

Highlander: l'Assemblée

deuxième édition révisée (2.1)

traduit de l'anglais par LARROCHE Laurent

Prologue

"No one has ever known we were among you... Until now..."

Ramirez

"Assied toi, garçon, et écoute. Je sais que tu as plein de questions sur ce qui t'es arrivé, et, probablement autant sur moi..."

"Aye, Je sais tout sur ce qui est arrivé - la voiture a eu un accident, puis tu t'es réveillé, allongé dans la morgue de l'hôpital, tes blessures avaient disparues, comme si elles n'avaient jamais existé, et tu te promenais comme s'il ne s'était rien passé. Tu as fait une chose intelligente, t'enfuir comme ça ... Si tu étais resté, ils ne t'auraient jamais laissé seul, ils t'auraient fait faire des tests et tout ce genre de trucs. Donc c'est fait, tu es officiellement mort. C'est mieux comme ça, fils, pour toi comme pour ceux que tu connaissais... Tu vois, nous ne sommes pas comme eux. Tu l'étais, mais tu ne l'es plus. Oui, je vois que tu ne comprends pas! Ecoute simplement et soit calme. C'est déjà assez dure à expliquer sans qu'en plus tu m'interrompes à chaque instant!

"Avant de mourir, tu étais simplement comme tous les autres hommes... Tu pouvais être blessé, tu devenais plus vieux chaque année, tu avais besoin d'aller voir le docteur quand tu étais malade. Tout simplement comme une personne normale. Excepté pour une chose. Tu avais en toi une étincelle de vie plus grande et plus brillante que personne d'autre. C'est ce qui change tout, maintenant - quand tu es mort, cette étincelle s'est changée en flamme et ce pouvoir et cette force a guéri tes blessures et t'a ramené à la vie. Je sais ça semble bizarre, mais fais-moi confiance, OK? Qui d'autre pourrais-tu écouter?"

"Quickening est le nom donné à cette flamme qui brûle en toi. Cela pourrait être décrit comme ta force de vie. Toute chose vivante à cette force en soi, et elle lui est liée, guéri ses blessures et la garde en vie. Quoi qu'il en soit, elle peut être éteinte entièrement, trop facilement. Quand la force de vie d'un homme meurt, il meurt avec elle. Quand tu as été blessé dans l'accident de voiture, ta force de vie a été réduite à rien de plus qu'une minuscule étincelle, et tu as semblé mort aux médecins... Puis elle a explosé, et a grandi, jusqu'à ce qu'elle soit plus grande que celle de n'importe quelle homme mortel. Un million de fois plus puissante. Tellement puissante qu'elle peut guérir les blessures qui tueraient un homme mortel. Tellement puissante, qu'elle a pu te ramener du bord du précipice qui mène à la mort.

"Aye, J'ai dit "homme mortel", fils. Pourquoi? Pour la simple raison que tu n'es plus mortel, fils. Moi non plus. Il m'est arrivé la même chose qu'à toi - J'ai été tué et réveillé une seconde fois. Tiens, prends cette épée, et enfonce là dans mon bras. Allez! Fais-le! Bien et profond! Ne te fais pas de souci pour moi..."

"Maintenant regarde cette blessure. Que ferais-tu normalement si tu avais une telle entaille? Tu irais à l'hôpital ou quelque chose dans le genre, te faire recoudre et bander. Suis-je dans le vrai? Bien, regarde... Déjà le sang s'est arrêté de couler. Dans quelques minutes, ça va commencer à guérir, et avant la fin du jour, on ne pourra jamais savoir que j'ai été blessé. Pourquoi? C'est le Quickening! La même chose serait arriver si j'avais pris une balle ou si je m'étais brûler. Ça fonctionne de la même manière pour toi. Ton Quickening a guéri les blessures dont tu as eu à souffrir dans l'accident de voiture...

"Je ne sais pas pourquoi ça arrive. C'est juste le cas... Je ne suis pas un expert - je suis juste comme toi - Je vivais une vie normale, jusqu'à ce que je sois tué au cours d'une bataille contre un raid viking. Aye, Vikings, fils... Non, je ne viens pas de Scandinavie, Je viens d'Irlande. Je suis né dans un lieu nommé Brugh na Boinne, proche de la colline de Tara, Dans le royaume Midhe, en Irlande. J'ai appris tout ceci, comme je te l'enseigne, d'un homme appelé Liam Mac Dara... Il avait bien plus de trois mille ans lorsque je l'ai rencontré.

"Maintenant? Il est mort... Aye, Je sais J'ai dit que nous étions Immortels, mais il y a une manière de mourir - Si ta tête est séparée de ton corps, tu mourras. Maintenant écoutes moi attentivement, parce que c'est la partie la plus importante. Tu m'as demandé pourquoi je porte une épée. Je vais te le dire. Quand un Immortel en tue un autre, en décapitant son adversaire, le Quickening de l'Immortel vaincu coule dans le vainqueur, et il devient plus puissant. Toute la force de l'Immortel mort, sa puissance, sa connaissance et son expérience sont transférées dans celui qui l'a décapité. C'est ce qui est arrivé à Liam Mac Dara. Il a été tué en France, par un Immortel allemand, que j'ai tué il y a deux cents ans.

"Combien sommes-nous? Je ne sais pas... Peut être qu'un homme sur un million né Immortel, peut être même moins. Nous provenons de toutes les races, credo, religions ou régions. Le Quickening ne semble pas faire de discrimination entre noir, blanc ou en fait une quelconque autre couleur de peau. J'ai combattu et tué des Immortels venant d'Europe, de Chine et d'Amérique du sud.

"J'ai même combattu d'autres créatures. Nous ne sommes pas les seuls à être différent des hommes mortels dans ce monde de ténèbres. Il y a d'autres créatures surnaturelles, que tu rencontreras au cours de ta vie.

J'ai vécu parmi les Garous - Des loups-garous, changeurs de formes... à la fois homme et loup ou quelque chose entre les deux. Des créatures féroces... Il y a d'autres changeurs de formes comme les Corax, qui peuvent être décrits comme des corbeaux-garous, les Baghera, les chats garous, et de nombreux autres... Rien n'est plus commun qu'un garou, quoique, et tous sont mortels, vieillissent et meurent naturellement, bien qu'ils soient plus robustes que les hommes mortels, et qu'ils guérissent plus vite que la normale, mais pas autant que nous. Mais il y en a d'autres qui peuvent vivre aussi longtemps que nous; les Kindred, par exemple, des vampires. Ce sont des créatures mort-vivantes qui doivent boire le sang de mortels pour survivre. Ils peuvent vivre plusieurs siècles. Ils ne vieillissent pas, mais ils peuvent mourir de blessures normales, bien que comme les Garous, ils guérissent rapidement. Il y a des Mages, qui manient la magie, distordant la réalité avec leurs incantations et leurs sorts. Il y a les fées, les fantômes, les esprits et le mal, d'horribles choses provenant de lieux autres que cette terre qui est la notre. Tu peux les rencontrer lorsque tu voyageras. La plupart seront soit amicaux comme beaucoup de Garous, ou simplement neutre à moins que tu n'agisses contre eux... mais les autres essaieront de te tuer. Nous vivons vraiment dans un monde de ténèbres, avec de nombreux secrets qui sont cachés aux hommes mortels. De toutes ces créatures surnaturelles, nous sommes les moins communes et, certains pourraient dire, les plus puissantes, car toutes les autres peuvent soit vieillir soit mourir normalement. Un vampire de deux mille ans continuera à mourir si tu le brûles, alors que j'ai entendu parler d'un Immortel, qui accusé d'être un sorcier a été brûlé sur un bûcher, et à survécu. Rappelle-toi seulement ceci, la quantité et la gravité de tes blessures n'est pas importante, tu te retrouveras toujours totalement guéri, sans cicatrices ni blessures permanentes, mais rappelle-toi que si tu es étendu, inconscient ou incapable de bouger, c'est très simple pour n'importe qui de venir et de prendre ta tête.

"Ah, garçon! Tellement de questions! Tu auras tes réponses au fur et à mesure... Tu as besoin d'apprendre tout ce que tu peux sur ce monde, et les créatures que tu rencontreras. Tu as besoin d'apprendre comment vivre sans attirer l'attention sur toi. Tu as besoin d'apprendre la manière de cacher ton immortalité aux gens normaux. Je t'enseignerai tout ce que je peux, et après je devrai te quitter. Mais la plus importante des choses que tu dois apprendre est comment te battre. Tous les Immortels se battent en utilisant des épées, bien que j'en aie rencontré un qui utilisait une hache. Hum, utilise. Il est toujours en vie, et est mon ami. Un jour, il m'a sauvé d'un groupe de chasseur. Les chasseurs sont un groupe de mortels qui désirent tous nous tuer. Ils capturent les Immortels et les décapitent, permettant à leur Quickening de se disperser dans l'éther.

"Tu as besoin d'apprendre à utiliser une épée, ce sera le seul moyen de te défendre, et c'est le seul moyen de défaire les autres Immortels. Tu ne peux pas couper la tête d'un homme avec le canon d'un fusil! Liam Mac Dara m'a donné cette épée. Elle a plusieurs milliers d'années, elle a été forgée par des magiciens il y a plus de cinq mille ans. C'est une épée Celtique longue en argent, et c'est une part de moi-même. Prend ce paquet là bas. Amène le ici, garçon...

"C'est une épée large anglaise, forgée dans l'acier au Moyen Age. Je l'ai prise à un Immortel que j'ai tué à Londres il y a au moins une centaine d'années. Prends là. C'est la tienne. Fais en une part de toi-même, une extension de ton corps, un membre en plus. Quand tu y arriveras, elle va devenir une partie de toi, pareil à une extension de ton corps que ton Quickening englobera et rendra plus forte. Sens son poids. Fais la tourner un peu, habitue-toi à l'acier de la lame... C'est bien ...

"Avant que nous commençons, il y a une chose que je dois te dire. Nous avons certaines traditions, des règles, si tu veux les appeler comme ça... Aucun Immortel n'ira à leur rencontre, elles sont pratiques et ont des raisons d'exister. La règle d'or est celle-ci : Nous ne devons jamais nous battre sur un sol sacré. Aucun d'entre nous n'ira à l'encontre de cette règle. Et sol sacré signifie plus que juste églises et ce qui y ressemble. Les lieux spirituels des Garous, et les sites magiques des Mages ont le même effet. Ne t'inquiète pas. Tu seras capable de savoir quand tu seras sur un sol sacré. De plus, de la même manière tu seras capable de reconnaître les autres Immortels. Rappelle-toi, tu as été pris de vertige la première fois que tu m'as vu? J'appelle ça le bourdonnement, et c'est quelque chose qui arrive chaque fois que tu rencontres un Immortel. Tu le sens bien maintenant, n'est-ce pas, excepté que ça a été supprimé à cause du temps que nous avons passé ensemble. Bien si un autre Immortel venait près de nous, nous aurions un autre bourdonnement et tu saurais qu'il y en aurait un tout près.

"Bien assez parlé! Il est temps pour toi d'apprendre quelque chose d'autre que la théorie. Viens, allons t'apprendre le maniement de l'épée! Sans ça, tu ne feras pas long feu. Avant peu, tu feras face à des Immortels avec des centaines voire des milliers d'années d'expérience. Pour survivre, tu devras les défaire au cours d'un combat. Si tu ne les tues pas, ils te tueront. Le prix attend l'un de nous, et l'assemblée est proche.

Quelques mots des auteurs

"With my sword and my head held high, Got to pass the test first time..."

Queen

Cette version de Highlander: l'Assemblée est une version révisée de la seconde édition que j'ai spécialement écrite pour la GenCon'95. On y trouve une partie du matériel que nous placerons éventuellement dans la troisième édition, qui inclura une cosmologie pour les Immortels (c'est à dire d'où ils viennent), plus un Background étendu et peut être des règles LRP qui permettront aux joueurs de Mind's Eye Theatre de jouer des Immortels.

Cependant, nous ne sommes pas sur que nous ferons réellement une troisième édition, car les propriétaires du Copyright Panzer et Davis, ont récemment demandé à Hank Driskill de ne plus sortir de nouvelle version de H:tG et de voir avec Thunder Castle Games pour créer un jeu de rôle officiel Highlander. Donc en ce moment tout est suspendu.

En attendant, amusez-vous avec ces règles, et s'il vous plaît tenez-moi au courant, par courrier ou courrier électronique de ce que vous pensez. Rappelez-vous que nous ne sommes pas une énorme, lointaine et impersonnelle compagnie de jeu. Nous sommes juste une paire de types qui aiment faire des croisements Highlander/Storyteller, dont les règles sont en train de devenir très populaire. :-)

- John

Chapitre un: Introduction

"In the end, there can be only one."

Ramirez

Les Immortels semblent apparaître au hasard au sein de la population humaine. Un sur un million, peut être moins. Ils sont nés humain, ont grandi humain, et (pour la plupart) semblent humain. Ils vieillissent, vivant une vie normale, jusqu'à ce qu'ils soient tués pour la première fois. Alors, ils guérissent miraculeusement et commencent leur vie comme Immortels. Les Immortels ne peuvent pas avoir d'enfants. Ils ne vieillissent pas et ne tombent pas malade. Ils ne peuvent pas se noyer ou mourir d'une blessure conventionnelle: Ils guériront toujours, peu importe la sévérité des dégâts (dans la série, il est fait mention d'un Immortel qui a été brûlé sur un bûcher, et qui s'en est sorti). La seule manière pour eux de mourir est de se faire ôter la tête du corps.

Venant du fond des âges, une légende est passée de bouche en bouche, celle du prix. La légende raconte qu'un jour quand le nombre d'Immortels dans le monde sera faible, les Immortels restant ressentiront un appel à voyager vers un pays lointain, où ils combattront jusqu'à ce qu'ils n'en reste qu'un. Le dernier survivant gagnera le prix. Personne ne sait exactement ce qu'est le prix, mais le gagner est le but de chaque Immortel, car on suppose que la personne qui le gagnera sera, en fait, un dieu.

Le terme Quickening fait référence à la force de vie d'un Immortel. C'est la somme de toutes ses connaissances et de son pouvoir, toute sa force et son expérience. C'est une force de vie si forte qu'elle empêche l'Immortel de vieillir et lui permet de guérir ses blessures rapidement. Le Quickening est ce pourquoi les Immortels se battent. Quand ils se battent, ils se battent pour littéralement absorber la force vitale de leur adversaire, ce qui les rendra plus fort.

Avant que nous discussions de la création des personnages Immortels, nous devons décider de ce que "Quickening" signifie, et comment le représenter dans le Storyteller system. Nous en parlerons plus tard, mais pour l'instant, une simple explication suffira.

Le Quickening dans le Monde des Ténèbres

"The sensation you're feeling, is the Quickening."

Ramirez

Le Quickening est la puissance d'un Immortel et représente sa force de vie. Dans le Storyteller system, toutes les choses vivantes ont un motif qui définit leur véritable nature. Pour les Immortels, ce motif est emballé plus hermétiquement que pour les autres êtres vivants. Le Quickening est par conséquent similaire à la Quintessence, la "puissance brute" magique qui alimente les motifs et qui est aussi utilisée par les Mages pour faire leur magie. Leur Quickening n'est libéré que quand ils meurent (excepté dans des circonstances spéciales, voir les règles plus bas). Les Mages ne peuvent pas prendre le Quickening d'un Immortel, ni modifier le motif d'un Immortel de quelques façons que ce soit. Sans son Quickening, un Immortel n'est rien, C'est ce qui le garde en vie. La perte totale du Quickening est directement liée à la mort. Quand un Immortel meurt, ce n'est pas parce que sa tête n'est plus sur ses épaules, c'est parce qu'il a perdu

son Quickening, sa force de vie.

Les Mages conservent la Quintessence dans leur corps grâce à leur avatar. Pour des yeux surnaturellement entraînés, les Immortels sont souvent confondus avec des Mages: ils ont un excès d'énergie brut en eux. Les Garous, de même, stockent de l'énergie mystique en eux, en rapport avec leur Gnose. Les Immortels sont parfois aussi confondus avec des Garous. A l'opposé des Garous ou des Mages, de quelque manière que ce soit, les Immortels ne dépensent pas leur Quickening, c'est une part d'eux même.

Dans le Storyteller system, nous tiendrons compte de la "puissance" d'un Immortel avec un attribut appelé (de manière assez surprenante) Quickening. Comme les disciplines vampiriques, les dons Garous, les sphères des Mages, le Quickening permet aux Immortels d'accomplir des exploits surhumains. Plus le Quickening d'un Immortel est élevé, plus il a d'habilités et plus puissant il est. Le Quickening est un attribut "fourre-tout", et de nombreux pouvoirs lui sont associés, tous ne sont pas mentionnés ici.

Gagner du Quickening

"If your head comes away from your neck, it's over."

Ramirez

A la différence des Vampires, des Garous, ou des Mages, il y a seulement un moyen pour un Immortel de gagner du Quickening: en combattant et en tuant un autre Immortel. Cela rend plus difficile pour eux d'augmenter en puissance, car passer du temps tout seul ne les rendra pas plus puissant. Comme vous le verrez dans les chapitres deux et trois, ils reçoivent des compensations pour cette limitation.

Quand deux Immortels se combattent, leur Quickening se déchaînent car les deux combattants focalisent leur énergie dans le duel. Quand l'un des deux gagne la bataille (en décapitant son adversaire), il absorbe le Quickening du perdant, gagnant son pouvoir et sa connaissance. Cependant une petite partie du Quickening de son adversaire s'échappe et ceci, combiné avec le paradoxe causé par le transfert de Quickening, provoque dans les alentours, des explosions, des éclairs etc. généralement associés aux duels entre Immortels.

Quand un Immortel émerge victorieux, en ayant tué un autre, il absorbe une grande part, mais pas tout, du Quickening de son adversaire. L'excès de Quickening est libéré dans l'éther, où il est, en fait, de l'énergie brute. La manière la plus commune dont ce pouvoir existe et se manifeste sur notre planète est l'électricité. Par conséquent, habituellement (mais pas toujours), le surplus de Quickening trouvera que le chemin le plus simple pour se disperser est de se transformer en électricité, et de se fuir à travers les matériaux conducteurs. Ceci se traduit par des surcharges, qui cause des explosions, des éclairs... associés aux duels entre Immortels.

Les Règles

"Holy ground, Highlander! Remember what Ramirez taught you!"

Kurgan

Les Immortels ont des règles pour le combat: Ces règles sont des traditions, basées sur le bon sens, et tous les Immortels les respectent. Ces règles sont basées sur le Quickening, sur son gain ou sa perte.

La règle d'or pour les Immortels est de ne jamais se battre sur un sol sacré. Personne ne violera cette règle, car il y a trop à perdre. Donc un sol sacré peut devenir un havre ou un sanctuaire pour Immortels; un lieu où ils peuvent se replier quand ils font face à un adversaire impossible. On ne sait pas précisément pourquoi, on sait qu'il physiquement possible pour un Immortel d'en combattre un autre sur un sol sacré, mais aucun Immortel n'a jamais été décapité au cours d'un tel duel. Certains disent que la terre elle-même n'autorisera pas la mort d'un Immortel, et qu'un Immortel qui tentera d'en décapité un autre pourrait être englouti par celle-ci, néanmoins cela semble étrange quand on considère qu'un Immortel peut être tué librement sur un sol sacré. Une autre théorie est que le Quickening libéré d'un Immortel serait absorbé par le sol sacré lui-même plutôt que de revenir au vainqueur.

Mais qu'est ce que réellement un sol sacré? Evidemment les églises et les cimetières tombent sous cette description, mais aussi les lieux de pèlerinage bouddhiste, les anciens sites sacrés et les Caerns des Garous. Il est facile de considérer que tous les sites qui sont un Node pour un Mage, sont des sols sacrés pour un Immortel. Ceci inclus de nombreux sites qui ne sont pas considérés normalement comme sacrés comme les maisons hantées ou les bibliothèques occultes. Heureusement, les Immortels sentent automatiquement s'ils se trouvent ou non sur un sol sacré, ils ressentent une sensation similaire au bourdonnement qu'ils expérimentent lors d'une rencontre avec un autre Immortel

La seconde des deux principales règles est que les Immortels combattent toujours à un contre un. Pourquoi cela? Deux Immortels, avec leurs siècles d'expérience, pourraient travailler, ensemble, assez efficacement pour éliminer le "surplus de population". Pourquoi ne font-ils pas équipe? Dans le premier épisode de la série, Connor et Duncan (qui sont des amis et même des hommes du même clan) refusent de s'associer pour combattre le définitivement méchant Slan Quince...

La réponse à cette devinette vient de la manière dont le Quickening se transfère une fois qu'il est libéré. Si deux Immortels sont présents, et qu'il n'y a pas d'autres facteurs à prendre en compte (comme la présence sur un sol sacré), le Quickening sera transféré dans la personne qui a réellement pris la tête de l'Immortel. Dans un épisode de la série, Duncan affronte un autre Immortel, mais Amanda s'avance au dernier moment et prend la tête de cet Immortel, et gagne le Quickening.

Donc, si deux Immortels combattent un ennemi, seul l'un d'eux recevra le Quickening provenant de la bataille. Non seulement, il recevra son propre Quickening, et celui du perdant, mais aussi une fraction de celui de son allié. Ce vol du pouvoir et de la connaissance de l'allié, n'est pas une chose plaisante pour ce dernier, pour ne pas dire plus. Et c'est de toute façon quelque chose qu'un Immortel ne désire pas. A partir de là, la règle "toujours combattre un contre un" s'est développée.

Ce sont là les deux seules règles. Les Immortels mauvais ne s'arrêteront devant rien d'autre pour gagner du Quickening: Les amis et ceux qu'on aime sont souvent manipulés comme des pions dans les batailles, comme des innocents nécessitant de l'aide qui n'ont rien à voir avec l'assemblée... personne n'est vraiment à l'abri.

L'Assemblée

"From the dawn of time we came, moving silently down through the centuries, leading many secret lives. Struggling to reach the time of the Gathering, when the few who remain, will battle to the last."

Ramirez

La légende de l'assemblée est passée d'Immortel en Immortel, à travers les âges... L'assemblée est le nom donné à l'époque où il ne restera plus que quelques Immortels. Ils ressentiront "une irrésistible pulsion vers une terre lointaine... pour combattre pour le prix." Dans cette optique, les Immortels sont obligés d'accomplir un rôle prédéterminé. C'est leur destin de se combattre les uns les autres jusqu'à ce qu'un seul Immortel émerge victorieux. En accord avec la série, le temps de l'assemblée est sur nous, et le prix attend d'être gagné.

Le Prix

"I know! I know everything! I am everything!"

Connor

Les Immortels se battent pour "le prix": soit pour eux-mêmes, soit pour éviter qu'il tombe en de mauvaises mains. Le genre humain pourrait souffrir "d'une éternité de ténèbres", comme il est dit dans le film, si le prix revenait à un mauvais Immortel.

Qu'est ce que le prix? Ce n'est pas vraiment nécessaire de le décrire en terme de jeu, quand un Immortel le gagnera, il possédera l'essence d'un dieu. Le film laisse le sujet un peu vague, à part qu'il est dit que Connor peut lire les pensées des gens s'il se concentre, et qu'il peut aussi avoir des enfants, vieillir et mourir.

Ceci est sur, le gagnant du prix possédera tout le Quickening de chaque Immortel qui aura marché sur terre. L'équivalent de milliers d'années d'expérience et de connaissances, provenant d'Immortels du monde entier, sera sien. Il pourrait bien être le plus puissant des êtres dans le monde.

D'un autre côté, cela se pourrait bien que cette légende du prix soit simplement un conte de bonne femme, et que l'assemblée n'ai jamais lieu. Peut être que de nouveaux Immortels continueront à naître en permanence, ce qui ferait qu'il n'y aurait jamais de vainqueur final. Dans tous les cas, pour les Immortels, l'assemblée est similaire en de nombreux points à l'Apocalypse des Garous, ou la géhenne des Kindred. Un fait dans lequel personne ne croit vraiment, ou comme les Garous aiment le dire, quelque chose qui n'arrivera jamais "au cours de notre vie". La grande différence pour les Immortels est que leur durée de vie peut être très longue. Pour un Immortel, il importe peu que le prix soit une légende. Il doit se battre, s'il s'arrête, il perdra sûrement sa tête

Chapitre Deux: Création de personnage

"I am immortal, I have inside me blood of kings..."

Queen

Tout cela semble vous appeler à jouer un Immortel dans une chronique, spécialement parce qu'ils sont par certains côtés, d'extrêmement puissants personnages. Cependant, à mon avis, il est plus difficile de créer un personnage Immortel que tous ceux créés jusqu'ici. Quand vous générez un Mage, un Garou ou un Vampire, il y a plein de traits comme les dons, les historiques, les disciplines, les sphères... et le mythe est déjà choisi dans le livre des règles. En effet, l'ensemble de la chose est présenté aux joueurs dans un joli paquet bien propre, et tout ce qu'ils ont à faire est de suivre les règles, jeter sur un papier quelques détails et ils peuvent jouer leur personnage.

Les Immortels sont différents. Chacun d'entre eux est unique. Il n'y a pas d'historique pré-choisi pour les personnages Immortels. Leur vraie nature interdit le type de société qui réussit si bien au potentiel de jeux de rôle des Garous, Mage ou Vampire. Comme ces personnages, l'Immortel est une personne normale qui découvre qu'il a une destinée spéciale. Cependant à la différence des Garous et des Kindred, Il ne pourra jamais savoir pourquoi lui et non pas quelqu'un d'autre, a été choisi pour être un Immortel. A cause de cela, ils sont similaires, par certains côtés, aux Mages, mais une différence majeure entre les Immortels et les autres personnages est le temps, souvent les Immortels ont découvert leur héritage il y a des centaines ou même des milliers d'années. Décider comment ce personnage, a dépensé ces années, développant ses croyances, ses connaissances et son opinion sur ce qu'il a croisé depuis cette époque est la tâche que doit accomplir le joueur avant que son personnage ne soit autorisé à participer à la chronique.

Certains pourraient arguer que ceci a déjà été exploré avec les Vampires et les Momies. Dans Vampire, cependant, chacun est encouragé à commencer avec un jeune vampire, et ainsi à ne pas déséquilibrer le jeu: les anciens vampires, quoiqu'une curiosité, ne font pas souvent "d'aventure" avec leurs jeunes frères, mais sont plutôt embrouiller dans la politique de la Camarilla. Ils tendent aussi à être plus puissant, et moins humain que leur jeune parent. De même, bien que les momies soient par de nombreux côtés des humains, leurs pensées et leurs désirs n'ont rien à voir avec ceux des mortels les entourants.

Il y a d'autres désavantages à jouer un Immortel, comme les Vampires, ils ne peuvent pas entrer dans le monde des esprits par leur propre moyen, mais doivent utiliser un portail ou être "poussé" par un autre être surnaturel. Leurs pouvoirs surnaturels sont souvent moins puissants que ceux des Vampires et des autres créatures surnaturelles. De plus chaque Immortel doit être sur ses gardes en permanence, de peur qu'un autre Immortel ne vienne pour lui, quelque chose que peu d'autres créatures surnaturelles aient à faire. Et finalement, les Immortels doivent travailler à cacher leur vraie nature aux mortels sans organisation comme la Camarilla ou le Sabbat pour les aider. Donc les avantages à jouer un Immortel sont contrebalancés par des inconvénients.

Les Immortels sont une classe de personnage vraiment unique, à cause de leur humanité: en dépit des siècles qui passe, ils sont toujours humain... seuls parmi les humains, cachés, mais ils restent humains dans leur esprit et leur âme. Cette humanité en fait des personnages uniques et intéressants à explorer. Comme dans Vampire, nous recommandons que les joueurs qui débutent dans le Storytelling ou Highlander jouent un personnage "fraîchement Immortel", c'est à dire un personnage qui a découvert sa nature récemment, en terme de jeu. Cependant, nous ne

voulons pas décourager les rôlistes expérimentés de jouer de vieux Immortels, et nous avons inclus des règles qui permettent de créer des Immortels de plus d'un millénaire. Cependant dans le but d'éviter les gros bills, nous recommandons que les conteurs posent une condition pour les personnages Immortels. Qu'importe l'âge qu'il a, le joueur doit décrire totalement son personnage en lui donnant une histoire complète et en documentant sa vie entière. Cela découragera les joueurs qui veulent jouer un Immortel uniquement parce qu'il est immortel, principalement parce que la plupart des gros bill seront décourager à l'idée de documenter une vie longue de 1500 ans.

Concept

Pour commencer le processus de création, choisissez le concept de l'Immortel. Quand et où est-il né? Quelle a été sa vie avant sa première mort? Quelle était sa profession? Comment est-il mort la première fois et quelle a été la réaction à sa résurrection miraculeuse? A t-il eu un vieil Immortel en tant que mentor, comme Ramirez l'a été pour Connor ou a t-il du apprendre par lui-même ce que signifie être un Immortel? Est-ce qu'il a quitté sa maison et sa famille, ou est-il resté et les a regardés grandir, vieillir et mourir? Si c'est le cas, comment cela l'a t'il affecté? Où est-il allé durant toutes ces années? Qu'a t'il fait? A t'il était impliqué dans des événements historiques? Que sait-il des autres créatures surnaturelles comme les Garous ou les Vampires? Sait-il même qu'ils existent? Aujourd'hui où s'est-il établi, où vit-il, à moins qu'il ne soit un vagabond, voyageant d'un lieu à un autre, sans jamais rester au même endroit bien longtemps? Que fait-il et comment cache t'il sa nature à ceux qui l'entourent? Choisissez une nature forte, quelque chose qui l'a conduit et qui l'a fait s'accrocher à la vie plutôt que simplement se laisser porter par elle. Les Immortels ne vieillissent pas, mais sans volonté de survivre, un Immortel perdra très certainement sa tête...

Attributs

Les Immortels sont montrés comme ayant une santé surhumaine, comme étant fort, rapide, mais aussi intelligent, perspicace. Ils ont toujours une bonne constitution, ils sont attirant et charismatique... Dans le monde des ténèbres ils sont de loin supérieur aux mortels dans tous les attributs. Donnez leur 7 points en primaire, 6 en secondaire et 5 en tertiaire, au lieu des "normaux" 7/5/3 points que reçoivent les Garous, les Kindred ou les Mages.

Compétences

Les jeunes Immortels (moins de 100 ans) commencent avec 13 points en primaire, 9 en secondaire et 5 en tertiaire. Les vieux Immortels en ont plus; Combattre ceci pour réussir "l'équilibre" est un effort vain dans le Storyteller system. Le conteur a toujours le dernier mot. S'il ne veut pas d'Immortel de plus de 2000 ans dépassant en puissance le jeu, alors il ne doit tout simplement pas autoriser des Immortels de plus de 2000 ans: les autoriser en les restreignant à 13/9/5 est ridicule. Comme ils vieillissent, leur score maximum (5 pour les mortels) augmentera, leur permettant d'avoir des compétences à 6 ou plus. Les joueurs devaient avoir la permission de choisir des compétences à partir de n'importe quel jeu, mais évidemment, il y a des restrictions. Par exemple, il semble qu'il y est peu de chances pour qu'un Immortel puisse avoir la compétence appel primal ou rituel en provenance du jeu Loup-Garou

Les joueurs doivent être encouragés à penser à leurs propres compétences ce qui aidera à créer des personnages uniques. Par exemple, la connaissance de l'histoire semble être quelque chose de commun parmi les Immortels (et est en fait inclus dans la feuille de personnage). Vous rappelez-vous comment Connor raconte les événements marquant de 1798 à Brenda?

Utilisez le tableau ci dessous pour une répartition raisonnable des compétences en fonction de l'âge.

Age	Primaire	Secondaire	Tertiaire	Maximum
0-100	13	9	5	5
100-200	18	13	8	5
250-500	23	17	11	6
500-1000	28	21	14	7
1000-1500	33	25	17	8

Et ainsi de suite ...

Avantages

"You cannot die, MacLeod... Accept it!"

Ramirez

La caractéristique Quickening est la plus importante pour un Immortel... Elle définit leur puissance, et est très utile dans les combats contre les autres Immortels. Au début un Immortel commence avec un point en Quickening; il est possible d'en avoir plus en dépensant des points de bonus, comme cela est expliqué plus loin.

Les Immortels n'ont pas de vertus au sens de Vampire. Comme les mages, leur seule caractéristique est la volonté, et comme les Mages ils commencent avec 5 points dans celle-ci.

Historiques

Les Immortels commencent le jeu avec des points en historique, suivant le tableau ci-dessous. Jetez un œil à la section compétences pour voir la discussion concernant l'âge et l'équilibre du jeu.

Age	Points d'historique
0-100	7
100-250	9
250-500	10
500-1000	11
1000-1500	12

Les historiques suivants sont possibles pour les Immortels. Voir les règles de Vampire pour une meilleure explication (excepté pour Arcane, qui provient du jeu Mage.)

- **Alliés**

Des amis sur lesquels le personnage peut compter pour l'aider. Ils sont probablement au courant de son immortalité.

- **Contacts**

Le nombre des sources d'information que le personnage possède.

- **Renommée**

La renommée du personnage dans le monde des mortels.

- **Influence**

Le pouvoir ou l'influence sociale et/ou politique du personnage sur le monde mortel.

- **Ressources**

Richesse, possessions et revenu mensuel.

- **Mentor**

Un vieil Immortel qui conseille et, dans une certaine mesure, prend soin du personnage.

* Le Mentor a moins de 100 ans de plus que vous.

** Le Mentor a entre 100 et 300 ans de plus que vous.

*** Le Mentor a entre 300 et 600 ans de plus que vous.

**** Le Mentor a entre 600 et 1000 ans de plus que vous.

***** Le Mentor a entre 1000 et 1500 ans de plus que vous.

***** Le Mentor a plus de 1500 ans de plus que vous.

Le conteur doit garder à l'esprit que le mentor d'un personnage Immortel peut être tué, à moins qu'il ne soit "à la retraite"

- **Arcane** (Voir Mage: l'Ascension)

Les Immortels ont tendance à laisser traîner des corps sans tête autour d'eux, et ils ne semblent pas prêter attention à ce fait: Arcane. De plus n'est ce pas étrange la manière dont ils arrivent à cacher de si grande épée dans leur trench-coat.

Touches Finales

Les Immortels ont 18 points de bonus à dépenser. Une fois de plus, ceci leur donne plus de points dans les attributs et les compétences que leurs compagnons joueurs, mais ceci contrebalance leur capacité à n'augmenter leur Quickening qu'en tuant un autre Immortel. De plus leur nature fait qu'ils sont chassés par la technocratie, les autres Immortels, et bien sûr les guetteurs/chasseurs (ceci est expliqué au chapitre Cinq).

Coût en points

Quickening	-	7 points par niveau supplémentaire
Attribut	-	5 points par niveau supplémentaire
Compétence	-	2 points par niveau supplémentaire
Volonté	-	1 point par niveau supplémentaire
Historique	-	1 point par niveau supplémentaire

L'étincelle de Vie

*"Ya talk funny, Nash... where ya from?" "Lots of different places..."
Garfield & Nash*

C'est une partie très importante de la création du personnage, et malheureusement, celle qui est omise trop souvent. C'est un jeu de rôle, et le Storyteller system est fait pour que les joueurs s'immergent totalement dans leurs personnages. Cependant, vous ne pouvez pas le faire si vous ne connaissez pas votre personnage.

Apparence

*"Who cut your hair?" "I am in disguise... this way, no one will recognize me."
Connor MacLeod and Kurgan*

Quel est l'apparence de votre Immortel? Comment s'habille t'il? Est-il un membre classique du club des trench-coats, ou a t'il choisi une autre méthode pour porter son épée (comme le Kurgan et sa mallette)? Ce genre de décision détermine le look, et est aussi utile dans le jeu plus tard.

Contacts

*"Hi, Brenda. I did what you asked. I spent all night going through the old deeds to Nash's house on Hudson Street, right back to the original owner, Montague, in 1798..."
Rick*

Depuis combien de temps votre personnage est dans son actuelle demeure? Quels amis s'est-il fait? Au contraire des Vampires, des Garous ou des Mages, les Immortels vivent parmi les humains et (pour la plupart) les traitent comme des égaux. A partir de là, ils ont des connections avec la race humaine, qui vont se manifester durant le jeu (soit en tant qu'aide, soit en tant que problème, ça dépend de l'humeur du conteur).

Conception de la vie

*"Love is for poets."
Connor MacLeod*

Quel type de personnalité votre Immortel possède? Est-il sombre, morose et inamical, ou est-il gaie et extroverti? Qu'est ce qui le conduit, le fait aller de l'avant? Est ce l'ambition de gagner le prix qui consume sa vie, ou se réjouit-il de la vie en général? Les choses qu'ont écu un Immortel ont pu affecter son style de vie. L'amour et la guerre sont probablement les plus communes, mais d'autres choses peuvent grandement influencer la manière dont une personne conçoit la vie.

Bizarrerie

"I have something to say... It's better to burn out, than to fade away!"
Kurgan

Les Immortels sont souvent des individus inhabituels. Par exemple dans la série: La tendance de Grégor à mettre les mortels en danger pour prendre une revanche sur celui-ci, ou la tendance d'Amanda à doubler son partenaire. Ces choses aident à définir le personnage, et ne sont pas décrites dans les caractéristiques. Peut être votre personnage possède une phobie ou une haine de quelque chose de particulier. Peut être que votre personnage a peur des hauteurs, et hä t les vampires... Choisissez d'intéressantes bizarreries, et notez les sur votre feuille; ceci ajoutera du piment au jeu de rôle. Jetez aussi un œil à la section des avantages et handicaps, plus bas.

Une des choses les plus importantes à vous rappeler quand vous écrivez l'historique de votre personnage est ceci, au contraire des Garous et des Vampires (et des Mages dans une certaine mesure), les Immortels sont humains. Ils peuvent vivre pendant un temps extraordinairement long, mais ils restent très humain, avec exactement les même pensées et sentiments que nous.

Archétypes de personnalité

Le jeu Vampire a introduit les archétypes de personnalité. Un personnage a des archétypes, sa nature et son attitude, et la clé pour utiliser les archétypes est de comprendre la différence entre les deux.

La nature d'un personnage est sa vraie personnalité. Ce qu'il est mais qu'il ne révélera pas forcément aux autres personnages de l'histoire. Les gens n'ouvrent pas leur âme à toutes les personnes qu'ils rencontrent, et donc ils développent une façade.

L'attitude d'un personnage est cette façade. Tandis que la nature d'un personnage ne changera que dans des circonstances exceptionnelles, son attitude peut être aussi permanente que sa nature, ou elle peut changer fréquemment. Si le joueur fait ce choix, la nature et l'attitude d'un personnage peuvent être la même.

Les archétypes de personnalité sont une méthode de (re)gagner de la volonté, car le conteur peut accorder de la volonté quand un personnage suit sa nature/attitude.

Avantages et Handicaps

Le jeu Vampire introduit aussi le système des avantages et handicaps qui est une méthode pour que votre personnage semble vraiment vivant et unique. Les avantages et les inconvénients sont achetés juste avant de dépenser les points de bonus. Ils coûtent ou donnent entre un et cinq points de bonus. C'est à dire qu'acheter un avantage à cinq points signifie que vous aurez cinq points de bonus en moins, alors que si vous prenez un inconvénient à cinq points, vous aurez cinq points de bonus en plus.

Les règles complètent pour les archétypes de personnalité et les avantages et inconvénients peuvent être trouvés dans les guides des joueurs de Vampires, Werewolf et Mages. Mais ici nous plaçons quelques avantages et handicaps provenant de Elysium, et de elder vampire source book qui s'adaptent bien aux vieux Immortels.

- **Compagnon momie** (5 pt Merit)
Vous avez une momie comme ami proche.
- **Paranö a** (2 pt Merit)
Vous êtes un peu paranö aque en ce qui concerne la dissimulation de votre vraie nature, et l'évitement de groupe comme les Veilleurs/Chasseurs, et vous êtes toujours sur le qui vive. Moins 1 à la difficulté pour repérer les embuscades etc.
- **Code d'Honneur** (1 pt Merit)
Contre la persuasion surnaturelle de violer le code +3 dès ou + 2 à la difficulté de l'adversaire (au choix du conteur).
- **Isolement Emotionnel** (1 pt Flaw)
Vous semblez froid et sans sentiments. Vous avez un modificateur de +1 à tous les jets sociaux impliquant les sentiments et ne pouvez pas dépenser de points d'expérience dans le talent Empathie.
- **Ennui** (1 pt Flaw)
Vous êtes fatigué du monde et vous faites rarement attention aux gens que vous connaissez. Modificateur de +1 aux jets de Perception qui implique des gens que vous connaissez. A cause du fait que vous croyez à la possibilité de prévoir les actions des autres, vous avez aussi un +1 au niveau de difficulté pour la première action ayant lieu après une surprise (embuscade etc.).
- **Anachronisme** (2 pt Flaw)
Vous êtes un Immortel depuis un certain temps, et vous êtes incapable (ou n'avez pas la volonté) de rester en contact avec les temps nouveaux. Un jet d'intelligence est nécessaire à chaque fois que vous avez à faire avec quelque chose qui date d'après votre mort. Si vous échouez ce jet, comptabilisez le nombre net d'échec et utilisez le comme modificateur négatif pour votre action.
- **Routine** (2 pt Flaw)
Enfermé dans une routine. Aller au même endroit, à la même période du jour, de la semaine, du mois ou de l'année. Le conteur peut abaisser la difficulté de quiconque voudra vous surprendre de 1 à 3 points.
- **Curieux** (2 pt Flaw)
Mystère irrésistible. Pour résister à la tentation faites un jet de volonté difficulté 5 pour les choses simples et peu dangereuses, difficulté 9 pour les choses dangereuses.
- **Protecteur de la vie** (3 pt Flaw)
La vie des humains est sacrée, vous ne prendrez jamais la vie d'une personne. Vous ne mettrez jamais en danger la vie d'un innocent, mais vous tuerez les créatures inhumaines ou mauvaises. La mort sans aucun sens vous répugne.

Chapitre Trois: Le Quickening

"Hey, it's a kind of magic!"

Connor

Le Quickening est la force qui rend les Immortels "spéciaux": cette énergie mystique en eux qui les rend Immortel et leur donne leurs pouvoirs. Dans ce chapitre, nous allons discuter de ce que Quickening veut dire dans les règles, et de la manière dont un Immortel augmente son pouvoir.

Les dès de Quickening

Au cours de la discussion sur les différents pouvoirs, il sera fait mention d'un jet de Quickening pour accomplir certains exploits. Cela fonctionne exactement comme les sphères de pouvoir dans Mage: lancer un nombre de dès égal à votre niveau en Quickening, contre une difficulté de six. Compter les succès pour connaître le bénéfice gagné.

Les pouvoirs du Quickening

"You can't drown, you fool! You're immortal!"

Ramirez

Les pouvoirs listés ci dessous sont basés sur des ceux montrés dans le film et la série Highlander. Ils sont plus ou moins basés sur des pouvoirs listés dans le livre Mage, et il est parfois fait mention du pouvoir duquel ils sont le plus proche.

A côté de chaque pouvoir il y a une note qui indique le niveau nécessaire en Quickening pour pouvoir utiliser celui-ci.

* Ressentir le Quickening

Quelques Immortels gagnent cette capacité avant même de souffrir leur première mort, ils sont alors considérés comme ayant un en Quickening. Cette capacité est similaire au niveau 1 de la sphère de prime: Sentir la quintessence (voir Mage). En utilisant cette capacité, un Immortel ressentira un autre Immortel très proche. Aucune information sur l'identité de l'Immortel n'est donnée, ni la position d'un Immortel connu, simplement qu'un Immortel est proche.

Ressentir le Quickening, permet aussi aux Immortels de sentir un Node ("un sol sacré"). De même, un Immortel peut parfois sentir d'autres êtres avec de la quintessence libre en eux (comme les Mages et les Kindred), bien qu'un jet de perception soit nécessaire dans ce cas. Généralement aucun jet n'est nécessaire pour ressentir un sol sacré, et ressentir les autres Immortels est habituellement laissé à la discrétion du conteur (pour créer des moments dramatiques.)

* Respirer l'eau

Avec cette capacité, les Immortels peuvent survivre indéfiniment sous l'eau, tirant l'oxygène de l'eau. Ce n'est pas la même chose que ne pas respirer: il a été montré que les Immortels respirent, et un poison gazeux les affectera (bien qu'il ne puisse pas les tuer).

L'absence totale d'air réduira l'Immortel à incapacité après un certain laps de temps, et il se rétablira quand il pourra de nouveau respirer.

**** rendre plus puissante une arme**

Souvent dans le film comme la série, la rencontre des épées au cours d'une bataille entre deux Immortels est accompagnée par des décharges électriques. En utilisant leur Quickening, les Immortels peuvent insuffler à leur épée de l'énergie brute, leur permettant de faire plus de dégâts, et aussi de provoquer les décharges que l'on peut voir. Un Immortel peut de cette manière augmenter la puissance de n'importe quelle arme de mêlée tranchante (hache, épée, couteau ...). Un niveau de dégât automatique est accordé par succès obtenu (voir les dès de Quickening ci dessus pour les détails).

Note: les dégâts supplémentaires fait par l'augmentation de puissance sont aggravés bien que les dégâts normaux fait par l'arme ne le soit pas.

Exemple: Duncan lance son fidèle Katana (difficulté 6, Force + 5 de dégâts) et touche. Il lance Force 3 + 5 = 8 dès de dégâts, difficulté 6 (en utilisant les règles de vampire deuxième édition) pour déterminer les dommages. Comme son Katana est augmenté en puissance il jette 5 dès en plus pour ces cinq niveaux en Quickening, toujours contre une difficulté de 6. Les succès sur ce jet compte comme des dégâts aggravés. Le défenseur a le droit à un jet d'encaissement contre les deux dégâts, et encaisse les aggravés en premier.

**** Se soigner**

Au chapitre quatre, le tableau de guérison "normal" pour un Immortel est donné. Cependant en utilisant son Quickening, un Immortel peut choisir de soigner plus rapidement les blessures reçues. En prenant un round et en faisant un jet de Quickening, un Immortel peut soigner autant de niveau de blessure qu'il a obtenu de succès. Notez qu'on ne peut le faire qu'une seule fois par blessure, le reste doit guérir normalement. Notez aussi que si un Immortel est mis à invalidité (ou plus bas) avant d'avoir une chance de se guérir, il doit d'abord guérir jusqu'à infirmité, alors il pourra lancer les dès pour se soigner. Les blessures aggravées ne peuvent pas être soignées de cette manière et doivent être guéries suivant le tableau normal.

Exemple: Richie, le nouvel Immortel combat avec un groupe inattendu de brute, et une fois qu'il les a finit, il commence à se rétablir. Trois blessures (3/1/2 niveaux) pour un total de six niveaux de dommage (infirmité). Il lance ses deux dès de Quickening, soignant 1 niveau pour la première blessure, soignant la seconde, et n'obtenant aucun succès pour la troisième, fin de la période de trois rounds. Les quatre niveaux de dégâts restant doivent être soignés normalement (ce qui signifie qu'il sera totalement guéri dans moins de dix minutes).

***** Se rendre plus puissant**

En utilisant le Quickening, un Immortel peut augmenter ses attributs physiques, de un pour chaque succès obtenu. Les effets durent pour une scène entière, et ne sont généralement mis en œuvre qu'au cours des duels. Après avoir utilisé ce pouvoir, un Immortel se sentira faible (-1 à ses groupements de dès) durant une heure ou plus.

Exemple: Connor rencontre Fasil et la bataille commence. Connor lance ses 7 dès de Quickening et obtient quatre succès. Il place deux points en vigueur et deux en dextérité. Fasil a des problèmes.

****** Vitesse de l'éclair**

Comme pour le pouvoir "se rendre plus puissant" un Immortel peut utiliser son Quickening pour augmenter son nombre d'action au cours d'un tour (un peu comme la discipline vampirique: célérité). Une action supplémentaire peut être gagnée par succès obtenu, et les actions supplémentaires sont conservées pour toute la scène. Comme pour le pouvoir "se rendre plus puissant" l'Immortel se sentira faible après avoir utilisé ce pouvoir.

***** Ignorer les blessures

A ce niveau, les pouvoirs de récupération des Immortels sont devenus si puissants qu'ils n'ont plus besoin de dépenser du temps pour se guérir. Un niveau de dégâts est guéri chaque round, sans que cela ne nécessite de jet (bien qu'un Immortel puisse prendre un round pour se guérir plus, en utilisant le pouvoir de niveau 2: "se soigner"). A ce niveau, un Immortel peut même soigner les blessures aggravées comme si elles étaient normales en utilisant le pouvoir de niveau 2: "se soigner"

Exemple: Le Kurgan, après en avoir fini avec la pitoyable vie de Ramirez et avoir pris son Quickening, arrête de se reposer. Ramirez a eu un coup chanceux qui a failli prendre la tête du Kurgan, lui faisant quatre dégâts normaux et un aggravé. Les quatre niveaux de dégâts ordinaires ont été soignés après quatre rounds, et le Kurgan prend un round pour soigner la blessure aggravée après que la bataille soit finie. Cependant une cicatrice restera sur sa gorge pour lui rappeler combien la lame de Ramirez est passé près...

Le dernier

Le pouvoir "ressentir le Quickening" est lié à un autre qui a été surnommé "le dernier". La quantité massive de Quickening présente chez les Immortels signifie qu'ils sont capables de le "capter" à partir de ce qui les entoure et des forces de vie qui sont autour d'eux, leur donnant en fait un sixième sens, similaire au don "sens du danger" de Vampire. Ceci se manifeste de différentes manières. Dans le film, les exemples que nous voyons incluent McLeod et Ramirez "captant" l'étincelle de la force de vie du rivage de la mer, la capacité du Kurgan à deviner le nom de Connor, même s'il ne l'a jamais vu auparavant, le fait que Connor sache que quelqu'un le suit (Brenda), et la manière dont il sait pour le pistolet et le magnétophone dans l'appartement de Brenda. Ce pouvoir est l'un de ceux qui doivent être gérés à la discrétion du conteur. Au moment approprié, c'est à dire au moment choisi par le conteur et non pas par le joueur, le conteur doit faire un jet de Quickening et suivant le nombre de succès obtenu, il peut révéler un certain nombre d'informations au joueur. Le joueur peut aussi décider que son personnage va "capter" à partir d'un animal particulier, et de cette manière, il peut ressentir ce que l'animal ressent et aux niveaux élevés de Quickening (5+) Il peut être capable fugitivement d'intercepter ce que l'animal voit ou entend. Cependant, l'animal doit être très proche.

Ce pouvoir n'est pas fiable, et se manifeste tout seul de manière irrégulière et étrange. Ce pouvoir est fait pour contrebalancer les avantages que les Garous et les Vampires ont au travers de leur dons et disciplines, et il est fait pour procurer au personnage Immortel une source pratique mais erratique d'information. Le conteur devrait être discret dans la révélation de telles informations.

Gagner et perdre du Quickening

Les Immortels peuvent seulement augmenter leur Quickening en prenant la tête d'un autre Immortel. Quand ils ont fini leur adversaire, ils gagnent le niveau en Quickening de l'adversaire fois 2 en "Expérience Quickening". Comme les points d'étude dans Mage, ceux-ci sont dépensés à taux égal avec l'expérience pour augmenter le Quickening de l'Immortel. Comme cela est souligné dans le tableau d'expérience (au chapitre quatre), Pour augmenter le Quickening cela coûte: niveau actuel fois 6. C'est le seul moyen d'augmenter le Quickening. Le vainqueur gagne aussi un point de compétence pour chaque niveau de Quickening du perdant. Ces points de compétences proviennent de la connaissance du perdant et doivent être placés dans les compétences que le perdant avait de plus hautes que le vainqueur. Si le vainqueur avait des scores de compétences tous plus élevés que le perdant, alors il ne gagne rien.

Exemple: Frank colt décapite Butra l'assassin, et prends son Quickening. Frank a un Quickening de 2, et Butra avait un Quickening de 3. Frank gagne $3 \times 2 = 6$ points d'Expérience

Quickening, avec lesquels il utilise 6 points d'Expérience "normale" pour augmenter son Quickening à 3 (ce qui coûte 12 points). Il gagne de plus 3 points de compétences, dans chacun des trois domaines où Butra était plus compétent que lui.

Il existe une possibilité pour un Immortel de perdre du Quickening. Si deux Immortels en combattent un troisième et prennent sa tête, alors l'un des Immortels qui est victorieux absorbera tout le Quickening: tout celui du perdant et un niveau de son partenaire. Donc, il gagne $(\text{perdant}+1) \times 2$ en expérience Quickening, et son partenaire perd un point de Quickening (s'il n'en avait qu'un, il meurt). Le partenaire perd aussi un point de compétence, qui va aussi au vainqueur (le conteur choisi la compétence mais cela doit en être une que le vainqueur a d'inférieur à son partenaire). Cette perte de pouvoir et de connaissance évite que les meilleurs amis parmi les Immortels se mettent d'accord pour s'associer.

Les autres effets du Quickening

Le Quickening est la force de vie d'un Immortel, et ne peut être pris que lorsque qu'on lui retire la tête. Dans le Monde des Ténèbres, il y a de nombreux autres moyens de prendre à quelqu'un de la puissance, aucun de ceux-ci ne fonctionnera facilement contre un Immortel. Voici quelques exemples:

- Les Vampires ne peuvent pas se sustenter en buvant le sang d'un Immortel, et ne peuvent pas le tuer en le faisant (bien qu'ils puissent le conduire à "incapacité"). Le sang est sans valeur pour eux. Un Immortel ne peut pas non plus être embrassé pour devenir un vampire.
- Les Mages ne peuvent utiliser les effets de Prime pour enlever la quintessence d'un Immortel, ou pour le détruire (avec Flammes de purification, prime 4). Le motif d'un Immortel est immuable. Un Immortel gagne son niveau en Quickening comme succès automatique pour résister aux effets de prime dirigés contre lui. La seule exception est le moment où un Immortel perd sa tête: si un Mage avec prime est présent, il peut devenir potentiellement le vainqueur, volant le Quickening du perdant (il gagne un point de quintessence par point de Quickening), et gagnant aussi un point en provenance du vainqueur. Le Mage fait un jet d'opposition avec prime contre le Quickening du vainqueur. Le mage ne gagne pas de compétence, mais le "vainqueur" perdra tout de même un point (de compétence).
Exemple: Si Frank avait décapité Butra l'Assassin en présence d'un Mage avec un score de trois dans la Sphère de prime, Frank et le Mage se seraient affrontés pour savoir qui absorberait réellement le Quickening de Butra. Si Frank avait perdu, le Mage aurait gagné 4 points de Quintessence (3 de Butra et 1 de Frank), pendant que Frank aurait perdu un point de Quickening (le faisant passer à un) et un point dans l'une de ses compétences.
- De même, les Immortels sont pratiquement immunisés aux effets de la sphère de vie, ou de la discipline de soin Obeah (voir respectivement Mage et le livre des joueurs pour Vampire), que l'effet soit bénéfique ou non. Utiliser leur niveau en Quickening comme succès automatique pour résister aux effets ou pour contrer des succès à des jets effectués contre eux.
- L'âme, l'esprit et le corps d'un Immortel sont isolés hermétiquement par le Quickening. Bien que les effets de psyché (la sphère de Psyché, domination ou présence) puissent affecter un Immortel, son âme ne peut pas être expulsée de son corps, ni son esprit retiré sans que sa tête le soit en premier. Il n'y pas de jet à faire, c'est automatique.

Chapitre Quatre: Systèmes

"You've the devil in you!"

Dougal

Ce chapitre détaille la manière dont les Immortels gagnent de l'expérience, la manière dont ils guérissent et le nouveau système de combat pour les duels à l'épée.

Expérience

"You've no knowledge whatsoever of your potential!"

Ramirez

Les Immortels comme les vieux vampires, ont plus de difficulté à augmenter leurs compétences avec l'âge, ceci reflétant la difficulté qu'un Immortel a à gagner de nouvelles compétences alors qu'il suit de plus en plus sa propre voie.

Age:	100-250	251-500	501-1000	1001-1500	1501 +
Trait	Coût				
Nouvelle compétence	3	4	5	6	7
Compétences	NA*2	NA*2	NA*2	NA*3	NA*3
Attributs	NA*4	NA*4	NA*4	NA*5	NA*5

NA= Niveau Actuel

Le coût en expérience pour augmenter le niveau en Quickening est égal au niveau actuel * 6. La moitié des points d'expérience est de l'Expérience "normale" l'autre est de l'Expérience Quickening.

Guérir

*"Who wants to live forever?"
Queen*

Les Immortels récupèrent de leurs blessures plus rapidement que les mortels. Au chapitre trois nous avons discuter de l'utilisation du Quickening pour se guérir. Sans l'utiliser, les Immortels peuvent cependant guérir de graves blessures en un temps assez court, bien que la douleur et les effets immédiats dus aux blessures soient les mêmes que ceux subis par les mortels. Par exemple, si la blessure subit, provoque l'inconscience chez un mortel, il en sera généralement de même pour un Immortel. Des exemples de blessures sérieuses subies par les Immortels dans la série, incluent, l'immolation, la chute du haut d'une falaise, recevoir une balle en pleine tête etc. Sans l'utilisation du Quickening, les Immortels guérissent en utilisant le tableau suivant.

<i>Niveau de blessure</i>	<i>Durée</i>
Contusion	Un Round
Blessure légère	Une Minute
Blessure moyenne	Deux Minutes
Blessure grave	Cinq Minutes
Handicap	Trente Minutes
Infirmité	Une Heure
Invalidité	Deux Heures

Combat

*"Don't lose your head!"
Ramirez*

Le combat est un élément de la vie des Immortels. Qu'il ou elle aime ou n'aime pas, ils doivent apprendre à utiliser une épée et plus important être prêt à l'utiliser sinon ils perdront sûrement leur tête. Vous ne pouvez courir en permanence, et si vous essayer de vous cacher, vous serez trouvé par un autre Immortel. C'est seulement en tuant vos camarades Immortels au cours de combats, que vous pouvez espérer survivre et avoir une chance de gagner le prix.

Quand deux Immortels se rencontrent, ils se sentent l'un l'autre grâce au Quickening. Ils ne sont pas obligés de se combattre, (nous avons vu dans le film comme dans la série que deux Immortels peuvent devenir amis), mais c'est le temps de l'assemblée et c'est leur destiné de combattre jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. En fait ils n'ont pas le choix.

Les règles de combat normales sont passablement basiques, peu utiles quand il s'agit de décrire un duel à l'épée. Il est désirable d'être capable de jouer les duels entre Immortels comme des combats détaillés, avec la possibilité pour chaque combattant de choisir différentes tactiques, déplacements, etc. Pour les joueurs de personnages Immortels, ces duels sont souvent l'apogée de l'histoire, et les jouer comme une simple séquence de combat peut être frustrant pour un joueur impliqué. Rappelez-vous ceci, au cours de ces duels, le joueur est en train de se battre pour augmenter sa puissance, au cours du combat il a une chance très réelle de mourir... Le joueur est en train de se battre pour la connaissance et le pouvoir en misant sa vie. Dans ces conditions nous recommandons pour les duels entre Immortels l'utilisation du système de combat suivant:

Etape Un: Initiative

Au cours d'un combat normal, les combattants vont normalement essayer d'être les premiers à attaquer, dans l'espoir d'infliger des dégâts en premier. Cependant, dans un combat à l'épée, les choses sont un peu différentes. Parfois un combattant peut choisir d'essayer de surprendre l'autre, en s'embusquant et en attaquant avant qu'il n'ait une chance de tirer son arme. Dans un tel cas, utilisez les règles normales pour l'initiative et la surprise, bien que vous deviez noter qu'un Immortel ne peut pratiquement jamais complètement être pris par surprise par un autre Immortel. Le Quickening veille à cela.

Avec les duels à l'épée, le round prend un autre sens. Basiquement, un round de combat à l'épée est le temps que cela prend à une personne pour en attaquer une autre. Ce système divise le combat en une série de passe d'armes. Une passe d'arme est une série de rounds, durant lesquels il n'y a pas de pause dans le combat. Au début d'un round, les deux joueurs font un jet d'initiative. Puis ils annoncent ce que leurs actions vont être. Parce que le combat à l'épée est réactif - c'est à dire que vous ne savez pas ce que vous allez faire avant que votre adversaire ait fait quelque chose. - Le joueur avec la plus haute initiative doit annoncer ce qu'il compte faire en premier.

Normalement, le joueur avec la plus haute initiative décidera d'attaquer, et si c'est le cas, son adversaire doit soit défendre, soit esquiver. Alternativement, le personnage avec la plus haute initiative peut décider soit de faire un autre type d'action, comme sauter sur une table, ou il peut décider d'attendre et de voir ce que son adversaire va faire. S'ils font tous les deux ceci, le combat est simplement arrêté, et ils doivent commencer une autre passe d'arme.

Une passe d'arme commence avec les deux combattants face à face, les armes prêtes. Il ne tient qu'aux joueurs eux-mêmes de décider lequel va bouger en premier et initier le combat. Une fois qu'un des combattants à annoncer qu'il attaque, les deux joueurs font un jet standard d'initiative - astuce + vigilance, sur un seuil de quatre. Cependant, indépendamment de qui a décidé d'agir en premier (Cela a déjà été décidé), la différence entre le nombre de succès des jets des combattants est ajoutée au groupement de dès de celui qui a la plus haute initiative.

Exemple: Connor et le Kurgan se font face. Ils tournent l'un autour de l'autre pendant quelques minutes avant que Connor porte une attaque. Il lance Astuce (3) + Vigilance (4) et obtient 6 succès. Le Kurgan lance Astuce (4) et Vigilance (3) et obtient 4 succès. Donc Connor obtient deux dès supplémentaire à ajouter à son jet d'attaque.

Après le round initial, l'initiative est déterminée normalement, mais son rôle durant la passe d'arme est légèrement différent de celui qu'elle possède dans un combat normal. Le personnage avec la plus haute initiative à réussi à agir en premier, attaquant vraisemblablement, l'autre personnage se défendant. Les deux joueurs font leur jet respectif d'attaque et de défense et ce round de combat se termine. Le modificateurs suivant s'appliquent:

- Utilisation du pouvoir Quickening, vitesse de l'éclair qui confère trois dès d'initiative supplémentaire tant que l'Immortel l'utilise.
- La personne qui a attaqué durant le dernier round de combat gagne un dès à ajouter à son jet d'initiative pour ce round.
- Si un combattant a successivement repoussé l'attaque de son adversaire au dernier round (i.e. en obtenant autant ou plus de succès sur son jet de défense que son adversaire en a eu sur son jet d'attaque), alors il a un dès supplémentaire pour son initiative.
- Comparer le nombre de succès des jets d'attaque et de défense. Pour chaque tranche de trois succès de différence, le combattant ayant le plus de succès gagne un dès d'initiative en plus.

Ces règles semblent peut être très compliquées maintenant, mais vont devenir plus claires après.

Etape Deux: Attaque

Pour traduire la complexité d'un combat à l'épée, et le fait que ce n'est pas seulement un moyen de mettre en pièce l'autre personne, jusqu'à ce que l'un des deux meure, J'ai adopté la liste suivante de manœuvres pour le combat à l'épée qui sont tirées du guide des joueurs de Werewolf. Elles sont divisées ici en deux groupes, manœuvres d'attaque et manœuvres de défense. Normalement l'attaquant choisira une manœuvre d'attaque et son adversaire une manœuvre de défense, dans le but de le contrer, mais dans quelques cas, la nature de l'attaque obligera le défenseur à choisir une certaine option. Par exemple si l'attaquant décide d'essayer de désarmer son adversaire, ce dernier doit décider d'essayer conserver son épée. Il n'a pas d'autre choix.

- **Attaque Normal**

L'attaquant essaye de blesser son adversaire, en faisant un jet de Dextérité + Mêlée, avec pour difficulté celle donnée pour l'arme.

Type: Attaque

Difficulté: Difficulté de l'arme

Image: Le guerrier essaye simplement de blesser son adversaire à force de vitesse et de compétence.

- **Feinte**

L'attaquant fait un jet de Manipulation + Mêlée sur la difficulté de l'arme + 3. Cette attaque ne peut pas être parée, elle ne peut être qu'esquivée.

Type: Attaque

Difficulté: Difficulté de l'arme + 3

Image: Avec un mouvement rapide comme l'éclair, l'épéiste attaque d'abord en haut, puis en bas, perçant la garde de son adversaire, et bougeant pour toucher un point vulnérable.

- **Désarmement**

L'attaquant fait un jet de Dextérité + Mêlée en opposition à un jet de Dextérité + Mêlée fait par son adversaire. Si l'un des combattants obtient au moins trois succès de plus que son adversaire, il désarme son adversaire dont l'épée tombe sur le sol. Si vous faites un échec critique sur ce jet, vous lâchez automatiquement votre épée.

Type: Attaque

Difficulté: 6

Image: D'un mouvement rapide, vous enrober l'épée de votre adversaire qui tombe de ses mains nerveuses, sur le sol.

- **Grand coup**

L'attaquant s'engage totalement dans un coup dévastateur (mais pas un coup qui a pour but la décapitation). Il fait un jet d'attaque normal, avec + 2 à la difficulté. Bien qu'un grand coup ne puisse pas être paré, il peut être esquivé. Si l'attaque réussie, les dès d'attaque sont doublés. En contrepartie, le jet d'initiative se fera sur une difficulté de 5 au lieu de 4 et en plus la difficulté de tous les jets de défense se feront avec une difficulté augmentée de 2 durant tout le prochain round.

Type: Attaque

Difficulté: Difficulté de l'arme +2

Image: Vous placer votre épée en arrière, puis la lancer vers l'avant, portant votre bote à votre adversaire. Sans considération pour le danger, vous lancer votre corps en avant, votre épée servant de pointe à un monstrueux bélier, vous.

- **Coup ciblé**

Faites un jet de Perception + Mêlée, la difficulté est Dextérité + Esquive de votre adversaire. Si c'est réussi, le nombre de succès s'ajoutent au nombre de dès de dégâts donnés par votre épée. Optionnellement, vous pouvez choisir de viser un endroit spécifique. Voir la table plus bas pour les détails sur la difficulté et les effets. Ce coup peut être paré ou esquivé normalement et il est souvent utilisé pour commencer une passe d'arme.

Type: Attaque
Difficulté: Dextérité + Esquive de l'adversaire
Image: Vous essayer de frapper une partie spécifique du corps de votre adversaire. Vous levez votre lame et frapper, tentant de traverser la défense de votre adversaire et de toucher votre cible.
- **Cible de l'attaque**
 - ❖ **Mains/Bras**
Difficulté: +3/+2
Domage: Si le résultat indique une "blessure grave", la main ou le bras est cassé et les armes qui sont dans cette main ne peuvent plus être utilisées.; Si la main tenait une épée, celle ci tombe à terre. Un résultat, "infirmes" signifie que le membre a été coupé. Pour le rattacher, le membre doit être récupéré et accolé à la blessure pendant que l'Immortel régénère, ceci au moins jusqu'au niveau "handicap". Le membre ne peut pas être utilisé tant qu'il n'est pas complètement guéri (considéré qu'il a une blessure aggravée). L'Immortel aura une cicatrice par la suite, montrant où le membre à été sectionné.
 - ❖ **Jambes**
Difficulté: +1
Domage: Si le résultat indique une blessure grave, cela signifie que le membre est cassé; La pénalité pour le groupement de dès s'applique à toute activité qui nécessite de courir. Un résultat "incapacité" engendré avec une arme tranchante, signifie que le membre est coupé, avec le même résultat que pour une main ou un bras.
 - ❖ **Poitrine/Torse**
Difficulté: +1
Domage: sur une "blessure grave" les poumons du personnage seront vidés (étourdi pour le tour), et ses côtes cassées sur un résultat "handicap" (doit faire un jet de volonté difficulté 8 chaque tour pour pouvoir agir). Si l'Immortel est attaqué dans le dos et que le résultat est une blessure supérieure à ce qu'il faut pour "invalidité", alors la colonne vertébrale est cassée, et son corps est paralysé jusqu'à ce qu'il régénère jusqu'à "infirmes".
- **Parade**

Le combattant doit faire un jet de Dextérité + Mêlée sur la difficulté de son arme. Chaque succès sur ce jet enlève un succès à l'attaque dirigé contre la personne parant.

Type: Défense
Difficulté: Difficulté de l'arme
Image: L'épéiste abaisse son arme, la tenant fermement, retenant la force de l'épée de son adversaire avec la sienne.

- **Riposte**

Cette manœuvre peut seulement être utilisée si celui qui l'exécute vient juste de parer avec succès un coup. Cette manœuvre est un jet de Force + Mêlée, la difficulté de l'arme sert de seuil de difficulté. Cette sorte d'attaque ne peut pas être esquivée, cependant il peut être paré, et si cette attaque est parée, elle peut faire l'objet elle aussi d'une riposte.

Type: Attaque

Difficulté: Difficulté de l'arme

Image: Vous pariez le coup de votre adversaire. Klang! Avec la grâce et la rapidité d'un chat, vous dégagez votre épée, espérant ainsi tromper sa garde.

- **Saisir l'acier**

Faire un jet Force + Mêlée contre une difficulté correspondant à Dextérité + Mêlée de votre adversaire. Si c'est un succès, vous bloquer vos épées durant un court intervalle, durant lequel vous luttez avec lui avant que vos lames soit de nouveau libre (il ne peut pas faire de dommage). Si vous obtenez plus de trois succès à votre jet, vous réussissez à mettre votre adversaire en déséquilibre pour le prochain round. Ceci ajoute un à la difficulté de son jet d'initiative.

Type: Defense

Difficulté: Dextérité + Mêlée de l'adversaire

Image: Vous bloquer les lames avec votre adversaire. "Alors, Highlander, nous nous rencontrons de nouveau!" Vous luttez un instant, puis le combat recommence.

- **Décapitation**

C'est une attaque portée au niveau du cou, elle demande un jet de Perception + Mêlée sur une difficulté de Dextérité + Esquive de votre adversaire. Pour décapiter vous devez amenez votre adversaire à une blessure dépassant d'au moins un niveau l'incapacité.

Type: Attaque

Difficulté: Dextérité + Esquive de l'adversaire

Image: Avec l'agilité d'un félin, vous lancer votre épée, et avant que votre adversaire n'ait pu vous bloquer, votre épée passe au travers de son coup, et sa tête tombe sur le sol.

(Notez ceci, Souvent au cours des duels dans Highlander, les deux Immortels combattent jusqu'à ce que l'un des combattants soit désarmé et tombe à genoux, admettant sa défaite. C'est rarement un coup chanceux qui prend une tête, mais plus souvent une défaite de l'esprit.)

Ceci n'est pas une liste exhaustive de toutes les manœuvres possibles, mais plus un guide pour aider le conteur à décider du type de jets et des difficultés qu'il doit appliquer aux nombreuses manœuvres. Idéalement, le combat doit prendre la forme d'une scène de combat en semi-réelle, avec des joueurs décrivant ce que leur personnage fait, et le montrant (sans prendre de risque, bien sûr) si nécessaire. Le conteur décide alors du jet qui doit être effectué et de sa difficulté.

Esquiver

En certaine occasion, il peut être nécessaire d'esquiver un coup plutôt que de le parer. En ces occasions la cible fait un jet de Dextérité + Esquive contre une difficulté de six. Les succès sur ce jet, sont soustrait aux succès de l'attaquant. Si les succès de l'attaquant sont éliminés, la cible a réussi à esquiver le coup.

Etape Trois: Résolution

Les dommages sont résolus normalement. L'attaquant lance le nombre de dés de dommage correspondant à l'arme, contre un seuil de six, chaque succès cause à la cible un niveau de blessure. La cible doit faire un jet d'encaissement, faisant un jet de Vigueur (difficulté 6) et enlevant ses succès à ceux de son adversaire.

Exemple de Combat

Connor se prépare à affronter le Kurgan (voir l'appendice pour leurs caractéristiques respectives). Ils s'observent quelques instants, le Kurgan fait son premier mouvement, une attaque normale. Les deux joueurs font un jet d'initiative, Connor obtient 6 succès, et le Kurgan 5. Le Kurgan fait son jet d'attaque, Dextérité + Mêlée, et obtient 5 succès. Connor essaye de parer l'attaque du Kurgan et fait son jet de défense, Dextérité + Mêlée plus un de bonus car il a eu un succès de plus à l'initiative que le Kurgan. Connor obtient aussi 5 succès et réussit à contrer la lame du Kurgan.

Les deux font leur jet d'initiative pour le round suivant, et les deux ont un des de plus à ajouter à leur groupement de dés pour l'initiative - Le Kurgan parce qu'il a attaqué au dernier round, et Connor parce qu'il a réussi à parer avec succès l'attaque du Kurgan. Le Kurgan obtient 4 succès, et Connor 6 gagnant l'initiative et obtenant deux dés à ajouter à son groupement de dés. Connor décide de tenter une feinte, et fait son jet, Manipulation + Mêlée plus ses deux dés du à l'initiative contre une difficulté de 9, la difficulté normale pour son arme + 3. Il obtient deux succès. Parce qu'une feinte ne peut pas être parer, le Kurgan est laissé sans autre option que d'esquiver. Faisant un jet de Dextérité + esquive difficulté 6, il obtient 5 succès, L'épée de Connor ne rencontre que de l'air.

Le troisième round de combat débute et les deux joueurs font un jet d'initiative. Le conteur décide que puisque le Kurgan a esquiver avec plus de trois succès excédentaire, Connor sera un peu désavantagé au début du prochain round, à cause du fait que son épée n'a rencontrer que de l'air. Donc la difficulté de Connor est de cinq au lieu de quatre. Connor décide qu'il a besoin d'utiliser son Quickening pour avoir la vitesse de l'éclair, qui lui donnera trois dés d'initiative supplémentaire, en plus du dés qu'il reçoit car il a attaqué au round précédent. Le Kurgan lance Astuce + Vigilance et obtient 5 succès, Connor fait de même et obtient 7 succès, ce qui signifie qu'il a deux dés à ajouter à son groupement. Il décide de désarmer le Kurgan, et fait un jet de Dextérité + Mêlée contre une difficulté de 6, sans oublier ses deux dés de bonus, et obtient 7 succès. Le Kurgan jettent Dextérité + Mêlée mais obtient plusieurs échec critiques, et arrive péniblement à 3 succès. Connor réussit à ôter l'épée des mains du Kurgan.

Le Kurgan a des problèmes.

C'est principalement un système de combat arbitraire, fait pour aider le conteur et les joueurs à raconter les duels qui ont lieu, plutôt que de les restreindre à une série de règles. Bien entendu si vous n'aimez pas ces règles, ne les utilisez pas! Nous ne viendrons pas derrière vous pour vérifier comment vous jouez. Enfin, pas trop souvent...

Armes

L'épée est l'arme traditionnelle d'un Immortel. Les raisons à ceci sont très simples. L'épée est l'arme la plus vieille avec laquelle vous pouvez décapiter quelqu'un, et les premiers Immortels ont dû l'utiliser. Ils ont dû transmettre cette tradition aux Immortels qui les ont suivis. Jusqu'à relativement récemment, l'épée était la principale arme personnelle. C'est seulement dans les dernières centaines d'années que nous avons commencé à utiliser des armes à feu, et vous ne pouvez pas prendre la tête d'un homme avec une arme à feu. En fait sans compter la hache de bataille, il apparaît qu'il n'y a pas d'autre arme pratique pour décapiter quelqu'un au cours d'un duel... et parce que les Immortels apprennent toujours grâce à d'autres Immortels, il est naturel que l'épée soit devenue l'arme traditionnelle des Immortels.

Un Immortel aura souvent une arme qu'il utilise depuis plusieurs siècles. Ramirez, par exemple possède son Katana depuis plus de deux mille ans au moment de sa rencontre avec Connor. Pour un Immortel, une épée est plus qu'un simple bout de métal. Cela devient une extension de son corps, il la garde avec eux la plupart du temps, elle devient en fait un vieil ami. Il n'y a pas de règles précises et rapides pour les armes quand on considère la difficulté, les dégâts, etc. associés à une arme. Une simple indication est que plus une arme est grosse et lourde, plus elle est difficile à utiliser, mais plus elle inflige de dégâts. Les Katana utilisés par Connor, Duncan et Ramirez sont tous: Difficulté 6, dégâts: Force + 5. Mais l'épée à deux mains du Kurgan est: difficulté 7, dégâts: Force + 6, étant à la fois plus lourde et plus difficile à utiliser. La sabre de Kastagir possède une difficulté de 6 et des dégâts: Force + 4, ceci reflétant qu'il est normalement utilisé avec une seule main.

C'est une bonne idée de décrire votre arme en détail, comme un morceau de l'être de votre personnage. Si c'est possible choisissez là à partir d'un catalogue d'arme provenant d'une compagnie comme Noble Collection, par exemple, qui vend une grande variété d'épée et de hache (Noble Collection est l'un des distributeurs de Marto USA, l'accessoiriste des séries et des films Highlander). Le choix de l'arme de l'Immortel aide à définir qui il est. Le Katana de Connor montre son honneur et ses valeurs, et le fait qu'il utilise ses compétences plus que la force brute pour gagner les duels. Tandis que l'épée à deux mains du Kurgan reflète sa rudesse et sa brutalité. De plus comment portez-vous votre épée? Dans un long manteau, comme Connor, ou peut être avez vous une autre méthode? Tous ces détails aident à ressentir votre personnage, et à enrichir l'expérience du jeu de rôle.

Chapitre Cinq: le Monde des Ténèbres

"Fighting to survive, in a world with the darkest powers..."

- Queen

Les Immortels de style Highlander s'intègrent parfaitement dans le Monde des ténèbres. Le film Highlander est donné comme source d'inspiration pour le Monde des Ténèbres, un monde où des êtres surnaturels se promènent parmi nous sans que nous le sachions. Cependant les Immortels sont très différents des autres créatures surnaturelles et ce d'une manière très importante. A la différence des Kindred, Garous et Mages, les Immortels n'ont pas leur propre société, ceci pour des raisons évidentes. Dans un monde où des groupes variés comme le Sabbat et la Technocratie vivent pour le pouvoir, les Immortels sont des cartes inconnues, des individus puissants, des indépendants qui peuvent être des alliés utiles ou de dangereux ennemis. Ils n'ont pas de rôle clairement définis comme les Garous peuvent en avoir par exemple, et au lieu de ça, suivent leur propre destin, vers le prix.

Les Immortels ne forment pas de groupe, pour des raisons évidentes. Donc, il y aura normalement qu'un seul joueur Immortel dans une Chronique, et les autres PJs seront sûrement des personnages de l'un des autres types détaillés dans le Monde des Ténèbres (Kindred, Garous, Mage ou Wraith). Ceci amène un sujet intéressant: que savent réellement les autres personnages sur le personnage Immortel? Les Immortels sont sûrement les plus rares des créatures surnaturelles (à l'exception des momies), il est donc raisonnable de penser que ce n'est pas exactement commun de savoir que ce bonhomme est Immortel et peut seulement être tué lorsque sa tête est coupée. Si elle est observée avec des pouvoirs surnaturels, l'aura d'un Immortel ressemblera à celle d'un Mage ou peut être à celle d'un Changeling, ils stockent en eux une large source de pouvoir pas si différente de la Quintessence. Cependant, il deviendra vite évident qu'un Immortel ne peut pas manipuler la magie, et qu'il ne possède pas non plus de pouvoirs semblables à ceux d'une fée. Normalement un Immortel ne révélera pas sa vraie nature, sans une très bonne raison, et c'est peu vraisemblable qu'il révèle la méthode par laquelle on peut le tuer.

Bien que les Immortels soient, après tout Immortels, et n'ont pas besoin de manger, dormir et ainsi de suite, ne pas le faire les rendra faible, bien qu'ils ne puissent jamais mourir de faim ou de froid. Cependant, la faim et le froid sont aussi inconfortable pour un Immortel que pour un homme normal, et donc, il est désirable d'avoir un toit au-dessus de sa tête et de l'argent dans le but de rendre sa vie plus agréable. A la différence des autres êtres surnaturels, les Immortels n'ont pas de Caerns, Nodes ou Cryptes, au lieu de cela ils vivront sûrement au milieu des mortels.

Durant leur longue vie, les Immortels ont l'habitude d'amasser d'énorme fortune. Cependant comme les Vampires, les Immortels doivent maintenir une mascarade, l'illusion qu'ils n'ont rien d'étrange. Ceci peut être difficile, et peut amener à devoir quitter ses possessions. Dans le film, Connor a l'habitude de donner ses biens à un enfant qui vient de mourir très jeune, et de mourir. Seulement pour revenir après un temps suffisant pour assumer l'identité de la personne morte et réclamer son héritage. C'est probablement le meilleur moyen pour un Immortel pour ne pas avoir à laisser tout ce qu'il a gagné quand il a besoin de bouger dans le but d'éviter que sa vraie nature ne soit découverte. Il y a sans doute des Immortels qui voyagent beaucoup, mais après plusieurs siècles de voyage, un Immortel peut désirer rester quelque part pour un temps.

Evidemment si un Immortel s'est installé quelque part, il doit avoir une façon de payer pour son style de vie jour après jour. Duncan, par exemple, possède de nombreuses actions, mais c'est aussi un antiquaire, comme Connor l'était. Quel meilleur travail pour un homme qui a vécu à l'époque où les antiquités étaient neuves? Les autres professions qui requièrent une

connaissance du passé peuvent aussi attirer les Immortels, comme par exemple professeur d'histoire. Qui est meilleur pour décrire la guerre civile qu'un homme qui y était réellement. Les capacités surnaturelles des Immortels font qu'ils sont presque parfaits en tant que soldats ou choses équivalentes. Qu'est ce qui peut être mieux qu'un soldat qui n'a pas simplement pas peur de mourir, mais qui est réellement incapable de mourir? La plupart des Immortels ont sûrement été impliqués dans des conflits au cours de leur vie, à moins qu'ils ne l'aient activement évité.

Si le secret d'un Immortel venait à être connu, le résultat pourrait être potentiellement désastreux. Imaginez ce qui pourrait arriver si une compagnie des Progénéteurs ou la Pentex inc venait à découvrir que les Immortels existent, rien ne les arrêteraient pour découvrir le secret de l'immortalité. Donc, un Immortel doit faire attention à garder son secret, et à maintenir une façade de normalité.

Antagonistes

"How do you fight such a savage?" "With heart, faith, and steel..."

- Connor, Ramirez

Dans cette section nous allons discuter des interactions des Immortels avec les autres êtres surnaturels du Monde des Ténèbres aussi bien qu'avec les autres individus et organisations comme par exemple l'inquisition.

Les Vampires

Les Immortels vont certainement rencontrer les Kindred des cités qu'ils visiteront. Les Kindred se nourrissent sur les mortels tandis que les Immortels ont plutôt tendance à les protéger. Les Kindred cherchent à contrôler et ils détruiront ce qu'ils ne peuvent pas contrôler. Les Immortels ne rentrent pas souvent dans leurs plans, ce qui les rend dangereux. Cependant, de la même manière qu'un Immortel peut être un puissant ennemi, il peut être un puissant allié. Il est possible qu'individuellement un Immortel et un Vampire puissent devenir amis et allies, les deux ont en commun une importante similitude, les deux ont le potentiel de vivre un temps anormalement long. Les deux comprennent ce que c'est que de vivre plus longtemps que les mortels. Ajoutons à cela le fait qu'à la différence des mortels, les Immortels n'aient rien à craindre des Vampires, car comme cela a déjà été dit, le sang des Immortels n'a pas de consistance pour les Vampires, les Immortels ne peuvent pas être embrassés ni transformés en goules. Cependant, à la différence de beaucoup de Kindred, les Immortels restent foncièrement humain, et la nature bestiale de beaucoup de Kindred les répugnera. Si un Immortel a un Vampire pour ami, ce sera sûrement un Vampire avec une grande humanité.

Les Garous

Les Immortels rejoindront plus certainement les Garous que les Kindred. Les garous combattent pour une époque plus simple, une époque dont l'Immortel peut bien se rappeler. Les garous se battent aussi contre la profanation de Gǎa, et comme les PJs Immortels vont certainement suivre le moule des héros de Connor et Duncan McLeod, Il est presque certain que les Garous et les Immortels se considéreront comme des frères, combattant du même côté, contre la destruction de la mère Terre que les Immortels ont vu être profaner au travers des siècles. Ajouter à cela que les Caerns Garous sont des sols sacrés et un refuge pour Immortels et il devient évident que les Garous et les Immortels seront très certainement alliés.

Cependant, il y a la possibilité que quelques Immortels puissent être contre les Garous, spécialement s'ils ont amassé de grandes richesses et contrôle des portions du monde des hommes que les Garous n'apprécient pas. De tels Immortels peuvent être considérés par les

Garous comme étant des agents du Ver. En général, cependant, les Immortels sont plus enclins à former des relations amicales et à s'allier avec les Garous.

Les Mages

Les Immortels et les Mages ne vont pas bien ensemble. Ce n'est pas à cause de conflit direct, mais parce que les Mages désirent souvent acquérir le Quickening des Immortels dans le but d'augmenter la puissance de leur Node. Les Mages, comme les Vampires, détruisent souvent ce qu'ils ne peuvent contrôler, l'immunité magique d'un Immortel contre les sphères de Prime et de Vie fait d'eux un danger. D'un autre côté, les Immortels font des alliés utiles et puissants et pas encore redevables à un clan ou une tribu. Les Nodes des Mages, comme les Caerns des Garous, sont des sols sacrés. Cependant, est ce qu'un Immortel se sentirait bien dans un lieu comportant des gens qui pourraient gagner beaucoup de pouvoir en le décapitant?

Les Wraiths

Il est certains que les Immortels et les Wraith n'interagiront presque pas, du au simple fait que les Immortels vivent dans le monde normal et que les Wraiths vivent dans l'Umbral profonde, ne se manifestant sur terre que rarement. Il doit être noté cependant, qu'à cause de la manière dont est lié le Quickening à l'Immortel, ce dernier ne peut pas être possédé.

Les Changelings

Comme les Garous, les fées formeront certainement des alliances fortes avec les Immortels, car ils sont d'une certaine manière de la famille des esprits-humains, et manient des pouvoirs que les mortels ne possèdent pas. Les Immortels et les Changeling s'efforcent d'atteindre un but qui est lié à leur destin, les Immortels s'efforcent de gagner le prix, tandis que les fées rêvent au retour d'Arcadie, pour rejoindre leur famille féerique. Les relations des fées avec les garous (spécialement les Fianna), peut aussi amener les Fées et les Immortels à devenir des amis et des alliés. Certains membres des fées peuvent aussi avoir des indices sur les origines des Immortels.

Le Ver

Les sujets du Ver comme les Formori et les Danseurs de la spirale noire tenteront très certainement de tuer les Immortels qu'ils croiseront. En effet un Immortel n'est considéré comme faisant ni partie du sauvage, ni du tisserand mais comme appartenant aux deux. Ils agissent sans schéma directeur et en indépendants, c'est un trait du sauvage, et le tisserand lie leur corps et leur esprit ensemble. Cela suffit pour que le ver considère les Immortels comme étant des ennemis.

Les Gouvernements

Il est hautement improbable que les gouvernements sachent, ou même suspectent qu'il y ait des Immortels, bien qu'il puisse exister une section du FBI ou d'une organisation similaire qui mène une enquête sur la possibilité de l'existence d'un tueur en série décapitant les gens. Les témoignages de duels entre Immortels seront aussi crédibles que celui de l'ex-marine dans le film, c'est à dire: pas du tout. D'un autre côté, les Immortels doivent assurément prendre des précautions spéciales quand ils essaient de cacher leur immortalité à des individus provenant de départements du gouvernement et de tout ce qui s'y rapproche. Cependant, les Immortels, ont plus de chance d'aller vers des problèmes s'ils traitent avec la police. Particulièrement s'ils sont suspecter de meurtre, comme Connor dans le film. Un Immortel ferait bien d'être sûr que sa couverture est parfaite s'il est sous le coup d'une enquête de la police ou du FBI.

L'Inquisition

L'inquisition a certainement rencontré des Immortels durant l'âge sombre. Ces derniers ont du être considéré comme des sorciers ou "lier à Lucifer", comme Kate l'a dit. La punition pour une telle hérésie était le bûcher, et au moins un Immortel dans la série a survécu à une telle épreuve. Il y a peu de chance pour que l'inquisition connaissent l'existence des Immortels. Néanmoins, lisez les informations sur les veilleurs plus bas.

Les Veilleurs

Les veilleurs sont un groupe qui existe depuis plus longtemps que l'Arcanum et bien qu'ils aient des liens avec l'Arcanum, l'Arcanum n'est pas au courant de l'existence des Immortels. Les veilleurs le sont. Ils ont passé des siècles à étudier les Immortels, chroniquant leur exploit, mais n'interférant pas. Ils tiennent le compte exact des nouveaux Immortels, de qui a pris la tête de qui, et (comme les Immortels eux-mêmes) se demandent qui va gagner le prix et ce que ce prix est. Les veilleurs sont des mortels, et sont choisis pour leur normalité. Ils ne dépareillent pas avec la foule, ils s'y fondent. Ils ne déclenchent pas le sixième sens des Immortels, et sont entraînés à observer. Leur seul marque de reconnaissance est un tatouage sur leur poignet, un cercle avec le symbole saint de leur ordre à l'intérieur. Ceci leur permet de facilement se reconnaître les uns les autres, et de leur rappeler leur mission.

Les Chasseurs

Il y a quelques années, une branche rebelle des veilleurs s'est formée. Ce groupe à des liens avec l'inquisition. Alimenté par la paranōia, ses membres ont décidé qu'ils ne pouvaient pas attendre et espérer que l'Immortel qui gagnera le prix soit une personne bonne. Ils chassent et tuent activement les Immortels, leur ôtant la tête et permettant à leur connaissance et à leur pouvoir de se disperser dans l'éther. De cette manière, ils cherchent à empêcher les Immortels d'atteindre le prix. Ces "Chasseurs" voient les Immortels comme le plus grand danger auquel ait du faire le genre humain... Les Veilleurs et les chasseurs sont détaillés dans la série, et certains des personnages principaux de la seconde saison sont des membres de ces groupes. Bien que les autres êtres surnaturels, comme les Loups-Garous et les Vampires, ne soient pas mentionnés dans la série, il est possible que dans le Monde des Ténèbres leur mission ait été étendue pour inclure les Vampires, les Mages et tous les autres êtres qu'ils perçoivent comme un danger.

Le conte

Faire une chronique avec un groupe contenant un Immortel est un challenge. Physiquement les Immortels sont parmi les personnages les plus puissants dans le Storytelling system, mais il y a des désavantages à jouer un Immortel quand on les compare à un Vampire, un Loup-Garou ou un Mage. Tous les trois possèdent des pouvoirs qu'un Immortel ne peut égaler. Les disciplines vampiriques et les dons garous offrent des avantages que le Quickening ne peut égaler. Et bien que les Immortels soient immunisés aux effets de vie et de prime, la magie pratiquée par les Mages peut être, en fait, très dangereuse. Une autre différence majeure est que les Immortels sont limités au monde normal, et ne peuvent pas percer le Goulet pour voyager dans le monde des esprits: l'Umbrā.

Le pouvoir "le dernier" est fait pour aider à combler ces différences, et le conteur devrait toujours avoir à l'esprit ce que peut ressentir un Immortel grâce à ce pouvoir. Notez que le joueur du personnage Immortel ne devrait pas demander s'il ressent quelque chose avec "le dernier". Ce pouvoir est fait pour faire connaître aléatoirement à l'Immortel des choses qu'il ne pourrait pas connaître en temps normal, et ce n'est pas une compétence ou un don qui peut être activé à volonté. Considérez les nombreuses scènes du film où un Immortel sait quelque chose qu'il ne

devrait pas savoir. Connor trouvant le pistolet et le magnétophone de Brenda; le Kurgan sachant ceci "il y en a un parmi eux appelé Connor"; Connor ressentant la présence de Rachel et lui demandant ce qu'elle regarde; et ainsi de suite...

Il est de même nécessaire de garder à l'esprit les buts et les désirs des différents personnages dans un groupe, manifestement les buts d'un Garou seront par exemple différents de ceux d'un Vampire. Le loup-garou peut désirer augmenter son renom en combattant le Ver, tandis que le Vampire peut vouloir augmenter son pouvoir et son influence. Cependant un Immortel a un but, gagner le prix. La seule manière de l'atteindre est de tuer d'autres Immortels et de prendre leur Quickening. Le conteur doit toujours être sûr qu'il y a une raison à la présence du personnage Immortel dans le groupe. Un Mage et un Garou peuvent faire équipe pour lutter contre les plans de la technocratie, Dans leurs intérêts communs, mais un joueur avec un personnage Immortel peut rapidement découvrir qu'il est juste en train de se laisser porter par la situation, avec aucun avantage apparent pour son personnage. Il est important de s'assurer que les actions du groupe dans leur ensemble n'entrent pas en conflit avec les buts individuels des membres.

Il peut être avantageux que le personnage Immortel soit lié aux autres membres du groupe, plutôt qu'être juste un membre supplémentaire de l'équipe, que personne ne connaît réellement. Il peut être parent d'un Garou ou l'allié d'un Vampire ou d'un Mage. Ce qui est important c'est qu'il fasse réellement partie l'équipe et qu'il ne soit pas juste un ajout.

Nous espérons que ce supplément apportera une nouvelle dimension à votre monde des Ténèbres, et permettra plus d'amusement à la fois pour le conteur et les joueurs.

Appendice: Les Immortels

*"He is immortal, and he is not alone."
- Dawson*

Ceci est simplement l'interprétation par les auteurs des Immortels du film et de la série. Si vous n'êtes pas d'accord avec une partie ou l'ensemble de ceci, changez-le.

Connor MacLeod

*"I am Connor MacLeod of the Clan MacLeod. I was born in 1518 in the village of Glenfinnan on the shores of Loch Shiel. And I am immortal."
- Connor MacLeod, 1985*

Joué par: Christophe Lambert
Nature: Immortel à contre cœur
Attitude: Autiste
Né en: 1518

Attributs: Force 3, Dextérité 4, Vigueur 4, Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 3, Perception 4, Intelligence 4, Astuce 4

Compétences: Vigilance 3, Conscience 4, Sport 3, Bagarre 3, Esquive 4, Intimidation 3, Intuition 3, Leadership 1, Connaissance de la rue 2, Subterfuge 4, Conduire 1, Etiquette 3, Arme à feu 2, Mêlée 6, Furtivité 4, Survive 3, Bureaucratie 2, Informatique 1, Finance 3, Investigation 2, Loi 3, Langues 3, Médecine 2, Occultisme 1, Politique 2, Science 2.

Historique: Allies 1, Arcane 2, Contacts 2, Ressources 5

Quickening: 7
Volonté: 7
Arme: Katana (difficulté 6, For+5=8 dés)

Ramirez

"I am Juan Sanchez Villa Lobos Ramirez, chief metallurgist to King Charles V of Spain. And I am at your service."

- Ramirez, 1541

Joué par: Sean Connery

Nature: Mentor

Attitude: Galant

Né en: 896 BC

Attributs: Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4, Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 3, Perception 5, Intelligence 5, Astuce 4

Compétences: Comédie 3, Vigilance 4, Conscience 5, Sport 2, Bagarre 3, esquive 3, Empathie 2, Intimidation 3, Intuition 4, Connaissance de la rue 3, Subterfuge 4, Etiquette 4, Leadership 4, Mêlée 7, Musique 3, Réparations 2, Furtivité 3, Survie 5 Finance 4, Investigation 5, Loi 4, Langue 6, Médecine 4, Occultisme 3, Politique 4, Science 3

Historique: Arcane 3, Ressources 5

Quickening: 6

Volonté: 9

Arme: Katana (difficulté 6, For+5=8 dés)

The Kurgan

"The Kurgans were an ancient people from the steppes of Russia. For amusement they tossed children into pits with hungry dogs to fight for meat. Ah, the Kurgan... he is the strongest of all the immortals. He is the perfect warrior."

- Ramirez, 1541

Joué par: Clancy Brown

Nature: Déviant

Attitude: Bravo

Né en:?

Attributs: Force 5, Dextérité 4, Vigueur 5, Charisme 2, Manipulation 4, Apparence 2, Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4

Compétences: Vigilance 3, Conscience 4, Sport 3, Bagarre 7, Esquive 5, Intimidation 6, Leadership 4, Connaissance de la rue 5, Subterfuge 2, Drive 4, Arme à feu 5, Mêlée 8, Réparations 4, Furtivité 2, Survie 6, Computer 1, Finance 3, Investigation 2, Loi 3, Langues 5, Médecine 2, Occultisme 4, Politique 3, Science 2.

Historique: Arcane 3, Contacts 2, Renommée 1, Ressources 3

Quickening: 8

Volonté: 8

Arme: Épée à deux mains (difficulté 7, For+6=11 dés)

Duncan MacLeod

"I am Duncan MacLeod born 400 years ago in the Highlands of Scotland. I am immortal, and I am not alone."

- Duncan

Joué par: Adrian Paul

Nature: Juge

Attitude: Reluctant Immortal

Né en: environ 1590

Attributs: Force 3, Dextérité 5, Vigueur4, Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 4, Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4.

Compétences: Comédie 2, Vigilance 1, Conscience 3, Sports 4, Bagarre 6, Esquive 3, Intimidation 2, Intuition 2, Leadership 2, Connaissance de la rue 2, Subterfuge 3, Drive 3, Etiquette 1, Arme à feu 3, Mêlée 6, Réparations 1, Furtivité 3, Survie 4, Computer 2, Finance 2, Investigation 3, Loi 1, Langues 4, Médecine 1, Occultisme 1, Politique 1, Science 1

Historique: Allies 2, Arcane 2, Contacts 1, Mentor 4, Ressources 4

Quickening: 5

Volonté: 8

Arme: Katana (difficulté 6, For+5=8 dés)

Richie Ryan

"You're one of us now."

- Duncan

Joué par: Stan Kirsch

Né en: environ 1973

Attributs: Force 3, Dextérité 3, Vigueur4, Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 3, Perception 4, Intelligence 3, Astuce 2.

Compétences: Comédie 2, Vigilance 1, Sport 2, Bagarre 2, Esquive 2, Connaissance de la rue 3, Subterfuge 1, Drive 4, Arme à feu 1, Mêlée 3, Réparations 2, Sécurité 3, Furtivité 1, Computer 1, Finance 1, Investigation 1, Loi 2.

Historique: Contacts 2, Mentor 3, Ressources 2

Quickening: 2

Volonté: 6

Arme: Sabre (difficulté 6, For+4=7 dés)

Dernier Mots

"Now it ends."

- Kurgan

J'aime highlander depuis la première fois que je l'ai vu - cela reste l'un de mes films préférés à ce jour. Tout ce qui en provient m'interpelle, depuis l'histoire jusqu'à la musique. Quand j'ai découvert les règles de Hank pour jouer un highlander dans le Monde des Ténèbres, un soir alors que je surfer sur le défunt site FTP de soda.berkeley.edu, je me suis précipité dessus. La perspective de jouer un Immortel dans le monde des Ténèbres ne m'était jamais apparue. En utilisant les règles de Hank, J'ai joué un Immortel dans la chronique d'un ami, dans un groupe contenant des Vampires, des Garous et des Mages. Diarmuid Mac Aonghusa, comme j'avais appelé mon personnage était un Immortel irlandais et un parent de la tribu garou des Fianna. Les autres joueurs exaspérés par ce nom, à leur avis, imprononçable, le surnommèrent "DeDannan", en mémoire de l'ancienne tribu Celte des Tuatha De Dannan, et y faisaient référence en l'appelant "Le Celte". La première fois que DeDannan combattit un autre Immortel, une des déficiences majeures du Storyteller system et des règles de Hank apparut rapidement, Il manquait un système de duel à l'épée détaillé. J'ai d'abord conçu un système grossier pour les combats à l'épée et plus tard j'ai adopté les règles des duels au Glaive en provenance du guide de joueurs de Loup-garou.

Avec le temps d'autres petites déficiences furent corrigées et de nombreuses idées me vinrent. Je n'ai jamais vraiment été heureux en tant que simple joueur de jeux de rôle; J'ai toujours préféré concevoir des jeux.

Comme les idées me venaient en tête, j'ai succombé à la tentation et je me suis embarqué dans une révision des règles de Hank. Pas une réécriture complète mais quelques additions et un peu de mise en page. A mon soulagement, Hank a aimé les idées que j'avais eues et nous avons créé ceci dans un effort commun. Ainsi est né Highlander: The Gathering Second Edition.

A la différence de Hank, je ne suis pas exactement un fanatique de Highlander. Je n'ai jamais été vraiment impressionné par la série, préférant le film à la fois pour son humeur et son ambiance et parce que je préfère Christophe Lambert et son personnage Connor Mac Leod plus qu'Adrian Paul ou Duncan. Cependant je suis fan du film, et je l'ai vu plus de fois que je ne puis le compter.

Mon identité en tant que faiseur de jeu devient légèrement meilleur. Bien que je sois un rôliste et un fanatique du Monde des Ténèbres, Je suis aussi un créateur de jeu indépendant et j'ai participé au développement de la série Storyteller, plus particulièrement à Werewolf: The Apocalypse.

Juste pour mémoire - ces règles sont copyright. Nous, leurs auteurs, Nous ne contestons pas la propriété des droits du film et de la série highlander aux auteurs et producteurs respectifs. Ceci n'est pas un jeu de rôle Highlander officiel. Nous croyons que les studios Epitaph sont en train de développer un jeu de rôle officiel Highlander. Le Storytelling roleplaying system et le World of Darkness ont été développés et sont copyright White Wolf Inc. En posant un copyright sur ces règles, nous ne contestons pas la propriété de ces marques. Nous désirons simplement que nos efforts assemblés dans ces règles ne soient pas exploités par quelqu'un d'autre.

Juste une dernière chose. Rappelez-vous toujours ceci, bien qu'il y ait plein de règles à trouver dans ces pages, il y en a une seule importante à considérer quand vous utiliser le Storyteller system, peut importe que vous jouiez un Garou, un Immortel ou un Mage, il n'y a pas de règle. Ce qui est contenu dans ces pages sont les idées de Hank et les miennes, nos suggestions pour jouer un Immortel dans le Monde des Ténèbres. Il faut reconnaître que j'aimerais penser que je suis un assez bon créateur de jeu pour avoir mis en même temps des choses qui conviendront et interpelleront le plus possible de gens, mais je doute d'être aussi bon...

En ce moment mon adresse e-mail csc086@cent1.lancs.ac.uk risque de changer, donc si vous avez des commentaires sur ces règles, Hank sera la meilleure personne à qui les envoyer.

Don't lose your head,

John

Wow. Quand je me suis assis pour écrire la première édition des règles de Highlander, mon espoir était qu'au moins une personne du net les lises et peut être même aime ce qu'il serait en train de lire...

J'ai eu plus de 300 demandes directes pour les règles de Highlander, sans compter les gens qui les ont chargées à partir du site FTP ou des pages Mosaïc. Comme je l'ai dit, Wow... merci!

Je me suis déjà décrit dans la première édition des règles, donc ceci n'est qu'un récapitulatif. J'ai commencé le jeu de rôle quand mon père a acheté D&D, la semaine de sa sortie, au milieu des années 70 (J'avais 8 ans). J'ai depuis joué et/ou masterisé plus d'une centaine de campagne, d'une durée de quelques semaines à plusieurs années. J'ai toujours été un fan de Highlander, et entre le Katana de Duncan et le poster du film au mur, la plupart de gens qui entrent chez moi le devinent assez vite...

Beaucoup de choses ont changé au court des neuf derniers mois, depuis que la première édition est sortie. J'ai fini mon PhD cet été, et en septembre 1994, J'ai commencé à travailler à Digital Domain à Venice, CA. Créant des effets spéciaux par ordinateur pour Jim Cameron (vous savez le type de Terminator 2/Aliens/Abyss. Il possède sa propre compagnie) et d'autres personnes. Ma vie change si rapidement...Je voudrais juste remercier John pour toutes les choses qu'il a fait qui contribuent à ce que l'on ait une vraie nouvelle version, et ma femme (depuis plus de cinq ans maintenant...et elle continue de m'aimer... un autre Wow!) pour avoir supporter que je reste debout la nuit pour rebondir sur des idées arrivant par e-mail et pour éditer/agencer ces idées avec ce type en Grande Bretagne...

Pour peu de temps encore, les gens peuvent me contacter à driskill@cs.utah.edu. Cette adresse me suivra mon compte en septembre... Jusqu'à présent mon seul "salaire" pour ces règles est que vous nous envoyer un mail, et que vous nous disiez ce que vous pensez: du bien ou du mal, des idées qui peuvent aider. Qui sait, nous vous faisons peut être écrire la troisième édition... {mettre un smiley ici}.

PS: Pour souscrire à la mailing list de Highlander, envoyer un mail à listserv@psuvm.psu.edu avec un message dans le corps qui dit simplement `sub highla-l yourname@yoursite`. De même vous pouvez vous abonner à la mailing list de vampire,

vampire-l, en envoyant un mail à listserv@wizards.com. Il existe aussi un werewolf-l et mage-l, à la même adresse. Pour plus d'info sur la mailing list de Highlander, contactez l'administrateur des listes Debbie_Douglass@DL5000.bc.edu.

Hank

Note du traducteur

Je m'appelle Larroche Laurent. Je ne suis pas spécialement fan de Highlander mais quand j'ai trouvé ces règles sur le net, j'ai trouvé l'idée d'intégrer des Immortels au Monde des Ténèbres assez sympa. D'ailleurs je ne dois pas être le seul car mon Gangrel s'est fait trancher la tête par un Highlander.

J'ai récupéré ces règles en 1995 ou 1996 (disons début 1996) et pourtant je ne me suis lancé dans leur traduction qu'en mai 2000 (Faut dire qu'une année de service militaire ça vous laisse le temps de faire plein de choses). Je n'ai pas réussi à contacter les auteurs pour leur demander l'autorisation de traduire ces règles en français. J'espère que personne ne m'en voudra de l'avoir fait.

Le texte original en anglais se trouve sur: <http://www.itribe.net/highlander/>. Les auteurs y parlent d'une traduction en français qui aurait déjà été faite. Si j'ai fait celle-ci c'est parce que je n'ai pas trouvé celle dont ils parlent...

Pour tout problème je suis contactable aux adresses suivantes

Kobold@ifrance.com ; Kobold@free.fr

ICQ: 2275613

PROLOGUE	2
QUELQUES MOTS DES AUTEURS	5
CHAPITRE UN: INTRODUCTION	6
<i>Le Quickening dans le Monde des Ténèbres</i>	6
<i>Gagner du Quickening</i>	7
<i>Les Règles</i>	8
<i>L'Assemblée</i>	9
<i>Le Prix</i>	9
CHAPITRE DEUX: CRÉATION DE PERSONNAGE	10
<i>Concept</i>	11
<i>Attributs</i>	11
<i>Compétences</i>	11
<i>Avantages</i>	12
<i>Historiques</i>	12
<i>Touches Finales</i>	13
<i>L'étincelle de Vie</i>	14
Apparence	14
Contacts	14
Conception de la vie	14
Bizarrerie	15
<i>Archétypes de personnalité</i>	15
<i>Avantages et Handicaps</i>	15
CHAPITRE TROIS: LE QUICKENING	17
Les dès de Quickening	17
<i>Les pouvoirs du Quickening</i>	17
Le dernier.....	19
<i>Gagner et perdre du Quickening</i>	19
<i>Les autres effets du Quickening</i>	20
CHAPITRE QUATRE: SYSTÈMES	21
<i>Expérience</i>	21
<i>Guérir</i>	22
<i>Combat</i>	22
Etape Un: Initiative.....	23
Etape Deux: Attaque.....	24
Esquiver.....	26
Etape Trois: Résolution.....	27
Exemple de Combat.....	27
<i>Armes</i>	28
CHAPITRE CINQ: LE MONDE DES TÉNÈBRES	29
<i>Antagonistes</i>	30
Les Vampires	30
Les Garous	30
Les Mages.....	31
Les Wraiths.....	31
Les Changelings	31
Le Ver.....	31
Les Gouvernements	31
L'Inquisition	32
Les Veilleurs	32
Les Chasseurs.....	32
<i>Le conte</i>	32
APPENDICE: LES IMMORTELS	34
Connor MacLeod.....	34
Ramirez.....	35
The Kurgan	35
Duncan MacLeod	36
Richie Ryan.....	36
DERNIER MOTS	37
Note du traducteur	39