

EW-system

Module

"De poudre et d'acier"

EW-System Module, French version



Auteurs

Lionel Davoust
Christian Grussi
Sidney Merklings



Sommaire

Rappel des règles	4
Caractéristiques des armes	4
Dissimuler une arme	4
Tirer juste et loin	4
Se protéger	4
Module : armures et protections	5
Module : les armes à feu	5
Module : armes de mêlée	12
Module : armes à distance	13
Module : armes high-tech / futuristes	13
Module : armes improvisées	14
Module : armes spéciales	15
Conditions d'utilisation	16

Introduction

« Tout le secret des armes ne consiste qu'en deux choses,
à donner et à ne point recevoir. »

– Molière

Le premier Module pour l'EW-System, *De poudre et d'acier*, est dédié aux armes et armures. Les listes d'armes présentées ne se veulent pas exhaustives.

Les torpilles, missiles et autres moyens de destruction massifs ne sont pas abordés dans ce Module. Tout comme les grenades et mines qui en sont absentes : elles sont développées dans un Module consacré aux explosifs.

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



De poudre et d'acier (Powder and Steel), EW-System Module, version 1.0 ■ © Extraordinary Worlds Studio, 2004
 Publié par Extraordinary Worlds Studio SARL de Presse • Nancy • France ■ Site Internet : www.ew-studio.com
 Auteurs : Lionel Davoust, Christian Grussi, Sidney Merkling ■ Directrice littéraire : France-Anne Ruolz
 Graphisme : cegedesign ■ Composition : Lionel Davoust

Rappel des règles

I Caractéristiques des armes

- **Le Temps de rechargement (T/R) :** Il s'agit du nombre de Rounds requis pour recharger l'arme. À chaque Round, le personnage doit consacrer au moins une action à recharger son arme, et ce, pour le nombre de Rounds indiqué.
- **Les coups par Round (C/R) :** C'est la capacité maximum de feu de l'arme en un Round (2 signifie que l'on peut tirer deux fois en un Round, 1/3 que l'on peut tirer une fois tous les trois Rounds). Cela représente aussi, pour les armes automatiques, la capacité de tir maximale en rafale, par 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 du chargeur de l'arme.
- **Dégâts (Dég.) :** Facteur de dégâts de l'arme, additionné au D10 pour déterminer les dégâts totaux.
- **Calibre :** Le calibre est ici donné à titre indicatif pour connaître la compatibilité des différentes armes et munitions.
- **Poids :** Exprimé en kilogrammes, il est donné ici à titre indicatif.

2 Dissimuler une arme

Dissimuler une arme n'est pas chose aisée, sauf pour les petits revolvers ou pistolets qui tiennent dans la poche, comme le Derringer, le Walther PPK, un poing américain, une étoile de lancer, etc.

Sinon, un holster sous une veste est nécessaire pour cacher l'arme : ceci convient pour toute arme de poing, sauf les plus gros calibre comme le 44 Automag, par exemple.

Les fusils, carabines, épées ou autres armes longues qui peuvent tenir le long du corps (entre l'aisselle et le

genou), peuvent être dissimulées par un imperméable ou un manteau.

Les armes plus grandes, ou plus lourdes, ne peuvent être cachées sur soi.

3 Tirer juste et loin

Tout comme les projectiles propulsés mécaniquement (flèches, carreaux), une balle perd de la puissance dès la sortie du canon, ce qui influe d'une part sur la portée, mais aussi sur la précision du tir, car la trajectoire n'est pas rectiligne. Ceci s'exprime en terme de règles par la portée efficace (distance à laquelle on peut tirer sans subir de malus) et la portée maximale (distance au-delà de laquelle la précision du tir est plus que hasardeuse). Selon que l'on tire à bout portant ou à très longue distance, les blessures infligées sont plus ou moins importantes ; il est également plus ou moins difficile de toucher sa cible.

- **Bout portant :** la cible est à 4 m ou moins du tireur. On additionne aux blessures occasionnées le niveau de Spécialité utilisé pour toucher.
- **Portée moyenne :** la cible se trouve entre 4 m et la portée effective de l'arme.
- **Longue portée :** la cible est située entre la portée effective et la portée maximale de l'arme.
- **Très longue portée :** la cible est située au-delà de la portée maximale de l'arme.
- **Portée extrême :** limite physique que peut atteindre le projectile en conditions optimales. S'il n'a pas perdu toute sa vitesse, il pourra atteindre sa cible avec de la chance, mais ne lui causera aucun dégât réel.

4 Se protéger

Une armure protège des dégâts infligés, quels qu'ils soient. Cependant, si le facteur de dégâts de l'arme (ajouté à l'Impact pour une arme de contact) est inférieur ou égal à celui de la protection, on considère que la protection arrête l'arme ou la balle. En ce cas, seuls les dégâts superficiels (D10) sont comptabilisés, et on y retranche la Défense.

Portée et dommages des armes à distance

Catégorie	Distance	Notes
Bout portant	Moins de 4 m	Bonus aux dégâts : bonus de Spécialité
Portée moyenne	4 m à portée effective	—
Longue portée	Portée effective à portée maximale	- 2 au niveau pour toucher et dégâts divisés par 2
Très longue portée	Portée maximale à portée maximale x 3	- 4 au niveau pour toucher et dégâts divisés par 4
Portée extrême	Au-delà de portée maximale x 3	Effet insignifiant

Ex : Une balle de 6.35 (facteur de dégâts +4) ne peut pas traverser un gilet pare-balles (Protection +5). Les dégâts infligés seront donc uniquement superficiels, égaux à un D10 moins la Défense du personnage.

Si le facteur de dégâts de l'arme (plus Impact pour une arme de contact) est supérieur à celui de la protection, celle-ci est traversée par l'arme ou le projectile. En ce cas, le facteur de protection est déduit des dégâts létaux subis. Le personnage reçoit donc :

- Facteur de dégâts (plus Impact au contact), moins ses protections, en dégâts létaux
- D10 moins Défense, en dégâts superficiels

Ex : Une balle de .44 Magnum (facteur de dégâts +10) traverse sans problèmes un gilet pare-balles (protection +5). On comptabilise en ce cas 5 points (10 - 5) en dégâts létaux et un D10 moins Défense en dégâts superficiels.

En cas de modificateur dû à la portée, celui-ci détermine le nouveau facteur de dégâts de l'arme.

Ex. : À très longue portée, une balle de .44 voit ses dégâts

divisés par 4, donc n'a plus qu'un facteur de dégâts de +1 (9 / 4). Ainsi, un gilet pare-balles (protection +5) protège d'un tir de .44 Magnum à très longue portée. La cible ne subira qu'un D10 de dégâts superficiels moins sa Défense.

Le cas des rafales

Le bonus de la rafale vient s'ajouter directement au facteur de dégâts de l'arme : il entre en compte pour déterminer si l'armure est transpercée ou non.

Le cas des armures futuristes

Dans le cas particulier d'un champ de force, ce dernier protège de tout (zéro points de dégâts létaux et superficiels encaissés) tant qu'il n'est pas traversé (par le facteur de dégâts de l'arme). Par contre, s'il est traversé, la cible encaisse l'intégralité des dégâts.

Casques et boucliers

Les bonus de protection ainsi que les malus aux actions se cumulent aux données des autres armures.

$$\begin{array}{c}
 \text{(Si mêlée)} \\
 \swarrow \\
 \text{Dégâts reçus} = \text{Impact} + \underbrace{\text{Facteur de dégâts}}_{\text{(- Protections)}} + \underbrace{\text{D10}}_{\text{(- Défense)}} \\
 \qquad \qquad \qquad \text{DÉGÂTS LÉTAUX} \qquad \qquad \text{DÉGÂTS SUPERFICIELS}
 \end{array}$$

Module - Armures et protections

Protections anciennes

Type	Prot.	Poids (kg)	Mod.
Armures			
Cuir souple	1	1,5	0
Cuir bouilli	2	2,5	0
Cuir + anneaux	2	4	0
Brigantine	3	5	- 1
Écailles	4	9	- 2
Cotte de mailles	4	20	- 2
Armure de plaques	5	35	- 4
Boucliers			
Bouclier rond	+ 1	2,5	0
Pavois	+ 2	4,5	- 2
Casques			
Viking	+ 2	2,1	0
Cuir bouilli	+ 1	1	0

Protections contemporaines

Type	Prot.	Poids (kg)	Mod.
« Armures »			
Veste en cuir	1	2	0
Gilet pare-balles Classe I (Kevlar léger)	4	1,5	0
Gilet pare-balles Classe III (Kevlar lourd)	6	2,5	0
Gilet pare-balles Classe VI (Veste Militaire Lourde)	8	5	- 2
Tenue déminage intégrale (pantalon + veste avec bras & col + casque lourd)	10	14	- 5
Boucliers			
Bouclier anti-émeute	+ 2	2,5	0
Bouclier de démineur (sur roulettes)	+ 8	10	- 5
Casque			
Casque de chantier	+ 1	0,5	0
Casque de moto	+ 2	1,5	0
Casque lourd	+ 3	1,5	0
Casque anti-émeute avec visière renforcée	+ 3	3	0

Protections futuristes

Type	Prot.	Poids (kg)	Mod.
Champ de force	10	0	0
Exosquelette de combat	25	850	*

* Se pilote comme un véhicule

Module – Les armes à feu

I Petit lexique pour le néophyte

Arme d'épaule sans monture : Fusil ou carabine sans monture.

Arme de poing : Arme à feu destinée à permettre de viser et de tirer d'une seule main.

Calibre : Dans les grandes lignes, cette donnée est en relation avec le diamètre du projectile.

Carabine : Arme à feu d'épaule, généralement longue, dotée d'un canon rayé.

Fusil : Arme à feu d'épaule longue, dotée d'un canon lisse. La munition d'un fusil peut comporter plus d'un projectile (chevrotine).

Mitraillette : Arme à feu conçue pour tirer en rafale, rafale de trois ou au coup par coup. C'est une arme compacte, à canon court, refroidie par air et qui tire des munitions de pistolet.

Mitrailleuse : Arme à feu conçue pour tirer en rafale par une seule pression sur la détente.

Pistolet : Arme de poing dont la chambre de tir fait partie du canon et possédant un chargeur situé dans la crosse.

Pistolet-mitrailleur : Semblable à la mitraillette, en version plus courte.

Revolver : Arme à feu dotée d'un barillet possédant plusieurs chambres (6 à 8 en général).

2 Armes à feu : accessoires

Compensateur de recul

Fixé à l'extrémité du canon d'une arme. Ils récupèrent les gaz éjectés par le coup et réduisent le recul de l'arme. Des compensateurs (hydrauliques ou non) peuvent aussi être installés au niveau de la crosse d'épaule pour atténuer le recul. Diminue de 1 point le malus du tir en rafale.

Armes de poing

	T/R	C/R	Mag.	P.E.	P.M.	Dégâts	Calibre	Poids
Pistolets								
44 Automag	1	1	5	20	40	+ 12	.44AM	1,7
Beretta M92	1	2	15	15	30	+ 7	9mm	0,9
Browning GP35	1	2	13	15	35	+ 7	9mm	0,8
Browning Baby	1	2	5	5	10	+ 4	.32	0,3
Colt 1911 Mod. A1	1	2	7	15	30	+ 9	.45	1,2
Desert Eagle	1	2	8	15	30	+ 10	.44	1,9
Glock 17	1	2	17	15	30	+ 7	9mm	0,7
Lüger P08	1	2	8	15	30	+ 7	9mm	0,7
SIG-Sauer P220	1	2	9	15	30	+ 7	9mm	0,8
Walther PPK	1	2	7	10	20	+ 4	.32	0,6
Revolvers								
Colt Peacemaker	2	2	6	15	30	+ 9	.45	1,4
Derringer	2	2	2	5	10	+ 6	.38	0,2
S&W Chief's special	2	2	5	10	20	+ 6	.38	0,6
Ruger Redhawk	2	2	6	20	40	+ 10	.44	1,4
Colt Python	2	2	6	20	40	+ 8	.357	1,3
Casull	2	1	5	25	50	+ 14	.454	1,5
Pistolet de duel	4	1	1	5	10	+ 8	balle	2

Désignateur laser

Projette un rayon laser qui « marque » la cible par un point lumineux rouge. Applicable à n'importe quelle arme, mais inefficace au-delà de 30 à 40 mètres. La cible peut de plus repérer le point rouge par un jet de Perception. De plus, par temps brumeux ou en présence de fumée, le laser trace un trait extrêmement repérable qui facilite la localisation du tireur. Augmente le niveau de Spécialité de +1.

Lunette de visée

Une lunette de visée permet de préciser la visée du tireur, qui bénéficie d'un bonus à son niveau d'arme. Cela est uniquement possible sur les armes d'épaule et certains pistolets (sur les armes automatiques, la lunette interfère avec le système d'éjection des douilles).

Une lunette doit être installée sur l'arme par un professionnel, au risque de dérégler l'arme et de fausser la visée. Une lunette mal installée ou ayant subi un choc peut fausser le tir ; en ce cas, le bonus peut se transformer en malus.

Lunettes de visée

Type de lunette	Bonus
Lunette x 10	+ 1
Lunette x 20	+ 2
Lunette x 30	+ 3

Lunette avec amplificateur de lumière

Lunette avec amplificateur de lumière ambiante pour arriver à un niveau proche de celui du jour. L'ensemble du décor est alors vu dans des teintes vertes. Annule les malus dus à la faible luminosité. Ne fonctionne pas dans l'obscurité totale. Rend le tireur très sensible aux lumières vives.

Lunette Infrarouge

Identique à l'amplificateur de lumière, mais fonctionne en convertissant le rayonnement infrarouge en une image en noir et blanc. Annule les malus dus à la faible luminosité. Ne fonctionne pas dans l'obscurité totale. Rend le tireur très sensible aux lumières vives.

Lunette Thermique

Basé sur le rayonnement thermique. Un objet froid est vu en couleur bleue, un corps en couleur orangée. Tout obstacle solide, ou pire, plus froid que le corps humain, peut aisément dissimuler une cible. Annule les malus dus à la faible luminosité. Fonctionne dans l'obscurité totale.

Silencieux

Le silencieux atténue le bruit que font les gaz en s'échappant du canon. Plus le calibre est gros, plus le bruit est difficile à atténuer ; de plus, il n'est utilisable qu'avec des munitions subsoniques.

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. Cependant, une arme sera toujours bruyante, même avec un silencieux. Enfin, le silencieux rend la visée moins précise : le tireur subit un malus de -1 à son niveau d'arme.

Speedloader

Cet accessoire est très utile pour les revolvers. Sorte de disque sur lequel sont fixées les cartouches, il permet de recharger l'arme en une seule fois, au lieu du chargement balle par balle. Diminue le T/R des revolvers à 1.

Armes automatiques

	T/R	C/R	Mag.	P.E.	P.M.	Dégâts	Calibre	Poids
Pistolets mitrailleurs								
H&K MPK5	1	6	15/30	15	25	+ 7	9mm	2
Ingram MAC 10	1	6	32	15	25	+ 9	.45	2,8
Skorpion M61	1	6	27	15	25	+ 4	.32	1,6
Uzi	1	6	25	20	40	+ 7	9mm	3,5
Mitraillettes								
Thompson A1	1	5	20/50	25	50	+ 9	.45	5

Armes d'épaule

	T/R	C/R	Mag.	P.E.	P.M.	Dégâts	Calibre	Poids
Fusils								
Fusil à silex	3	1	1	30	60	+ 9	balle	3,6
Mousquet	4	1	1	20	40	+ 7	balle	4,2
Tromblon*	5	1	1	10	20	+ 5	grenaille	3,6
Carabines								
Remington M.700	1	2	10	250	500	+ 11	.223Rem	3,1
Ruger Model 10-22	1	2	10	60	120	+ 4	.22LR	2,4
Weatherby Mark V	1	1	2	250	500	+ 16	.460Wby	4,5
Winchester M94	1	1	10	60	120	+ 11	30-30Win	2,7
Fusils à pompe								
Ithaca Roadblocker	2	1	3	25	50	+ 13	10ga**	5
Mossberg Bullpup	2	1	8	15	20	+ 8	12ga	3,8
Remington 870	2	1	5	15	20	+ 8	12ga	3,2
SPAS 12	2	1	8	15	20	+ 8	12ga	2,6
Whipit Gun***	1	2	2	8	15	+ 8	12ga	2,3
Fusils de précision								
Dragunov SVD	1	2	10	250	500	+ 11	7,62mm	4,3
Barett M82	1	1	10	250	500	+ 16	12,7	12,9
M40A1	1	2	5	250	500	+ 11	7,62mm	6,7
Walther WA2000	1	1	6	300	600	+ 13	300WM	7,9
Fusils d'assaut								
Armalite AR15	1	6	30	75	150	+ 11	5,56mm	2,9
Colt M16	1	6	30	110	220	+ 11	5,56mm	3,2
Famas	1	6	25	110	220	+ 11	5,56mm	3,7
FN FAL	1	6	20	110	220	+ 11	7,62mm	4,3
H&K G3	1	6	20	110	220	+ 11	7,62mm	4,4
Kalashnikov AK-47	1	6	30	90	180	+ 11	7,62mm	3,6
Steyr AUG	1	6	30	110	220	+ 11	5,56mm	3,6

* Si chargé au gros sel, uniquement dégâts superficiels

** Balle pleine (peut fendre un bloc moteur de voiture à 10m)

*** Fusil à canon et crosse sciés

2 Munitions spéciales

Avant de choisir des munitions trafiquées, il faut garder à l'esprit que le plus important est de toucher sa cible ! Pour le choix d'une arme, il est commode de disposer d'un calibre dont la munition est couramment utilisée, comme la 9mmPara, ou toute autre munition courante.

Une munition normale fait certes moins de dégâts, mais si vous assurez votre tir, rien ne vous empêche d'en assurer un deuxième...

Les munitions spéciales sont souvent source d'ennuis techniques, alors qu'une munition normale reste plus sûre !

Balle blindée

Balle dite « Full Metal Jacket ». Elle est recouverte entièrement, excepté à sa base, d'un revêtement en métal dur. Faite pour percer plus facilement les protections, elles ont beaucoup moins de pouvoir d'arrêt. Idéale pour les balles perdues... Protection de la cible et dégâts divisés par 2.

Tête creuse

Aussi appelée « balle explosive », elle est dotée d'une cavité dans sa pointe qui fait que la balle se déforme au moment de l'impact. Le pouvoir d'arrêt est beaucoup plus important car la blessure est plus large. Par contre la pénétration est beaucoup moins importante et ces balles sont facilement arrêtées par des protections. Lorsque la balle pénètre dans un corps, celle-ci ne ressort pas. Ces balles sont idéales pour la défense en milieu urbain, car elles limitent les balles perdues. +1 au facteur de dégâts si la cible n'a pas d'armure. Si la cible porte une protection, -1 au facteur de dégâts.

Armes lourdes

	T/R	C/R	Mag.	P.E.	P.M.	Dégâts	Calibre	Poids
Mitrailleuses *								
Browning cal. 50	1	10	50/100	200	400	+ 16	12,7	38,3
FN Minimi	2	20	200	110	220	+ 11	5,56	6,9
M60	2	20	50/100	110	220	+ 11	7,62	8,5
<i>* Si sur appui, pas de malus dû au tir en rafale, mais bonus de dégâts applicable</i>								
Canons								
Léger**	5	1	1	300	2 700	+ 35	20 à 75 mm	/
Moyen**	5	1	1	500	4 500	+ 55	75 à 150 mm	/
Lourd**	20	1	1	1 000	9 000	+ 75	+ de 150 mm	/
Ancien à poudre**	30	1	1	40	360	+ 18	boulet	/
Anti-matériel								
Lance-flamme***	spécial	1	spécial	7	12	spécial	N/A	5,7
Mortier de 60mm****	2	1	1	250	500	+ 25	roquette	7,7
RPG-7*****	3	1	1	100	200	+ 35	roquette	4,3
M72 LAW*****	N/A	1	1	150	200	+ 45	roquette	3,5
** + dégâts d'explosion selon les obus								
*** Lance-Flammes : dégâts du feu								
**** Portée minimale : 75 m et Dégâts de l'explosion								
***** Dégâts de l'explosion								

Balle Dum-Dum

C'est une balle dont la pointe est ouverte afin d'en exposer le cœur en cuivre pour en augmenter le pouvoir stoppant. + 2 au facteur de dégâts, mais la protection éventuelle de la cible est doublée.

Balle caoutchouc

Utilisées surtout pour les fusils à pompe, ces balles n'infligent que des dégâts superficiels à la cible. Le facteur de dégâts de l'arme est compté en dégâts superficiels.

3 Quelques statistiques

Les quelques statistiques suivantes (États-Unis, fin des années 90) s'adressent essentiellement aux Meneurs de Jeu et ont pour objet de démystifier une croyance profondément ancrée : les armes à feu ne sont pas aussi couramment utilisées que le laisse présager Hollywood...

- 93% des armes à feu utilisées dans les crimes sont obtenues à partir du marché noir.
- Le temps moyen entre l'achat et l'utilisation d'une arme à feu dans un meurtre est en moyenne de plus de six ans.
- 90% des crimes violents ne sont pas commis avec une arme à feu.
- Nombre d'armes : env. 200 millions dont 70 millions d'armes de poing.
- Propriétaires d'armes à feu : 65 millions dont 30-35 millions pour des armes de poing.
- Propriétaires d'armes à feu qui les ont utilisées pour se défendre : 11% de tous les propriétaires et 13% des propriétaires d'armes de poing.
- Utilisation criminelle annuelle d'armes à feu : Moins de 0.2% des armes à feu et moins de 0.4% des armes de poing.
- Les combats avec des armes à feu sont très brefs. La moyenne de coups de feu échangés au cours d'une fusillade se situe aux alentours de 5 à 7 au total, toutes parties confondues.
- Les armes dotées de chargeurs à grande capacité sont utilisées dans moins de 1% des crimes violents.

Armes les plus utilisées dans les homicides

Fusils de tous types	3%
Couteaux	13%
Mains nues	5%
Objets contondants	4%

Source : Bureau of Alcohol, Tobacco and Firearms (ATF)

4 Caprices en tous genres

Les armes à feu, bien que fiables, ne sont pas exemptes de défauts... surtout en cas d'échec critique ! Quelques exemples pour varier les effets dans ce genre de situations. Exemples de maladresses :

- Le tireur perd le contrôle de son arme. Tir aléatoire (cf. tableau Échec au lancer)
- Le tireur perd le contrôle de son arme. L'arme tombe à terre.
- Le tireur perd le contrôle de son arme. Il se tire dessus (pied, jambe...)
- Le recul fait perdre son équilibre au tireur : -2 au prochain tir, ou malus à l'Initiative
- Le recul fait tomber le tireur
- Long feu : la cartouche est défectueuse, le coup ne part pas. Il faut réarmer avant de pouvoir tirer.
- L'arme s'enraye : La cartouche reste bloquée dans le mécanisme (non applicable avec un revolver) ; il faut débloquer l'arme avant de pouvoir en faire de nouveau usage (T/R x 3 Rounds).

Armes véhiculaires

	T/R	C/R	Mag.	P.E.	P.M.	Dégâts	Calibre	Poids
Minigun M134	20	75	2000	300	600	+ 11	7,62mm	15,4*
Vulcan M61	20	150	4000	400	800	+ 20	20mm	120*

* Poids de l'arme sans munition. Ces armes sont conçues avec des assistances électroniques. Aucun malus au score de Spécialité pour le tir en rafale, mais conservent les bonus aux dégâts.

Module - Armes de mêlée

Armes blanches

	T/R	C/R	P.E.	P.M.	Dégâts	Poids
Baïonnette	/	/	N/A	N/A	+ 4	0,9
Canne épée	/	/	N/A	N/A	+ 4	1,2
Cran d'arrêt	/	/	N/A	N/A	+ 2	0,2
Épée courte	/	/	N/A	N/A	+ 4	2
Épée longue	/	/	N/A	N/A	+ 6	3
Épée bâtarde	/	/	N/A	N/A	+ 7	5
Épée à 2 mains	/	/	N/A	N/A	+ 8	6
Hache	/	/	N/A	N/A	+ 6	2
Hachette	/	/	4	8	+ 4	1
Machette	/	/	N/A	N/A	+ 4	0,8
Poignard	/	/	5	10	+ 3	0,5
Rapière	/	/	N/A	N/A	+ 5	2
Rasoir « coupe-choux »	/	/	N/A	N/A	+ 3	0,2
Sabre	/	/	N/A	N/A	+ 5	1,5
Tomahawk	/	/	8	16	+ 5	1,3

Armes contondantes

	T/R	C/R	P.E.	P.M.	Dégâts	Poids
Bâton	/	/	N/A	N/A	+ 4	2
Batte de baseball	/	/	N/A	N/A	+ 5	1,1
Fléaux	/	/	N/A	N/A	+ 5	2,5
Masse à ailettes	/	/	N/A	N/A	+ 5	2,2
Masse d'arme	/	/	N/A	N/A	+ 4	2
Matraque	/	/	N/A	N/A	+ 3	1
Nerf de bœuf	/	/	N/A	N/A	+ 3	0,5
Nunchaku	/	/	N/A	N/A	+ 4	0,8
Poing américain	/	/	N/A	N/A	+ 2	0,4
Tonfa	/	/	N/A	N/A	+ 5	1,1

Armes longues

	T/R	C/R	P.E.	P.M.	Dég.	Poids
Bec de corbin	/	/	N/A	N/A	+ 6	3
Épieu	/	/	N/A	N/A	+ 6	2
Hallebarde	/	/	N/A	N/A	+ 7	3,4
Lance	/	/	N/A	N/A	+ 6	3
Pilum	/	/	8	16	+ 7	3,2
Trident	/	/	5	10	+ 7	4,5

Module - Armes à distance

Armes de jet

	T/R	C/R	P.E.	P.M.	Dég.	Poids
Bolas	/	/	5	10	+ 4	1
Boomerang	/	/	25	50	+ 4	0,5
Couteau de lancer	/	/	5	10	+ 3	0,3
Dards	/	/	5	10	+ 1	0,2
Étoile de lancer	/	/	5	10	+ 2	0,3
Hache de lancer	/	/	5	10	+ 4	0,7
Javelot	/	/	15	30	+ 6	2

Armes mécaniques

	T/R	C/R	P.E.	P.M.	Dég.	Poids
Arbalète	3	1	35	70	+ 8	4
Arc court	1	1	25	50	+ 6	0,5
Arc long	1	1	40	80	+ 7	1,2
Fronde	1	1	10	20	+ 4	0,1
Fusil harpon*	2	1	10	20	+ 6	4

* Pour sa portée sous l'eau, diviser par 2 ; portée limitée à la longueur du filin

Module - Armes high-tech / futuristes

Les armes des univers de science-fiction ont une particularité : elles sont intimement liées à l'univers, du fait du degré de technologie de celui-ci. Les armes présentées ici le sont à titre indicatif exclusivement, et ne se veulent aucunement pertinentes par rapport à un univers donné.

Exemples d'armes futuristes

	T/R	C/R	Mag.	P.E.	P.M.	Dég.	Calibre	Poids
Pistolet laser	1	2	100	20	200	+ 5	/	0,6
Pistolet à plasma	1	1	10	10	100	+ 10	/	1,8
Pistolet paralysant	1	2	100	10	100	N/A	/	0,5
Pistolet à micro-ondes	1	1	100	20	200	+ 7	/	0,6
Pistolet sonique	1	1	100	50	100	+ 6	/	0,7
Pistolet à aiguilles*	1	3	1000	20	100	+ 10	/	1,1

* Lance 10 aiguilles par tir

Module - Armes improvisées

Armes improvisées

Les armes improvisées s'utilisent avec la spécialité Bagarre.

	Dégâts	Notes
Contondantes		
Antenne de voiture	+ 1	Peut provoquer une lésion de l'épiderme
Barre à mine	+ 3	Comparable à une batte de base-ball métallique
Bottes ferrées	+ 2	Ou chaussures de sécurité
Bouteille	+ 1	Casse lors de l'usage ; voir « Tesson »
Chaîne	+ 2	Peut être agrippé par l'adversaire
Chaise	+ 2	Peut servir de bouclier (Prot + 1)
Couvercle de poubelle	+ 1	Peut servir de bouclier (Prot + 1)
Extincteur à incendie	+ 3	Usage malaisé, mais c'est rouge
Planche avec clous	+ 4	Usage malaisé
Plâtre médical	+ 2	S'effrite : ne sert que 3 fois (Prot + 2)
Queue de billard	+ 2	Casse facilement
Rouleau de pièces	+ 1	Sert comme un poing américain
Sac à main	+ 2	Tenu par la lanière, tient l'adversaire à distance
Sac lesté	+ 2 à + 4	Selon le poids du sac
Téléphone en bakélite	+ 1	Pour de méchants coups de téléphone
Trousseau de clés	+ 2	Sert comme un poing américain
Tuyau	+ 2	Comparable à une batte de base-ball
Vase	+ 2	Casse à l'impact ; peut revenir cher à la longue
Tranchantes/perforantes		
Aiguille à tricoter	+ 1	Se plie facilement si petit diamètre (mais aiguilles à chaussettes très efficaces)
Bouquet de roses	+ 1	Pénètre bien la chair ; peut transmettre le tétanos
Chaussure talon aiguille	+ 2	Perforant
Ciseaux de couturière	+ 1	Ciseaux à bouts ronds inoffensifs
Couteau de cuisine	+ 2	Fourni avec étui auto-aiguisant
Crochet à viande	+ 2	Peut servir à maintenir l'adversaire
Cutter	+ 2	Lame cassante
Éclat de verre	+ 2	Casse après un coup
Fil barbelé	+ 1	Usage malaisé ; peut blesser l'utilisateur
Gant clouté	+ 1	Ou mitaines
Pelle / pioche 1 main	+ 2	Petite taille : outils de camping
Pelle / pioche 2 mains	+ 4	Grande taille : outils de chantier
Pied-de-biche	+ 3	Comparable à la barre à mine
Tesson de bouteille	+ 2	Fragile : casse facilement (sauf le fond)

Module – Armes spéciales

Armes exotiques

	T/R	C/R	P.E.	P.M.	Dég.	Poids
Black jack*	/	/	N/A	N/A	+ 4	0,2
Fouet	/	/	N/A	N/A	+ 4	1
Griffes de poing	/	/	N/A	N/A	+ 4	0,7
Lasso**	/	/	4	12	/	1
Sarbacane	/	/	8	15	+ 3	0,5
Filet	/	/	4	8	N/A	1
Tronçonneuse	/	/	N/A	N/A	+ 8	2,5
Pistolet à clous***	1	3	4	8	+ 4	0,6

* Uniquement des dégâts superficiels

** Portée limitée par la longueur de la corde

*** 50 clous dans le « chargeur » et capsule d'air comprimé

Armes de Self-défense

Les armes de Self-défense s'utilisent avec la spécialité Bagarre.

	Dégâts	Notes
Bombe lacrymogène	N/A	Neutralise par irritation des voies respiratoires et lacrymales
Taser ZE3*	+ 4	Décharge de 30 Watts
Matraque Taser**	+ 4/+ 4	Matraque de 30 cm + décharge électrique
AirTaser*	+ 2	Projection d'électrodes avec décharge électrique à 10 mètres

* Dégâts dus à la décharge électrique ; règles des dégâts électriques

** : Dégâts de la matraque + dégâts de la décharge électrique ; règles des dégâts électriques

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 1.0, 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. *De poudre et d'acier (Powder and Steel)*, EW-System Module, version 1.0, copyright 2003-2004 by Extraordinary Worlds Studio; Authors Lionel Davoust, Christian Grussi, Sidney Merkling.

EXTRAORDINARY WORLDS LICENSE version 1.0**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 enumerated 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 game terms whenever appropriate (additional descriptions are found in the EW-System itself). The appropriate capitalization must be respected. 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.
- 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, D10:** Twenty- or ten-sided dice.
- **Defence:** Natural resilience of a character, used to resist to superficial damage.
- **Difficulty Level (DL):** Number expressing the difficulty of a task.
- **Double Specialty:** A specialty within a Specialty.
- **dramatic success (or failure):** Superior success or serious failure at a task, determining additional consequences to the task undertaken.
- **Education:** The general knowledge of a character, very broad but imprecise.
- **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.
- **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. The value of the four fields (Combat, Knowledge, Skill and Sociality) are derived from the Attributes scores.
- **Force:** The natural strength of a character when it comes to inflicting damage.
- **Glory Points:** Points used by characters to perform heroic feats.
- **Hit Points (HP):** Points representing the wounds a character can withstand.
- **Initiative:** Score added to a D10 roll used to determine the order of action in combat.
- **Knowledge (Kmw):** Field representing the mass of precise erudition a character possesses.
- **Lethal damage:** Serious damage that can lead quickly to the death of a character.
- **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.
- **Magic:** The occult arts and the performing of spells.
- **Mind (MND):** Attribute referring to the willpower, intellectual capabilities, and sanity of a character.
- **Power:** An innate character’s occult capacity.
- **Presence (PRE):** Attribute referring to the openness and charisma of a character.
- **Remoteness:** DL confronted to a character’s Renown in order to see if he’s recognized.
- **Resolution Table (RT):** Central table used in solving all tasks in the EW-System.
- **Renown:** The reputation of a character.
- **Round:** Three seconds. Time unit used to divide and serialize combat actions.

- **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.
- **Spell:** Mystical energy oriented towards a goal.
- **Sphere:** Magical domain of similar objectives.
- **Superficial damage:** Non-lethal damage, superficial.
- **Threshold (-2, -4):** HP thresholds where characters suffer penalties to their physical actions because of exhaustion.
- **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.

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. Covered Products may, however, expand on these mechanics, provided the base mechanics presented here 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 (“all” referencing all the sections of the *EW-System Core Rules* not explicitly identified with the word “Module”) needed to play following strictly and precisely the descriptions and definitions described in the *EW-System Core Rules*. 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 permission according to the terms of the Extraordinary Worlds License version 1.0. 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.

Official Game Terms translations

English	French
Action result	Résultat de l'action
active character	personnage actif
Ability	Aptitude
Advanced archetype	Archétype avancé
Advantage	Avantage
Archetype	Archétype
Attribute	Caractéristique
Awareness (AWA)	Perception (PER)
Body (BDY)	Physique (PHY)
confrontation	confrontation
Combat (Com)	Combat (Com)
combined confrontation	confrontation combinée
Creation Points	Points de Génération
critical success/failure	réussite/échec critique
D20, D10	D20, D10
Defence	Défense
Difficulty Level (DL)	Niveau de Difficulté (ND)
Double Specialty	Double Spécialité
dramatic success/failure	échec/réussite marqué
Education	Éducation
Ethnic Group	Ethnie
Experience Points (XP)	Points d'Expérience (PX)
extended confrontation	confrontation étendue
Field	Champ
Force	Impact
Glory Points	Points d'Éclat
Hit Points (HP)	Points de Vie (PV)
Initiative	Initiative
Knowledge (Knw)	Connaissance (Con)
lethal damage	dommages létaux
Life Force (LF)	Énergie Vitale (EV)
Limitation	Restriction
Magic	Magie
Mind (MND)	Mental (MEN)
Presence (PRE)	Présence (PRE)
Remoteness	Éloignement
Renown	Réputation
Resolution Table (RT)	Table de Résolution (TR)
Round	Round
Skill (Skl)	Habileté (Hab)
Sociality (Soc)	Social (Soc)
Specialty	Spécialité
Species	Espèce
Spell	Sort
Sphere	Sphère
superficial damage	dommages superficiels
Threshold (-2, -4)	Seuil (-2, -4)
Trait	Trait
Will	Volonté

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.