




sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > EW-System > Suppléments > Divers > **EW-System Deluxe**

## EW-System Deluxe

lundi 14 mars 2005, par [Christophe "BJ" BREYSSE](#)

**EWS Deluxe** est un système de règles pour JdR axé sur le côté cinématographique des aventures. Créé par **Extraordinary World Studio** il en est actuellement à sa version **2.0**. Cette édition "Deluxe" est en fait la version imprimée du système disponible gratuitement sur le [site de l'éditeur](#). Suite aux demandes de nombreux fans (dont je fais partie), cette version imprimée a vu le jour. Jettons y un coup d'oeil. Au déballage nous avons un livret de plus de 80 pages et un écran cartonné, le tout en couleur sur papier glacé. On ouvre et... 

Le livret est organisé en divers chapitres qui couvrent tout ce qui est nécessaire pour jouer et mener.

Le **Pré-Générique** présente l'esprit des règles, les principes généraux et les méthodes d'utilisation de celui-ci.

Très vite on entre dans la section **Casting** qui couvre l'élément essentiel d'une bonne partie de JdR : le **Personnage**. La création du personnage passe par divers choix au fur et à mesure qu'il prend forme. Suivant le niveau de difficulté que le **Meneur de Jeu** a donné à sa campagne les joueurs disposent de plus ou moins de points d'achat pour la création. Outre son histoire, sa psychologie, ses passions, ses espoirs et ses peurs, le personnage doit être défini par le joueur qu'il incarne grâce aux règles de **Casting**. Un personnage est défini par son **Ethnie** (Humain, Elfes, Nain,...), son **Archétype** (Guerrier, Baroudeur, Voleur,...), des **Caractéristiques** (PHYsique, PERception, PREsence et MENTal), des **Spécialités** (Utilisation d'armes, connaissance de l'archéologie, capacités athlétiques, ...), des **Traits** (ambidextre, riche, phobique, ...) et éventuellement des **Pouvoirs**. Petit à petit on construit un personnage sur-mesure prêt à vivre de grandes aventures très cinématographiques...

La section **Action** décrit le coeur du système. De manière générale toute action est résolue lors d'une confrontation, la difficulté est opposée à la spécialité du personnage la plus pertinente sur la **Table de Résolution**. Avec un dé à **20** faces il suffit que le joueur obtienne un résultat inférieur ou égal à la valeur indiquée sur la table. C'est un système simple et efficace. Ce sont les joueurs qui font tous les jets de dés car leurs personnages sont considérés comme actifs ou passifs suivant le cas (actif quand ils sont initiateurs de l'action, passif quand ils subissent l'action). Cette table de résolution est le coeur du système car elle permet de résoudre toutes les situations qui peuvent se présenter. De très nombreux exemples d'actions sont détaillés pour faciliter le travail du **Meneur de Jeu** (Analyser, Se cacher, Repérer, Manipuler, ...). Bref un système rôdé qui a été grandement amélioré par les auteurs qui ont su tirer partie des nombreuses critiques des fans au sujet des premières versions du système. Les sections **Santé** et **Environnement** couvrent d'une part la gestion de l'état physique du personnage et, d'autre part l'ensemble des règles de gestion des "à côté" comme les conséquences de la noyade, les effets de l'alcool ou l'équipement. Le **Générique de Fin** couvre l'évolution des personnage et clôt ce que l'on peut considérer comme la "section joueurs".

Le **Meneur de Jeu** sera plus intéressé par les chapitres qui suivent. La **Mise en Scène** donne des conseils pour mener un scénario ainsi que sur la création de **Personnages Non Joueurs**. L'accent y est clairement mis sur le côté rapide et cinématographique. Ainsi les PnJs peuvent être créés "à la volée" grâce à des règles intuitives qui s'intègrent parfaitement au système général. La section suivante explique au MJ comment **Préparer sa Campagne**. De nombreux conseils sur le niveau



de jeu ainsi que la création d'ethnies et d'archétypes facilitent le travail du MJ.

Les modules qui viennent clôturer le jeu couvrent les **Pouvoirs Mystiques**, la gestion de la **Santé Mentale**, le **Train de Vie** des PJs pour éviter le syndrome du "je compte mes piécettes", les **Stéréotypes**, ou comment créer une sorte "d'acteur phare" pour ses personnages et enfin **De Poudre et d'Acier** sur le thème des armes.

**L'EW-System** est de ces règles sur lesquelles

peuvent se bâtir de grands projets. D'ailleurs l'éditeur ouvre son système et permet son exploitation à des fins commerciales sous réserve de respecter **l'EW-Licence**. Il permet de gérer pratiquement tout ce qui est nécessaire en partie et est suffisamment souple pour être adapté à tous les thèmes et contextes. C'est une belle réussite, moins compliquée et moins indigeste qu'un **GURPS** ou qu'un **FUZION** mais tout aussi adaptable.

J'ai déjà adopté !