

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°184 – 19 FÉVRIER 2020

Pas de panique.
Pas de fausse joie.
On ne reprend PAS la campagne.
Pas encore.
Mais...
Ça en prend le chemin.
Calmement.
Tranquille.
Mais !
L'auteur est un petit animal fragile.
Nerveux.
Peureux.
Et c'est un con rancunier.
Et pas dans un excellent état.
Mais...
Si on le prend bien...
Si on évite de le stresser...
Si les tensions restent gèrables...
Si les embolies se calment...
Ça POURRAIT être un bon signe.
Ça pourrait repartir.
Ça pourrait.
On espère aussi.
En fait.
Promis.
On croise les doigts ?

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



VOYAGES, DURÉES, HORAIRES... (1/X – par Rafael⁽¹⁾)

Le soucis dans une campagne « traditionnelle », du moins pour l'imbécile qui la publie, c'est de faire que tout ce qui doit arriver en temps et en heure se déroule de façon à peu près réaliste. Et pour un jeu comme Bloodlust, avec son immense continent et ses routes pourries, l'importance du lieu n'est pas à négliger. Où, quand, comment, et toutes ces sortes de choses.

Pour *Éclats de lune*, avec sa structure éclatée et ses voyages culturels obligés, c'est un soucis permanent. Du coup, pour faciliter la vie de tout le monde, rien ne vaut un bon calendrier, des dates fixes et des infos précises.

Voilà donc un calendrier approximatif, des dates vagues et des ordres d'idées.

Mais pourquoi ?

Pourquoi ne pas être précis, fixe et exacte ? Parce que vous n'en voulez surtout pas.

Chaque table aura son rythme, son fonctionnement. Certains feront la campagne à fond la caisse, en sautant un ou deux scénarios que le meneur n'aime pas. D'autres la feront en mode Hard, en usant huit Porteurs chacun. Il y a des groupes qui feront la campagne à cheval, d'autres qui inventeront l'automobile autour du scénario #7 parce que c'est logique de leur point de vue, et d'autres enfin qui joueront une caravane de baladins et prendront le temps de s'arrêter faire un spectacle à chaque village.

Une campagne, un texte, cents groupes, cents rythmes. Et cinq cents campagnes, en réalité. Une bien différente dans la tête de chaque joueur.

Donc, ce Chagar contient les infos utiles pour tous, aussi claires que possible, et en essayant de ne pas se perdre en digressions. Enfin, aussi peu que possible.

Disons à partir de maintenant.

Et donc c'est quoi cet article ?

C'est un retour sur les divers scénarios pour donner des estimations des durées et des distances pour tous les voyages.

La distance est une valeur approximative du trajet parcouru, pour que chacun se fasse une idée.

La durée est en mode « de 10 à 24 jours », donnant un minimum est un maximum. Selon que les joueurs sont à cheval et très efficaces, ou à pied et un peu mous, chaque meneur fera son estimation. La difficulté de terrain selon les zones est déjà prise en compte, et on part du principe que les PJs prennent le meilleur trajet possible.

Parfois, certaines durées sont fixes, quand par exemple les joueurs suivent une caravane, ou que les choses ne dépendent pas d'eux.

Et dans le prochain Chagar, on essaie de faire un calendrier prévisionnel avec tout ce merdier, sans s'emmêler les lunes.

SCÉNARIO 01 - LES EXCAVÉES

Le vaseux-de-Chagre → Pôle

Chaque groupe ralliera la capitale par un chemin et selon une logique différente. Mais, au grand minimum, 1250 km de trajet, pour 35 à 70 jours en direct.

- Malbesse [450 km] de 12 à 20 jours.
- Berkner [480 km] de 15 à 25 jours.
- La citadelle [500 km] de 16 à 28 jours.

(1) La mention 1/X est totalement assumée. C'est le premier bout de cet article ; il y en aura au moins un autre ; peut-être plus. C'est le bordel. Oui. Désolé. Mais c'est sûrement le plus simple, et on se dit que vous devez être un peu habitués à force. Ou résignés. Ou pire, ça vous amuse. Bande de pervers !

SCÉNARIO 02 - UNE LÉGENDE

La citadelle → Belgrano [1200 km] de 30 à 60 jours.

→ La citadelle [600 km] en 65 jours.

Ce passage se fera en caravane, donc assez lentement, mais c'est le client qui décide.

→ Markony [600 km] en 38 jours.

Là encore, un client pas doué, un peu trop de porteurs et de bagages...

→ Les Passes-Maltorses [210 km] en 15 jours.

SCÉNARIO 03 - CHALEURS BLEUES

Là c'est facile. Pas de voyage, pas de trajet compliqué, et le scénario dure pile le temps nécessaire pour régler la situation. Une jolie petite tempête pour clouer les PJs là où ils doivent être, c'est parfait. Selon les groupes, le scénario durera donc de quelques jours à une grosse semaine.

SCÉNARIO 04 - PROMESSES DE MORT

Après un scénario bien simple à chronométrer, voilà un gros morceau. Celui-ci va entraîner les PJs dans un gros bout de Nord, avec quelques détours et dérapages s'ils n'y prennent pas garde.

Les terres thunks → Le pas-aux-haches [200 km] en 8 ou 10 jours.

C'est pratique des guides thunks un peu pressés de vous montrer la sortie...

→ Byrd [250 km] de 7 à 10 jours.

→ Le Pied-du-géant [380 km] de 10 à 15 jours.

→ Byrd [380 km] de 8 à 12 jours.

Même trajet, un peu plus rapide, les PJs connaissant la route. Cela peut être nettement plus long au contraire s'ils ont fait des conneries en route et reviennent droit dessus.

→ Percecharge [450 km] de 12 à 20 jours.

Notez que cette durée est un peu le minimum syndical, les PJs devant surtout enquêter, fouiner et chercher leur destination.

SCÉNARIO 05 - BRUMES D'ÉPICES

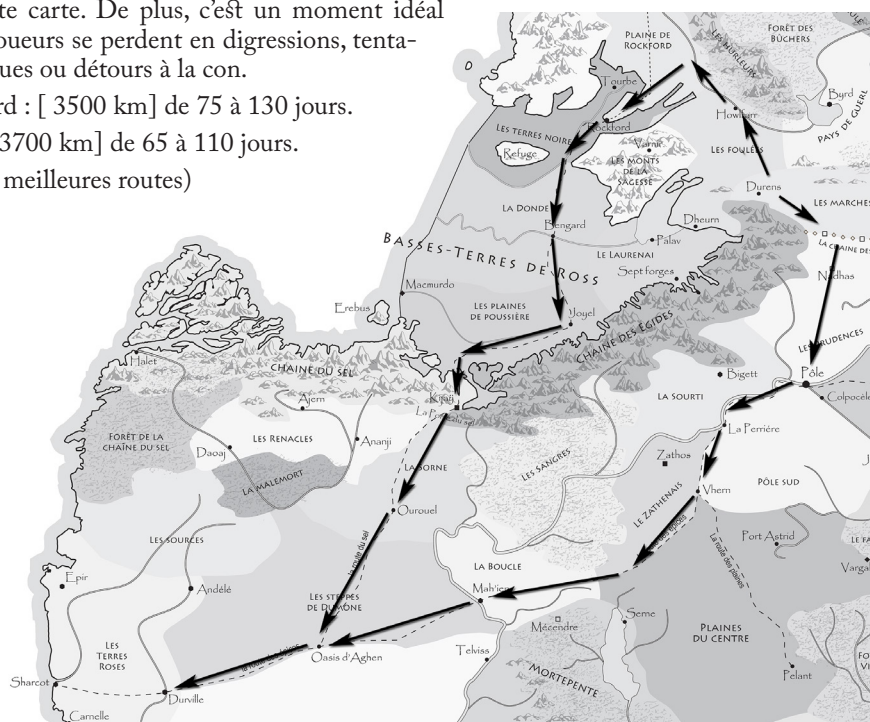
Le Nord → Durville

Il y a deux voies possibles pour rallier Durville, comme le montre cette carte. De plus, c'est un moment idéal pour que les joueurs se perdent en digressions, tentatives touristiques ou détours à la con.

Via Rockford : [3500 km] de 75 à 130 jours.

Via Pôle : [3700 km] de 65 à 110 jours.

(plus long, meilleures routes)



- Durville → La plantation d'Oxymar [200 km] de 7 à 12 jours.
et presque autant pour le retour à Durville.
- Maike [750 km] en 36 jours.
C'est un peu long, ok, mais sauf catastrophe, les PJs se traînent une armée.
- Durville [750 km] de 18 à 40 jours.

SCÉNARIO 06 - HÉRITAGES

- Durville → Pôle [1600 km] de 40 à 90 jours.
- Le cratère aux ombres grises (détour A/R) [100 km] + 6 jours.

SCÉNARIO 07 - MANGE COULEURS

- Pôle → Branlebouc [1600 km] de 40 à 100 jours.
Mais les PJs auront un train correct, fourni par leurs nouveaux amis...
- Pairne [390 km]
En bac 8 jours en descendant le courant, et 15 jours pour revenir contre le courant.
À pieds comptez 20 à 30 jours dans les deux sens.
- Arouch [120 km] en 4 à 6 jours.
- La cité [270 km] de 15 à 20 jours.
- La Maigne [120 km] de 7 à 9 jours.
- retour à la cité [120 km] en 6 ou 7 jours.
- retour à Branlebouc [780 km] en 30 à 40 jours.
- retour à Pôle [780 km] en 70 à 100 jours.
- Un poil plus lent que la descente, mais... Bébé à bord.

