

## NOUVELLE TRIBU POUR BITUME

### LES HIGHLANDERS

(Princes of the universe, les Cavaliers de l'Apocalypse)

#### DOCTRINE

En quelques mots : Les Highlanders doivent parcourir les routes (sans être trop nombreux car un jour viendra où ils devront s'affronter) à la recherche d'individus ayant échappé à la mort. Ensuite, ils doivent affronter ces miraculés en les décapitant, car ce sont des immortels et que seule la décapitation permet de les tuer. Dès lors, chaque vainqueur reçoit le "Quickening", c'est-à-dire l'énergie du vaincu, et devient plus fort et plus puissant. Ils doivent mépriser ceux qu'ils perçoivent comme mortels et les utiliser pour progresser dans leur quête.

Enfin, le Highlander ne craint qu'une chose : perdre la tête. Sinon, rien d'autre ne pourra l'arrêter car c'est un immortel.

CITATION : «Il ne pourra en rester qu'un... HERE WE ARE ! BORN TO BE KINGS ! WE'RE THE PRINCES OF THE UNIVERSE !!!»

HISTOIRE : Le chaos actuel est arrivé lorsque Connor McLeod devint le dernier des immortels et que tout le Quickening (ou Accélération) fut en sa possession. Son pouvoir lui échappa, les éléments se déchaînèrent et la terre s'effondra avec son peuple de mortels. McLeod, devenu mortel, n'est plus, mais d'autres immortels ont fait leur apparition. Ils sont plus puissants que jamais car le chaos les a endurcis. Ils doivent reconquérir le Quickening en un ultime combat où le vainqueur sera maître du monde et des êtres qui le peuplent.

PRECEPTES : Chaque immortel que tu rencontreras, tu devras l'affronter et être plus fort que lui pour que ce soit toi le dernier. Les mortels te sont inférieurs, ils ne sont là que pour que tu les utilises dans ta quête.

PANTHEON :

#### **Connor McLeod**

Il est le dernier des Highlanders et donc le dieu des Immortels.

#### **Ramirez**

Il était le plus vieux des Highlanders, et le compagnon de McLeod.

#### **QUEEN**

L'auteur des chants guerriers qui accompagnaient McLeod vers la victoire.

#### **Dieu**

Il a voulu que les Hommes soient mortels pour pouvoir les contrôler comme esclaves. Il cherche la destruction des immortels car il ne supporte pas leur arrogance face à la mort.

COMMENTAIRES : Le fondateur de cette tribu est un ancien Fils du Métal fait prisonnier par les fourmis. Après avoir été complètement lobotomisé, les fourmis l'utilisèrent ainsi que son frère Korn, un autre Fils du Métal, comme cobaye dans leurs expériences de vivisection. Il leur fut greffé une armure, sous la forme d'une peau très épaisse sur l'ensemble du corps, résistant à un grand nombre d'agressions (physiques, thermiques, corrosives, etc.). Puis, pour pouvoir tester ces cobayes, les fourmis les relâchèrent dans la nature. Les deux hommes étaient alors à l'état de légume et errèrent sans but réel. Cependant, au bout de quelques attaques d'animaux ou d'autres tribus, ils réalisèrent leur pouvoir : les armes semblaient sans effets sur eux. Tombant par hasard sur un vieux film de 1986 dans une salle de cinéma, ils comprirent alors qui ils étaient réellement. Le film «Highlander» de Russel Mulcahy, eut raison de leur esprit très diminué par les expériences des Fourmis. Ils s'identifièrent totalement aux personnages et décidèrent de propager leur culte. Le Fils du Métal se nomma alors Connor. Ils commencèrent par rassembler tous ceux qui avaient échappé à la mort et les convainquirent qu'ils étaient des immortels comme eux. Or, les miraculés, ayant pour la plupart quelques séquelles de leur coma, n'eurent aucun mal à avaler ce baratin. Cependant, il

est temps maintenant de commencer à traquer les autres Highlanders qui se cachent, afin d'accéder au pouvoir ultime. Certes, les Highlanders sont pour le moment alliés, mais tous savent qu'un jour viendra où ils devront s'affronter pour qu'il n'en reste qu'un.

**MUSIQUE** : La B.O. du film «Highlander», en particulier l'album «A Kind Of Magic» de Queen.

**FOURMIS** : Ce sont des êtres légèrement supérieurs aux mortels, mais ils sont trop absorbés par leur technologie, et manquent de spiritualité. Ils sont à considérer comme des mortels un peu plus utiles que les autres, c'est tout.

### **COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT**

Les Highlanders se battent presque exclusivement avec des armes blanches. Leur préférence va pour l'épée à deux mains, le glaive ou le katana. Ils portent des vêtements de cuir ou d'acier. Le manteau imperméable semble en outre très à la mode, surtout pour dissimuler leurs épées aux yeux des mortels. Ils se déplacent en véhicules légers, peu armés mais très rapides. De plus, ils n'ont pas de blindage pour la plupart (ben oui quoi, ils sont immortels non ?). Ils errent à la recherche d'immortels à décapiter, c'est à dire tout individu qui aurait miraculeusement échappé à la mort. Ils sont guidés pour cela par leur chef qui, généralement, «sent» les immortels.

### **BLASON**

Ils portent sur leurs armes des symboles celtiques et écossais.

### **TAILLE**

De 1 à 5 et principalement des hommes. En fait, aucune femme n'a été déclarée immortelle jusqu'à maintenant.

### **HIERARCHIE**

Il y a un chef de tribu. Il est plus fort que les autres donc on le suit. D'autant plus que c'est lui qui sait détecter les immortels. Dans le cas de Connor et de Korn, il est évident qu'ils ne sont pas immortels (blindés naturellement et extrêmement chanceux) et que par conséquent un bon coup de bazooka bien logé aura raison d'eux. Cependant, leur charisme est indéniable, surtout auprès des demeurés, et ils arrivent donc à faire croire en leurs pouvoirs sans réelles difficultés. Les autres chefs de tribus se sont influencés des méthodes de Connor.

Bref, le chef Highlander est non seulement immortel mais aussi le guide de la tribu. Les autres doivent le respecter jusqu'au jour où il ne restera plus qu'eux et qu'il faudra déterminer le vainqueur (il ne pourra en rester qu'un !).

### **EN TERME DE JEU**

Caractéristiques : Force +1, Endurance +1, Rapidité +1, Intelligence -1.

Talents de base : Combat +20, Résistance +20, Discrétion +10, Marchandage -20.

Talents spéciaux :

(+)  
Camouflage (20 PPE)  
Célébrité (5 PPE, +40 PP)  
Chance (35 PPE)  
Combat nocturne (35 PPE)  
Combat rural (35 PPE)  
Combat urbain (25 PPE)  
Esquive (15 PPE)  
Maître d'arme (35 PPE, +25 PP)  
Manufacture d'armes (35 PPE, +30 PP)  
Parade (15 PPE)

Résistant (gratuit)  
Spécialisation en arme (katana ou épée à deux mains uniquement, 5 PPE)

(-)

Amitié (100 PPE)  
Combat sans armes (40 PPE)  
Conduite spécialisée (20 PPE)  
Démolition (40 PPE)  
Histoire (80 PPE, +15 PP)  
Richesse (50 PPE)  
Tir indirect (40 PPE)  
Tir rapide (armes de distance, 30 PPE)  
Spécialisation en armes (armes de distance, 20 PPE)

Défauts :

(+)

Avare (20 PPE, pas de perte de prestige)  
Cicatrice (10 PPE)  
Fou (variable, mais +5 PPE et pas de perte de prestige)  
Fugitif (35 PPE)  
Impuissant (20 PPE, pas de perte de prestige)  
Réservé (15 PPE)

(-)

Bras en moins (20 PPE)  
Code d'honneur (variable, mais -5 PPE)  
Jambe en moins (20 PPE)  
Malchanceux (15 PPE)  
Naïf (13 PPE)  
Phobie (variable, mais -5 PPE et -10 PP)  
Vieux (7 PPE)

Buts :

(+)

Courageux (20 PP par prise de risque)  
Guerrier (20 PP par combat)  
Violent (10 PP par mort)

(-)

Fou de vitesse (45 PP par pointe de vitesse, 5 PP par combat)  
Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 1 épée à deux mains ou 1 katana.
- 1 arme blanche de moins de 350 francs.
- 3 objets de moins de 300 francs chacun.
- Des vêtements (tissus, cuir, cuir clouté ou acier uniquement).
- 1 véhicule de moins de 21 espaces, entièrement équipé mais avec pas plus de 2 espaces d'armure et 4 espaces d'armement.

## ARCHETYPE

**TRIBU : Highlander**

Sexe : masculin

Force	7	Points de vie	28
Endurance	6	Seuil d'Inconscience	8
Agilité	4	Prestige	24
Précision	5	Charge	19,5
Rapidité	6		
Beauté	5		
Intelligence	4		
Perception	5		

Acrobatie	45	(55)
Combat	75	(85)
Conduite	55	
Discrétion	50	(60)
Lancer	60	(70)
Marchandage	30	
Mécanique	50	
Premiers soins	55	
Repérage	45	(55)
Résistance	85	
Séduction	60	
Tir	50	(60)

Talents spéciaux : Combat urbain (les valeurs entre parenthèses ne sont à prendre en compte que lorsque le personnage combat dans une zone urbaine), Esquive (modificateur de -20 au jet d'attaque de l'adversaire en subissant soi-même un modificateur de -20 points à toutes ses actions), Maître d'arme au katana (Combat = 105 avec un katana), Résistant, Spécialisation au glaive (Combat = 95 avec un glaive).

Défauts : Folie (tueur psychopathe).

But : Violent (10 PP par individu tué).

Equipement : katana, glaive, 3 mètres de corde, bottes de cuir, pantalon de cuir, gilet clouté, gants cloutés, pardessus, voiture de sport (habitacle, cargo, phares, 1 point d'armure, 5 suppléments au moteur. Vitesse de pointe : 190km/h. Accélération : +10km/h).

Comportement : Le Highlander est un type complètement allumé qui a survécu (même si son cerveau lui ne s'en est toujours pas remis) à un accident de voiture spectaculaire et qui depuis, est persuadé d'être un immortel. De ce fait, rien ne l'effraie et surtout pas la mort. Il est en général paranoïaque et croit voir des immortels partout, à tel point qu'il tuerait n'importe qui pour attendre de le voir ressusciter. Il est craint autant pour sa folie que pour son habileté à décapiter les individus qui ne lui reviennent pas.

Réplique typique : «Y a un immortel ici je le sens... J't'aurais pas déjà tué toi, y'a longtemps ?».

## CONNOR

### **TRIBU : Highlander**

Sexe : masculin

Force	7	Points de vie	36
Endurance	8	Seuil d'Inconscience	10
Agilité	4	Prestige	47
Précision	4	Charge	21
Rapidité	6		
Beauté	3		
Intelligence	4	Armure corporelle de 4 points.	
Perception	6	(cumulable avec les vêtements)	

Acrobatie	50	(60)
Combat	80	(90)
Discrétion	60	(70)
Conduite	65	
Lancer	65	(75)
Marchandage	20	
Mécanique	55	
Premiers soins	50	
Repérage	60	(70)
Résistance	105	
Séduction	45	
Tir	55	(65)

Talents spéciaux : Combat urbain (les valeurs entre parenthèses ne sont à prendre en compte que lorsque le personnage combat dans une zone urbaine), Esquive (modificateur de -20 au jet d'attaque de l'adversaire en subissant soi-même un modificateur de -20 points à toutes ses actions), Maître d'arme au katana (Combat = 110 avec un katana), Parade (1 pour 1), Pistage (72), Résistant, Spécialisation au katana (+20 avec un katana), Spécialisation à l'épée à deux mains (+20 avec une épée à deux mains).

Equipement : katana, épée à deux mains, poignard, arbalète (3 carreaux), bottes de cuir, pantalon de cuir, gilet clouté, gants cloutés, pardessus, voiture de sport (habitacle, cargo, phares, 1 point d'armure, 5 suppléments au moteur. Vitesse de pointe : 190km/h. Accélération : +10km/h).

Comportement : Le moment est venu pour Connor, de commencer l'affrontement. La tribu de 5 hommes qu'il a réuni, recherche donc les autres Highlanders pour les décapiter. Pour cela, ils doivent enquêter, en particulier auprès des Guérisseurs, au sujet de blessés graves qui auraient miraculeusement survécus. Dès lors, Connor est persuadé de «sentir» les immortels lorsqu'ils sont à proximité d'eux. Ce pouvoir est totalement inexistant et n'est que le fruit des fantasmes de Connor. C'est pourquoi, si à un moment donné le doute subsiste, Connor tuera de manière «propre» l'individu en question et attendra de voir s'il se relève. Tout cela évidemment pour ne pas perdre la face devant ses hommes.