



EW5-AKIRA

Ce module pour l'EW System a été conçu dans l'optique suivante.

Vous avez une soirée de libre ? Vous avez épuisé toute la scénariothèque™ ?

Vous possédez une cassette ou un DVD de Akira, le chef d'œuvre de Katsuhiro OTOMO ? Vous avez des amis ?

Prenez les amis, collez-les sur le canapé face à la télé et lorsque le film est fini opérez une translation des mêmes personnes jusqu'à la table du salon pour commencer la soirée jeux de rôles.

Ce module propose des archétypes pour incarner une bande de jeunes voyous (des sauvageons comme dirait certains) dans un univers post-apo, le tout pimenté par quelques pouvoirs psychiques dévastateurs. Il n'y a rien sur le background puisque le visionnage du film devrait suffire et pas de scénario non plus. Le niveau de jeu pour la création des persos devrait être Survie à mon sens, rien ne vous empêche de placer la barre plus haut.

ARCHETYPES

La petite frappe

Quand on a connu un début de vie difficile comme le tien il faut avoir plus d'un tour dans son sac pour survivre. C'est la dure réalité de la rue. Enfreindre la loi ne te fais pas peur, tu es prêt à voler, tabasser voir même tuer si il le faut. Mais en cas de coup dur tu sais aussi que tu peux compter sur tes amis.

Connaissance : 3 Combat : 2 Habileté : 1 Social : 2

Compétence : bagarre

Aptitude à un point : **Débrouillard** +2 dans une spécialité pas très net (jeu, discrétion, bagarre, arme de mêlée, crochetage, intimidation...)

Aptitude à 4 point : **Planque** une fois par partie le personnage peut disparaître de la scène en rejoignant un endroit connu de lui seul (voir l'archétype Truand).

Le guérillero urbain

La société est pourrie, la classe dirigeante est corrompue, l'avenir est sombre. Heureusement tu sais ce qu'il faut faire, quand une branche est gangrenée, il faut la couper. Il est temps de se dresser les armes à la main pour leur montrer (*). * Remplir au choix par : qu'il faut compter avec les jeunes !/ que l'anarchie est le seul système politique envisageable !/ que la pureté de la race et de la culture japonaise doit être préservée !/ que tu veux toi aussi tu veux t'en mettre plein les poches ! Tes amis ne sont pas toujours d'accord avec toi mais tu ne



désespères pas de les convertir à ta cause.

Connaissance : 2 Combat : 1 Habileté : 2
Social : 3

Compétence : arme de poing

Aptitude à un point : **Je suis le meilleur dans ma partie** +2 à la compétence de combat qu'il souhaite ou à Démolition

Aptitude à 4 point : **Avec moi la foule** une fois par partie le guérillero se transforme en tribun. Il peut enflammer les foules et provoquer des émeutes. Mais en garder le contrôle est une autre histoire...

Le game geek

Tu ne sors de devant ton écran que pour passer derrière et démonter le panneau, bidouiller ta console ou pirater le programme de ton jeu vidéo favori pour atteindre les niveaux cachés. Les seuls personnes qui supportent tes discussions hermétiques sont ta bande, ça tombe bien c'est les seuls pour lesquels tu acceptes de quitter le monde virtuel.

Connaissance : 1 Combat : 3 Habileté : 2 Social : 2

Compétence : informatique

Aptitude à un point : **Pas besoin de manger** +2 en informatique

Aptitude à 4 point : **Cyber geek** une fois par partie il peut pénétrer un système sécurisé et en ressortir sans laisser de trace.

Le télé ninja

Celui là est nourri de série à deux balles depuis sa plus tendre enfance. Sa maîtrise des arts martiaux tiens plus de la pop-culture des films de Hong Kong que de l'entraînement dans un dojo. Il a tendance à se comporter dans la vie comme les héros de ses séries préférées. Certains le disent complètement déphasé, ce n'est pas le cas des amis de sa bande qui les côtoient depuis longtemps et savent ce qu'il vaut réellement.

Connaissance : 2 Combat : 1 Habileté : 2 Social : 3

Compétence : art martiaux

Aptitude à un point : **Petit scarabée** +2 en art martiaux

Aptitude à 4 point : **Identification totale** une fois par partie le personnage est possédé par l'esprit d'un héros de télé, selon le héros il réussit automatiquement le jet sous une spécialité que son personnage ne possède pas. Attention l'identification totale peut laisser des séquelles sur le roleplay.

Le Joe Bar

Le vent dans tes cheveux, la bande blanche qui défile à toute allure, un gros cube entre tes jambes, une clé à molette dans le dos et tracer la route, voilà tout ce qui te motive dans la vie. Quand tu roules à tombeau ouvert dans les rues de la ville pour prendre de vitesse le gang des clowns rien ne te fait plus plaisir que de le faire avec ta bande.

Connaissance : 3 Combat : 2 Habileté : 1 Social : 2

Compétence : conduite (moto)

Aptitude à un point : **As du guidon** +2 en conduite

Aptitude à 4 point : **Pousse la à fond** une fois par partie peut faire faire à sa moto une acrobatie incroyable (monter un mur, s'arrêter net, sauter d'un immeuble à l'autre...) en la réussissant automatiquement.



Le meilleur pote

C'est le plus costaud de la bande, alors forcément, tout le monde veut être son pote. Peut être n'est-il pas le plus fort mais en tout cas c'est celui qui a le plus de gueule et qui n'hésite pas à foncer dans la bagarre. Si l'un de ses potes est en danger c'est vers lui qu'il va aller chercher aide et conseil. Du coup c'est un peu lui qui commande, en tout cas

lorsqu'il parle on l'écoute, c'est le pivot du groupe.

Connaissance : 3 Combat : 2 Habileté : 1 Social : 2

Compétence : survie (ville)

Aptitude à un point : **Rat urbain** +2 en survie

Aptitude à 4 point : **Cavalerie** une fois par partie permet à un joueur de la table qui vient de louper son jet de considérer qu'il l'a réussi à sa place si la situation le permet. Exemple pour être plus clair : Tetsuo loupe son jet pour sauter du toit et manque de s'écraser en bas dans la rue, Kaneda, son meilleur pote, le rattrape au dernier moment avant qu'il ne bascule.

La princesse

Lorsqu'on a pas les moyens physiques de s'imposer il faut trouver des méthodes plus subtiles pour survivre. Un peu de charme, un brin de diplomatie, savoir comment présenter les choses et tous les hommes sont à vos pieds prêt à exaucer vos moindres désirs. Dans le groupe c'est le membre que les autres vont protéger parce que... il ne l'avoueront jamais, mais ils ont de l'affection pour lui.

Connaissance : 2 Combat : 3 Habileté : 2 Social : 1

Compétence : baratin ou séduction

Aptitude à un point : **Salut beau blond** +2 dans la compétence de départ

Aptitude à 4 point : **Femme fatale** une fois par partie permet d'obtenir une faveur d'un PNJ, pas forcément du sexe opposé.

Le fixeur

Dans toutes les bandes il y en a toujours un plus malin que les autres qui est au courant des dernières rumeurs, qui sait où ça se passe, qui a un copain qui connaît quelqu'un qui sait où dénicher la pièce de moteur qu'il vous faut. Un peu receleur, un peu contrebandier, parfois un peu indic c'est à lui qu'il faut vous adresser pour obtenir un renseignement ou un objet rare et illégal, mais attention, chaque choses à son prix. Mais pour la bande c'est la saison des soldes.

Connaissance : 2 Combat : 3 Habileté : 2 Social : 1

Compétence : milieu (au choix)

Aptitude à un point : **Je sais à qui demander** donne +2 en milieu

Aptitude à 4 point : **Geo Trouvetou** une fois par partie obtient un objet rare ou un renseignement secret.

Le noct'

Comment ? Quel heure est-il ? 15 heures !! Mais t'es fou ou quoi de m'appeler si tôt ! Je viens à peine de me coucher ! Je sors de l'after sur la péniche garée dans la zone indus, avant ça j'ai regardé le lever du soleil dans le penthouse d'un producteur de gangsta'rap rencontré à une rave qu'y avait je sais plus où juste après avoir

pris un pot à la terrasse du **CONCORDIA** juste après avoir manger un sandwich dans le mall en traînant avec les potes en attendant le début du concert des Donkey Eaters au stade. Non j'avais pas de place mais le grillage est mal fixé juste derrière les toilettes. Oui, OK, on se retrouve dans trois heures au bowling y'a une soirée rétro 90's, j'amènerais des Smartie's.

Connaissance : 2 Combat : 2 Habileté : 3 Social : 1



Compétence : danse

Aptitude à un point : **Travolta** donne +2 en Séduction

Aptitude à 4 point : **Pique-assiette** une fois par partie permet de s'introduire dans un lieu où il n'est pas autorisé, malgré la sécurité.

POUVOIR

Les effets des pouvoirs sont dévastateurs et leur dépense en énergie vitale (indiqué par Coût dans la description) est volontairement élevé pour représenter le côté « je rase la moitié du building et je m'écroule de fatigue ». Le niveau maximum de maîtrise autorisé à la création du perso est de +1.

Contre-coup : un pouvoir mal utilisé peut être fatal à la santé mentale, mal géré son utilisation amène doucement vers la folie. Lorsque l'EV dépensée est supérieur à celle que possède le personnage, il ne perd pas des points de vie comme décrit dans les règles mais des points d'équilibre mental.

Pyrokinésie

Capacité à faire prendre feu à des objets, à diriger et à modifier l'intensité de ses flammes. Utilise Mental.

Coût : la valeur de la difficulté divisée par le niveau de maîtrise (1 minimum), arrondi au dessus.

Difficulté : variable selon le type de matériau que l'on souhaite embraser (voir table AC11 de résistance des objets) auquel on ajoute l'intensité du feu que l'on souhaite obtenir (voir table AC19 dégâts par le feu).

Modification de la gravité

La concentration du sujet permet de modifier les lois de la physique gravitationnel sur un endroit circonscris. La pesanteur peut se trouver accentuée (écrasant tout dans cette zone) ou réduite (faisant s'envoler les objets). Utilise Physique.

Coût : niveau de maîtrise du pouvoir plus un nombre variable selon la surface concernée (1 pour un mouchoir, 4 une voiture, 8 une petite maison...)

Difficulté : la volonté du personnage plus le même nombre variable selon la surface.



Œuvre au rouge

L'objet ou la structure visé perd sa consistance solide, devient mou puis flasque et s'écoule enfin comme un liquide visqueux. Utilise Physique.

Coût : pareil qu'au dessus

Difficulté : Pareil aussi, mais la difficulté est doublé si on vise des êtres vivants.

Télékinésie

Déplacer les objets sans entrer en contact avec eux. Utilise Mental.

Coût : niveau de maîtrise du pouvoir plus un nombre variable selon le volume (et pas le poids) que l'on veut déplacer.

Difficulté : volonté du personnage.



Attaque psychique

Une attaque portée directement à l'esprit d'une personne. Les effets vont du simple mal de tête à l'explosion de la boîte crânienne en passant par la folie. Utilise Volonté.

Coût : volonté de la cible.

Difficulté : volonté de la cible.

Empathie

Se mettre en contact avec l'esprit des gens. Ressentir leurs émotions et deviner leurs pensées, pouvoir transmettre les siennes. A un bas degré une seul personne, puis toute une ville, toute l'humanité et enfin tout l'univers. Utilise la caractéristique Présence.

Coût : niveau de maîtrise du pouvoir

Difficulté : volonté de la cible et un facteur variable selon les intentions (connaître les sentiments +0, connaître les pensées +1, interrogatoire psychique +2, fouiller l'esprit à la recherche de choses inconscientes +3).

Tsunami

Le personnage devient le centre d'une vague de destruction qui balaie tout sur son passage.

Coût : niveau de maîtrise plus une valeur variable selon la surface et les dégâts que l'on souhaite faire.

Difficulté : Volonté du lanceur et une valeur variable selon la surface et les dégâts que l'on souhaite faire.

TRAITS

Sur le fil : restriction 1 point

Le personnage est un casse-cou qui ne voit pas le danger. Il prend toujours des risques inconsidérés parce qu'il aime ça.

Recherché : restriction variable

Le personnage a eu maille à partir avec un gang rival / la justice qui le recherche pour : récupérer quelque chose/une amende (1 point), lui faire passer un sale quart d'heure/ petite peine de prison (2 point) ou lui faire la peau/ longue peine voir sentence capitale (3 point). Il faudra déterminer en accord avec le MJ qui le cherche et pourquoi.

Toxico : restriction variable

Accro à une substance illicite, pour se la procurer il est prêt à ... (voir tableau du trait Obsession des règles de base). Si il ne se la procure pas il subit un malus égale à sa restriction à tous ses jets.

Code d'honneur : restriction 2 points

Ne jamais laisser tomber un membre du groupe dans la galère, ne pas trahir.

Doigts graisseux : avantage variable

On dit d'une personne qui est douée pour le jardinage qu'elle a les pouces verts. Les doigts graisseux c'est pareil avec la mécanique. Le bonus s'ajoute à tous les jets nécessaires pour réparer une machine, la démonter, l'améliorer, mais pas pour s'en servir.

Yeux rouges : avantage variable

Les yeux rougis à force de fixer l'écran le personnage a acquis une familiarité avec les ordinateurs. Il rajoute ce bonus chaque fois qu'il en utilise un.

Leader : avantage 1 point

Les personnes ont tendance à vous écouter lorsque vous donner des ordres ou exposer un plan à suivre. C'est vers vous qu'on se tourne quand les choses vont mal aussi.

Hype : avantage 1 point

Vous êtes au courant de tout ce qui est branché, des derniers endroits à la mode et de toutes les rumeurs qui circulent sur ce qu'il faut voir, entendre et où il faut être, jusqu'à la nouvelle mode tout du moins.



NOUVELLE SPECIALITE

Le **combat monté** est une spécialité de combat qui permet de se battre tout en conduisant un véhicule. Les armes utilisés sont obligatoirement longues. Le



conducteur se sert de la force d'inertie de son véhicule pour augmenter l'impact de son coup. Ainsi, lors d'un assaut (c'est à dire qu'il doit avoir parcouru un certain chemin avant de rentrer en contact avec son adversaire) il peut ajouter sa spécialité de conduite à la force d'impact. Les dégâts sont alors : force de l'arme +

impact + spécialité de conduite.

La spécialité de Combat monté se substitue à celle de conduite pour toute les actions visant à frapper son adversaire tout en conduisant.

Exemple : je fais une roue arrière pour frimer devant les gonzesses = conduite.
Je fais une roue arrière pour envoyer la roue avant dans la gueule du pauvre mec au milieu de la route = combat monté.

ESBAUCHE DE CAMPAGNE

Premier scénario :

Juste pour planter le décor. Affrontement entre gangs rivaux. Poursuite à moto. Petite rapine. Il était paru dans un vieux Casus Belli un scénario parfait : Kaneda se faisait voler sa moto et les joueurs l'aidait à la récupérer sur le territoire d'un gang adverse.

Deuxième scénario :

Les choses sérieuses commencent. La bande des joueurs met les pieds où elle n'aura jamais dû. Elle découvre un projet secret du gouvernement. Par exemple en allant piller une vieille usine en marge de la zone interdite ils tombent sur un tunnel qui les amène au cœur d'un complexe souterrain. Après une altercation avec la sécurité ils s'en sortent sans dommage mais ont attiré l'attention sur eux du colonel.

Troisième scénario :

Le colonel fait enlever les membres du gang qui ont des pouvoirs pour les inclure dans le projet Akira. Les autres doivent les délivrer en s'introduisant à nouveau dans le complexe.

Quatrième scénario :

Au cours de l'évasion ils tombent nez à nez avec Akira, le réveille par inadvertance et provoque la nouvelle destruction de Néo Tokyo.

Cinquième scénario et suite de la campagne :

Quels positions vont avoir les joueurs dans le nouveau monde. Entre les gangs adverses survivants, les pillards, les fanatiques religieux, le nouvel ordre dirigé par Tetsuo, les restes de l'armée, quel sera leur camp ?