'action se déroule normalement. Le PJ échoue ; en ce cas, Carla n'a pas réussi à parer correctement le coup de son adversaire, les 2 barres glissent l'une sur l'autre, et elle est touchée. Dans le cas d'un échec critique, Carla a très bien ajusté sa parade, mais la force du coup de son adversaire la désarme en plus de la toucher ! Dans le cas d'une réussite critique, la parade est magnifique, et le PJ décide d'avoir un bonus de +4 pour le Round suivant, comme le permettent les règles de Critique en combat.*

Les PNJ

Création de PNJ

Les PNJ sont les personnages que les PJ rencontrent au cours de leurs aventures, et non interprétés par eux. Leur puissance globale et le danger qu'ils représentent sont quantifiés par des adjectifs issus de l'univers cinématographique. En outre, chaque niveau de PNJ est décomposé en deux variantes : une dite « faible » prévue pour affronter des PJ débutants ou pour servir d'opposition mineure et une dite « forte » pour affronter des PJ expérimentés ou pour constituer une opposition dangereuse.

Les niveaux des PNJ sont en adéquation avec les ND. Ainsi, peut-on aisément lire sur la TR qu'il est *Difficile* d'affronter un *Lieutenant*, ou *Incroyable* d'affronter un *Big Boss*. Il est très aisé pour le MJ de quantifier des difficultés, et ce peu importe la situation.

MS01 - Exemples des PNJ/style (*)

PNJ	Milieu militaire	Milieu urbain	Milieu animal
Cible	seconde classe	voyous	nuée
Petite Frappe	troufion	gang	meute
Quidam	Capitaine Needa	Al Powell**	Chien de garde
Lieutenant	Kurt***	Langue de serpent	Mâle Alpha
Boss	Darth Vader	D ^r No	Jaws
Big Boss	L'Empereur	Agent Smith	Moby Dick

(*) : n'engage que les auteurs !

(**) : le policier Noir dans *Piège de cristal*.

(***) : le grand blond dans *Piège de cristal*.

Les niveaux de PNJ

Figurants : Ce PNJ n'a pas de nom ou de réplique dans le scénario. Sa fiche est « générique » et s'applique à tous les figurants du même type. En outre, il ne peut pas choisir d'Archétype. C'est la fameuse « chair à canon ». Ils représentent aussi les PNJ qui servent de « décor », comme les policiers dans un commissariat. Il en existe deux types : les **cibles** et les **petites frappes**.

Seconds rôles : ce PNJ a un nom et des répliques, mais il n'est pas un acteur de l'intrigue. Sa fiche lui est propre, mais il ne peut pas choisir d'Archétype. Il en existe deux types : le **quidam** et le **lieutenant** (le fameux « fidèle lieutenant »).

Rôles principaux : ce PNJ a un nom, des répliques et il est l'un des acteurs de l'intrigue. Sa fiche lui est propre et il peut choisir un Archétype. C'est le fameux « boss de fin de niveau ». Il en existe de deux types : le **boss** et le **big-boss**.

Création rapide

Cette méthode est recommandée pour les Figurants.

Préparer un PNJ de manière rapide consiste à définir celui-ci par des adjectifs, en une phrase. Cela est possible grâce au tableau de PNJ instantanés. (cf. tableau MS02) Il suffit de déterminer le niveau du PNJ et sa spécificité.

Voici 2 exemples :

PNJ n° 1 : « Max, un as au couteau ; très rapide ».

En termes de jeu cela donne : Quidam, Armes de mêlée à 9, 12 PV, une Initiative de 8 (et non 6 car rapide) et un impact de 2.

PNJ n° 2 : « Bud, grosse brute qui tape fort ».

En termes de jeu ce la donne : Petite Frappe, Bagarre à 7, 5 PV avec une Initiative de 5 et un Impact de 5 au lieu de 2, car « grosse brute qui tape fort ».

Création détaillée

MS02 : PG des PNJ détaillés

Niveau de PNJ	Carac.	Spécialités, traits & Aptitudes	Spé. bonus	Points d'Éclat
Cible	13	16	0	/
Petite frappe	18	26	0	/
Quidam	23	36	8	/
Lieutenant	28	46	8	3
Boss	33	55	8	5
Big-boss	38	65	8	7

Cette méthode est recommandée pour les Rôles principaux.

Le niveau de PNJ indique non seulement la place du PNJ dans le scénario ou la campagne, mais surtout le nombre de PG avec lequel il est créé. Ce nombre est indiqué dans le tableau MS-02. Un PNJ est créé selon le processus décrit dans Casting et est soumis aux mêmes maxima que les PJ. Cependant, les PNJ qui n'ont pas d'Archétype ont un coût d'acquisition par Champ égal à deux, pour tous les Champs.

Créer des PNJ non humains

C'est le seul cas où un PNJ peut dépasser les maxima de caractéristiques. En effet, les animaux et les ethnies non humaines peu-

vent avoir des attributs surhumains. Cela dépend de l'univers de jeu. Des Points de Génération spécifiques à l'univers sont à définir par le MJ pour le dit univers. Cependant, le MJ peut s'inspirer du tableau MS03 (cf. p. 72) des animaux courants afin de se faire une idée de l'amplitude des attributs. Ainsi, si une créature est définissable comme étant « forte comme un gorille », le MJ peut s'inspirer des caractéristiques de ce dernier.

Gestion des PNJ

Lorsque aucune règle spécifique n'est exposée ici, il convient d'appliquer les règles normales de l'EW-System aux PNJ. Notamment, ceux qui sont dotés de Points d'Éclat utilisent ces derniers selon les règles habituelles.

Les PNJ instantanés

Bien souvent, les PJ ne suivent pas la voie plus ou moins tracée par le scénario. Ils ont notamment tendance à provoquer plus de bagarres de bar que de raison. Dans ce cas, le MJ peut avoir besoin des caractéristiques d'un PNJ alors qu'il ne l'a pas créé. Lorsque c'est le cas, il n'utilise pas de fiche et se contente de définir :

- Le niveau du PNJ.
- Son ou ses éventuels Champs de prédilection.

Cela fait, le MJ consulte le tableau MS02 et y lit directement les scores utiles pour gérer ce PNJ. Une bataille avec des dockers qui n'était pas prévue ? Le MJ décide que ce sont des Cibles, et que le chef est un Quidam. La bataille peut immédiatement commencer !

MS02 - PNJ instantanés

Niveau de PNJ	NA	NA second	Valeur	Santé	Imp.	Niveau
Cible	5	2	2	2	1	Minable
Petite Frappe	7	5	5	5	2	Amateur
Quidam	9	7	6	12	3	Professionnel
Lieutenant	12	9	7	14	3	Spécialiste
Boss	15	12	8	24	4	Expert
Big Boss	19	15	9	27	4	Génie

Légendes

NA : le Niveau d'Action du PNJ dans son Champ de prédilection

Valeur : la valeur de caractéristique moyenne du PNJ. Cette colonne est également utilisée pour la Défense, la Volonté et l'Initiative (Hors Traits pour les PNJ « Big Boss »)

Santé : le score en Vie et en Encaissement du PNJ

Imp. : Impact moyen du PNJ. (Hors Traits pour les PNJ « Big Boss »)

Les groupes de PNJ

Les seconds rôles et les rôles principaux sont gérés comme des PJ. Cela dit, une scène donnée ne devrait pas impliquer plus d'un PNJ de ce type.

Les figurants, quant à eux, sont gérés en groupes ; ils agissent exceptionnellement à la même initiative et utilisent toujours la règle des actions combinées. Ainsi, quel que soit le nombre de figurants impliqués, il suffit de n'en gérer qu'un seul, bénéficiant pour toutes ses actions d'un bonus de groupe égal au nombre de

figurants de ce type moins un. En revanche, lorsque l'un d'entre eux est pris à parti par un autre personnage, il ne bénéficie pas de ce bonus, à moins que ses camarades ne soient également pris pour cible (cf. *Tirs multiples*, p. 39). Si le MJ est prêt à travailler un peu plus, il peut séparer ses figurants en plusieurs « sous-groupes » disposant chacun d'équipement différent et agissant de façon indépendante.

Personnaliser les membres d'un groupe de PNJ

Avec la table de PNJ instantané, il est très aisé de personnaliser chaque PNJ, au travers du NA et du NA second de ces PNJ. Ainsi, dans un groupe, chacun peut avoir sa spécialité.

o Règle optionnelle : La gestion du groupe comme entité

Quantifier le groupe

Afin de simplifier et accélérer la gestion des PNJ par groupes, il est possible de considérer le groupe comme une entité. Pour cela le MJ utilise la règle des actions combinées, comme dans la règle de base. Il définit les points de Vie du groupe en additionnant les points de chacun des membres du groupe, et définit un FD pour l'ensemble du Groupe. Il augmente ainsi les chances de toucher, et non les dégâts.

Exemple : Un gang de 6 petites frappes, commandité par le Don local pour tuer Carla, l'attaque un soir alors qu'elle rentre chez elle. Ils sont armés d'uzis, et n'hésitent pas à ouvrir le feu. Mais Carla a su anticiper la situation et se jette à couvert avant de répliquer. En termes de jeu, le gang est considéré comme une entité ayant 30 points de vie (6x5), un NA de 7+5, soit 12, et un FD de 7 (Uzi).

Gérer le groupe

La gestion du groupe se base sur le pool de point de vie attribué à celui-ci. À chaque fois que le groupe encaisse des dégâts, Le MJ, en fonction de l'action décrite par le PJ, retranche des points de vie au groupe, et le bonus conféré par la règle des actions combinées si cela est nécessaire.

Exemple 1 : Carla ouvre le feu sur le groupe avec son revolver. Elle essaie de toucher le premier membre du gang qu'elle voit. Le PJ réussit son jet de Dé : Carla touche celui-ci. FD 7 contre Déf 5 : elle inflige donc

12 points de dégâts. Le PNJ est littéralement tué sur le coup (5 points de vie). Il reste 5 membres valide. Le groupe n'a donc plus que 25 points de vie, et un FD de 7+4, soit 11, car un de ses membres a été éliminé.

Exemple 2 : Carla ouvre le feu au jugé, sans chercher à toucher une cible en particulier. La confrontation est réussie, elle touche ; elle inflige un total de 12 points de dommage au groupe. Le MJ décide que la balle a tué un premier membre du groupe, le traversant littéralement (12 points de dégâts contre 5 points de vie), a continué sa trajectoire pour toucher un second membre du groupe, et a finalement ricoché sur le mur avant d'égratigner un troisième membre du groupe (les 2 points de dégâts restant). En termes de jeu, il a réparti les dégâts entre les divers membres du groupe du Gang, qui se retrouve avec 3 des leurs tués, et un blessé. Le pool total de point de vie du groupe de PNJ n'est plus que de 13 points, et son NA de 7+2, soit 9.

Cette méthode a pour avantage de simplifier la gestion, mais non la description de l'action. En effet, il est rare qu'un groupe de PNJ soit aligné en rangs d'oignons, attendant de se faire massacrer par une rafale. Le PJ aura plus souvent à toucher chaque membre du groupe pour réduire celui-ci, et de fait, faire baisser son NA, individu par individu.

Cette règle optionnelle s'applique tout particulièrement en cas de combat de mêlée ou contre une horde d'animaux.

Exemple : Une escouade du GIGN est composée de divers spécialistes. (Niveau Quidam)

Le commandant du groupe : NA : Stratégie 9, Armes de poing 7

Les 2 membres d'intervention : NA : Armes de poing 9, Mêlée 7

Le Sniper du groupe : NA : Armes d'épaule 9, Armes de poing 7

Le technicien du groupe : NA : Informatique 9, Armes de poing 7

Le spécialiste en explosifs : NA : Démolition 9, Armes de poing 7

Tous ces PNJ sont identiques ; ils ont les mêmes valeurs dans tous leurs domaines, mais, par cette très simple répartition de leurs spécialités, chacun a une identité qui lui est propre, et une fonction précise. Le MJ peut ainsi définir en 2 minutes, si besoin est, un groupe complet prêt à intervenir.

La Santé des PNJ

Selon son niveau, un PNJ n'a pas nécessairement autant de niveaux de santé qu'un PJ :

• **Figurant :** Indemne (Physique x 1) et Mort? (0).

• **Second rôle :** Indemne (Physique x 2), Blessé (Physique x 1) et Mort? (0).

• **Rôle principal :** comme un PJ.

En outre, les Figurants et les Seconds rôles n'ont qu'une seule échelle de santé, graduée en points de Vie. Tous les dégâts, quels que soient leurs types, sont déduits de cette échelle, la seule utilisée pour déterminer le niveau de santé du PNJ.

Les Rôles principaux, quant à eux, sont gérés comme des PJ.

Le moral des PNJ

Quel que soit son niveau, un PNJ n'est jamais un robot voué à la destruction des PJ. Que ce soit en combat ou lors d'une joute verbale, si un PNJ sent qu'il n'a aucune chance, il se rend ou bat en retraite. C'est notamment le cas lorsque :

- Le score actuel de Vie ou d'Encaissement du PNJ est inférieur à son score de Mental.
- Le PNJ est intimidé.
- Le NA du PNJ descend en dessous de 1.

+ Règle avancée : Les éléments de décors comme PNJ

Selon la règle de base, les objets ont une Résistance et une Structure fixe (cf. *Dommages collatéraux*, p. 43). Cependant, il est possible de les gérer différemment : les éléments de décors sont alors traités comme des PNJ à part entière, grâce au tableau MS01, sachant que l'importance d'un élément de décor dans le scénario est déterminée de la façon suivante :

- Un élément qui n'est pas cité dans le scénario est Figurant.
- Un élément cité dans le scénario est Second rôle.
- Un élément disposant d'un nom propre (ex : Le Graal) est Rôle principal.

MS04 - Eléments de décor

	Niveau	Structure	Moyenne	
			Résistance	Structure
Cible	1 à 3	RES x 1	2	2
Petite frappe	4 à 7	RES x 1	5	5
Quidam	8 à 10	RES x 2	6	12
Lieutenant	11 à 13	RES x 3	7	21
Boss	14 à 17	RES x 4	8	32
Big boss	18 à 20	RES x 5	9	45

Légende

Niveau : Fourchette minimale et maximale du ND de l'élément pour les actions (crocheter, démolir, etc.).

Structure : Multiplicateur à la RES (Résistance) du PNJ pour déterminer ses Points de Structure.

Moyenne Résistance : La valeur de Résistance moyenne d'un élément de décor de ce niveau.

Moyenne Structure : Points de structure moyens d'un élément de décor de ce niveau.

Animaux et créatures

En règle générale les animaux fuient devant l'homme ; ils n'attaquent que pour trois raisons : la faim, la peur ou la défense de leur territoire. Certains animaux (loups, sangliers, etc.) se déplacent en général en meutes. Pour déterminer le nombre d'individus que contient la meute, le MJ lance un D20 divisé par deux pour une

petite meute et un D20 pour une grosse meute.

Le Tableau MS03 indique les caractéristiques des animaux les plus courants. Ce sont des Figurants. Si un animal joue un rôle particulier dans le scénario, il faut lui appliquer les critères des niveaux de PNJ et augmenter ses scores grâce aux PG supplémentaires dus au niveau ainsi déterminé. Les animaux obéissent, en principe, aux même règles que les humains.



MS03 - Animaux Courants						
Animal	PHY	MEN	PER	PRÉ	Spécialités	Attaques*
Aigle	3	2	6	2	Acrobaties + 4, Vigilance + 3	serres & bec (+3/5)
Boa	6	1	4	2	Athlétisme + 2, Discrétion + 2	étouffement (+4/6)
Buffle	9	2	3	4	Athlétisme + 4	sabots & cornes (+4/8)
Cerf	6	2	5	5	Athlétisme + 4, Vigilance + 3	cornes (+3/7)
Cheval	8	3	4	3	Athlétisme + 5, Vigilance + 2	ruade + sabots (+2/8)
Chien	3	2	4	3	Athlétisme + 2, Vigilance + 5	crocs (+3/5)
Chimpanzé	4	3	4	2	Acrobaties + 2, Athlétisme + 2	crocs & poings (+2/5)
Crocodile	9	1	4	4	Discrétion + 2, Intimidation + 2	crocs (+6/6)
Éléphant	12	1	1	4	Athlétisme + 2, Intimidation + 4	défenses & trompe (+2/8)
Faucon	2	2	7	2	Acrobaties + 3, Vigilance + 4	serres & bec (+3/5)
Gorille	8	3	3	4	Acrobaties + 2, Athlétisme + 2	crocs & poings (+2/6)
Lion	7	2	3	6	Athlétisme + 2, Intimidation + 4	griffes & crocs (+4/6)
Loup	5	2	3	3	Athlétisme + 3, Intimidation + 4	crocs (+3/5)
Mulet	6	2	3	2	Athlétisme + 2	sabots (+1/7)
Ours	8	2	4	4	Athlétisme + 4	griffes & crocs (+3/7)
Python	8	1	2	2	Athlétisme + 2, Discrétion + 2	étouffement (+4/7)
Renard	3	3	5	2	Athlétisme + 2, Discrétion + 2	crocs (+1/5)
Requin	9	1	4	4	Athlétisme + 4, Vigilance + 5	crocs (+4/6)
Rhinocéros	9	2	2	5	Athlétisme + 2	cornes & sabots (+4/8)
Sanglier	8	2	3	2	Athlétisme + 3	charge (+4/6)
Tigre	8	2	4	4	Athlétisme + 4, Intimidation + 2	griffes & crocs (+5/7)

(*) : les chiffres indiqués entre parenthèse indiquent le score de Spécialité idoine et le FD.

Adapter un PJ de la version 1.0.1 à la version 2.0

Pour adapter un personnage issu de la v1.0.1 de l'EW-System, c'est très simple et prend environ 2 minutes. Idéalement, recopiez ce personnage sur la nouvelle fiche de personnage en prenant soin de :

Vérifier les points de génération de ce lui-ci par rapport au niveau de Jeu. S'il en manque, heureux joueur ! Il peut dépenser ces nouveaux points pour améliorer son personnage ! Sinon... heureux joueur car il a un personnage au-delà de la moyenne !

Il faut ensuite recalculer :

L'Impact : désormais PHY/2 et non plus par 4.

L'Initiative : (PHY+PER)/2, et arrondi à l'entier supérieur.

La Défense : PHY et non plus PHY/4 comme précédemment.

Il faut ensuite ignorer les points suivants :

L'Éducation, dont le score ne sert plus, et les **Niveaux de Champs** qui ne servent plus également.

Et enfin, pour les **Points d'éclat**, le Pool actuel du personnage lui reste acquis, s'il est supérieur à celui du niveau de jeu, sinon, il regagne les points qui lui manquent.

Et le tour est joué !



PRÉPARER SA CAMPAGNE



EWS diffuse dans le commerce des univers de jeux utilisant l'EW-System. Chacun peut procurer de nombreuses heures de jeux. Cependant, le MJ et les joueurs peuvent avoir envie de jouer dans une ambiance ou un univers bien particuliers. Pour cela, ils doivent créer leur propre campagne EWS, et peut-être même, leur propre univers. Les Modules permettent de personnaliser l'EW-System pour l'adapter aisément à un univers : Ethnies, Archétypes, Traits, Spécialités, Guides d'actions, Équipement, Pouvoirs... Que cela soit motivé par une création personnelle ou par la volonté d'émuler un film ou un roman précis, cette tâche suit le même processus, qui commence par la détermination du niveau de jeu.

Le niveau de jeu

Le niveau de jeu est une mesure du caractère spectaculaire et épique de celui-ci. Il implique des PJ plus puissants (car disposant de plus de PG), mais également des défis à leur mesure : les adversaires sont eux aussi plus puissants et, surtout, les enjeux des scénarios ne sont pas les mêmes. L'EW-System utilise trois niveaux de jeu :

Survie

Les PJ sont des héros, certes, mais des héros du quotidien. Une campagne Survie décrit les aventures de personnages ordinaires propulsés dans des circonstances extraordinaires. Elle concerne en général le destin individuel des PJ, un enjeu personnel (une vengeance par exemple) ou le destin d'un nombre limité d'individus (comme les protagonistes d'une enquête). C'est leur aptitude à exalter leur héroïsme qui fera la différence.

Exemples : *Master and commander, Braveheart, Il faut sauver le soldat Ryan, Aliens, 28 jours après, Dog Soldier, Terminator 1, Le 13^e guerrier, Conan, Gladiator*, et surtout, *Piège de Cristal*.

Niveau d'Action moyen du PJ : Spécialiste à Expert.

Héroïque

Les PJ sont des héros aux capacités largement supérieures à la moyenne humaine. Une campagne Héroïque décrit les aventures de personnages hors du commun confrontés à des problèmes qui voient rarement le jour dans la réalité. Les enjeux concernent en général un plan machiavélique d'un grand méchant qui menace le « monde libre » ou le monde tout court. Même lorsque les enjeux sont personnels, la lutte qui en découle prend des proportions hallucinantes. C'est la chance insolente et les scores impressionnants des PJ qui leur permettra de triompher.

Exemples : *LXG, Pirates des caraïbes, Au revoir à jamais, Charlie's Angel's 1, Le pacte des loups, The Killer, Indiana Jones et Terminator 2 et 3*.

Niveau d'Action moyen du PJ : Spécialiste à Sommité.

Épique

Les PJ sont des héros de légende dont les actions marqueront à jamais l'histoire. Une campagne Épique décrit les aventures de super-héros aux capacités surnaturelles, confrontés à des menaces planétaires ou bibliques. Les enjeux concernent en général l'existence du monde, de la race humaine ou même de l'univers. Ici, rien ne peut garantir la victoire aux PJ.

Exemples : *Le seigneur des anneaux, Charlie's Angels 2, La momie (1 et 2), Hero, Hellboy, Matrix, X-men et Docteur Wong*.

Niveau d'Action moyen du PJ : Spécialiste à Génie

Choisir le niveau de jeu est une étape fondamentale et lourde de conséquences. La description de chaque niveau devrait aider le MJ à effectuer ce choix de façon judicieuse. Voici les questions essentielles à se poser :

- À quel point les PJ sont-ils différents de « monsieur tout le monde » ?
- Quels sont les enjeux de la campagne ?
- De quel(s) exemple(s) le modèle ou le concept de campagne se rapproche-t-il le plus ?

Pour nourrir sa réflexion, le MJ peut également consulter le tableau ci-contre, qui résume les probabilités de réussite, et comparer ces ND à ceux indiqués dans les descriptions des actions. Ainsi, il pourra mieux cerner celles qui seront couramment réalisées dans la campagne, selon le niveau choisi.



Tableau MS04 : Statistiques Niveau PJ/ND

Niveau PJ moyen vs niveau ND moyen, résultat en % de réussite							
	ND	Naturel	Facile	Malaisé	Difficile	Extrême	Incroyable
		2	5	9	12	15	19
	PNJ**	Cible	Petite frappe	Quidam	Lieutenant	Boss	Big Boss
Amateur (5)		65 %	50 %	30 %	15 %	5 %	5 %
Professionnel (8)		80 %	65 %	45 %	30 %	15 %	5 %
Spécialiste (11)		A	80 %	60 %	45 %	30 %	10 %
Expert (14)		A	A	75 %	55 %	45 %	25 %
Sommité (17)		A	A	90 %	75 %	60 %	40 %
Génie (20)		A	A	A	90 %	75 %	55 %

* A : Automatique sauf échec critique

** : PNJ : Statistique pour une confrontation contre un PNJ à la fois

Question de référentiel

Par défaut, l'EW-System est conçu pour des personnages humains, tout en offrant la possibilité d'incarner d'autres ethnies. Mais tous les univers ne se basent pas sur ce référentiel. Une campagne de jeu où les PJ incarnent des robots de 10 m de haut pose la question du référentiel à utiliser. Dans ce cas, l'humain devient une quantité négligeable. Afin de simplifier l'adaptation de l'EW-System à un univers, il suffit de partir du postulat que le référentiel est ce qu'incarne le PJ. Dans le cas des robots, ceux-ci auront des maxima allant de 10 à 14, comme indiqué dans le niveau de jeu, et l'humain aura un niveau de « Petite frappe », par exemple.

Le Casting

Le chapitre portant le même nom présenté au début de l'EW-System n'aborde que le processus permettant de créer un personnage. Celui-ci doit être adapté à chaque campagne. Pour cela, le MJ et les joueurs doivent créer :

- Des ethnies adaptées à l'univers décrit.
- Des Archétypes représentatifs du modèle ou du concept choisi.
- Des Traits permettant d'individualiser les personnages en accord avec l'ambiance.
- Éventuellement de nouvelles Spécialité.

Ce dernier point est facultatif. En principe, la liste des Spécialités de l'EW-System est suffisamment générique pour convenir à tous les univers. Bien souvent, il faudra supprimer des Spécialités plutôt que d'en créer de nouvelles.

Créer une ethnie

Par défaut, l'EW-System permet de créer des personnages Humains.

Modificateurs de Caractéristiques

Certaines Ethnies ou Espèces possèdent des Caractéristiques accrues, ou diminuées. Cette modification est reflétée par les modificateurs de Caractéristiques, propres à chaque Ethnie ou Espèce. Ces modificateurs permettent de dépasser le maxima de caractéristiques indiqué par le Niveau de jeu. Ces bonus ou malus sont retranchés ou ajoutés aux points de génération « Spécialités, traits... »

Traits ou Aptitudes innés

Certaines Ethnies ou Espèces possèdent des talents – Traits, Aptitudes ou autres –, innés : ils les possèdent dès la création du personnage. Cela revient à réserver des Points de Génération pour Traits, Spécialités & Aptitudes, et à les affecter d'autorité. Par souci d'équilibre entre les personnages, il convient de réserver les mêmes Points pour toutes les Ethnies ou Espèces. Si c'est impos-

sible, les personnages de l'Ethnie ou Espèce considérée doivent disposer de moins de Points de Génération pour les Traits, Spécialités & Aptitudes afin de contrebalancer les points ainsi offerts.

Créer un archétype et ses aptitudes

Certains Archétypes reflètent des stades très avancés d'un parcours personnel ou professionnel : ce sont les *Archétypes avancés*. Ils offrent des compétences et Aptitudes plus spécialisées, mais aussi plus puissantes. Avant de pouvoir embrasser ces carrières avancées, un personnage doit remplir un certain nombre de *pré-requis*. Les Archétypes avancés n'offrent pas de Spécialité de départ ; un personnage débutant ne peut choisir d'Archétype avancé.

Chaque personnage ne peut avoir, au plus, qu'un Archétype et un Archétype avancé. Les coûts d'acquisition des Champs pour l'Archétype avancé remplacent ceux de l'Archétype, si le joueur choisit un Archétype avancé.

Chaque jeu fera appel à des Archétypes et des Aptitudes spécifiques, adaptés à l'univers considéré. Ces lignes directrices assurent un équilibre entre les Archétypes et Aptitudes.

Archétypes et Spécialités

Archétypes de base

Les coûts d'acquisition des Champs pour un Archétype de base se répartissent comme suit :

- Un Champ à 1 Point de Génération.
- Deux Champs à 2 Points de Génération.
- Un Champ à 3 Points de Génération.

Les Archétypes de base n'ont pas de pré-requis.

Lignes directrices pour limiter les Spécialités

Styles de personnages	Score maximum
Limités	+ 2
Polyvalents	+ 3
Spécialisés	+ 4
Experts	+ 5

Archétypes avancés

Les coûts d'acquisition des Champs pour un Archétype avancé se répartissent comme suit :

- Deux Champs à 1 Point de Génération.
- Un Champ à 2 Points de Génération.
- Un Champ à 3 Points de Génération.

Les pré-requis peuvent porter sur des scores minimum pour les Caractéristiques ou Spécialités, sur des Traits à posséder, ou même des éléments d'histoire personnelle. En général, les pré-requis comportent les éléments suivants :

- Une ou deux Caractéristiques supérieures à la moyenne.
- Quelques Spécialités typiques au niveau expert ou mieux.
- Un ou deux Traits indiquant la philosophie de l'Archétype (Code de l'honneur et similaires).

Exemple (archétype de base) : le guerrier

Le guerrier, qu'il soit sans terre ou au service d'un seigneur, est un grand classique des mondes médiévaux-fantastiques.

Talents

Coûts des Champs : Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2.

Spécialité de départ : Armes blanches.

Spécialités typiques : Armes à distance, Armes contondantes, Esquive, Stratégie/tactique, Athlétisme, Dressage, Premiers soins, Survie, Intimidation, Séduction.

Aptitudes

Entraînement martial

Le personnage s'est particulièrement entraîné sur une arme spécifique.

Coût : 1 Point de Génération.

Effet : Bonus de +2 sur une Spécialité d'arme.

Cavalerie

Le personnage connaît particulièrement bien les chevaux, et sait les diriger en situation de combat.

Coût : 2 Points de Génération.

Effet : Lorsque le personnage est monté sur un destrier, il reçoit un bonus de +1 à la valeur de son Champ Combat.

Pré-requis : Dressage +2.

Exemple (Archétype avancé) : le paladin

Venu tout droit des grandes épopées médiévales, ce guerrier au cœur pur est le bras armé de la justice : fidèle à son seigneur, il défend la veuve et l'orphelin, terrasse les monstres qui terrorisent les campagnes, et remplit de nombreuses quêtes chevaleresques.

Talents

Pré-requis : PHY 7, PRÉ 6, Armes blanches +5, Milieu : noblesse +5, Code de l'honneur : défendre le bien et la justice au péril de sa vie (-2).

Coûts des Champs : Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 1.

Spécialités typiques : Armes longues, Arts, Herboristerie, Histoire, Stratégie/tactique, Athlétisme, Dressage. Expression artistique : au choix, Milieu : noblesse, Politesse, Premiers soins, Survie, Intimidation, Séduction.

Aptitudes

Sens du devoir

Le personnage tire sa fierté et sa valeur d'un combat incessant contre le Mal.

Coût : 2 Points de Génération.

Effet : Chaque fois que le personnage a servi les forces du Bien au péril de sa vie (ses Points de Vie ont atteint le Seuil -4, ou moins), il reçoit un Point d'Éclat.

Vade retro

Le personnage a l'âme si pure qu'il est capable de bannir les forces infernales.

Coût : 4 Points de Génération.

Effet : Dépensant un Point d'Éclat, le personnage peut infliger autant de dommages que sa Volonté x 3 à un ou plusieurs morts-vivants.

Pré-requis : Ésotérisme +3.

Les Aptitudes des Archétypes

Afin d'être équilibrées, les Aptitudes se déclinent en trois coûts d'acquisition :

Aptitudes à 1 Point de Génération : aides peu puissantes dans le domaine de compétence du personnage (bonus de +2 à une Spécialité pour le Champ à 1 Point de Génération, diminution d'un point pour le coût d'un Trait...);

Aptitudes à 2 Points de Génération : aides puissantes dans le domaine de compétence d'un personnage, ou aides peu puissantes dans un domaine annexe (bonus de +1 à la valeur d'un Champ sous certaines conditions, bonus de +2 dans une Spécialité quelconque...).

Aptitudes à 4 Points de Génération : effet de même magnitude que les Points d'Éclat.

Il n'y a pas de limite sur le nombre d'Aptitudes que les Archétypes peuvent offrir, mais l'ensemble des Archétypes « de base » d'une part, et l'ensemble des Archétypes avancés d'autre part, doivent donner accès au même nombre d'Aptitudes.

Plus le coût d'une Aptitude est élevé, plus celle-ci est puissante; afin de conserver la vraisemblance des Aptitudes, il est possible d'ajouter des pré-requis sur les Champs, Spécialités, Traits ou Aptitudes possédés par le personnage.

Le Train de Vie des Archétypes

Le train de Vie des Archétypes donne une indication sur ses revenus et des dépenses qu'il peut effectuer. Il est possible d'utiliser le Module « Train de Vie », si l'univers s'y prête (dans le cas où les PJ n'ont pas de soucis particuliers de revenus), ou non, si l'argent a une importance prépondérante dans l'univers (Chaque pièce de monnaie peut être utile à la survie).

Ainsi, si la survie a une importance primordiale dans l'univers concerné, il est conseillé de gérer cet aspect de manière précise, avec une somme de départ et un équipement précis.

Créer des Traits

Traits de caractéristique

Ces Traits ne peuvent s'acquérir qu'à la création. Ils influent directement sur le score de la caractéristique et sur les dérivés ou champs d'application de celle-ci. Chaque trait de caractéristique est variable en positif comme en négatif, de -3 à +3, et agit sur une facette particulière de la caractéristique. Ainsi, cela permet de « personnaliser » plus les PJ en définissant mieux leurs caractéristiques. La seule règle de création est de conserver un équilibre entre les caractéristiques. Si une caractéristique dispose d'un Trait, les autres doivent disposer d'un trait équivalent, elles aussi.

Les Traits particuliers

La seule règle de création, c'est de veiller à l'équilibre : créer autant d'avantages que de défauts, et ayant des effets similaires. Si un avantage procure un bonus, son pendant doit exister. Pour les Traits variables, ceux-ci doivent se situer dans une fourchette de -3 à +3.

Signification des valeurs des traits à coût variable

- 3 Restriction très forte. Handicapant pour le personnage
- 2 Restriction marquée. Peut être une véritable gêne pour le personnage.
- 1 Restriction légère. Inconvénient vivable pour le personnage.
- + 1 Avantage léger. Le petit plus qui fait parfois la différence.
- + 2 Avantage marqué. Véritable bonus pour le personnage.
- + 3 Avantage considérable faisant du personnage un être d'exception.

Les Traits créés par les joueurs

Lors de la création de personnage, des joueurs particulièrement imaginatifs peuvent créer des traits non prévus dans le contexte de jeu, afin de personnaliser son PJ. Si ces Traits sont en accord avec les règles qui les régissent, le MJ peut décider d'accorder ou non ce Trait au PJ.

Créer des spécialités

Afin de définir la liste de Spécialités disponibles dans un univers donné, il faut en premier lieu définir le niveau de technologie de celui-ci. Ainsi, si l'informatique n'existe pas dans ce monde, la spécialité éponyme n'a aucun lieu d'être.

Selon les univers, des spécialités particulières à cet univers peuvent être créées en fonction de celui-ci. Ainsi, au lieu d'avoir simplement artisanat, on peut avoir toute une liste de spécialité (tannerie, sellerie...) si celles-ci ont une importance particulière dans cet Univers.

Créer ses guides d'actions

Les guides d'actions sont des listes d'exemples d'application des règles de base, et leur mise en application. Afin de créer des guides d'actions, il faut veiller à toujours garder cela à l'esprit.

Créer des guides d'actions est particulièrement valable si l'univers concerné s'y prête (personnages non humains, contexte très spécifique...). Au travers de ces guides, il est ainsi possible d'illustrer des actions et des situations typiques de l'univers concerné, sans pour autant créer des règles particulières qui peuvent considérablement ralentir le rythme de jeu en créant des cas d'exception.

Exemple : Dans un univers de Space-Opéra, il sera sans doute utile d'illustrer les actions se déroulant en gravité 0, comme le déplacement et le combat en scaphandre.

Accessoires et figurants

Afin de pouvoir utiliser l'EW-System correctement, il faut également gérer le matériel :

- Définir le coût de chaque train de vie et adapter leur description à l'univers
- Proposer des packs et des articles à l'achat
- Établir les caractéristiques des armes et protections, ainsi que leur coût
- Faire de même pour les véhicules

Enfin, le MJ doit établir un « bestiaire » comprenant éventuellement les monstres typiques du cadre de jeu, mais surtout des PNJ types que pourront rencontrer les PJ.



EW-LICENCE : GUIDE D'UTILISATION



Ce paragraphe résume les conditions d'utilisation de l'EW-Licence et de l'OGL. Il est cependant conseillé, voire utile, de lire la licence (disponible en français sur le site www.ew-studio.com, dans la rubrique licences). Ce guide n'est qu'un résumé des principales conditions d'utilisations.

Ce qui est personnalisable dans l'EW-System v 2.0

- **Modules (Sous OGL) :** personnalisable à souhait
Sont des modules : Ethnies, Archétypes, Traits, Spécialités, Véhicules, Protections, Armes, Pouvoirs Mystiques, Équilibre Mental, Guides d'actions.
Les Modules sont régis par la licence OGL, ou Licence Ludique libre.
Sont également considérés comme Module les exemples.
- **Règles avancées et optionnelles (Sous EW-Licence) :** utilisables ou non selon le game design souhaité.
- **Terminologie :** Dans la licence de l'EW-System les termes qu'il est possible de changer afin de personnaliser l'EW-System sont indiqués par des astérisques (dans la section vocabulaire du jeu). Changer la terminologie n'autorise cependant pas à changer la mécanique attenante.

Pour s'en prévaloir, toutes les règles de base, avancées ou optionnelles (utilisées), **doivent être respectées**. Tout ajout à celles-ci est considéré comme **Module** et doit être **identifié clairement** comme tel. Toute modification a pour conséquence le non-respect de l'EW-Licence, et de ce fait, l'utilisation de la marque EW-System n'est pas autorisée (logo et marquage attendant).

Obligations pour utiliser le logo EW-System

- Respecter l'EWL et l'OGL, comme indiqué précédemment.
- Il doit être mentionné, dans le jeu : « *EW-System* » and the *EW-System logo* are trademarks of Extraordinary Worlds Studio SARL in France and other countries and are used with permission according to the terms of the Extraordinary Worlds License version 2.0. A copy of this License can be found at www.ew-studio.com.
- Sur toute communication autour du jeu doit figurer la mention suivante :
« *EW-System* » and the *EW-System logo* are trademarks of Extraordinary Worlds Studio SARL in France and other countries and are used with permission.
- Faire référence au jeu générique par la mention « *Un jeu EW-System™* »
- Nous faire parvenir une copie du jeu (non obligatoire, mais apprécié).

Si ces conditions ne sont pas respectées, le jeu ne pourra utiliser le logo EW-System, ni se réclamer de l'EW-System.



Pouvoirs Mystiques

Généralités

Certains individus sont véritablement dotés de *Pouvoirs* hors du commun, voire surnaturels. Ces Pouvoirs sont particulièrement rares ; ceux qui les possèdent tendent également à les garder secrets afin de ne pas attirer de curiosités mal intentionnées. Les Pouvoirs sont innés ; ils se déclenchent soit dès le plus jeune âge, soit après un choc émotionnel, ou un traumatisme.

Ils s'acquièrent à l'aide des Points de Génération réservés aux Traits, Spécialités & Aptitudes. Un personnage ne peut posséder que deux Pouvoirs au maximum ; ceux-ci ne peuvent être acquis au cours de l'existence d'un personnage, le degré de maîtrise peut seulement être amélioré.

Force mystique

L'*Énergie Vitale* (EV) représente la force mystique d'un individu – la réserve d'énergie dans laquelle il peut puiser pour pratiquer la magie et utiliser des Pouvoirs occultes. Doublez le score de Mental, et ajoutez celui de Physique pour connaître le total de départ d'EV de votre personnage.

L'utilisation des Pouvoirs s'accompagne toujours d'une dépense d'Énergie Vitale. Celle-ci se fait à volonté, dans la limite des points disponibles ; si le personnage se retrouve à 0 point d'EV, il sombre dans l'inconscience. L'EV est dépensée que le Pouvoir soit entré en action ou non. Lors de l'utilisation d'un Pouvoir ou de la Magie, si le personnage fait une réussite critique, on divise par deux la dépense d'EV ; pour un Échec Critique, on double cette dépense. Les points d'EV dépensés ne peuvent être récupérés que par un repos total. Un personnage récupère 1 point par heure de repos passée sans rien faire ou à méditer, et 2 points par heure de sommeil ; il ne peut dépasser son total de départ.

Si un personnage dépense en une fois davantage d'EV qu'il n'en possède (consciemment ou non !), cela signifie qu'il puise directement dans sa force de vie. Pour chaque point d'EV dépensé en excédent, le personnage perd 1 Point de Vie. Ces dégâts létaux ne peuvent être soignés par la médecine conventionnelle ; seul le repos permet de récupérer ces points.

Acquisition d'un Pouvoir et degré de maîtrise

Un individu qui possède un Pouvoir peut le contrôler à des degrés divers. Plus un personnage maîtrise son Pouvoir, plus le coût en Points de Génération est élevé (Tableau PM01). Le niveau d'un Pouvoir est défini de la même manière qu'une Spécialité : un bonus (de +0 à +3) vient s'ajouter à la valeur d'une Caractéristique ou d'un Champ. Les Caractéristiques ou Champs concernés sont différents pour chaque Pouvoir, selon qu'ils soient d'ordre physique ou mental, par exemple. Avec le degré de maîtrise vient un gain en Énergie Vitale (de 0 à 15), qui s'ajoute au score déjà calculé. Le bonus du Pouvoir transcrit directement le niveau de maîtrise de ce dernier, et donc ce qu'il permet de faire.

PM01 – Acquisition des Pouvoirs

Niveau	Coût (Points de Génération)	Gain en EV	Degré de maîtrise
+ 0	4	-	Instinctif
+ 1	8	5	Contenu
+ 2	12	10	Contrôlé
+ 3	16	15	Maîtrisé

Instinctif (+0) : Le personnage possède, mais ne maîtrise pas son Pouvoir ; il se déclenche principalement en situation de stress, par exemple.

Contenu (+1) : Le personnage peut tenter de contenir son Pouvoir, ou essayer d'en forcer le déclenchement.

Contrôlé (+2) : Le Pouvoir ne se manifeste plus de manière intempestive et incontrôlée ; le personnage le contrôle pleinement et choisit quand il le déclenche. Il peut s'en servir comme d'une Spécialité.

Maîtrisé (+3) : Le personnage maîtrise pleinement son Pouvoir ; il en a non seulement le contrôle, mais peut en moduler les effets.



Lors de son évolution, le joueur peut augmenter le niveau des Pouvoirs de son personnage. Augmenter d'un point le niveau d'un Pouvoir coûte le niveau actuel quintuplé, en PX. De plus, à chaque augmentation de niveau, le personnage gagne 5 EV.

Exemples de Pouvoirs

Agilité féline

Le personnage focalise son attention sur des tâches précises requérant une agilité surnaturelle. Il peut ainsi escalader des parois à mains nues, jouer les équilibristes, réaliser des acrobaties invraisemblables...

Effet : Pour un jet impliquant la souplesse ou la dextérité, le personnage rajoute le niveau de maîtrise de son Pouvoir au jet requis (Acrobatie, Esquive...).

Coût : Niveau de maîtrise du Pouvoir.

Difficulté : Volonté du personnage.

Vision d'esprit

Ce Pouvoir permet de lire superficiellement dans l'esprit de quelqu'un. Le personnage n'en retirera que des images, des impressions générales, un état d'esprit ; les informations ainsi recueillies restent à l'interprétation du MJ.

Effet : En cas de réussite, le MJ décrit au joueur ce que son personnage a ressenti.

Coût : Volonté de la cible.

Difficulté : Volonté de la cible.

Sens accrus

Le personnage a la possibilité d'accroître ses sens au-delà de la normale.

Effet : Pour un jet impliquant les cinq sens, le personnage reçoit un bonus égal au niveau de maîtrise de son Pouvoir.

Coût : Niveau de maîtrise du Pouvoir.

Difficulté : Volonté du personnage.



Horreur et folie

L'Équilibre Mental

L'Équilibre Mental sert à déterminer la santé mentale du personnage. Est-il sain d'esprit ou complètement « atteint » ? Sa perception de la réalité est-elle commune aux autres ? Où ses pires cauchemars prennent-ils forme ?

L'Équilibre Mental fonctionne de la même manière que la mécanique de Santé, avec un Facteur d'Horreur (au lieu du FD) que l'on oppose à la Volonté (au lieu de la Défense).

Confrontation entre la Volonté et le FH

De la même manière que pour la santé, le personnage dispose d'un nombre de points d'équilibre Mental. Lorsque celui-ci se retrouve face à une situation déstabilisante, un choc, ou une vision d'horreur, il doit effectuer une confrontation de Volonté contre le Facteur d'Horreur de l'événement. Selon le résultat de celle-ci, les effets sont variables :

En cas d'échec critique : on considère que sa volonté est égale à 1 pour déterminer le nombre de points d'équilibre mental que perd le personnage.

En cas d'échec : le personnage perd le nombre habituel de points d'équilibre mental (FH contre Volonté).

En cas de réussite : Le FH est divisé par 2.

En cas de réussite critique : Le personnage perd 1 point symbolique.

Exemples de FH

Équivalent FD	Points	Exemples de situations
Léger	1-4	Être témoin d'un accident grave
Moyens	5-8	Être blessé dans un accident grave, ou un proche
Lourds	9-12	Proche assassiné ou rencontre du 3 ^e type avec surnaturel
Graves	13-16	Torture intensive, viol, massacre
« Mortels »	17-20	Rencontrer le diable en personne, scène démoniaque, etc.

Les paliers d'équilibre Mental

Tout comme pour les points de Vie et d'Encaissement, les points d'équilibre Mental fonctionnent avec des paliers indiquant l'état du personnage.

Sain d'esprit : Le personnage est en pleine possession de toutes ses capacités. Il a une perception de son environnement et un comportement tout à fait « normal ».

Perturbé : Le personnage présente des troubles légers. Sa perception du monde est altérée et son comportement semble étrange aux gens qui l'entourent. Il peut cependant mener une vie presque normale.

Borderline : Le personnage est en limite de la rupture avec la réalité. Il peut avoir des crises de démence, un comportement irrationnel. Sa perception du monde lui est spécifique.

Aliéné : le personnage a franchi la limite. Il est totalement déconnecté de la réalité. À ce stade, le personnage devient un PNJ.

Le Malus dû à l'Équilibre mental

Les Malus dus à l'Équilibre Mental s'appliquent à toutes les actions de social et de Mental du personnage.

Troubles et séquelles

À chaque perte de palier, le personnage est affecté par une phobie ou un trouble mental. Celui-ci est déterminé par le MJ en fonction de la situation devant laquelle s'est retrouvé le PJ. S'il a, par exemple, été enterré vivant, il pourra avoir comme séquelle la phobie « claustrophobie ».

Les séquelles ne se quantifient pas de manière numérique sur la feuille de personnage, à l'identique des Traits particuliers. Seul le malus dû à la perte d'équilibre Mental entraîne un malus numérique.

Soins et Gain d'Équilibre Mental

Le ND de soins indique à la fois la difficulté et le nombre de mois nécessaires pour soigner la perte d'équilibre mental. Tout comme pour la Santé du personnage, le gain d'Équilibre Mental se fait par paliers.

Les médicaments peuvent aider la guérison, et ce, en augmentant artificiellement le score d'équilibre mental du personnage :

Médicaments bloquants : procurent un bonus temporaire de 1 à 4 points au score d'Équilibre Mental, avec une prise quotidienne.

Médicaments inhibiteurs : procurent un bonus temporaire de 1 à 4 points au score d'Équilibre Mental, avec une prise quotidienne.

Soin des Troubles mentaux

Les soins ne guérissent pas les troubles Mentaux. Ceux-ci sont acquis au personnage. Il peut cependant s'en défaire grâce aux points d'expérience. Le coût de rachat de ces troubles est égal au ND de soins en points d'expérience.



Paliers d'Équilibre mental

Palier	Malus	Score d'EM	ND de soins	Exemple*
Sain d'esprit	0	(EM- Équilibre Mental/3)+1 à Équilibre Mental total	0	11 à 15
Perturbé	- 2	(Équilibre Mental/3)+1 à (EM-EM/3)	4	6 à 10
Borderline	- 4	1 à Équilibre Mental/3	8	1 à 5
Aliéné	PNJ?	0	10	0

* : Équilibre Mental = 15

Train de vie

Le train de vie peut permettre de gérer l'aspect financier et ressources en cours de partie, sans avoir à entre dans des calculs d'apothicaires pour tenir ses comptes.

Tous les personnages, au travers de leur Archétype, possèdent un Train de vie. Celui-ci représente leur pouvoir d'achat : leurs revenus, leurs économies et leurs crédits. Le Train de vie est utilisé pour effectuer une confrontation lorsqu'un personnage souhaite acquérir de l'équipement ou des services.

Le Train de vie est quantifié de la manière suivante (Tableau TV01), et peut être mis en parallèle avec les Niveaux de Difficulté.

Le coût d'achat

Le coût d'achat d'un objet, d'un service, d'une ressource est défini par le Train de vie pour lequel il est courant. Un ouvrier (Train de vie Pauvre) pourra s'acheter aisément son billet de loterie dans l'espoir de faire un voyage à l'étranger. Le Cheik, lui, (Train de vie Très riche), passe ses journées en Jet privé à faire le tour du monde. Bien évidemment, l'ouvrier aura peu de chances, pour ne pas dire aucune, d'acquérir un jet privé, alors que le cheik en a plusieurs, et n'a même pas idée que l'on puisse acheter un billet de loterie.

L'acte d'achat

Lorsqu'un personnage souhaite acquérir quelque chose, il suffit de confronter son Train de vie (NA) au ND défini par le coût d'achat. Si le ND est inférieur au NA, l'acquisition est automatique.

S'il est égal ou supérieur, un jet de confrontation est nécessaire pour déterminer s'il est possible de faire l'acquisition.

- En cas de réussite, cela ne pose aucun souci.
- En cas d'échec, cela n'est pas possible pour le moment.
- En cas de réussite critique, l'acheteur a fait une très bonne affaire, ou a eu une excellente remise.
- En cas d'échec critique, il s'est fait escroquer. Il perd un niveau de Train de Vie.

Périodicité

Ce n'est pas parce que l'on est immensément riche, que l'on peut tout s'acheter sans se ruiner...

- Si le ND (coût d'achat) est inférieur au NA (Train de vie), l'acquisition peut être quotidienne.
- Si le ND (coût d'achat) est égal au NA (Train de vie), l'acquisition peut être hebdomadaire ou mensuelle.
- Si le ND (coût d'achat) est supérieur au NA (Train de vie), l'acquisition peut être trimestrielle, voire annuelle, ou se faire une fois par scénario.

Exemple : John Doe, simple ouvrier, souhaite acheter une Jaguar ; c'est son rêve d'enfance. Il a un Train de vie « pauvre », soit un NA de 5 (en moyenne). Une Jaguar est un objet de luxe, avec un coût d'achat « extrême », soit une ND de 15. Pour que John Doe puisse acquérir sa Jaguar, il faut réussir une confrontation avec un Seuil de 1, soit une réussite critique. Autrement dit, il ne pourra l'acquérir que s'il trouve une excellente occasion, ou qu'il gagne enfin à la loterie (Point d'Éclat ?).

TV01 - Équivalences Train de vie et ND

ND	Exemple de Coût	Train de vie
Naturel	Auto-stop	Misère : peut se faire arrêter pour vagabondage
Facile	Ticket de bus	Pauvre : fin de mois dès le 1 ^{er} du mois
Malaisé	Voyage en charter	Standard : le train de vie de la classe moyenne
Difficile	Croisière en 1 ^{er} classe	Aisé : le train de vie de bourgeoisie
Extrême	Voiture de luxe	Riche : le train de vie de la haute société
Incroyable	Jet privé	Très riche : le train de vie des milliardaires et des rois



Vendre

Vendre permet de faire l'acquisition d'autre chose ultérieurement, en dégageant des liquidités. Celles-ci sont estimée par le coût d'achat de cet objet moins 1 niveau. **Exemple :** dans le cas de la Jaguar de John Doe (coût extrême), elle peut être vendue pour l'équivalent d'un coût « difficile ». La vente est automatique, et procure la possibilité de faire l'acquisition automatique d'un objet équivalent au prix de vente ultérieurement. John Doe, après avoir vendu sa Jaguar, peut faire une croisière en 1^{er} classe quand il le souhaite.

Récompense

Au cours d'un scénario, un personnage peut voir fluctuer son Train de vie. Pour augmenter son Train de vie d'un niveau, il faut dépenser 2 XP. Ainsi pour passer de Standard à Aisé, cela coûte 2 XP, et de standard à Riche, 4 XP.



Lexique & abréviations

Actif	Personnage Joueur qui agit
Com	Combat (Champ)
Con	Connaissance (Champ)
Dégâts	Valeur déterminée par la confrontation du FD et de la Défense sur la TR
Déf	Défense
EV	Énergie Vitale
Encaissement	Échelle des points de vie du personnage à laquelle on retranche les dégâts superficiels
FD	Facteur de Dégâts
Hab	Habileté (Champ)
Impact	Le Facteur de dégâts à mains nues du personnage
MEN	Mental (Caractéristique)
NA	Niveau d'Action (Spécialité+caractéristique)
ND	Niveau de difficulté
Passif	PJ ou PNJ qui ne lance pas de dés
PE	Points d'Éclat
PER	Perception (Caractéristique)
Personnage	Ce terme englobe les PJ et les PNJ
PHY	Physique (caractéristique)
PJ	Personnage Joueur
PNJ	Personnage Non Joueur
PRÉ	Présence (caractéristique)
PV	Points de Vie
Seuil	Valeur indiquée par la TR au croisement du NA et du ND
Soc	Social (Champ)
Structure	Équivalent des Points de Vie, mais pour les objets
TR	Table de Résolution
Vie	L'échelle des points de vie du personnage à laquelle on retranche les dégâts létaux

Conditions d'utilisation (legal information)

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License version 1.0a. Permission to copy, modify and distribute this document is granted solely through the use of the Open Gaming License, version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License version 1.0a and you must read and understand the terms of that license before using this material.

Open Content

All the sections explicitly identified with the word "Module" are Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The "Legal Information" section of this document and the sections not explicitly identified with the word "Module" are not Open Game Content.

Product identity

The "EW-System" trademark, its logo, and the sections not explicitly identified with the word "Module" are designated as Product Identity as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL. The use of the "EW-System" trademark, its logo and the sections not explicitly identified with the word "Module" are subject to the Extraordinary Worlds License version 2.0, included hereby.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions

- a. "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;
- b. "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;
- c. "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;
- d. "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity;
- e. "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of

characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

- f. "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor;
- g. "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content;
- h. "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License

This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance

By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration

In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute

If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright

You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity

You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in

conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification

If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License

Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License

You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits

You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination

This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation

If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
EW-System Règles de Base (EW-System Core Rules), version 2.0 copyright 2003-2004 by Extraordinary Worlds Studio; Authors Lionel Davoust, Christian Grussi, Sidney Merkling.

EXTRAORDINARY WORLDS LICENSE Version 2.0

1. Copyright & Trademark

EWS retains title and ownership of the EW-System itself, the EW-System trademark and logos, and all other copyrights and trademarks claimed by EWS in Annex A of the present license.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, non-sublicensable, royalty-free license to use the EW-System trademark logos, the EW-System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by EWS (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of this License and its Annexes.

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the EW-System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Quality Standards

The nature of all material You use or distribute that incorporates the Licensed Articles must comply with all applicable laws and regulations, as well as community standards of decency.

5. Termination for Breach

In the event that You fail to comply with the terms of the License, You will be considered to be in breach of it. It shall then be immediately terminated.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the EW-System trademark logos. You will remove any use of the EW-System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the EW-System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

In EWS sole discretion, EWS may allow You to continue to use the License for Licensed Articles which otherwise comply with the terms of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, EWS may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

EWS may issue updates and/or new releases of the EW-System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the EW-System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the EW-System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

EWS may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will conform in all respects to the updated or revised terms of this License. Subsequent versions of this License will bear a different version number. EWS SHALL NEVER ISSUE ANY UPDATES AND/OR REVISIONS TO THIS LICENSE ASKING YOU FOR ROYALTIES CONCERNING THE USE OF THE EW-SYSTEM TRADEMARK AND LOGO.

10. Notices to Licensor

Extraordinary Worlds Studio SARL
73 rue Raymond Poincaré
54000 NANCY, FRANCE
www.ew-studio.com

12. No maintenance or support

EWS shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the EW-System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE EW-SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. EWS DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. EWS MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE EW-SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.

Annex A – Guide to Using the EW-System Trademark

Introduction

This Annex describes a set of rules for the correct use of the EW-System logo, (the "EW-System Logo") and includes the content restrictions and limitations that you agree to abide by when using the EW-System trademark. These instructions supercede any previous instructions for the use of the Licensed Articles and determine the way in which they are to be utilized.

Rights Licensed

This Annex provides guidelines and instructions for the use of the following copyrights and/or trademarks, which are and shall remain the sole property of Extraordinary Worlds Studio SARL ("EWS").

- EW-System
- The EW-System Trademark logo

By accepting the terms of the License, you agree and accept that the above enu-

merated Licensed Articles constitute Product Identity as that term is defined in the Open Game License version 1.0a, incorporated herein by reference thereto. The use of any other company's trademark or copyright in this License is not intended as a challenge to the ownership of those trademarks or copyrights.

General Definitions

- "ASCII file": A software file containing data that consists of text characters without formatting or graphic displays.
- "Core Rules": Any combination of the words "Core", "Book" and "Rules", and including synonyms such as "Rulebook", "Handbook", "System", "Manual", "Material", etc.
- "Covered Product": Any release of material using the EWL, including:
 - a box containing one or more volumes of material
 - a book or flyer
 - any collection of material marketed as a unit with a single price
 - a collection of material physically combined using packaging including shrink wrap or adhesive tape
 - a computer file or combination of computer files combined into an archive
 - a web page.
- "Module": Refers to supplemental rules to the EW-System designed by EWS or third parties. These Modules are Open Game Content.
- "PDF file": A software file containing content using or compatible with the Portable Document Format specification created by Adobe Systems.

Defined Game Terms

All Covered Products must properly use the following Defined Game Terms whenever appropriate (additional descriptions are found in the EW-System itself). The appropriate capitalization must be respected. However, in the context of a Covered Product, some of these Defined Game Terms covering clearly identified game mechanics can be changed to other terms, provided the new terms are not already Defined Game Terms. The changeable Defined Game Terms are designated with an asterisk (*). The appropriate translations of these game terms, as defined below, must be used when using a different language than English. If you wish to use a language for which there is no provided translation of the Game Terms, you shall contact EWS to obtain an updated version of the License.

- **Action result:** Outcome of an attempted action.
- **Action Level (AL):** The sum of an Attribute and a Skill, which will be confronted to the DL on the RT. • **active character:** The character undertaking a task, usually the PC, whose player has to roll dice in order to determine the outcome of the task.
- **Ability*:** Special talent of a character, usually linked to his Archetype.
- **Advanced archetype*:** An Archetype offering more potentialities and skills than a regular Archetype. Often accessible to PCs only specific requirements are met.
- **Advantage*:** A character's quality that cannot be expressed with scores.
- **Archetype*:** Overlay representing the natural inclinations of a character in terms of talents and skills.
- **Attribute:** Attributes are Awareness, Body, Mind and Presence; they represent

- the innate abilities of a character.
- **Awareness (AWA)***: Attribute referring to the perception of a character and his awareness of his surroundings.
- **Body (BDY)***: Attribute referring to the whole physical attributes of a character including reflexes, strength, dexterity, but excluding perception and awareness.
- **confrontation**: The comparison of the active character's score versus a DL, resolved on the RT using a D20.
- **Combat (Com)***: Field representing the capability of a character to attack and defend against enemies.
- combined confrontation: Confrontation where several characters ally in order to get a task done.
- **Creation Points**: Points used while creating a character, used to determine his starting scores.
- **critical success (or failure)**: Exceptional success or failure at a task, determining additional consequences to the task undertaken.
- **D20**: Twenty-sided dice.
- **Defence***: Natural resilience of a character, used to resist to superficial damage.
- **Difficulty Level (DL)**: Number expressing the difficulty of a task.
- **dramatic success (or failure)**: Superior success or serious failure at a task, determining additional consequences to the task undertaken.
- **Endurance***: Points representing the superficial blows a character can withstand.
- **Ethnic group***: Social group with abilities differing from the "average" human.
- **Experience Points (XP)***: Points gathered by characters used to increase their scores or talents over time.
- **Expertise**: A specialty within a Specialty.
- **extended confrontation**: A confrontation taking place over a long period of time, usually divided in smaller confrontations resolved one at a time.
- **Field**: Domain of competence for a character; categories of skills.
- **Force***: The natural strength of a character when it comes to inflicting damage.
- **Glory Points***: Points used by characters to perform heroic feats.
- **Health***: Points representing the wounds a character can withstand.
- **Knowledge (Knw)***: Field representing the mass of precise erudition a character possesses.
- **lethal damage***: Serious damage that can lead quickly to the death of a character (subtracted to Health).
- **Life Force (LF)***: Mystical energy of a character, representing the power he can channel in his Spells or Powers.
- **Limitation***: A character's drawback that cannot be expressed with scores.
- **Mind (MND)***: Attribute referring to the willpower, intellectual capabilities, and sanity of a character.
- **Presence (PRE)***: Attribute referring to the openness and charisma of a character.
- **Resolution Table (RT)**: Central table used in solving all tasks in the EW-System.
- **Round**: Three seconds. Time unit used to divide and serialize combat actions.

- **Sanity***: The mental health of a character.
- **Skill (Sk)**: Field representing the know-how of a character, the application of his knowledge to conduct material tasks.
- **Sociality (Soc)***: Field representing the ease of a character in social situations and interactions.
- **Specialty**: A precise domain of a Field that a character might know better. The first letter of a Specialty name must be capitalized (e.g. "Heavy weapons").
- **Species***: Non-humans, with abilities differing from the "average" human.
- **Superficial damage***: Non-lethal damage, superficial (subtracted to Endurance).
- **Threshold**: Value indicated on the RT in the context of a confrontation. To succeed, the active character must achieve as much as the Threshold, or less, on a D20.
- **Trait***: Advantage or Limitation.
- **Will***: A character's willpower, used to resist to magic and mind control.

Mandatory Restrictions

No Covered Product may change the definition of any Defined Game Term as enumerated in this License (the words marked with an asterisk can be changed provided the game mechanic is not changed).

No Covered Product may alter the mechanics and definitions presented in the *EW-System Core Rules*, except for the sections explicitly identified with the word "Module", which are Open Game Content. Although the mechanics and definitions introduced in the sections explicitly identified with the words "Advanced rules" or "Optional rules" are not Open Game Content, their use in a Covered Product is not mandatory. Covered Products may expand on game mechanics which are not Open Game Content, provided these mechanics are not altered, contradicted, changed or omitted (except following the conditions for omission presented in the "Mandatory Requirements" chapter).

No Covered Product may present itself as only the "Core Rules" of the EW-System, on its cover, title, advertising, or self-reference.

Mandatory Requirements

All Covered Products must provide the end user with all the game mechanics needed to play, following strictly and precisely the descriptions and definitions described in the *EW-System Core Rules*. "All" refers to all the sections of the *EW-System Core Rules* not explicitly identified with the words "Module", "Advanced rules", or "Optional rules"; as well as the game mechanics described in the sections identified with the words "Advanced rules" or "Optional rules" which are being used in the Covered Product. Some parts of these mechanics or sections can be omitted provided the Covered Products explicitly and clearly specify in their place the Uniform Resource Locator for the *EW-System Core Rules* documents, as well as chapter, heading, and subheading titles of the omitted mechanics.

At this time, you may not make reference to any other EWS products.

All Covered Products must display the EW-System Logo, or in the specific case of an ASCII text file, include the words "An EW-System Licensed Product."

All Covered Products must include the following text block:

"EW-System" and the EW-System logo are trademarks of Extraordinary Worlds Studio SARL in France and other countries and are used with permis-

sion according to the terms of the Extraordinary Worlds License version 2.0.
A copy of this License can be found at www.ew-studio.com.

Permission is granted to translate this text into a non-English language, provided that the English text is also included, and that the translated text is identified as non-official.

Trademark Use in Marketing

Permission is granted to use the EW-System Logo for the purposes of marketing a Covered Product.

When doing so, the marketing content must include the following text:

“EW-System” and the EW-System logo are trademarks of Extraordinary Worlds Studio SARL in France and other countries and are used with permission.

You may also use the text described in the “Mandatory Trademark Use” section in your marketing materials.

Permission is granted to translate this text into a non-English language, provided that the English text is also included, and that the translated text is identified as non-official.

Text Block Usage Requirements

All text blocks required by this License must be a reasonably legible font and color. Text blocks used in a Covered Product must be the same font, color, and size as the surrounding text. Text blocks used on the front or back cover, or title page must be no smaller than 10-point and no larger than 12-point.

EW-System Trademark Logo Usage Requirements

You may not alter the color, typography or design of the EW-System Logo, nor stretch or distort the dimensions. You may not allow any part of the Logo to be overprinted by another graphic. The EW-System Logo must be reproduced at least once at a size no smaller than one hundred and thirty (130) millimeters in height.

Additional reproductions of the EW-System Logo may be smaller than one hundred and thirty (130) millimeters in height.

Citations of other EWS products in Covered Work

You may refer to the *EW-System Core Rules* only by title. You must not cite page, table, chapter, heading or subheading number references, because pagination may change in future printings. You may cite chapter, heading, and subheading titles from the *EW-System Core Rules*. If it is necessary to distinguish between versions you may place the versions number after the product's title.

References to the Game System

A Covered Product may refer to the general game, or to itself, as an “EW-System™ game”.

Products sent to the Licensor

It would be appreciated that You send EWS copies of released Covered Products, but it is in no way mandatory.

Official Game Terms translations

English

Action result
Action Level* (AL)
active character
Ability*
Advanced archetype*
Advantage*
Archetype*
Attribute
Awareness (AWA)*
Body (BDY)*
confrontation
Combat (Com)*
combined confrontation
Creation Points*
critical success/failure
D20
Defence*
Difficulty Level (DL)
dramatic success/failure
Endurance
Ethnic group
Experience Points (XP)*
Expertise
extended confrontation
Field
Force*
Glory Points*
Health
Knowledge (Kmw)*
lethal damage*
Life Force (LF)*
Limitation*
Mind (MND)*
Presence (PRE)*
Resolution Table (RT)
Round
Sanity*
Skill (Skl)
Sociality (Soc)*
Specialty
Species*
superficial damage*
Threshold
Trait*
Will*

Français

Résultat de l'action
Niveau d'Action
personnage actif
Aptitude
Archétype avancé
Avantage
Archétype
Caractéristique
Perception (PER)
Physique (PHY)
confrontation
Combat (Com)
confrontation combinée
Points de Génération
réussite/échec critique
D20
Défense
Niveau de Difficulté (ND)
échec/réussite marqué
Encaissement
Ethnie
Points d'Expérience (PX)
Maîtrise
confrontation étendue
Champ
Impact
Points d'Éclat
Vie
Connaissance (Con)
dommages létaux
Énergie Vitale (EV)
Restriction
Mental (MEN)
Présence (PRE)
Table de Résolution (TR)
Round
Équilibre mental
Habilité (Hab)
Social (Soc)
Spécialité
Espèce
dommages superficiels
Seuil
Trait
Volonté



EW-SYSTEM v2.0 - FICHE DE PERSONNAGE

Joueur : Prénom : Nom : Yeux : Cheveux :
Créé le : Surnom : Date de naissance : Taille : Poids : Âge : Sexe :

CARACTÉRISTIQUES

MENTAL ☐ PHYSIQUE ☐ PERCEPTION ☐ PRÉSENCE ☐

SCORES SECONDAIRES

Volonté ☐ Impact ☐ Défense ☐ Initiative ☐ Équilibre Mental ☐

CHAMPS & SPÉCIALITÉS

CONNAISSANCE

Coût d'acquisition ☐

Langue Natale

COMBAT

Coût d'acquisition ☐

HABILETÉ

Coût d'acquisition ☐

SOCIAL

Coût d'acquisition ☐

NIVEAU DE JEU

ARCHÉTYPE

APTITUDES

RÉPUTATION

EXPÉRIENCE

TOTAL DÉFENSE

(DÉFENSE + TRAITS + PROTECTIONS)

TRAIN DE VIE

Train de vie
Revenus mensuels
Liquidités
Économies

POINTS D'ÉCLAT 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

TRAITS DE CARACTÉRISTIQUES

TRAITS PARTICULIERS

PROTECTIONS

ARMES

FD

T/R

C/R

MAG

P.E.

P.M.

Paliers mort ?

Vie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
Encaiss. 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

Paliers Aliéné:

E. Mental 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

ÉQUIPEMENT

NOTES

POUVOIRS MYSTIQUES

PORTRAIT

ÉNERGIE VITALE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65

Un système puissant et souple

L'EW-System v 2.0 se caractérise par l'absence totale de jet de dé pour le Meneur : il peut ainsi se consacrer pleinement à la narration ; par des mécaniques de jeu homogènes, permettant une résolution très rapide des actions en cours de partie, laissant la part belle à la narration et à l'action. Par une création de personnage intuitive, permettant de créer des protagonistes sur mesure. Et par des règles permettant la création et la gestion de PNJ instantanés en cours de partie.

Universal RPG Core Rules
Système universel pour jeu de rôle

Focussed on plot and role-playing
Dédié à l'intrigue et au role-playing

