

*ARMES
BLANCHES*

HIGHLANDER



CREDITS :

Auteur : Oniros

Illustrations : Photos des films, des séries TV, photos issues de plusieurs sites internet spécialisés dans la reproduction d'armes blanches historiques ou fantastiques.

(tels que par exemple : Armae.com, heavenly swords, entre autres...)

Couverture du supplément : Comic book Highlander.

Source principale : Vincent Bonnot « *le dictionnaire des épées célèbres* »

REMARQUES PRELIMINAIRES :

Tout comme le livret principal « Highlander jdra », ce supplément sur les armes blanches a été conçu et écrit pour compléter le matériel fourni dans le jeu précité. Ceci dans une optique ludique sans aucun but lucratif afin de faire évoluer des personnages fictifs créés par les rôlistes intéressés, dans le cadre d'aventures rédigées par leurs soins. Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de rappeler ici qu'à l'instar du jeu lui-même (non-officiel), ce supplément ne l'est pas non plus, et aucunement lié de quelque façon que ce soit aux détenteurs actuels et exclusifs des droits de ces oeuvres et encore moins un ouvrage édité à titre professionnel. Il s'agit juste d'une production amateur dont l'intention n'est nullement de porter préjudice à quiconque, amateurs, professionnels ou artisans... Il convient donc mieux de considérer tout cela comme un hommage respectueux envers la qualité du travail de chacun de ceux-ci.

Dans Highlander, les épées qui apparaissent dans les films ou la série TV, sont des personnages à part entière. Souvent, elles ont une histoire singulière. Elles sont toujours la quintessence de ceux qui les portent, si bien qu'elles sont indissociables de ces derniers. Les épées des immortels sont un prolongement d'eux mêmes. Ce sont de véritables reliques ou encore des oeuvres d'art incroyables...

Elles sont tour à tour convoitées et/ou choyées par les immortels. De ce constat, il apparaît indispensable de leur consacrer cette aide de jeu en livrant les caractéristiques techniques des lames les plus emblématiques de la saga, mais aussi celles des épées des héros humains ayant laissé une trace dans l'histoire aux côtés de leur propriétaire ou encore celles des armes inédites que j'ai associé à des personnages immortels issus des fanfictions ou secondaires de la saga.

Par ailleurs, Vous constaterez au fil de la lecture que certains anachronismes ont pu se glisser dans ce qui suit, mais il faut avoir à l'esprit que, même si, j'ai essayé de rester proche de l'histoire des techniques et de l'évolution des armes blanches, nous sommes dans un cadre fictionnel et plus précisément romanesque qui s'accommode de ce genre d'entorses d'autant plus qu'elles apparaissent aussi dans le film originel (cf Katana de Ramirez et le commentaire de Brenda). Sans compter également que ci-dessous il est question d'armes d'exception, rarissimes ou uniques, voire légendaires, tout comme leurs porteurs.

Donc, laissez votre imagination vagabonder et laissez vous séduire par l'esprit des sagas héroïques et des récits mythologiques plutôt que par la rigueur scientifique qui, ici, ne fera qu'accompagner votre créativité.

Épées légendaires de l'histoire humaine :

Almace



Épée de Turpin, évêque de Reims (de 774 à 789-791), compagnon de Charlemagne et de Roland.

Catégorie : Glaive

Type d'arme : 1 main

Équilibrage : +1

Fil de la lame : +1

Esthétique : +1

Diff Maniement : -4

Angurva (ou Angurvadel, Angurvadil, Angurvddel)



Épée magique de Frithjof, le « faiseur de paix ». Son nom signifie « le ruisseau de l'angoisse ». Elle porte des runes sur sa lame qui brillent fortement en temps de guerre et moins en temps de paix.

Catégorie : Épée

Type d'arme : 1 main

Équilibrage : +3 guerre/+2 en duel

Fil de la lame : +2/+1

Esthétique : +3

diff maniement : -4

Arondie (ou Arondight)



Lancelot du Lac a reçu cette épée à 18 ans lors de son adoubement par Arthur et Guenièvre.

Catégorie : Epée

Type d'arme : 1 main

Ferronnier : Myrrdin le Fou

Equilibrage : +3

Fil de la lame : +2

Esthétique : +1

diff Maniement : -4

Ascalon



Saint-Georges utilisait cette épée pour terrasser le dragon. Le terme Ascalon vient d'Ashkelon, une ville d'Israël. Né en Cappadoce de parents chrétiens, George de Lydda, le Tropéophore (« porteur de victoire »), fut officier dans l'armée romaine, puis victime en l'an 303 des persécutions antichrétiennes de l'empereur Diocletien : il fut livré à de nombreux supplices (brûlé, ébouillanté, broyé sous une roue, etc.) auxquels il survécut miraculeusement avant d'être décapité. Son tombeau est à Lydda (Lod) en Palestine. Sa popularité fit naître de

nombreuses traditions et légendes, comme celle de Saint Georges terrassant le dragon, qui symbolise la victoire de la Foi sur le Mal.

NB : selon les guetteurs, le dragon en question serait en réalité le Kurgan ou un immortel ayant adopté une armure similaire à la sienne contre lequel il aurait lutté et prit le quickening tout en échouant ensuite après ses supplices. Ce qui lui aurait valu son statut de preux et juste combattant.

Catégorie : Epée

Type d'arme : 1 main

Equilibrage : +3

Fil de la lame : +4

Esthétique : +3

diff Maniement : -4

Caladbolg



Son nom signifie « Dur tranchant ». C'est une épée de lumière qui inflige des blessures mortelles à ses ennemis. On l'appelle aussi l'épée de Nuada, Fergus Mac Roeg est un roi mythique d'Ulster (Irlande du Nord) qui en aurait été le porteur.

Catégorie : Glaive

Type d'arme : 1 main

Equilibrage : +3

Fil de la lame : +2

Esthétique : +2

diff Maniement : -4

Chrysaor



Épée magique du chevalier de justice Artegal qui fut naguère trempée dans un bain de diamants et utilisée par Zeus pour lutter contre les titans. Elle aurait été forgée par Héphaïstos, le dieu de la forge et des techniques, selon la légende qui court à son sujet.

Catégorie : Epée

Equilibrage : +4

Esthétique : +3

Type d'arme : Batarde

Fil de la lame : +5

diff Maniement : -2

Courtain



Ogier de Danemarque est un chevalier légendaire qui apparaît dans la chanson de geste du cycle de Charlemagne. Le nom Danemarque pourrait signifier « les marches des Ardennes », plutôt que « Danemark », à moins qu'il ne s'agisse d'un homme d'ascendance Viking.

Catégorie : Glaive long

Type d'arme : 1 main

Equilibrage : +1

Fil de la lame : +2

Esthétique : +1

diff Maniement : -4

Courtoise



Sabre de Guillaume II, comte d'Angouleme de 929 à 956. La légende dit que Guillaume portait un sabre d'un acier très tranchant. Stonius, chef des Normands qui écumaient le secteur, armé de sa cuirasse et de son casque, se présenta devant Guillaume pour le défier. Au cours du combat, ce dernier lui fendit le corps par moitié d'un seul coup d'épée

et reçut alors le surnom de Taillefer, qui passa par honneur à ses descendants.

Catégorie : Faucheur

Equilibrage : +2

Esthétique : 0

Type d'arme : 1 main

Fil de la lame : +4

diff Maniement : -4

Durandal



Nom donné par les chansons de geste à la légendaire épée de Roland, neveu et chef paladin de Charlemagne. Elle appartenait auparavant au maure *Helmont* (ou *Eaumont*), prince sarrasin tué en combat par Roland à la bataille d'Aspremont (en Calabre !), La mort de Roland et de ses compagnons Olivier et Turpin à Roncevaux dans une embuscade tendue par des Basques est racontée dans la *Chanson de Roland*. Sentant sa fin approcher, Roland tenta de briser Durandal sur un rocher, pour éviter

qu'elle ne soit prise par l'ennemi.

Catégorie : *Epée*

Type d'arme : *Batarde*

Equilibrage : **+2**

Fil de la lame : **+4**

Esthétique : **+2**

diff Maniement : **-5**

Excalibur (ou Escalibor)



Épée légendaire du roi Arthur. Le personnage historique est un roi breton qui, au début du VI^e siècle, unit plusieurs peuples de Grande-Bretagne (Gallois, Cornouaillais, Bretons) pour défendre l'île contre les envahisseurs anglo-saxons. Ses exploits sont célébrés par les poètes, et la France les découvre au XII^e siècle. Symbole du pouvoir et gage de souveraineté, Excalibur ne sera brandie que par le grand roi des Bretons. Tous les barons, puis les chevaliers, s'y essayèrent en vain. Seul un page nommé Arthur réussit à la retirer de son socle et devint donc roi de Bretagne. Digne fils d'Uther, Excalibur au côté, il a réuni et pacifié les deux Bretagnes. Mortellement blessé à la bataille de Camlann, Arthur demande au chevalier Bedivere de rendre Excalibur à la fée Viviane en la jetant dans un lac magique. L'archéologue Leslie Alcock date la bataille de Camlann en 490 après JC. Certains historiens la situent dans la plaine de Salisbury, dans le sud de l'Angleterre.

Catégorie : *Epée*

Type d'arme : *1 main*

Equilibrage : **+4**

Fil de la lame : **+4**

Esthétique : **+3**

diff Maniement : **-4**

Flamberge (ou Floberge)



Épée de Renaud de Montauban héros de chansons de geste, forgée en trois ans par Galas. Son nom d'origine, « Floberge », vient des mots norrois Flæma, « chasse », et Berg, « roc », soit, littéralement, « chasse roc ».

Catégorie : Épée

Type d'arme : 1 main

Équilibrage : +2

Fil de la lame : +3

Esthétique : +1

Diff Maniement : -4

Fragarach (ou Freccraid)



Épée de la mythologie irlandaise, dont le nom signifie « celle qui répond ». Il est dit que personne ne peut mentir quand il a cette épée sous la gorge que son porteur peut commander les vents et que nul ennemi ne peut survivre à ses morsures. Fragarach est l'épée du héros légendaire Manannan Mac Lir, gardien de l'île de Man. Manannan Mac Lir, littéralement « le Mannois fils de Lir » (Lir étant l'Océan), pourrait n'être qu'un aspect du dieu suprême de la mythologie celtique, Lugh (ou Lug).

Catégorie : Glaive court

Type d'arme : 1 main

Équilibrage : +3

Fil de la lame : +1

Esthétique : +2

diff Maniement : -4

Balmung



Épée de Siegfried (Sigurd) dans la mythologie nordique, grâce à laquelle il tue le dragon Fafnir. Dans la mythologie nordique, elle fut forgée par le dieu Völund et appartient d'abord à Siegmund, père de Siegfried, qui l'avait arrachée d'un tronc dans lequel Odin l'avait enfoncée et dont personne ne pouvait la tirer.

Catégorie : Épée

Type d'arme : 1 main

Porteur : Calahan

Origine : Forcée, il y a plusieurs centaines de milliers d'années.

Diff maniement : aucune

équilibrage : +3

fil de la lame : +4

Esthétique : +2

Hauteclaire



Épée du chevalier Olivier, compagnon de Roland dans la « Chanson de Roland ». Olivier incarne la sagesse terrestre. C'est souvent à travers ses yeux que l'on admire Roland, le chevalier parfait, fidèle, loyal, et tenace. « Le Mariage de Roland », poème de La Légende des Siècles écrit par Victor Hugo, relate le duel entre Roland et Olivier. Après cinq jours d'un combat titanesque et indécis, les deux guerriers deviennent frères.

Catégorie : Épée

Type d'arme : 1 main

Équilibrage : +3

Fil de la lame : +2

Esthétique : +3

Diff Maniement : -4

Joyeuse



Épée de Charlemagne puis epee du sacre des rois de France. Selon la légende, elle portait dans son pommeau de nombreuses reliques, dont celle de la Sainte Lance (lance qui a percé le flanc du Christ sur la croix), d'où son nom. La Chanson de Roland (XIe siècle) explique qu'elle est à l'origine du cri de guerre des barons français. La ville de Joyeuse (Ardèche) lui devrait son nom. En effet un des lieutenants de Charlemagne aurait retrouvé l'épée égarée sur un champ de bataille. En récompense il reçut un

apanage en Ardèche et un nouveau nom, Joyeuse. L'epée du sacre (aujourd'hui au Louvre), dite de Charlemagne, est un assemblage d'éléments disparates - oiseaux affrontés au pommeau (Xe-XIe siècle), losangée à la fusée (XIIIe siècle), dragons adossés et filigrane aux quillons (seconde moitié du XIIe siècle) - réalisé au plus tôt en 1179 pour le sacre de Philippe Auguste et peut-être seulement pour celui de Philippe le Bel, en 1286.

Catégorie : Épée

Type d'arme : 1 main

Équilibrage : +2

Fil de la lame : +3

Esthétique : +4

Diff Maniement : -4

Kusanagi-no-tsurugi



L'une des trois reliques sacrées de la légitimité du trône impérial du Japon Amaterasu, déesse du Soleil dans le shintoïsme, l'a offerte à son petit-fils Ninigi, envoyé sur terre pour y planter du riz et gouverner. Ninigi est donc l'ancêtre de tous les empereurs japonais. Son nom complet est « Ama no Murakumo no Tsurugi » (« Épée du ciel aux nuages regroupés ») mais elle est souvent nommée Kusanagi (« Coupeuse d'herbe »). L'épée serait conservée au temple Atsuta de Nagoya mais, de même que les deux autres objets, un miroir et une

chaîne de perles, elle n'est visible que par l'empereur et certains prêtres et il n'en existe aucune représentation (photographie ou dessin) exacte.

Catégorie : Tachi

Type d'arme : 2 mains

Origine : Forcée par le sorcier Nakano pour sa compagne des temps anciens, Amateratsu.

Équilibrage : +4

Fil de la lame : +3

Esthétique : 0

Diff Maniement : -6

Merveilleuse



Épée de Doolin (ou Doon) de Mayence, compagnon de Charlemagne, père ou grand-père d'Ogier le Danois selon les sources. Ce personnage apparaît dans la chanson de geste Doon de Mayence (fin XIII^e siècle ?), mise en prose dans le roman *La Fleur des batailles de Doolin Comte de Mayence* publié en 1501 par Antoine Vérard, et qui relate notamment le duel entre Doolin et Charlemagne

Catégorie : Epée

Type d'arme : 1 main

Equilibrage : +2

Fil de la lame : +3

Esthétique : +1

Diff Maniement : -4

Glorieuse



Épée d'Olivier, le compagnon et frère d'armes de Roland dans la Légende de Croquemitaine, roman de chevalerie écrit par Ernest l'Épine en 1863. Dans ce roman, Hauteclaire est l'épée du chevalier Closamont, alors que la tradition l'attribue à Olivier, Closamont étant le deuxième nom de l'épée.

Catégorie : Epée

Type d'arme : 1 main

Equilibrage : +2

Fil de la lame : +2

Esthétique : +3

Diff Maniement : -4

[Épées des personnages principaux de la saga Highlander \(films et séries TV\) :](#)

L'arme du Kurgan :



Dénomination : Wildstorm

Catégorie : Epée

Type d'arme : 2 mains

Diff maniement : - 6

Equilibrage : + 3

Fil de la lame : + 4

Esthétique : + 2

Origine : probablement forgée par le Kurgan lui-même

Marto PRESENTS **HIGHLANDER**

L'arme de Richie Ryan :



Origine : Forgée Au XVIIème siècle, par le maître ferronnier du roi Louis XIII pour son ami Duncan McLeod. Au XXème siècle, celui-ci en a fait don à Richie.

Dénomination : Constance

Catégorie : Rapière

Type d'arme : 1 main

Diff de maniement : - 4

Equilibrage : +4

Fil de la lame : +2

Esthétique : +2

Sabre de Colin Mc Leod :



Dénomination : Céleste

Catégorie : Katana

Type d'arme : 1 ou 2 mains

Origine : Forgé par Masamune comme le Katana de Ramirez, mais à une époque postérieure.

maniement : -5

équilibrage : +2

fil de la lame : +3

Esthétique : +1

Armes de Duncan Mac Leod :



Origine : forgé par un humain ferronnier de la maison Koto, il s'agissait de l'arme du seul humain à avoir jamais été un mentor pour Duncan. C'est lui qui lui a appris la culture nipponne après l'avoir recueilli chez lui après le naufrage de son navire. C'est d'ailleurs pour ce crime envers son Daïmyo que Ideo Koto dut se plier au rituel du seppuku, avec uncan pour assesseur. Ideo lui légua son sabre à cette occasion solennelle.

Dénomination : tête de dragon

Catégorie : Katana

Type d'arme : 1 ou 2 mains

Diff maniement : -5

équilibrage : +4

fil de la lame : +2

Esthétique : +4

Claymore du clan Mac Leod :



Type d'arme : 2 mains

Diff de maniement : - 6

Origine : Forgée au début du XVIIème siècle par le forgeron du clan, c'était l'arme du père de Duncan.

Equilibrage : + 2

Fil de la lame : + 3

Esthétique : + 2

Armes de Connor Mac Leod :



Dénomination : Dragon chinois

Catégorie : Katana

Type d'arme : 2 mains

Porteurs précédent : Tak Ne Aka (Ramirez)

Origine : Forgé par un humain du nom de Masamune, un armurier visionnaire, à tel point en avance sur son temps,

que de simples fragments de la lame firent dire à Brenda (HL I) : « c'est comme si on découvrait un boeing 747 datant de plusieurs siècles avant l'invention de l'aviation ».

Diff maniement : -5

équilibrage : +4

fil de la lame : +5

Esthétique : +4



Dénomination : épée clanique

Type d'arme : Batarde

Diff de maniement : - 5

Equilibrage : + 4

Fil de la lame : + 3

Esthétique : + 2

Sabre de Kane :



Dénomination : le sabre noir
Catégorie : Wakizachi
Type d'arme : 1 main
Diff maniement : -4
PS équilibrage : +2
fil de la lame : +3
Esthétique : +4

Arme de Nakano :



Dénomination : la katana fantôme
Catégorie : Katana
Type d'arme : 2 mains

Origine : forgé par Nakano lui même dans les temps les plus reculés de la préhistoire alors que les hommes maîtrisaient à peine le feu, il conçu cette arme d'exception. Il la dota de capacités étonnantes précisées dans le livre de base.

Diff maniement : aucune
équilibrage : +5
fil de la lame : +4
Esthétique : +1

L'épée de Méthos :



Dénomination : Thémis (ou l'épée de justice)
Catégorie : Epée Type d'arme : 1 main époque Charles V
Origine : Inconnue
Diff maniement : -4
équilibrage : + 4
fil de la lame : +3
Esthétique : +2

Armes d'Amanda :



Catégorie : Rapière italienne 16e siècle
Type d'arme : 1 main
Equilibrage : +2
Fil de la lame : +1

Esthétique : +2
Maniement : -5



Catégorie : Epée
Type d'arme : 2 mains
Equilibrage : +1
Fil de la lame : +2
Esthétique : 0
Diff Maniement : -6

Épées des PNJs issus des fanfictions :

Épée de Svetlana :



Dénomination : *Infinité*
Catégorie : 1 ou 2 mains
Type d'arme : épée chinoise
Origine : arme liée à l'élément eau, forgée par Chiyou.
Diff maniement : *-6* équilibrage : *+4*
fil de la lame : *+5 (aiguillée comme un rasoir)*
Esthétique : *+2*

Épée de Sitalva :



Dénomination : *l'épée draconique*
Catégorie : *Epée batarde*
Type d'arme : 1 ou 2 mains
Origine : liée à l'élément du feu, Forgée par sa porteuse, il y a plusieurs milliers d'années en remplacement de la salamandre qui a disparue, mais dont elle reprend les facultés.
Diff maniement : *aucune*
équilibrage : *+3*
fil de la lame : *+3*
Esthétique : *+4*