

EW-SY stem

OGL Module

Stereotypes

by Erick N. Bouchard



OGL module : stéréotypes jouer les vedettes

Une règle optionnelle cinématographique pour le système EWS
par Erick-Noël Bouchard

Les Meneurs de Jeu qui désirent surenchérir l'aspect sensationnel du système EWS peuvent permettre aux joueurs d'ajouter un intermédiaire avec leurs personnages, par l'entremise de la « Vedette » qui incarne ces derniers. Les différentes gammes d'EWS sont ainsi conçues, comme des films ou des séries reflétant un ton plus rocambolesque. Cette règle présume que le groupe de jeu utilise l'EW-System pour plusieurs campagnes.

Une Vedette donnée peut conserver un certain style à travers ses différents rôles, qui se traduisent par une empreinte qui imprègne ses différents personnages. Par exemple, le cinéma associe les arts martiaux à Steven Segall, l'humour débonnaire à Robin Williams, l'intimidation à Arnold Schwartzeneger et un charme juvénile à Leonardo di Caprio. Quels que soient leurs personnages, ces acteurs étendent leur couleur à ces rôles, à la façon de « méta-personnages » qui les suivent tout le long de leur carrière.

sommaire

Imaginer la Vedette	3
Construire un Stéréotype	3
Personnages partagés	4
Vivre la vie de star	4
Stéréotypes	4
<i>Le Dur à cuire</i>	4
<i>Le Voltigeur</i>	5
<i>Le Séducteur/La Vamp</i>	5
<i>Le Comique</i>	5
<i>La Victime</i>	5
Fiche de stéréotypes	6

« 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.

Stéréotypes EW-System OGL Module, version 2.0 © Extraordinary Worlds Studio, 2005 • Publié par Extraordinary Worlds Studio SARL de Presse - Nancy - France • Site Internet : www.ew-studio.com • Auteur : Erick N. Bouchard • Directeur de collection : Christian Grussi • Direction littéraire : France-Anne Ruolz • Graphisme : cegedesign

imaginer la vedette

Avec l'autorisation du Meneur de Jeu, un joueur de l'EW-System peut s'inventer une Vedette qui incarne l'ensemble de ses personnages dans différentes campagnes du jeu. Cet acteur peut être conçu lors de la création initiale du personnage ou en cours de jeu. La Vedette doit posséder un nom, une description physique générale, une nationalité et une personnalité révélée par des détails que le joueur estimera pertinent de soulever : elle milite pour les droits des animaux, est la coqueluche des journaux à potins, etc. Naturellement, la mort d'un personnage n'affecte en rien la Vedette.

Le choix des Spécialités et de l'Aptitude doit être cohérent avec le concept général de la Vedette. Une Vedette réputée pour son talent en aïkido, par exemple, pourrait acquérir des Spécialités en Arts Martiaux, en Acrobatie en Athlétisme, mais pas en Armes de poing ou en Médecine.

Là où les personnages ont des Archétypes qui incarnent leurs orientations naturelles, les Vedettes ont des Stéréotypes, qui reflètent plutôt un cliché que les médias lui attribuent. Si l'Archétype se veut l'essence d'un personnage, le Stéréotype (*cf. p. 4*) correspond plutôt à l'image publique de la Vedette jouant ce personnage.

Exemple :

Dans le film original Le Silence des Agneaux de Jonathan Demme, l'agent du FBI Clarice Starling est interprétée par l'actrice Judie Foster, alors que dans sa suite Hannibal le même personnage est joué par Julianne Moore. Foster est brune et délicate; son jeu suggère la fragilité, caractéristiques qu'elle transpose également dans le film Panic Room. Le Stéréotype qui lui correspond est donc celui de Victime. Inversement, Julianne Moore, qui pour le même personnage donne le ton d'une femme plus sûre d'elle mais également plus sensuelle, correspond au Stéréotype de la Vamp.

construire un stéréotype

Le joueur peut dépenser des points d'expérience acquis dans plusieurs campagnes pour acquérir des Spécialités de Stéréotype, partagées par tous les personnages interprétés par ce même acteur. Le bonus maximal est laissé à la discrétion du Meneur de Jeu (+3 par défaut). Le coût pour investir des points dans une Spécialité de Stéréotype

varie selon les Champs de l'Archétype du personnage qui a acquis ces points. Le coût pour un Stéréotype est toujours le triple du coût pour l'Archétype du personnage qui « fournit » ces points.

En outre, avec l'autorisation du Meneur de Jeu, une Vedette peut acquérir une Aptitude distincte (et une seule) qui s'applique à l'ensemble de ses rôles, au triple du coût usuel.

Exemple :

Le groupe de jeu d'Ulysse est engagé dans deux campagnes, avec deux personnages différents interprétés tous les deux par Phoenix. Dans la campagne d'Arkeos, Phoenix incarne Christian Fairblade, un Baroudeur britannique qui chasse les trésors en Afrique mystérieuse. C'est plutôt un Investigateur tchèque, Franz Dukreï, dans la campagne Cirkus.

Pour ses deux personnages, Ulysse souhaite créer un même Stéréotype: Phoenix Ironbullet, Californien blond et bronzé, avec une petite cicatrice sous l'œil droit et un sourire qui fait craquer les dames.

En termes de jeu, Ulysse utilise les points de création de ses deux autres personnages pour bâtir les attributs d'Ironbullet. Puisque les deux campagnes ne sont pas du même niveau de jeu, le nombre de Points de génération de Fairblade et Dukreï n'est pas le même (cf. EW-System v2.0, p. 7) :

La campagne Arkeos étant de niveau « Héroïque », Christian Fairblade possède 32 points pour ses caractéristiques, 40 points pour ses spécialités, traits et aptitudes et 8 points pour ses spécialités de loisir. En tant que Baroudeur (cf. EW-System v2.0, p. 11), Fairblade possède les Aptitudes de Débrouillardise (1 Point de génération) et de Chance insolente (4 points de génération). Il reste donc 35 Points de génération à Fairblade pour ses spécialités, traits et aptitudes. De plus, les coûts pour ses Champs privilégiés sont : Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2.

La campagne de Cirkus étant de niveau « Survie », Franz Dukreï possède 28 points pour ses caractéristiques, 36 points pour ses spécialités, traits et aptitudes et 8 points pour ses spécialités de loisir. Comme Investigateur, Dukreï maîtrise les Aptitudes de Sens de l'observation (1 Point de génération) et d'Indice primordial (4 points de génération). Dukreï n'a plus que 31 Points de génération pour ses spécialités, traits et

aptitudes. Enfin, les coûts pour ses Champs privilégiés sont : Con 3, Com 2, Hab 2, Soc 1.

Puisque Ironbullet est un Stéréotype, il doit être construit à partir des Points de génération des autres personnages d'Ulysse. L'aptitude Incrévable du Stéréotype « Dur à cuire » coûte 9 Points de génération. Ulysse déduit donc 5 points de la réserve d'attributs de Fairblade (qui passe de 35 à 30 points) et 4 points de celle de Dukrei (qui descend de 31 à 27). Ulysse souhaite également donner à Ironbullet une Spécialité de +1 en Séduction. Comme cette spécialité appartient au Champ « Social » (cf. EW-System v2.0 p. 16), elle coûte moins cher en l'achetant à partir de la réserve de Dukrei (Soc 1) que de celle de Fairblade (Soc 2). Comme le coût de toute Spécialité pour un Stéréotype est triplé, il en coûte 3 points de la réserve de Points de génération de Dukrei pour donner à Ironbullet +1 en Séduction. La réserve de Dukrei passe donc de 27 à 24 points.

Plus tard, en cours de partie, Ulysse souhaite faire évoluer le Stéréotype d'Ironbullet avec des points acquis dans la campagne Arkeos. Fairblade a gagné 6 points en sauvant la belle Vanessa des zélotes cannibales du Yemen. Ulysse dépense ces 6 points pour faire passer la Séduction d'Ironbullet de +1 à +2. Soit 1 point pour le niveau actuel, multiplié par 2 pour le coût d'acquisition du Champ (Soc 2), triplé pour le Stéréotype.

Par la suite, Dukrei gagne 6 Points de génération pour avoir désamorcé la bombe d'un terroriste de Symphonia sur la tour Eiffel. Ulysse consacre cette fois encore ces points pour accroître la Séduction d'Ironbullet de +2 à +3 (le maximum permis). Il en coûte cette fois encore 6 points, soit 2 points pour le niveau actuel, multiplié par 1 pour le coût d'acquisition du Champ de Dukrei (Soc 1), triplé pour le Stéréotype). Avec la banque de Points de génération de Fairblade, cette amélioration aurait plutôt coûté 12 points: 2 pour le niveau actuel d'Ironbullet, multiplié par 2 pour le coût d'acquisition du Champ de Fairblade (Soc 2), triplé pour le Stéréotype.

personnages partagés

Il peut arriver, surtout à la télévision, qu'un même personnage soit interprété par des acteurs différents. Le cas le plus flagrant est la série télévisée britannique *Doctor Who*, où le personnage du docteur est interprété par rien de moins que sept acteurs ! Pour éviter la confusion, les réalisateurs préfèrent ne pas avoir recours à ce genre de

substitution, mais lorsqu'elles sont inévitables il faut faire avec : « *the show must go on* », telle est la loi de l'industrie du spectacle.

Lorsqu'une Vedette interprète un personnage ayant été incarné par un autre acteur, la réticence du public doit être surmontée avant que ce dernier n'arrive à identifier personnage et Vedette comme la même personne.

En termes de jeu, aucun point d'expérience ne peut être investi dans le Stéréotype d'une Vedette lors de la première séance de jeu où il prend ainsi le relais d'un autre acteur. L'expérience acquise par une Vedette n'est jamais transférable à son successeur, et meurt avec sa carrière.

vivre la vie de star

Une façon peu sérieuse, mais amusante de mettre en valeur la Vedette est de permettre aux joueurs d'interpréter la vie de la star en dehors des campagnes : entrevues à la télévision, participation à des « reality shows » et déchirements amoureux récupérés par les articles à potins. Si tous les joueurs incarnent une Vedette, une partie de la séance de jeu peut être consacrée à promouvoir leur « film », à vivre leur divorce en instance, à des publicités ringardes ou même à simuler le plateau de tournage. La décision d'accorder ou non des points d'expérience aux Vedettes lors de telles scènes est laissée à la discrétion du Meneur de Jeu. Dans un tel cas, le coût d'augmentation relié au Champ des Spécialités serait de 6 points, multiplié par le niveau actuel de la Spécialité.

Une Vedette peut ne ressembler en rien à ses personnages, et pourrait présenter au contraire un caractère complètement différent dans la vraie vie. Elle peut même être son contraste radical dans ses rôles, tel un acteur réputé audacieux, qui jouerait un timoré.

stéréotypes

Le dur à cuire

Poncif du cinéma américain, le Dur à cuire est ivre de mots. Son attitude incarne la détermination et la bravade. Le Dur à cuire ne craint ni le cliché, ni l'impossible lorsqu'il s'agit de mener à bien une opération bruyante et effrénée.

Spécialités typiques : Bagarre, Conduite, Démolition, Intimidation, Sang-froid.

Aptitude : Incrévable

Le personnage ignore la douleur, telle une machine.

Effet : 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.

Coût : 9 Points de génération

Exemples : Bruce Willis, Dolph Lundgren, Sylvester Stallone, Chow Yun Fat.

Le voltigeur

Le Voltigeur se distingue par son adresse plutôt que par son don théâtral. À l'aise dans les scénarios d'action, la moindre occasion est un prétexte à des acrobaties, cachant parfois mal le piètre talent d'acteur du Voltigeur.

Spécialités typiques : Acrobatie, Arts Martiaux, Ésotérisme (orient), Esquive, Politesse.

Aptitude : Virtuose

Lorsque la caméra fait un ralenti sur les manœuvres spectaculaires du Voltigeur, ses adversaires sont frappés de surprise par sa virtuosité.

Coût : 3 Points de génération

Effet : Bonus de +2 en Acrobatie.

Exemples : Jackie Chan, Jean-Claude Van Damme, Wesley Snipes.

Le séducteur/la vamp

Ce Stéréotype incontournable fait tourner les têtes et sème l'hystérie dans le public. Par son charme ou sa sensualité, le Séducteur ou la Vamp rehausse le scénario d'une dose d'élegance et d'exotisme.

Spécialités typiques : Arts, Baratin, Danse, Renseignement, Séduction.

Aptitude : Envoûtement

Par chaque pore de son être, le Stéréotype provoque un désir animal irrésistible envers le sexe opposé.

Coût : 3 Points de génération

Effet : Bonus de +2 en Séduction.

Exemples : Angelina Jolie, Sean Connery, Tom Cruise, Pamela Anderson, Pierce Brosnan.

Le comique

Souvent masculin, le Comique est populaire dans les films familiaux ou comme partenaire à un personnage plus expérimenté. Son contraste sert souvent de faire-valoir au héros principal. Malgré ses pitreries, le Comique réussit généralement à se montrer utile à la toute dernière minute, justifiant ainsi sa présence aux yeux des spectateurs.

Spécialités typiques : Baratin, Comédie, Déguisement, Esquive, Informatique.

Aptitude : Chance de cocu

Le destin protège mystérieusement le Comique des conséquences néfastes de ses bourdes, pourtant souvent méritées.

Coût : 3 Points de génération.

Effet : Bonus de +2 en Esquive.

Exemples : Chris Tucker, Jim Carey, Ben Stiller, Mike Myers, Thierry Lhermitte.

La victime

Généralement féminin ou enfant, ce Stéréotype permet au public de s'identifier à la Vedette et d'éprouver des sensations fortes par procuration. Lorsqu'elle n'est pas appelée à mourir, la Victime est souvent protégée par un autre personnage, souvent un Dur à cuire.

Spécialités typiques : Enseignement, Milieu, Politesse, Premiers soins, Sciences humaines.

Aptitude : Glandes adrénalines

La Victime dispose d'un sursaut d'énergie lorsque la terreur la saisit.

Coût : 3 Points de génération.

Effet : Bonus de +2 en Athlétisme (course).

Exemples : Sophie Marceau, Michele Pfeifer, Kim Bassinger, Isabelle Adjani, Kirsten Dunst.



EW-SYSTEM v2.0 - FICHE DE STÉRÉOTYPE

Joueur :
Créé le :

Prénom : Nom :
Surnom : Date de naissance :

Yeux: Cheveux:
Taille: Poids: Âge: Sexe:

STÉRÉOTYPE

For more information about the study, please contact Dr. John Smith at (555) 123-4567 or via email at john.smith@researchinstitute.org.

APTITUDE

Aptitude Coût
Effet.....

RÔLES INTERPRÉTÉS

Nom du personnage

Univers

S P É C I A L I T É S

Connaissance

.....
.....

DESCRIPTION

Combat

.....

.....

.....

Habileté

.....
.....
.....

Social

.....

.....

.....