

# Highlander : L'Age des Ténèbres

Nom : \_\_\_\_\_

Race : \_\_\_\_\_

Concept : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nature : \_\_\_\_\_

Mentor : \_\_\_\_\_

Joueur : \_\_\_\_\_

Comportement : \_\_\_\_\_

Havre : \_\_\_\_\_



## Attributs :

Force ○○○○○○○○○○  
 Dexterité ○○○○○○○○○○  
 Vigueur ○○○○○○○○○○

Charisme ○○○○○○○○○○  
 Manipulation ○○○○○○○○○○  
 Apparence ○○○○○○○○○○

Perception ○○○○○○○○○○  
 Intelligence ○○○○○○○○○○  
 Astuce ○○○○○○○○○○



## Capacité :

**Talents**

Athlétisme ○○○○○○○○○○  
 Bagarre ○○○○○○○○○○  
 Commandement ○○○○○○○○○○  
 Empathie ○○○○○○○○○○  
 Esquive ○○○○○○○○○○  
 Expression ○○○○○○○○○○  
 Intimidation ○○○○○○○○○○  
 Passe-passe ○○○○○○○○○○  
 Subterfuge ○○○○○○○○○○  
 Vigilance ○○○○○○○○○○

**Compétences**

Animaux ○○○○○○○○○○  
 Artisanats ○○○○○○○○○○  
 Commerce ○○○○○○○○○○  
 Équitation ○○○○○○○○○○  
 Étiquette ○○○○○○○○○○  
 Furtivité ○○○○○○○○○○  
 Mêlée ○○○○○○○○○○  
 Représentation ○○○○○○○○○○  
 Survie ○○○○○○○○○○  
 Tir à distance ○○○○○○○○○○

**Connaissances**

Erudition ○○○○○○○○○○  
 Droit ○○○○○○○○○○  
 Investigation ○○○○○○○○○○  
 Linguistique ○○○○○○○○○○  
 Médecine ○○○○○○○○○○  
 Occulte ○○○○○○○○○○  
 Politique ○○○○○○○○○○  
 Sagesse populaire ○○○○○○○○○○  
 Sénéchal ○○○○○○○○○○  
 Théologie ○○○○○○○○○○



## Avantages :

### Quickening

○○○○○○○○○○○○○

Quickening   
 Expérience

### Techniques de Quickening

- Sentir le Quickening
- Respirer l'eau
- Renforcer l'arme
- Se soigner
- Se renforcer
- Vitesse de l'éclair
- Ignorer les blessures

### Historiques

\_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○



### Autres traits

\_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○  
 \_\_\_\_ ○○○○○○○○○○

### Volonté

○○○○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□□

### Expérience

### Niveaux de Santé

Contusion 1 tour   
 Blessure légère 1 minute   
 Blessure Moyenne 5 minutes   
 Blessure grave 30 minutes   
 Handicap 1 heure   
 Infirmité 1 heure   
 Invalidité 1 heure



# Highlander : L'Age des Ténèbres



## Passé Mortel :



Date de naissance :  
Lieu de naissance :  
Parents :  
Activité :

Histoire :



## Première Mort :



Date de la mort :  
Lieu de la mort :  
Contexte :



## Mentor :



Nom :  
Temps d'apprentissage :  
Circonstances :



## Vie Humaine :



Age apparent :  
Activité officielle :

Activité officieuse & objectifs :

Caractère :

Perception des mortels :

Description physique :

# Highlander : L'Age des Ténèbres

## Atouts & Handicaps :

Atouts

Type

Coût

Handicap

Type

Bonus

Atouts	Type	Coût	Handicap	Type	Bonus



## Intellect & Spiritualité :

Religion :  
 Courant :  
 Degré :  
 Pratique :



Langues :	P	L	E
Latin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grec	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hébreu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Arabe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oc	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oïl	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## Refuge & Domaine :

Lieu :  
 Type :  
 Depuis :  
 Description :  
 Contenu :



## Quickening :

*Quickenings reçus*



*Buts & Objectifs*


# Highlander : L'Age des Ténèbres

## Règles de combat :

### Initiative :

Astuce + Vigilance, Difficulté 4

Le gagnant ajoute le nombre de dés de différence à son pool de dés pour ce round.

### Modificateurs :

\* Vitesse de l'éclair ajoute 3 dés au pool,

\* Les attaquants du tour précédent ajoute 1 dé,

\* Si le défenseur a repoussé une attaque avec succès, lors du dernier round, il ajoute un dé,

\* Pour chaque tranche de 3 succès supplémentaire à ceux de son opposant lors du tour précédent, ajouter un dé.

### Défense :

*Parade* : Dextérité + Mêlée, Difficulté de l'arme. Chaque succès contre un succès en attaque.

*Riposte* : Force + Mêlée, Difficulté de l'arme. Doit suivre une parade, ne peut être esquivé, mais peut être parée.

*Saisir l'acier* : Force + Mêlée Vs Dextérité + Mêlée. Si plus de 3 succès, l'adversaire est déséquilibré pour le prochain round (+1 à son jet d'initiative).

*Esquive* : Dextérité + Esquive, Difficulté 6. Chaque succès contre un succès en attaque.

### Attaque :

*Attaque normale* : Dextérité + Mêlée, Difficulté de l'arme.

*Feinte* : Manipulation + Mêlée, Difficulté de l'arme + 3. Une feinte ne peut pas être parée, juste esquivée.

*Désarmement* : Dextérité + Mêlée Vs Dextérité + Mêlée, Difficulté 6. Il est nécessaire d'avoir 3 succès de plus que le défenseur pour faire tomber l'épée de votre adversaire au sol. Un échec critique vous fait perdre votre épée.

*Grand Coup* : Dextérité + Mêlée, Difficulté de l'arme + 2. Cette attaque ne peut être parée, juste esquivée. Les dés de dégâts sont doublés. +1 à la difficulté de l'initiative et +2 à celle de toutes les manœuvres de défense pour le tour suivant.

*Attaque Ciblée* : Perception + Mêlée Vs Dextérité + Esquive. Si l'attaque est réussie, ajoute des dés de dégâts à ceux donnés par votre épée. Permet aussi de cibler une zone particulière du corps de l'adversaire.

\* Mains/Bras : +3 / +2

\* Jambes : +1

\* Poitrine/Torse : +1

*Attaque Ciblée* : Après une parade, Force + Mêlée, Difficulté de l'arme. Ne peut être esquivée, seulement parée.

## Règles de combat :

### Armes de mêlée et à distance

Arme	Difficulté	Dégâts	Dissimulation	Portée
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

### Armures et Casques

Type	Encaissement	Pénalité	Force	Dissimulation
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

### Bouclier et Armes de parade

Équipement	Diff. pour parer	Contre mêlée	Contre distance	Note
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

### Table de bagarre

Manœuvre	Difficulté	Dégâts
Coup de poing	6	Force
Attraper	6	Force
Coup de pied	7	Force+1
Plaçage	7	Force

### Valeur d'armure

### Monnaie

Monnaie	Somme
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____