

HIGHLANDER JDRA



LES LIEUX DE DUELS

Crédits

Remerciements : à l'équipe de fans du jeu trinités qui m'ont donné l'idée de transposer une partie de leur aide de jeu à l'univers d'Highlander.

Auteur : Oniros

Sur un concept et personnages de Grégory Widen.

REMARQUES PRELIMINAIRES :

Cette aide de jeu a été conçue et écrite pour permettre aux rôlistes intéressés par l'univers d'HIGHLANDER d'y faire évoluer des personnages de leur création dans le cadre d'aventures écrites par leurs soins. Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de préciser que cet ouvrage n'est en aucun un document 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 fans 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 revenus.

Un DOJO :



Duel référence : *Connor McLeod vs Kane*

Source : *HL3*

Evènement :

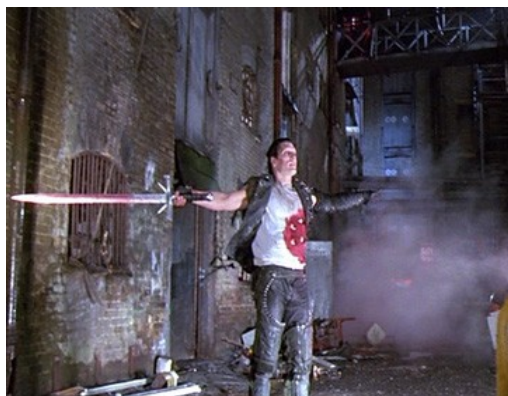
Si le lieu a été sacralisé, les passeurs interviennent en 1D8 tours si la moyenne des pts de Quickening est inférieure à 50. Si celle-ci est comprise entre 51 et 100, ce sera en 1D6 tours et au delà en 1D4 tours. Ils stopperont le combat par une intervention de type esprit frappeur, le plus souvent en brisant leurs armes.

Terrain : *glissant (parquet ciré) -5*

Armes : *présence d'1 ratelier d'armes blanches et contondantes*

Dégâts collatéraux : *vitres des fenêtres, bancs, espaliers*

Une RUELLE:



Duel référence : *Kurgan vs Sunda Kastagir*

Source : *HL I*

Evènements : *Réveil d'un SDF - Vigilance/+3 : Un sans-abri dort, caché sous sa couverture. Sa première réaction est de défendre son territoire, puis de fuir.*

Terrain:

S'interposer : l'étroitesse des ruelles fait que toutes les réactions pour s'interposer ont un bonus de +3.

Se déplacer : Les murs et le sol des ruelles comportent divers pièges naturels. Tous les tests de déplacement sont assortis automatiquement d'une pénalité Risque (Immobilisé), sauf pour les personnages qui ont analysé le terrain.

Grimper sur une grille dans un cul-de-sac : Athlétisme/-3

Atteindre une fenêtre au premier étage sans aide : Athlétisme/-6

Grimper à une échelle jusqu'au toit : Athlétisme/-9

Positions avantageuses: Debout sur un conteneur à déchets : Une position en hauteur

Armement : Un couvercle de poubelle : Petit bouclier improvisé, protection de +1/+0, Tactique/+6

Dégâts collatéraux : Renverser les poubelles : L'action nécessite un test de Force/+3.

Tous les déplacements dans la zone sont assortis automatiquement de la pénalité Risque (Chute).

Une porte de secours : bois,

Un PARKING SOUTERRAIN :



duel de référence : Connor McLeod vs Iman Fasil

source : HL 1

terrain :

Se faufiler entre deux voitures : Athlétisme/-2

Courir sur les voitures : Athlétisme/-2

Monter dans une voiture : Athlétisme/-3

Descendre au niveau inférieur : Athlétisme/-6

Monter au niveau supérieur : Athlétisme/-9

Accroupi derrière une voiture : couverture de -4, Discrétion/+3 pour se dissimuler

Réfugié dans une voiture : couverture de -5, Discrétion/+6 pour se dissimuler

Sur le toit d'une voiture : une position en hauteur

Armement : Barre de fer : dégâts 3, Tactique/-3

Dégâts collatéraux :

L'éclairage au néon : Câble électrique, 2 points de vie. S'il est sectionné, le parking est plongé dans l'obscurité.

Un pare-brise ou une vitre de portière : Verre, 2 points de vie. Pour chaque vitre brisée, la couverture à l'intérieur diminue de 1 point. Un personnage qui se trouve de l'autre côté d'une vitre brisée subit la projection des bris de verre : 1 point de dégâts.

Evènements:

Une voiture surgit - Vigilance/+3 : Tous les combattants sont désengagés. Réussir un test d'esquive/+3 permet de ne pas être percuté par le véhicule et de ne pas être renversé. Sinon l'accident occasionne des dégâts de 4 et provoque une chute.

Désarmer : L'arme glisse sous une voiture, ce qui la rend difficile à récupérer. Pour la ramasser, la difficulté est de -6 au lieu de -3.

dégâts collatéraux : voitures garés dans le parking. Conduites de fluides : eau chaude et froide + électricité. Système d'extinction d'incendie qui s'active et gêne la visibilité (-3)

LES BUREAUX :



Duel de référence : Ramirez vs Connor McLeod

Source : HL II

Dégâts collatéraux :

Désarmer : L'arme tombe derrière un bureau, ce qui la rend difficile à récupérer. Pour la ramasser, la difficulté est de -6 au lieu de -3.

Feinter : En utilisant des piles de papiers ou des pots à crayon un personnage ayant étudié le terrain peut faire diversion - Feinte/+3 - pour attaquer ensuite plus facilement.

Terrain :

Grimper sur un bureau : Athlétisme/0

Changer de pièce : Athlétisme/0

Sur un bureau : Une position en hauteur

Derrière une porte : Couverture -4, Dissimuler/+3 pour s'y cacher

Armement :

Un coupe papier : Dégâts 2, Tactique/+3 pour en dénicher un

Une chaise

Dégâts collatéraux :

Renverser un bureau ou faire tomber une vitrine : L'action nécessite un test Force/-3 et occasionne 2 points de dégâts. Les victimes sont à terre, immobilisées par le poids du meuble. Se dégager est une action libre qui demande la réussite d'un test de Force/+3.

Évènements :

Sonnerie du téléphone - Vigilance/+3 : Les personnages surpris détournent leur attention, ils diminuent leur score d'initiative de 3 à la fin du tour de jeu en cours.

Entrée d'un client - Vigilance/0 : Il s'enfuit puis alerte la police.

Une USINE METALLURGIQUE:

Duel de référence : Connor McLeod vs Kane

Source : HL III

Terrain :

Sauter d'un escalier pour s'accrocher aux chaînes : Athlétisme/0

Grimper sur une chaîne : Athlétisme/-3

Descendre sur une chaîne : Athlétisme/+3

Se balancer sur une chaîne pour attaquer : Athlétisme/0

Positions avantageuses :

Sur l'escalier, pour briser les cornues et en répandre le contenu sur ceux en contrebas

Se déplacer : En raison de tous les ustensiles et des chaînes qui pendent, tous les déplacements sont assortis de la pénalité Risques (immobilisé)

Déloger : Les garde-corps sont fragiles, déloger quelqu'un dans les escaliers signifie le faire chuter de 6m de haut.

Armement :

Une chaîne : pour attaquer ou étrangler - permet de maîtriser un adversaire sans déclarer de Pénalité - Tactique/+3

Dégâts collatéraux :

Le chaudron métallique : Eventré, il dégage un nuage toxique. Il faut évacuer les lieux, sous peine de subir les effets conjugués de l'asphyxie et d'un poison de 1 point de dégât. Le nuage se dissipe par le puit en 10 rounds.

LA PLAGE



Duel de référence : saison 3 série TV (au japon)

Evénement :

Une déferlante s'écrase sur les rochers et provoque la chute de celui qui rate un jet de d'acrobatie, diff : 30

Terrain :

Dans l'eau: Athlétisme/-6

Dans le sable : Athlétisme/-3

Vigilance : -3 aux résultats finaux en rain du bruit du ressacc

Feinter : +3 ax résultats finaux si lancer de sable dans les yeux de l'adversaire

Positions avantageuses :

Derrière le tombeau de Kojiro Sasaki : couverture de -3, Discrétion/0 pour parvenir à se dissimuler

Armement : Pierre : dégâts 2, peut-être lancée, Tactique/-3

DESERT:



Duel référence : *Hamza El Kahir vs Xavier St-Cloud*

Source : *Saison n° 2 série TV*

Terrain : *malus -5 lié à la chaleur et à la lumière*

Armement : *Feinter : +3 résultats finaux si lancer de sable dans les yeux de l'adversaire*

Un LOFT incendié :



Duel référence : *Duncan McLeod vs Jin Ke*

Source : *HL IV*

Terrain : *encombré de débris : malus de -3, faible luminosité : malus de -2 Positions : utiliser comme bouclier des piliers de structure*

Armement : *arme contondante improvisée : barre de fers,*

Dégâts collatéraux : *poutres, mobilier restant*

SUR LES TOITS



Duel référence : *Amanda vs Zacharie Blaine*

Source : *série TV saison 1*

Événement :

Désarmer : L'arme tombe dans le vide

Nuée de pigeons - Vigilance/0 : Un groupe de pigeons s'égaie dans tous les sens. Les personnages surpris se protègent instinctivement, leur score d'initiative diminue de 3 points à la fin du tour de jeu en cours.

Terrain : *Se déplacer : Tous les déplacements sont assortis automatiquement de la pénalité Risque (Chute), sauf pour les personnages qui ont analysé le terrain.*

Sur des toits pentus : Athlétisme/-3

Bondir d'un toit à un autre : Athlétisme/-6

Positions avantageuses

Derrière une cheminée : couverture -3, Discrétion/-3 pour se dissimuler Sur une échelle métallique : une position en hauteur

Dégâts collatéraux : *antennes paraboliques, de téléphonie mobile, chaudières, armoires électriques*

TOUR EIFFEL :



Duel référence : *Duncan Mc Leod vs Antonius Kalas*

Source : *série TV saison 3*

Terrain : *risque de chute ds escaliers ou dans le vide*

Positions : *cache derrière des poutres de structure ou comme bouclier avantage de hauteur dans les escaliers*

Dégâts collatéraux : *poutrelles métalliques, armoires électriques*

Événement : *Désarmer : L'arme tombe dans le vide*

EXPLOITATION MINIÈRE :



Duel référence : Duncan Mc Leod vs Grayson

Source : série TV saison 2

Événement : *Surpris par un vigile, le combat est ajourné.*

Terrain : *meuble, s'enfoncent dans le sable, malus de mouvement : -4*

Positions : *monter sur les tapis roulants ou les escaliers pour avoir une position haute avantageuse.*

Armement : *aucun*

Dégâts collatéraux : *les installations minières.*

QUAIS DE SEINE :



Duel référence : Duncan Mc Leod vs Xavier St-Cloud.

Source : Série TV, saison 3

Événement : *des promeneurs interrompent le combat en passant sous le pont. Jet de discrétion pour qu'ils ne devinent pas ce que faisaient les deux immortels, jet en opposition contre pnjs.*

Terrain : *pavés glissants par l'humidité résiduelle du fait de la proximité du fleuve, malus: -4*

Armement improvisé : *pavé déchaussé.*

Dégâts collatéraux : *rien à proximité*

GROTTE :



Duel référence : *Connor Mc leod puis Nakano vs Kane*

source : *HL III*

Terrain : *accidenté, malus correspondant, positions : se cacher derrière un gros rocher pour surprendre son adversaire.*

Armement : *pierres qui peuvent servir à frapper ou à lancer contre son adversaire.*

Dégâts collatéraux : *aucun*

UN GYMNASSE



Duel de référence: *Duncan Mc Leod vs Benny Carbassa*

Source : *Série TV, saison 3*

Terrain : *normal*

Monter sur les gradins : Athlétisme/-3

Se balancer à une corde ou un anneau pour attaquer : Athlétisme/0

Positions avantageuses :

Sur les gradins : une position en hauteur

Derrière les buts : couverture -3, Discrétion/-3 pour s'y réfugier

Armement

Un ballon : Dégâts 1, non létal, peut être lancé, Tactique/-3

Filet : Dégâts 0, maîtriser, Tactique/-3

Dégâts collatéraux :

Renverser la caisse à ballons : Force/0. Tous ceux qui se trouvent face à la caisse renverser doivent réussir un test d'Esquive/-3 pour éviter les ballons et ne pas chuter.

Faire tomber les buts : Force/-6. Si un adversaire se trouve dans les buts au moment où ils tombent, celui-ci est immobilisé dans le filet jusqu'à ce qu'il réussissent un test de Force/-6 pour se dépêtrer, ou passe 3 rounds sans être dérangé à s'en sortir.

Evènements : *Arrivée de joueurs venant s'entraîner : leur première réaction sera de fuir et d'alerter la police.*

DANS LA FORÊT



Duel de référence : Duncan Mc Leod vs Paul...

Événement : *Un animal peut faire du bruit ou renverser un des combattants, donc les déconcentrer ou les blesser.*

Terrain : *encombré*

Se déplacer : le terrain est encombré et peu praticable (souches, branchages...), en conséquence tous les tests de déplacements sont assortis de la Pénalité Risque (chute ou immobilisé, au choix du meneur) pour ceux qui n'ont pas analysé le terrain.

Vigilance : en raison de l'épaisseur de la végétation, tous les tests de perception visuelles sont assortis d'un malus de -3.

Feinter : +3 au résultats finaux si l'on projette des feuilles mortes sur les adversaires.

Grimper à un arbre : Athlétisme/-6

Grimper sur un rocher : Athlétisme/-3

Dans un arbre : idéal pour un tireur

Sur un rocher : une position en hauteur

Derrière un arbre : couverture -3, Discrétion/0 pour s'y dissimuler

Accroupi dans un fourré : Couverture de -5, Discrétion/+3 pour se dissimuler

Armement improvisé : branches mortes mêmes carac qu'un Bo, Un gourdin.

Dégâts collatéraux : arbres qui peuvent être tranchés et donc tomber.

Un petit arbre mort : 8 points de vie, bois

Evènements :

□ *Un sanglier affolé s'enfuit - Vigilance/0 pour ne pas être surpris. Ceux qui sont surpris perdent 3 points d'initiative à la fin du round.*

Ds un MANOIR :

Duel de référence : *Les époux Valicourt à l'entraînement*

Source : *Série TV*

Terrain : *encombré*

Dégâts collatéraux :

Le terrain est encombré et peu praticable (tables, bibelots...), en conséquence tous les tests de déplacements sont assortis de la Pénalité Risque (chute ou immobilisé, au choix du meneur) pour ceux qui n'ont pas analysé le terrain.

Sauter sur une table : Athlétisme/-3

Plonger à travers la fenêtre : Athlétisme/-3

Derrière les rideaux : idéal pour tendre un piège. Discrétion/-6 pour se dissimuler pendant un combat.

Sur la table : une position en hauteur

Accroupi derrière la table : couverture -3, Discrétion/-3 pour se dissimuler

Armement :

□ *Un tisonnier de cheminée : Dégâts 3, Tactique/-3*

□ *Couteaux de vaisselle : Dégâts 2, Tactique/-3*

Dégâts collatéraux :

□ *Le lustre : 8 points de vie, métal. Si quelqu'un se trouve sous le lustre quand il tombe, il doit faire un test d'Esquive/-3 ou encaisser 16 points de dégâts et se retrouver Immobiliser. Il faut un test de Force/ 0 pour sortir de dessous.*

□ *Une chaise : 4 points de vie, bois*

Evènements :

□ *L'horloge se met à sonner - Vigilance/0 pour ne pas être surpris.*

Ceux qui sont surpris perdent 3 points d'initiative à la fin du round.

LE BORD DE LA RIVIERE



Duel référence : *Duncan McLeod vs Michel de Bourgogne*

Source : *série TV Flashback saison 1*

Terrain : *En raison de l'humidité du sol (galets moussus et détremvés), tous les tests de déplacement sont automatiquement assortis de la Pénalité Risque (chute)*

Dans l'eau : Athlétisme/-6

Sur les galets humides : Athlétisme/-3

Derrière un arbre : couverture -3, Discrétion/0 pour s'y dissimuler

Un fourré : Bois, 8 points de vie

Evènements : *Un cerf venu se désaltérer s'affole et s'enfuit - Vigilance/0 pour ne pas être surpris.*

Ceux qui sont surpris perdent 3 points d'initiative à la fin du round. Arrivée de trois chasseurs à moitié ivres. S'ils se sentent menacés dans la moindre mesure, ils tirent (Tir 8) puis s'enfuient à toutes jambes.

UN ENTREPOT



Duel référence : *Connor McLeod vs le Kurgan*

Source : *HL I*

Terrain : *Se dissimuler : en raison de l'encombrement et du peu de luminosité, tous les tests de vigilance se font avec un malus de -3*

Déloger : *Les caisses empilées sont bancales et petites, déloger quelqu'un signifie le faire chuter de 5m.*

Grimper sur un empilement de caisse : *Athlétisme/-6*

Sauter d'une caisse pour s'accrocher aux cordes : *Athlétisme/0*

Grimper sur une corde ou une chaîne : *Athlétisme/-3*

Descendre sur une corde ou une chaîne : *Athlétisme/+3*

Se balancer sur une chaîne pour attaquer : *Athlétisme/0*

Positions avantageuses

- *Sur des caisses : une position en hauteur*
- *Caché derrière les caisses ou une poutre : couverture -3, Discrétion/ 0 pour se dissimuler*

Dégâts collatéraux

- *Faire tomber un filet en hauteur sur quelqu'un : Tir/-3. La victime en dessous doit réussir un test d'Esquive/-3 ou subir 4 points de dégâts et être immobilisée.*
- *Renverser un fût d'huile industrielle : le sol devient glissant, toutes les actions et réactions physiques se font avec un malus de -3.*

Evènements :

- *Arrivée d'une patrouille de 6 vigils : alertés par le bruits. Ils tenteront de mettre tout le monde en fuite. Si la résistance est trop violente pour eux, ils essaieront de prévenir les autorités.*