

HIGHLANDER

Le jeu de rôle amateur.

Règles V 10.1



CREDITS :

Auteur : Oniros

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

Sur un concept et personnages de Grégory Widen.

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

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

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

Textes : traductions de chanson de Queen et de Kansas

Couverture du jeu : visuel promotionnel du jeu vidéo

REMARQUES PRELIMINAIRES :

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



Livre II : les règles

SOMMAIRE du Livre II :

Chap I : Les contextes.

A- Trame narrative.

B- contextes historiques.

C- Maîtriser une partie

Chap II : Les personnages.

A- Création du PJ 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.



Chap I : Les contextes.

A-Trame narrative :

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

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

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

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

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



Exemple d'uchronie N°1 :

Trame des évènements des films : repères chronologiques.

1518 Naiss de Connor à Glennfinnan dans les Highlands

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

1541 mort de Ramirez face au Kurgan

1592 Naiss de Duncan

1622 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 évènements de la série.

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

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

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

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

Exemple d'uchronie N°2 :

Trame des évènements de la série TV: repères chronologiques

1518 Naiss de Connor à Glennfinnan dans les Highlands

1536 1ère mort au combat contre le clan Frazier

1541 mort de Ramirez face au Kurgan

1592 Naiss de Duncan

1622 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

1999/2000 série spin off The Raven avec Amanda.

2001 Highlander IV

2003 le cycle de Sitalva (fanfictions)

2004 la morsure de L'hydre (fanfictions)

2006 saison 7 de la série (fanfictions)

2007 saison 8 de la série (fanfictions)

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

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

B- contextes historiques :

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

Alexandre Dumas

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

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

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

C- Maîtriser une partie :

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



Chap II : Les personnages.



Les personnages incarnés par les joueurs qu'ils soient humains ou immortels sont définis par :
trois **traits** de 1 à 3D8 (faible, normal, fort), :

- Physique
- Charisme
- Esprit

un **profil et une carrière** (non chiffrés)

des domaines de compétence valeur comprise entre +1 et +8, qui détermineront ce dont ils seront capables.

des spécialités martiales et de communication (langues), notées de 1 à 6.

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 pas plus de 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. D'ailleurs, la quête de ces réponses peut très bien être un motif pour rassembler un groupe d'immortels (cfHLV). Leur humanité qui transcende le temps en fait des personnages vraiment uniques à incarner pour un rôliste, c'est un vrai défi. Cependant, pour les joueurs débutants qui seraient tenté par l'aventure, on conseillera au MJ de leur faire créer un nouvel éveillé ou un humain, tandis que pour les joueurs plus expérimentés nous préconisons un personnage immortel de 400 ans au maximum, d'une part pour rester proche de l'esprit des films et de la série (c'est l'âge des deux highlanders) et d'autre part pour éviter les trop gros bills afin de ne pas déséquilibrer le jeu et enfin pour ne pas se noyer dans un background de personnage trop imposant qui au final risque d'être inexploitable.

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

A- Création du PJ 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.

Etape II : Origine sociale et carrières :

libre ou au hasard.

D14	PROFIL initial	CARRIERE intiale	TIRAGE
1	Commerçant	Aubergiste, tavernier, colporteur, escroc, contrebandier, marchand	D6
2	Guerrier	Soldat (infanterie-cavalerie), garde (policier), espion	D3
3	Saltimbanque	Bateleur, illusioniste, poète-chanteur, comédien	D4
4	Aristocrate	Noble (rentier, hobereau, décadent), chevalier, courtisan, grand bourgeois	D4
5	Religieux	Moine, prêtre, prélat, ordre militaire	D4
6	Explorateur	Cartographe, guide, marin (matelot, pilote, Cpt), messenger, vagabond	D5
7	Erudit	Apothicaire, avoué, scribe, précepteur	D5
8	Miséreux	Ermite, mendiant, prostitué(e)	D3
9	Serviteur	Cocher, ecuyer, esclave, palfrenier, valet, Majordome	D6
10	Paysan	Bûcheron, cultivateur, éleveur	D3
11	Hors la Loi	Routier, flibustier, (pirate, corsaire), voleur, pilleur	D4
12	Intellectuel	Historien (de l'art...), archéologue, Romancier, philosophe, conservateur	D5
13	Artiste	Sculpteur, peintre, musicien, graveur, photographe, cinéaste, designer...	D7
14	Artisan	Charpentier, ebéniste, orfèvre, maçon, couvreur, tisserand, tailleur, décorateur, cuisinier, forgeron, barbier, modiste, ferronnier, crieur, plombier, Menuisier	D16
15	Guérisseur	Infirmier, Kiné, Ostéo, psychologue, psychiatre, chirurgien, dentiste, médecin, Pédiatre, Psychomotricien,	D10

Correspondances Profils/Carrières/Domaines :

PROFILS	DOMAINES	CARRIERES
Commerçant	économie	Aubergiste, tavernier, colporteur, marchand, contrebandier
Guerrier	combat	ordre militaire, Routier, flibustier, (pirate, corsaire), voleur, pilleur, chevalier, Soldat, garde, espion, Noble
Saltimbanque	sport	Routier, flibustier, (pirate, corsaire), voleur, pilleur, Cartographe, guide, marin, Bûcheron, cultivateur, Bateleur, illusioniste, chevalier, Soldat, garde, espion,
Aristocrate/ Serviteur	social	scribe, précepteur, Cartographe, guide, marin, messenger, Moine, prêtre, prélat, Sculpteur, peintre, musicien, graveur, photographe, cinéaste, designer...prostitué(e), mendiant, Bateleur, illusioniste, comédien, chevalier, poète-chanteur, escroc
Religieux	psychologie	Escroc, marchand, Aubergiste, tavernier, prostitué(e), mendiant, comédien, Noble, crieur, Illusioniste, comédien
Explorateur/ Paysan	nature	Bûcheron, cultivateur, éleveur, messenger, vagabond, Moine, prêtre, prélat, Charpentier, ebéniste, maçon, cuisinier, Menuisier, Apothicaire, ermite, Cartographe
Erudit	érudition	Archéologue, Romancier, philosophe, Moine, prêtre, prélat, Sculpteur, peintre, musicien, graveur, photographe, cinéaste, designer...Historien précepteur, Cartographe
Hors la Loi	illégalité	Routier, flibustier, (pirate, corsaire), voleur, pilleur, escroc, contrebandier, espion
Intellectuel	sciences	Chercheur, Apothicaire, précepteur
Artiste	arts	Conservateur, Sculpteur, peintre, musicien, graveur, photographe, cinéaste, designer... décorateur, poète-chanteur, précepteur
Artisan	artisanat	Charpentier, ebéniste, orfèvre, maçon, couvreur, tisserand, tailleur, décorateur, cuisinier, forgeron, barbier, modiste, ferronnier, plombier, Menuisier
Guerisseur	Médecine	Soignant, Kiné, Ostéo, psychologue, psychiatre, chirurgien, dentiste
Convoyeur	Technologie	Cocher, ecuyer, palfrenier, guide, marin, voleur

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 - non pratiquant

4 - par superstition

5 - peu croyant

6 - assez pieu

7 - synchrétique

8 - normal

9 - fervent

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 du tableau ne sera pas ajusté. Pour les humains, il est évident que historiquement parlant ces données ne sont pas l'exact reflet de la réalité. Elles fluctuaient suivant les ethnies et leurs conditions de vie, mais dans de faibles proportions. J'ai donc opté pour une convention ludique tendant vers la réalité historique mais ne pouvant l'atteindre. *Le MJ est invité à considérer qu'il s'agit d'une moyenne, libre à lui d'être plus précis, s'il le peut.*

Age de bronze + antiquité :

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

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

Dans le tableau les Revenus sont mensualisés pour simplifier. 1D pour l'argent et un pour les possessions. Valable également pour les humains.

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

Ces exemples présentent les capacités financières du personnage pour se loger et pour vivre. Pour un personnage se sachant immortel avant le début de la chronique, on doit procéder aux aménagements suivant concernant ses économies :

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

20 ans = à âge réel x / 15

30 ans = à âge réel x / 20

40 ans = à âge réel x / 25

50 ans = à âge réel x / 30

100 ans = à âge réel x / 35

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

Etape VI : personnalité du personnage.

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

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

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

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

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

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

Quelle place occupe l'argent dans sa vie ? Les traditions doivent-elles être respectées et pourquoi selon lui ?

Quelles a été sa vie avant d'être immortel ? Comment a-t-il occupé ses premières décennies d'immortalité ?

Quelle est son apparence ? Son style vestimentaire ?

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

Défauts : (1D4)

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

Qualités : (1D6)

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

Etape VII : Le style Martial.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La maîtrise d'une forme de combat à l'arme blanche est similaire à la maîtrise d'une langue étrangère. 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. Le bonus varie de 1 à 6.

Niv : **Maîtrise correspondante :**

- 1 ne connaît que les rudiments, grandes difficultés à enchaîner les mouvements.
- 2 Manque de souplesse et de rapidité, mais il maîtrise ses gammes.
- 3 bonne maîtrise , le personnage sait se faire respecter.
- 4 encore quelques scories, mais il est un sérieux adversaire et connaît son sujet.
- 5 contrôle parfait de son art, il a le talent d'un véritable maître d'armes.
- 6 considéré comme un génie de son style de combat, apte à créer une nouvelle école

Un style d'escrime dépend du domaine combat, le niveau associé représente le bonus alloué en cas de sollicitation de ce domaine pour utiliser la forme choisie. Ensuite les nouvelles formes d'escrime sont acquises par quickening ou en dépensant 20Pts d'XP. Le niveau de maîtrise indique le nombre de bottes secrètes que possède le pj en rapport avec ce style.



Etape VIII : Le look

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

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

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

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

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



Etape IX : Le chemin de l'errance.

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

Comme l'arme, le style et le look, le chemin est un outil dramatique. Il sert au joueur à mieux définir son personnage, à l'insérer dans une trame narrative et à lui donner une raison de s'impliquer dans les scénarios.

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

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

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

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

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

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

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

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

Etape X: La dynamique de groupe.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Etape XI : 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. Lancer 1d9 :

1- 300 ans	2- 500 ans	3- 700 ans
4- 900 ans	5- 1000 ans	6- 1500 ans
7- 2000 ans	8- 2500 ans	9- 3000 ans

b- Refuge.

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

c- 1^{ère} Mort. (1d10)

- 1- **Guerre:** mort au champ d'honneur. Circonstances à développer.
- 2- **overdose:** Les excès de substances psychotropes vous ont tué.
- 3- **violence aveugle:** vous étiez au mauvais endroit au mauvais moment, un immortel vous a pris pour disciple.
- 4- **suicide:** vous pensiez mettre fin à vos misérables jours, mais votre résurrection a changé bien des choses. En quête de réponses, vous acceptez cette nouvelle chance.
- 5- **meurtre:** vous avez été la victime d'un fou furieux, votre désir de justice est freiné par votre problème : vous êtes officiellement tout ce qu'il y a de plus mort.
- 6- **assassinat:** victime d'un odieux complot, vous rêver de vengeance.
- 7- **exécution:** vous vous êtes très mal conduit et vous l'avez payé de votre vie (enfin presque). La rédemption, il vous arrive d'y songer sérieusement.
- 8- **accident:** chute, accident de circulation, de travail... vous êtes mort bêtement : Adieu votre petite vie tranquille, bonjour les emmerdes.
- 9- **sadisme:** victime de tortures abjectes, de multiples sévices ont entraîné une mort douloureuse.
- 10- **homicide involontaire:** suite à une dispute qui a mal tourné vous avez pris un mauvais coup et voilà qu'à votre réveil un gus tente de vous faire avaler que vous êtes mort.

d- Renommée :

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

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

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

e- Alias :

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

- 1- *simple à démasquer : 10*
- 2- *protection fiable : 15*
- 3- *difficile à découvrir : 20*

- 4- *secret bien gardé : 25*
- 5- *identité parfaitement sûre : 30*
- 6- *quasi infaillible : 35*



f- richesse personnelle :

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

g- Trésor :

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

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

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

h- Langues pratiquées :

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

Niv : **Aisance d'élocution correspondante :**

- 1** *ne baragouine que quelques mots, grandes difficultés à se faire comprendre.*
- 2** *très fort accent et fautes de grammaire fréquentes, le personnage peut ne pas être compris.*
- 3** *accent prononcé mais bonne élocution, le personnage sait se faire comprendre.*
- 4** *très léger accent mais reste perçu comme un étranger.*
- 5** *Parfaite aisance, son accent est quasi imperceptible,*
- 6** *considéré comme un autochtone.*

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. La langue natale est à niveau 6.

Etape XII : Traits secondaires :

a- Le Quickening.

Les points de Quickening serviront à activer ses pouvoirs de Quickening et ses facultés d'immortels. Peut également servir à s'octroyer un bonus de domaine ou de spé ⇒ -2pts = +1 (maxi+ 5).

A la création, = à 5 pts par siècle d'existence depuis sa première mort + son score de FV.

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 1 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, quand la réserve de Quickening tombe à 0, on entame celle de Force vive.

b- La Force Vive :

A la création, nbre de pts :

4 pour 10 ans d'immortalité **5** pour 25 ans **6** pour 50 ans **7** pour 100 ans,
8 pour 200 ans, **9** pour 300 ans **10** pour 400 ans.

Ces points sont les marqueurs de sa particularité, donc jamais à 0. Ce maximum augmentera d'1 pts par siècle d'existence. Ils serviront à utiliser ses capacités de Force vive ou quand le pj aura épuisé sa réserve de pts de Quickening pour utiliser l'ensemble de ses facultés surnaturelles. Ce score peut se recharger grâce à la foudre, dans ce cas il regagnera **1D10** et bien sûr par Quickening ou encore en faisant un séjour sur une terre sacrée.

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

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

Au dessus de 5, le pj obtient un bonus et sous cette valeur il a un malus dans ses relations sociales avec d'autres immortels. (cf tableau ci-dessous). L'honneur est une valeur qui doit fluctuer avec le temps, suivant l'évolution de la psychée de l'immortel.

En toute logique, quelqu'un dont le comportement change en raison de troubles psychologiques sera plus ou moins honorable. Le score d'honneur déclinera à partir du moment où le niveau de santé mentale du Pj descendra au niveau pervers, là il perd 1 pts d'honneur.

Les bonus et malus sont conditionnés par le score d'honneur du personnage. Celui-ci pouvant varier dans le temps au fil des parties, **Le modificateur s'applique aux jets de relations sociales.**

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

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

H = à 3 → être vil sans aucun scrupule. (-3)

H = à 4 → individu peu recommandable.(-2)

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

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

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

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

H = à 9 → Honnête homme, au comportement loyal.(+4)

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

d- Gestion des rencontres et duels: 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 prnj envers le pj.

Moyenne des scores d'honneur (pj +prnj) > ou = à 8 => amis

moyenne honneur = à 6 ou 7 => neutres

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

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



e- La Santé Psychique : 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 croit en des valeurs, à ses rêves et à ses objectifs. Mesure aussi sa capacité à 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. **A sa création il est au niveau Saint d'esprit** , sauf si immortel = -1niv par siècle d'existence.

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

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

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

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

Folie : monde chimérique

type :	Diff	Événement subit par	Majoration
guerre :	30	Le PJ :	+4
massacre:	25	Un amour immortel :	+3
meurtre :	20	Un amour humain :	+2
mort accidentelle :	15	Un ami immortel :	+2
mort naturelle :	10	Un ami humain :	+1

Un échec indique qu'il supporte mal le choc et qu'il perd son sang froid entraînant une réaction plus ou moins violente : On détermine alors ce qu'il ressent avec le **jet d'1d6**, sachant qu'un résultat de **5 et 6** indique qu'il réagira violemment. **Il perdra alors 1 pt d'honneur et 1 nv de sté psychique**. Résultat du D6 :

1 ressentiment car vexé

2 tristesse

3 déterminé à rendre justice

4 rancune et rumine sa vengeance

5 à 6 colère ==> se bat

Le fait de perdre de la santé psychique n'est donc pas sans incidence sur la psychologie d'un perso. 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. Leur mental peut en être profondément affecté. Par conséquent à chaque fois que le PJ passe un nouveau siècle il fait un test de résilience (**jet d'esprit**), **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	Difficulté	Perte
< 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



Etape XIII : atouts et handicaps.

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

a- les atouts :

1- physiques :

- **beauté exceptionnelle (2 pts)** gros avantage lors des relations sociales, les difficultés sont réduites de 1 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 (2pts)** : elle capte immédiatement l'attention de votre interlocuteur, elle subjugué votre auditoire. Les difficultés liées aux actions sociales sont réduite de 1 niveau.

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

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

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

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

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

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

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

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

2- sociaux :

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

-action historique (3pts) : Après son éveil, votre personnage a participé activement à un 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 (2 pts) : vous possédez un lieu branché, une taverne, une auberge, une galerie d'art, un magasin d'antiquité, une boîte de nuit ou un restaurant suivant l'époque qui constitue votre couverture socio-professionnelle. Cet endroit vous rapporte suffisamment d'argent pour vivre de manière confortable (ex Kit O Brady et la dame de pique, les Mc Leod et leurs boutiques)

-charismatique (1 pt) : vous 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.

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

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

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

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

-noblesse (1 à 6 pts) : Suivant le degré de noblesse de votre famille d'adoption, lors de votre mort, vous avez eu la chance qu'elle passe inaperçue ce qui signifie que vous avez toujours les avantages sociaux qui vont avec ce statut. 1pt : chevalier 2pts : Baron 3pts : vicomte 4pts : comte 5pts : marquis 6pts : Duc

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

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

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

-mentor prestigieux (2 pts): votre mentor a une réputation d'excellence et par ricochet vous bénéficiez 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 données des guetteurs). Cela donne +1 en renommée au pj. (ex : Ramirez pour Connor McLeod)

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

-Guetteur identifié : (atout 2 pts)

L'immortel connaît l'existence des guetteurs et a fini par apprendre qui était le sien, mais ce dernier ignore encore ce qu'a découvert l'immortel.

-Guetteur dévoué : (atout 6 pts)

Le guetteur trahirait son serment pour sauver votre tête, car il croit en votre potentiel d'élite. 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 (1à 3 pts) véritable ami sur lequel vous pouvez compter en cas de coup dur et dont vous êtes sûr qu'il ne prendra jamais votre quickening et il en est de même pour vous envers lui (ex : McLeod et Fitzcain).

-Un ami guetteur (7pts) : il peut parfois vous aider ou vous donner des informations 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. McLeod)

-Regard lointain' dit«à la Connor»: (Avantage 2pts) 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.

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

3- surnaturels :

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

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

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

-quickening unique (7pts) : vous disposez d'un pouvoir particulier lié à votre quickening que très peu d'immortels possèdent, ce peut être un talent inné que vous avez développé ou bien d'un enseignement de votre mentor... **déterminé sur 1d6** :

1-Télékinésie

2-Télépathie

3-Protéisme

4-Voix hypnotique

5-la puissance de l'éclair

6-hyperkinésie

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

-chance (1 à 5 pts):

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

4-mentaux :

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

-vivacité d'esprit (4pts) : vous apprenez très vite et comprenez les choses beaucoup plus rapidement que les autres. Vous réduisez le coût d'1d6 pts d'xp pour augmenter une spécialité.

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

-code de l'honneur (2pts) : vous possédez un sens moral, des valeurs et une éthique personnelle qui guident vos actions. Lorsque le pj entreprend une action en accord avec son code d'honneur il reçoit un bonus de 3 pts à la spécialité utilisée

-sang-froid (3pts) : naturellement calme, vous ne perdez pas facilement le contrôle de vous-même, bonus de 5% en Sté psychique et pour les jets de courage.

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

-Connaissance des Immortels (1à3pts) : Ce savoir est difficile à obtenir. Il faut qu'ils aient une bonne raison pour l'avoir à la création du personnage. Vous savez que vous n'êtes pas seuls et que la décollation vous tue définitivement, mais à part cela :

1. Vous connaissez les règles du jeu et l'existence du Prix ;
2. Vous connaissez beaucoup d'Immortels, et les actes des plus célèbres ;
3. Vous savez qui a tué qui, où, quand, et avec quoi.

b- les Handicaps :

1- physiques :

- **enfant (3 pts) :** comme Kenny vous êtes devenu immortel avant d'avoir atteint l'âge adulte (1d12+3 ans). Du coup vous êtes contraints de compenser votre manque de puissance physique par votre imagination et votre ruse. Votre score naturel peut atteindre 3d maximum. Vos actions sociales ont une difficulté majorée de 2 niveaux.

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

-**borgne (2 pts) :** ne voit que d'un œil, blessure reçue avant d'être immortel elle n'a donc pas pu être totalement guérie difficultés majorées de 3 pts en combat et en relations sociales.

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

2- sociaux :

-**ignorant (3pts) :** Vous savez que vous êtes spécial, vous vous êtes aperçu que vous auriez dû mourir lors d'un accident mais vous vous êtes relevé indemne. Vous ne comprenez pas ce qui vous arrive. Personne pour l'instant n'a pu vous apporter les réponses que vous attendez. Vous pensez être le seul.

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

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

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

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

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

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

2 pts un immortel novice (ex : Richie Ryan pour Carter Wellan)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Guetteur renégat : (handicap 5 pts)

Votre guetteur a été corrompu par l'idéologie de Horton et de ses sbires, connaissant tout de vous ou presque, vous êtes devenu une 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.



3- surnaturels :

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

-Quickening étrange : (handicap 3pts)

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

-quickening douloureux (3 pt) La détection des autres Immortels 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 : (handicap 4 pts)

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 de Santé psychique modifié par votre courage contre le modificateur de courage de votre adversaire (symbolisant sa volonté) + le dixième de son âge réel. 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 :

Pacifiste (handicap 5 pts)

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 : (handicap 2 pts)

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 de courage pour résister à la tentation. Dont la difficulté varie de -5 à -20% suivant ce qu'il y a à découvrir.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Etape XIV- les capacités surnaturelles :

Le détail de ce qu'elles permettent de réaliser sera exposé dans le chapitre des règles. Les capacités surnaturelles des immortels se divisent en trois catégories :

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

I- capacités de Force Vive :

- 1- régénération corporelle*
- 2- Charisme d'Apollon*
- 3- ressentir la force vive*
- 4- 6^{ème} sens*
- 5- Don de Mnémosyne*
- 6- le sang de Gaïa*

II- les capacités 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** :*

- 1- identifier un quickening*
- 2- identifier une réincarnation*
- 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.*

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

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.

- 1- quickening élémentaire*
- 2- la puissance de l'éclair*
- 3- protéisme*
- 4- voix d'Hypnos*
- 5- Vigueur d'Hérakles*
- 6- l'empathie d'Artémis*
- 7- hyperkinésie*



Etape XV- Traits et Domaines :

Les trois traits représentent à la fois l'inné et une partie de l'acquis qui construisent un individu. Ainsi, ils comprennent les capacités suivantes : **1D = coût de 5 pts**

PHYSIQUE : habileté, force, constitution, endurance et perceptions

CHARISME : beauté, prestance, charme et élégance.

ESPRIT : intelligence, instruction, psychologie, intuitions et éducation.

Tableau des Domaines et traits :

Niv Domaines	Score	TRAIT	Valeur
Amateur	1	1D	faible
Professionnel	2	2D	normal
Spécialiste	3	3D	fort
Maître	4	4D	exceptionnel
Génie	5	5D	Surhumain
Héroïque	6		
Légendaire	7		
Mythique	8		

les domaines : d'abord ceux de son profil et ensuite ceux de sa carrière professionnelle **+1 = coût de 2 pts**

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.

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

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

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

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

Nature: reflète la capacité du personnage à vivre en autosuffisance dans un milieu naturel sauvage.

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

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

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

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

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

Technologies : connaissances techniques sur toutes les inventions humaines, permet de savoir quelles sont leurs capacités et performances, de les utiliser...

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

Illégalité : regroupe les connaissances liées aux activités criminelles comme le cambriolage, le marché noir, la filature, la surveillance, savoir dissimuler des preuves...

Tableau de répartition des pts de création :

D4	Âge réel	Max Dom	Max Traits	Max spé	Pts Hist	Pts Créat°
1et 2	0-100	3	2D	2	6	40
3	100-200	4	3D	3	8	50
4	200-500	5	3D	4	10	60
pnj	500-1000	6	4D	5	12	70
pnj	1000-2000	7	4D	6	14	80
pnj	2000-3000	8	5D	6	16	90

C-Spécialités :

L'usage de spécialités est circonscrit aux capacités martiales, à l'artisanat et aux langues. +1 = coût de 3pts pour l'artisanat cela fonctionne de la même façon que pour les capacités martiales et les langues, on mesure le degré de maîtrise sur une échelle allant de 1 à 6.

1-aspirant : niveau d'un commis qui découvre le métier : équivalent d'un stagiaire

2-novice : commence à apprendre les rudiments du travail

3-apprenti : commence sa formation, il maîtrise les bases du métier

4-compagnon : ouvrier très qualifié qui exerce avec compétence

5-maître : homme de l'art qui a réalisé un chef-d'oeuvre

6-grand-maître : artisan de génie.

Etape XV : tirage du background des pjs .

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

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

2-Table des relations immortelles :

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

3-Table des relations humaines :

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

4-Table des péripéties :

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

5-Table des événements historiques :

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



Etape XVI : rédaction du background.

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

1^{er} paragraphe : origines

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

2^{ème} paragraphe : maturation.

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

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

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

4^{ème} paragraphe : l'affranchissement.

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

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

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

Catégorie : à 1 ou 2 mains

Dénomination : son nom

Type d'arme : rapière, claymore...

Maniement / difficulté :

Origine :

Ferronnier :

Longueur de lame :

Dimensions du pommeau :

Les qualités :

Equilibrage : 1rg = +1 pt au jet d'escrime

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

Esthétique : 1rg = + 1 pt en spécialités sociales (jusqu'au XVIIIème siècle).

Pour les qualités, le joueur doit choisir un rang compris entre 1 et 5. Un rang coûte 2 pts d'XP à l'acquisition.

Etape XVIII : 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 entre Brenda et C. Mc Leod dans le bar newyorkais où Connor programme le jukebox, ce qui lui apporte un bonus en séduction.

Dans Highlander I, quand le Kurgan roule à tombeau ouvert avec les deux petits vieux qu'il a terrorisés sur le pont de Brooklyn au son d'un titre de Queen, il reçoit un 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 que le pj pourra développer sera de **6** au maximum : 1 primaire (profil), 1 secondaire (carrière), 1 tertiaire (centres d'intérêts) et **1D3 domaines** autres de culture générale. Pour les spécialités, celles-ci seront limitées à deux par domaine. Là aussi, le score de spécialité ne sera comptabilisé que s'il dépasse le niveau du domaine correspondant.

2- l'intégration 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.

-ami intime ou conjoint: cette seconde possibilité permet de mettre l'humain dans la confiance de la particularité de ses compagnons. (ex : Rachel et Tessa Noël)

- pré-immortel : Le personnage humain ignore qu'il est destiné à devenir un jour comme les autres membres du groupe, 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 de façon systématique pour le **D8**, ponctuellement pour les autres. 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 exprimant la matière, il est aussi le symbole de l'incarnation dans la matière qui devient elle-même créatrice et autonome, régissant ses propres lois. Il est le symbole de la Vie nouvelle, de la Résurrection finale et de la Résurrection selon les chrétiens

Huit 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 l'un d'entre eux est le noeud infini s'enroulant et se refermant sur lui-même.

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

A- Actions :

Le nombre de dés à lancer est de **TRAIT + Domaine (+spé)**. Ces scores sont à ajouter . Un jet supérieur à la difficulté ou à l'opposant = réussite de l'action. Tandis que lorsqu'un jet de pourcentage est demandé, une action réussie s'obtient un jet inférieur ou égal au seuil de réussite fixé. Lorsqu'un pj doit accomplir une action pour laquelle il ne possède pas les connaissances idones, il fait un jet de **TRAIT (+bonus)** contre la difficulté ou contre un test adverse.

1- Actions physiques simples :

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

Modificateurs d'âge :

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

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).**

2- Actions physiques en opposition :

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

Exemple : (antiquité)

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

Valeur du test de l'humain : 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.

3- Actions intellectuelles simples :

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

4- Actions intellectuelles en opposition :

Les antagonistes s'acquittent d'un jet de **ESP + domaine : le résultat le plus élevé gagne.**

5- 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, c'est pourquoi, on ne peut résoudre ces actions qu'en opposition. Par un jet de **CHA + Domaine.**

Tableau de résultat des actions et dommages :

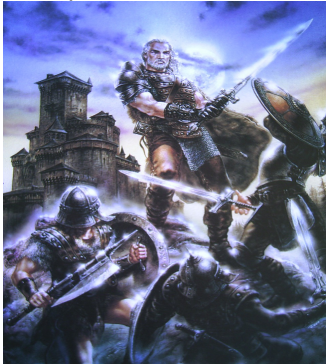
DIFF :	Ecart	Réussite	Echec	blessures:	perte	Malus	Exemples :
Très facile : 5	1 à 5	limite	anodin	superficielles	1	non	contusions
Simple: 10	6 à 10	Convenable	Maîtrisé	légères	2	-1	plaies
Moyen: 15	11 à 15	Bonne	Important	sérieuses	3	-2	fractures
Difficile: 20	16 à 20	Excellente	Cuisant	graves	4	-5	hémorragie
Complexe: 25	21 à 25	Sublime	Critique	handicap	5	-10	amputation
Héroïque : 30	26 à 30	fabuleuse	catastrophique	coma	6	Inconsc	Organes vitaux
Exploit: 35				mort	7	non	étripé
Surhumain: 40							

Tableau des correspondances actions / Domaines :



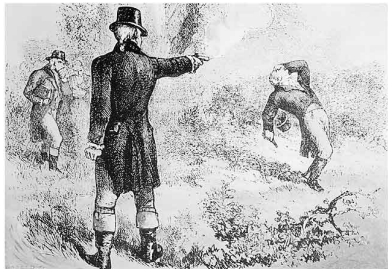
Domaine	Domaine
Illégalité	Sciences
s'évader	pharmacopée
suivre qq'un	zoologie
fouiller 1 lieu	archéologie
faire ls poches	Droit
camouflage	Héraldique
Artisanat	physique
concevoir 1objt	biologie
fabriquer 1objt	social
réparation	commander
travail mat. 1ère	Eloquence
crocheter	enseigner
défect pièges	Igüe des signes
falsifier docs	séduire
neutraliser sécu	Lecture labiale
Erudition	décodage
identif analyse OA	jouer
culture générale	savoir vivre
lire/écrire LM	interrogatoire
langue étrangère	Sport
identifier langue	soulever/déplacer
Psychologie	courir
guérir trbes mentx	faire ds acrobaties
manipulation	grimper/sauter
être diplomate	lancer
intimider	nager
Arts	Combat
créer 1oeuvre	éviter 1 objet
danse/chant	bagarre de rue
instrument	armes blches...
Nature	mener 1siège
cultiver la terre	armes à feu
chasser/pêcher	Technologie
dresser/monter	conduire attelage
pister	conduire véhicule
économie	vélo,rollers...
conclure affaires	ski, surf...
évaluer 1objet	navigation mer
connaître 1 secteur	orientation
spéculation	créer 1 logiciel
éco souterraine	ingénierie Tech.
Médecine	
1er secours/soins	
chirurgie	

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.

Le combat à distance :



L'initiative :

On compare les scores de **combat** 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 (pas de jet)**

Résolution des tirs :

La cible ne peut pas esquiver un tir d'armes à feu ou de trait, sauf s'il possède la faculté **vélocité d'Atalante** et qu'il décide d'en faire usage. **La distance de la cible détermine la difficulté finale du tir à effectuer.** Donc **DIFF = distance + malus de maniement .**

Test d'attaque: PHY + COMBAT # la difficulté du tir. Si jet > le tireur touche sa cible.

DISTANCE :	Diff
très longue	30
Longue	25
Moyenne	20
Courte	15
Très Courte	10
Bout portant	5

Difficultés de maniement et de dégât des armes à distance :

Armes de jet	Malus:-2	3
Armes de trait	Malus:-4	5
Armes à feu	Malus:-6	7
Armes lourdes	Malus:-8	9

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.

Les dégâts :

Toute attaque portée avec succès par une arme à distance est potentiellement mortelle. Le degré de blessure est fixé par la localisation déterminée au hasard (D10) ou bien en choisissant de majorer la difficulté de tir (+5 pour toucher un endroit particulier). Les endroits du corps névralgiques sont la tête, le Thorax, l'abdomen et les cuisses. Toute autre partie du corps déterminera des blessures plus ou moins graves selon la puissance de l'arme. Ces dégâts sont fixés par la différence entre *dégât arme et valeur de la protection*.

Tout personnage mortellement touché qui parviendrait à réussir un jet d'encaissement bénéficiera d'un sursis de quelques rounds suivant sa marge de réussite. Ce jet se fait par 1 jet de *Physique <=> nombre de niv de Sté perdus x/2*.

La localisation des blessures :

Lors de l'attaque, le personnage qui agit de la sorte peut choisir de se donner un handicap supplémentaire afin de transcrire sa volonté de toucher un endroit précis du corps de son adversaire.

D10	localisation
1	Tête (100%)
2	Bras
3	Avt-bras
4	Mains
5	Thorax (60%)
6	Abdomen (40%)
7	Aine
8	Cuisses (20%)
9	Jambes
10	Pieds



Le combat à l'arme blanche :



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

Dans le cadre d'un combat entre un humain seul et d'un immortel, le MJ doit garder à l'esprit, à l'instar de ce que l'on voit dans les films et la série, qu'un mortel 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. En revanche, un immortel doit se méfier et se montrer très prudent lorsqu'un groupe d'humains s'en prend à lui. Dans ce cas, il est possible que l'immortel puisse avoir de réelles difficultés, même si dans les faits, au dessous de 5 adversaires, il ne craint pas grand-chose.

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

Exemple : la vélocité 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 ^o s par tour
1 à 3	1
4 à 6	2
7 à 8	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 -2 pts au résultat du jet.

L'initiative :

On compare les valeurs de **combat + spécialité martiale** après application des modificateurs. **La valeur la plus haute prend l'initiative (ss 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 duel, dans ce cas le défenseur obtient +1 de bonus pour se défendre en plus du modificateur lié à sa technique de combat.

L'escrime et les passes d'armes :

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

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

Chaque type d'escrime accorde au bretteur un bonus lié à son degré de maîtrise (calqué sur celui des langues) qui s'applique au jet d'attaque et de défense, suivant le cas.

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

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

Test de base :

PHY + Combat + spécialité + bonifs (+âge si humain) contre test adverse (mêmes paramètres). Le personnage qui obtient le score le plus haut remporte l'engagement et inflige ses dégâts. Donc, en cas d'égalité l'avantage va au défenseur qui bloque l'attaque.

Test avancé :

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

Préparation de la botte : PHY+Combat+Spé # diff de la botte

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

Niveaux de difficulté de reconnaissance des bottes :

Notoriété :	Diff :
Peu commune :	10
très rare :	15
rarissime :	20
confidentielle :	25



Infliger des dommages :

La différence entre *dégâts de l'arme et la valeur de la protection* = nombre de niveaux de santé perdus (cf tableau correspondant).

Armes Blanches	Dégâts	Maniement	Classe	Dissimulation	Astuce
Poignards...	2	0	6	Très facile	Dans 1 manche
Machettes...	3	-2	5	simple	1 veste
épée d'estoc (protect° annulée)	4	-3	4	difficile	Manteau 3/4
Rapières / wakizachi	6/7	-4	4	difficile	Manteau 3/4
Epée 1 main / sabre	6	-4	4	difficile	Manteau 3/4
Epée batarde / Katana	7/8	-5	3	Très difficile	Long manteau
Epée 2 mains / Tachi	8/9	-6	3	Très difficile	Long manteau
Flamberge/Claymore	10/9		2	Impossible sur soi	Dans 1 véhicule
Hache 1main	5	-5	4	difficile	Manteau 3/4
Hache 2 mains	6	-6	3	Très difficile	Long manteau
hallebarde	5	-8	1	impossible	
lance	4	-7	1	impossible	

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

protections corporelles :

Protections types :	A. d'estoc:	A. de Taille:	A. Feu modernes	A. Feu contemp.
Armure cuir	1	2	non	non
Armure métal légère	4	6	non	non
Armure de plaques	6	7	6	4
Gilets pare balles	7	6	7	5
haume	6	6	5	non
casque	6	5	5	4
Cotte de maille	5	6	non	non



Styles de combat :

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

Les arts martiaux:



les techniques (parfois ancestrales) de combat à mains nues n'ont pas toute la même efficacité. Pour traduire cela, un bonus est accordé au pratiquant suivant le degré de complexité de la technique employée :le bonus final accordé à l'attaquant est calculé en retranchant le bonus le moins fort du plus élevé. Cependant, si les deux antagonistes usent de la même technique, les bonus s'annulent. Le découpage d'un round est identique à celui d'un combat à l'arme blanche.

Initiative : valeur **combat + spécialité martiale (+ bonus)**

Attaque/Défense : **PHY + Combat (+spé) + (bonus de style) / Défense = mêmes paramètres.**

Déterminer les dommages : **perte en niv de Sté = à spécialité martiale utilisée + bonus off.**

Encaissement : **Si jet PHY > à nivx perdus x/2 = réduction d'autant de nivx que le bonus déf du vaincu.**

Bonus des différentes techniques :

Art martial pratiqué	Origine culturelle	Bonus Off	Bonus Déf
<i>Kabri Krabong</i>	Thaïlande	3	2
<i>Capoera</i>	Brésil	2	2
<i>Close combat</i>	Occident	3	3
<i>Full contact</i>	USA	3	2
<i>Hap ki do</i>	Corée	4	3
<i>Jeet kune do</i>	Japon / Hong Kong	5	4
<i>Wing chun</i>	Chine	4	4
<i>Kick boxing</i>	Japon	3	2
<i>Lerd rit</i>	Thaïlande	2	3
<i>Letwei</i>	Birmanie	2	3
<i>Sambo</i>	Russie	3	3
<i>Krav maga</i>	Israël	4	3
<i>pancras</i>	Grèce	1	1
<i>pugilat</i>	Rome	1	1
<i>sumo</i>	Japon	1	2
<i>Boxe anglaise</i>	Grde bretagne	1	1
<i>savate</i>	France	2	2
<i>catch</i>	USA	2	2
<i>Lutte</i>	Europe	2	2
<i>Viet vo dao</i>	Vietnam	3	4
<i>Boxe Thai</i>	Thaïlande	4	3
<i>judo</i>	Japon	2	2
<i>karaté</i>	Japon	4	3
<i>Aikido</i>	Japon	3	4
<i>Kalari payat</i>	Inde	4	4
<i>Kung fu wushu</i>	Chine	5	5
<i>Tae kwon do</i>	Corée	4	4
<i>Ju jitsu</i>	Japon	3	5
<i>Penchak Silat</i>	Indonésie /Malaisie	4	4
<i>Nin jutsu</i>	Japon	4	4
<i>Bagua zhang</i>	Chine	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 $\frac{1}{2}$ 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, ne peut plus se défendre et en cas de duel pour le prix, celui-ci est à la merci de son adversaire.

*ces pertes sont cumulables entre elles.

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

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 05 % de chance de mourir pour 50 ans d'intervalle entre deux scénarii.**

Soins des blessures :

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

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

-Difficultés :

Etat de santé :	Avt le 17 ^{ème} Siècle	17 et 18 ^{ème} Siècle	19 et 20 ^{ème} 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
âtre	-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.

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

Pour ce type de dommages, un jet d'encaissement (**PHY contre nvx de Sté perdus**) est possible pour tenter d'en réduire les effets. Chaque D8 dont le score dépasse le nombre de nvx de Sté infligé annule 1 rang de blessure.

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
STUPEFIANTS NATURELS	<i>Incapacitants</i>	20	-5
STUPEFIANTS ARTIFICIELS	<i>Incapacitants</i>	25	-6
POISONS NATURELS	<i>Mortels</i>	45	-7
	<i>Incapacitants</i>	30	-5
POISONS DE SYNTHESE	<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
<i>Charisme d'Apollon</i>	2 pts FV	+3 en social.
<i>Ressentir la FV</i>	1 pt FV	+5 m /siècle
<i>Don de Mnémosyne</i>	1 pt FV	Flashback
<i>6ème sens</i>	2 pts FV	Obtient confirmation d'hypothèses
<i>Le sang de Gaïa</i>	2 pts de FV	Permet de localiser une terre sacrée
<i>régénération</i>	5 pts de FV 3 pts de FV 4 pts de FV	pour 1 membre pour 1 niv de Sté pour ÷ le tps de récup /5 pour 1 niv
<i>Identifier 1 quickening</i>	1 pts Qck	Le pj sait qui approche
<i>Identifier réincarnations</i>	3 pts de Qck	Pour découvrir une vie antérieure.
<i>Prescience d'immortalité</i>	2 pts de Qck	Le PJ sait si c'est un pré-immortel
<i>Lame d'Ephaistos</i>	5 pts de Qck 3 pts de Qck	Dégâts = +3 pts fil de lame x2.
<i>Evaluer 1 immortel</i>	2pts de Qck	Permet d'évaluer ses chances de survie éventuelle.
<i>La sagesse d'Odin</i>	8 pts de Qck	Donne 1 Dom à +8
<i>Communion d'Ares</i>	4 pts de Qck 3 pts de Qck.	Annule la diff de maniement Pour +1 en spé (+4 max)
<i>Vélocité d'Atalante</i>	5 pts de Qck.	Pour +1 (+5 max en PHY) accroît la vitesse
<i>Force d'Atlas</i>	5 pts de Qck.	Pour +1 (+5 max en PHY) devient + fort
<i>Vigilance d'Heimdall</i>	5 pts de Qck..	Pour +1 (+4 max en PHY) Perception accrue
<i>Volonté de Thor</i>	3 pts Qck	Permet de résister à la télépathie
<i>L'oeil de Bouddha</i>	3 pts de Qck	Lecture des auras.
<i>Vigueur d'Hérakles</i>	10 pts de Qck	Récup 1/2 des nivx de Sté par tour
<i>Télépathie</i>	6 pts de Qck..	connaît pensées d'1 cible
<i>L'empathie d'Artémis</i>	7 pts de Qck.	=100 mètres contrôle ou appel d'un animal
<i>Télékinésie</i>	10 pts de Qck..	Déplace objets par la volonté
<i>Chant des Néréides</i>	10 pts de Qck.	Domine l'esprit par la voix
<i>Protéisme</i>	15 pts de Qck.	Se transforme en animal
<i>Puissance de l'éclair</i>	10 pts de Qck.	Manipule l'électricité
<i>Qck élémentaire</i>	15 pts de Qck.	Maîtrise d'un élément naturel
<i>Hyperkinésie</i>	3 pts de Qck	Pour + 1en PHY (+5 maxi) Bcp + précis

Régénération corporelle : (films et séries)

Il s'agit de leur processus de guérison accéléré. Plus un immortel est ancien plus sa guérison est rapide (hors bonus d'avantage éventuels). Les temps de récupération indiqués ci-après sont ceux que l'on applique pour des blessures par armes blanches.

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

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

Détail du processus pour les blessures :

Pour accélérer la guérison : 6 pts de Qck pour réduire de 2 tours, 8 pts pour -3 tours, 10 pts pour -4 tours, 12 pts pour - 5 tours, 14 pts pour -6 tours, 16 pts pour -8 tours pour les blessures non mortelles.

Pour accélérer la résurrection, les coûts en Qck sont les suivants :

4pts pour : / 2

6pts pour : / 3

8 pts pour : / 4

10pts pour : / 5

	Non mortelles	Mortelles
âge	Tps de guérison	Résurrection
50 à 150 ans :	1 niv de sté /Hre.	24 heures
150 à 300 ans :	1 niv ts les 10 trs	12 heures
300 à 500 ans :	1 niv ts les 8 trs	6 heures
500 à 700 ans :	1 niv ts les 6 trs	3 heures
700 à 1000 ans :	1 niv ts les 4 trs	1 heure
1000 à 1500 ans :	1 niv ts les 3 trs	30 mns
1500 à 2000 ans :	1 niv ts les 2 trs	15 mns
2000 à 3000 ans :	1 niv /tour	8 mns
3000 à 4000 ans :	2 nivx / trs	4 mns
4000 à 5000 ans :	3 nivx / trs	2 mns
+ de 5000 ans :	4 nivx / trs	1 mn

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

sexe : 2 ans ; doigt : 5ans ; main ou pied : 10 ans ; avt-bras : 15 ans ; bras : 20 ans ; jambe : 30 ans et jambe entière : 50 ans.Ou immédiatement si l'on parvient à recoller la partie tranchée au reste du corps.

En cas d'amputation : dépense de 10 pts de quickening pour réduire de 2 ans le temps de récup.

- Charisme d'Apollon: (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 électrostatiques et de vertiges. Cette sensation est douloureuse pour un nouvel éveillé mais sa violence décline avec l'âge du PJ immortel. Cette faculté ne donne pas d'informations sur l'identité de l'immortel qui approche ni sur sa position.

- **6^{ème} sens** : (HL I)

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

- **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.

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

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

- **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.

- **Identifier une réincarnation** : (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)

- Evaluer un immortel : (séries)

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

$\frac{1}{4}$ de siècle d'écart : -60% $\frac{1}{2}$ siècle d'écart : -50%

1 siècle d'écart : -40% 2 siècles d'écart : -30%

3 siècles d'écart : -20% 4 siècles d'écart : -10%

Novice : -5% Antédiluvien : aucun malus

ce modificateur s'applique au jet de Qck. C'est un succès, si score du jet est < ou = au nouveau seuil de réussite.

- Vigilance d'Heimdall: (HL I)

Permet d'affiner 1d4 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. Malus déterminé 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 %

le modificateur s'applique au jet de Force Vive.

- 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 sagesse d'Odin: (HL I)

En puisant dans l'inconscient humain, le personnage peut obtenir de vastes connaissances. Les rêves et les pensées de chacun lui étant accessibles. Cela lui permet d'utiliser 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 : les blessures sont instantanément soignées : le personnage ne peut pas mourir : la mort ne l'emporte pas, même temporairement : il reste conscient mais très affaibli. Ce qui veut dire en terme de jeu qu'un immortel recevant des blessures mortelles récupèrent 7 niveaux par round. Il perd le bénéfice de ses bonus de quickenings et reçoit un malus = à -10, pendant 4 rounds 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 fugitivement 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.

Les quickenings élémentaires des primordiaux :

L'Ether :

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

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

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

L'air :

Bourrasque

Le personnage crée une bourrasque de vent pouvant :

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

Ce pouvoir est instantané.

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

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

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.

Arme de glace

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

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.

Le Feu :

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 clareté équivalente à celle d'une torche.

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 de la pierre tout en conservant sa souplesse.

Capacités rarissimes :

la puissance de l'éclair :

- **étincelle** : Au contact crée une décharge électrostatique paralysante.

- **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 de cette zone.

- **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 %.

- **Télépathie** : (série: [John Garrick](#)) Permet de lire les pensées superficielles, de provoquer des cauchemars et d'influer sur le comportement. La cible doit être visible pour l'immortel ou dans la zone de perception de son quickening. Plus la marge de réussite est importante plus il en apprend sur la cible.

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 par la pensée. La masse maxi que l'on peut manipuler est = à 10x le score PHY exprimé en Kg, c'est à dire 50.

- **protéisme** : (série : [Cassandra](#)) Cette faculté autorise le personnage à prendre la forme d'un animal plus petit ou de taille similaire à un humain, 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...

- **voix d'Hypnos**: (série: [Roland Kantos](#)) l'immortel peut imposer sa volonté en utilisant les fréquences hypnotiques de sa voix.

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 $\frac{1}{2}$ 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 <==> 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.

Progression des humains :

A la fin d'un scénario on attribue entre **5 et 20 pts XP** suivant l'issue du scénar et la prestation des joueurs. Un personnage humain ne pourra pas être joué plus d'un siècle de temps fictif. Toutefois si le joueur tient à son personnage et que celui-ci n'est pas mort lors d'une séance de jeu, il peut le « conserver » moyennant quelques aménagements : le nom, la description et son background sont remplacés mais ses caractéristiques sont gardées en l'état. Par ailleurs, un personnage mortel désireux d'apprendre une spécialité archaïque, auprès d'un mentor devra dépenser le double de points XP normalement requis pour ce type de connaissance, ce savoir faire ayant disparu des usages bien avant la naissance du personnage considéré.

Règles de reconversion professionnelle :

- Un humain, au cours de son existence mortelle peut changer de profil professionnel et donc de carrière, mais cela ne pourra se faire que 4 fois au cours de sa vie du fait de la brièveté de celle-ci. Pour cela il devra lui aussi s'acquitter d'un jet de reconversion : **jet ESP <==> difficulté = 15 + modif d'adaptation.**

- 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 sa carrière actuelle passe alors dans la rubrique ex- sur la feuille de perso et les domaines liés, aussi. Ceux-ci ne pourront alors plus augmenter normalement par l'expérience classique, idem 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.

Progression par acquisition d'un quickening :

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

Gain de Force Vive : la réserve n'augmente que s'il est déjà à 100 % de Qck et ce sera de la moitié de la réserve du vaincu.

Profil du vaincu inconnu du PJ : acquisition en secondaire + domaine associé au niv le + bas

Carrière du vaincu inconnue du PJ : acquisition +domaine associé au niv le + bas. DOM ou Trait du vaincu supérieur : progresse suivant l'écart de niveau entre les deux personnages.

(voir tableau)

Profil ou carrière connue du pj : il n'augmentera les domaines associés que si le vaincu avait un niveau supérieur et dans ce cas il ne récupère qu'1 pt de plus.

Score de spécialité vaincu > au pj : gain de la différence.

Pouvoirs de quickening : Ce type de capacités surnaturelles quand elles sont inconnues du vainqueur sont acquises.

Capacités de Force Vive : ces facultés sont acquises quand elles sont inconnues du vainqueur.

Les avantages: non possédés par le Pj peuvent être absorbés s'il réussit un **jet d'Esprit** en opposition contre son adversaire. *Si c'est un échec, il récupère 1D3 handicaps et aucun avantage.*

Ecart Dom/trait	Gain :
1-2	1
4	2
5-6	3
7-8	4

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



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.

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.

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.

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 temporaire. 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.

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 handicap 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.

Pour un quickening noir, 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 minimum = à 9+ mini de +7 en Sté psy) et en se baignant dans la fontaine sacrée de Brocéliande. Pour un échec important, il faudra absorber au moins 3 quickenings positifs et faire pénitence en étant altruiste et bon durant 3 scénarii, puis tenter un jet de Sté psy avec une difficulté de 20 pour espérer s'en sortir.

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 bâtit alors les flashbacks utiles au scénario suivant les trous du background des pjs de manière à comprendre les événements clefs de leur passé dont résulte probablement la situation présente (temps de référence).

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

2- simulation des flashbacks :

*Cependant quelque soit le type de flashback choisit et mis en scène, pour ne pas laisser sur la touche les autres joueurs pendant l'exploration du passé d'un personnage, il suffit de leur faire jouer des personnages qui fréquentaient le personnage sujet du flashback à l'époque où sont censés se dérouler les événements en question. Bien sûr dans un flashback, les événements vécus ne peuvent pas provoquer de catastrophes incompatibles avec leur « présent » puisque c'est justement les actions des pjs dans le présent qui doit permettre la résolution des problèmes induits par la situation passée revécue par la mise en scène des flashbacks. Pour préserver l'équilibre au sein du groupe d'un point de vue de mise en valeur des différents personnages, il est conseillé de prendre pour sujet de flashback, les pjs à tour de rôle. Ainsi, ils seront valorisés en alternance. Par ailleurs, les flashbacks liés à leur histoire commune (à partir de leur rencontre) sont chaudement recommandés afin d'éviter la multiplication des intrigues et les ralentissements de l'action, du moins dans un premier temps car avec de l'expérience tout sera ensuite envisageable. Quoiqu'il en soit, seul le MJ décide de la durée de ces enclaves scénaristiques et du moment de l'interruption pour un retour au temps présent. **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 Spécialités /ATT.
<i>Nbre actuel</i>	= 1/1000 ^{ème} de son âge	<i>Niv actuel</i>
<i>Nbre actuel</i>	= 1/100 ^{ème} de son âge	<i>Niv actuel</i>
-1	= 1/10 ^{ème} de son âge	-1niv/-1d
-4	= 1/5 ^{ème} de son âge	-2 niv/-1d
-7	= 1/4 de son âge	<i>Niv création +2 niv/+2d</i>
-10	= 1/3 de son âge	<i>Niv création +1 niv/+1 d</i>
-13	= 1/2 de son âge	<i>Niv création +1 niv/+1d</i>
<i>Nbre à la création</i>	= 2/3 de son âge	<i>Niv création</i>
<i>Nbre à la création</i>	= 3/4 de son âge	<i>Niv création</i>



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 quêteurs 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, et là vous me suivez ? Et hop le tour est joué. Ce qui donne : mercure, vénus, la terre, Mars et Jupiter, respectivement éther, terre, eau, feu et air. Cela induit aussi que l'accès à la source (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, finalement je considère que c'est cela la source.



ANNEXE II:

Sites internet :

1592

fanfictions.net

Bibliographie :

-Le fanzine Aethernus Methos

Filmographie :

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

Bandes originales :

Queen : Kind of Magic

Loreena Mc Kennitt : the visit

BOF Highlander IV

BOF Highlander the final dimension

After forever : Who wants to live forever

Best of de la série TV en deux volumes

EPILOGUE :

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

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

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

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



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

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

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

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

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



A qui s'adresse cet ouvrage ? :

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