

HIGHLANDER

Le jeu de rôle amateur.

Version 4 REGLES



CREDITS :

Auteur : *Oniros*

Remerciements chaleureux : à *Mark Nomad, Jaouen, Frédéric Jorge, « Mara jade », T. Mérouane, « Stéphanie », Gaël et Steph...* pour leurs fanfictions publiées sur le site *fanfictions.net*. A *sébastien Caillé* pour son initiative ludique. Sans oublier feu le fanzine *Aethernus Methos*.

Sur un concept et personnages de *Grégory Widen*.

Illustrations : *photos de production des films, des séries TV et du jeu video.*

Une Photo de production du pacte des loups, Œuvres de Luis Royo, de Larry Elmore, Marini, T.Lockwood, Keith Parkinson, Gérald Brom, Didier Graffet...

Couvertures de comics books Highlander et un artwork assassin's creeds.

Textes : *traductions de chanson de Queen et de Kansas*

Couverture du jeu : *visuel promotionnel du jeu vidéo*

REMARQUES PRELIMINAIRES :

Ce jeu a été conçu et écrit pour permettre aux rôlistes intéressés par l'univers d'HIGHLANDER d'y faire évoluer des personnages de leur création dans le cadre d'aventures écrites par leurs soins. Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de préciser que cet ouvrage n'est en aucun un jeu officiel lié de quelque façon que ce soit aux détenteurs actuels et exclusifs des droits et encore moins un jeu édité à titre professionnel ; il s'agit juste d'une production amateur dont l'intention n'est nullement de porter préjudice ni aux ayant droit de la franchise HIGHLANDER, ni aux amateurs ayant travaillé sur le sujet. Il convient donc mieux de le considérer comme un hommage respectueux à cette création hors norme qu'est HIGHLANDER, plutôt que comme un pillage inique ou un plagiat éhonté. Il en est de même pour les fanfictions ainsi que les quelques rares rôlistes qui m'ont précédé sur ce thème et qui m'ont servit à alimenter cet ouvrage. Distribué gratuitement il ne m'apportera aucun revenu.



Livre II : les règles

SOMMAIRE du Livre II :

Chap I : Les contextes.

A- Trame narrative.

B- contextes historiques.

C- Maîtriser une partie

Chap II : Les personnages.

A- Création du PJ.

Chap III - Le système de jeu :

A- Actions.

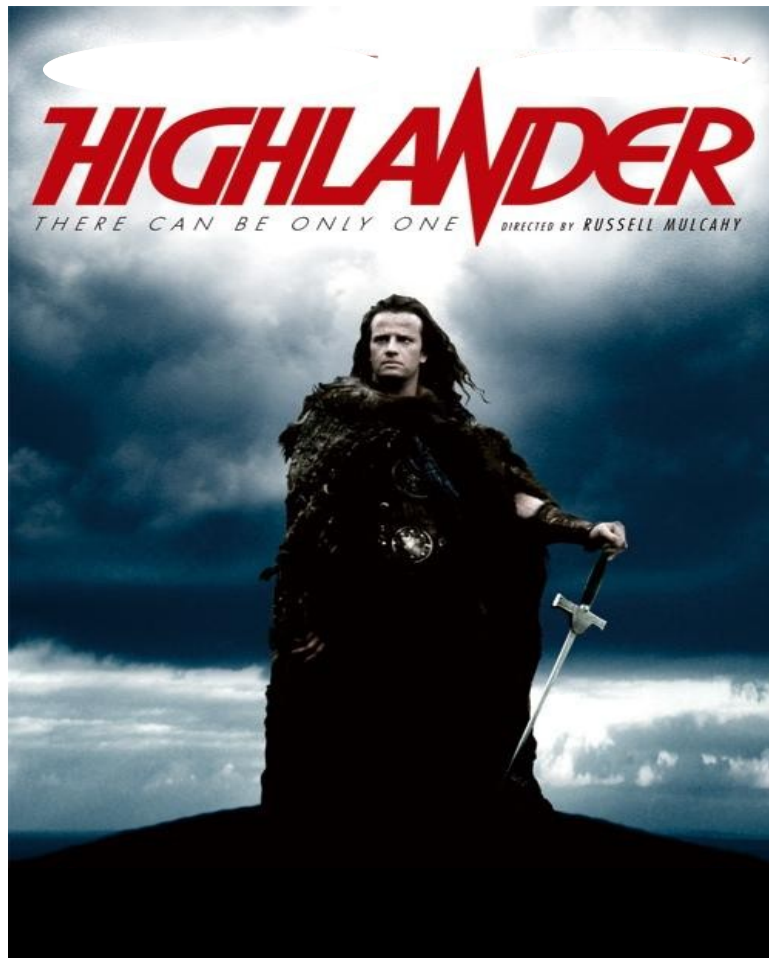
B- Système de combat.

C- gestion des capacités surnaturelles.

D- Règles de progression par l'expérience.

E- règles de progression par acquisition d'un quickening.

F- Gestion des Flashbacks.



Chap I : Les contextes.

A-Trame narrative :

Le jeu que vous tenez entre les mains tente d'opérer la fusion entre les différentes versions d'Highlander afin d'obtenir un univers plus cohérent. Bien sûr cela nécessite quelques aménagements indispensables tout en proposant une solution à l'énigme de l'origine des immortels. Cela donne les postulats suivants :

La trame narrative et l'univers de référence sont ceux des séries TV et de Highlander IV en incorporant les personnages des autres films (sauf HLII) la différence résidant dans le déroulement des événements :

Connor a bien vaincu le Kurgan en 1986 mais il ne s'agissait pas de l'ultime combat. En 1994, Kane est toujours prisonnier du mont Niri avec ses acolytes après avoir vaincu Nakano. Puisque ce dernier n'a pas été libéré, le Connor de la série et de HLIV ne peut pas utiliser le pouvoir de l'illusion et les autres personnages ne peuvent pas y faire référence. Voilà ce qui vous est proposé, cependant ce cadre de campagne n'est pas restrictif, vous pouvez très bien opter pour l'une ou l'autre des options suivantes :

Considérez la trilogie cinéma dans l'ordre chronologique suivant : HLI (1985), HLIII (1993) et HLII (2024) en dernier et de manière indépendante des séries TV. Dans ce cas il suffit de remplacer la planète Zeist par un monde parallèle, un plan d'existence différent ou bien par une civilisation très ancienne ou autre chose encore. Les personnages des séries TV peuvent y être inclus mais ils devront être tous morts avant le combat entre Connor et le Kurgan. Dans ce cas les événements exposés dans Highlander III ont bien lieu et Connor remporte le prix final, il redevient mortel perdant ses pouvoirs ce qui explique pourquoi HL II ne se réfère pas aux facultés de Nakano.

La proposition suivante c'est que vous pouvez très bien vous en tenir à la seule version des séries et de Highlander IV qui en assure la continuité, donc oubliez Nakano et les quickenings élémentaires issu des fanfictions. Vous pouvez aussi fusionner les séries + HL4 avec les apports des fanfictions. La dernière possibilité est de tout dynamiter : exit les personnages existants ou ne conservez que ceux qui vous plaisent et faites de vos PJs les véritables héros de la saga des immortels en leur attribuant les rôles principaux. Ce qui permet de reprendre les scénarii des films et de la série et d'en faire ce que bon vous semble ou bien encore de concevoir vos propres histoires. Maintenant c'est à vous de faire vivre cet univers, alors lâchez vous !



Exemple d'uchronie N°1 :

Trame des évènements des films : repères chronologiques.

1518 Naiss de Connor à Glennfinnan dans les Highlands

1536 1ère mort au combat de Connor contre le clan Frazier

1541 mort de Ramirez face au Kurgan

1592 Naiss de Duncan

1622 1^{ère} mort de Duncan lors d'une bataille clanique

1625 Connor devient le Mentor de Duncan

1970 rencontre entre Tessa Noël et Duncan

1976 retrouvailles entre Duncan et Connor (début de la série)

1980 Duncan découvre l'existence des guetteurs

1983 fin des évènements de la série.

1984 Jacob Kell détruit le sanctuaire et revient tourmenter les deux Highlanders pour assouvir sa vengeance, Duncan finit par affronter Jin Kee mais il perd le combat et meurt, Methos parvient à le venger en prenant la tête de Jin Kee. Déterminé à Faire payer Kell, il défie Connor mais perd la tête lors de son combat, Connor se retrouve face à Kell qu'il parvient à vaincre.

1985 Ultime combat entre Connor et le Kurgan (1^{er} film)

1994 Kane et ses sbires sont libérés du mont Niri, il affronte Connor qui réussit à le vaincre remportant enfin le prix. (3^{ème} film)

2024 intrusion sur terre du général Katana pour empêcher Connor de rejoindre sa dimension d'origine mais il échoue.(2^{ème} film)

Exemple d'uchronie N°2 :

Trame des évènements de la série TV: repères chronologiques

1518 Naiss de Connor à Glennfinnan dans les Highlands

1536 1ère mort au combat contre le clan Frazier

1541 mort de Ramirez face au Kurgan

1592 Naiss de Duncan

1622 1^{ère} mort de Duncan lors d'une bataille clanique

1625 Connor devient le Mentor de Duncan

1985 combat entre Connor et le Kurgan

1992 retrouvailles entre Connor et Duncan (début de la série TV)

1993 Connor est approché par les veilleurs et accepte de se retirer dans le sanctuaire, après la mort de Rachel dans l'explosion de son loft à New York.

1994 Duncan découvre l'existence des guetteurs.

1998 fin de la série TV

1999/2000 série spin off The Raven avec Amanda.

2001 Highlander IV

2003 le cycle de Sitalva (fanfictions)

2004 la morsure de L'hydre (fanfictions)

2006 saison 7 de la série (fanfictions)

2007 saison 8 de la série (fanfictions)

20 ?? Libération de Kane du Mont Niri, il recherche Connor, celui-ci étant mort, avec ses acolytes, il se retrouve confronter à Duncan et Méthos. Kane est vaincu par Duncan qui récupère le pouvoir de l'illusion de Nakano.

2 ??? Ultime combat : la rencontre pour le prix.

B- contextes historiques :

« On peut violer l'histoire, si c'est pour lui faire de beaux enfants »

Alexandre Dumas

L'avantage d'un jeu de rôle basé sur un univers comme celui d'Highlander, c'est qu'il permet de revivre les grands événements de l'histoire mondiale d'en être les acteurs, d'explorer les mythes et légendes des civilisations disparues, d'apprendre à connaître d'autres cultures...

Le choix proposé au maître de jeu reprend les lieux et époques mis en scène dans les séries TV et les films :

- l'âge de bronze - l'Égypte antique*
- La Grèce antique - La Rome antique - La Chine antique*
- Le haut et bas moyen-âge occidental - la Chine impériale - le Japon médiéval*
- L'Europe de la Renaissance*
- L'Europe à l'époque moderne (XVII et XVIII^{ème} siècle)*
- la conquête de l'ouest américain*
- l'expansion coloniale du XIX^{ème} siècle*
- le Japon de l'ère Meiji*
- le XX^{ème} siècle.*

C- Maîtriser une partie :

Diriger une partie d'Highlander c'est avant tout se réapproprier la grande et la petite histoire. Utiliser des événements historiques majeurs ou mineurs afin d'y impliquer les PJ's. Explorer les mythes des civilisations humaines en proposant une relecture de ceux-ci dans le cadre de la geste des immortels. Vous pouvez également donner à vos aventures une coloration littéraire en appliquant les codes des contes épiques médiévaux, du roman picaresque ou noir, mais aussi ceux du polar, des films d'espionnage... Ainsi vous aurez une palette très large sans perdre de vue néanmoins que la seule source de surnaturel du monde d'Highlander ce sont les immortels et ce qu'ils sont capables d'accomplir. Dans ce cadre établi vous avez une liberté de ton totale, y compris celle d'oser l'humour (cf tandem H. Fitzcarrin et D. McLeod ou querelle entre Amanda et Kit O'Brady).



Chap II : Les personnages.



Créer un immortel doit être l'occasion d'une séance de jeu cruciale qu'on appelle l'éveil. On le crée en tant qu'humain pour l'amener progressivement à sa condition d'immortel car en terme de jeu l'éveil est la finalisation du PJ. Durant cette partie en tête à tête avec le MJ, le personnage va être confronté à différentes situations qui feront de lui un immortel.

Suivant le contexte historique choisit par le MJ en accord ou non avec les joueurs, ces derniers détermineront l'activité professionnelle de leur personnage, tracent son profil psychologique, décrivent son éducation, son niveau d'instruction, bref tout ce qui compose son « background » pour terminer par les valeurs statistiques.

Si le groupe comporte plusieurs immortels (50% du groupe maxi) les joueurs devront se concerter sur leurs motivations communes, les buts qui les unissent de manière à préserver la cohésion du groupe et afin d'éviter qu'ils ne se décapitent les uns les autres au premier prétexte futile. A ce propos, les séries et les films présentent des exemples de groupes ou de duos d'immortels qui font route ensemble, sur lesquels les joueurs pourront s'appuyer. Ceci est très important. Chacun d'entre eux est unique. Leur nature véritable leur interdit la constitution d'un type de société parallèle à celle des humains qui réussit bien à d'autres jeux. En effet, ils sont constamment confrontés aux affres de la solitude et au doute métaphysique, personne à leur connaissance ne pourra jamais leur apporter les réponses aux questions qu'ils se posent sur eux-mêmes. D'ailleurs, la quête de ces réponses peut très bien être un motif pour rassembler un groupe d'immortels (cfHLV). Leur humanité qui transcende le temps en fait des personnages vraiment uniques à incarner pour un rôliste, c'est un vrai défi. Cependant, pour les joueurs débutants qui seraient tenté par l'aventure, on conseillera au MJ de leur faire créer un nouvel éveillé ou un humain, tandis que pour les joueurs plus expérimentés nous préconisons un personnage immortel de 400 ans au maximum, d'une part pour rester proche de l'esprit des films et de la série (c'est l'âge des deux highlanders) et d'autre part pour éviter les trop gros bills afin de ne pas déséquilibrer le jeu et enfin pour ne pas se noyer dans un background de personnage trop imposant qui au final risque d'être inexploitable.



Comme vous le savez, si un immortel se fait décapiter, son existence s'achève définitivement libérant son essence de vie qui se transmet à celui qui l'a vaincu en combat singulier, mais si le corps d'un immortel est réduit en morceaux à la suite d'une violente explosion suffisante pour lui arracher la tête et c'en est fini également. Si aucun immortel ne se trouve à proximité pour recevoir l'énergie du quickening produit et bien il est perdu et personne ne profitera de sa puissance, cette énergie retourne alors à la terre.

Certes un immortel peut ressusciter, mais la mort même temporaire n'est pas un évènement anodin. Imaginez que vous soyez plongé ligoté au fond d'un fleuve, vous mourrez dans d'atroces souffrances puis vous ressuscitez et votre agonie recommencera encore et encore jusqu'à ce quelqu'un vienne vous sortir de là mais il peut se passer très longtemps avant que cela n'arrive. La folie sera votre seul salut à la suite de ces nombreuses étreintes avec la mort. Les PJs immortels certes sont très résistants mais la mort ultime n'est donc pas le seul moyen de leur faire payer les abus qu'ils pourraient commettre.

A- Création du PJ :

Etape I : Origine géographique : *totalemment libre* si ce n'est que la présence du pj doit être cohérente vis-à-vis du contexte historique choisit. Idem pour les humains

Exemples pour l'antiquité en général :

- | | | |
|--------------------|------------------|----------------|
| - les carthaginois | - les phéniciens | - les romains |
| - les étrusques | - les osques | - les samnites |
| - les perses | - les sarmates | - les thraces |
| - les égyptiens | - les ibériques | - les celtes |
| - les numides | - Hindous | - chinois |

Etape II : Origine sociale : 1d12 *ou choix libre* (exemples à adapter pour l'époque contemporaine) idem pour les humains.

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1- esclave | 2- paysan |
| 3- domestique | 4- citoyen de base |
| 5- artisan | 6- commerçant |
| 7- artiste | 8- bourgeois |
| 9- grand bourgeois | 10- noble d'épée |
| 11- noble de robe | 12- Haut noble |

Etape III : confession religieuse :

Au choix suivant la période historique ou déterminer par la culture d'origine du personnage. Une fois cela fait on détermine le degré de piété (1d10). Idem pour les humains

- 1- blasphémateur
- 2- non pratiquant
- 3- par superstition
- 4- peu croyant
- 5- assez pieu
- 6- normal
- 7- syncrétique
- 8- fervent et sincère
- 9- intégriste
- 10- fanatique

Etape IV: Archétype ou profession du Pj ante mortem :

Les quelques exemples qui suivent ne sont que des archétypes professionnels étant donné la quasi infinité de possibilités existantes. En effet, les seules limites sont celles posées par l'imagination des joueurs et des contraintes historiques liées à l'époque choisie pour la chronique afin d'éviter les anachronismes et de restreindre les joueurs aux idées originales et intéressantes à condition que les solutions offertes soient jouables. Le Mj en décidera.

Ci-dessous sont présentés quelques exemples de professions pour les pjs suivant les époques, mais c'est au joueur ensuite de préciser ce que fait exactement son personnage. Ces propositions sont valables aussi bien pour les humains que pour les immortels.

Antique et médiévale :

Oracle	inquisiteur	pêcheur
Prêtre	chasseur	druide
Marin	moine	marchand
Artisan	commerçant	illusionniste
Assassin	maître d'armes	barde/saltimbanque
Apothicaire	mendiant	porteur
Alchimiste	pilleur de tombe	trafiquant
Rôdeur	esclavagiste	mercenaire
Fermier	soldat régulier	précepteur

Epoque moderne :

Aubergiste	explorateur	brigand	Architecte
Samourai	curé	missionnaire	Astrologue
Pirate	corsaire	noble de robe	Barbier
Noble d'épée	spadassin	espion	Batelier
Diplomate	mousquetaire	garde du corps	Berger
Boutiquier	Scientifique	médecin	artiste

Epoque post-moderne (XIXème et XXème Siècle):

Contrebandier	aristocrate	tueur à gage	Trafiquant	jet-setteur
marginal	Chasseur de prime	ambassadeur	étudiant	Juriste
indic	flic	Détective privé	hors la loi	artiste
Mercenaire	pilote	militaire	Yakusa	mafieux.....



Etape V : Morphologie.

Les tableaux présentés ci-dessous sont valables à la fois pour les humains et les immortels. Toutefois pour ces derniers : à l'époque antique (et antérieure), la taille déterminée sera majorée **d'1d20cm**, à l'époque médiévale et moderne ce sera **+1d30** en raison de leur nature particulière mais s'il naît à l'époque contemporaine le résultat du tableau ne sera pas ajusté. Pour les humains, il est évident que historiquement parlant ces données ne sont pas l'exact reflet de la réalité. Elles fluctuaient suivant les ethnies et leurs conditions de vie, mais dans de faibles proportions. J'ai donc opté pour une convention ludique tendant vers la réalité historique mais ne pouvant l'atteindre. Le MJ est invité à considérer qu'il s'agit d'une moyenne, libre à lui d'être plus précis, s'il le peut.

Age de bronze + antiquité :

Physique	Taille	Masse femme	Masse homme
1-2D	130 cm	25	30
3-4D	135 cm	30	35
5-6D	140 cm	35	40

Moyen âge + époque moderne :

Physique	Taille	Masse femme	Masse homme
1-2D	145 cm	40	45
3D	150 cm	45	50
4D	155 cm	50	55
5D	160 cm	55	60
6D	165 cm	60	65

XIX et XXème siècle :

Physique	Taille	Masse femme	Masse homme
1D	160 cm	60	65
2D	170 cm	65	70
3D	180 cm	70	75
4D	190 cm	75	80
5D	200 cm	80	85
6D	210 cm	85	90



Etape VI : Revenus, économies et possessions (2x 1d12)

L'unité monétaire en vigueur est déterminée par le lieu et l'époque de la chronique que fera jouer le MJ. A ce propos par soucis de commodité on partira du principe que les PJs utilisent la monnaie la plus commune de leur époque, en général ce sont les devises internationales qui remplissent cet office.

Dans le tableau les Revenus sont mensualisés pour simplifier. Un jet pour l'argent et un pour les possessions. Valable également pour les humains.

Jet	revenus	économies	possessions
1	50	100	un sac
2	100	400	un animal
3	500	800	Un petit véhicule
4	1000	1500	Une hutte
5	1500	2000	Une chaumière
6	2000	2500	Une petite maison
7	2500	3000	Une grande maison
8	3000	3500	Un hôtel particulier
9	3500	4000	Un manoir
10	4000	4500	Un château
11	4500	5000	Une citadelle
12	5000	6000	Un Palais

Ces exemples présentent les capacités financières du personnage pour se loger et pour vivre.

Pour un personnage se sachant immortel avant le début de la chronique, on doit procéder aux aménagements suivant concernant ses économies :

Pour 10 ans d'immortalité, pécule bonus = à âge réel x/10

20 ans = à âge réel x / 15

30 ans = à âge réel x / 20

40 ans = à âge réel x / 30

50 ans = à âge réel x / 40

100 ans = à âge réel x / 50

On ajoute ce supplément au résultat obtenu lors du jet déterminant les économies du personnage.

Etape VII : profil et personnalité du personnage.

Chaque joueur devra répondre aux questions qui suivent consciencieusement pour mieux définir ce qui caractérise leur personnage immortel afin de l'étoffer. Le joueur choisit qualités et défauts qui constitueront la base de la personnalité de son PJ et un archétype. Les questions qui ne concernent pas l'immortalité sont applicables aux humains.

Quel est son but, qu'est-ce qui le motive ? Que pense-t-il de la guerre, de la paix ?

Quelle est son opinion sur le genre humain ? Comment conçoit-il les rapports hommes/femmes ?

Pour lui que signifie la notion de progrès ? Que pense-t-il de la technologie ?

En dehors des immortels, le surnaturel signifie-t-il quelque chose pour lui ?

En tant qu'immortel comment voit-il l'ultime combat a-t-il une idée de ce qu'en recevra le vainqueur ?

Quelle place occupe l'argent dans sa vie ? Les traditions doivent-elles être respectées et pourquoi selon lui ? Quelles a été sa vie avant d'être immortel ? Comment a-t-il occupé ses premières décennies d'immortalité ? Quelle est son apparence ? Son style vestimentaire ?

Depuis combien de temps vit-il dans ce lieu ? Que redoute-t-il le plus ?...

Défauts : (1D4)

Arrogant, Avare, Brutal, insensible, Colérique, impulsif, Egocentrique, Egoïste, Grossier, Hautain, Inconstant, Infidèle, Jaloux, Lunatique, Intolérant, Irrespectueux, Malhonnête, Malpoli, Manipulateur, Mollasson, Nerveux, Paresseux, Querelleur, Raciste, Rustre, Sarcastique, Sévère, Rêveur Solitaire, Traître, Vengeur, Violent, Xénophobe, Poltron Prévisible

Qualités : (1D6)

Affectueux, Ambitieux, Avenant, Attentionné, Affable, Battant, courageux, Calme, Chaleureux Charmant, Compatissant, Conscientieux, Courtois, Décontracté, Diplomate, Doux, Drôle, Dynamique Econome, Energique, Extraverti, Fantaisiste, Fidèle, Franc, Généreux, Honnête, Loyal, Miséricordieux, Pacifiste, Patient, Perfectionniste, Persévérant, Imprévisible, Prudent, Réaliste, Réfléchi, Respectueux, Responsable, Sécurisant, Sentimental, Spontané, Sportif, Stable, Stylé, Subtil, Tendre Timide, Tolérant, Travailleur.

Etape VIII : Le style Martial.

Posséder une arme est une chose, savoir s'en servir en est une autre. La méthode martiale que peut utiliser un personnage est liée à l'arme qu'il emploie, et précise encore d'avantage sa véritable personnalité.

Quelques exemples de comportements au combat :

Autodidacte : *le personnage est un combattant né mais son talent réside surtout dans sa puissance brute et son imagination. Incapable d'exécuter correctement les enchaînements qu'on lui a appris, il déstabilise les escrimeurs qui croient à tort pouvoir deviner ses mouvements. Le reste du temps, c'est un impatient qui remet en question ce qu'on veut lui enseigner.*

Le disciple parfait : *le personnage applique ses cours à la lettre, il s'efforce de ne pas laisser d'ouverture mais s'investit pleinement dans le combat. En dehors, il se montre généralement respectueux des traditions, mesuré et honnête compagnon.*

Le roseau : *le personnage prend une posture d'attente, pariant sur l'impatience de son adversaire qui en attaquant le premier ouvrira sa garde. La contre-attaque sera soudaine et mortelle. Un style passif maîtrisé est souvent la marque d'un guerrier froid, silencieux voire solitaire.*

Le téméraire : *le personnage fonce sur l'ennemi et ne lui laisse aucun répit. Ce genre de combattant n'a pas peur de la mort ou bien méprise totalement ses adversaires. Hors des champs de bataille, il s'agit généralement d'un bon vivant qui mange, boit et baise avec voracité et qui se montre prompt à la colère et aux bagarres.*

L'inconscient : *cousin du téméraire, ce personnage prend des risques inconsidérés pour battre son adversaire, quitte à ne pas survivre. Le pire, c'est que cette folie déconcerte souvent son ennemi et lui offre une victoire qu'il ne désirait pas forcément!*

Le manipulateur : *regroupe d'abord les méthodes permettant de tuer sans combattre. Mais aussi celles, un peu plus courageuses, qui consistent à se battre mais avec quelques actes déloyaux. Se retrouvent ici les lâches bien sûr, tellement égocentriques qu'ils préfèrent se déshonorer que mourir, mais aussi les survivants forcenés, ceux dont la mission est plus importante que tout. Ceux-là sont prêts à tout pour avancer, l'honneur consistant à triompher encore et encore jusqu'à atteindre leur but.*

Le styliste : *le personnage est flamboyant. Quand il se bat, c'est avec des acrobaties en cascade, des poses stylées, des répliques qui font mouche. Le reste du temps, c'est quelqu'un de joyeux, sûr de lui voire prétentieux, mais dont le charisme rattrape tout.*

La brute : *le personnage est immense, lent et fort. Quand il bouge son arme gigantesque, il décrit de grands arcs de cercle et finit par exploser le décor. Dans la vie, ce peut être un bon vivant qui mange comme quatre ou un véritable démon qui prend plaisir à terroriser,*

Etape IX : Le look

Dans Highlander, que ce soit les séries ou les films, les personnages ont toujours des looks très particuliers voir carrément excentriques ou même improbables permettant de mettre en évidence leur personnalité. Ainsi, l'aspect extérieur d'un personnage est essentiel. Il ne faut cependant surtout pas verser dans l'excès de détails, au risque d'ennuyer les autres joueurs et de noyer les éléments importants ; deux ou trois traits soigneusement choisis constituent un excellent moyen de typer son avatar :

Vêtements : le personnage porte t-il un costume traditionnel ? Des couleurs sobres ou vives ? Des motifs ? Des tissus riches ou des hardes ? Est-il tatoué ? Porte-t-il l'imperméable ou le « longcoat » de rigueur du Highlander ?

Allure : est-il propre comme un sou neuf ou au contraire sale comme un gueux ? Se gratte t-il, est-il mal rasé, voire barbu ? Se mouche t-il dans un carré de soie ou dans sa manche ? Est il viril et fier, ou bien mince et délicat ?

Visage : porte t-il un masque ?, du maquillage ? Arbore t-il une cicatrice ? Est-il borgne ? Aveugle avec des yeux voilés ou le regard fixe ? Porte-t-il des marques de véroles ?

Coiffure : porte t-il une coiffure spéciale ? Ou les cheveux longs et une frange ? A moins qu'ils ne soient attachés, libres, rasés comme ceux d'un moine, porte t-il une parure?, des épingles à cheveux?,



Etape X : Le chemin de l'errance.

Chaque immortel suit un chemin différent, et s'il sait où celui-ci commence, il ignore bien souvent quand et comment se terminera son voyage au long cours. Peut-être cela se finira-t-il par la mort ultime, plus tôt qu'il ne l'aurait souhaité. Le chemin du héros contient son passé - ce qu'il a perdu, ce qu'il a fui, ce qui l'a mis sur les routes - mais aussi ce qu'il recherche et ce qui l'attend. Le destin d'un homme est de devoir affronter un jour ce qu'il croit pouvoir fuir.

Comme l'arme, le style et le look, le chemin est un outil dramatique. Il sert au joueur à mieux définir son personnage, à l'insérer dans une trame narrative et à lui donner une raison de s'impliquer dans les scénarios. Le meneur de jeu y trouvera une source d'aventures et d'ennemis ainsi qu'un moyen de renforcer l'intégration de chaque tête d'affiche dans ses intrigues. Un chemin de mille ans commençant toujours par un premier pas, chaque joueur doit décider des origines de l'errance de son personnage avant le début de la partie dès lors qu'il sait qu'il incarnera un immortel. Si un joueur le désire, le meneur peut très bien intégrer cet événement fondateur au premier scénario ; efforcez-vous néanmoins de limiter cette pratique à un joueur, sauf cas exceptionnel. De même, laissez toujours un joueur décider en amont de la raison pour laquelle son personnage part sur les routes, contentez-vous de l'accompagner. Il existe sept chemins cités ici à titre d'exemple.

La fuite : quelque chose n'allait pas dans votre ancienne vie, au point de lui préférer l'insécurité permanente de l'errance. Quelle que soit la dureté de votre existence, vous ne voulez pas (ne pouvez pas) revenir en arrière.

La force : Vous avez compris très jeune que la vie ne vous ferait pas de cadeaux, alors vous avez décidé de vous charger de votre propre sort. L'existence est un combat et vous ne devez qu'à vous même les rares moments de bonheur que vous grappillez. La société et ses codes stupides essaieront toujours de vous faire ramper et de vous noyer dans la boue, jamais vous n'aurez de répit.

La perfection : que vous ayez été déchu ou parcouriez volontairement les chemins, vous n'avez qu'un but : être le meilleur dans votre art. Vous allez de village en village en quête d'adversaires contre qui vous mesurer et de qui apprendre. Un jour, quelqu'un de plus fort vous vaincra ; prenez garde alors à ne pas sombrer dans la folie ou la jalousie malade.

La justice : il est possible qu'on vous ait fait du mal, que vous ayez été dépouillé de votre vie d'autrefois et que vous retrouviez dans les petites injustices le reflet de votre malheur. A moins que vous ne soyez un être foncièrement altruiste que la douleur des autres meurtrit. Vous faites donc régner la justice, mais attention à ne pas vous tromper de cible ou à ne pas vous enfoncer dans le noir cycle de la vengeance. C'est la voie de ceux qui ont un idéal qu'ils refusent de voir souillé par des individus indignes mais aussi de ces personnes qui cherchent à retrouver quelque'un d'important à leurs yeux, pour se venger ou pour toute autre chose.

Le changement : le monde change et vous êtes là pour l'accompagner. Que vous soyez un révolutionnaire idéaliste prônant l'égalité des classes, le partisan d'un pouvoir plus fort ou garant des traditions et de la stabilité, vous vous battez pour un monde plus juste (à vos yeux). Vous allez de lieu en lieu, corrigeant les injustices tout en éduquant vos pairs, bâtissant pierre par pierre les fondations de l'avenir. C'est la voie des révolutionnaires, ...

L'innocence : vous êtes un joyau pur sur la boue des sentiers. Quel que soit votre passé, vous parcourez les routes, heureux de votre sort, profitant agréablement de ce que le monde a à vous offrir sans jamais demander d'avantage. Vous êtes capable de voir la lumière dans les ténèbres et la beauté sous les immondices. Puisse votre insouciance durer...

La disgrâce : vous aviez tout, vous avez tout perdu. A quoi bon vous venger ? L'ennemi n'est pas un homme mais un système. Inconsciemment, vous cherchez désormais une raison d'être. Pourquoi refuser de vous laisser mourir ? Peut-être voulez-vous croire que vos malheurs ne sont pas le fruit du hasard mais les prémices d'un destin supérieur ?

Etape XI : les manies

A choisir ou lancer 1D30

<i>Gourmand</i>
<i>Déteste la télé.</i>
<i>mal des transports (en choisit un)</i>
<i>adore la pratique des sports extrêmes.</i>
<i>Déteste les légumes.</i>
<i>Entretien jalousement sa voiture.</i>
<i>Possède une voiture de collection qui reste au garage.</i>
<i>Refuse toujours de monter sur une moto.</i>
<i>Porté sur la bouteille, accepte un verre de bonne grâce.</i>
<i>Tient très mal la boisson, saoul rapidement.</i>
<i>Affublé d'un rire énorme.</i>
<i>Déteste marcher dans l'herbe.</i>
<i>Subjugué par les étoiles,</i>
<i>Garde toujours une flasque de Rhum sur lui.</i>
<i>Amateur de vin,</i>
<i>Ne bois que de l'eau.</i>
<i>Collectionne un type d'objet totalement incongru.</i>
<i>Citadin dans l'âme, aborre la campagne.</i>
<i>Grande résistance à l'alcool, jamais saoul.</i>
<i>déteste les chevaux, ne monte pas.</i>
<i>Droit et honnête, refuse de pratiquer des larcins</i>
<i>Ne comprend jamais les traits d'esprit.</i>
<i>écolo militant</i>
<i>Rejet instinctif et réciproque de tous les animaux.</i>
<i>Ne supporte pas qu'on maltraite les animaux.</i>
<i>Empathie avec tous les animaux,</i>
<i>A le don de planter les appareils technologiques.</i>
<i>Bon feeling avec les machines,</i>
<i>A un programme fétiche qu'il ne rate sous aucun prétexte.</i>
<i>cleptomane,</i>



Etape XII : La dynamique de groupe.

Dans un jeu de rôle, il n'est guère possible de narrer les aventures d'un guerrier solitaire comme on en voit souvent dans la franchise. Cette activité inclut en effet la notion de groupe : chaque personnage doit collaborer avec les autres car le meneur a autre chose à faire que passer son temps à tenter de rassembler tout le monde.

Dans Highlander le jdr, malgré la tentation pour les joueurs de se décapiter les uns les autres autour de la table, nous partons du principe que les personnages des joueurs, même s'ils jouent les durs et les loups solitaires, ont au fond d'eux le désir d'appartenir à une communauté. Même s'ils ne peuvent la formaliser à grande échelle, ils s'efforcent de tisser des liens avec leurs semblables afin de rendre l'éternité plus supportable et ainsi amoindrir les effets de la solitude, Car consciemment ou non, celle-ci leur pèse et plus ils passent de temps avec les autres, plus ils apprécient leur compagnie, cela n'exclue pas les mauvaises rencontres . Les joueurs avec l'aide et l'accord du meneur de jeu doivent définir en amont leurs relations futures. Pourquoi s'y prendre maintenant au lieu de laisser le flot de la partie décider ? Parce qu'il est plus facile de travailler dessus avec du recul et au calme, en se laissant la possibilité de faire des concessions, que de se lancer là dedans sans préparation. Chaque personnage doit donc être relié à un ou plusieurs autres par une dynamique de groupe ; vous n'êtes néanmoins pas obligé d'avoir des relations avec tous les avatars des joueurs (après tout, il suffit d'un seul lien pour avoir une raison de rester). En agissant de cette façon, aucun personnage n'est laissé sur le bas côté. Voici quelques dynamiques de groupe possibles :

Les frères et sœurs : le lien le plus banal au sein d'un groupe.

Rivalité amicale : deux personnages se reconnaissent au premier coup d'oeil comme des adversaires de grande valeur et brûlent de s'affronter « amicalement ». Cet esprit de compétition crée une émulation et les pousse à progresser, à dépasser leurs limites...

Mentor et disciple : un personnage expérimenté prend sous sa protection un nouvel immortel, il le forme à sa nouvelle vie. Cette relation est généralement amenée à évoluer vers un respect mutuel, le jeune finissant un jour par s'émanciper. *(solution la plus commune dans la saga)*

Le protégé et le protecteur : un personnage ayant un gros problème se place sous la protection de quelqu'un pouvant le compléter. Le protégé peut être poursuivi par des troupes innombrables, être incapable de se battre ou totalement ridicule en société... ou simplement être trop jeune et avoir besoin d'un grand frère. *(Mickey le simplet ou Ursa, dans la série TV)*

Les amoureux : le coup de foudre ou la lente montée du désir, l'amour partagé ou les affres de la solitude, la séduction ou l'ignorance feinte... N'oubliez pas que les deux joueurs concernés doivent être d'accord !

(ex : les couples Valicourt et Galati)

Amis inséparables : A force de se battre côte à côte, des liens se créent. Les héros peuvent aussi avoir vécu une chose commune par le passé, une bataille (même dans des camps différents), l'appartenance à un clan ou une cause, l'admiration pour un même penseur, la pratique d'un artisanat ou d'une religion spécifique, etc. *(ex : Areshanti et Carter Wellan)*

L'employeur et son garde du corps : quelqu'un de fortuné et dans les ennuis jusqu'au cou aura toujours besoin de compagnons. A moins qu'il ne soit guère plus riche que ses collègues et espère trouver en chemin l'argent pour pouvoir les payer... Bien sûr, avec le temps, des liens se créent, et les affaires de gros sous deviennent accessoires... ou problématiques.

Le leader : variante du disciple et du mentor. Le personnage a un talent naturel, celui de savoir prendre les décisions difficiles et d'en accepter les conséquences. Les autres ont tendance à se reposer sur lui, à lui confier leur avenir pour se concentrer sur des choses plus importantes. Même s'il trouve cette responsabilité lourde, le leader finit toujours d'accepter son rôle devant l'adversité. *(J. Kell et ses acolytes)*

Etape XIII : traits particuliers

a- Mentor.

Tout d'abord le **MJ lance 1d100** pour déterminer s'il s'agit d'un immortel (**90%**) ou d'un guetteur (**10%**). Ensuite si c'est un immortel on consulte la table ci-dessous pour savoir quelle est son âge, les autres éléments du personnage étant définis conjointement par le joueur et le Mj pour le rendre intéressant.

Lancer 1d8 :

1- 100 - 200 ans	2- 300 - 400 ans	3- 500 - 600 ans
4- 700 - 800 ans	5- 800 - 900 ans	6- 1000 ans
7- 1500 ans	8- 2000 ans	



b- Refuge.

Votre personnage immortel possède un lieu secret, connu de lui seul qui lui sert de repli en cas de coup dur ou tout simplement pour y méditer. Il l'a équipé de manière à pouvoir y survivre pendant un bon bout de temps, il peut également y avoir entreposer des armes, un véhicule... Il y conserve également le nécessaire afin de se constituer de nouvelles identités... La nature du lieu est à fixer suivant l'époque de la chronique. Le choix du joueur doit obtenir l'aval du MJ.

c- 1^{ère} Mort. (1d10)

1- **Guerre**: mort au champ d'honneur. Circonstances à développer.

2- **overdose**: Les excès de substances psychotropes vous ont tué.

3- **violence aveugle**: vous étiez au mauvais endroit au mauvais moment, un immortel vous a pris pour disciple.

4- **suicide**: vous pensiez mettre fin à vos misérables jours, mais votre résurrection a changé bien des choses. En quête de réponses, vous acceptez cette nouvelle chance.

5- **meurtre**: vous avez été la victime d'un fou furieux, votre désir de justice est freiné par votre problème : vous êtes officiellement tout ce qu'il y a de plus mort.

6- **assassinat**: victime d'un odieux complot, vous rêver de vengeance.

7- **exécution**: vous vous êtes très mal conduit et vous l'avez payé de votre vie (enfin presque). La rédemption, il vous arrive d'y songer sérieusement.

8- **accident**: chute, accident de circulation, de travail... vous êtes mort bêtement : Adieu votre petite vie tranquille, bonjour les emmerdes.

9- **sadisme**: victime de tortures abjectes, de multiples sévices ont entraîné une mort douloureuse.

10- **homicide involontaire**: suite à une dispute qui a mal tourné vous avez pris un mauvais coup et voilà qu'à votre réveil un gus tente de vous faire avaler que vous êtes mort.

d- Renommée :

A sa création un immortel ne reçoit qu'1d4 points. Pour chaque siècle de vie supplémentaire il reçoit 1pt. En outre, un attribut doté de 5d8 octroie un point supplémentaire.

Ce trait est important car il évalue le degré de notoriété d'un immortel parmi ses semblables et de savoir, s'il est susceptible d'être reconnu ou traqué pour son quickening.

- 1- *nouvel éveillé : insignifiant. (Michelle Webster)*
- 2- *Parfait inconnu : sans intérêt. (Danny Cimoli)*
- 3- *Quasi inconnu : négligeable. (Mickaël Christian)*
- 4- *Indifférent : ignoré. (Benny Carbassa)*
- 5- *Pique la curiosité : pourquoi pas pour se dégourdir l'épée. (luther)*
- 6- *Faible notoriété : seulement s'il est chiant. (Morgan D'estaing)*
- 7- *petite notoriété : prometteur. (Richie Ryan)*
- 8- *son nom dit vaguement quelque chose : rumeurs flatteuses à son sujet. (Sean Burns)*
- 9- *Notoriété moyenne : on cherche à le rencontrer pour mieux le cerner. (John Garrick)*
- 10- *Célébrité naissante : attire la convoitise car n'est pas encore hors d'atteinte. (Hugh Fitzcairn)*
- 11- *Grande notoriété : suscite admiration et envie. (Amanda)*
- 12- *illustre : beaucoup cherchent à l'éprouver. (Antonius Kalas)*
- 13- *fait figure d'expert : suscite l'intérêt des fines lames car rival très dangereux. (Kane)*
- 14- *Stature héroïque : on y réfléchit à deux fois avant de le provoquer. (Sunda Kastagir)*
- 15- *Figure emblématique : avant tout il inspire le respect. (Graham Ashed)*
- 16- *Formidable renommée: nombreux sont ceux qui le craignent ou veulent sa tête. (Connor Mc Leod)*
- 17- *le maître d'arme idéal : ça tombe bien j'ai justement besoin de me perfectionner. (D. McLeod)*
- 18- *légende vivante : on préfère s'en faire un ami. (Tak ne Aka)*
- 19- *Réputé invincible : oui, euh bon, une prochaine fois peut-être ? (Cronos et le Kurgan)*
- 20- *Personnage mythique : des récits fabuleux accompagnent son nom. Son existence n'est même pas avérée mais, il est craint et respecté de tous. Seuls les fous ou les suicidaires cherchent son quickening. (Le Némésis, les primaux et Methos)*

e- Réputation auprès des immortels :

Ce score est conditionné par le score d'honneur du personnage. Celui-ci pouvant varier dans le temps au fil des parties, la réputation variera en conséquence selon le tableau d'équivalence suivant :

Honneur = à 1 / réputation = -5 : Tête « mise à prix » : ne respecte rien, ni personne.

H = à 2 → réputation = -4 : la vie humaine ne signifie pas grand chose pour lui.

H = à 3 → Réputation = -3 : être vil sans aucun scrupule.

H = à 4 → Réputation = -2 : individu peu recommandable.

H = à 5 → réputation = -1 : Hors la loi , rebelle à l'âme de justicier.

H = à 6 → réputation = +1 : peu engageant mais peut se rendre serviable.

H = à 7 → réputation = +2 : assez fiable mais peut avoir déjà enfreint quelques règles.

H = à 8 → réputation = +3 : inspire confiance mais c'est loin d'être un saint.

H = à 9 → réputation = +4 : Honnête homme, au comportement loyal.

H = à 10 → réputation = +5 : guerrier très honorable, infaillible.

f- Alias :

Ce trait évalue la qualité de votre fausse identité et détermine la difficulté à surpasser pour parvenir à la percer à jour. Le rang de qualité de l'alias utilisé indique le nombre de points de création à dépenser pour l'obtenir.

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------------|
| 1- peu de rigueur : 10 | 6- excellente couverture : 35 |
| 2- simple à démasquer : 15 | 7- identité très crédible : 40 |
| 3- protection fiable : 20 | 8- parfaitement sûre : 45 |
| 4- difficile à découvrir : 25 | 9- pas d'anomalie particulière : 50 |
| 5- secret bien gardé : 30 | 10- couverture quasi infaillible : 55 |

g- Force vive.

A la création du personnage le nombre de points est égal à l'âge de sa première mort+1d20. Ce score maximal augmentera avec l'âge réel du PJ. Il progresse d'un point tous les 50 ans. Cette réserve d'énergie sert à payer le coût des capacités surnaturelles automatiques. Le minima de ce score sera toujours 1. Une fois entamé ce capital se régénère grâce à un séjour sur une terre sacrée à concurrence de 2 pts par semaine de temps fictif passé dans un tel lieu.

h- Le Quickening.

Lors de la création du PJ, ce score est égal à $1/10^{\text{ème}}$ de l'âge du pj (premier décès) $\times 1d10 + 1d6$ pour 50ans d'immortalité et + 1d8 pour 100 ans, +1d10 pour 200 ans, +1d12 pour 300 ans et 1d20 pts pour 400 ans.

Ce trait représente l'énergie qu'accumule un immortel au fil des duels contre ses congénères. Ces points servent à activer les facultés surnaturelles qui requièrent de la concentration. Les deux seules façon de les récupérer est de décapiter un autre immortel ou en absorbant la foudre par temps d'orage. Quand un immortel reçoit un quickening après un duel victorieux : (cf tableau des règles de progression par quickening).

i- les vertus. (Communs aux humains et aux immortels)

L'honneur : Ce score est noté sur 10, à la création le joueur dépense entre 1 et 10 pts suivant le score qu'il souhaite obtenir. Pour 1pt d'honneur il faut dépenser 2 pts de création. Le maxi est égal à 10.

Au dessus de 5, le pj obtient une réputation positive et sous cette valeur il a une réputation négative. (cf tableau dans rubrique réputation). L'honneur est une valeur qui doit fluctuer avec le temps, suivant l'évolution de la psychée de l'immortel. En toute logique, quelqu'un dont le comportement change en raison de troubles psychologiques sera plus ou moins honorable. Le score d'honneur déclinera à partir du moment où le niveau de santé mentale du Pj descendra au niveau pervers, là il perd 1 pts d'honneur.

gestion des rencontres et duels: Un immortel, au cours des siècles qui constitue sa nouvelle existence, est amené à rencontrer ses semblables et cela peut très bien ne pas se finir très bien en considérant leur destin commun. Le nombre de ses congénères qu'il aura rencontré depuis sa première mort est égal à son âge réel divisé par 10. Pour la moitié d'entre eux vous lancez 2d100 et consultez le résultat en vous référant à la base de données des guetteurs pour savoir de qui il s'agit. Ensuite pour les heureux élus, on détermine la réaction qu'a eut le pnj envers le pj.

Moyenne des scores d'honneur pj +pnj > ou = à 8 ils deviennent amis

moyenne honneur = à 6 ou 7 restent neutres

moyenne honneur = à 5 rencontre conflictuelle : duel évité de justesse, la prochaine rencontre risque d'être explosive.

Moyenne honneur < ou = à 4 Hostile le duel a lieu : Quickening pour le pj.

Volonté : détermine si l'immortel est capable de canaliser ses émotions. Une forte volonté lui permet de se contrôler et de s'en servir, en revanche s'il a une valeur faible il aura tendance à perdre son sang froid et à agir sous la domination de ses sentiments souvent violents en cas de forte émotivité. **Entre 1 et 5d8 à la création, 2pts de création pour 1d8 au delà du premier donné d'office.**

Règle associée :

A chaque fois qu'un pj sera confronté aux horreurs de la vie, il devra faire le test suivant :

Intelligence + volonté contre le facteur de difficulté ci-dessous.

Événement subit par :

type d'événement :

Le PJ : 30

massacre : +14

Duel : +2

Un amour immortel : 25

meurtre : +12

Un amour humain : 20

mort accidentelle : +10

Un ami immortel : 15

maladie mortelle : +8

Un ami humain : 10

mort naturelle : +6

Une relation : 5

trahison : +4

Un échec indique qu'il supporte mal le choc et qu'il perd son sang froid entraînant une réaction plus ou moins violente : On détermine alors ce qu'il ressent avec le jet d'1d8, sachant qu'un résultat de 6 à 8 indique qu'il réagira violemment entraînant d'office la perte d'1D de volonté.

Marge d'échec :

1 ressentiment

2-3 rancœur

4-5 tristesse

6-7 désir de justice

8-9 profonde mélancolie

10-11 colère ==> engueulade

12-13 enragé ==> se bat

14 haine tenace ==> désir de vengeance

Ce score de Volonté permet aussi de savoir si le personnage croit en des valeurs à ses rêves et à ses objectifs, mesure aussi sa capacité à résister aux tourments psychologiques. Un immortel ayant une grande force morale sera dur à influencer, à faire douter et perdra plus difficilement ses repères et sa santé mentale. Une force morale nulle le dépossède de ses buts, de sa volonté de vivre et le rend mentalement vulnérable... **A sa création il est au niveau maxi de force morale (sauf si immortel = -1 nv par siècle).**

échelle de valeur des bonus/malus appliqués aux actions :

(+7) Inflexible

(+6) déterminé

(+5) envie de vivre

(+4) moral d'acier

(+3) enthousiaste

(+2) curieux

(+1) bien dans sa peau

(0) équilibré

(-1) apathique

(-2) solitaire (honneur = -1)

(-3) désabusé (honneur = -2)

(-4) dépressif (honneur = -3)

(-5) psychotique (cf psychoses ci-dessous + honneur = -4)

(-6) désespéré (suicidaire, honneur = -5)

Psychoses :

Aversion

Répulsion

phobie

Caractériel

Lunatique

Dépendance

Licencieux

laconique

Mutisme

Orgueil

Mythomanie

Impulsif

Violent

Chimère

Cleptomanie

Fanatique

Mégalomanie

Monomanie

Paranoïaque

Sadique

Masochiste

Schizophrène.

Alcoolique

Le fait de perdre des niveaux de volonté n'est pas sans incidence sur le psychisme d'un perso. Au fil du temps la folie les guette s'ils ne parviennent pas à faire face à la souffrance, aux malheurs des autres ou aux leurs. Leur mental peut en être profondément affecté. Par conséquent à **chaque fois que le PJ passe un nouveau siècle il fait un jet de : courage + Dés de volonté + son niveau le total indique le seuil de réussite en % , S'il échoue avec 1D100, il perd 1d3 niv de volonté.**

récupération des nivx de volonté :

comportement humaniste = +1d8

atteindre un but qu'il s'était fixé = +1d6

nouvelle raison de vivre = +1d10

redécouverte d' un amour passionnel = +1d4

nouvelle croyance religieuse = +1d3.

Mettre un ennemi en échec (ou hors d'état de nuire) : +1D3 cases

Sauver des vies : +1D8

Actions contribuant à améliorer les conditions de vie des humains (recul de la pauvreté, de l'ignorance, des maladies et progression de la justice...) : +1D12

Bien faire son métier et en retirer finance, satisfaction... : +1D6

Devenir puissant (richesses, compétence rare, influence politique) : +1D10 cases

être apprécié, avoir des amis, un amour : +1D4

Au delà des chocs liés aux drames que vivent inévitablement les immortels, les quickenings qu'ils reçoivent lors des duels, d'après ce que nous a montré la série TV et le film endgame, ne sont pas sans conséquence sur leur équilibre mental. On en veut pour preuve les exemples de Martin Hyde, de Caleb Cole ou Jim Coltec et les conséquences du quickening noirs, ou bien l'affaiblissement moral de Connor. D'où l'idée de retranscrire cela dans ce corpus de règles. Par conséquent après un duel remporté par un pj, on lui fait faire un jet de % dont la difficulté dépend de la tranche d'âge réel du vaincu. La perte appliquée sera égale à la différence entre les scores des dés lancés.

Tableau de perte de volonté post-quickening :

Tranche d'âge du vaincu	Difficulté du jet	Perte de volonté
< à 200 ans	100,00%	-1 niv
200 à 500 ans	90,00%	-1D3 -1 niv
500 à 800 ans	80,00%	-1D4 -1 niv
800 à 1100 ans	70,00%	-1D6 -2 niv
1100 à 1400 ans	60,00%	-1D8 -2niv
1400 à 1700 ans	50,00%	-1D10 -3niv
1700 à 2000 ans	40,00%	-1D12-3 niv
2000 à 2500 ans	30,00%	- 1D14 -4niv

Courage : détermine si le personnage est valeureux et téméraire. Le courage permet d'affronter et de vaincre la peur. **A la création le score en courage est obtenu en dépensant autant de pts de création que le rang voulu.** Le score obtenu représente le nombre de **d8** à lancer lors d'un test de courage contre **Honneur X5**. Pour être preux il faut donc 7 pc.

0 effondré 6D vaillant
 1D suppliant 7D preux
 2D lâche 8D téméraire
 3D pleutre 9D héroïque
 4D solide 10D stature légendaire
 5D courageux

Le courage diminue d'un Dé quand le pj meurt autant de fois que son rang actuel de courage.

Ex : Un pj avec 10 en courage descend à 9 lors de sa 11^{ème} résurrection (en cours de jeu), il perdra à nouveau 1pt quand il mourra pour la 10^{ème} fois alors qu'il est à ce niveau de courage.

NB : le temps écoulé entre deux scénars n'est pas pris en considération sur ce point.

échec des tests de courage :

marge d'échec:	Réactions :	Conséquence sur Sté Mentale:
1 à 3	tremblements	- 1 niv + malus d'action = -10 pdt 1 tr
4 à 6	réaction physique salissante	-3 nvx + - 10 pdt 2 trs à ses actions.
7 à 9	la victime s'enfuit en hurlant	- 2 nvx et - 10 pdt 3 trs aux actions
10 à 12	stupeur	- 1d6 nvx / choqué pdt 1d4 tours
13 à 15	Perte de connaissance	-1d8 nvx et ne peut rien faire pdt 1d10 tours.
16 à 19	hystérie et posit° catatonique,	inactif pendant 1d12 trs et perte de 1d10 cases.



k- Langues pratiquées :

A sa création un personnage peut choisir une langue en plus de sa langue maternelle. En général, les immortels parviennent à maîtriser 5 nouvelles langues par siècle d'existence, mais pour cela ils doivent dépenser 15 points d'XP par langue.

Niveau : **Aisance d'élocution correspondante :**

E ne baragouine que quelques mots, grandes difficultés à se faire comprendre.

D très fort accent et fautes de grammaire fréquentes, le personnage peut ne pas être compris.

C accent prononcé mais bonne élocution, le personnage sait se faire comprendre.

B très léger accent mais reste perçu comme un étranger.

A Parfaite aisance, son accent est quasi imperceptible, considéré comme un autochtone.

Chaque langue est considérée comme une spécialité du domaine dont elle dépend.

l- richesse personnelle :

1pc = 10 000 peut dépenser jusqu'à 5 pts de création la fortune perso du pj s'élèvera alors à 50 000.

m- Trésor :

Sa longue vie lui a permis de conserver un objet d'une grande valeur à la fois sentimentale et financière bien sûr en raison de sa très grande ancienneté, de sa rareté et de son authenticité.

Le nombre de pts de création dépensés indique sa valeur marchande.

50 000 pr 1pt 100 000 250 000 500 000 1000 000 pr 5 pts

Etape XIV : atouts et handicaps.

Valable aussi pour les humains excepté les atouts et handicaps surnaturels.

a- les atouts :

1- physiques :

- **beauté exceptionnelle (2 pts)** : gros avantage lors des relations sociales, les difficultés sont réduites de 1 niveau. Cependant, le personnage est tellement sublime qu'il attire tous les regards. (+5 de diff aux act°s nécessitant de la discrétion.)

- **voix captivante (2pts)** : elle capte immédiatement l'attention de votre interlocuteur, elle subjugué votre auditoire. Les difficultés liées aux actions sociales sont réduite de 1 niveau.

- **ambidextrie (3pts)** : peut se servir indifféremment de ses deux mains ou simultanément sans pénalité.

- **cœur déplacé (2pts)** : votre cœur n'est pas à sa place normale, il est décalé de 20 cm vers la droite.

- **désarticulation (1pt)** : d'une souplesse remarquable cela vous permet de vous glisser dans des espaces normalement trop exigus pour un humain ordinaire.

- **équilibre félin (1 pt)** : sens de l'équilibre inné très développé, permettant d'accomplir des acrobaties de funambule hors normes. Les jets résultant de ce type d'actions ont une difficulté réduite de 1 niveau.

- **taille gigantesque (4 pts)** : vous êtes anormalement grand par rapport aux gens de votre époque de naissance. Il faut ajouter 50 cm à la taille moyenne et ajouter 10 kg pour obtenir votre corpulence. Cette stature donne droit à un niveau de santé supplémentaire et 1d de physique gratuit. (+5 de diff aux act°s nécessitant de la discrétion.)

-tolérance à la douleur (5 pts) éminemment résistant aux stimuli entraînant la douleur physique. Un immortel ou un humain bénéficiant de cet avantage ne voit s'appliquer de tels malus à son encontre pas avant le 4^{ème} niv de santé.

-auto-sustentation: (Avantage 1 pt) Les Immortels meurent comme les humains s'ils passent des périodes prolongées sans nourriture, eau ou air. Un immortel avec cet avantage n'aura jamais besoin de manger, boire, ou de respirer. Cependant, la plupart apprécient quand même la nourriture et la boisson cela les fait se sentir humain.

-Maître d'arme: (5pts) Votre pj s'est spécialisé dans l'étude du maniement d'un type d'arme particulier et d'une école d'escrime prônant un style particulier. Cette longue étude a grandement amélioré son efficacité en combat. Il doit choisir un type d'arme blanche et l'école dont il suit les enseignements, de trait ou à feu. Grâce à sa maîtrise exceptionnelle le malus de maniement est réduit de moitié. Et obtient un bonus de 2 pts de dommages lorsqu'il utilise une arme de ce type. Pour chaque niveau de maîtrise supplémentaire dans sa spécialité d'arme, il gagne une catégorie d'arme du même type choisit. Cumulable avec arme fétiche.

-Arme fétiche: (3 pts) Vous pouvez sélectionner une arme de mêlée, de trait ou à feu qui sera votre marque distinctive, l'expression de votre personnalité en combat ou en société. Vous battre avec votre arme fétiche permet de gagner + 2 pts au jet d'escrime (ou au tir) et +3 pts de dégâts.

-Réflexe d'immortel: (2pts) habitué aux combats et mauvais coups, le pj a toujours son épée sous la main. Au moindre signe suspect d'agressivité, il est capable de dégainer à une vitesse incroyable. Au premier tour de combat, le pj gagne l'initiative.

2- sociaux :

-empathie (4pts) : Votre personnage « sent » les gens qu'il rencontre, c'est à dire qu'il est capable de ressentir les sentiments réels d'une personne, ses intentions à votre égard et il sait quand une personne lui ment. (-1 niv de diff pour les act°s faisant appel à la psychologie)

-action historique (3pts) : Après son éveil, votre personnage a participé activement à un évènement majeur de l'histoire, cela lui donne un bonus dans une spécialité de connaissance liée à cet évènement et lui fait gagner 1pt de renommée.

-commerce (2 pts) : vous possédez un lieu branché, une taverne, une auberge, une galerie d'art, un magasin d'antiquité, une boîte de nuit ou un restaurant suivant l'époque qui constitue votre couverture socio-professionnelle. Cet endroit vous rapporte suffisamment d'argent pour vivre de manière confortable (ex Kit O Brady et la dame de pique, les Mc Leod et leurs boutiques)

-charismatique (1 pt) : vous dégagez un magnétisme très fort qui provoque le respect naturel chez les autres. Vous êtes un meneur d'hommes né. Bonus = à +5 pts au jet de spé. qui demandent de l'autorité.

-vaste demeure (2pts) : Vous possédez un manoir (1d30 pièces) et les terres afférentes, il constitue un excellent refuge car situé dans un endroit très difficile d'accès.

-contrôle économique (6pts) : Commence le jeu avec le contrôle total d'une grande entreprise. Soit vous êtes à sa tête, soit vous y avez mis en poste un homme de paille. Cela vous rapporte 1d4 millions par an de bénéfice et vous permet de faire du lobbying à l'échelon régional.

-donation particulière (3pts) : pour une certaine raison, votre mentor vous a donné un objet d'une valeur inestimable après la fin de votre formation, ce peut être un objet de toute nature. (ex : cristal de Mathusalem de Rebecca Horn, rapière de Richie Ryan, Katana de Connor Mc Leod, une chronique des guetteurs...)

-faveur (1 à 3pts) : un immortel ancien vous est reconnaissant d'un service que vous lui avez rendu.
1pt : un service 2pts : une créance 3pts : dette de vie envers vous

-noblesse (1 à 6 pts) : Suivant le degré de noblesse de votre famille d'adoption, lors de votre mort, vous avez eu la chance qu'elle passe inaperçue ce qui signifie que vous avez toujours les avantages sociaux qui vont avec ce statut.

1pt : chevalier 2pts : Baron 3pts : vicomte 4pts : comte 5pts : marquis 6pts : Duc

-relations en politique (3pts) : vous avez des contacts et de l'influence dans le milieu politique de votre pays, ce qui vous permet d'obtenir des informations, du matériel, des saufs-conduits ou papiers d'identification, des finances...

-relations avec la pègre (2pts) : contacts dans le milieu du crime organisé ce qui vous permet d'avoir des hommes de main, des armes illégales, des substances interdites...

-relations dans la police (2pts) : permet d'obtenir des confidences sur des enquêtes en cours, localiser des personnes...

-mentor prestigieux (2 pts): votre mentor a une réputation d'excellence et par ricochet vous bénéficier de son prestige qui peut vous faire gagner soit le respect de vos semblables soit leur jalousie. (choisir un immortel actif à l'époque de la chronique dans la base de donnée des guetteurs).

-connaissance des guetteurs (2pts) : le pj est au courant de leur existence mais il connaît mal leur organisation et leurs buts lui sont en grande partie inconnus.

-un ami immortel (1à 3 pts) véritable ami sur lequel vous pouvez compter en cas de coup dur et dont vous êtes sûr qu'il ne prendra jamais votre quickening et il en est de même pour vous envers lui (ex : Mc Leod et Fitzcairn).

-Un ami guetteur (7pts) : il peut parfois vous aider ou vous donner des informations (comme le faisait Joe Dawson pour Mac Leod) vous êtes vraiment amis et si cela venait à se savoir il risque l'expulsion voire l'exécution et vous également.

-Regard lointain' dit « à la Connor »: (Avantage 2 pts) Quand un immortel est mort la première fois, il a eu un aperçu de ce qui se trouve au-delà, et certains emportent cela avec eux quand ils reviennent à la vie. Un Immortel avec cet avantage peut décontenancer tous ceux qui croisent son regard, qu'il s'agisse d'un humain ou d'un immortel. L'Immortel obtient un bonus de 1D8 pour tous les jets impliquant l'intimidation.

-Double Mentor : (Avantage 1 pt) Vous avez eu la chance d'étudier avec plus d'un mentor Immortel, même s'il est très peu probable que vous ayez étudié avec eux en même temps.

3- surnaturels :

-quickening efficace (3 pts) : quand le pj prend un quickening celui-ci a très peu de déperdition d'énergie ce qui signifie que les gains du personnage sont plus importants car votre métabolisme d'immortel permet une meilleure captation de la force vive. Il récolte 90% des pts de Quickening au lieu des 70% habituels.

-sanctuaire (4pts) : vous possédez un lieu sacré connu de vous seul où vous pouvez vous réfugier en cas de nécessité.

-guérison ultra-rapide (5pts) : même pour un immortel votre faculté de régénération est supérieure à celle de la plupart de vos congénères. Les temps de récupération de base sont divisés par 2.

-endurance surnaturelle (3pts) : peut rester de très longues périodes sans manger, sans boire (6 semaines environ) ni dormir (2 semaines) avant d'être affaibli à en mourir contrairement aux humains ou à d'autres immortels.

-quickening imperceptible (6pts) : les autres immortels ne peuvent pas percevoir votre présence lorsque vous vous approchez d'eux et vous prennent donc pour un humain, votre quickening n'entrant pas en résonance avec celui de vos semblables.

-quickening peu perceptible (3pts) : votre quickening est difficile à percevoir par les autres immortels. Pour la plupart d'entre eux, vous apparaissez comme étant un pré-immortel, voir un humain s'ils ne sont pas attentifs.

-métabolisme surnaturel (4pts) : les substances chimiques n'ont aucun effet sur vous, qu'il s'agissent de drogues ou d'alcool et ce quelque soit leur forme.

-quickening unique (7pts) : vous disposez d'un pouvoir particulier lié à votre quickening que très peu d'immortels possèdent, ce peut être un talent inné que vous avez développé ou bien d'un enseignement de votre mentor... déterminé sur [1d8](#) :

1-Télékinésie

2-Télépathie

3-Protéisme

4-Voix hypnotique

5-quickening élémentaire secondaire

6-la puissance de l'éclair

7- agir sur les rêves

8- contrôle d'un animal

-chance (1 à 5 pts):

Autant de fois dans le scénario que le personnage a dépensé de points dans cet avantage, il peut refaire un jet qui ne le satisfait pas ou changer un petit échec en réussite si la marge d'échec n'excède pas 5 pts.

4- mentaux :

-aptitude innée (3pts) : particulièrement doué dans un domaine de compétence grâce à des prédispositions naturelles. Les coûts en points d'xp pour progresser dans ce domaine de prédilection sont réduits de moitié.

-vivacité d'esprit (4pts) : vous apprenez très vite et comprenez les choses beaucoup plus rapidement que les autres. Vous gagnez 1d4 pts d'xp supplémentaire à chaque fin de scénario.

-concentration (2pts) : un pj possédant cet atout n'est pas affecté par des facteurs environnementaux gênants lorsqu'il accomplit une action. Les malus de terrain et de climat ne s'appliquent pas.

-code de l'honneur (2pts) : vous possédez un sens moral, des valeurs et une éthique personnelle qui guident vos actions. Lorsque le pj entreprend une action en accord avec son code d'honneur il reçoit un bonus de 5pts à la spécialité utilisée

-sang-froid (3pts) : naturellement calme, vous ne perdez pas facilement le contrôle de vous-même, bonus de 1d en Volonté

-sommeil léger (3pts) : vous pouvez vous réveiller instantanément au moindre signe suspect sans hésitation et sans engourdissement.

-Connaissance des Immortels (1 à 4) : Comme toutes les Connaissances, elle est difficile à obtenir, et pour ceux qui n'appartiennent pas au groupe qui la possède normalement, il faut qu'ils aient une bonne raison pour l'avoir à la création du personnage.

1. Vous savez que vous n'êtes pas seuls et que la décollation vous tue définitivement.
2. Vous connaissez les règles du jeu et l'existence du Prix ;
3. Vous connaissez beaucoup d'Immortels, et les actes des plus célèbres ;
4. Vous savez qui a tué qui, où, quand, et avec quoi.



b- les Handicaps :

1- physiques :

- **enfant (3 pts)** : comme Kenny vous êtes devenu immortel avant d'avoir atteint l'âge adulte (1d12+3 ans). Du coup vous êtes contraints de compenser votre manque de puissance physique par votre imagination et votre ruse. Votre score naturel peut atteindre 3d maximum. Vos actions sociales ont une difficulté majorée de 3 niveaux.

-**Blessure au cou : (Défaut 2 pt)** A un moment, l'Immortel a subi une méchante blessure à la gorge (le plus vraisemblable étant une quasi décapitation par un autre Immortel). Il y a une vilaine cicatrice sur sa gorge, et il parle avec une voix horrible et rocailleuse. Tous les jets sociaux subissent une pénalité de 5pts. Le point positif de cela étant que l'Immortel obtient un bonus de 1 dés sur les jets d'intimidation.

-**petite taille (1pt)** : même conséquence que le handicap enfant mais majoration de 2 niveaux au lieu de 3. Taille maxi = à 1,50m.

-**borgne (2 pts)** : ne voit que d'un œil, blessure reçue avant d'être immortel elle n'a donc pas pu être totalement guérie difficultés majorées d'1 niv en combat et en relations sociales.

-**sommeil lourd (1pt)** : vous dormez d'un sommeil de plomb, il est très difficile de vous réveiller.

2- sociaux :

-**ignorant (5pts)** : Vous savez que vous êtes spécial, vous vous êtes aperçu que vous auriez dû mourir lors d'un accident mais vous vous êtes relevé indemne. Vous ne comprenez pas ce qui vous arrive. Personne pour l'instant n'a pu vous apporter les réponses que vous attendez. Vous pensez être le seul.

-**ennemi immortel (1à 3pts)** : au cours de votre existence, vous vous êtes fait un ennemi en particulier parmi vos semblables, un de ceux pour qui votre souffrance est source de satisfaction, jusqu'au moment où il décidera de vous affronter pour prendre votre tête. (ex : J. Kell pour Connor)

-**discrédit (3pts)** : vous avez une mauvaise réputation parmi les immortels, étant donné que vous avez déjà bafoué un certain nombre de vos règles. Les autres immortels ont donc plus tendance à vous défier qu'à devenir votre ami quand ils découvrent à qui ils ont à faire. (Réputation plafonnée à +2)

-**éducation faussée (1pt)** : votre mentor était malveillant et vous a intentionnellement trompé sur les immortels, votre savoir est donc tronqué.

-**citoyen de seconde zone (2pts)** : malus = à -5 lors de l'usage des spécialités sociales, si on vous identifie comme appartenant à une classe sociale inférieure ou à un groupe particulier. Ce handicap est réservé à une époque reculée (antérieure au XVIIIème siècle).

-**ennemi personnel (1à4pts)** vous avez un ennemi qui cherche à vous abattre par tous les moyens.

1 pt il s'agit d'un humain qui ignore votre nature

2 pts un immortel novice

3 pts un groupuscule de mortels fanatiques qui sait ce que vous êtes (guetteurs renégats)

4 pts un immortel du même rang que vous (ex : Grayson pour Duncan)

-mentor hostile (2pts): vous vous êtes brouillé à mort avec votre mentor et il veut votre tête quoiqu'il lui en coûte.

-anachronisme (3pts) : incapable ou peu désireux d'être en phase avec les époques qu'il traverse, votre personnage est contraint de faire un jet d'intelligence à chaque fois que vous souhaitez assimiler des connaissances qui sont apparues après votre siècle de naissance et plus la technologie progresse, plus vous êtes en difficulté.

-paranoïa (2pts) : vous êtes très méticuleux en ce qui concerne vos changements d'identité, vous ne laissez rien au hasard. Vous vérifiez que vous n'êtes pas espionné ou pris en filature, chaque fois que vous sortez. A chaque fois que vous rencontrez quelqu'un vous ne pouvez pas vous empêcher d'être suspicieux. Cette situation engendre un malus à -1 lors des relations sociales et un bonus de +1 pour repérer des observateurs indésirables ou déjouer des ambuscades.

-Habitudes : (2 pt) A travers les âges, vous vous êtes installé dans la routine. Vous avez tendance à aller aux mêmes endroits, à la même heure du jour, de la semaine, du mois, ou de l'année. Si d'autres ont étudié votre comportement, le Conteur peut diminuer la difficulté des tentatives pour vous surprendre de 1 à 3 points, selon la nature de la situation.

-Hésitation (2 pt) Comme votre première mort fut assez douloureuse, vous craignez la douleur, et vous irez très loin pour l'éviter. Faites un test de Volonté pour faire tout ce qui pourrait impliquer beaucoup de douleur (comme sauter d'un immeuble ou courir dans un bâtiment en flamme).

-Technophobe(1-5 pt) Vous êtes quasi incapable de comprendre ou d'utiliser quoi que ce soit ayant été inventé après votre première 'mort'. Ajoutez de +1 à +5 à la difficulté des actions impliquant de tels objets ou appareils. Si vous avez moins de 100 ans, c'est un défaut à 1 point ; si vous en avez moins de 200, c'est 2 points ; moins de 300, 3 points ; et plus de 500, 5 points.

-Honorable(3pts) Le personnage tient toujours ses engagements envers les gens qu'il considère comme étant ses amis ou ses relations proches. Son nom et sa parole sont ses biens le plus précieux. Jamais il ne sera un parjure au prix de sa vie humaine ou de sa mort ultime s'il le faut. Lorsque le perso s'engage à honorer une promesse, il est dans l'obligation de respecter sa parole sous peine de perdre la face = jet de volonté difficulté: héroïque. S'il échoue, il perd 1d6 niv de force morale.

3- surnaturels

- guérison lente (5pts) : le temps de base demandé par la faculté de régénération de l'immortel est multiplié par 2.

- Quickening apparent (6 pts) : quickening facilement repérable, un autre immortel peut le sentir approcher à une portée 2 x supérieure à la normale pour sa classe d'âge.

- aversion pour les lieux saints (3 pts) : l'immortel n'aime pas entrer dans un lieu sacré, cela le met mal à l'aise, il fait tout pour les éviter.

- quickening distinctif (2pts): les immortels qui l'ont déjà rencontré sont capables de l'identifier lors de son approche. (ex : Duncan et Amanda)

- **quickening douloureux (3 pt)** La détection des autres Immortels sont accompagnés d'une grande douleur, parfois équivalente à celle de leur première mort, ou peut-être simplement d'une douleur de type coup de pied dans l'entrejambe/mauvaise crampe. Le personnage doit faire un test de résistance. Un échec signifie l'application d'un malus à toutes ses actions jusqu'à ce que le personnage soit hors de portée de l'Immortel.

4- mentaux :

-**ennui (2pts)** : vous êtes fatigué du monde, vous faites rarement attention aux gens qui vous sont proches, vous pensez d'une manière générale que les humains sont trop prévisibles.

-**curieux (2pts)** : mystères et énigmes pour vous sont faits pour être résolus, à chaque fois que vous êtes confronté à un problème quelconque, vous ne pouvez pas rester les bras croisés, vous avez un besoin viscéral de tenter quelque chose pour lever le voile. Il faut tout le temps que vous fourriez votre nez partout.

-**protecteur (3pts)** : pour vous la vie humaine est sacrée, jamais vous ne prendrez la vie d'un humain de sang-froid, ni sans raison. La mort absurde vous répugne.

-**tabou (3pts)** : le personnage s'impose divers interdits que ce soit par hygiène de vie ou convictions religieuses.

-**superstition (2pts)** : ne se lancera pas dans une entreprise dangereuse si elle ne se présente pas sous de bons auspices. Consulte fréquemment les oracles et se rend régulièrement dans son lieu de culte. S'il ressent un quelconque présage funeste ou qu'il interprète comme tel, le personnage aura un malus de 2pts à ses actions.

-**amnésie (2pts)** : incapable de vous souvenir de quoi que ce soit avant votre premier quickening. Mais votre passé pourrait très bien hanté vos rêves. C'est au conteur de déterminer vos origines réelles et les circonstances qui ont provoqué votre blocage psychique.

-**aversion (2pts)** : vous avez un profond dégoût pour quelque chose. Vous exploitez chaque opportunité d'endommager l'objet de votre aversion. Vous devez faire un jet de volonté à chaque fois que vous y êtes confronté.

-**cauchemar (2pts)** : presque toutes les nuits, vous faites des cauchemars épouvantables en rapport avec des souvenirs qui vous hantent et vous traumatisent vous ôtant 1d à vos attributs pour la journée.

-**marotte (1pt)** : vous avez une manie quelconque qui peut concerner la propreté, la perfection, la forfanterie, le vol, le jeu... Une marotte peut temporairement être mise de côté en réussissant un jet de volonté.

-**à la tête du client (1pt)** : vous n'acceptez de prendre le quickening que d'une seule catégorie de personne par principe ou par conviction.

-**inculte (5pts)** : déficit d'instruction par conséquent le joueur répartit 5 pts de moins dans les domaines liés à des connaissances.

-accro à l'adrénaline (2pts) : Lorsque vous avez le choix entre agir dangereusement pour résoudre un problème et agir normalement, à tous les coups, vous prenez la voie la plus périlleuse, quitte à mourir. C'est pour vous un excellent moyen de vous sentir exister.

- Mal du pays (1pts): Le personnage a du mal à se passer de sa terre natale. Certes, il supporte ses voyages permanents et il apprécie comme la plupart des autres immortels, mais lorsqu'il reste trop longtemps sans y retourner, il éprouve une profonde mélancolie. Il perd 1 niv de force morale par tranche de 10 ans qu'il a passé sans retourner dans son pays d'origine.



Etape XV- les capacités surnaturelles :

Le détail de ce qu'elles permettent de réaliser sera exposé dans le chapitre des règles.

Les capacités surnaturelles des immortels se divisent en trois catégories :

Dans la première on compte celles qui sont inhérentes à la condition de tout perso immortels, lesquels les possèdent d'office.

Au nombre de 5, il s'agit de :

- régénération corporelle*
- prestance*
- ressentir la force vive*
- 6^{ème} sens*
- mémoire éidétique*

La seconde catégorie se compose des facultés que tout immortel possédera un jour, s'il survit assez longtemps pour pouvoir les maîtriser. Elles aussi sont liées à la condition d'immortel mais elles se répartissent aléatoirement au sein des « immies » et ils ne les possèdent pas toutes d'office.

Ainsi un PJ immortel nouvellement créé n'en acquiert qu'une par siècle d'existence post-mortem tirée au hasard sur la table ci dessous avec 1d10 :

- 1- identifier un quickening*
- 2- identifier une réincarnation*
- 3- prescience d'immortalité*
- 4- célérité*
- 5- puissance*
- 6- immersion martiale*
- 7- accroître sa perception sensorielle*
- 8- évaluer un immortel*
- 9- puiser dans l'inconscient collectif humain.*
- 10- améliorer sa lame*

Les facultés de ce groupe peuvent s'acquérir par l'intermédiaire d'un quickening et par expérience .

La 3^{ème} catégorie, les pouvoirs de quickening proprement dits, ne compte que des capacités exceptionnelles et rarissimes connues seulement d'immortels très anciens et qui ne peuvent être acquises qu'en prenant la tête d'un de ses congénères. Il s'agit des quickening élémentaires fractionnés (contrairement à ceux des primaux) ; de la puissance de l'éclair (ex: Ramirez), de protéisme (ex: Cassandra) ; de pouvoirs psy (ex: J. Garrick et J. Kell) et de la domination vocale (ex : R Kantos) et de la faculté naturelle d'invulnérabilité ainsi que celle d'occultation permettant de masquer la présence de son quickening.

Etape XVI- Attributs et domaines :

A- Attributs :

*Les attributs sont répartis en 3 groupes de 2 attributs suivant des domaines précis : capacités physiques intellectuelles et sociales qui ensuite se déclinent en domaines de compétences qui déterminent ce que sont capables d'accomplir ou pas les personnages. **Le maximum** que peut atteindre un **humain est égal à 4d8** (5 bonus compris), la moyenne étant de 2d.*

*Les immortels eux sont **limités à 6d8** hors bonus. Avec ces derniers ils peuvent atteindre **10d** mais jamais plus. **Seuls les attributs physique, dextérité et éducation** peuvent **augmenter** avec **l'expérience**, les 3 autres ne peuvent progresser que si le personnage prend des quickenings. Pour augmenter son score de 1d8, il faut dépenser 50 pts de quickening. **A la création** le score est **limité à 3 ou 4** pour les immortels suivant leur âge réel .*

Perception : représente les 5 sens.

Charisme : apparence, charme et sociabilité

Education : permet de savoir s'il est bien éduqué, son sens de l'étiquette, son niveau de formation.

Intelligence : vivacité d'esprit, facultés d'analyse, de réflexion et de compréhension.

Physique : endurance, capacité d'encaissement des blessures et force musculaire

Dextérité : réflexes, sens de l'équilibre et habileté manuelle.

B- Domaines de compétences :

Les domaines de compétence définissent ce que les pjs ont appris à faire au début de leur vie. A sa création, le joueur détermine deux domaines primaires (niv de maîtrise = à C, 2 domaines secondaires = à D et deux du tertiaire au niv de maîtrise = à E. Ce niveau de base détermine à quel degré. Certaines capacités donnent des bonus, dans ce cas ils augmentent la valeur du domaine d'1 ou 2 pts. Par ailleurs, la valeur chiffrée d'un domaine n'est jamais communiquée aux joueurs pour garder une certaine tension lors des tests et entretenir ainsi le suspens.

Liste des domaines :

Artisanat : regroupe toutes les connaissances techniques et manuelles indispensables à l'exercice de ce genre de professions. *Exples de spécialités : serrurerie, mécanique, poterie, métallurgie, ébénisterie, menuiserie, art culinaire, maçonnerie...*

Arts : comprend toutes les formes d'expression artistique. Cela concerne leur pratique.

Erudition : concerne la culture générale du personnage, Sont concernés tous les domaines des sciences humaines que ce soit *les lettres, l'histoire de l'art, l'histoire, la géographie...*

Athlétisme : regroupe les activités physiques : *tous les sports, l'acrobatie...*

Arts du combat : concerne la connaissance technique le maniement de toutes les armes connues mais aussi la pratique des arts martiaux. *Etant donné les spécificités de ce domaine il peut se spécialiser dans un type de combat.*

Médecine: englobe les différents aspects de la médecine, des premiers soins de secours à la chirurgie en passant par le diagnostic et la connaissance des maladies.

Nature: reflète la capacité du personnage à vivre dans un milieu sauvage en autonomie totale sans aide extérieure, elle permet donc de savoir chasser et pêcher correctement.

Détermine aussi l'étendue du savoir du personnage sur les animaux et leurs comportements, leur dressage ou leur monte, les plantes et leurs vertus.

Sciences : exprime l'étendue des connaissances pratiques et théoriques en sciences exactes et dures que possède le personnage.

Social : regroupe tout ce qu'il faut savoir sur les rapports humains et la vie en société qu'il s'agisse de savoir vivre *d'étiquette, de protocole, de diplomatie ou de politique ...*

Psychologie : talents liés au subterfuge, à la manipulation, l'intimidation, la compréhension des autres et de leurs actes...

Langage : capacité à communiquer par signes, dans une langue étrangère vivante ou morte, permet aussi d'identifier une langue...*chaque langue est une spécialité de ce domaine.*

Transports : connaissances sur tous les moyens de transports anciens ou modernes, permet de savoir quelles sont leurs capacités et performances, de les utiliser...

Economie : permet d'accomplir toute action en rapport avec le domaine de l'économie et des finances : le commerce, le sens des affaires, le marchandage, le marché noir...

Tableau des valeurs des domaines :

NIV	Equivalence	Valeur
A	Maître	14
B	Expert	12
C	Spécialiste	10
D	Néophyte	8
E	Béotien	6

Tableau de répartition des pts de création :

1d4	âge réel	DOMAINES			Ensb des ATTRIBUTS	D MAXI	pts HIST	pts Créat°
		Prim	Secd	Tert				
1et 2	0-100	13	9	5	17D	3D	7	30
3	100-200	18	13	8	20D	3D	9	40
4	200-500	23	17	11	23D	4D	11	50
pnj	500-1000	28	21	14	26D	4D	13	60
pnj	1000-1500	33	25	17	28D	5D	15	70
pnj	1500-2000	38	29	20	30D	5D	17	80
pnj	2500-3000	43	33	23	32D	6D	19	90
pnj	3500-4000	48	37	26	36D	6D	21	100

Etape XVII : tirage du background des pjs .

Pour les humains on suit la même trame sauf en ce qui concerne les relations immortelles qui sont ignorées.

Les tableaux ci-dessous ne seront utilisés que pour les évènements qui surviennent entre chaque scénario et non pas d'office à la création du pj.

Table de la trame générale :

1d6	évènement
1	Développement d'une spécialité (tableau correspondant)
2	Apprentissage d'un domaine de compétence (idem)
3	Relation avec un immortel (table correspondante)
4	Implication sentimentale (table relations humaines)
5	Péripéties (table adéquate)
6	Participe à un évènement historique (table idoine)

Table des domaines

1d12	évènement	conséquence
1	<i>Vous cotoyez des érudits ou des savants.</i>	<i>+1nv dans 1 spécialité de savoir.</i>
2	<i>Vous avez accès à une bibliothèque d'une grande richesse.</i>	<i>+1niv en érudition.</i>
3	<i>Vous vous entraînez dans un domaine de compétence</i>	<i>Annule sa régression d'un niveau.</i>
4	<i>Vous vivez en société</i>	<i>+1niv en domaine social</i>
5	<i>Vous cotoyez un maître artisan</i>	<i>+1 niv dans 1 spé d'artisanat</i>
6	<i>Vous fréquentez des artistes célèbres</i>	<i>+1niv en connaissance artistique</i>
7	<i>Vous vous entraînez physiquement</i>	<i>+1niv ds domaine sportif</i>
8	<i>Vous êtes enrôlé dans l'armée</i>	<i>+ 1niv dans arts du combat</i>
9	<i>Vous voyagez</i>	<i>+1niv en langage</i>
10	<i>Vous cotoyer des médecins</i>	<i>+ 1niv en médecine</i>
11	<i>Vous vous êtes retiré dans la nature</i>	<i>+ 1niv en survie</i>
12	<i>Vous devenez courtisan d'un monarque</i>	<i>+ 1niv en social</i>

Table des relations immortelles :

1d12	situation	conséquence
1	<i>Vous tuez quelqu'un. Il devient immortel</i>	<i>Le pj devient mentor</i>
2	<i>Vous affranchissez votre disciple</i>	<i>allié</i>
3	<i>Vous êtes trahit par un immortel</i>	<i>ennemi</i>
4	<i>Un de vos amis est tué par un immortel</i>	<i>ennemi</i>
5	<i>Vous êtes témoin d'un quickening</i>	<i>rien</i>
6	<i>Vous aidez un immortel</i>	<i>Allié débiteur</i>
7	<i>Un immortel vous apporte son aide</i>	<i>Vous avez une dette d'honneur</i>
8	<i>Vous devenez l'ami d'un immortel</i>	<i>allié</i>
9	<i>Vous vous fâchez avec un immortel</i>	<i>Ennemi temporaire ?</i>
10	<i>Vous gagnez un quickening</i>	<i>Tirage sur table</i>
11	<i>Un immortel veut se venger de vous</i>	<i>ennemi</i>
12	<i>Vous apprenez l'existence des guetteurs</i>	<i>rien</i>

Table des relations humaines :

1d6	situation	conséquence
1	<i>Histoire d'amour heureuse</i>	<i>+1d10 pts de force morale et 1d10 pts de Sté mentale</i>
2	<i>Histoire d'amour tragique</i>	<i>-1d10 pts de force morale et 1d6 pt de dégâts mentaux</i>
3	<i>Des gens vous soupçonnent de sorcellerie, vous devez fuir.</i>	<i>Vous perdez la moitié de vos biens</i>
4	<i>Amitié avec un humain</i>	<i>+1d6 pts de force morale et récupération+1d4 cases de Sté mentale</i>
5	<i>Quelqu'un vous trahit</i>	<i>-1d4 pts de force morale</i>
6	<i>Vous avez une dette d'honneur envers une famille.</i>	<i>- 2pts d'honneur</i>



Table des péripéties :

1d12	situation	conséquence
1	<i>Vous participez à une guerre</i>	<i>+1niv en combats</i>
2	<i>Vous explorez une contrée sauvage</i>	<i>+1niv en nature</i>
3	<i>Vous évoluez dans les bas-fonds</i>	<i>+1niv en illégalité</i>
4	<i>Vous étudiez à l'université</i>	<i>+1niv dans 1d6 spécialités au choix</i>
5	<i>Vous participez à une grande découverte</i>	<i>+1niv en réputation</i>
6	<i>Vous vivez avec des saltimbanques</i>	<i>+1niv dans les spécialités artistiques de scène</i>
7	<i>Retraite dans un lieu saint (1d30 ans)</i>	<i>Récup de 1d % des pertes de force morale et de Sté mentale</i>
8	<i>Vous changez de vie (volontairement)</i>	
9	<i>Vous vivez heureux pendant 50ans</i>	<i>+1d10 pts de force morale et récup de 3niv de Sté mentale.</i>
10	<i>Vous évoluez dans la haute société</i>	<i>+1niv en étiquette</i>
11	<i>Vous traversez une sale période (1d20 ans)</i>	<i>Perte d'1d6 niv de Sté mentale</i>
12	<i>Vous êtes porté disparu, les guetteurs perdent votre trace</i>	<i>Vous êtes inconnu de leur organisation.</i>

Table des évènements historiques :

1d6	situation
1	<i>Vous côtoyez un humain célèbre</i>
2	<i>Vous participez à une bataille célèbre</i>
3	<i>Vous participez à un évènement populaire</i>
4	<i>Vous participez à un évènement politique</i>
5	<i>Vous prenez part à une grande cause</i>
6	<i>Vous participez à l'édification d'un monument connu</i>



Etape XVIII : rédaction du background.

Il s'agit de mettre sous forme rédactionnelle les résultats indiqués par les différentes tables du passé qui ont été obtenus. En règle générale, deux pages de background devraient suffire même pour un immortel de 400 ans (cf exemple de Mc leod).

1^{er} paragraphe : origines

Présentation du cadre de vie du personnage avant son éveil. On parlera de son enfance, des premiers reliefs de sa vie, de ses origines culturelles... Dans ce passage on évoque ses premières rencontres importantes, sa formation, son éducation, ses besoins, ses désirs, ses centres d'intérêt, ce qu'il déteste. Il s'agit de présenter son adolescence.

2^{ème} paragraphe : maturation.

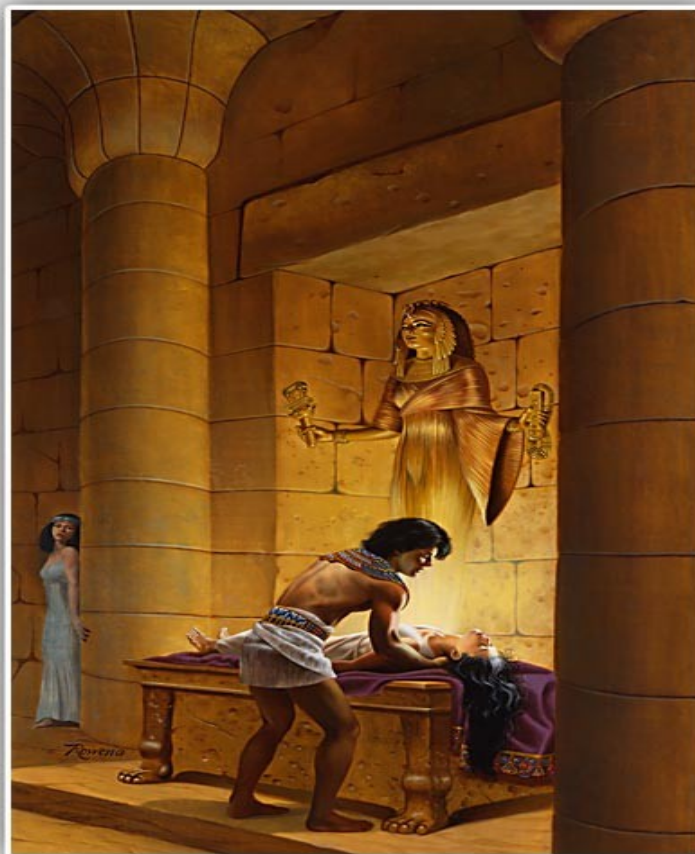
Conclusion des deux précédents, il convient de présenter ici sa vie d'adulte avant que son existence ne bascule lors de la découverte de son immortalité. On parle de son métier et de tout ce qui contribue à mieux cerner le personnage.

3^{ème} paragraphe : l'entrée dans le surnaturel.

Ici on raconte les circonstances de son éveil, on présente brièvement sa rencontre avec son mentor. A ce stade, tous ses repaires volent en éclat, il doit se construire une nouvelle existence, expliquer sa vision du monde à la lumière de ses nouvelles connaissances.

4^{ème} paragraphe : l'affranchissement.

Depuis sa libération de la tutelle de son mentor jusqu'à l'époque de la chronique, on y mentionne ce qu'il a fait de marquant grâce aux résultats des jets sur les tables du passé. En revanche dans le cas où un joueur voudrait créer un humain on ne considère que les trois premiers paragraphes, mais ils pourront être un peu plus développés. Si cet humain devait se révéler être un guetteur les 5 paragraphes seront maintenus mais pour les deux derniers, l'approche du surnaturel se fera du point de vue de l'organisation à laquelle il appartient.



Etape XIX : création de l'épée d'un immortel.

L'arme : Pour caractériser davantage un personnage il peut être amusant de réfléchir à son arme de prédilection. Cette dernière devient le symbole de la philosophie martiale de son porteur, de son approche du combat. Elle influe également sur la réaction des autres vis à vis du personnage, pour un immortel c'est indispensable. L'arme est-elle un artefact ancien avec une histoire chargée, ou au contraire l'outil flambant neuf d'un novice ? Est-elle richement décorée ou en piteux état ? Est-elle brisée, souvenir de quelque événement tragique ? Comment le personnage la porte-t-il dans un fourreau, dans le dos, en porte balluchon, à la main, comme un bâton, cachée ? Du coup, un immortel peut se créer son arme fétiche. En investissant quelques pts d'XP, cela lui permettra de lui attribuer quelques spécificités techniques qui seront autant d'éléments descriptifs. Une fiche signalétique d'arme se présente comme suit :

Catégorie : à 1 ou 2 mains

Dénomination : son nom

Type d'arme : rapière, claymore...

Maniement / difficulté :

Origine :

Ferronnier :

Longueur de lame :

Dimensions du pommeau :

Les qualités :

Solidité : 1rg = +5 pts de structure

Equilibrage : 1rg = +1 pt au jet de Dex

Fil de la lame : 1rg = + 1 pt de dégât supplémentaire

Esthétique : 1rg = + 1 pt en spécialités sociales (jusqu'au XVIIIème siècle). Pour les qualités, le joueur doit choisir un rang compris entre 1 et 5. Un rang coûte 2 pts d'XP à l'acquisition.



Chap III - Le système de jeu :



Au cours des parties d'Highlander, le MJ et les joueurs seront amenés à utiliser l'ensemble des dés existants pour le jdr de façon systématique pour le **D8 et le D100**, ponctuellement pour les autres (**D3, D4, D6, D10, D12, D20, D24 et D30**).

On distingue plusieurs types d'actions différentes. Elles se répartissent en 3 groupes distincts (le combat est traité à part).

A- Actions :

1- Actions physiques simples :

Par cette expression, il faut entendre toutes les activités athlétiques n'exigeant pas de confrontation avec un adversaire. Elles sont **résolues** par un jet d'**ATTRIBUT + DOMAINE + modif de circonstances** et si humain on ajoute une modification due à l'âge et l'on confronte le résultat à une difficulté fixée par le MJ suivant la complexité de l'action. Lorsqu' il s'agit de réagir à un stimulus sensoriel on fait un **jet de PER** contre la difficulté fixée.

Modificateurs d'âge :

Age : (époque actuelle)	Malus appliqué	Age : (antiquité)	Malus appliqué	Age : (moyen-âge)	Malus appliqué	Age : (ép.moderne)	Malus appliqué
De 40 à 50 ans	-1	15 à 20 ans	-1	20 à 25 ans	-1	30 à 40 ans	-1
51 à 60	-3	20 à 25	-3	25 à 30	-3	41 à 50	-3
61 à 70	-5	26 à 30	-5	30 à 35	-5	51 à 60	-5
71 à 80	-7	31 à 35	-7	35 à 40	-7	61 à 70	-7
81 à 90	-9	36 à 40	-9	40 à 45	-9	71 à 80	-9

Modificateurs de climat et de terrain (cvt armes blanches):

CLIMAT ou TERRAIN	Modifs de CIRCONSTANCES
Excécrable :	-7
Mauvais :	-5
Difficile :	-3
Normal :	0
Bon :	2
Très bien :	4
Excellent :	6

S'applique aussi lors des combats (règles cf chapitre dédié).

Exemple : Un pj immortel souhaite déplacer un rocher énorme qui obstrue l'entrée d'une caverne suite à un éboulement. Il pèse 2 tonnes (diff : 45). Il possède 4d en Phy, son domaine correspondant est au niv B (12) et le terrain est mauvais (-5), il dépense le nombre de points de quickening requis pour avoir +3d en Phy et passer ainsi à 7d. Son jet est = à 30. Le MJ y ajoute 12 (domaine) et retranche 5 (terrain) le résultat obtenu est donc = à 37 alors que la difficulté était de 45 une différence de 7pts indique un échec néfaste, il se tord la cheville et perd 2 niveaux de santé.

Mesure de la force musculaire :

Score de physique	Masse soulevée
1d	15kg
2d	30kg
3d	90kg
4d	$Kg = T \text{ en cm}$
5d	250 kg
6d	500kg
7d	1Tonne
8d	2 tonnes
9d	3 tonnes
10d	4 tonnes

2- Actions physiques en opposition :

Activités athlétiques impliquant une rivalité avec un adversaire. La formule de résolution est la suivante : **ATTRIBUT + domaine + modifs + âge si humain contre test adverse (mêmes paramètres).**

Exemple : (antiquité)

Un immortel concourt aux JO d'Olympie et doit affronter un humain à la course à pieds.

Valeur du test de l'humain : 18 (jet Phy) +14 (Dom niv A) = 32-6 (climat)-3 (25 ans) = **23**

Valeur du test de l'immortel : 20 (jet) +12 (spé niv B) = 32 -6 (climat) = **26**

Ecart = à 3 réussite convenable. L'immortel prend l'avantage et remporte la course.

3- Actions intellectuelles simples :

Ces actions comprennent des activités nécessitant un raisonnement et la mise en application d'un savoir précis. Elles demandent soit un effort intellectuel ou l'utilisation de capacités techniques pointues. Elles se résolvent de la façon suivante : **ATTRIBUT + domaine** contre une difficulté fixée par le MJ suivant la complexité de la tâche.

Exemple : Un immortel entre chez un antiquaire pour acheter une œuvre d'art. Jet d'Education (4d)+Hist de l'art (A) afin d'expertiser la pièce difficulté = à 35 le résultat obtenu est = à 40 c'est une bonne réussite. Cette œuvre correspond bien à ce qu'il recherche, ensuite il fait un jet d'éducation +évaluation afin de déterminer si le prix est bien conforme à la tendance actuelle du marché de l'art, difficulté de 25, le résultat du test est = à 28. Le Pj sait donc que le prix est légèrement supérieur à ce qu'il escomptait mais libre à lui ensuite de négocier ou pas.

4- Actions intellectuelles en opposition :

Même principe que pour les activités physiques face à un adversaire, les antagonistes s'acquittent d'un jet d'**ATTRIBUT + domaine** et le résultat le plus élevé désigne le vainqueur de la confrontation.

Exemple : Le pj décide de négocier le prix auprès de l'antiquaire pour le ramener à un niveau plus acceptable. Il fait donc un jet d'Int + marchandage ce qui donne 15+10 (niv C) =25 à opposer au score du vendeur obtenu par la même formule : 22, le pj le surpasse de trois points, il s'agit d'une réussite convenable. Le prix chute de 5%.

Le barem des difficulté :

Routine : 10 Facile : 15 Simple : 20 Moyen : 25 Difficile : 30
Complexe : 35 Héroïque : 40 Hors du commun : 45 Exploit : 50 Exploit surhumain : 55

Tableau d'interprétation des résultats :

Ecart	Réussite	Echec
<i>1-3</i>	<i>Convenable</i>	<i>Maîtrisé</i>
<i>4-6</i>	<i>Bonne</i>	<i>Important</i>
<i>7-9</i>	<i>Excellente</i>	<i>Cuisant</i>
<i>10-12</i>	<i>Sublime</i>	<i>Critique</i>
<i>13-15</i>	<i>fabuleuse</i>	<i>Néfaste</i>

Quelque soit le cas de figure, un jet **supérieur ou égal** à la difficulté déterminée signifie que l'action entreprise est accomplie avec succès. Tandis que lorsqu'un jet de pourcentage est demandé, une action réussie s'obtient en réalisant un score **inférieur ou égal** au seuil de réussite fixé.

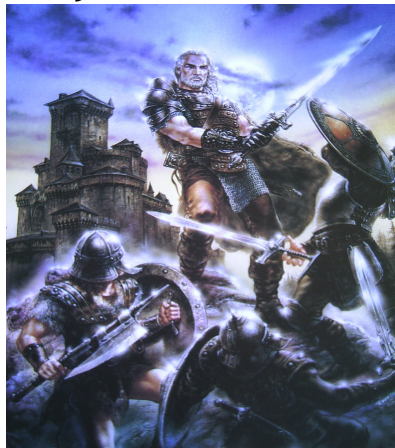


Tableau des correspondances actions / Domaines / Attributs :

Les spécialités ne sont jamais utilisées sauf exceptions spécifiées dans les règles ou si le personnage choisit d'en développer une. L'usage d'une spécialité n'est donc pas indispensable.

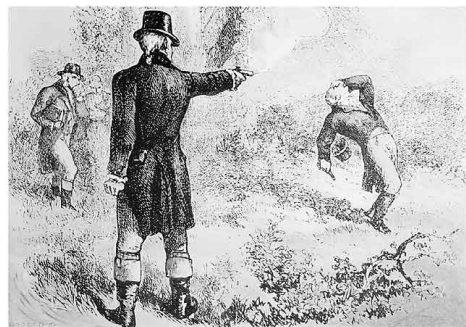
Domaine	Actions	Att.	Domaine	Actions	Attributs
Illégalité	camouflage	DEX	Sciences	identifier la flore	EDU
	conn. Rue	INT		faire médoc+poisons	DEX
	s'évader	DEX		identifier faune	EDU
	suivre qq'un	PER		fouilles	EDU
	fouiller 1 lieu	PER		connaître les lois	EDU
	faire ls poches	DEX		connaître les blasons	EDU
Artisanat	concevoir 1objt	EDU		créer 1 logiciel	INT
	fabriquer 1objt	DEX		conception tech	INT
	identifier 1panne	EDU	langage	identifier langue	EDU
	réparation	DEX		langue des signes	EDU
	travail mat. 1ère	DEX		lire/écrire LM	EDU
	crocheter	DEX		Lecture labiale	PER
	défect pièges	PER		langue étrangère	INT
	falsifier docs	DEX		se fre comprendre	INT
	neutraliser sécu	EDU		décodage	INT
Erudition	identif analyse OA	EDU	Social	enseigner	EDU
	résolution enigme	INT		séduire	CHA
	connaître 1sujet	EDU		jouer	DEX/EDU
Psycho	obtenir des infos	CHA		savoir vivre	EDU
	défect mensonges	INT	Athlétisme	courses	PHY
	guérir trbes mentx	EDU		faire ds acrobaties	PHY
	baratiner	CHA		grimper	PHY
	donner des ordres	CHA		lancer	PHY
	corrompre	INT		nager	PHY
	être diplomate	INT		sauter	PHY
	être éloquent	EDU		soulever/déplacer	PHY
	bluffer, mentir...	INT	Santé	chirurgie	DEX
	intimider	CHA		diagnostic	EDU
Arts	composer 1oeuvre	PER		soins	DEX
	créer 1oeuvre	DEX		1er secours	DEX
	danse/chant	CHA	Combat	éviter 1 objet	DEX
	instrument	DEX		bagarre de rue	DEX
Nature	cultiver la terre	EDU		cbt technique	DEX
	chasser/pêcher	DEX		armes blches...	DEX
	dresser/monter	CHA		mener 1siège	EDU
	pister	EDU		armes à feu	PER
	survivre	EDU	Transports	piloter aéronef	DEX
économie	marchander	INT		conduire attelage	DEX
	conclure affaires	EDU		conduire véhicule	DEX
	évaluer 1objet	EDU		vélo,rollers...	DEX
	connaître 1 segment	EDU		ski, surf...	DEX
	spéculation	INT		navigation mer	EDU
	éco souterraine	INT		navigation terre	EDU

B- Système de combat :



Comme dans tous les jeux de rôle, il arrive que des situations conflictuelles ne puissent se résoudre autrement qu'en faisant parler la poudre ou en croisant le fer. Dans Highlander, deux types de confrontation interviennent et n'auront pas la même intensité dramatique. En effet, quand un immortel livre un combat contre des humains c'est plus par choix idéologique ou bien en état de légitime défense tandis que lorsqu'un autre immortel le provoque en duel, là c'est une autre histoire : ce type de situation résulte généralement d'un contentieux entre les deux immortels qui prend son origine dans le background des deux protagonistes et dans ce cas, ils se battent pour éviter la mort ultime mais aussi pour leur honneur et pour le prix.

Le combat à distance :



L'initiative :

DEXTERITE # DEXTERITE. Le jet se fait en **opposition** après application des modificateurs.

Les joueurs agissent par ordre décroissant d'initiative.

Résolution des tirs :

La cible ne peut pas esquiver un tir sauf s'il possède la faculté célérité et qu'il décide d'en faire usage.

L'éloignement de la cible et les circonstances déterminent la difficulté finale du tir à effectuer.

Donc **DIFF** = distance + malus de maniement.

CLIMAT ou TERRAIN	Distances :	CIRCONSTANCES
Excécrable :	limite	-7
Mauvais :	très longue	-5
Difficile :	Longue	-3
Normal :	Moyenne	0
Bon :	Courte	+2
Très bien :	Très Courte portée	+4
Excellent :	Bout portant	+6

Difficultés de maniement des armes de jet et de trait : modifie le résultat du jet.

Armes de jet :	Malus de maniement :
<i>Lance pierres</i>	-1
<i>fronde</i>	-1
<i>daque</i>	-2
<i>Couteau</i>	-2
<i>poignard</i>	-3
Armes de trait :	Malus de maniement :
<i>sagaie</i>	-10
<i>Arc court</i>	-3
<i>Arc long</i>	-5
<i>Arbalète de poing</i>	-4
<i>Arbalète d'épaule</i>	-7
<i>Arbalète sur pied</i>	-6

Test : *DEX+Spécialité + modifs # la difficulté du tir.* Un résultat supérieur ou égale l'action est un succès : le tireur touche sa cible.

Les dégâts :

Dégâts fixes de l'arme # valeur de PHY+ qualité de la protection du personnage. La différence obtenue indique le nombre de niveaux de santé perdus.



Armes à feu :	Dégâts
Petit calibre	15
Pistolet à poudre noire	12
Gros calibre	22
mousquet	15
carabine	20
fusils	22
Pistolet mitrailleur	25
Fusils d'assaut	35
Artillerie :	Dégâts
Mitrailleuse	40
Mitrailleuse lourde	45
Mines	55
mortier	60
canon	65
Char d'assaut	70
Armes de jet :	Dégâts
Lance pierres	PHY+1
fronde	PHY+2
dague	PHY+3
Couteau	PHY+4
poignard	PHY+5
Armes de trait:	Dégâts
sagaie	PHY+8
Arc court (150m)	25
Arc long (300m)	35
Arbalète de poing	25
Arbalète d'épaule	40
Baliste	50

Le combat à l'arme blanche :



Ce type d'affrontement est la quintessence de l'univers d'Highlander, en particulier lorsque deux immortels s'affrontent pour le prix. Ces duels étant souvent le point d'orgue d'un scénario.

Dans le cadre d'un combat entre un humain seul et d'un immortel, le MJ doit garder à l'esprit, à l'instar de ce que l'on voit dans les films et la série, qu'un mortel ne fait absolument pas le poids. Les rarissimes exceptions à considérer sont : un immortel novice, un enfant (comme Kenny) ou bien l'humain en question possède une technique de combat totalement inconnue de l'immortel. Ainsi à part ces quelques cas particuliers, un humain seul ne pourra jamais avoir le dessus en combat singulier. En revanche, un immortel doit se méfier et se montrer très prudent lorsqu'un groupe d'humains s'en prend à lui. Dans ce cas, il est

possible que l'immortel puisse avoir de réelles difficultés, même si dans les faits, au dessous de 5 adversaires, il ne craint pas grand-chose.

Avant toute action, en début de round, le joueur déclare si son perso utilise des capacités surnaturelles et si oui lesquelles. Cela permet de savoir tout de suite quelles seront les modifications à apporter aux jets durant la scène de combat. Ce n'est qu'ensuite que l'on détermine l'initiative des personnages.

Exemple : la célérité leur permet de gagner en vitesse permettant d'attaquer ou de parer plusieurs fois au cours d'un même tour.

(+2D en dex au maxi par ce moyen, donc +2 actions par tour)

- l'immersion martiale permet une telle concentration que le perso obtient +1D en Dex pour porter ses attaques.

Nombre d'actions par tour suivant le score de Dex :

Score de Dex	act°s par tour
1 à 3D8	1
4-5D8	2
6D8	3
7D8	4
8D8	5

Tant que le perso ne dépasse pas son quota d'actions par tour, il ne reçoit pas de malus pour accomplir son action. Pour chaque action ou adversaire supplémentaire au delà de ces seuils, il prend un malus de -2 pts au résultat du jet.

L'initiative :

DEX # DEX. Le jet se fait **en opposition** après application des modificateurs.

Les joueurs agissent par ordre décroissant d'initiative. Celui qui a l'initiative n'est pas obligé d'agir en premier, il peut laisser son opposant commencer le duel, dans ce cas le défenseur obtient un D de bonus pour se défendre en plus du modificateur lié à sa technique de combat.

la spécialité d'escrime et les passes d'armes :

Etant donné que l'on ne peut maîtriser de manière égale tous les styles de combat qu'il est possible d'apprendre, on considère cette spécialité comme celle de langage c'est à dire que chaque style d'escrime constitue autant de langue martiale. De ce fait, chacun d'eux dispose d'un niveau de maîtrise dédié comme c'est le cas pour les langues étrangères.

Exemple : Duncan, le héros de la série maîtrise plusieurs types d'escrime à des degrés divers, ainsi, il connaît l'escrime médiéval, le style italien, le style français, le style wushu et le Kenjutsu japonais mais aussi la Destreza espagnole.

Sur le modèle du combat à mains nues, chaque style accorde au bretteur un bonus offensif et un défensif qui s'applique au jet d'attaque ou de défense, suivant le cas. Pour calculer le bonus final applicable, on retranche le bonus le plus faible au plus fort.

NB : on doit déclarer la technique utilisée avant que ne commence l'engagement, sachant que les styles employés sont déterminés par les armes utilisées. En cas d'arme commune à plusieurs styles, on peut choisir de combiner les techniques à condition qu'elles soient compatibles entre elles. Pour savoir quel est le bonus à appliquer on fait la moyenne des bonus. En cas d'égalité de bonus, ils s'annulent et on en tient pas compte.

Chaque passe d'arme se compose d'une attaque et d'une défense, on passe alors au round suivant. Ce qui fait un jet d'attaque et un de défense pour chaque duelliste si la première défense est un succès on enchaîne, sinon à l'issue du premier engagement on détermine les dommages.

Test de base :

DEX + spécialité + modifs + âge si humain contre test adverse (mêmes paramètres). Le personnage qui obtient le score le plus haut remporte l'engagement et inflige ses dégâts.

Test avancé :

Chaque école met à disposition de l'escrimeur, un certain nombre de coups spéciaux que l'on appelle bottes secrètes. Il peut en être fait usage contre un adversaire mais chaque botte est plus ou moins difficile à exécuter, surtout quand l'opposant est susceptible de la reconnaître et dans ce cas de la contrer.

Préparation de la botte : INT + spécialité # diff de la botte + DEX adverse

si c'est un succès, le bretteur parvient à entamer sa manoeuvre. L'adversaire avant de pouvoir la contrer, doit l'identifier, pour cela c'est un jet de **EDU + spécialité # diff de notoriété de la botte**. S'il échoue, l'attaquant parvient à exécuter la botte et ses effets s'appliquent. S'il réussit, il parvient à reconnaître la manoeuvre ou tout du moins à comprendre ce que tente de faire son adversaire. Dans ce cas, il fait un jet de défense instinctive : **DEX + spécialité # Jet de DEX de l'attaquant**. Si malgré tout il ne parvient pas à parer l'attaque, les dommages sont calculés.

Niveaux de difficulté de reconnaissance des bottes :

Notoriété :	Diff :
Peu commune :	25
très rare :	35
rarissime :	45
confidentielle :	55

Infliger des dommages :

PHY+dégâts de l'arme utilisée # PHY+ valeur de la protection. La différence indique le nombre de niveaux de santé perdus.

Armes Blanches	Dégâts
Armes courtes	12
Armes d'estoc (protect° annulée)	8
Rapières / wakizachi	14
Epée / sabre	16
Epée batarde / Katana	18
Epée 2 mains / Tachi	20
Hache 1main	24
Hache 2 mains	26
hallebarde	22
lance	15

Difficultés de maniement des armes blanches : modifie le score du jet

Armes Blanches	Malus de maniement
<i>couteaux</i>	-1
<i>poignard</i>	-2
<i>dagues</i>	-1
<i>Mains gauches</i>	-2
<i>glaives</i>	-3
<i>Epées d'estoc</i>	-3
<i>fleurets</i>	-3
<i>Rapières / wakizachi</i>	-4
<i>Epée sple / sabre de cavalerie</i>	-4
<i>Epée batarde / Katana</i>	-5
<i>Epée 2 mains / Tachi</i>	-6
<i>Hache 1main</i>	-6
<i>Hache 2 mains</i>	-7
Armes d'Hast	Malus de maniement
<i>Fléau d'arme</i>	-4
<i>hallebarde</i>	-5
<i>lance</i>	-3

Valeur des protections corporelles :

Protections types :	contre A. d'estoc:	Contre A.de Taille:	Contre A.Feu modernes :	Contre A.Feu contemp.
<i>Armure cuir</i>	0	6	3	0
<i>Armure métal légère</i>	6	12	5	0
<i>Armure de plaques</i>	16	20	10	0
<i>Gilets pare balles</i>	15	12	30	20
<i>haume</i>	10	4	2	0
<i>casque</i>	6	2	1	0
<i>Cotte de maille</i>	4	8	6	0



Styles de combat :

Technique pratiquée	Pays d'origine	Époques	Armes	Techniques compatibles	Bonus offensif	Bonus Défensif
<i>Éscrime de taille</i>	<i>Europe occidentale</i>	<i>Ht-moyen âge Bas moyen-âge</i>	<i>Hache épées à 1 et 2 mains + Ecu</i>	<i>Éscrime antique</i>	+1 +2	+1 +2
<i>homoplachie</i>	<i>Europe du sud</i>	<i>antiquité</i>	<i>Glaives et boucliers</i>	<i>Éscrime de taille</i>	+2	+1
<i>École française</i>	<i>France</i>	<i>17ème S 18ème S</i>	<i>Rapière puis épée courte</i>	<i>Style Italien</i>	+3 +3	+4 +3
<i>Ecole Italienne</i>	<i>Italie</i>	<i>16ème S 17ème S</i>	<i>Rapière + dague Rapière + dague</i>	<i>École française Ecole espagnole</i>	+4	+2
<i>Ecole espagnole</i>	<i>Espagne</i>	<i>15ème S 18ème S</i>	<i>Rapière longue</i>	<i>École française</i>	+4	+5
<i>Ecole allemande</i>	<i>Allemagne</i>	<i>15ème S 17ème S</i>	<i>Épée batarde sciavonne</i>	<i>Esqr. médiévale</i>	+3	+2
<i>Ecole anglaise</i>	<i>Grande- Bretagne</i>	<i>16ème S 17ème S</i>	<i>Rapière ou broadswords</i>	<i>École française Ecole allemande</i>	+3	+2
<i>Style Wushu</i>	<i>Chine</i>	<i>- 2500 21ème S</i>	<i>Toutes armes blanches locales</i>	<i>Viet vo dao Ecole japonaise</i>	+5	+5
<i>Ecole japonaise</i>	<i>Japon</i>	<i>8ème S 19ème S</i>	<i>Tachi ou katana + Wakizachi</i>	<i>Style Wushu Viet vo dao</i>	+4	+4
<i>Kalari Payat</i>	<i>Inde</i>	<i>-3000 21ème S</i>	<i>Toutes armes blanches locales</i>	<i>Style Wushu Viet vo dao</i>	+4	+4
<i>Viet vo dao</i>	<i>Indochine</i>	<i>-2000 21ème S</i>	<i>Toutes armes blanches locales</i>	<i>Style Wushu Ecole japonaise</i>	+5	+5

Le combat à mains nues :



Communément dénommées sous le vocable générique d'arts martiaux, les techniques (parfois ancestrales) de combat à mains nues n'ont pas toute la même efficacité. Pour traduire cela sur le plan ludique, un bonus est accordé au pratiquant suivant le degré de complexité de la technique employée cela veut dire qu'en cas d'utilisation de techniques différentes, le bonus final accordé à l'attaquant est calculé en retranchant le bonus le moins fort du plus élevé. Cependant, si les deux antagonistes usent de la même technique, les bonus s'annulent et c'est le seul degré de maîtrise qui fera la différence.

Le découpage d'un round est identique à celui d'un combat à l'arme blanche : attaque, défense, riposte, défense.

Bonus des différentes techniques :

<i>Art martial pratiqué</i>	<i>Origine culturelle</i>	<i>Bonus Offensif</i>	<i>Bonus Défensif</i>
<i>Kabri Krabong</i>	Thaïlande	3	2
<i>Capoera</i>	Brésil	2	2
<i>Close combat</i>	Occident	3	3
<i>Full contact</i>	USA	3	2
<i>Hap ki do</i>	Corée	4	3
<i>Jeet kune do</i>	Japon / Hong Kong	5	4
<i>Wing chun</i>	Chine	4	4
<i>Kick boxing</i>	Japon	3	2
<i>Lerd rit</i>	Thaïlande	2	3
<i>Letwei</i>	Birmanie	2	3
<i>Sambo</i>	Russie	3	3
<i>Krav maga</i>	Israël	4	3
<i>pancras</i>	Grèce	1	1
<i>pugilat</i>	Rome	1	1
<i>sumo</i>	Japon	1	2
<i>Boxe anglaise</i>	Grde bretagne	1	1
<i>savate</i>	France	2	2
<i>catch</i>	USA	2	2
<i>Lutte</i>	Europe	2	2
<i>Viet vo dao</i>	Vietnam	3	4
<i>Boxe Thai</i>	Thaïlande	4	3
<i>judo</i>	Japon	2	2
<i>karaté</i>	Japon	4	3
<i>Aikido</i>	Japon	4	4
<i>Kalari payat</i>	Inde	4	4
<i>Kung fu wushu</i>	Chine	5	5
<i>Tae kwon do</i>	Corée	4	4
<i>Ju jitsu</i>	Japon	4	5
<i>Penchak Silat</i>	Indonésie /Malaisie	3	4
<i>Nin jutsu</i>	Japon	5	4
<i>Bagua zhang</i>	Chine	3	4

Déterminer les dommages :

PHY #PHY bonifiés. La différence fixant le nombre de niveaux de santé perdus.

La localisation des blessures :

Lors de l'attaque, le personnage qui agit de la sorte peut choisir de se donner un **handicap supplémentaire** afin de transcrire sa volonté de toucher un endroit précis du corps de son adversaire. Les malus au tir ou à son coup d'escrime se répartissent comme suit :

Tête = -4	Tronc = -1	Bras = -3	Jambe = -2
Cou = -10	torse = -1	avt-bras = -3	cuisse = -4
Visage = -8	épaules = -2	main = -5	ped = -6
Crâne = -9	bas ventre = -2	doigt = -7	

Perte de niveaux de santé :

Suivant le résultat des dommages on coche le nombre de cases indiqué dans la colonne « perte ».

Ecart entre dégâts et résist :	Perte :	blessures:	Malus	Exemples :
1-2	1	<i>superficielles</i>	<i>non</i>	<i>Estafilades et contusions</i>
03/04/14	2	<i>légères</i>	-1	<i>plaies</i>
5-6	3	<i>sérieuses</i>	-2	<i>fractures</i>
7-8	4	<i>graves</i>	-5	<i>Fractures ouvertes</i>
9-10	5	<i>handicap</i>	-10	<i>amputation</i>
11-12	6	<i>incapacité</i>	<i>H Cbt</i>	<i>écrasement</i>
13-14	7	<i>coma</i>	<i>Inconsc.</i>	<i>Organes vitaux</i>
15-16	8	<i>mort</i>	<i>non</i>	<i>étripé</i>



La mort :

Quelle que soit la nature du pj, s'il perd 8 niveaux de santé, il meurt. Pour un humain c'est fini : son histoire s'arrête là. En revanche, un immortel lui joue les prolongations : le processus de résurrection s'amorce, il se réveillera au **terme de son temps de récupération post-mortem** (modifié ou non) mais restera **sonné** pendant $\frac{1}{2}$ heure (laps de temps incompressible). Cet évènement traumatisant influe sur la santé mentale de l'immortel à hauteur de ce qu'il a subi lors de sa mort. Un immortel qui tombe en coma, ne peut plus se défendre et en cas de duel pour le prix, celui-ci est à la merci de son adversaire.

*ces pertes sont cumulables entre elles.

Type de décès :	Perte de santé mentale :
Mort accidentelle	-1d4
Mort violente	-1d6
Mort après agonie	-1d8
Mort après supplice	-1d10
Mort volontaire *	-1d6
La mort pouvait être évitée*	-1d4

Soins des blessures :

Avant le 19^{ème} siècle, les soins étaient très rudimentaires en raison de connaissances médicales encore approximatives, ainsi les probabilités de mourir suite à des blessures graves étaient bien plus importantes que de nos jours. Par conséquent, **suivant l'époque** choisie pour la chronique les **difficultés des jets de médecines et de chirurgie ne sont pas identiques**.

Quoiqu'il en soit, un humain au niveau grave doit impérativement se faire soigner dans les 15mns afin d'entamer une convalescence sans complications, sinon il perd un niveau de santé toutes les heures.

-Difficulté des soins :

Etat de santé :	Avt le 17 ^{ème} Siècle	17 et 18 ^{ème} Siècle	19 et 20 ^{ème} Siècle
superficielles	20	15	10
légères	25	20	15
sérieuses	30	25	20
graves	35	30	25
handicap	40	35	30
incapacité	45	40	35
coma	50	45	40
mort	Ø	Ø	Ø

Les combats ne sont pas les seules façons de recevoir des blessures potentiellement fatales, il faut également considérer le feu, la noyade, les chutes et les toxines. Chacune de ces causes auront des effets détaillés selon qu'il s'agit d'un humain ou d'un immortel.

Le FEU :

La différence entre les dégâts et le jet de PHY indique le nombre de nivx de santé perdus.

<i>bougie</i>	15
<i>âtre</i>	20
<i>Feu de camp</i>	30
<i>Feu de joie</i>	40
<i>bûcher</i>	50
<i>incendie</i>	60

La NOYADE :

NB : En principe, les immortels sont sujets à la noyade ; à l'exception de ceux possédant un avantage stipulant, le contraire. Afin de ne pas subir de dommages pendant une immersion, il faut réussir un jet de PHY. Si c'est un succès, le personnage parvient à rester calme et ne boit pas la tasse qui précipiterait sa fin. On fait ce jet à chaque palier de temps supplémentaire passé sous l'eau.

Tps d'immersion	Difficulté	dégâts
<i>1 à 2 mn</i>	20	20
<i>2 à 4 mn</i>	30	30
<i>4 à 8 mns</i>	40	40
<i>8 à 10 mns</i>	45	45
<i>10 à 15 mns</i>	50	50

Les CHUTES :

Quand un personnage tombe d'une certaine hauteur, on applique les dégâts correspondants à la hauteur de laquelle, il a chuté. Humains et immortels subissent la même grille de dommage.

Hauteur :	Dégâts :
<i>1-3m</i>	10
<i>3-6m</i>	20
<i>6-10m</i>	25
<i>10-15m</i>	35
<i>15-25m</i>	40
<i>25-35m</i>	50
<i>35-50m</i>	Mortels

Les TOXINES :

Humains comme immortels sont soumis à leurs effets, en général. Le fait d'avoir l'avantage métabolisme surnaturel ou un équivalent pour un autre type de substance constitue la seule exception notable pour les immortels.

Dans un premier temps, il faut savoir si l'organisme parvient à résister à la substance inoculée ou ingérée, d'où un jet de PHY contre la toxicité du produit. Si le jet échoue, le poison inflige ses dégâts suivant la règle habituelle (Dégâts -PHY). En cas de réussite, la toxine n'inflige que la moitié de ses dégâts.

Substance	Catégorie	Difficulté (virulence)	Dégâts
VENINS	<i>Mortels</i>	40	50
	<i>Incapacitants</i>	30	40
Hallucinogènes végétaux	<i>Incapacitants</i>	20	30
Hallucinogènes de synthèse	<i>Incapacitants</i>	25	35
STUPEFIANTS NATURELS	<i>Incapacitants</i>	20	30
STUPEFIANTS ARTIFICIELS	<i>Incapacitants</i>	25	35
POISONS NATURELS	<i>Mortels</i>	45	45
	<i>Incapacitants</i>	30	40
POISONS DE SYNTHESE	<i>Mortels</i>	50	50
	<i>Incapacitants</i>	45	40

C- gestion des capacités surnaturelles :

On distingue trois types de capacités surnaturelles chez les immortels, chacune possédant son mode de fonctionnement.

Les capacités dites actives exigent d'effectuer un test pour produire leurs effets car elles demandent un effort volontaire conscient de la part du personnage. Les facultés passives ont des effets qui sont immédiats et indépendants de la volonté du personnage car elles sont intrinsèques à sa condition d'immortel, dans ce cas seule la dépense de force vive est à prendre en compte en dehors des effets produits. La troisième catégorie de faculté est appelée mixte car si un effort de volonté est indispensable à leur activation lequel entraîne une perte de pts de quickening, un test n'est pas nécessaire à la production des effets de ces capacités.

Utilisation des capacités actives :

Jet de % suivant la difficulté de l'action entreprise.

Routine : 90% Facile : 80 % Simple : 70%

Moyen : 60% Difficile : 50% Complexe : 40%

Héroïque : 30% Hors du commun : 20% Exploit : 10%

L'action réussit quand le jet est < ou = à la difficulté fixée.

Facultés	Type	Jet	Coût	Effet/bonus
<i>prestance</i>	<i>passive</i>	<i>aucun</i>	<i>2pts FV</i>	<i>+1 niv en charisme et social.</i>
<i>Ressentir la FV</i>	<i>passive</i>	<i>aucun</i>	<i>1pt FV</i>	<i>+5 m /siècle</i>
<i>Mémoire éidétique</i>	<i>passive</i>	<i>aucun</i>	<i>3pt FV</i>	<i>∅</i>
<i>6^{ème} sens</i>	<i>passive</i>	<i>aucun</i>	<i>2pts FV</i>	<i>aléatoire</i>
<i>régénération</i>	<i>Passive et mixte</i>	<i>aucun</i>	<i>5pts FV 3pts de quick 10pts de quick.</i>	<i>pour 1 membre pour 1 niv de Sté pour ÷ le tps de récup /10 pour 1 niv</i>
<i>Identifier 1 quickening</i>	<i>mixte</i>	<i>aucun</i>	<i>2 pts FV</i>	<i>Le pj sait qui approche</i>
<i>Identifier réincarnations</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>4pts de quickening</i>	<i>Pour découvrir une vie antérieure.</i>
<i>Prescience d'immortalité</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>3pts de quickening</i>	<i>Le PJ sait si c'est un pré-immortel</i>
<i>Améliorer sa lame</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>5pts de quickening</i>	<i>Dégâts x / 2</i>
<i>Evaluer 1 immortel</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>2pts de quickening</i>	<i>Permet d'évaluer ses chances de survie éventuelle.</i>
<i>Puiser dans l'inconscient collectif</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>20 pts de quickening</i>	<i>Donne 1 spé de niv A</i>
<i>Immersion martiale</i>	<i>mixte</i>	<i>aucun</i>	<i>4pts de quick. 5pts de quick.</i>	<i>Annule la diff de maniement Pour +1d en Dex (+1D max)</i>
<i>Ignorer les blessures</i>	<i>passive</i>	<i>aucun</i>	<i>10 pts de FV et 10 pts de Quick.</i>	<i>Récup de 8 nivx de Sté par tour</i>
<i>Célérité</i>	<i>mixte</i>	<i>aucun</i>	<i>5pts de quick.</i>	<i>Pour +1d (+2D max)</i>
<i>Puissance</i>	<i>mixte</i>	<i>aucun</i>	<i>5pts de quick.</i>	<i>Pour +1d (+4D max)</i>
<i>Syphoner 1 quick.</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>15 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>Accroître sa perception</i>	<i>mixte</i>	<i>aucun</i>	<i>5 pts de quick.</i>	<i>Pour +1d (+2D max)</i>
<i>télépathie</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>15 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>télékinésie</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>20 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>Occultation</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>30 pts de quick.</i>	<i>Permet de masquer sa présence</i>
<i>Domination vocale</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>15 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>protéisme</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>40 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>Puissance de l'éclair</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>35 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>Pouvoirs de l'air</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>15 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>Du feu</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>20 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>De l'éther</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>25 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>De la glace</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>20 pts de quick.</i>	<i>∅</i>
<i>De la terre</i>	<i>active</i>	<i>de %</i>	<i>15 pts de quick.</i>	<i>∅</i>

- Régénération corporelle : (films et séries)

Il s'agit de leur processus de guérison accéléré. Plus un immortel est ancien plus sa guérison est rapide (hors bonus d'avantage éventuels).

Les temps de récupération indiqués ci-après sont ceux que l'on applique pour des blessures par armes blanches.

En cas de blessure par armes à feu on divise cette durée par deux et on fait l'inverse pour des dégâts infligés par explosifs et une multiplication par trois s'applique si le personnage est victime d'un incendie.

Ces temps de récupération de base peuvent être réduits en dépensant des pts de Force Vive. En cas d'amputation d'une partie du corps (autre que la tête bien sûr), le membre repoussera mais dans ce cas le processus de guérison standard se compte en années, là encore il est possible de réduire la durée de convalescence mais la dépense se fera en pts de quickening.

Détail du processus pour les blessures non mortelles :

Un immortel âgé de moins de 50 ans récupère 1 niv de sté par heure.

50 à 100 ans : 1 niv ts les 6 trs

101 à 200 ans : 1 niv ts les 5 trs

201 à 300 ans : 1 niv ts les 4 trs

301 à 400 ans : 1 niv ts les 3 trs

401 à 500 ans : 1 niv ts les 2,5 trs

501 à 600 ans : 1 niv ts les 2 trs

601 à 700 ans : 1 niv ts les 1,5 trs

701 à 800 ans : 1 niv / trs

801 à 900 ans : 2 niv / trs

901 à 1000 ans : 4 niv / trs

Si un organe vital d'un personnage est touché lors d'un combat celui-ci meurt, sa récupération de niveaux de santé sera globalisée. Le processus de résurrection s'enclenche et cette faculté est nommée temps de récupération post-mortem. Suivant leur âge les immortels ne récupèrent pas à la même vitesse :

50 à 150 ans : 1 jour

150 à 300 ans : 1/2 jrs

300 à 500 ans : 5heures

500 à 700 ans : 2 heures

700 à 1000 ans : 1 heure

1000 à 1500 ans : 1/2 heure

1500 à 2000 ans : 15 mns

2000 à 3000 ans : 8 mns

+ de 3000 ans : 5 mns

pour les membres sectionnés, les temps de repousse sont les suivants :

sexe : 2 ans ; doigt : 5ans ; main ou pied : 10 ans ; avt-bras : 15 ans ; bras : 20 ans ; jambe : 30 ans et jambe entière : 50 ans.

Ou immédiatement si l'on parvient à recoller la partie tranchée au reste du corps.

Dépense de 4 pts de Force vive pour réduire la durée de guérison d'un tour.

En cas d'amputation : dépense de 5 pts de quickening pour réduire de deux ans le temps de récup.

Pour accélérer la résurrection : 5 pts de FV pour diviser par 2, 7 pts pour diviser / 3, 10 pts pour diviser par 5 le délai.

- **Prestance** : (série)

Le pouvoir de séduction s'accroît naturellement, leur présence est plus importante, ce magnétisme surnaturel a pour conséquence de rendre leurs discours plus efficaces, leurs tentatives de séduction sont souvent couronnées de succès, cela rend leurs mensonges plus crédibles, ils inspirent plus facilement confiance, ils attirent la sympathie... Ceci signifie que les domaines de compétences rattachés à ces activités ont un bonus permanent d'une classe. Le coût est payé à chaque utilisation de ce type de compétence.

- **Ressentir la force vive** : (films et séries)

Permet de repérer à distance l'approche d'un immortel. La zone de perception augmente de 5m par siècle d'existence supplémentaire. Le signal prend la forme d'un léger mal de tête accompagné de frissons électrostatiques et de vertiges. Cette sensation est douloureuse pour un nouvel éveillé mais sa violence décline avec l'âge du PJ immortel. Cette faculté ne donne pas d'informations sur l'identité de l'immortel qui approche ni sur sa position.

- **6^{ème} sens** : (HL I)

La quantité massive de force vive irriguant leur organisme leur donne la capacité de la capter dans leur environnement développant ainsi leur intuition de manière spectaculaire : permet de comprendre de deviner certaines choses sans en avoir été informé au préalable. Cette capacité se manifeste aléatoirement suivant le déroulement de l'histoire de la chronique.

- **Mémoire éidétique** : (films et séries)

L'effort de mémoire qui lui permettra de se remémorer en détail les circonstances d'un événement de son passé. Le flashback lui coûtera 1pt de FV.

- **Améliorer sa lame** : (films et séries)

Les immortels sont capables d'insufler à leur épée de l'énergie brute permettant de multiplier les dégâts par deux. Quand deux armes améliorées de cette façon s'entrechoquent cela provoque des décharges électrostatiques et des éclairs visibles.

- **Puissance** : (HL I)

Permet d'augmenter sa force physique brute et sa capacité de résistance aux dommages (Att PHY), jusqu'à 4d8 supplémentaires. Chaque dé de bonus réduit la difficulté de maniement d'une arme blanche de 1 pts et de 2 pour une arme à feu ou de trait.

- **Identifier une réincarnation** : (HL III et séries)

Donne la faculté de connaître jusqu'à trois des dernières vies antérieures d'un humain.

- **Evaluer un immortel** : (séries)

Permet de savoir si un immortel est plus âgé que le pj ou non et ce qu'il vaut par rapport à lui.

$\frac{1}{4}$ de siècle d'écart : exploit

$\frac{1}{2}$ siècle d'écart : hors du commun

1 siècle d'écart : héroïque

2 siècles d'écart : complexe

3 siècles d'écart : difficile

4 siècles d'écart : moyen

du même niveau : simple

Novice : facile

Antédiluvien : routine

- **Célérité** : (HL IV et V)

Grâce à cette capacité on peut augmenter sa vitesse de réaction, les mouvements sont donc beaucoup plus rapides et plus précis que ceux d'un humain ordinaire même surentraîné, (cf tableau pour effets sur DEX.)

- **Accroître sa perception sensorielle** : (HL I)

Permet d'affiner 1d4 sens simultanément afin de mieux percevoir ce qui l'entoure. Le bonus peut monter jusqu'à 3d8 qui s'ajoute à l'attribut Perception.

- **Identifier un quickening** : (séries)

Permet de reconnaître l'aura d'un immortel qui s'approche à partir du moment où le personnage l'a déjà rencontré une fois, cela donne donc l'identité de l'immortel en question.

- **Prescience d'immortalité** : (séries et HL IV)

Octroie la capacité de savoir si un humain est destiné à devenir un jour, immortel, en percevant les pulsations de la force vive qui alimente son organisme. Jet de % dont le seuil de réussite est déterminé par le lien relationnel qui immortalise à l'humain examiné.

Amants : 80% simple relation : 40%

Amis intimes : 70% vague connaissance : 30%

Amis proches : 60% une seule rencontre : 20%

Amis : 50% parfaits inconnus : 10 %

- **Immersion martiale** : (séries)

L'immortel est totalement concentré sur son duel, rien ne peut le distraire. Il fait corps avec son arme, son épée devient une extension de son bras, ses mouvements répondent parfaitement à ceux de son adversaire.

- **Puiser dans l'inconscient collectif humain** : (HL I)

En puisant dans l'inconscient humain, le personnage peut obtenir de vastes connaissances. Les rêves et les pensées de chacun lui étant accessibles. Cela lui permet d'utiliser une spécialité au score maximal une fois par jour.

- **Invulnérabilité** (HL I)

Il s'agit d'une capacité mixte qui ne s'obtient que par quickening. C'est une aptitude naturelle que ne possèdent pas tous les immortels dès le départ. Avec ce pouvoir les facultés de régénération sont prodigieuses : les blessures sont instantanément soignées : le personnage ne peut pas mourir : la mort ne l'emporte pas, même temporairement : il reste conscient mais très affaibli. Ce qui veut dire en terme de jeu qu'un immortel recevant des blessures mortelles récupèrent 8 niveaux par round. Il perd le bénéfice de ses bonus de quickenings ou ses attributs sont réduits de 2D, pendant 4 rounds.



Les quickenings élémentaires des primordiaux :

L'Ether :

Projection astrale

Le personnage a atteint un tel niveau de conscience qu'il peut projeter son esprit dans n'importe quel endroit sur terre où il s'est déjà rendu. Il aura alors un aspect immatériel.

Affecter les sens : le personnage, peut troubler les sens d'une cible humaine ou immortelle. Il peut réduire leur acuité, ou tronquer des stimuli. Du genre modifier des odeurs, altérer des sons...

Générer des illusions : essentiellement visuelle, il donne à voir des chimères, la cible croit ce qu'il voit même si une personne extérieure à la scène se rend compte qu'en réalité rien ne se passe. Peut affecter de 1 à 5 personnes.

Modeler la matière : transforme de petits objets, permet de les téléporter d'une distance égale à score de quickening x 2.

L'air :

Bourrasque

Le personnage crée une bourrasque de vent pouvant :

- Faire tomber son adversaire. Le personnage effectue un test de pouvoir en opposition à un test de résistance Phy de son adversaire. En cas de réussite, son adversaire est projeté en arrière sur une distance équivalente, en mètres, à sa marge de réussite. En cas d'échec, l'attaque du personnage échoue.
- Dévier une attaque à distance. Le personnage effectue un test en opposition au test d'attaque de son adversaire. En cas de réussite, le projectile est dévié. En cas d'échec, la bourrasque n'aura aucun effet sur le projectile.

Ce pouvoir est instantané.

Vents cycloniques

Le personnage produit un véritable cyclone avec des vents de plus de 150 km/h. Tout objet ou personnage se trouvant dans le champs d'action du cyclone est projeté dans une direction aléatoire à chaque tour et subit 8 nivx de santé de dégâts.

Aura de paix : la cible ressent une paix intérieure lui retirant toute agressivité. L'effet est temporaire : nombre de points de quickening en mn. L'effet est rompu si l'initiateur attaque la cible.

Sens météo : permet de prédire le temps qu'il fera le lendemain ou la mi journée suivante.

Contrôle météo : cela permet d'agir sur les conditions atmosphériques et de changer le temps qu'il fait sur une zone géographique donnée = en m2 au nombre de points de quickening. Plus le phénomène météo est violent, plus la difficulté est importante.

l'Eau :

Modification d'état

cette capacité nécessite la présence d'eau en quantité suffisante. Le personnage peut modifier l'état d'un mètre cube d'eau par niveau de maîtrise . Il peut le transformer en glace, en liquide ou en brume suivant son état initial. L'effet est permanent tant que les conditions nécessaires sont réunies. Ainsi, une flaque d'eau transformée en glace alors qu'il fait 20°C finira par fondre au bout de quelques minutes. Il est à noter que le pouvoir modification d'état ne permet pas de créer des armes de glace suffisamment solides.

Projectiles de glaces

Le personnage peut geler de l'eau au bout de ses doigts et envoyer les projectiles ainsi obtenus sur un ou plusieurs adversaires dont le nombre est limité à 1 par doigts. Ces dards auront les mêmes effets que des coutelas de lancer portée : courte 3m/intermédiaire 6m/longue 9m) à la différence que le maître de l'Eau peut rendre les dégâts cumulatifs s'ils envoie plusieurs projectiles sur un même adversaire.

Arme de glace

Le personnage peut reproduire n'importe quelle arme de mêlée avec de la glace. Cette arme de glace non sujette à la fonte, aura les mêmes caractéristiques que l'arme ordinaire sur laquelle elle est basée.

Tentacules d'eau

Le personnage réussit par sa seule volonté à maintenir une masse d'eau autour de ses bras lui permettant :

- De dévier les attaques à distance (flèche ou carreau). Le personnage effectue un test de voie en opposition au test d'attaque de son adversaire. En cas de réussite, le projectile est dévié. En cas d'échec, la tentacule n'aura aucun effet sur le projectile.
- De porter une attaque sur un adversaire situé à un nombre de mètres équivalent à son score de physique.

purification du corps et de l'âme

Le personnage peut :

- Purifier le corps d'un être vivant d'une maladie ou d'un poison. Il doit réussir un test de pouvoir dont la difficulté est la virulence de la maladie ou du poison augmenté de deux points.
- expurger d'un quickening noir Il doit réussir un test contre la résistance de l'esprit
- Soigner les blessures. Il doit réussir un test. S'il réussit, il restaure les nivx de santé perdus par son seul toucher.

Aura glaciale : permet de faire chuter la température d'une zone précise de 30 °c. de manière à pénaliser les gens se trouvant alentour. L'initiateur n'est pas affecté.

Toucher glacial (gèle la matière inerte), permet de geler un objet comme le ferait de l'azote liquide le rendant cassant comme du verre.

Souffle de froid : provoque des engelures et paralysie par des engourdissements dûs au froid, entraînant l'application d'un malus dû aux basses températures.

Le Feu :

Manteau incandescent

Le personnage résiste à des températures allant de - 40°C à +70°C durant un nombre d'heures égal à son niveau de physique.

Aura de feu

Le personnage peut s'entourer d'une aura de feu qui brûlera toute personne se trouvant à une distance égale à score de quickening en mètres et occasionnera des brûlures équivalentes à 20 pts de dégâts. S'agissant d'une aura, elle n'est pas visible et n'enflamme pas les matériaux combustibles. Ces derniers se carbonisent sans produire de flammes.

Combustion tactile

Le personnage peut brûler toute matière inflammable sur simple toucher. Il peut faire fondre le métal au bout d'une minute s'il maintient sa concentration.

Souffle de feu

Le personnage effectue un test et crache un souffle enflammé sur une distance équivalente à ses pts de quickening dépensés en mètres infligeant un nombre de points de dégâts égal à 20. Tout être ou objet se trouvant sur le trajet du souffle subit les dégâts.

Regard incendiaire

Le personnage projette un rayon avec ses yeux sur une distance égale au double de sa perception en mètres et cause à la cible un nombre de dégâts de brûlure égal aux nombres de pts de quickening dépensés. Pour toucher sa cible, il effectue un test. Ce pouvoir est instantané.

Générer une flamme éclairante : *La main du personnage s'enflamme mais ne brûle pas, cela donne une clareté équivalente à celle d'une torche.*

Feux-follets : *le personnage invoque de petits élémentaux de la taille de guêpes qui peuvent sur son ordre fondre en essaim sur une cible. Ils infligent des piqûres très douloureuses produisant sur la chair le même effet que des brûlures de cigarettes.*

La terre :

contrôle des plantes

Le personnage peut contrôler une plante afin qu'elle attaque un adversaire. Il effectuera alors un test pour enrouler une liane autour de son pied, lui donner un coup de branche ou laminer ses jambes de coups d'orties. Cela aura pour effet de ralentir la cible d'un mètre par point de marge de réussite, de porter un coup dont les dégâts seront égaux à la valeur d'un jet de physique.

Façonnage de la pierre ou du métal

Le personnage peut rendre la pierre aussi malléable que l'argile, le sable et la boue aussi dure que la pierre. Il peut ainsi modifier l'état d'un mètre cube de terre.

Stabilité du roc

Le personnage prend « littéralement » racine. Il bénéficie d'un bonus égal à la valeur de son niv d'art martial pour résister à une déstabilisation provoquée par une bourrasque ou une technique martiale. En outre, il est stable quelle que soit la surface, donc pas de malus lié au terrain.

Mur de pierre

Le personnage élève un mur de pierre pouvant atteindre une hauteur égale à sa propre taille sur une largeur égale à la moitié de la hauteur et d'une profondeur égale au tiers de la hauteur. Ce pouvoir à une durée permanente et immédiate.

Dôme de pierre

Le personnage crée un dôme de pierre lui assurant une protection totale quel que soit le type de dégât. Cependant, il ne peut plus agir.

Secousse sismique

Le personnage crée une secousse sismique infligeant des dégâts sismiques (6 échelle de Richter) à toutes structures se trouvant dans un rayon d'un kilomètre par niveau de voie. Il déstabilise toute créature se trouvant dans le cercle d'effet qui tombe automatiquement au sol, incapable de se relever ou d'agir durant toute la durée de la secousse sismique.

Localisation de minerais : permet de repérer dans un rayon en pt de quickening mètre quels minerais peut on trouver dans le sol.

Vision trans-matérielle : cette faculté donne la possibilité de voir au travers de murs en pierre ou en terre.

Peau minérale : en touchant un rocher, le personnage prend la résistance de la pierre, sa peau épousant la texture de la pierre tout en conservant sa souplesse.

la puissance de l'éclair :

- **étincelle** : Au contact crée une décharge électrostatique paralysante
- **arc électrique** : Au toucher d'un appareil électrique, l'utilisateur libère une vague d'électricité capable de provoquer une surtension dans un appareil électrique et ainsi le mettre HS.
- **l'égide de Zeus** : Rend un des bras de l'initiateur couvert d'éclairs crépitants qui peuvent être libérés vers une cible d'une seule pensée.
- **main de lumière** : Idem mais localiser sur une main et ne permet que l'éclairage d'une zone précise centrée sur l'utilisateur.
- **Syphoner un quickening** : Permet d'absorber un quickening sans avoir besoin de décapiter son adversaire.
- **vitesse de l'éclair** : Permet de se déplacer si vite que tout observateur aura l'impression que l'immortel s'est téléporté.

Capacités rarissimes :

- **Télépathie** : (série: John Garrick) Permet de lire les pensées superficielles, de provoquer des cauchemars et d'influer sur le comportement.
- **Télékinésie** : (HL IV: Jacob Kell) Permet de déplacer des objets par la pensée. La masse maxi que l'on peut manipuler est = à 10x le nbre de dés en PHY exprimé en Kg.
- **protéisme** : (série : Cassandra) Cette faculté autorise le personnage à prendre la forme d'un animal plus petit ou de taille similaire à un humain.
- **domination vocale**: (série: Roland Kantos) l'immortel peut imposer sa volonté en utilisant les fréquences hypnotiques de sa voix. Jet de Charisme + empathie en opposition à Intellect + Empathie pour y résister.
- **Occultation** : Grâce à cette faculté, l'utilisateur est capable de cacher son quickening, dissimulant ainsi sa véritable nature aux autres immortels.

D- Règles de progression par l'expérience :



Dans un jeu comme Highlander, l'écoulement du temps et son corollaire : l'évolution des cultures et civilisations ont de fortes incidences sur les compétences qui reflètent les usages et le savoir des sociétés humaines. En effet, au fil du temps, suivant l'avancée des connaissances des hommes, les usages font naître et disparaître des spécialités selon les besoins à chaque époque de l'histoire.

Chaque spécialité non entretenue par le personnage régresse d'un niveau par siècle, ceci afin de simuler le décalage qui se crée entre ce que l'immortel a connu et appris et le monde qui se transforme autour de lui.

Il arrive donc que certaines spécialités disparaissent pour cause de progrès technique ou de changements socio-culturels, dans ce cas elle ne peut plus augmenter normalement par la dépense d'XP, sauf si elle appartient à son mode de vie ou s'il continue à l'entretenir et tente de progresser par lui-même. Dans ce cas le nombre de pts nécessaire est majoré de 5 pts.

Barem de progression des spécialités :

E ==> D = 5 pts

D ==> C = 7 pts

C ==> B = 9 pts

B ==> A = 12 pts

Barem de progression des attributs :

1 à 2d = 6 pts

2 à 3d = 8 pts

3 à 4d = 10 pts

4 à 5d = 12 pts

5 à 6d = 20 pts

Par ailleurs, quand de nouvelles connaissances émergent et engendrent l'apparition de nouvelles spécialités, plus l'immortel sera âgé, plus il lui sera difficile de s'adapter et de maîtriser ce type de compétence. Un laps de temps lui est donc indispensable pour assimiler ce nouveau savoir.

Ce postulat se traduit par un jet d'intelligence en opposition à son attribut éducation. Si le score d'intelligence surpasse celui d'éducation cela signifie qu'il parvient à surmonter ses préjugés et qu'il se montre réceptif à ces nouvelles connaissances témoignant de son ouverture d'esprit. Cependant le jet d'intelligence reçoit un modificateur suivant son âge réel.

< à 100 ans = -1 de 100 à 200 ans = -2

+ de 200 = -3 + de 300 = -4

+ de 400 = -5 + de 500 = -6

+ de 600 = -7 + de 700 = -8

Puis par siècle supplémentaire au-delà de 700 ans on rajoute 1 malus cumulatif de 1pt à -8.

Le joueur a la possibilité de réduire ce malus en dépensant un nombre de pts de FV = au malus appliqué pour le réduire de 50%. Si ce test échoue il ne pourra pas retenter d'assimiler ce savoir avant un délai = à un dixième de son âge réel. Pour chaque tranche de 25 ans qui s'écoulent entre deux scénarii, le MJ donne 3pts d'XP à chaque pj. Par ailleurs, chacun d'eux lance 1d10 spécialités qui devront régresser d'un niveau. Elles seront désignées à sa convenance.

Progression des humains :

A la fin d'un scénario on attribue entre 5 et 15 pts XP suivant l'issue du scénar et la prestation des joueurs. Un personnage humain ne pourra pas être joué plus d'un siècle de temps fictif. Toutefois si le joueur tient à son personnage et que celui-ci n'est pas mort lors d'une séance de jeu, il peut le « conserver » moyennant quelques aménagements : le nom, la description et son background sont remplacés mais ses caractéristiques sont gardées en l'état. Par ailleurs, un personnage mortel désireux d'apprendre une spécialité archaïque, auprès d'un mentor devra dépenser le double de points XP normalement requis pour ce type de connaissance, cette spécialité ayant disparue des usages bien avant la naissance du personnage considéré.



E- règles de progression par acquisition d'un quickening :



Pts de quickening : 70 % du total sont transférés au vainqueur.

Pts de Force Vive : retour à son maximum.

Spécialités du vaincu inconnues du PJ : acquises au niveau le plus bas

Spécialités du vaincu connues mais < : pas de progression

Spécialités du vaincu connues mais > : progresse suivant l'écart de niveau entre les deux personnages.

Ecart :	Gain :
1	0 niv
2	1 niv
3	2 nivx
4	3 nivx

Rang du vaincu	Bonus XP	Gain en réputation
<i>novice</i>	+10	1niv
<i>peu expérimenté</i>	+15	1niv
<i>ancien</i>	+20	2 nivx
<i>Mathusalem</i>	+25	3 nivx
<i>antédiluvien</i>	+30	4 nivx

Pouvoirs de quickening : les capacités surnaturelles inconnues du vainqueur sont acquises au niveau le plus bas.

Pouvoirs de quickening actifs connus : progresse de 5% par 100 ans d'âge du vaincu.

Les avantages non possédés par le Pj peuvent être absorbés s'il réussit un jet de Maîtrise de soi + son score de Force Vive contre une difficulté = à l'âge réel du vaincu :/ 5.

Si c'est un échec, il récupère 1D4 handicaps.

F- Gestion des Flashbacks :



Que serait le mythe Highlander sans les scènes de flashback qui émaillent les séries et les films ? Par conséquent un jeu de rôle basé sur cet univers fantastique ne peut donc pas faire l'économie d'un système de simulation de cette particularité narrative essentielle permettant d'intensifier la dramaturgie des chroniques des immortels à travers la retranscription de leurs vies qui s'étend sur plusieurs siècles de l'histoire humaine. Le temps et son appréhension ont ici une très grande importance qui sert de vecteur à l'évolution des personnages aussi bien en terme de statistiques que de psychologie.

1- l'intérêt des flashbacks :

Le MJ définit quel sera le temps de référence de sa chronique (son présent) c'est par rapport à ce contexte que seront créés les personnages. Ensuite, en examinant les backgrounds des pjs, il peut repérer les points qui méritent d'être exploités dans les futures parties. Il bâtira alors les flashbacks utiles au scénario suivant les trous du background des pjs de manière à comprendre les événements clefs de leur passé dont résulte probablement la situation présente (temps de référence).

Un flashback peut également servir à explorer l'état émotionnel du pj au présent et faire revivre un flashback qui expliquerait son état d'âme actuel.

2- simulation des flashbacks :

Cependant quelque soit le type de flashback choisit et mis en scène, pour ne pas laisser sur la touche les autres joueurs pendant l'exploration du passé d'un personnage, il suffit de leur faire jouer des personnages qui fréquentaient le personnage sujet du flashback à l'époque où sont censés se dérouler les événements en question.

Bien sûr dans un flashback, les événements vécus ne peuvent pas provoquer de catastrophes incompatibles avec leur « présent » puisque c'est justement les actions des pjs dans le présent qui doit permettre la résolution des problèmes induits par la situation passée revécue par la mise en scène des flashbacks. Pour préserver l'équilibre au sein du groupe d'un point de vue de mise en valeur des différents personnages, il est conseillé de prendre pour sujet de flashback, les pjs à tour de rôle. Ainsi, ils seront valorisés en alternance. Par ailleurs, les flashbacks liés à leur histoire commune (à partir de leur rencontre) sont chaudement recommandés afin d'éviter la multiplication des intrigues et les ralentissements de l'action, du moins dans un premier temps car avec de l'expérience tout sera ensuite envisageable. Quoiqu'il en soit, seul le MJ décide de la durée de ces enclaves scénaristiques et du moment de l'interruption pour un retour au temps présent.

ANNEXE I :

Le Cas Highlander V :

Bon alors là, on passe à du lourd. En effet, le problème d'intégration à ce jeu que pose ce film, n'est pas ce qu'il y a de plus évident à résoudre. Est-ce seulement possible ? On est en droit de se poser la question en effet, tant il est rejeté par les fans unanimes ou presque. Comment s'en servir ? N'ayant pas vu le film, c'est loin d'être évident mais en même temps cela permet d'avoir un peu de recul et de se forger sa propre version de cet objet filmique mutant. J'ai donc tenté de rassembler les morceaux et au vu de ce je suis parvenu à recoller, et bien la première idée qui me vient à l'esprit c'est : exit « l'ancêtre », d'ailleurs je ne vois pas bien quel est son rôle dans l'histoire ? Alors dehors.

Sinon le gardien on peut le conserver en se basant sur l'histoire du némésis de Jaouen. Par ailleurs, on peut mettre en relation le « pitch » du scénario avec les fanfictions, c'est le procédé que j'utilise dans le corps du texte du jeu et en particulier avec le mythe de Sitalva ou les questeurs de vérité en tripatouillant le tout pour des besoins de mon background. D'ailleurs, ce dernier est conçu comme une synthèse de cet univers développé depuis 25 ans au cinéma à la télé ou par les fans sur le net qui souvent produisent des choses d'une qualité artistique impressionnante. Voilà c'est écrit, il faut leur rendre justice.

Passons maintenant, à l'aspect cosmologique du scénario du film qui en a fait hurlé plus d'un. Bon c'est vrai que l'ampleur du phénomène a de quoi laissé songeur et dubitatif, voire incrédule et le principe même de ce choix scénaristique paraît hérétique. Cependant, sur le fond, pourquoi pas car la dimension mystique, métaphysique a toujours été présent en filigrane dans la franchise, alors, il suffit juste de réaménager l'idée : cantonner le phénomène à notre système solaire et de ne prendre en compte que les 5 planètes liées aux 5 éléments qui correspondent au primaux, et là vous me suivez ? Et hop le tour est joué. Ce qui donne : mercure, vénus, la terre, Mars et Jupiter, respectivement éther, terre, eau, feu et air. Cela induit aussi que l'accès à la source ne se fait que lors de l'ultime combat puisqu'il nécessite d'affronter Sitalva puis le gardien: deux derniers adversaires qui par leur quickening donneront au vainqueur la capacité d'ouvrir le passage vers leur dimension d'origine à la faveur de la conjonction planétaire dont il est question plus haut, permettant ainsi son retour parmi les siens.

ANNEXE II:

Sites internet :

1592

fanfictions.net

Bibliographie :

-Le fanzine Aethernus Methos

Filmographie :

- Highlander
- Highlander II le retour
- Highlander III
- Highlander IV endgame
- Highlander V la source
- Highlander la série TV (6 saisons)
- Highlander the raven série TV spin-off
- Highlander vengeance (OAV)

Bandes originales :

Queen : Kind of Magic

Loreena Mc Kennitt : the visit

BOF Highlander IV

BOF Highlander the final dimension

After forever : Who wants to live forever

Best of de la série TV en deux volumes

EPILOGUE :

Voilà, vous achevez la lecture de ma proposition pour adapter en jeu de rôle la saga des immortels d'après l'oeuvre de Grégory Widen et de ses fans. La manière dont je traite la retranscription de cet univers, pour le rendre exploitable en jdr, n'engage que moi. Les MJ potentiels sont donc encouragés à ne prendre que ce qui les intéresse.

Néanmoins, il me paraissait indispensable de fixer dans ces pages, les éléments de background incontournables de la franchise. Le reste n'est que littérature, extrapolation, interprétation... Ce que j'expose dans cet ouvrage, vous l'avez compris, n'est donc qu'une possibilité de jeu. A vous de façonner votre propre version du mythe avec le matériau de base que constitue ce modeste ouvrage.

Le principal est que vous preniez du plaisir à prendre part à la saga des immortels et à revisiter notre histoire à tous. A ce propos, c'est volontairement que j'ai laissé de côté le background historique, car ludiquement parlant depuis quelques années de nombreux jeux historiques sont parus et tous peuvent servir de suppléments au livret que vous tenez entre les mains. On peut citer à titre d'exemple les plus emblématiques : Pavillon noir, Te deum pour un massacre, Qin, Tenga, et bien d'autres encore qu'il serait fastidieux d'énumérer.

Merci, ami lecteur rôliste d'avoir eu la sympathique curiosité de consulter Highlander jdra.



« Depuis des temps immémoriaux nous sommes parmi vous ; silencieusement nous traversons les âges. Personne ne connaissait notre existence jusqu'à aujourd'hui... »

« Mon nom est Joe Dawson et je suis un guetteur, société secrète sans âge qui observe les immortels et consigne leurs faits et gestes sans jamais intervenir, Ces êtres s'affrontent sans relâche en des duels à mort où le vainqueur décapite son adversaire et s'approprie toute sa puissance, à la fin il ne peut en rester qu'un. Et vous êtes l'un d'entre eux. »

Rejoignez les immortels au cœur de leur geste millénaire, prenez part à leurs intrigues, à leur combat pour le prix.

Faites revivre des époques révolues, participez aux grands évènements de l'histoire de l'humanité et découvrez des contrées lointaines, peuplées de civilisations inconnues.

De simple spectateur, devenez acteur d'un monde romanesque empli de rencontres, de merveilles et de drames, un monde où votre épée est votre plus fidèle compagne.

A qui s'adresse cet ouvrage ? :

- Aux rôlistes recherchant des défis inédits et de nouvelles sensations.
- Aux fans de la franchise Highlander qui souhaitent passer à l'action et s'immerger dans leur
- Aux mordus de fantastique qui souhaitent une autre lecture du mythe contemporain de Grégory
- Aux passionnés d'histoire qui veulent se la réapproprier.