

HIGHLANDER

Le Jeu de rôle amateur

Version 13



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, Gérard 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 fondées sur l'Histoire 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.

SOMMAIRE :

Chap I : Les contextes.

- A- Trame narrative.
- B- contextes historiques.
- C- Maîtriser une partie

Chap II : Les personnages.

- A- Création du PJ immortel
- B- création d'un pj humain.

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.



Livre II : les règles

Chap I : Les contextes.

A-Trame narrative :

Le jeu de rôle 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 le postulat de base suivant :

- L'univers de référence de ce jdra est bien celui de la **série TV d'origine +Highlander IV + Fanfictions** avec les **personnages** de Highlander I et les capacités des immortels de ce film et de ceux de HL III, 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.

Cependant, ce cadre de campagne **n'est pas restrictif**, vous pouvez très bien procéder de la façon suivante : considérez les combinaisons de films comme autant d'univers parallèle où les immortels existent, mais avec quelques variantes dans la trame générale :

Univers 1 : HL I seul (avec ou sans guetteurs), ainsi, soit les personnages immortels des séries TV n'ont jamais existé (variante n°1), soit ils seront tous morts (2e variante) avant le combat entre Connor et le Kurgan.

Univers 2 : HLI + HL III seuls (avec ou sans guetteurs) oubliez le second film.

Univers 3 : HLI + HL III + HL II (ordre chronologique avec ou sans guetteurs). 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.

Univers 4: Série TV originelle seule

Univers 5 : Série TV originelle + HL IV, ce film en assurant l'épilogue.

Univers 6: le monde parallèle montré par le fantôme de Fitz dans lequel Duncan n'a jamais existé et où les guetteurs sont devenus des exterminateurs sans pitié sous l'influence d'Horton et de Shapiro.

Univers 7 : Série dérivée L'immortelle seule

Univers 8 : Le vôtre, donc vous pouvez 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 scénarios 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 !

Univers 9 : série TV d'origine +Highlander IV + Fanfictions

Trame temporelle Univers 3 :

Trame des événements des films : repères chronologiques.

1518 Naiss de Connor à Glennfinnan dans les Highlands

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

1542 mort de Ramirez face au Kurgan

1592 Naiss de Duncan

1622 1ère 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 événements de la série.

1984 Jacob Kell détruit le sanctuaire et vient 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 Méthos 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 (1er film)

1994 Kane et ses sbires sont libérés du mont Niri, Connor réussit à le vaincre remportant enfin le prix. (3e film)

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

Trame temporelle Univers 9 :

Trame des événements de la série TV: repères chronologiques

1518 Naiss de Connor à Glennfinnan dans les Highlands

1536 1ère mort au combat contre le clan Frazier

1542 Mort de Ramirez face au Kurgan

1592 Naiss de Duncan

1622 1ère 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

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 est de prendre 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, la chine et le japon de la Renaissance (XVe et XVIe siècle)
- L'Europe à l'époque moderne (XVII et XVIIIème siècle)
- La conquête de l'ouest américain (XIXe siècle)
- L'expansion coloniale du XIXème siècle
- Le Japon de l'ère Meiji
- L e monde du XXème 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 PJs. 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. Fitzcain et D. Mc leod ou querelle entre Amanda et Kit O'Brady*).

Chap II : Les personnages.



Les personnages incarnés par les joueurs (humains ou immortels) sont définis par :

4 **Attributs** de **1 à 3D8** à la création (faible, normal, fort) :

- **Physique** (*Sportivité, constitution et perception*)
- **Charisme** (*beauté, prestance et style*).
- **Intellect** (*intelligence, instruction, et éducation*).
- **Esprit** (*psychologie, volonté et intuition*)

Profil et carrière (non chiffrés) indiquent la sphère professionnelle actuelle du personnage.

Domaines et spécialités de compétence qui détermineront ce dont il est capable (entre +1 et +6).

Il existe 4 familles de spécialités :

- martiales (*mains nues, mêlée et styles d'escrime*),
- artisanales (*métiers d'art*),
- communication (*langues...*)
- artistiques (*pratique d'un art*),

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 ou 100% si < ou = à 4 Pjs) 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. C'est pourquoi Highlander jdra est particulièrement adapté au jeu en solo ou en duo face au MJ.

En outre, la quête de ces réponses peut très bien être un motif pour rassembler un groupe d'immortels (cf HLV ou fanfictions). Par ailleurs, leur humanité qui transcende le temps en fait des personnages vraiment uniques à incarner pour un rôliste. Cependant, pour les joueurs débutants qui seraient tentés 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 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.

Alors, comme ça vous êtes immortel paraît-il ?

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 événement anodin, il perd toute sa vie actuelle... Imaginez que vous soyez plongé ligoté au fond d'un fleuve ou un lac, 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 sont immortels certes mais la mort ultime n'est pas le seul moyen de leur faire payer leurs abus. Au MJ d'être inventif.

A- Création du PJ Immortel :

Etape I : Origine géographique : **totalemment libre** si ce n'est que la présence du pj doit être crédible voire attestée historiquement vis-à-vis du contexte historique et du cadre choisis. *Par exemple, la présence d'un samourai ou d'un indien d'Amérique en Europe avant les 17 et 18^e siècle est quasi impossible.*

Etape II : Origine sociale et carrières :

Libre ou au hasard.

D 16	PROFIL	DOMAINE	CARRIERES POSSIBLES	TIRAGE
1	Commerçant	Economie + soc	Aubergiste, tavernier, colporteur, escroc, contrebandier, marchand,	D6
2	Guerrier	Combat + nature	Soldat (<i>infanterie ou cavalerie</i>), garde (<i>policier</i>), espion,	D3
3	Saltimbanque	Sport + arts	Bateleur, illusionniste, dresseur, comédien, mime	D3
4	Aristocrate	Social + Combat	Noble (<i>rentier, hobereau, décadent</i>), chevalier, courtisan(e), bourgeois	D4
5	Religieux	Social + Spiritualité	Moine, prêtre, prélat, ordre militaire (<i>Teutonique, Temple, Malte...</i>),	D4
6	Explorateur	Social + érudit°	Cartographe, guide, matelot, messenger, vagabond, Ethnologue	D6
7	Erudit	Erudition + soc	Apothicaire, avoué, scribe, précepteur, notaire, avocat, magistrat	D7
8	Miséreux	Social + nature	Ermite, mendiant, Gigolo/péripatéticienne,	D3
9	Serviteur	Social + technologie	Cocher, écuyer, esclave, palfrenier, valet, majordome,	D6
10	Paysan	Nature + artisanat	Bûcheron, cultivateur, éleveur, maraîcher	D4
11	Hors la Loi	Illégalité + Combat	Routier, flibustier, (<i>pirate ou corsaire</i>), voleur, pilleur, spadassin, bandit	D6
12	Intellectuel	Erudit°+Spiritualité	Historien (ou de l'art...), archéologue, romancier, philosophe, conservateur, philologue, inventeur, scientifique,	D9
13	Artiste	Arts + Erudition	Sculpteur, peintre, musicien, graveur, photographe, dessinateur, architecte, designer, danseur, poète-chanteur, acteur	D11
14	Artisan	Artisanat + social	Charpentier, ébéniste, orfèvre, maçon, couvreur, tisserand, tailleur, décorateur, cuisinier, forgeron, barbier, modiste, ferronnier, plombier, Menuisier, bourrelier, tonnelier, cordonnier, mécanicien, Luthier	D20
15	Guérisseur	Médecine+Erudition	Rebouteux, soigneur, druide, chaman, infirmier, kiné, ostéo, psychologue, psychiatre, chirurgien, dentiste, médecin, Pédiatre, psychomotricien, gynécologue, sage-femme,	D16
16	Convoyeur	Technologie+social	Cheminot, cocher, marin, docker, aviateur, messenger,...	D6

Etape III : confession religieuse :

Au choix ou en fonction de son origine géographique et donc culturelle *et* suivant la période historique. Une fois cela fait on détermine le degré de piété **(1D12)**.

- | | | | |
|-----------------------|----------------------------|----------------|---------------------------|
| 1- blasphémateur | 2- athée | 3- peu croyant | 4- croyant non pratiquant |
| 5- syncrétique | 6- fidèle par superstition | 7- assez pieu | 8- piété normale |
| 9- fervent pratiquant | 10- traditionaliste | 11- intégriste | 12- fanatique |

Etape IV : 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 **+1D22** et moderne **+1D24** ce sera en raison de leur nature particulière mais s'il naît à l'époque contemporaine le résultat ne sera pas ajusté.

NB : 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 :

D6	Taille	Masse femme	Masse homme
1 à 2	130 cm	25	30
3 à 4	135 cm	30	35
5 à 6	140 cm	35	40

Moyen âge + époque moderne :

D6	Taille	Masse femme	Masse homme
1à2	145 cm	40	45
3	150 cm	45	50
4	155 cm	50	55
5	160 cm	55	60
6	165 cm	60	65

XIX et XXème siècle :

D6	Taille	Masse femme	Masse homme
1	160 cm	60	65
2	170 cm	65	70
3	180 cm	70	75
4	190 cm	75	80
5	200 cm	80	85
6	210 cm	85	90

Etape V : Archétypes d'immortel : (au choix)

Immortel anachronique : Il reste enchaîné dans le monde de sa naissance et il a besoin de plusieurs années pour s'adapter. Ainsi, beaucoup d'immortels ne changent pas, ils s'accrochent à leurs anciennes convictions, leur ancienne manière de parler, le maniérisme de leur époque.

Immortel enthousiaste : Vous avez toute l'éternité pour parcourir le monde et apprendre. Vous pourrez être tout ce que vous avez toujours rêvé d'être et plus encore.

Immortel réticent : La vie éternelle lui est tombée dessus, sans l'avoir demandée. Il aspirait à une vie normale ; sûre et tranquille, dans l'ignorance... Malgré l'appel de cette liberté nouvelle et totale, une part de lui-même ne peut s'empêcher d'aspirer à une existence ordinaire.

Architecte : Ce sont des bâtisseurs dans l'âme. Ils rêvent à une société humaine façonnée par la discrète influence des immortels

Nomade : Ils sont inlassablement sur les routes. Ils voyagent dans tout le monde connu pour le plaisir de découvrir, d'apprendre,

Humaniste : Souvent très impliqués dans le monde humain. Ils cherchent à aider les hommes, à leur faire découvrir quelques secrets et à partager leur vie.

Érudit : Ils explorent l'histoire, ils connaissent de nombreuses légendes. Ce sont les gardiens de la mémoire des immortels et des humains.

Ermite : Ils sont les plus reclus et les plus dangereux des immortels. Farouchement indépendants, ils vénèrent la nature qui est pour eux la perfection en toutes choses.

Ancien : pourquoi se fatiguer à combattre alors que la mort naturelle ou une autre lame que la leur viendra très certainement faucher leurs adversaires. Ils ont leur propre vision des choses et souvent ne s'impliqueront pas dans la course au pouvoir.

Orphelin : Nouvel immortel n'ayant jamais rencontré ses semblables

Invisible : Pour vous le secret est la meilleure protection contre les immortels aux attentions malveillantes et les humains trop curieux. La règle d'or : laisser le moins de traces possible

Etape VI : Revenus, économies et possessions, (3x1d12)

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 PJ's 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. **Deux jets pour l'argent et un pour les possessions.** Valable également pour les humains.

D12	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 pour ses économies :

10 ans d'immortalité = à âge réel x/10

20 ans = à âge réel x / 20

30 ans = à âge réel x / 30

40 ans = à âge réel x / 40

50 ans = à âge réel x / 50

100 ans = à âge réel x /60

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

Etape VII: Opinions 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 pj aura **1D6 qualités** et **1D4 défauts** qui constitueront la base de la personnalité de son PJ et un archétype (étape V) et un style martial (étape VIII). 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 : 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 : 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. (au choix)

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 : (au choix)

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 : (au choix)

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 quelqu'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: La dynamique de groupe : (choix collectif)

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 :

- **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 que ce soit au combat ou en amour...(ex : [Duncan Mac Leod et Hugh Fitzcairn](#))
- **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. ([situation 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. (ex : [Mickey le simplet et Alan](#))
- **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](#))
- **Le leader et ses sbires** : 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. (ex : [J. Kell et ses acolytes](#))
- **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.
- **Les frères et soeurs** : le lien le plus banal au sein d'un groupe d'humains.

Etape XII: Historiques

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 : Qui était-il ? Est-il toujours en vie ? Quels sont leurs relations ?

Pour son âge , **Lancer 1d12** :

1- 300 ans	2- 1300 ans	3- 2300 ans	10-3300 ans
4- 600 ans	5- 1500 ans	6- 2500 ans	11-3500 ans
7- 1000 ans	8- 2000 ans	9- 3000 ans	12-4000 ans

b-Refuge.(au choix avec aval du MJ)

Votre personnage immortel possède un lieu secret qui lui sert de repli en cas de coup dur. Il l'a équipé de manière à pouvoir y survivre très longtemps, il peut y avoir entreposer des armes... Il y conserve le nécessaire afin de se constituer de nouvelles identités...

La nature du lieu est à fixer suivant l'époque de la chronique.

c-1ère 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 tout changé : vous acceptez cette 2nde chance.
- 5- **meurtre**: mort victime d'un fou furieux, votre désir de justice est là, mais officiellement vous êtes bel et bien mort.
- 6- **assassinat**: victime d'un odieux complot, vous rêver de vengeance.
- 7- **exécution**: vous avez payé de votre vie (enfin presque) votre passé criminel. La rédemption ? : vous y songer sérieusement.
- 8- **accident**: Du coup, adieu votre tranquillité, vu qu'un guss vous a appris que des cinglés chercheront à vous décapiter.
- 9- **sadisme**: victime de tortures, elles ont entraîné une mort douloureuse...
- 10- **homicide involontaire**: suite à une dispute qui a mal tourné vous avez pris un mauvais coup et voilà que « vous êtes » Jésus.

d- Renommée d'immortel :

A sa création un immortel reçoit **1 pt d'office**. Pour chaque siècle de vie il reçoit **1pt en sus**. S'il possède un trait à **4d8 = +1 pt** et s'il en a un à **6D = +2 pts**. Ce score évalue la notoriété d'un immortel parmi les siens et de savoir, s'il est susceptible d'être traqué pour son quickening. Lors de leur présentation rituelle réciproque lors de leur première rencontre ils font un test de **INT+Connaissance <=> à Renommée x/2** pour savoir ce qu'ils connaissent l'un sur l'autre.

- 1- Nouvel(le) éveillé(e): insignifiant. (**Michelle Webster**)
- 2- Parfait(e) inconnu(e): sans intérêt. (**Danny Cimoli**)
- 3- Quasi inconnu(e) : négligeable. (**Mickaël Christian**)
- 4- Indifférent : menu fretin, sûrement pas très profitable le quickening. (**Benny Carbassa**)
- 5- Pique la curiosité : pourquoi pas, pour se dégourdir l'épée. (**Luther**)
- 6- Faible notoriété : son quick ? Pourquoi pas, s'il est chiant. (**Morgan D'estaing**)
- 7- Notoriété balbutiante : très prometteur. (**Richie Ryan**)
- 8- Notoriété établie : rumeurs flatteuses à son sujet. (**Sean Burns**)
- 9- Réputation flatteuse : on cherche à le rencontrer pour mieux le cerner. (**John Garrick**)
- 10- Grande notoriété : attire la convoitise car n'est pas encore hors d'atteinte. (**Hugh Fitzcainr**)
- 11- Célébrité : suscite admiration et envie, certains cherchent à éprouver sa réputation. (**Amanda**)
- 12- Expert : suscite l'intérêt des fines lames car dangereux. (**Kane**)
- 13- Figure emblématique : avant tout il inspire le respect. (**Sunda Kastagir**)
- 14- Stature héroïque : nombreux sont ceux qui le craignent ou veulent sa tête (**Duncan McLeod**)
- 15- Bretteur Illustre : beaucoup cherchent à s'emparer de sa tête, mais c'est un escrimeur hors pair. (**Brian Cullen**)
- 16- Maître d'arme célèbre : on y réfléchit à deux fois avant de le provoquer. (**Graham Ashed**)
- 17- Formidable renommée : Euh, Qui! ? Et ben ça tombe mal ! je peux pas là, j'ai piscine. (**Connor Mc Leod**)
- 18- Légende vivante : on préfère clairement s'en faire un ami. (**Tak ne Aka**)
- 19- Réputé invincible : oui, euh bon, une prochaine fois peut-être ? (**Kronos, le Kurgan et Jacob Kell**)
- 20- Personnage mythique : Son existence n'est même pas avérée mais il est craint de tous. (**Le Némésis, Methos...**)

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 jet de **1D6 à la création** puis dépense d'XP pour le faire progresser

- | | |
|-------------------------------|------------------------------------|
| 1- simple à démasquer : 10 | 4- secret bien gardé : 25 |
| 2- protection fiable : 15 | 5- identité parfaitement sûre : 30 |
| 3- difficile à découvrir : 20 | 6- quasi infaillible : 35 |

e-Réputation : à la création ==>1D3 :

Comme on l'a vu ci-dessus, tous les immortels ont une renommée propre à leur « caste » qui leur permet de se reconnaître entre pairs et d'interagir les uns avec les autres, de se jauger, surtout lors de leur présentation rituelle réciproque... Mais entre humains ou quand un(e) immortel(le) affronte des humains ordinaires, comment cela se passe-t-il ? Comment réagissent de piètres combattants lorsqu'ils réalisent qu'ils ont en face d'eux une célébrité des champs de bataille ou un héros de guerre... ? Et bien en tant que noble et/ou professionnel des armes, ils disposent d'une réputation martiale dont le niveau entraîne des réactions diverses... Ce score de réputation n'entre donc en jeu que lorsque des immortels sont opposés à des humains ou bien quand les belligérants impliqués sont tous mortels... Toutefois, cette jauge n'est pertinente et donc utilisée que pour les époques comprises entre le **14^e** et le **19^e** siècle.

Si le pj ou pnj dévoile son identité, son opposant fait un test d'**INT+Erudition <=> Diff** suivant le score de réputation.

Réputation	Diff	Niveau de célébrité	Réaction du PNJ :
1	50	Figure locale du quartier	Totalement inconnu au bataillon
2	45	Connu dans la ville	N'inquiète pas plus que ça
3	40	Réputation flatteuse dans le fief local	Les soldats se méfient et n'engagent pas le combat sans un motif sérieux. Les autres le sous estiment
4	35	Reconnu comme bretteur talentueux dans la région	Les soldats évitent de le provoquer les autres peuvent le tester.
5	30	Célèbre dans les régions limitrophes	Les personnes avisées préfèrent ne pas le combattre seules
6	25	Excellente réputation dans la noblesse d'épée	Les soldats lui témoignent du respect, les nobles peuvent le défier dans un éventuel duel d'honneur, les autres fuient
7	20	Maître d'arme au sein de la cour royale	Presque tous évitent les duels avec le personnage et lui témoignent leur admiration
8	15	Célébrité nationale	90 % des hommes d'armes le craignent
9	10	Réputation élogieuse jusque dans les pays voisins	Sa parfaite maîtrise technique est reconnues par tous
10	5	Réputé invincible à l'échelle continentale	Personne de sensé ne se risquent à mener un combat singulier contre le personnage.

f- richesse personnelle :

En fonction de l'âge du pj :

Age :	Fortune personnelle
0-100	500 000
100-200	1 000 000
300	50 millions
400	100 millions
500	500 millions
600	1 Milliard

g- Trésor (1D6) :

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.

1- 50 000 3- 250 000 5- 1000 000

2- 100 000 4- 500 000 6- 2 000 000

Il peut s'agir d'une œuvre d'art d'une épée très rare ou d'un véhicule....

Etape XIII : Traits secondaires :

a- Le Quickening. = 5 pts de Qck par siècle d'existence.

Ce score maximal augmentera avec l'âge réel du PJ. Une fois entamé ce capital se régénère grâce à un séjour sur une terre sacrée à concurrence de 2 pts par mois de temps fictif passé dans un tel lieu. Ce score peut également remonter ou augmenter grâce au gain de quickenings. Il arrive parfois qu'en cas d'immortels très anciens ou ayant pris de nombreux quickenings ce score soit très élevé. Quoiqu'il en soit, la réserve de Quickening ne peut jamais descendre à zéro car ces pts sont la marque de sa condition. En revanche, il ne pourra plus utiliser ses capacités qui ont un coût en Qck supérieur à son score. Cette réserve peut aussi se recharger grâce à la foudre, dans ce cas il regagnera 1D10 pts Quickening.

Les points de Quickening serviront à activer ses pouvoirs d'immortel. Peut également servir à s'octroyer un bonus de domaine ou de spé ⇒ -2pts = +1 (maxi+ 5) ou les convertir en pts d'XP : 1 pts de Qck = 5 pts Xps.

b- **L'honneur : (1D10).**

Ses relations sociales avec les autres immortels sont influencées par son score qui fluctuera 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 niveau pervers (en Sté mentale), il perd alors **1 pts d'honneur**. Le modificateur entre parenthèses s'applique aux jets de relations sociales entre immortels, comme indiqué ci-dessous et en particulier lorsque deux immortels se rencontrent pour la première fois.

Honneur = à 1/2 ⇒ Tête « mise à prix » : ne respecte rien, ni personne. (-5)

H = à 3/4 → individu peu recommandable(-3)

H = 4/5 → Hors la loi, rebelle à l'âme de justicier. (-1)

H = à 6/7 → peu engageant mais peut se rendre serviable.(+1)

H = à 8/9 → assez fiable mais peut avoir déjà enfreint quelques règles.(+3)

H = à 10 → guerrier très honorable, infaillible.(+5)

Un immortel, au cours des siècles est amené à rencontrer ses semblables et cela peut ne pas se finir très bien... **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.

Jet de Charisme + Social (+/- le modificateur d'honneur) en opposition

pj > pnj de + de 5 pts => amis

Pj > pnj => respect mutuel

Pj = pnj = indifférents, chacun vaque à ses occupations

Pj < pnj => conflictuel : duel évité de justesse, la prochaine rencontre risque d'être explosive.

Pj < pnj de + de 5 pts = Hostile le duel a lieu : Quickening pour le pj.

c- **La Santé Psychique : A sa création = Saint d'esprit, sauf si immortel = -1niv par siècle d'existence.**

Comme pour la santé physique, L'état psychologique est représenté par plusieurs niveaux couvrant une échelle de 1 à 8. Chacun de ces niveaux détermine le degré d'atteinte psychologique de l'immortel. Un mental fort 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. Ce score permet aussi de savoir si le personnage peut résister aux tourments psychologiques. Un immortel ayant un haut niv de mental sera dur à influencer, à faire douter et perdra plus difficilement ses repères et sa raison. Un mental faible le dépossède de ses buts, de sa volonté de vivre et le rend psychologiquement fragile.

Les niveaux sont les suivants :

Sain d'esprit (+8) Inflexible (+7) Equilibré (+6)

Névrosé (+5) Cynique (+4) Pervers (+3)

Psychotique (+2) Fou à lier (+1)

A chaque fois qu'un pj sera confronté aux horreurs ou aux difficultés de l'existence, il devra tester sa résilience : **jet d'Esprit (+ bonus de santé psychique)** contre les degrés de difficulté ci-dessous.

A partir du niveau névrosé, le pj acquiert une maladie mentale à chaque fois qu'il perd 1niv de Sté psychique

Névroses : phobie, érotomane, Nymphomane, impulsif, colérique, cleptomane, brutal, mythomane (1D8)

Cynique : mutique, caractériel, bipolaire, misanthrope, mysogine, Alcoolisme, orgueilleux, blasé (1D8)

Pervers : sadique, fanatique, zoophile, nécrophile, pédophile, narcissique, dépendant, masochiste, monomanie, tortionnaire (1D10):

Psychotique: violent, paranoïaque, schizophrène, mégalomane, (1D4)

Folie : monde chimérique

Type :	Diff	Evènement subit par	Majoration
Misère	3	Le PJ	+8
Maladie*	5	Un amour immortel	+7
Vieillesse*	10	Un amour humain	+6
Viol	15	un(e) ami(e) immortel(le)	+3
Mort naturelle*	20	un(e) ami(e) humain(e)	+4
Mort accidentelle	25	Un parent	+3
Mort violente	30	Un « descendant »	+2
Terrorisme	35	Une relation professionnelle	+1
Guerre	40		

* Ces situations ne s'appliquent pas aux immortels (à l'exception des Devas)

Un échec = perte de sang froid entraînant une réaction plus ou moins violente : On détermine alors ce qu'il ressent avec le **jet d'1d6**, sachant qu'un résultat de **5 et 6** indique qu'il réagira violemment. ==> **perte d'1 pt d'honneur et 1 nv de sté psychique.**

Résultat **D6** :

- 1 Ressentiment car vexé ou dépité
- 2 Déterminé à ce que justice soit faite
- 3 Rancune et esprit de vengeance
- 4 Haineux envers le coupable
- 5 à 6 Colère ==> se bat

Au fil du temps, ils sombreront dans la folie s'ils ne parviennent pas à faire face à la souffrance, aux malheurs des autres ou aux leurs. Par conséquent à chaque fois que le PJ passe un nouveau siècle il fait un **test de résilience (jet d'Esprit+ bonus Sté psy)**, il aura une difficulté égale à 10 pour 100 ans majoré de 5 pts tous les siècles. En cas d'échec, la perte est = à 1 nv par siècle vécu entre deux scénarii.

Perte post Quickening :

Au-delà des chocs liés aux drames que vivent inévitablement les immortels, les quickenings, d'après ce que nous a montré la série TV et le film endgame, ne sont pas sans conséquence sur leur santé mentale. (exemples de Martin Hyde, de Caleb Cole ou Jim Coltec et son quickening noir, ou bien l'affaiblissement moral de Connor) .

Tableau de perte post-quickening :

âge du vaincu	Diff	Dégâts Psy
< à 400 ans	5	0
400 à 800 ans	10	-1
800 à 1200 ans	15	-2
1200 à 1600 ans	20	-3
1600 à 2000 ans	25	-4
2000 à 2400 ans	30	-5
2400 à 3000 ans	35	-6 nvx

Récupération des nvx de Sté Psychique :

Comportement humaniste = +1 nv atteindre un but qu'il s'était fixé = +1

nouvelle raison de vivre = +1

redécouverte d' un amour passionnel = +1

nouvelle croyance religieuse = +1

Mettre un ennemi en échec (ou hors d'état de nuire) : +2nvx

Sauver des vies : +2

Actions contribuant à améliorer les conditions de vie des humains (recul de la pauvreté, de l'ignorance, des maladies et progression de la justice...) : +3nvx

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

Devenir puissant (richesses, compétence rare, influence politique) : +3

être apprécié, avoir des amis, un amour : +2

Soins psychiatriques : suivant la marge de succès du médecin, la récupération varie de 1D4 à 1D6nvx

Profils psychologiques :

Au sein des immortels, qu'il s'agisse des porteurs de quickenings ou des autres créatures éternelles, il existe un certain nombre de profils psychologiques qui se dessinent après plusieurs siècles d'existence, traduisant une santé mentale qui n'est plus forcément au beau fixe et qui amène à considérer l'humanité de diverses façons. Voici ci-dessous les grandes tendances les plus répandues au sein de la population des immortels au sens large. Entre parenthèse est indiqué le niveau de santé mentale auquel correspond leur déviance et leur attitude vis à vis de l'humanité. C'est un état d'esprit qui résulte d'une très longue vie ou suite à plusieurs expériences traumatisantes qui les ont fait basculer dans ce type de schéma mental. Ces travers sont classés par ordre croissant de gravité.

Les spiritualistes : (Équilibré)

Contrairement aux Dieux, ceux-ci estiment qu'ils ne sont pas d'essence divine mais plutôt qu'ils ont été créés par une entité supérieure dans un but précis. Ces immortels, très pieux, intègrent ce raisonnement dans la religion en vigueur de leur territoire et de leur époque et s'insèrent dans ce milieu. On les voit souvent impliqués dans les diverses structures religieuses, en particulier au service du ou des dieux de la mort, de la connaissance ou de la guerre pour les cultures polythéistes. Certains spiritualistes sont quelquefois directement sous l'influence d'autres immortels se pensant divins. Ils ignorent même parfois que leur divinité est aussi un immortel comme eux. La plupart des spiritualistes considèrent les immortels-Dieux comme des usurpateurs mégalomanes dangereux. Ils les combattent donc farouchement s'ils en découvrent. *(Exples : Frère Paul et Darius)*

Les Séraphins : (Névrosé)

Déconnectés de toute relation hiérarchique avec les humains, les séraphins poursuivent un seul but : la lutte contre la corruption et le crime sous toutes ses formes, ils estiment que leurs pouvoirs doivent servir à protéger les humains contre eux-mêmes et les lois sont l'instrument idéal, le seul véritable guide. Pour eux, les mortels ne sont ni des serviteurs, ni des sujets, ni des esclaves, juste des créatures qui ont droit au respect et à l'existence, du moins pour les plus humanistes, en revanche ils n'auront aucune pitié pour les criminels qu'ils traqueront jusqu'en enfer s'il le fallait. L'efficacité primant avant tout, le séraphin n'a pas beaucoup de scrupules à manipuler humains comme immortels d'ailleurs, si cela peut l'aider dans sa croisade. Les séraphins sont particulièrement influents dans les forces de l'ordre ou les services de renseignements. Eux-mêmes évitent soigneusement les combats et cherchent à se débarrasser autrement de leurs rivaux et au plus vite s'ils se sentent menacés ou en danger sérieux, mais s'ils le jugent nécessaire, ils se feront coupeur de têtes sans hésiter. Les séraphins sont donc les principaux adversaires des immortels mégalos et des obsédés du prix. Altruistes, ce sont souvent des Devas ou des porteurs de quickenings qui sont victimes de cette déviance, voire des Sidhes.

(Exple : l'Immortel Mako)

Les Bergers : (Pervers)

Ces immortels anciens considèrent que les hommes sont des enfants : immatures, puérils, encore en devenir. Ces enfants ont besoin d'assistance, de soutien mais discret. Souvent arrogants mais pleins de bienveillance, les immortels embrassant cet état d'esprit vis à vis des humains protègent les habitants du territoire qu'ils considèrent comme le leur et les guident comme ils le feraient d'enfants laissés en liberté. S'attaquer à l'un de ces enfants est considéré comme un affront personnel grave, méritant réparation. Discrète leur implication dans la vie des mortels n'en est pas moins cruciale. Ils contrôlent les écoles quand il y en a, les services et les hospices, dans un poste de direction, plus rarement sur le terrain. Fascinés par le savoir et la science, ils encouragent les humains dans la voie du progrès qu'il soit technique ou sociétal. Les bergers peuvent parfois se rencontrer s'ils ne sont pas omnubilés par l'ultime combat, du moins pour ceux qui sont concernés par la quête du Prix, plutôt dans le cadre d'échanges culturels... Mais le plus souvent, ils ont des échanges épistolaires et à des rencontres en tous petits groupes. *(Exple : Méthos)*

Les Chevaliers : (Cynique)

Parfaitement intégrés à la société des humains, ces derniers ressemblent plus à un cercle d'influence politico-commercial qu'à une faction surnaturelle. Très impliqués dans les rouages du pouvoir humain, les Chevaliers ont un objectif principal axé sur la stabilité. Une société stable est synonyme de sécurité pour ces immortels qui n'ont qu'une peur, celle de perdre le contrôle de leur environnement. Souvent concentrés au sein des mouvances politiques conservatrices, ils sont néanmoins prêts à d'importants sacrifices pour garder la société dans son ensemble sur une trajectoire balisée à long terme. Les Chevaliers sont parfois assimilés, à tort, aux Maîtres. Les deux factions cherchent d'une certaine façon à dominer les mortels mais pas de la même manière, les chevaliers auront un contrôle plus indirect que les maîtres qui aspirent à une domination plus franche et plus proche de la soumission. *(Exples : Durgan, Gabriel Piton)*

Les Maîtres (Psychotique)

Pour ceux qui ont ce comportement, la situation est claire : l'Immortel est un être supérieur, ou du moins à part, dont la destinée est de dominer le monde, seul ou collectivement. Pour contrôler les hommes, qu'ils considèrent comme des sujets... mais pas comme des esclaves, bien que parfois dans l'esprit de certains d'entre eux, la confusion puisse s'opérer. Les sujets ont des droits et des devoirs, tout comme les maîtres. Le Maître est tenu de protéger ses sujets, le sujet doit obéissance et respect à son maître. Ainsi les immortels de ce courant de pensée font-ils des efforts pour protéger les humains du territoire qu'ils s'octroient contre les agressions extérieures. Les Maîtres aiment le contrôle social et on les retrouve très souvent dans les arcanes du pouvoir politique ou à la tête de cénacles d'influence. Appartenant en règle générale à la noblesse ou la très haute bourgeoisie, les Maîtres sont des immortels plutôt isolés de leurs semblables. Les notions les plus importantes pour les Maîtres sont celles de territoire et de discrétion. Chaque Maître cherche à protéger l'intégrité de son secteur. La hiérarchie des Maîtres est basée sur un principe féodal : chaque pays possède des seigneurs régionaux qui obéissent la plupart du temps à un roi. Situation qui revient généralement à un immortel très ancien... et très puissant. Ce mode d'organisation n'est cependant adopté que par les Sidhes qu'ils soient crépusculaires ou seelie, les porteurs de quickening quant à eux oeuvrent en solitaire ou en groupuscules de deux à six individus réunis autour de cette même passion du contrôle. *(Exples : Kronos, Grayson, Kincaid, Simon Killian...)*

Les Divinités (Fous à lier) :

Certains immortels estiment qu'ils sont d'essence divine. Ils veillent donc sur les hommes les protègent et accompagnent leur développement tout en veillant à ce qu'ils n'aillent pas trop vite, sans oublier de se faire adorés en tant que divinité de la tribu, du peuple, du clan... au sein duquel, ils ont trouvé refuge. Tel est en effet, le rôle des dieux, même si un dieu peut être capricieux. Cette vision des choses offre à ceux qui la partagent une grande liberté car ils ne se sentent pas particulièrement en charge des mortels. En revanche, ils accordent une grande importance aux relations entre immortels car c'est à ce niveau que, pour eux, se jouent les véritables conflits. Ces immortels qui se pensent divins sont parfois difficiles à cerner, leur profil est très variable. Ils se caractérisent le plus souvent par leur grande fortune, leur âge canonique. Selon eux, l'existence est bien plus excitante du point de vue d'un dieu. Les autres immortels selon eux, ne font que gâcher leur pouvoir... Les Dieux ont un profil assez peu appréciés des autres immortels même des plus retors qui souvent n'ont que faire de ce genre de tropisme ou du genre humain d'ailleurs : pas assez discrets et manquant d'objectifs à long terme, ils mettent en péril leur survie à tous par leurs transgressions. En réalité, les Dieux ont bien un objectif clair : organiser une société d'immortels qui ne serait plus dépendante des hommes, une société où les immortels n'auraient plus à se cacher, plus à avoir honte de ce qu'ils sont. Il existe plusieurs dirigeants charismatiques chez les Dieux, qui se sont donnés pour vocation de former de nouveaux immortels à leur vision des choses. Ils forment des bandes incontrôlables et puissantes mais qui ne restent jamais bien longtemps unies. Tôt ou tard les disciples prennent leur indépendance et tentent de faire cavalier seul... ou de recruter leurs propres disciples. La mythologie évoque d'ailleurs souvent des cas de rébellion de jeunes dieux face à leurs pères. (*Exples : Gabriel Lorca, John Kirin*)

Etape XIV : atouts et handicaps.

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

a- les atouts : (1 Par type)

1-physiques : D11

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

Voix captivante : elle capte immédiatement l'attention de votre interlocuteur, elle subjugué votre auditoire. Les difficultés liées aux actions sociales sont réduite de 1 niveau.

Ambidextrie : peut se servir indifféremment de ses deux mains ou simultanément sans pénalité.

Cœur déplacé : votre cœur n'est pas à sa place normale, il est décalé de 10 cm vers la droite.

Désarticulation : d'une souplesse remarquable cela vous permet de vous glisser dans des espaces normalement trop exigus pour un humain ordinaire.

Agilité féline : sens de l'équilibre inné très développé, permettant d'accomplir des acrobaties hors normes. Les jets résultant de ce type d'actions ont une difficulté réduite d'1 niveau.

Taille gigantesque : vous êtes anormalement grand par rapport aux gens de votre époque de naissance. Il faut ajouter 50 cm à la taille définie et ajouter 10 kg pour obtenir votre corpulence. Cette stature donne droit à **1D** de physique gratuit. (+5 de diff aux act°s nécessitant de la discrétion.)

Tolérance à la douleur : très 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.

Maître d'arme : 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. Grâce à sa maîtrise exceptionnelle le malus de maniement est annulé. Et obtient un bonus de 2pts de dommages lorsqu'il utilise une arme de ce type. Cumulable avec arme fétiche.

Arme fétiche : 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 **+ 4 pts** au jet d'attaque

Réflexe d'immortel : 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 : D20

-Empathie : 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)

- Réputation :

Au sein de la communauté des immortels, vous jouissez d'une certaine reconnaissance de vos talents et de vos qualités personnelles et de bretteurs. Au premier abords les gens comme vous sont plutôt respectueux. Commence le jeu avec un score de 9 en renommée.

-Action historique : Après son éveil, votre personnage a participé activement à un événement majeur de l'histoire, cela lui donne un bonus dans une spécialité de connaissance liée à ce moment et lui fait gagner **1pt de renommée**.

-Commerce : 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 d'antiquités](#))

-Charismatique : vous dégagéz un fort magnétisme qui provoque le respect naturel chez les autres. Vous êtes un meneur d'hommes né. **Bonus = à +2 pts au x jets de social** qui demandent de l'autorité, de la séduction ou de la confiance.

-Vaste demeure : Vous possédez un manoir (1d30 pièces) et les terres afférentes, il constitue un excellent refuge car situé dans un endroit difficile d'accès.(ex : [Le couple de Valicourt et Xavier St-Cloud](#))

-Contrôle économique : Commence le jeu avec le contrôle total d'une entreprise. Soit vous êtes à sa tête, soit vous y avez mis en poste un homme de paille. Cela vous rapporte 1 million par an de bénéfices et vous permet de faire du lobbying à l'échelon régional. (**uniquement à partir du XVIIIème siècle**).

-Leg particulier : 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 (1D3): un immortel vous est reconnaissant d'un service que vous lui avez rendu.

1- il vous doit un service 2- une créance sur lui 3- dette de vie envers vous

-Noblesse (1D6): 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. **1:** chevalier **2 :** Baron **3:** vicomte **4 :** comte **5 :** marquis **6:** Duc

-Relations en politique : 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 : contacts dans le milieu du crime organisé ce qui vous permet d'avoir des hommes de main, des armes illégales, des substances interdites...(ex : [Benny Carbassa saison 3](#))

-Relations dans la police : permet d'obtenir des confidences sur des enquêtes en cours, localiser des personnes...

-Mentor prestigieux : 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). Cela donne **+1 en renommée au pj**. (ex : [Ramirez pour Connor Mc Leod](#) ou [Graham Ashey pour Duncan](#))

-Connaissance des guetteurs (1D6)

1- le pj est au courant de leur existence mais leurs buts lui sont en grande partie inconnus,

2- il connaît leur existence mais se méprend sur leurs intentions réelles.(ex : [Jacob Galati](#))

3- il connaît leur existence et sait que ce sont des historiens et ethnologues étudiant les immortels (ex : [Duncan Mc Leod](#))

4- il sait qui sont ces gens et ce qu'ils font et il a repéré son propre guetteur

5- il connaît les différents sous-groupes de l'organisation

6- il connaît leur organigramme

- **Guetteur dévoué** : Le guetteur trahirait son serment pour sauver votre tête, car il croit en votre potentiel d'élu. Si les guetteurs devaient le découvrir, ils le condamneraient probablement à mort. Cela va même plus loin, il est prêt à divulguer des infos sur les autres immortels pour que vous puissiez vous débarrasser des plus coriaces d'entre vous sans effort. (ex de Rita Luce pour Mickael Christian)

- **Un ami immortel** : 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 Kitt O'Brady).

- **Un ami guetteur** : il peut parfois vous aider ou vous donner des informations en cas d'urgence car vous êtes vraiment amis et si cela venait à se savoir il risque l'expulsion voire l'exécution et vous également. (ex : Joe Dawson et D. Mc Leod)

- **Regard lointain** : Quand un immortel meurt 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. (ex : Connor Mac Leod dans HL I)

- **Double Mentor** : 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. (ex : Graham Ashed + Connor Mac Leod pour Duncan)

- **Influence** : Vous êtes introduits et bien en cours dans un milieu en particulier où vous avez gagné en influence au fil du temps, vous y jouissez d'un certain prestige. Le milieu en question est lié directement à votre couverture socio-professionnelle ou bien à l'un de vos loisirs. (Ex : pour un antiquaire ce sera le milieu des collectionneurs d'art, pour un historien ce sera celui de la recherche, etc...)

3-surnaturels : D7

- **Sanctuaire** : vous possédez un lieu sacré connu de vous seul où vous pouvez vous réfugier en cas de nécessité (ex : l'île de Duncan en terre indienne, saison 1).

- **Guérison ultra-rapide** : 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 naturellement.

- **Quickening efficace** : 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.

- **Quickening peu perceptible** : 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.

- **Quickening unique** : 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 (sur métal uniquement)

2-Télépathie

3-Protéisme

4- Voix hypnotique

5-la puissance de l'éclair

6- clairvoyance

7- Quickening élémentaire (1 élément)

8- hyperkinésie

- **Métabolisme surnaturel** : les substances chimiques n'ont aucun effet sur vous, qu'il s'agisse de drogues, d'alcool ou de poisons et ce quelque soit leur forme.

-Chanceux :

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 : D6

-**Aptitude innée** : 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** : vous apprenez très vite et comprenez les choses beaucoup plus rapidement que les autres. Vous réduisez le coût d'1d6 pts d'xp pour augmenter spécialités et domaines.

-**Code de l'honneur** : 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 3 pts à la spécialité utilisée

-**Sang-froid** : naturellement calme, vous ne perdez pas facilement le contrôle de vous-même, bonus de +5 au jet de résilience (**Esp +psychologie**).

-**Sommeil léger** : vous pouvez vous réveiller instantanément au moindre signe suspect sans hésitation et sans engourdissement.

-**Connaissance des Immortels (D7)**: Ce savoir en dehors des bases est difficile à obtenir et dépend de ce que vous révèle votre mentor et des recherches que vous avez menées.

1- Vous savez que vous n'êtes pas seuls et que la décollation vous tue définitivement, mais à part cela c'est flou !

2- Vous connaissez les règles du jeu et l'existence supposée 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.

5- Parmi les immortels, vous savez qui est ami avec qui et qui sont leurs ennemis personnels

6- Vous connaissez les noms des immortels légendaires ayant alimenté les mythes humains

7- Vous connaissez certaines légendes qui courent sur l'origine des immortels

b- Les Handicaps : (1 par type)

1- physiques : D6

- **Enfant** : comme Kenny vous êtes devenu immortel avant d'avoir atteint l'âge adulte (1d12+4 ans). Du coup vous êtes contraints de compenser votre manque de puissance physique par votre imagination et votre ruse. Votre score naturel de Physique ne peut dépasser 2d maximum. Vos actions sociales ont une difficulté majorée de 2 niveaux.

- **Blessure au cou** : 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 3pts. Le point positif de cela étant que l'Immortel obtient un bonus de +3 sur les jets d'intimidation.

- **Petite taille** : même conséquence que le handicap enfant mais majoration de 2 niveaux au lieu de 3. Taille maxi = à 1,60m.

- **Borgne** : ne voit que d'un œil, blessure reçue avant d'être immortel elle n'a donc pas pu être guérie difficultés majorées de 3 pts en combat et en relations sociales.

- **Sommeil lourd** : vous dormez d'un sommeil de plomb, il est très difficile de vous réveiller.

- **Simplet** : l'immortel n'est pas très en phase avec le monde, il est même un peu autiste sur les bords.

- **Amnésie** : Il n'a plus aucun souvenir de sa vie avant sa première mort et ce depuis son premier quickening. Il a dû se réinventer

2-sociaux D16:

-**Ignorant** : 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** : 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 prendre votre tête.

-**Discrédit** : 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.

-Education faussée : votre mentor était malveillant et vous a intentionnellement trompé sur les immortels, votre savoir est donc tronqué. (ex : Gabriel Larca)

-Citoyen de seconde zone : 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 : 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 immortal novice (ex : Richie Ryan pour Carter Wellan)

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

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

-Mentor hostile : vous vous êtes brouillé à mort avec votre mentor et il veut votre tête quoi qu'il lui en coûte.

-Anachronisme : 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 : 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 embuscades.

-Habitudes : 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 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 : 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.

-Honorabile : 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 les 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.

-Guetteur renégat : Votre guetteur a été corrompu par l'idéologie des chasseurs (*Horton et sa clique*), connaissant tout de vous ou presque, vous êtes devenu leur proie et vous n'allez pas tarder à l'expérimenter, le seul moyen de vous en sortir c'est de découvrir qui sont ces humains qui en veulent à votre tête.

-Préjugés sur les guetteurs : Vous avez découvert les guetteurs en étant confronté à des renégats de l'organisation ce qui vous a amené à penser que toute cette société secrète souhaite éradiquer tous les immortels. (ex : Jacob Galati)

Addiction : Signifie que le pj immortal est accroc à une drogue ou à toute autre substance qui entraîne une dépendance. Celle-ci sera psychologique avant tout. S'il n'en prend pas durant trois jours, il subit un malus lié au manque = à -5. Produits concernés : Cocaïne, Héroïne, Crack, Amphétamine, LSD, Cannabis, Tabac, Absinthe, un alcool traditionnel de son pays natal...

3-surnaturels D6:

-Guérison lente : le temps de base demandé par la faculté de régénération de l'immortal est multiplié par 2.

-Quickening étrange : Vous avez la poisse. Chaque fois que vous absorbez un quickening, il y a toujours quelque chose qui va de travers vous causant quelques tracas. (Exemples : un éclair frappe un escalier de pierre qui s'effondre entraînant votre chute. Un crétin survivaliste vous prend pour cible dans la ruelle durant le processus, vous tuant sur le coup. Une usine ou une fabrique de feu d'artifice se trouve à côté et BOUM, elle explose et prend feu. Suite à votre combat dans un parking souterrain, les alarmes incendies ont retenti et les pompiers et les flics débarquent vous cueillant à la sortie...)

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

-Quickening distinctif : les immortels qui l'ont déjà rencontré sont capables de l'identifier lors de son approche. (ex : [Duncan et Amanda](#))

-Quickening douloureux : La détection des autres Immortels s'accompagne d'une grande douleur, équivalente à celle de leur mort. 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. (Ex : [Connor](#))

-Anima fragile : Lorsque vous absorbez un quickening, il vous est très difficile de lutter contre l'afflux de connaissances, de souvenirs mais aussi contre la personnalité résiduelle de votre adversaire qui tente d'investir votre esprit et d'influer sur lui. **Vous devez faire un test d'Esp+psychologie + rang de Sté psychique contre jet d'Esp du vaincu**. Si c'est un échec, vous recevez l'un de ses handicaps et un trait de sa personnalité en remplacement d'un des vôtres.

4- mentaux D14:

Pacifiste : Du fait de croyances religieuses profondes ou d'un incroyable sens moral, il vous est impossible de prendre la vie d'un être humain, qu'il soit ou non immortel. Vous n'êtes pas fait pour la guerre, vous ferez tout pour éviter une situation de conflit ouvert. Les immortels avec ce handicap ont tendance à vivre reclus sur les terres sacrées et à guider les autres immortels. Vous êtes cependant en cas de dernier recours capable de trouver la volonté pour défendre votre quickening, mais il s'agit plutôt de quelque chose d'instinctif, d'inconscient, d'atavique. C'est une sorte de réflexe conditionné par votre nature d'immortel. (ex : [Darius](#))

Curiosité : La perspective de la découverte et d'expérimenter de nouvelles choses même après plusieurs siècles d'existence vous remplit d'aise et vous motive plus que tout autre chose, l'inconnu loin de vous effrayer vous excite, votre curiosité a tendance à vite l'emporter sur le bon sens, vous êtes déraisonnable et très fier de cela. Pour résister à la tentation un jet d'Esprit +psychologie, dont la difficulté varie de 5 à 25 suivant ce qu'il y a à découvrir.

-Ennui : 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.

-Protecteur : 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 : le personnage s'impose divers interdits que ce soit par hygiène de vie ou convictions religieuses.

-Superstition : 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 : 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 : vous avez un profond dégoût pour quelque chose. Vous exploitez chaque opportunité d'endommager l'objet de votre aversion. Jet de volonté à chaque fois que vous y êtes confronté. Il peut même s'agir de lieux Saints

-Cauchemar : 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 : 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.

-A la tête du client : vous n'acceptez de prendre le quickening que d'une seule catégorie de personne par principe ou par conviction.

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

-Accro à l'adrénaline : 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 (Ex : [Richie Ryan](#) ou bien [Greg Powers](#)).

- **Mal du pays** : 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 sté psychique par tranche de 20 ans qu'il a passé sans retourner dans son pays d'origine.

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

I- capacités innées :

- 1- *Régénération corporelle*
- 2- *Charisme d'Apollon*
- 3- *Ressentir la force Vive*
- 4- *6e sens*
- 5- *Don de Mnémosyne*
- 6- *Le sang de Gaïa*
- 7- *Le Voeu d'Isis*

II- les facultés d'immortels :

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 ». 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 1d12 : Les facultés de ce groupe peuvent s'acquérir par l'intermédiaire d'un quickening et par expérience s'il trouve un mentor .

- 1- *identifier un quickening*
- 2- *Vision du Samsara*
- 3- *prescience d'immortalité*
- 4- *vélocité d'Atalante*
- 5- *Force d'Atlas*
- 6- *communion d'Ares*
- 7- *Vigilance d'Heimdall*
- 8- *évaluer un immortel*
- 9- *La sagesse d'Odin*
- 10- *Lame d'Ephaistos*
- 11 - *la volonté de Thor*
- 12 - *l'oeil de Bouddha.*
- 13- *les mains d'Asclépios*
- 14- *Pister un Quickening*

III- les pouvoirs de quickening :

Cette 3ème catégorie ne compte que des capacités exceptionnelles rarissimes connues seulement d'immortels très anciens. Elles ne peuvent être acquises que par quickening, parfois ces facultés sont innées et développées au fil des siècles.

- 1- *Quickening élémentaire*
- 2- *La puissance de l'éclair*
- 3- *Protéïsme*
- 4- *Voix d'Hypnos*
- 5- *Vigueur d'Hérakles*
- 6- *L'empathie d'Artémis*
- 7- *Hyperkinésie*
- 8- *Télékinésie*
- 9- *le masque de Loki*
- 10- *Clairvoyance*

Etape XVI- Attributs et Domaines :

Les quatre Attributs représentent à la fois l'inné et une partie de l'acquis qui construisent un individu. Le joueur répartit 8D entre les quatre avec **un minimum de 1D et un maxi de 3D pour un immortel nouvel éveillé.**

PHYSIQUE , CHARISME, INTELLECT, ESPRIT

Tableau des Domaines et traits :

Niv Domaines	Score	ATTRIBUTS	Valeur
Béotien	+1	1D	faible
Amateur	+2	2D	normal
Professionnel	+3	3D	fort
Spécialiste	+4	4D	exceptionnel
Expert	+5	5D	hors normes
Maître	+6	6D	surhumain

Les domaines : nbre suivant âge du Pj et son profil (cf tableaux)

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

Arts* : comprend toutes les formes d'expression artistique. Cela concerne leur pratique, il existe autant de spécialité que d'arts (9).

Erudition* : concerne la culture générale du personnage, l'étendue de ses connaissances pratiques et théoriques tant en sciences humaines que dures : **Physique, chimie, mathématiques et leurs dérivés, mais aussi les lettres, l'histoire de l'art, l'histoire, la géographie, le droit, sociologie, psychologie...** qui peuvent être autant de spécialités

Sport* : regroupe l'ensemble des activités physiques qui peuvent aussi devenir autant de spécialités : **tous les sports, l'acrobatie...**

Combat* : concerne la connaissance technique sur le maniement de toutes les armes connues mais aussi la pratique de l'ensemble des arts martiaux. Les Pjs peuvent se spécialiser dans un ou plusieurs styles d'escrime ou de combat à mains nues.

Santé : 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, les mesures de prévention.

Nature : reflète la capacité du personnage à vivre en autosuffisance dans un milieu naturel sauvage et sa capacité à survivre dans un milieu hostile. Détermine aussi l'étendue du savoir du personnage sur les animaux et leurs comportements, leur dressage ou leur monte, les plantes et leurs vertus... Spécialités : **piستage, pièges, chasse, pêche, dressage, botanique, zoologie, bricolage...**

Social* : régit tous les rapports humains : **La communication, le savoir-vivre, l'étiquette, le protocole, la diplomatie, la politique, la séduction, la psychologie et tout ce que cela permet...** qui peuvent être autant de spécialités.

Technologies : connaissances techniques sur les inventions humaines (capacités et performances), savoir les utiliser...

Economie : tout ce qui est en rapport : le commerce, le sens des affaires, le marchandage, évaluation...

Illégalité : regroupe les activités criminelles qui sont autant de spécialités possibles : **cambriolage, marché noir, racket, trafics, chantage, dissimuler des preuves...**

Spiritualité : connaissances portant sur les mythes fondateurs de l'humanité, les différentes formes de religions et de spiritualités alternatives telles que le polythéisme ou l'animisme, sans oublier les sociétés secrètes humaines en rapport avec ces systèmes de croyance. Permet aussi d'identifier certaines pratiques magiques ancestrales de l'humanité et de comprendre leur signification profonde ; ce domaine régissant aussi leur pratique. Spécialités : **toute religion polythéiste et/ou monothéiste, Chamanisme, Wicca, Haoka, Qi Qong. Sociétés secrètes particulières,**



Tableau de création :

D4	Âge réel	Nbre Dom	D Max Att	Nbre spé	Pouvoirs	Pts d'XP :
1	0-100	2	8D	4	7 capacités	10
2	100-200	4	9D	6	7 capacités + 2 Facultés	15
3	200-500	6	10D	8	7 capacités + 4 Facultés	20
4	500-1000	8	11D	10	7 capacités + 7 Facultés	25
pnj	1000-2000	10	12D	12	7 capacités + 7 Facultés+ 3 pouv Qck	30
pnj	2000-3000	12	13D	14	7 capacités + 10 Facultés+ 5 pouv Qck	35
pnj	3000-4000	12	14D	16	7 capacités + 14 Facultés+ 10 pouv Qck	40

C- Spécialités :

Leur usage principal est lié aux **capacités martiales**, aux **langues à l'artisanat** et aux **arts (+1 = coût de 3pts de création)**. Cela fonctionne de la même façon : on mesure le degré de maîtrise sur une échelle allant de **1 à 6**. Dans les domaines marqués d'un astérisque des spécialités peuvent être acquises, il s'agira d'une activité précise qui en dépend.

Langues :

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. La langue natale est à +6.

NB : Chaque langue dépend du domaine communication, le niveau associé représente le bonus alloué en cas de sollicitation de ce domaine pour parler dans cet idiome. Le niveau ne peut excéder +6. A la création, le nombre de langues pratiquées correspond à :

pour 100 ans = score de DOM

pour 200 ans = DOM+1

pr 300 ans = DOM+2

pr 400 ans = DOM+3

Ensuite les langues sont acquises par quickening **ou** en dépensant 15Pts d'XP.

Artisanat : On choisit un métier qui permettra de gérer de façon générique tous les savoirs et savoirs-faire utiles à cette profession, basée sur l'habileté manuelle et l'ingéniosité dont l'évaluation varie de +1 (débutant) à +6 (virtuose)

Arts Martiaux : Un immortel a la possibilité d'apprendre un grand nombre d'arts martiaux de toutes les cultures. Ces techniques de combat à mains nues, il peut les acquérir auprès d'humains ou de congénères. Leur degré de maîtrise comme pour les autres spécialités est compris entre +1 et +6.

Escrime :

Le personnage immortel a à sa disposition de nombreuses écoles d'escrime qu'il peut développer. A sa création le personnage acquiert l'une des formes de combat que lui enseigne son Mentor. Il la choisira en accord avec le MJ. En général, les immortels parviennent à maîtriser 2 écoles nouvelles par siècle d'existence, mais pour cela ils doivent dépenser 20 points d'XP par forme en prenant des cours auprès d'autres immortels ou humains ou en prenant des têtes. Le style dépend du domaine combat, le niveau associé représente le degré de maîtrise de son « art »(de +1 à +6). Le niveau de maîtrise indique aussi le nombre de bottes secrètes que possède le pj en rapport avec ce style.

Le chamanisme :

Spécialité de spiritualité liée à l'usage du quickening. Elle permet à l'immortel qui possède cette connaissance de pratiquer une sorte de magie primitive. Permet de préparer des huiles essentielles, des onguents, baumes, potions, philtres etc...

Le tableau indique les différentes possibilités (*exple : Cassandra*)

Score	produits
1	Potions contre les douleurs minimes, pour faciliter le sommeil, lutter contre le sommeil, pour préserver la nourriture...
2	Soin de maladies mineures et douleurs mineures., pour attirer ou repousser les animaux, créer des remèdes ou des poisons intoxicants remarquables mais non magiques
3	Poisons mortels et toute substance aux effets notables paraissant anormal et rapide
4	Ajouter des points aux traits, guérir les maladies bénines en quelques instants
5	Guérir des maladies réputées incurables, créations de substances alchimiques diverses
6	Potions de légende, permettant des effets « surnaturels » : Permet de rendre fertile, altérer les émotions de quelqu'un, ses sentiments

Les différents nivx de spécialités :

Niv	Artisanat/Arts	description	Langues	description	Escrime /A.Mtx	description
1	Béotien /A. amateur	Découvre le métier/l'art	Etranger	Diff à être compris.	Novice	Connait les bases
2	Novice /Assistant	Apprend les rudiments	Tâtonne	Incompréhension.	Disciple	Maît. ses gammes.
3	Apprenti /A.Pro	Maîtrise les bases / vit de son art	Hésitant	Se fait comprendre.	Guerrier	Très compétent
4	Compagnon / A. conf	Ouvr. qualif/ A. talentueux	Courant	Léger accent.	Artiste Martial	Maîtrise son sujet.
5	Maître / A.Inspiré	Auteur de chefs-d'oeuvre	Intégré	Elocution parfaite	Maître	Contrôle son art,
6	Inventeur /A.génial	Artisan /artiste de génie.	Assimilé	Passe pour un local.	Légende	Fonde 1 style

NB : Les spécialités de domaines de compétence recouvrant des connaissances spécifiquement liées au fonctionnement d'une société (telles que le droit et ses ramifications par exemple) ne peuvent avoir leur bonus pris en compte que pour l'État ou le pays à l'époque qui auront été choisis pour cadre de jeu. Si pour une raison ou une autre, un PJ a besoin de tester sa connaissance d'un tel domaine pour un autre pays que celui dans lequel il réside à l'époque présente, il ne pourra compter son bonus de spé que s'il a déjà séjourné dans le pays en question durant au moins 5 ans et depuis moins d'un siècle. En outre, dès lors que ce besoin s'applique à une époque antérieure il devra avoir la spé Histoire.



Etape XVI : background des pjs :

Utilisés que pour les événements qui surviennent entre chaque scénario et non à la création

Table de la trame générale :

1d6	évènement
1	Développement d'une spécialité particulière.
2	Apprentissage d'un domaine de compétence (cf tableau 1)
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)

1- Table des domaines

1d12	évènement	conséquence
1	Vous cotoyez des érudits ou des savants.	+2 en érudition.
2	Vous avez accès à une bibliothèque d'une grande richesse.	+1 en érudition
3	Vous vous entraînez dans un domaine de compétence	Annule sa régression
4	Vous vivez en société	+2 en domaine social
5	Vous cotoyez un maître artisan	+2 en artisanat
6	Vous fréquentez des artistes célèbres	+1 ds domaine artistique
7	Vous vous entraînez physiquement	+2 ds domaine sportif
8	Vous êtes enrôlé dans l'armée	gain d'1 spé de cbt
9	Vous voyagez	+1 langue nouvelle
10	Vous cotoyez des médecins	+ 1 en médecine
11	Vous vous êtes retiré dans la nature	+ 2 en survie
12	Vous devenez courtisan d'un monarque	+ 2 en social

Table des relations immortelles :

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

Table des relations humaines :

1d6	situation	conséquence
1	Histoire d'amour heureuse	+2nvx de Sté psychique
2	Histoire d'amour tragique	-1niv Sté psychique
3	Des gens vous soupçonnent de sorcellerie, vous devez fuir.	Vous perdez la moitié de vos biens
4	Amitié avec un humain	Récup de 1nv de Sté psychique
5	Quelqu'un vous trahit	-1niv de Sté psychique
6	Vous avez une dette d'honneur envers une famille.	- 2pts d'honneur

- Table des péripéties :

1d12	situation	conséquence
1	Vous participez à une guerre	+1 en combat
2	Vous explorez une contrée sauvage	+2 en nature
3	Vous évoluez dans les bas-fonds	+2 en illégalité
4	us étudiez à l'université	+1 dans 1d4 domaines au choix
5	Vous participez à une grande découverte	+1 pt en renommée
6	Vous vivez avec des saltimbanques	+1 en arts.
7	Retraite dans un lieu saint (1d30 ans)	+ 1d3 nivx de Sté psy et 1D12 pts quickening
8	Vous changez de vie (volontairement)	-1niv de Sté psychique
9	Vous vivez heureux pendant 50ans	+1d4 nivx de Sté psychique
10	Vous évoluez dans la haute société	+1 en social
11	Vous traversez une sale période (1d20 ans)	-1niv de Sté psychique
12	Vous êtes porté disparu, les guetteurs perdent votre trace	Vous n'êtes plus recensé par leur organisation.

Table des évènements historiques :

1d6	situation
1	Vous côtoyez un humain célèbre
2	Vous participez à une bataille célèbre +1 en renommée
3	Vous participez à un événement populaire
4	Vous participez à un événement politique
5	Vous prenez part à une grande cause
6	Vous participez à l'édification d'un monument connu

Etape XVII : rédaction du background.

Il s'agit de mettre sous forme rédactionnelle le vécu du personnage. En règle générale, deux pages de background devraient suffire même pour un immortel de 400 ans.

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. 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 4 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 XVIII : 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. Pour lui, il s'agit bien plus que d'un morceau d'acier tranchant, c'est l'extension de son corps, de son esprit et de son âme c'est une part de lui-même.

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... Origine :

Diff maniement :

Longueur de lame : / Classe

Dimensions du pommeau :

Les qualités :

Equilibrage : +1 pt au jet d'escrime pour 2 pts d'xp investit

Fil de la lame : + 1 pt de dégât 2 pts d'xp

Esthétique : + 1 pt en social (jusqu'au XVIIIème siècle) pour 2 pts d'xp investit

Ferronnier : son identité.

Etape XIX : Le Thème musical.

Afin de favoriser à la table de jeu l'instauration d'une ambiance épique et romantique que l'on trouve dans les films et dans la série TV, lors de la création d'un PJ immortel, son joueur pourra en fonction de la personnalité, du look, d'une caractéristique propre... lui associer une chanson ou un morceau instrumental. Cette oeuvre sera notée sur la feuille de personnage. Ainsi, lors d'une aventure, un pj dont le thème musical est choisit par le MJ pour illustrer une scène, le pj disposera (durant toute la durée de la scène en question) d'un bonus = à son niveau de combat ou = à son domaine social pour une interaction relationnelle. En outre, le joueur peut demander dans le cadre de son jeu d'acteur demander au MJ de lui passer son morceau. Le MJ devra accepter si le joueur réussit un test de charisme contre son honneur actuel x/3.

Exples: La scène dans le bar de NY où Connor programme le jukebox, lui apporte un bonus en séduction. Quand le Kurgan roule à fond avec les petits vieux qu'il a terrorisés sur le pont de Brooklyn au son de Queen = bonus en conduite automobile.



B- Création du PJ humain :

1- la genèse du pj :

Créer un mortel est possible, mais du fait de son humanité pleine et entière, certaines étapes de création seront éludées car non applicables. Le joueur souhaitant incarner un simple humain se contentera des étapes de créations ci-dessous :

Etape I : Origine géographique : 1D20 ou **totalemment libre** si ce n'est que la présence du pj doit être cohérente vis-à-vis du contexte historique choisit. Les provenances sont les mêmes que pour les immortels.

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

Etape III : Confession religieuse : 1D8 ou **choix libre** suivant la période historique ou déterminé par la culture d'origine du personnage (cf ci-dessus). Une fois cela fait on détermine le degré de piété (**1D12**). Idem que pour les immortels.

Etape IV: Archétype ou profession du Pj ante mortem : Les exemples donnés pour les immortels restent valables et ne sont que des archétypes professionnels étant donné la quasi infinité de possibilités existantes. En effet, les seules limites sont celles des contraintes historiques liées à l'époque choisie pour la chronique afin d'éviter les anachronismes.

Etape V : Morphologie.: Les tableaux présentés dans la partie création d'un immortel sont applicables pour les humains, si ce n'est qu'il n'y a pas de majoration de taille. 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 moyennes, libre à lui d'être plus précis, s'il le peut.

Etape VI : Revenus, économies et possessions (2x1d12): 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. **1D pour l'argent et un pour les possessions.** Voir tableau des immortels car pas de différences. Ces exemples présentent les capacités financières du personnage pour se loger et pour vivre.

Etape VII : profil et personnalité du personnage: Le joueur devra répondre aux questions qui suivent consciencieusement pour mieux définir ce qui caractérise son personnage afin de l'étoffer. Le joueur choisit qualités et défauts qui constitueront la base de la personnalité de son PJ et un archétype. Quel est son but, qu'est-ce qui le motive ? Que pense-t-il de la guerre, de la paix ? Comment conçoit-il les rapports hommes/femmes ? Pour lui que signifie la notion de progrès ? Que pense-t-il de la technologie ? Quelle place occupe l'argent dans sa vie ? Quelle est son apparence ? Son style vestimentaire ? Que redoute-t-il le plus ?... Pour les défauts et qualités, se reporter aux listes pour les immortels.

Etape VIII et IX: style martial et look : optionnelles

Etape X: seuls seront déterminés les aspects suivants : l'honneur, le courage et la Sté psychique, suivant les même règles que pour les immortels.

Etape XI : atouts et handicaps : Un humain n'est pas concernés par les handicaps et atouts surnaturels.

Etape XII : domaines :

Du fait de la différence de longévité entre un immortel et un humain, ce type de personnage ne peut prétendre à des connaissances aussi vastes que celles d'un immortel. C'est pourquoi le nombre de domaines et de spécialités développés sera plus restreints. Le nombre de domaine d'un pj à la création est de **3** au maximum : *1 primaire (profil), 1 secondaire (carrière), 1 tertiaire (centres d'intérêts)*. Pour les spécialités, celles-ci seront limitées à deux par domaine.

2- l'intégration d'un humain au groupe :

Les possibilités d'intégration d'un personnage humain au sein d'un groupe majoritairement constitué d'immortels n'est pas aisé et pour cela voici quelques pistes tirées des films et de la série TV.

- **Guetteur** : sa présence au sein du groupe s'explique officieusement, mais à charge pour le joueur de donner le change à ses compagnons de route sans éveiller leurs soupçons. Ce qui offre l'opportunité d'avoir une parité entre humains et immortels.
- **Amis intimes ou conjoints** : cette seconde possibilité permet de mettre l'humain dans la confiance de la particularité de ses partenaires (ex : Rachel et Connor ou Tessa Noël et Duncan McLeod)
- **Pré-immortel** : Le personnage humain ignore qu'il est destiné à devenir un jour immortel, même s'il n'ignore rien de leur condition puisqu'il est l'ami ou le protégé de l'un d'entre eux. (ex : Richie Ryan, Claudia Jardin)
- **L'associé** : ce type d'humain ignore la véritable nature de son associé professionnel, du moins dans un premier temps. Ils font des affaires ensemble ou sont des collaborateurs au sein d'une entreprise, d'une corporation, d'une guilde ou une administration. (ex : Charlie De Salvo et Duncan ou Nick Wolf et Amanda)

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 mais de façon systématique pour le **D8** et des cartes pour les combats à l'arme blanche et contondante. Ce choix est lié à la symbolique numérolgique du chiffre **8**, à savoir :

Chiffre de la perfection, de l'infini. En mathématique le symbole de l'infini est représenté par un 8 couché.

Chiffre figurant l'éternité immuable. En Chine, le 8 exprime la totalité de l'univers.

Chiffre de l'équilibre et de l'ordre cosmique, selon les Égyptiens.

Chiffre alchimique exprimant la matière, il représente l'incarnation dans la matière qui devient elle-même créatrice et autonome, régissant ses propres lois.

Chiffre qui, selon les chrétiens, est le symbole de la Vie nouvelle, de la Résurrection finale

8 est le nombre de chakras total de l'homme, comptant les sept en corrélation avec le corps physique, plus un additionnel oeuvrant dans le corps éthérique. Ce huitième chakra est connu comme étant "le Chakra de l'Âme.

Les bouddhistes comptent huit symboles de longue vie dont le noeud infini s'enroulant et se refermant sur lui-même.

Ces différentes interprétations correspondent donc parfaitement à la mythologie des immortels.

A- Actions :

Principes généraux de résolution : Dés d'ATT+Domaine (+ spé) > à la difficulté ou au total de son opposant = réussite .

Lorsqu'un pj doit accomplir une tâche pour laquelle il ne possède pas la spécialité, il fait un jet d'**ATT + Dom** contre la difficulté ou un test adverse. S'il ne possède pas le domaine requis, il peut tenter 1 jet d'**Attribut bonifié par Quickening** contre l'opposition (Diff ou Pnj).

1-Actions physiques simples :

Il faut entendre ici toutes les activités athlétiques **sans** adversaire. Elles sont **résolues** par :

Jet D PHY + Domaine (+Spé) et si humain on ajoute le modif d'âge <=> 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 la même chose contre la difficulté fixée.

Modificateurs d'âge :

Age : (époque actuelle)	Malus	Age : (antiquité)	Malus	Age : (moyen-âge)	Malus	Age : (ép. moderne)	Malus
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

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 : 40). ⇒ PHY(4D) + Sport (+4) +10 de bonus (Qck) = 20+4+10 = 34, c'est un échec maîtrisé(-6).

1- Actions physiques en opposition :

Activités athlétiques impliquant une rivalité. La formule de résolution est la suivante : **Jet D de PHY+domaine (+spé)** (+ âge si humain) en opposition (mêmes paramètres).

Exemple : (antiquité) Un immortel concourt aux Jeux d'Olympie et doit affronter un humain à la course à pieds. Valeur du test de l'humain : 22 (PHY + sport + age) Valeur du test de l'immortel : 25 (PHY + sport) Ecart = à 3, réussite convenable. L'immortel prend l'avantage en fin de course et la remporte.

2- 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. Résolution : **Jet D d'INT + dom(+spé)** contre une difficulté fixée par le MJ suivant la complexité de la tâche.

3- Actions intellectuelles en opposition :

Les antagonistes s'acquittent d'un **jet D d'INT + domaine (+spé)** : le résultat le plus élevé gagne.

4- Actions sociales :

Ces actions s'accomplissent toujours face à d'autres individus, donc fatalement, il s'instaure dès la première rencontre un jeu d'influences subtiles entre les protagonistes, on ne peut donc les résoudre qu'en opposition : **Jet Dés de CHA + Domaine (+spé)**

Tableau de résultat des actions et dommages :

DIFF :	Ecart	Réussite	Echec	Blessures:	Perte	Malus	Exemples :
Simple: 10	1-2	limite	anodin	superficielles	1	non	contusions
Moyen: 15	3-4	Convenable	Maîtrisé	légères	2	-1	plaies
Difficile: 20	5-6	Bonne	Important	sérieuses	3	-2	fractures
Complexe: 25	7-8	Excellente	Cuisant	graves	4	-5	hémorragie
Héroïque : 30	9-10	Sublime	Critique	handicap	5	-10	amputation
Surhumain: 35	11-12	Fabuleuse	Catastrophique	coma	6	Inconsc	Organes vitaux
				mort	7	Ss objet	étripé

NB : Toute action pour laquelle un pj a une spécialité, celle-ci s'ajoute au score du domaine. S'il n'a pas de spécialité qui correspond à l'action entreprise, il n'utilisera que son score de domaine + l'ATT et s'il ne possède pas le domaine, le pj n'utilisera que son jet d'Attribut. Toutefois, pour l'ensemble de ses actions, il pourra utiliser son quickening pour augmenter son résultat.

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. 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.

A distance :

L'initiative :

On compare les scores de **combat + D de PHY** des différents protagonistes. La plus haute après application des modificateurs prend l'initiative. Les joueurs et pnjs agissent par ordre décroissant de valeur d'initiative (score de combat) : **pas de jet (tout se fait en valeur absolue).**

Résolution des tirs :

La cible ne peut pas esquiver un tir d'armes à feu ou de trait, sauf s'il possède la faculté vitesse d'Atalante et qu'il décide d'en faire usage. Dans ce cas on ajoute à la difficulté du tireur les modificateurs qui en découlent. La **distance** séparant le tireur de sa cible et le couvert déterminent **la difficulté** finale du tir à effectuer. Donc **DIFF** = distance + couvert + malus de maniement.

Test d'attaque: Jet PHY + COMBAT(+Spé) # la difficulté du tir. Si jet > le tireur touche sa cible, la marge de succès déterminant le niveau de santé atteint duquel on soustrait l'armure portée.

DISTANCE : Diff	COUVERT :	Modif tir	Maniement	Malus:
Très longue 30	A découvert	+4	Armes de jet	2
Longue 25	Couvert superficiel	+2	Armes de trait	4
Moyenne 20	1/4 couvert	-2	Armes à feu	6
Courte 15	À demi-couvert	-4	Armes lourdes	8
Très Courte 10	Au 3/4 couvert	-6		
Bout portant 5	Totalement Abrisé	-8		

Les malus de maniement d'armes à distance **ne s'appliquent pas aux professionnels**, seuls ceux qui ne maîtrisent pas le domaine combat le subissent.

La localisation des blessures :

Lors de l'attaque, le personnage peut se donner un handicap pour toucher un endroit précis du corps de son adversaire. **Si le niveau de blessure n'est pas mortel la localisation se fait dans le tableau de gauche et dans l'autre cas ce sera dans celui de droite.**

Blessures ordinaires

D 9	localisation	Malus
1	Epaule	5
2	Bras	8
3	Coude	15
4	Avt-bras	8
5	Poignet	15
6	Mains	10
7	Jambes	9
8	Cheville	15
9	Pieds	10

Blessures mortelles :

D4	localisation	Malus
1	Tête	10
2	Thorax	4
3	Aine	15
4	Cuisses	7

Les dégâts à distance :

Toute attaque portée avec succès par une arme à distance (quelle qu'elle soit) est potentiellement mortelle. La partie du corps touchée est fixée par la localisation déterminée au hasard ou bien en choisissant de majorer la difficulté de tir (**cf localisation**). Les endroits névralgiques sont la tête, le Thorax, l'Aine et les cuisses. Toute autre partie du corps déterminera des blessures plus ou moins graves selon l'écart **entre le score d'attaque et la difficulté du tir**. Tout immortel fatalement touché qui parviendrait à réussir un jet de **PHY <=> nbre de niv de Sté perdus x/3** bénéficiera d'un sursis d'un nbre de rounds égal à sa marge de réussite avant de mourir humainement.

Le combat de mêlée :

Ce type d'affrontement regroupe l'escrime, les rixes avec armes contondantes et le combat à mains nues (*bagarre ou arts martiaux*) que ce soit contre des humains ou des immortels. Ces trois formes de combat se résoudront avec un jeu de 54 cartes thématiques pour ce jdra. Les figures étant dotées de capacités spéciales influant sur la résolution de l'action, un nbre de pts XP = à la valeur de la carte sera exigé pour l'activation de cette capacité. Les tests de ces combats se feront **sans jets de dés**, la valeur d'ATT à prendre en compte sera le nbre de dés de PHY.

NB : 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 seul ne fait absolument pas le poids. Les rarissimes exceptions à considérer sont : un immortel novice, un enfant (comme Kenny) ou si 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 face à un immortel. 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-dessus de 5 adversaires, il ne craint pas grand-chose. Lorsque deux immortels s'affrontent pour le prix. Ces duels étant souvent le point d'orgue d'un scénario...

I- En tout 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 scores durant la scène de combat. Ce n'est qu'ensuite que l'on détermine l'initiative des personnages.

Exemple : la vitesse d'Atalante leur permet de gagner en vitesse permettant d'attaquer ou de parer plusieurs fois au cours d'un même tour. (+4 en combat au maxi par ce moyen, donc +2 actions par tour). L'immersion martiale permet une telle concentration que le perso obtient +2 en spé pour porter ses attaques.

Nombre d'actions par tour :

Score de Combat	act°s par tour
1 à 2	1
3 à 4	2
5 à 6	3

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 -1 pt au résultat du jet.

1- L'initiative : (pas de jet)

On compare les valeurs de **combat + spécialité en opposition** après application des modificateurs. **La valeur la plus haute prend l'initiative (sans jet)**. 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 combat.

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 degrés divers, ainsi, il connaît l'escrime italienne, française, le style wushu et le Kenjutsu japonais mais aussi la Destreza espagnole.

Chaque style martial accorde au combattant un bonus lié à son degré de maîtrise qui s'applique au jet d'attaque et de défense, suivant le cas. 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 le coup est paré ou esquivé et on enchaîne, sinon à l'issue du premier engagement on détermine les dommages (**fixé par marge de réussite**).

NB : on doit déclarer au MJ 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. Le style martial de base est défini par l'origine de son mentor. Pour acquérir un nouveau style de combat c'est soit en absorbant un quickening, soit en dépensant 20 pts d'xp à condition de trouver un maître d'armes.

Test de base :

PHY + Combat + spé + carte + bonifs (+âge si humain) contre test adverse (identique). Le score le plus haut remporte l'engagement et inflige ses dégâts, l'écart entre les deux scores fixe les niveaux de Sté perdus. Donc, si déf > il inflige des dégâts via contre-attaque, si scores =, le défenseur a réussi une parade simple.

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.

Exécution de la botte : PHY+Combat+Spé+ Carte # diff d'exécution de la botte

Si c'est un succès, le bretteur parvient à entamer sa manœuvre, s'il rate sa préparation, la passe d'arme se déroule normalement.

Contrer une botte : l'identifier = **ESP+Combat+Spé+ Carte # diff de notoriété de la botte.**

Si échec de l'identification : il ne parvient pas à se défendre et les dommages sont déterminés.

Si identification réussie : il reconnaît la manoeuvre et décode ce que fait son adversaire.

Donc défense autorisée comme pour un engagement normal : **PHY + combat + Spé+carte # Jet de l'attaquant.**

Si échec de la défense : **l'attaquant parvient à l'exécuter partiellement : dégâts réduits d'1niv de santé.**

Si réussite de la défense : **il pare totalement l'attaque (aucun dégâts).**

Difficulté des bottes :

Notoriété Complexité Diff :

peu commune : Peu aisée **5**

très rare : Difficile **10**

rarissime : Complexe **15**

confidentielle : Ultime **20**

NB : Les cartes sont tirées au hasard dans la pile de chaque joueur, celui dont la pile est épuisée poursuit le combat s'il n'est pas mort en faisant ses tests avec ses dés+1D14 pour simuler ses cartes. Si deux cartes piochées sont de même valeur, on les laisse sur la table et l'on en re-pioche deux : la plus haute fait gagner la main, le pli rejoint la défausse du gagnant.

Infliger des dommages :

En cas de combat à l'arme blanche, à mains nues ou contondante ; les dégâts sont = à différence entre **l'attaque (PHY+Combat+Spé martiale+bonus off de l'arme et de technique)** et la **défense (PHY+Combat+Spé martiale+la valeur de la protection).**

Les armes ci-dessous sont toutes létales, les nivx de sté perdus fluctuent en fonction de la marge de succès de l'attaque portée.

Armes Blanches	Maniement	Dissimulation	Astuce
Poignards / Saï...	-1	Très facile	Dans 1 manche
Machettes / demi-lunes...	-2	simple	1 veste
épée d'estoc (protect° annulée)	-3	difficile	Manteau 3/4
Rapières / wakizachi	-4	difficile	Manteau 3/4
Epée 1 main / sabre	-4	difficile	Manteau 3/4
Epée batarde / Katana	-5	Très difficile	Long manteau
Epée 2 mains / Tachi	-6	Très difficile	Long manteau
Flamberge/Claymore	-7	Impossible sur soi	Dans 1véhicule
Hache 1main	-5	difficile	Manteau 3/4
Hache 2 mains	-6	Très difficile	Long manteau
Hallebarde	-8	impossible	
Lance	-7	impossible	

Le malus de maniement ne s'appliquent pas aux combattants professionnels.

Protections types :	A.d'estoc:	A.de Taille:	A.Feu mod	A.Feu XXe S.	A.contondantes
Armure cuir	1	2	2	1	0
Armure métal légère	3	5	3	2	3
Armure de plaques	5	6	6	4	4
Gilets pare balles	4	3	7	5	5
Haume	4	5	5	2	3
Casque	6	5	5	3	4
Cotte de maille	4	5	3	2	2

Styles de combat :

Tech pratiquée	Bonus Off+Def	Époques	Armes	Technique(s) associée(s)
Escrime de taille	2	Ht moyen-âge Bas moyen-âge	Hache épées à 1 et 2 mains + Ecu	Escrime antique Béhourd
homoplachie	3	Antiquité ht moyen-âge	Glaives et boucliers	Escrime de taille
École française	3	17ème S /18ème S	Rapière puis épée courte	Style Italien
Ecole Italienne	4	16ème S /17ème S	Rapière + dague Rapière + dague	École française Ecole espagnole
Destreza (Espagne)	5	15ème S /18ème S	Rapière longue	École française
Ecole allemande	3	15ème S /17ème S	Épée batarde sciavonne	Béhourd
Ecole anglaise	4	16ème S /17ème S	Rapière ou broadswords	École française, école allemande
Wushu (Chine)	6	- 2500 / 21ème S	Toutes armes blanches locales	Viet vo dao, école japonaise
Kenjutsu (Japon)	5	8ème S / 19ème S	Tachi ou katana + Wakizachi	Style Wushu, Viet vo dao
Kalari Payat(Inde)	4	-3000 / 21ème S	Toutes armes blanches locales	Style Wushu , Viet vo dao
Viet vo dao	3	-2000 / 21ème S	Toutes armes blanches locales	Style Wushu, école japonaise

Les arts martiaux:

Les techniques (parfois ancestrales) de combat à mains nues n'ont pas toute la même efficacité. Pour traduire cela, c'est le degré de maîtrise du personnage qui est pris en compte et les bonus offensif et défensif de la dite technique. Le découpage d'un round est identique à celui d'un combat à l'arme blanche. Les dégâts ainsi infligés sont assommants, qu'ils soient à mains nues ou avec des armes contondantes, et suivent une échelle progressive de niveaux de santé de 6 paliers.

Initiative : **Combat**

Attaque/Défense : PHY + Combat + Carte(+spé) + bonus off / Déf en opposition (mêmes paramètres).

Dommages : Nivx de santé perdus = différence entre attaque et défense – la protection

Encaissement : Jet de PHY du blessé <=> niv Sté perdu x/3, si réussite les dégâts sont minorés d'un niv.

Degrés de blessure :

Eraflures	1
Contusions	2
Etourdi(e)	3
Grogui(e)	4
Sonné	5
Inconscient	6
Coma	7



Art martial	Bonus Off +Def	Art martial	Bonus Off+Def
Kabri Krabong	3	Pancras	1
Capoera	2	Pugilat	1
Close combat	3	Sumo	1
Full contact	3	Boxe anglaise	1
Hap ki do	4	Savate	2
Jeet kune do	5	Catch	2
Wing chun	4	Lutte	2
Judo	2	Karaté	4
Kick boxing	3	Krav maga	4
Lerd rit	2	Viet vo dao	3
Letwei	2	Boxe Thai	4
Sambo	3	Bagua zhang	3
Kalari payat	4	Ju jitsu	3
Kung fu wushu	5	Penchak Silat	4
Tae kwon do	4	Nin jutsu	4
Aïkido	3		

Armes contondantes	Maniement	Dissimulation	Astuce
Pg US	0	Très facile	Dans 1 poche
Taser	0	Très facile	Dans 1 poche
Batte de Base-ball	-1	difficile	Manteau 3/4
Barre de fer	-1	difficile	Manteau 3/4
Canne	-2	simple	veste
Tonfa	-3	simple	veste
Nunchaku	-4	simple	veste
Bo court	-5	Très difficile	Long manteau
Bo long	-6	Très difficile	Long manteau
Fléau d'arme	-8	facile	blouson
Masse d'arme	-7	facile	blouson
Fléau à blé	-9	difficile	Manteau 3/4
Gourdin	-1	simple	veste
Marteau de guerre	-10	difficile	Manteau 3/4

La mort :

Quelle que soit la nature du pj, s'il perd 7 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 **½ heure** (laps de temps incompressible). Cet événement 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 ou inconscient, ne peut plus se défendre** et en cas de duel pour le prix, celui-ci est à la merci de son adversaire. Entre Chaque scénario, un pj immortel peut mourir au fil de ses pérégrinations et lorsque cela arrive cela influe sur sa Sté psy . Entre deux parties, **on considère qu'ils ont 10% de chance de mourir pour 50 ans d'intervalle entre deux scénarii.**

Type de décès :	Perte de Sté Psych:
accidentel	-1 niv
au combat	-1 niv
après supplice	-3 nivx
non indispensable*	- 2 nivx
Suicide *	-2 nivx

**ces pertes sont cumulables entre elles.*

La mort humaine d'un pj immortel implique aussi son départ de son lieu de vie, tout abandonner et repartir à zéro si un humain a été témoin de sa mort et qu'il a pu la vérifier. En terme de jeu cela signifie qu'il perd ses atouts et handicaps sociaux. Il doit aussi changer de carrière.

Soins des blessures (humains) :

Avant le 19ème 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.

-Difficultés:

Etat de santé :	Avt le 17ème Siècle	17 et 18ème Siècle	19 et 20ème Siècle
superficielles	10	5	3
légères	15	10	5
sérieuses	20	15	10
graves	25	20	15
handicap	30	25	20
incapacité	35	30	25
coma	Ø	35	30
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.

Les colonnes dégât indiquent le nombre de niveaux de santé infligés .

Le FEU :

Exposition	Dégâts
Bougie	2
Atre	3
Feu de camp	4
Feu de joie	5
Bûcher	6
Incendie	7

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+SPORT**. 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
1 à 2 mn	10	2
2 à 4 mn	15	3
4 à 8 mns	20	4
8 à 10 mns	25	5
10 à 15 mns	30	6
15 à 20 mns	35	7

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. Pour ce type de dommages, un immortel peut tenter un jet d'encaissement (**PHY contre nivx de Sté perdus**) pour en réduire les effets. Chaque D8 dont le score surpasse le nombre de nivx de Sté infligé annule 1 niv de blessure.

Hauteur:	Dégâts:
1-3m	2
3-6m	3
6-10m	4
10-15m	5
15-25m	6
25-35m et +	7

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 le tableau ci-dessous. En cas de réussite, la toxine n'inflige que la moitié de ses dégâts (**exprimés en nivx de Sté perdus**). Comme pour les chutes un jet d'encaissement est possible suivant les mêmes règles.

Substance	Catégorie	Difficulté (virulence)	Dégâts
Venins	<i>Mortels</i>	40	7
	<i>Incapacitants</i>	30	4
Hallucinogènes végétaux	<i>Incapacitants</i>	20	0
Hallucinogènes de synthèse	<i>Incapacitants</i>	25	0
Stupéfiants naturels :	<i>Incapacitants</i>	20	5
Stupéfiants artificiels :	<i>Incapacitants</i>	25	6
Poisons naturels :	<i>Mortels</i>	45	7
	<i>Incapacitants</i>	30	5
Poisons de synthèse :	<i>Mortels</i>	45	7
	<i>Incapacitants</i>	40	6



C- gestion des capacités surnaturelles :

Utilisation des capacités : **aucun jet n'est nécessaire, c'est la dépense de pts d'énergie qui active la capacité utilisée.**

Facultés	Coût	Effet/bonus
Charisme d'Apollon	2 pts Qck	+3 en social.
Ressentir la FV	1 pt Qck	+5 m /siècle
Don de Mnémosyne	1 pt Qck	Flashback
6ème sens	2 pts Qck	Obtient confirmation d'hypothèses
Le sang de Gaïa	2 pts Qck	Permet de localiser une terre sacrée
régénération	5 pts Qck /3 pts / 4 pts	pour 1 mbre / pour 1 niv de Sté / pour ÷ le tps de récup /5 pour 1 niv
Le vœu d'Isis	5pts /10 ans depuis sa mort	Résurrection d'un immortel dont le pj recèle en lui le qck.
Identifier 1 quickening	1 pts Qck	Le pj sait qui approche
Vision du Samsara	3 pts de Qck	Pour découvrir une vie antérieure.
Prescience d'immortalité	2 pts de Qck	Le PJ sait si c'est un pré-immortel
Lame d'Ephaistos	5 pts de Qck 3 pts de Qck	Solidité accrue (x2).
Evaluer 1 immortel	1pt de Qck	Permet d'évaluer ses chances de survie
La sagesse d'Odin	2 pts de Qck	Donne 1 Dom à +1 . Le max autorisé est +6
Communion d'Ares	3 pts de Qck.	Annule la diff de maniement / +1 en spé (+4 max)
Vélocité d'Atalante	4 pts de Qck.	Pour +1 (+5 max en PHY) accroît la vitesse de course et de réaction
Force d'Atlas	4 pts de Qck.	Pour +1 (+5 max en PHY) devient + fort
Vigilance d'Heimdall	3 pts de Qck..	Pour +1 (+4 max en PHY) Perceptions accrues
Volonté de Thor	3 pts Qck	Permet de résister à la télépathie
L'oeil de Bouddha	3 pts de Qck	Lecture des auras.
Les mains d'Asclépios	Entre 5 et 10 pts de Qck	Le pj peut soulager, soigner ou guérir un humain.
Pister un Quickening	10pts de Qck	Le pj détecte l'immortel traqué sur de grandes distances...
Vigueur d'Hérakles	10 pts de Qck	Récup 1/2 des nivx de Sté par tour
Télépathie	6 pts de Qck..	connaît pensées d'1 cible
L'empathie d'Artémis	7 pts de Qck.	=100 mètres contrôle ou appel d'un animal
Télékinésie	10 pts de Qck..	Déplace objets par la volonté
Voix d'Hypnos	5 pts de Qck.	Domine l'esprit par la voix
Protéisme	15 pts de Qck.	Se transforme en animal
Puissance de l'éclair	10 pts de Qck.	Manipule l'électricité
Qck élémentaire	15 pts de Qck.	Maîtrise d'un élément naturel
Hyperkinésie	3 pts de Qck	Pour + 1 en PHY (+5 max) Bcp + habile et précis
Le masque de Loki	2Pts de Qck /chgt et /12h	Peut paraître plus jeune ou plus vieux que son âge apparent, Peut aussi changer la couleur de ses yeux et cheveux.
Clairvoyance	Variable suivant époque ou si vision spontanée	Capable de voir des bribes d'événements futurs ou des situations présentes mais distantes
Le pouvoir d'Haoka		permet de guérir la souffrance psychologique et de purger un être de sa haine, de sa colère en l'absorbant...

Régénération : (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 (tableau) 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 ou d'un bûcher. Ces temps de récupération de base peuvent être réduits en dépensant des pts de Quickening.

- En cas d'amputation d'une partie du corps (autre que la tête bien sûr), si l'on parvient à récupérer la partie tranchée on peut la recoller au reste du corps. Sinon 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 par la dépense de quickening.

âge	Blessures ordinaires	Dégâts Contondants	Mortelles
	Tps de guérison	Tps de récup	Résurrection
50 à 150 ans :	1 niv de sté / 4H.	1 nv / 5 rds	24 heures
150 à 300 ans :	1 niv ttes les 2H	1 nv / 4 rds	12 heures
300 à 500 ans :	1 niv ttes les H	1 nv / 3 rds	6 heures
500 à 700 ans :	1 niv ttes les 1/2 H	1 nv / 2 rds	3 heures
700 à 1000 ans :	1 niv ts les 10 mns	1 nv / rd	1 heure
1000 à 1500 ans :	1 niv ts les 3 trs	2 nvx /rd	30 mns
1500 à 2000 ans :	1 niv ts les 2 trs	3 nvx /rd	15 mns
2000 à 3000 ans :	1 niv / tr	4 nvx /rd	8 mns
3000 à 4000 ans :	2 nvx / tr	5 nvx /rd	4 mns
4000 à 5000 ans :	3 nvx / tr	6 nvx /rd	2 mns
+ de 5000 ans :	4 nvx / tr	résiste	1 mn

Récup des membres : pour réduire de 1/2 le temps de récup = 10pts de Qck.

Membre coupé	Tps de repousse
sexe	2 ans
doigt	5 ans
main ou pied	10 ans
avt-bras	15 ans
Bras entier	20 ans
jambe	30 ans
jambe entière	50 ans.

Coût des réduction des tps de guérison :

Coût	Réduct° Tps de régénération
6 pts	Tps :/2
8 pts	Tps :/3
10 pts	Tps :/4
12 pts	Tps :/5

- **Charisme d'Apollon:** (films et 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... 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 électro-statiques 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.

- **Don de Mnémosyne :** (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 Qck.

- **Le sang de Gaïa :** (films et séries)

Permet de sentir la proximité d'une terre sacrée ancienne abandonnée mais qui peut toujours assurer une protection ou au contraire de voir celles qui ont été vidées de leur énergie, cela permet aussi de localiser les lieux saints encore actifs et utilisés par les humains. Cette faculté en réalité permet à l'immortel de ressentir la force vive qui émane de la terre nourricière.

- **Le vœu d'Isis** (HL II) :

Cette capacité très particulière est potentiellement accessible à tous les immortels, à condition qu'ils soient au courant de son existence ou alors, ils peuvent la déclencher accidentellement. Dans un cas comme dans l'autre l'invocation a lieu pendant la réception d'un quickening. Le vainqueur crie le nom d'un immortel dont il éprouve encore douloureusement la perte. Selon son degré de concentration et la puissance de sa volonté, l'immortel ainsi appelé ressuscitera sur le lieu même de sa mort grâce à un éclair qui après avoir parcouru le ciel frappera le sol du lieu de sa mort rematérialisant son corps. Le revenant devra alors rejoindre son invocateur par ses propres moyens, c'est pourquoi suivant l'époque à laquelle se produit ce phénomène, cela pourra prendre jusqu'à plusieurs années. Il réapparaîtra soit en tant qu'humain (le plus courant) soit en tant qu'immortel tel qu'il était au moment de sa mort.

- **Lame d'Ephaistos :** (films et séries)

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

- **Force d'Atlas :** (HL I et III)

Permet d'augmenter sa force physique brute et sa capacité de résistance aux dommages (Att PHY). Réduit donc aussi la difficulté de maniement d'une arme blanche et d'une arme à feu ou de trait.

- **Volonté de Thor :** (HLIII et série)

permet de protéger son esprit contre toute interférence extérieure, cela comprend la télépathie et l'art de l'illusion. Jet de Force vive en opposition celui qui réussit son jet ou qui fait la plus grande marge remporte le duel.

- **L'oeil de Bouddha :**

Un immortel doué de cette faculté est capable de voir et de lire l'aura d'un humain ou de l'un des siens. L'aura d'un immortel est plus brillante que celle d'un humain, mais toujours très proche de son corps. Plus l'immortel sera puissant plus elle sera d'un blanc intense et parcourue d'arcs électriques bleutés s'il est bon et violacés s'il est mauvais. En fonction des tâches de couleur qui parsèment l'aura d'un individu, cela peut indiquer quelques traits de sa personnalité.

- **Vision du Samsara :** (HL III et séries)

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

- **Vélocité d'Atalante** : (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)

- **Les mains d'Asclépios** :

L'énergie « magnétique » proche de l'électricité que possèdent les immortels incite à penser qu'ils sont dotés d'une puissante énergie qui leur permet de réaliser tous leurs prodiges. Comme tous les humains ils ont une polarité corporelle, mais dans leur cas, leur aura (énergie spirituelle) et leur courant électrique naturel qui enveloppe et parcourt leur corps sont très nettement au dessus des normes humaines. Conscients de cela, certains immortels instruits et formés de la façon adéquate sont capables de mobiliser cette énergie pour soulager ou soigner les humains à la manière des magnétiseurs mortels, mais avec une puissance bien supérieure en insufflant aux humains blessés ou malade une parcelle de leur énergie, de leur Force Vive en apposant leurs mains sur les humains souffrants, ce transfert d'énergie suivant le degré de puissance requis prend la forme d'une vague de chaleur qui irradie le corps du patient accompagné de frissons d'électricité statique ou bien de mini éclairs bleus ou blancs qui transitent des mains de l'immortel praticien vers le corps de l'humain à guérir... En fait, il détecte les vibrations perturbées au niveau du ou des organes qui dysfonctionnent et transmet l'énergie destinée à rétablir l'harmonie, rééquilibrer le corps, l'âme et l'esprit. Ainsi pour un immortel rompu à l'exercice, il est possible de soigner l'arthrose, les troubles intestinaux ou urogénitaux, les problèmes de peau. Il peut aussi activer la cicatrisation donc guérir les blessures, même les plus graves (mortelles ou non), peut aussi régler les troubles du sommeil, faire disparaître les douleurs et maladies chroniques qu'elles soient génétiques ou non : migraines, fatigue, arthrose, rhumes, infections mineures. Peut réduire de moitié les temps de guérison des 3 premiers niveaux de blessure. Vous pouvez pour une scène réduire les dés de pénalités d'un niveau, et ainsi faire marcher une personne au niveau "Invalide". Votre toucher guérit aussi des traumatismes graves et des maladies mortelles qu'elles soient virales ou non (cancer). Les os cassés et traumatismes majeurs guérissent en 1 à 3 semaines, les infections n'existent pas entre vos mains.

- **Evaluer un immortel** : (séries)

Permet de savoir avec un **jet d'esprit**, si un immortel est plus puissant que le pj :

Novice ou Antédiluvien : diff = 5

entre 25 et 50 ans d'écart : diff = 35

1 ou 2 siècles d'écart : diff = 30

3 ou 4 siècles d'écart : diff = 25

5 ou 6 siècles d'écart : Diff = 20

7 siècles et + : Diff = 15

C'est un succès, si score du jet est > ou = à la diff. Le MJ lui dira alors quel est le niv de l'immortel rencontré et son âge.

- **Vigilance d'Heimdall**: (HL I)

Permet d'affiner 3 sens simultanément afin de mieux percevoir ce qui l'entoure. Le bonus s'ajoute au jet de 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. La difficulté du **jet d'Esprit** est déterminée par le lien relationnel qui unit l'immortel à l'humain examiné.

Amants : 5	simple relation : 25
Amis intimes : 10	vague connaissance : 30
Amis proches : 15	une seule rencontre : 35
Amis : 20	parfaits inconnus : 40

- **Communion d'Ares** : (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. La diff de maniement n'est pas appliquée. Cumulable avec arme fétiche et maître d'arme.

- **La sagesse d'Odin**: (HL I)

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

Vigueur d'Hérakles (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 : 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 ne meurt pas, mais perd le bénéfice de ses bonus de quickenings et reçoit un malus = à -20, pendant les 5 rounds suivant ses blessures pour toutes ses actions.

- L'empathie d'Artémis (HL I):

Le personnage va "capter" la vie d'un animal particulier. Ainsi, il peut ressentir ce que l'animal ressent et il peut être capable furtivement d'intercepter ce que l'animal voit ou entend. Il peut aussi en prendre le contrôle. Cependant, l'animal doit être proche du pj, c'est à dire dans sa zone de perception des quickenings. Les effets durent en minutes le nombre de points de Quickening dépensés de la sorte.

- Pister un quickening (Série TV) ;

Capacité que possèdent certains immortels à traquer le possesseur d'un quickening qu'il a déjà rencontré. Cela leur permet de localiser un immortel sans forcément connaître son adresse et en suivant la balise de son énergie, il pourra le retrouver.

Capacités rarissimes :

Les quickenings élémentaires :

l'Ether (Nakano HL III et Cassandra série TV):

- **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, les transformer...
- **Générer des illusions** : essentiellement visuelle, il donne à voir des chimères, la cible croit ce qu'elle voit. Peut affecter de 1 à 10 personnes.
- **Modeler la matière** : transforme de petits objets (jusqu'à 1 m),
- **Téléportation d'objets** : permet de les téléporter d'une distance en km égale à son score de quickening.

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.
- **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 ou un tiers attaque la cible.
- **Sens météo** : permet de prédire le temps qu'il fera le lendemain ou la mi journée suivante.

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.

- **Lame 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.
- **Aura glaciale** : permet de faire chuter la température d'une zone précise de 5 à 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.
- **Regard de glace** : permet d'avoir une présence très intimidante en regardant une personne ciblée, accroît son score de social et de charisme d'1 nbre de pts = au qck investi.

Le Feu (Sitalva) :

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

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.

Regard incendiaire

peut enflammer à distance un objet d'un simple regard et d'un effort de volonté une matière inflammable 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 clarté équivalente à celle d'une torche.

Lame de feu : génère une arme de flamme cohérente très concentrée rouge et lumineuse qui est une reproduction d'une arme blanche de son choix de même caractéristiques que son modèle.

Regard incandescent : permet d'avoir une présence terrifiante en regardant une personne ciblée, accroît son score de social et de charisme d'1 nbre de pts = au qck investi. Ses iris et pupilles devenant rougeoyantes

Regard de braise : domination par la séduction permet de subjuguier une cible donnée

La 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.

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 et la résistance de la pierre tout en conservant sa souplesse.

Excalibur : permet d'extraire du sol meuble, ou de la roche une arme blanche d'une grande splendeur réplique de la légendaire épée d'Arthur

la puissance de l'éclair (Ramirez HL I) :

- **Etincelle** : Au contact crée une décharge électrostatique paralysante, l'effet produit est équivalent à un taser.

- **Aura électrique** : A proximité (zone de perception d'un quickening) d'un appareil électrique, l'utilisateur génère un champ électromagnétique capable de court-circuiter tous les appareils électriques et électroniques de cette zone, d'effacer les films...

- **Vitesse de l'éclair** : Permet de se déplacer si vite que tout observateur aura l'impression que l'immortel s'est téléporté.

- **Partage de Quickening** : Quand un immortel reçoit un quickening très puissant et qu'un autre immortel se situe à proximité, le receveur peut lui transmettre la parcelle d'énergie qui est censée retourner à la terre, Cela évite la déperdition de Force vive. Le bénéficiaire en recevra donc 30 % et le vainqueur = 70 %.

- **Vampirisme** : permet d'absorber un quickening sans décapiter son adversaire, l'immortel plante son épée dans le coeur du vaincu et absorbe son énergie via son épée qui assure le rôle d'un supra-conducteur. L'immortel vaincu meurt comme s'il avait perdu sa tête.

- **Radiesthésie** : Equipé d'un pendule, permet à l'immortel de retrouver des choses, des personnes et de savoir si elles sont en vie ou non, des sources d'eau ou des gisements de minerais en parvenant à faire entrer son quickening en résonance avec le champ magnétique terrestre. Peut localiser tout objet, repérer des filons minéraux ou une personne disparue dans un rayon de km = à ses pts de Qck.

- **Télépathie** : (série TV : John Garrick) Permet de lire les pensées superficielles, de provoquer des cauchemars et d'influer sur le comportement. La cible doit être connue de l'immortel. Plus la marge de réussite est importante plus il en apprend sur la cible et plus il peut la manipuler.

De 1 à 5 = pensées et émotions actuelles de la cible

5 à 10 = connaissances de base sur la cible (activité, famille proche, et projets à court terme)

11 à 15 = les grandes lignes de sa vie

16 à 20 = rêves espoirs et désirs de la cible

21 à 25 = connaissance de ses pensées les plus intimes et secrètes, ses atouts, ses handicaps et ses failles psychologiques...

- **Télékinésie** : (HL IV : Jacob Kell) Permet de déplacer des objets métalliques par la pensée. La masse maxi que l'on peut manipuler est = à 10x le score PHY exprimé en Kg, c'est à dire 60.

- **Protéisme** : (série TV : Cassandra) Cette faculté autorise le personnage à prendre la forme d'un animal plus petit ou de taille similaire à un humain et en acquérir les capacités naturelles. Il s'agit des animaux totem des religions animistes celtes, norroises et égyptiennes : chat, cerf, loup, aigle, faucon, corbeau, hiboux, ours (brun ou blancs), serpent, rongeurs... Vous pouvez aussi faire des modifications à votre corps (griffes, voir dans le noir .etc).

- **Voix d'Hypnos** : (série TV : Roland Kantos et Cassandra) l'immortel peut imposer sa volonté aux humains comme aux immortels en utilisant les fréquences hypnotiques de sa voix.

- **Le Masque de Loki (HL IV):**

Cette faculté très rare parmi les immortels s'acquiert soit par quickening, soit par l'enseignement d'un mentor. Ceux qui en sont dotés peuvent modeler leur visage de façon à paraître plus jeune ou plus vieux selon leurs besoins. Il peuvent aussi changer la couleur de leurs yeux et de leurs cheveux. Il leur est impossible cependant de changer complètement d'apparence physique. Cette capacité leur permet de se faire plus discret lorsqu'ils évoluent au sein de la société humaine.

NB : Cette faculté permet de justifier le changement physique de l'acteur Christophe Lambert dans son rôle de Connor qui a évolué entre 1985 et 2001.

- **Clairvoyance (Cassandra, série TV):**

L'immortel est capable de voir l'avenir du moins en partie que ce soit celui d'une personne ou d'événements en particuliers soit les visions se manifestent spontanément, soit il fait un effort de volonté. Donne aussi la faculté de voir à distance certaines choses.

En cas de vision spontanée, le coût de Qck est = à 1.

Pour voir l'avenir : cf tableau ci-dessous.

Temps	Distance	Coût en Qck
0 à 6 mois	0 à 6 km	2 pts
6 mois à 2 ans	6 à 10 km	4 pts
3 à 10 ans	10 à 20 km	6 pts
11 à 20 ans	21 à 50 km	8 pts
21 à 50 ans	51 à 200 km	10 pts
51 à 200 ans	201 à 500 km	12 pts
201 à 500 ans	501 à 1000 km	14 pts
501 à 1000 ans	+ de 1000 km	16 pts

Le pouvoir d'Haokah : (Jim Coltec, série TV)

Permet de guérir la souffrance psychologique et de purger un être de sa haine, de sa colère en l'absorbant... Dans la mythologie Lakota, Haokah est aussi un esprit de tonnerre et de foudre. On dit qu'il se sert du vent comme d'une baguette pour battre le tambour du tonnerre. Ses émotions sont tumultueuses et à l'opposé de la norme sociale. Dans l'art, il est représenté avec deux cornes, ce qui le caractérise comme un esprit de chasse.

D- Règles d'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 domaines de 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 pratiques ou activités selon les besoins à chaque époque de l'histoire.

Les domaines régressent globalement de **2 pts par ½ siècle**, la répartition de la perte se fait comme le souhaite le joueur. 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 certains savoirs-faire disparaissent pour cause de progrès techniques ou de changements socio-culturels, dans ce cas le personnage ne peut plus augmenter normalement par la dépense d'XP, sauf s'il continue à l'entretenir et tente de progresser par lui-même. Dans ce cas le nombre de pts nécessaire est majoré de **5pts**.

Progression des DOMAINES et des spécialités :

1 ==> 2 = 5 pts 2 ==> 3 = 7 pts 3 ==> 4 = 9 pts 4 ==> 5 = 11 pts
5 ==> 6 = 13 pts 6 ==> 7 = 15 pts 7 ==> 8 = 17 pts

Par ailleurs, quand de nouvelles connaissances émergent et engendrent l'apparition de nouvelles activités, 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'adaptation : ESP \iff difficulté 15**. Si le score du jet d'adaptation dépasse cette difficulté 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, la difficulté 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 au-delà de 700 ans on rajoute 1pts de diff par siècle supplémentaire.

Le joueur a la possibilité de réduire ce malus en dépensant un nombre de pts de Qck = 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 2 pts d'XP à chaque pj. Par ailleurs, chacun d'eux lance 1d10 domaines qui devront régresser d'1 pt. ils seront désignés à sa convenance.

Règles de reconversion professionnelle :

- **Un humain**, au cours de son existence mortelle peut changer de profil professionnel et donc de carrière, mais il ne pourra en exercer un nombre limité cours de sa vie du fait de la brièveté de celle-ci (cf tableau des vécus). Pour cela il devra lui aussi s'acquitter d'un jet de reconversion : **jet ESP \iff difficulté = 15**

- **Un immortel** aussi peut changer de carrière autant de fois qu'il le souhaite contrairement à un humain, puis de profil, mais pas avant d'avoir exercé au moins la 1/2 des carrières de son profil actuel. Toutefois, lui aussi devra faire un jet de reconversion, **identique à celui des humains**.

Si c'est un succès, son profil et/ou sa carrière actuelle passent alors dans la rubrique ex- sur la feuille de perso et les domaines liés, aussi. Ceux-ci ne pourront alors plus augmenter normalement, si les usages humains les ont fait disparaître. La progression reste possible, à condition de majorer les coûts de progression, ou de prendre des Qck pour convertir les pts de Quick en pts de compétence.

NB : un personnage peut avoir plusieurs domaines de compétence en même temps, même si ceux-ci de sont pas forcément liés avec leur carrière, mais dans ce cas, leur coût de progression sera majoré de 2 pts.

Le vécu :

Les carrières exercées durant une vie de labeur constituent le vécu d'un personnage. Les vécus donc apportent au pj un certain nombre de domaines de compétence. Le nombre de carrières accessibles par siècle est limité par le nombre d'existences humaines possibles en un siècle déterminé par l'espérance de vie moyenne d'un humain qui diffère pour chacune des périodes de l'histoire. Ainsi, en 1 siècle, un immortel ne pourra pas engranger un nombre de carrières (vécu) supérieur au nombre de vies humaines possibles sur 100 ans (sauf si absorption de quickening).

Le concept de retraite n'intervenant qu'à partir du 20e siècle, c'est donc à partir de cette époque que l'on considérera uniquement la durée de vie professionnelle, sachant aussi qu'un immortel rattrapé par sa particularité devra changer de vie pour ne pas attirer l'attention sur lui, vu qu'il ne vieillit pas. Cependant, ce n'est pas parce qu'il doit changer d'identité qu'il doit nécessairement changer de profession aux yeux des humains.

Période historique :	Epoque couverte :	Nbre de vies par siècle :	Espérance de vie moy :
Haute antiquité	(-3000 à -500)	4	25 ans
Basse antiquité	(-500 à +500)	3	30 ans
Haut moyen âge	(6 ^e au 11 ^e siècle)	3	35 ans
Bas Moyen âge	(12 ^e au 15 ^e siècle)	2	40 ans
Epoque moderne	(16 ^e au 18 ^e siècle)	2	50 ans
Post-Moderne	(19 ^e au 20 ^e siècle)	1	80 à 100 ans
Contemporaine	(21 ^e siècle)	1	70 à 90 ans

Le profil indique quelle est la vocation qui sous tend les carrières professionnelles exercées par le personnage. Ce sont les carrières qui sont comptabilisées avec la correspondance suivante : **une vie = une carrière** entre **la haute antiquité et l'époque moderne**.

Après, la donne change, au sein de l'humanité : les expériences se multiplient du fait du gain de libertés individuelles, si bien qu'au cours d'une seule vie, plusieurs carrières successives peuvent être conduites. Sachant qu'à l'époque post-moderne (20^e siècle) une vie professionnelle dure **40 ans**, il peut compter jusqu'à **1 carrière tous les 20 ans**, donc **4**.

Par exemple : un immortel né en -2000 et âgé de 500 ans, aura cumulé 20 carrières en 5 siècles. En revanche, s'il naît en 1200 et qu'il arrive à 600 ans, il aura 12 carrières. Tandis qu'un immortel né en 1800 qui parvient à l'an 2000, engagera 8 carrières.

NB : Un immortel n'est autorisé à changer de profil et donc à accéder aux carrières qui lui sont rattachées que lorsqu'il a exercé toutes les carrières de son profil initial afin de faciliter la gestion de l'expérience accumulée. Ce processus peut néanmoins être accéléré par les quickenings.

La maturité :

Les points de maturité simulent le temps passé entre deux aventures, le MJ accorde les pts de maturité suivants en fonction de la période d'inactivité :

Pts :	Période inactive :	Xps acquis :
1	5 à 50 ans	5
2	51 à 100 ans	10
3	101 à 150 ans	15

Les pts d'expérience acquis est = à 5pts XP par pt de maturité accumulé. Ce système reflète l'expérience engrangée lors de l'activité quotidienne hors circonstances aventureuses. Cependant, les gains sont moindres et il ne peuvent être utilisés que pour augmenter les spécialités ou domaines liés à sa carrière.

Les points d'études :

Les points d'études s'obtiennent auprès des mentors, dans les livres ou grâce à des cours à l'université. Ils s'utilisent pour augmenter les connaissances et les savoirs-faire. 1pt d'étude = 2pts XP.

Le nombre de points d'étude varie en fonction de la période d'enseignement suivie et le type d'enseignement reçu :

Tps d'apprentissage :	Mentor :	Livres :	Université :
1 à 5 ans	2 pts	1 pt	3 pts
6 à 10 ans	4 pts	3 pts	6 pts
11 à 15 ans	6 pts	5 pts	9 pts

L'apport en expériences des pts de maturités et d'étude peuvent se cumuler. Cette règle se combine avec celle des domaines délaissés lors de longues périodes... Elle peut compenser certaines régressions.

Par acquisition d'un quickening :

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

Domaine(s) inconnu(s) du vainqueur : Acquisition à +1

Domaine(s) connu(s) du vainqueur : il n'augmentera son ou ses domaines que si le vaincu avait un niveau supérieur ⇒ +1.

Spécialité inconnue du vainqueur : Acquisition à +1

Spécialité connue > au pj : gain = à +1.

Pouvoirs de quickening : 50 % de ses pouvoirs sont acquis s'ils étaient inconnus du vainqueur

Capacités de Force Vive innées : 50 % de ces capacités sont acquises quand elles sont inconnues du vainqueur.

Facultés d'immortels : 50 % de ces facultés sont acquises quand elles sont inconnues du vainqueur

Les avantages : le Pj vainqueur peut en absorber 1D3 s'il réussit un jet d'Esprit en opposition contre son adversaire.

Les handicaps : récupère 1D3 handicap du vaincu si échoue à son jet d'esprit en opposition.

Rang du vaincu	Bonus XP	Gain en renommée
Novice (0-100 ans)	+10	1 pts
Expérimenté (200 à 500 ans)	+15	2 pts
Sage (500 à 2000 ans)	+20	3 pts
Ancien (2000 à 5000 ans)	+25	4 pts
Néphelim (+ de 5000 ans)	+30	5 pts

Progression des humains :

On attribue entre 5 et 20 pts XP suivant l'issue du scénario et la prestation des joueurs. Un personnage humain ne pourra pas être joué plus d'un siècle de temps fictif. Toutefois, si le pj n'est pas mort lors d'une séance de jeu, son joueur peut le « conserver » moyennant quelques aménagements : *le nom, la description et son background sont remplacés mais ses caractéristiques sont gardées en l'état*. Un pj 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, ce savoir faire ayant disparu des usages avant sa naissance.

F- les Quickenings Blancs et noirs :

Ces phénomènes rarissimes sont très particuliers et entraînent une modification profonde de la psychée de celui qui le reçoit, son comportement évolue brutalement avec un infime espoir de retour à son état normal.

Le **quickenning blanc** résulte de l'énergie positive accumulée par un immortel très ancien et au très grand développement spirituel. Ces individus sont ce qui se rapproche le plus d'un saint. Ainsi, quand un immortel reçoit ce type de quickening, celui-ci renonce à la quête du prix, il se retire alors loin du monde et de ses souillures, en général, il en vient à mener une vie de dévouement envers les humains qui souffrent. Il adopte sa religion culturelle, celle de celui qu'il a vaincu ou bien celle qui se rapproche le plus de ses convictions et vit selon ses préceptes car il est investit d'une foi nouvelle sans faille. **C'est ce qui est arrivé à Darius au 4^e siècle en décapitant Emrys (St-Denis)**

Dans le cas d'un échec critique, le retour à son état antérieur est une chimère à moins d'absorber un quickening noir. C'est la seule solution car les deux se neutraliseront, mais cela a pour conséquence le décès puis la résurrection de l'immortel sous le choc et implique une perte de mémoire plus ou moins importante et longue (*cf cas de Methos à l'âge de Bronze*).

Dans le cas d'un échec cuisant le retour ne sera possible qu'en récupérant plusieurs (*au moins 4*) quickenings négatifs (*honneur max = à 4 + Sté psy maxi = à +4*).

Pour un échec important, il faudra absorber au moins 3 quickenings négatifs et faire un jet de Sté psy avec une difficulté de 20 pour espérer s'en sortir. **Un quickening est négatif quand la santé psychique d'un immortel est à pervers**

Effets des Quickenings blancs :

Ecart	Réussite	Effet	Echec	Effet
1 à 5	limite	+1nv Sté Psy	anodin	+1nv sté Psy
6 à 10	Convenable	+2nvx Sté psy	Maîtrisé	+2nvx sté Psy
11 à 15	Bonne	+1en honneur	Important	+3nvx Sté psy et -1 handicap
16 à 20	Excellente	Reste lui-même	Cuisant	+4nvx Sté psy et -2 handicaps
21 à 25	Sublime	Reste lui-même	Critique	Retour impossible: récup Sté mentale et handicaps mentaux.= 0.

Le **quickenning noir** absorbé est fait d'énergie négative accumulée au fil des siècles par celui qui a été vaincu. L'immortel qui était normal ou plutôt bon se transforme alors en un être sanguinaire assoiffé de pouvoir et de puissance brute. Il n'a plus aucune considération pour les humains qu'il assimile à de la vermine et les immortels deviennent ses proies. Dans les deux cas, pour y résister, il faut réussir un jet d'esprit avec **une diff de 30** pour éviter de succomber à l'influence de cette puissante vague d'énergie. Suivant la marge de réussite ou d'échec, les traumatismes subis seront plus ou moins importants. Si un pj immortel subit un quickening noir ou blanc en étant au niv -6 en Sté psy, ce sera forcément un échec, le jet ne servira qu'à en déterminer la marge. En revanche, si son score et la diff sont égaux il est autorisé à faire le jet, mais seule l'obtention sur le jet sera un succès. Dans le cas d'un échec critique, le retour à son état mental antérieur est une chimère à moins d'absorber un quickening blanc. C'est la seule solution car les deux se neutraliseront, mais cela a pour conséquence le décès puis la résurrection de l'immortel sous le choc et implique une perte de mémoire temporaire. Dans le cas d'un échec cuisant le retour ne sera possible qu'en récupérant plusieurs (*au moins 4*) quickenings positifs (*honneur mini = à 9 + mini de +7 en Sté psy*) ou en se baignant dans la fontaine sacrée de Brocéliande. Pour un échec important, il faudra au moins 3 quickenings positifs et faire pénitence en étant altruiste et bon durant 3 scénarios, puis tenter un jet de Sté psy avec une difficulté de 20.

Effets des Quickenings noirs :

Ecart	Réussite	Effet	Echec	Effet
1 à 5	Limite	aucun	Anodin	-2nvx de Sté psy.(retour avec soins)
6 à 10	Convenable	-1pt d'honneur	Maîtrisé	-3nvx sté Psy (retour possible)
11 à 15	Bonne	+1 hand. mental	Important	-4nvx Sté psy et +1 handicap (retour envisageable)
16 à 20	Excellente	-1nv de Sté Psy	Cuisant	-5nvx Sté psy et +2 handicaps (retour hypothétique)
21 à 25	Sublime	Reste lui-même	Critique	Totalement Corrompu: Sté psy= -6nvx.

G- 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 :

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.

Le principe est le suivant : les capacités des personnages sont modifiées suivant l'écart temporel et donc d'expérience entre le temps de référence et l'époque servant de contexte au flashback.

Nbre de pouv de quick.	Ecart temporel.	Valeur des Dom / Traits.
Nbre actuel	= 1/1000ème de son âge	Niv actuel
Nbre actuel	= 1/100ème de son âge	Niv actuel
-1	= 1/10ème de son âge	-1niv/-1d
-4	= 1/5ème de son âge	-2 niv/-1d
-7	= ¼ de son âge	Niv création +2 niv/+2d
-10	= 1/3 de son âge	Niv création +1 niv/+1 d
-13	= 1/2 de son âge	Niv création +1 niv/+1d
Nbre à la création	= 2/3 de son âge	Niv création
Nbre à la création	= ¾ de son âge	Niv création



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 ? C'est loin d'être évident, pourtant, j'ai tenté de trier et 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 astronomique incriminé a de quoi laisser 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 aux primaux, vous me suivez ? Et là : 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 (Bifrost) ne se fait que lors de l'ultime combat puisqu'il nécessite d'affronter les premiers nés puis le gardien : adversaires qui par leur quickening donneront au vainqueur la capacité d'ouvrir le passage vers leur dimension d'origine (Asgard) à la faveur de la conjonction planétaire dont il est question plus haut, permettant ainsi son retour parmi les siens en redevenant mortel, finalement je considère que c'est avant tout cela la source et plus seulement cette histoire de fécondité, mélangeant ainsi le postulat de HL II et celui de HL V.



ANNEXE II:

Sites internet :

1592

fanfictions.net

Bibliographie :

-Le fanzine Aethernus Methos

Filmographie :

- Highlander
- Highlander II Le retour
- Highlander III Le sorcier
- Highlander IV Endgame
- Highlander V Le gardien de l'immortalité
- Highlander la série TV (6 saisons)
- Highlander the raven série TV spin-off
- Highlander : soif de 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 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(e)s lecteurs(trices) rôlistes d'avoir eu la sympathique curiosité de consulter *Highlander jdra*.



membre des guetteurs, une société secrète qui observe et étudie les immortels sans jamais intervenir depuis 6000 ans. Leur vie est une quête, une romance, une souffrance, faite aussi d'aventures, menant à leur destinée : l'ultime combat à l'issue duquel le dernier immortel recevra le Prix.

La légende dit que le vainqueur recevra alors les pouvoirs et les connaissances de tous les immortels ayant foulé la terre depuis les temps immémoriaux...

Vous êtes l'un des leurs, condamné à affronter vos semblables dans des duels à mort où le vainqueur décapite son adversaire et acquiert toute la puissance de son quickening. Votre épée sera votre meilleure alliée et votre plus fidèle compagne.

