

N°98 - 28 DÉCEMBRE 2016

Alors donc bonnes fêtes, joyeux chose, heureux machin, et ne buvez pas si vous devez rouler ailleurs que sous la table.

Oui c'est court comme intro, speed, limite bâclé, mais si je ne retourne pas vite à table, les autres furieux de la bande vont me pirater ma part d'un truc gras ou d'un bidule alcoolisé.

Du coup... y'a même pas de chute. Démerdez-vous ; je vous laisse du blanc en dessous pour trouver une blague vous-même. Faites-vous plaisir !

SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – BONUS #2

Ce numéro du Chagar est un spécial FAQ, destiné à répondre à vos questions sur le scénario n°1 de notre remake de la saga Éclats de lune. C'est aussi un spécial feignant, puisque nous en profitons odieusement pour, simplement, répondre à vos questions, sans rien pondre de réellement nouveau. Notre motivation essentielle est de faire plaisir à nos lecteurs en leur donnant toutes les réponses attendues ; notre motivation réelle est de faire un Chagar facile afin d'épargner nos neurones lors de la difficile période des fêtes. C'est petit, pas noble ni courageux, mais c'est franc. C'est déjà ça...

LA F.A.Q.

→ Dans le Chagar 92, il manque la nouvelle d'intro de la Prédatrice. C'est chez tout le monde, ou c'est mon PDF qui déconne ?

Non, pas de soucis dans ton pdf. Tu as juste raté la note de bas de page 1.

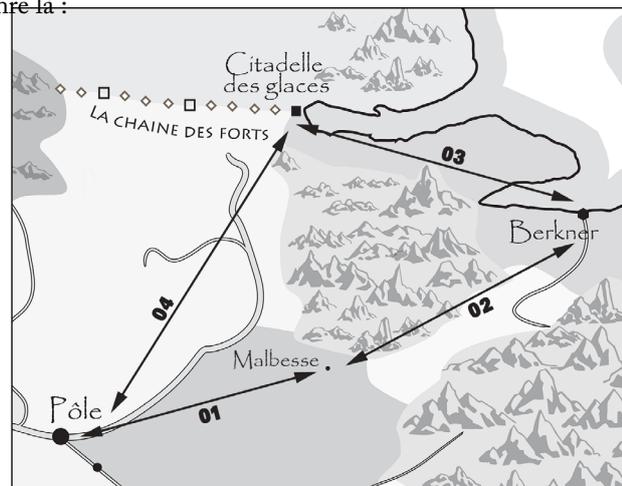
(...) Ce numéro contient les nouvelles d'introduction permettant d'amorcer le scénario avec n'importe laquelle des Armes-brisées⁽¹⁾. (...)

(1) Toutes les Armes ... sauf une. Je n'ai pas encore trouvé d'idée satisfaisante pour la prédatrice, et vous ne trouverez donc pas sa nouvelle dans ce Chagar. Normalement, cela ne devrait bloquer que les groupes d'une seule personne, ce qui en termes de logique comme de lexique ne doit pas être bien facile à trouver.

→ Pourrait-on avoir des indications sur les distances et les temps de voyage à l'intérieur des scénarios, et quelques données officielles seraient sympas.

Très bonne idée, à laquelle nous répondrons à la rentrée avec un Chagar spécial. Il contiendra une carte de Tanæphis indiquant les temps de déplacement entre tous les lieux essentiels, les grands points de repères du continent. Puis nous le compléterons scénario par scénario avec des cartes locales et des indications pour les destinations possibles, avec des cartes dans ce genre là :

- 01 - Pôle / Malbesse : ≈ 450 km
20 / 12 jours
- 02 - Malbesse / Berkner : ≈ 480 km
25 / 15 jours
- 03 - Berkner / Citadelle : ≈ 500 km
28 / 16 jours
ou 35 jours avec un chariot
- 04 - Pôle / Citadelle : ≈ 700 km
40 / 28 jours
ou 50 jours par le fleuve + (12 / 7)



Les distances ne sont pas données « à vol d'oiseau ». Ce sont des estimations des distances réellement parcourues.

Les durées de base sous la forme (A/B) correspondent aux durées (voyage à pied / voyage monté). Les indications en italique sont là pour les chemins où d'autres options sont disponibles. Ce n'est pas la forme définitive de cette carte, et il faut encore affiner la présentation des durées. Mais cela vous donne au moins une idée générale du projet.



➔ Ce serait bien d'avoir des idées sur certaines régions obligatoirement traversées. Des trucs importants à ne pas rater, les grandes routes utilisées, un peu de background. Pas forcément beaucoup de texte, mais quelques anecdotes, PNJs, un peu de faune et de flore.

Alors oui, bonne idée, mais pas forcément à ma portée pour l'instant. C'est le genre de choses utiles, certes, mais qui doublerait facilement le volume de mes scénarios. Au cas où certains ne l'aurait pas remarqué, JE NE SAIS PAS faire court. Mais promis, on travaille à un format pour intégrer ce genre de détails.

➔ Je n'ai pas tout compris concernant la « voix dans le fluide » entendue par les Armes dans la nouvelle du Chagar n°92. Qui transmet ce message ? C'est une Arme-Dieu ? Est-ce que c'est elle qui déclenche les pouvoirs des Armes-brisées, ou qui les réveille ?

Donc, pour résumer, la voix qu'entendent les Armes est celle d'un PNJ qui n'apparaîtra pas avant la moitié de la campagne. Ce PNJ est une Arme, et voici les paragraphes qui lui correspondent dans les nouvelles (toujours en colonne 1) :

(...) Un grondement dans le lointain, comme un râle...

(...) Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.

(...) La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur.

(...) « ... revenu ! Je te sens ! »

(...) Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand [les Armes-brisées] essaient de reconnaître cette résonance.

(...) « Viens à MOI ! »

Je ne vais pas vous dire tout de suite qui est ce PNJ, histoire de dérouler tranquillement l'histoire, et de vous garder quelques surprises. Simplement, il vient de lui arriver un petit souci, et c'est un figurant d'une puissance suffisante pour que ses états d'âme soient entendus jusqu'à l'autre bout du continent. Attention : toutes les Armes-Dieux ne l'entendent pas : pour cela, il faut être lié à lui d'une façon particulière, et coup de chance, c'est le cas des joueurs.

C'est cette « voix », ce hurlement de fluide, qui réveille les Armes et met en branle le début de la campagne. Sans lui, les Armes des joueurs seraient probablement restées encore longtem ps dans leur torpeur.

Concernant le dérèglement de fluide et l'usage étrange d'un de leurs nouveaux pouvoirs, c'est en partie sa faute, mais pas complètement. Là aussi, plus de révélations plus tard dans la campagne, puis dans *Silences*.

➔ Qu'en est-il du calendrier présent dans la campagne d'origine et qui permettait de se positionner au jour le jour ?

Ce calendrier, dans sa version d'origine (ci-contre), permettait de fixer les événements de la campagne de façon précises, et de suivre au jour le jour la position normale et prévu des joueurs. Il contenait aussi les événements extérieurs au groupe, eux aussi positionnés au jour près. Cette méthode ne correspond pas du tout à ma façon de maîtriser, et je n'ai donc jamais utilisé cet outil. Du coup, je me sens bien incapable de vous en bricoler un similaire.

Je vous proposerai évidemment des idées de délais et dates souhaitables pour tel ou tel événement. Mais pour moi, ce genre de choses doit s'adapter à la table, au scénario, et aux envies du meneur et de son équipe.

Par contre... cette question me fait soudain m'apercevoir que vous n'avez pas eu droit à un outil nécessaire pour mener facilement la campagne de 1029 à son terme, sans devoir vous prendre la tête. Un calendrier lunaire et annuel précis, validé par l'Office (Office des jours, périodes et moments, institution calendaire impériale).

La version qui suit contient les années concernées, avec les phases lunaires, les mois, et l'indication des années civiles. Nous avons rajouté une indication des tendances climatiques au fil de l'année avec les « saisons » en fin de ligne (P, E, A, H). Ce ne sont pas des saisons officielles évidemment (rapport au satellites, tout ça, ma bonne dame) mais plutôt des saisons ressenties, observées, de simples tendances pour que vous puissiez faire vivre le continent.

Concernant l'année 1029, vous constaterez une durée exceptionnelle, due au bazar inimaginable que fut l'arrivée de Bert III sur le trône, et le temps nécessaire pour ses courtisans à « Tout bien mettre en place ». Mais ça aussi, on en reparlera bientôt.

Année 1031-1032			
Premier mois de l'automne Mois des Brèves	Premier mois de l'hiver Mois des Croisades	Second mois de l'automne Mois des Croisades	Second mois de l'hiver Mois des Croisades
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15
16	16	16	16
17	17	17	17
18	18	18	18
19	19	19	19
20	20	20	20
21	21	21	21
22	22	22	22
23	23	23	23
24	24	24	24
25	25	25	25
26	26	26	26
27	27	27	27
28	28	28	28
29	29	29	29
30	30	30	30
31	31	31	31
32	32	32	32
33	33	33	33
34	34	34	34
35	35	35	35
36	36	36	36
37	37	37	37
38	38	38	38
39	39	39	39
40	40	40	40
41	41	41	41
42	42	42	42
43	43	43	43
44	44	44	44
45	45	45	45
46	46	46	46
47	47	47	47
48	48	48	48
49	49	49	49
50	50	50	50
51	51	51	51
52	52	52	52
53	53	53	53
54	54	54	54
55	55	55	55
56	56	56	56
57	57	57	57
58	58	58	58
59	59	59	59
60	60	60	60
61	61	61	61
62	62	62	62
63	63	63	63
64	64	64	64
65	65	65	65
66	66	66	66
67	67	67	67
68	68	68	68
69	69	69	69
70	70	70	70
71	71	71	71
72	72	72	72
73	73	73	73
74	74	74	74
75	75	75	75
76	76	76	76
77	77	77	77
78	78	78	78
79	79	79	79
80	80	80	80
81	81	81	81
82	82	82	82
83	83	83	83
84	84	84	84
85	85	85	85
86	86	86	86
87	87	87	87
88	88	88	88
89	89	89	89
90	90	90	90
91	91	91	91
92	92	92	92
93	93	93	93
94	94	94	94
95	95	95	95
96	96	96	96
97	97	97	97
98	98	98	98
99	99	99	99
100	100	100	100
101	101	101	101
102	102	102	102
103	103	103	103
104	104	104	104
105	105	105	105
106	106	106	106
107	107	107	107
108	108	108	108
109	109	109	109
110	110	110	110
111	111	111	111
112	112	112	112
113	113	113	113
114	114	114	114
115	115	115	115
116	116	116	116
117	117	117	117
118	118	118	118
119	119	119	119
120	120	120	120
121	121	121	121
122	122	122	122
123	123	123	123
124	124	124	124
125	125	125	125
126	126	126	126
127	127	127	127
128	128	128	128
129	129	129	129
130	130	130	130
131	131	131	131
132	132	132	132
133	133	133	133
134	134	134	134
135	135	135	135
136	136	136	136
137	137	137	137
138	138	138	138
139	139	139	139
140	140	140	140
141	141	141	141
142	142	142	142
143	143	143	143
144	144	144	144
145	145	145	145
146	146	146	146
147	147	147	147
148	148	148	148
149	149	149	149
150	150	150	150
151	151	151	151
152	152	152	152
153	153	153	153
154	154	154	154
155	155	155	155
156	156	156	156
157	157	157	157
158	158	158	158
159	159	159	159
160	160	160	160
161	161	161	161
162	162	162	162
163	163	163	163
164	164	164	164
165	165	165	165
166	166	166	166
167	167	167	167
168	168	168	168
169	169	169	169
170	170	170	170
171	171	171	171
172	172	172	172
173	173	173	173
174	174	174	174
175	175	175	175
176	176	176	176
177	177	177	177
178	178	178	178
179	179	179	179
180	180	180	180
181	181	181	181
182	182	182	182
183	183	183	183
184	184	184	184
185	185	185	185
186	186	186	186
187	187	187	187
188	188	188	188
189	189	189	189
190	190	190	190
191	191	191	191
192	192	192	192
193	193	193	193
194	194	194	194
195	195	195	195
196	196	196	196
197	197	197	197
198	198	198	198
199	199	199	199
200	200	200	200
201	201	201	201
202	202	202	202
203	203	203	203
204	204	204	204
205	205	205	205
206	206	206	206
207	207	207	207
208	208	208	208
209	209	209	209
210	210	210	210
211	211	211	211
212	212	212	212
213	213	213	213
214	214	214	214
215	215	215	215
216	216	216	216
217	217	217	217
218	218	218	218
219	219	219	219
220	220	220	220
221	221	221	221
222	222	222	222
223	223	223	223
224	224	224	224
225	225	225	225
226	226	226	226
227	227	227	227
228	228	228	228
229	229	229	229
230	230	230	230
231	231	231	231
232	232	232	232
233	233	233	233
234	234	234	234
235	235	235	235
236	236	236	236
237	237	237	237
238	238	238	238
239	239	239	239
240	240	240	240
241	241	241	241
242	242	242	242
243	243	243	243
244	244	244	244
245	245	245	245
246	246	246	246
247	247	247	247
248	248	248	248
249	249	249	249
250	250	250	250
251	251	251	251
252	252	252	252
253	253	253	253
254	254	254	254
255	255	255	255
256	256	256	256
257	257	257	257
258	258	258	258
259	259	259	259
260	260	260	260
261	261	261	261
262	262	262	262
263	263	263	263
264	264	264	264
265	265	265	265
266	266	266	266
267	267	267	267
268	268	268	268
269	269	269	269
270	270	270	270
271	271	271	271
272	272	272	272
273	273	273	273
274	274	274	274
275	275	275	275
276	276	276	276
277	277	277	277
278	278	278	278
279	279	279	279
280	280	280	280
281	281	281	281
282	282	282	282
283	283	283	283
284	284	284	284
285	285	285	285
286	286	286	286
287	287	287	287
288	288	288	288
289	289	289	289
290	290	290	290
291	291	291	291
292	292	292	292
293	293	293	293
294	294	294	294
295	295	295	295
296	296	296	296
297	297	297	297
298	298	298	298
299			

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nænerg	Æphis	Mois	
1	10	C	D	D	Tristesse	H
2	11	D	D	D	Bonheur	
3	12	C	D	D	Tristesse	
4	13	D	C	D	Séparations	
1027 dN (13 mois)						
5	1	C	C	D	Conquêtes	P
6	2	D	C	D	Séparations	
7	3	C	D	D	Tristesse	
8	4	D	D	C	Croisades	
9	5	C	D	C	Repos	E
10	6	D	C	C	Guerre	
11	7	C	C	C	Désolation	A
12	8	D	C	C	Guerre	
13	9	C	D	C	Repos	
14	10	D	D	C	Croisades	H
15	11	C	D	D	Tristesse	
16	12	D	C	D	Séparations	
17	1	C	C	D	Conquêtes	
1028 dN (12 mois)						
18	2	D	C	D	Séparations	P
19	3	C	D	D	Tristesse	
20	4	D	D	D	Bonheur	
21	5	C	D	D	Tristesse	
22	6	D	C	C	Guerre	E
23	7	C	C	C	Désolation	
24	8	D	C	C	Guerre	
25	9	C	D	C	Repos	A
26	10	D	D	C	Croisades	
27	11	C	D	C	Repos	H
28	12	D	C	C	Guerre	
29	13	C	C	D	Conquêtes	
1029 dN (18 mois)						
30	1	D	C	D	Séparations	
31	2	C	D	D	Tristesse	P
32	3	D	D	D	Bonheur	
33	4	C	D	D	Tristesse	
34	5	D	C	D	Séparations	E
35	6	C	C	D	Conquêtes	
36	7	D	C	C	Guerre	
37	8	C	D	C	Repos	A
38	9	D	D	C	Croisades	
39	10	C	D	C	Repos	
40	11	D	C	C	Guerre	H
41	12	C	C	C	Désolation	
42	13	D	C	C	Guerre	
					Mort de Condit II, Empereur des Dérignons	
					Bert III accède au trône de Pôle	
					Une voix dans le fluide / Éveil des Armes-brisées	

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nenerg	CEphis	Mois	
1	14	C	D	D	Tristesse	P
2	15	D	D	D	Bonheur	
3	16	C	D	D	Tristesse	
4	17	D	C	D	Séparations	E
5	18	C	C	D	Conquêtes	
1030 dN (7 mois)						
6	1	D	C	D	Séparations	
7	2	C	D	D	Tristesse	A
8	3	D	D	C	Croisades	
9	4	C	D	C	Repos	H
10	5	D	C	C	Guerre	
11	6	C	C	C	Désolation	
12	7	D	C	C	Guerre	P
1031 dN (13 mois)						
13	1	C	D	C	Repos	
14	2	D	D	C	Croisades	
15	3	C	D	D	Tristesse	E
16	4	D	C	D	Séparations	
17	5	C	C	D	Conquêtes	
18	6	D	C	D	Séparations	A
19	7	C	D	D	Tristesse	
20	8	D	D	D	Bonheur	H
21	9	C	D	D	Tristesse	
22	10	D	C	C	Guerre	
23	11	C	C	C	Désolation	
24	12	D	C	C	Guerre	P
25	13	C	D	C	Repos	
1032 dN (12 mois)						
26	1	D	D	C	Croisades	
27	2	C	D	C	Repos	E
28	3	D	C	C	Guerre	
29	4	C	C	D	Conquêtes	
30	5	D	C	D	Séparations	
31	6	C	D	D	Tristesse	A
32	7	D	D	D	Bonheur	
33	8	C	D	D	Tristesse	
34	9	D	C	D	Séparations	H
35	10	C	C	D	Conquêtes	
36	11	D	C	C	Guerre	
37	12	C	D	C	Repos	P
1033 dN (13 mois)						
38	1	D	D	C	Croisades	
39	2	C	D	C	Repos	
40	3	D	C	C	Guerre	
41	4	C	C	C	Désolation	E
42	5	D	C	C	Guerre	

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nennerg	CEphis	Mois	
1	6	C	D	D	Tristesse	A
2	7	D	D	D	Bonheur	
3	8	C	D	D	Tristesse	
4	9	D	C	D	Séparations	H
5	10	C	C	D	Conquêtes	
6	11	D	C	D	Séparations	
7	12	C	D	D	Tristesse	
8	13	D	D	C	Croisades	P
1034 dN (15 mois)						
9	1	C	D	C	Repos	
10	2	D	C	C	Guerre	
11	3	C	C	C	Désolation	E
12	4	D	C	C	Guerre	
13	5	C	D	C	Repos	
14	6	D	D	C	Croisades	
15	7	C	D	D	Tristesse	
16	8	D	C	D	Séparations	A
17	9	C	C	D	Conquêtes	
18	10	D	C	D	Séparations	H
19	11	C	D	D	Tristesse	
20	12	D	D	D	Bonheur	
21	13	C	D	D	Tristesse	
22	14	D	C	C	Guerre	P
23	15	C	C	C	Désolation	
1035 dN (11 mois)						
24	1	D	C	C	Guerre	
25	2	C	D	C	Repos	E
26	3	D	D	C	Croisades	
27	4	C	D	C	Repos	
28	5	D	C	C	Guerre	A
29	6	C	C	D	Conquêtes	
30	7	D	C	D	Séparations	
31	8	C	D	D	Tristesse	
32	9	D	D	D	Bonheur	H
33	10	C	D	D	Tristesse	
34	11	D	C	D	Séparations	
1036 dN (13 mois)						
35	1	C	C	D	Conquêtes	
36	2	D	C	C	Guerre	P
37	3	C	D	C	Repos	
38	4	D	D	C	Croisades	
39	5	C	D	C	Repos	
40	6	D	C	C	Guerre	E
41	7	C	C	C	Désolation	
42	8	D	C	C	Guerre	

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nennerg	CEphis	Mois	
1	9	C	D	D	Tristesse	A
2	10	D	D	D	Bonheur	
3	11	C	D	D	Tristesse	H
4	12	D	C	D	Séparations	
5	13	C	C	D	Conquêtes	
1037 dN (14 mois)						
6	1	D	C	D	Séparations	P
7	2	C	D	D	Tristesse	
8	3	D	D	C	Croisades	
9	4	C	D	C	Repos	
10	5	D	C	C	Guerre	E
11	6	C	C	C	Désolation	
12	7	D	C	C	Guerre	
13	8	C	D	C	Repos	A
14	9	D	D	C	Croisades	
15	10	C	D	D	Tristesse	
16	11	D	C	D	Séparations	
17	12	C	C	D	Conquêtes	H
18	13	D	C	D	Séparations	
19	14	C	D	D	Tristesse	
1038 dN (13 mois)						
20	1	D	D	D	Bonheur	P
21	2	C	D	D	Tristesse	
22	3	D	C	C	Guerre	
23	4	C	C	C	Désolation	E
24	5	D	C	C	Guerre	
25	6	C	D	C	Repos	
26	7	D	D	C	Croisades	
27	8	C	D	C	Repos	A
28	9	D	C	C	Guerre	
29	10	C	C	D	Conquêtes	
30	11	D	C	D	Séparations	H
31	12	C	D	D	Tristesse	
32	13	D	D	D	Bonheur	
1039 dN (14 mois)						
33	1	C	D	D	Tristesse	P
34	2	D	C	D	Séparations	
35	3	C	C	D	Conquêtes	
36	4	D	C	C	Guerre	
37	5	C	D	C	Repos	E
38	6	D	D	C	Croisades	
39	7	C	D	C	Repos	
40	8	D	C	C	Guerre	A
41	9	C	C	C	Désolation	
42	10	D	C	C	Guerre	

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nænerg	Æphis	Mois	
1	11	C	D	D	Tristesse	H
2	12	D	D	D	Bonheur	
3	13	C	D	D	Tristesse	
4	14	D	C	D	Séparations	P
1040 dN (12 mois)						
5	1	C	C	D	Conquêtes	
6	2	D	C	D	Séparations	
7	3	C	D	D	Tristesse	E
8	4	D	D	C	Croisades	
9	5	C	D	C	Repos	A
10	6	D	C	C	Guerre	
11	7	C	C	C	Désolation	
12	8	D	C	C	Guerre	H
13	9	C	D	C	Repos	
14	10	D	D	C	Croisades	
15	11	C	D	D	Tristesse	P
16	12	D	C	D	Séparations	
1041 dN (14 mois)						
17	1	C	C	D	Conquêtes	
18	2	D	C	D	Séparations	
19	3	C	D	D	Tristesse	E
20	4	D	D	D	Bonheur	
21	5	C	D	D	Tristesse	
22	6	D	C	C	Guerre	A
23	7	C	C	C	Désolation	
24	8	D	C	C	Guerre	H
25	9	C	D	C	Repos	
26	10	D	D	C	Croisades	
27	11	C	D	C	Repos	
28	12	D	C	C	Guerre	
29	13	C	C	D	Conquêtes	P
30	14	D	C	D	Séparations	
1042 dN (11 mois)						
31	1	C	D	D	Tristesse	
32	2	D	D	D	Bonheur	
33	3	C	D	D	Tristesse	E
34	4	D	C	D	Séparations	
35	5	C	C	D	Conquêtes	A
36	6	D	C	C	Guerre	
37	7	C	D	C	Repos	
38	8	D	D	C	Croisades	H
39	9	C	D	C	Repos	
40	10	D	C	C	Guerre	
41	11	C	C	C	Désolation	
1043 dN (13 mois)						
42	1	D	C	C	Guerre	

Début du calendrier proposé dans Bloodlust - Métal (cf. page 177)