

BLOODLUST - ADAPTATION À BRIGANDYNE

Aide de jeu par Solaris

Brigandyne est un jeu de James Tornado

Son adaptation pour Bloodlust est de Sylvain Collas et James Tornado.



L'EXPÉRIENCE DES ARMES-DIEUX

L'idée est de proposer un système d'expérience pour faire évoluer les Armes-Dieux avec le système Brigandyne, adapté pour Bloodlust.

Généralités

Pour commencer, il est important d'expliquer le principe sur lequel repose l'évolution des Armes-Dieux. Avec le système proposé, ces dernières évolueront peu, comparé aux Porteurs et aux autres personnages. Mais l'échelle de temps et de vécu est complètement différente, et même hors échelle par rapport aux Porteurs et autres "vides".

Par contre, en campagne de haut niveau, l'Arme devient vite plus puissante... Et surtout, pour que l'Arme évolue, il lui faudra pousser son Porteur, et lui faire réellement connaître une autre destinée... d'autres réelles expériences et surtout, trouver le(s) bon(s) Porteur(s).

L'Arme n'est pas fait pour regarder le temps passer, mais elle souhaitera, tout en prenant le temps d'un Dieu sur une échelle temporelle bien différente, évoluer et progresser.

Ces règles permettent aussi de jouer sur les limitations, qui seront le reflet des expériences des Armes vers plus de sagesse ou de folies au fil des décennies et siècles. Des êtres à part du commun des mortels.



Rappel nécessaire

Les règles de création d'Armes-Dieux sont celles-ci et vont servir de base pour la gestion de l'expérience de l'Arme, selon le score de Puissance de l'Arme :

- $\text{Puissance}/10$ = Nombre de pouvoirs
- $\text{Puissance}/5$ = Nombre de Points de Fluide
- Pouvoir supplémentaire = 1 Limitation (2 fois maximum)

Principes de base

C'est le score de Puissance qui est la clé : seule la Puissance augmente directement par expérience. Puis mécaniquement, comme pour la création en règles d'une Arme-Dieu, le score de Puissance donnera le nombre de pouvoirs et de Points de Fluide. Et, comme à la création de l'Arme, des Limitations peuvent être ajoutées pour obtenir plus de Pouvoirs.

Ainsi, toutes les tranches de 10 en score de Puissance, l'Arme évolue en nombre de Points de Fluide et en nombre de Pouvoirs et Limitations.

Exemples

- *Trash Melody*, la Hache-Dieu, est créée avec une Puissance de 55.

Elle a donc 5 Pouvoirs, et 11 Points de Fluide.

- *Metal Militia*, le Glaive-Dieu, est créé avec une Puissance de 55/

Il a 7 Pouvoirs, 11 Points de Fluide, avec 2 Limitations (qui lui ont donc donné 2 Pouvoirs supplémentaires par rapport à *Trash Melody*).

Au fil des scénarios, chacune de ces Armes gagnera des Points de Puissance qui lui permettront d'évoluer. Ainsi, quand elles arriveront à 60 en Puissance, voilà ce qui se passera :

- *Trash Melody*, avec 60 en Puissance, l'Arme aura ainsi 12 Points de Fluide, et 6 Pouvoirs.

- *Metal Militia*, avec 60 en Puissance, l'Arme aura 12 Points de Fluide, 8 Pouvoirs et toujours ses 2 Limitations.

Gérer les Limitations (maximum 2)

A la création en règles, une Arme-Dieu peut avoir 1 ou 2 Pouvoirs en plus, avec donc 1 à 2 Limitations.

Une Arme-Dieu, tout au long de son existence, et comme à sa création en règles, **ne devra jamais avoir plus que 2 limitations au total.**

Pourquoi un maximum de 2 Limitations : d'une, l'idée est d'éviter le côté « cartoon », immature, mais surtout injouable. Et surtout, une Arme n'a aucun intérêt à cumuler les Limitations, qui, même si elles lui offrent la possibilité de disposer de plus de Pouvoirs, lui donne au final de grandes difficultés pour accomplir ses desseins. De plus, elle dispose déjà d'un caractère parfois fort (voir les Archétypes), pour la personnaliser en terme de comportement.

Cependant, quand l'Arme obtient un nouveau Pouvoir (avec sa hausse de Puissance), si elle n'a pas encore atteint son maximum de 2 limitations, elle pourra obtenir un nouveau Pouvoir, avec une Limitation, en plus d'un pouvoir du à sa hausse de Puissance.

Et, elle peut à la place supprimer une limitation, mais ne prendra donc pas de Pouvoir, ni reprendre de suite une Limitation pour un nouveau Pouvoir.

Exemples

- *Trash Melody* est à 60 Points de Puissance, avec 12 Points de Fluide, et 6 Pouvoirs.

Mais elle décide de prendre 1 Pouvoir en plus avec 1 Limitation. Elle en a le droit car elle n'a pas atteint la limite de 2 limitations max. *Trash Melody* aura donc un total de 7 Pouvoirs, avec une Limitation.

- *Metal Militia*, elle, est à 60 Points de Fluide. Mais au lieu d'avoir 8 Pouvoirs et 2 Limitations, elle préfère rester à 7 Pouvoirs et perdre une Limitation.

Ainsi, au prochain gain de pouvoir, elle pourra soit perdre sa deuxième Limitation, soit juste prendre 1 Pouvoir en plus, soit même ajouter 1 nouveau Pouvoir en plus avec une nouvelle Limitation (qui la fera passer à son maximum de 2 en Limitation).

Règle d'or

Le choix sur la gestion des Limitations et des Pouvoirs devra être fait avant de tirer les dés sur les tables de Pouvoirs et de Limitations.

Une fois ce choix fait, le ou les résultats avec le ou les tirages de dés ne peuvent être ignorés.

Distribuer les Points de Puissance

Comme expliqué, c'est donc le score de Puissance qui est déterminant pour une Arme-Dieu. En plus de son potentiel pour contrôler son Porteur, il donne le nombre de Pouvoirs et de Points de Fluide. Il est donc nécessaire que le MJ attribue des Points de Puissance à l'Arme-Dieu pour qu'elle évolue et que le plaisir de la jouer et de la voir évoluer soit présent. Toutefois, ce n'est pas comme pour l'expérience des personnages, et il faut donc en donner au compte-goutte.

Exemple d'attribution pour 1 Point de Puissance :

- un acte épique et hors du commun,
- accomplissement personnel de l'Arme dans sa destinée,
- vivre une réelle nouvelle expérience,
- adhérer, ou quitter après une longue période, une faction d'Armes-Dieux,
- découvrir un grand secret,
- etc.

Théoriquement, c'est 1 Point de Puissance maximum par scénario. C'est donc évident que le rythme d'évolution d'une Arme-Dieu est différent de celle des personnages. Encore une fois, c'est pour cette raison que les Armes voudront vivre des expériences fortes, et seront motivés pour emmener leur Porteur vers une plus grande destinée.

Vous pouvez vous inspirer des Désirs de l'Arme, et ainsi vous aider pour vos aventures : la gloire, la richesse, les plaisirs... mais aussi la découverte, les rencontres fortes, les challenges... en cela, rejoindre une Faction d'Armes-Dieux peut être un bon moyen pour y parvenir.

D'ailleurs, pour que les Armes évoluent un peu mieux, il est conseillé, pour les Armes Majeures, de les créer à 40%, et de permettre d'atteindre les 50% de Puissance sans trop attendre. Ainsi, une grosse campagne avec de l'extraordinaire pourrait emmener une Arme vers les 75/80%. Pour les Armes Mineures, les expériences vécues seront peut-être davantage marquantes, surtout si elles sont à une Puissance faible (en-dessous de 20%).

Règle optionnelle : Puissance diminuée

Il est possible d'imaginer une Arme perdre de la Puissance (événement à déterminer comme un "long sommeil", la perte d'une Arme "soeur", la perte d'un Porteur important à ses yeux...). Si le score de Puissance repasse sous une dizaine, l'Arme perd 1 Pouvoir (sauf en prenant une nouvelle Limitation, avec toujours un maximum de 2) et diminue son maximum de Points de Fluide.

Attention, si l'Arme choisit de garder tous ses Pouvoirs, une fois la Limitation tirée sur la table, c'est irréversible.

Résumé

- Pas de points d'expérience, c'est directement la Puissance qui augmente (par 1 point maximum, en justifiant par du vécu marquant).
- La Puissance détermine le nombre de Pouvoirs et de Points maximum de Fluide (comme à la création en règles de l'Arme). C'est la variation de Puissance seule qui augmente le nombre de Pouvoirs et de Points de Fluide.
- Si l'Arme n'a pas atteint son maximum de 2 limitations, elle prend 1 Pouvoir et peut prendre un 2e Pouvoir et 1 seul avec 1 nouvelle Limitation. Attention, une fois la limitation tirée au dé, c'est irréversible.
- A la place de choisir 1 nouveau pouvoir, l'Arme peut perdre 1 Limitation et 1 seule. Mais elle ne pourra pas prendre en même temps 1 nouvelle Limitation pour avoir 1 nouveau Pouvoir.
- Le choix sur la gestion des Limitations et des Pouvoirs devra être fait avant de tirer les dés sur les tables de Pouvoirs et de Limitations. Une fois ce choix fait, le ou les résultats avec le ou les tirages de dés ne peuvent être ignorés.