

HIGHLANDER jdra

Le livre de contexte de Highlander jdra présente plusieurs contextes possibles en exposant plusieurs uchronies basées sur des variantes des événements des films et des séries. Toutefois on peut considéré comme officel le contexte suivant : la série TV suivie d'Highlander 4 qui, a mon sens, en constitue l'épilogue auxquels on peut ajouter les fanfictions exploitant ce contexte de base que l'on trouve sur le net pouvant être utiliser pour enrichir l'univers de jeu.

Quant aux genres narratifs que l'on peut explorer sont les suivants dans le cadre de scénar uniques ou de campagnes : le conte épique, le roman picaresque, le polar, l'espionnage ou la comédie d'action. Les thèmes à développer sont l'humanité, les passions, l'amour, la fraternité, le sens du devoir, l'honneur, la mémoire, la notion de culpabilité, la trahison, l'espoir, le doute, le rapport au temps, la mort...

Le creuset de tout cela est bien évidemment la raison d'être de ce jeu : l'HISTOIRE qu'elle soit grande ou petite, quelque soit le continent concerné comme en témoignent les films et les séries. Plus concrètement cela peut prendre la forme de créations personnelles ou d'adaptations, de transpositions (rayer la mention inutile) de scénarios issus de jdr historiques plus ou moins fantastiques, de Bds aussi, de films bien sûr ou encore d'autres séries TV ayant un substrat historique...

Pour le **jdr**, il s'agit alors d'utiliser les scénarios amateurs ou officiels des gammes suivantes :

Kémi / Légendes de la vallée des Rois. (*Egypte antique*)

Qin (*Chine ancienne*)

Fils des siècles / Praetoria Prima (*Rome antique*)

Immortalis, le crépuscule des celtes / Légendes celtiques / Keltia (*Antiquité+Haut moyen-âge*)

Oikouménè / Antika (*Grèce antique*)

Bushido / Tenga / Les errants d'Ukkyo (*japon féodal*)

Te Deum pour un massacre / Pavillon noir (*époque moderne*)

Tecumah Gulch. (*XIXe siècle*)

Pour la **BD** :

Alix / Murena

Le 3^e testament

Thorgal / Arthur

Les tours du bois Maury

Les aigles décapités

Les passagers du vent

Rani

Les 7 vies de l'épervier

Blueberry

le triangle secret et ses déclinaisons.

NB :

La quête du 3^e testament (la parole divine) peut très bien se transformer en quête de révélations liées à l'origine des immortels (*très loin de Highlander 5*), c'est d'ailleurs l'optique que j'ai personnellement retenue pour ma campagne.

Tandis que pour les aigles décapités, c'est une série parfaite pour faire jouer l'apprentissage de la vie éternelle en faisant du héros de la BD un personnage qui se découvre immortel et entame son parcours initiatique au milieu d'humains vils cupides, assoiffés de pouvoir...

En ce qui concerne **les séries TV**, Highlander et l'immortelle proprement dites, bien sûr, la première chose qui vient à l'esprit c'est d'en se réapproprier les scénars et lancer vos Pjs dans l'aventure. D'autres séries sont également prometteuses comme source d'inspiration, qu'elles soient anciennes ou récentes :

Alias
Le chevalier de Pardailan
Dick le Rebelle
Le Gerfaut
Marianne, une étoile pour Napoléon
NORD et SUD
Vikings
La conquête de l'Ouest
Le Pony express
Le virginien
Deadwood
Kung-Fu
Warriors
Black Sails
La caravane de l'étrange
Torchwood
SHOGUN

Les films suivants peuvent aussi être un bon matériau :

KILL BILL
Les films de Sergio Leone
Braveheart
MISSION
Le secret des poignards volants,
Heroes
Tigres et dragons
La princesse du désert
Seven swords
Le 13^e guerrier
Le mythe de Robin des bois
Le dernier empereur
Little Buddha
7 ans au Tibet
Mississippi Burning

Cette liste n'est absolument pas exhaustive, mais donne une bonne idée de ce que l'on peut en tirer.