



Les Archives du Forum

Forum de discussions dédié au jeu de rôle Eléckasë,
hébergé par Network54.com

TOME 1

Discussions de l'Année 1999

*Par
Kephren*

Version intégrale

Avant-propos

Ce premier tome regroupe tous les messages qui ont été échangés sur le forum de discussion d'Eléckasë hébergé sur Network54.com au cours de l'année 1999.

La liste de tous les messages parus cette année fait office de sommaire. A ce titre, les numéros de pages indiqués à droite des têtes de sujet de discussion renvoient aux détails des messages.

Les messages sont classés dans le même ordre que celui existant sur le forum de discussion, à savoir du plus récent au plus ancien.

Les propos tenus et échangés sur le forum n'engagent que leurs auteurs mentionnés en tête du message.

Remercions tous les protagonistes qui ont alimentés les débats divers et variés :

Mysth de Malembie, Djaba, TridenT, Kragor, Rambo, Morland, TrisTaN, Asso le félin, Kristeal, Le chasse gnouf, N'Qzi, Patryn, Wile E. Coyote, David, tprime, LEFEBVRE JP, Bilbo, Johannes CABERR, Sebastien Maccar, Karlem, Seb, KAJUN, Alexandre, prue-13, Mestre Dwarf Maul, Pal Adhor, Christian, Alderon.

Kephren

Listing de messages échangés en 1999

• Initiative & armure - Alderon on Dec 20, 1999.....	p. 16
o données complémentaires - Kristeal on Dec 20, 1999	
o Gazettes&Armures - TridenT on Dec 21, 1999	
- @ Adresse - TridenT on Dec 20, 1999.....	p. 17
• Dingeuh y a tout plein de Jean - Patryn on Dec 19, 1999	p. 17
o Welcome - Mysth de Malembie on Jan 3, 2000	
▪ Merci - Patryn on Jan 8, 2000	
• Classes - Mysth de Malembie on Dec 16, 1999.....	p. 18
o ben... - kragor on Dec 16, 1999	
▪ Déjà fait - Mysth de Malembie on Jan 3, 2000	
o Nouvelles carrières (empruntées à Bilbo et remaniées) - N'Qzi on Dec 17, 1999	
▪ L'efficacité de l'ORBEM - Kristeal on Dec 19, 1999	
o Untitled - Karlem on Dec 17, 1999	
▪ Hum... - Karlem on Dec 21, 1999	
▪ Que purifié soit Eléckasë - Mysth de Malembie on Jan 3, 2000	
• Soins??? - Alderon on Dec 12, 1999.....	p. 30
o Les soins - Bilbo on Dec 12, 1999	
o La guérison naturelle - Kristeal on Dec 13, 1999	
▪ Nuance - David on Dec 15, 1999	
• Auberge????? - Alderon on Dec 12, 1999.....	p. 31
o euh...je comprends pas toute ta question - kragor on Dec 12, 1999	
▪ Untitled - Alderon on Dec 12, 1999	
o Et oui... - Bilbo on Dec 12, 1999	
• Qui est "Eleckasë l'héritier"?(PJs s'abstenir...) - Karlem on Dec 9, 1999.....	p. 32
o C'est pas une question à poser en fin de semaine !!! - Kristeal on Dec 10, 1999	
o Le lundi ça va mieux - Kristeal on Dec 13, 1999	
▪ il me semble... - kragor on Dec 13, 1999	
▪ Le fils de Grégault - Kirsteal on Dec 14, 1999	
▪ Beaucoup de questions - kragor on Dec 15, 1999	
o le raisonnement de Kragor me convient tout à fait... - Karlem on Dec 14, 1999	
▪ Untitled - Anonymous on Dec 14, 1999	
▪ Heu - Kristeal on Dec 14, 1999	
• Gare au chasseur de Gnouf - Kragor on Dec 6, 1999.....	p. 35
o Faites votre B.A.... - Le chasse gnouf on Dec 7, 1999	
• En parlant d'ambiance! ET VOUS? - TridenT on Dec 3, 1999.....	p. 36
o Mes habitudes de jeu - Mysth de Malembie on Dec 6, 1999	
o Musique - Coyote on Dec 6, 1999	
▪ Kragor, Kristeal, NQiz & les autres! ben alors !!!!!!! - TridenT on Dec 7, 1999	
▪ style - Coyote on Dec 11, 1999	
▪ Ambiance et ironie... - N'Qzi on Dec 17, 1999	
▪ ouais... - Coyote on Dec 18, 1999	
▪ Pauvres des autres... - N'Qzi on Dec 22, 1999	
▪ Précision - N'Qzi on Dec 29, 1999	
o Kristeal - Zone de jeu on Dec 8, 1999	
• conseil ? - Coyote on Nov 27, 1999.....	p. 39
o Célébrité - Kristeal on Nov 29, 1999	
o Implication Personnelle! - TridenT on Nov 30, 1999	
o Un peu d'ambiance! - TridenT on Dec 3, 1999	
• Chance - rambo on Nov 25, 1999.....	p. 40
o Et elle te sert à quoi cette compétence ? - N'Qzi on Nov 25, 1999	
▪ Un exemple pour la compétence 'Folie 'de GramBo. - TridenT on Nov 25, 1999	
▪ Si j'ai bien compris... - N'Qzi on Nov 30, 1999	
▪ la chance c'est quoi ? - Kristeal on Dec 1, 1999	
▪ "facteurs extérieurs totalement indépendants des joueurs" ??? - N'Qzi on Dec 1, 1999	
▪ AHHH!!! Nqzi est en grande forme, ça manquait !!! - kragor on Dec 1, 1999	
▪ Quel poète ce Kragor. (np0) - Le chasse gnouf on Dec 6, 1999	
▪ Quelques réponses - Kristeal on Dec 2, 1999	

- Arbitraire du MJ... - *N'Qzi on Dec 3, 1999*
 - le choix du malheureux - *Kristeal on Dec 8, 1999*
 - Allons Allons :o) - *TridenT on Dec 1, 1999*
 - La chance c'est-y pas inné? - *Patryn on Dec 19, 1999*
- **La compétence Folie** - *N'Qzi on Nov 23, 1999*..... p.47
 - Que d'aléatoire ... - *Mysth de Malembie on Nov 24, 1999*
 - Le risque et la folie ne font-ils pas bon ménage? - *N'Qzi on Nov 25, 1999*
 - Folie = Bonus??? - *TridenT on Nov 25, 1999*
 - Assassin = fou ? - *N'Qzi on Nov 30, 1999*
 - Il est vrai - *TridenT on Dec 1, 1999*
 - tant qu'on est sur le sujet - *kragor on Nov 24, 1999*
 - C'est ça. C'est ça, acharne toi tant que tu y es (NPO) - *Le chasse gnouf on Dec 6, 1999*
- **Quelques questions concernant des règles ttes bête** - *Wile E. Coyote on Nov 21, 1999*..... p. 50
 - humm... pas évident - *kragor on Nov 21, 1999*
 - Paroles, paroles, paroles...j'l'attends toujours "Natation" - *Le chasse gnouf on Dec 6, 1999*
 - de quoi tu te plains, - *Kragor on Dec 6, 1999*
 - C'est normal, tu viens de l'y inscrire (np) - *Le chasse gnouf on Dec 7, 1999*
 - avec ton écriture? - *kragor on Dec 7, 1999*
 - Elle est pas difficile à imiter, la preuve (np) - *Le chasse gnouf on Dec 7, 1999*
 - Temps d'apprentissage - *Mysth de Malembie on Nov 22, 1999*
 - Niveaux et compétences - *N'Qzi on Nov 23, 1999*
 - Moi, je vous conseille...(250 000 FF le conseil) - *Le chasse gnouf on Dec 7, 1999*
 - L'augmentation des % - *Kristeal on Dec 7, 1999*
- **Pour les tourengaux** - *Coyote on Nov 21, 1999*..... p. 52
 - Tu es de quel coin, Coyote? - *TridenT on Nov 21, 1999*
 - Je suis de Tours (d'où Tourengaux !!!) :-)- *Wile E. Coyote on Nov 22, 1999*
- **je suis un Jeune MJ,Aidez-moi SVP!!!** - *Morland, brûleur de Dragon on Nov 16, 1999*..... p. 53
 - Untitled - *N'Qzi on Nov 16, 1999*
 - Allons bon!! - *Morland, brûleur de Dragon on Nov 16, 1999*
 - Adresse - *Kristeal on Nov 17, 1999*
 - Une autre adresse - *Kristeal on Nov 18, 1999*
 - Je peux t'aider - *Mysth de Malembie on Nov 17, 1999*
 - Une adresse de plus ... - *Mysth de Malembie on Nov 22, 1999*
 - Voici une aide - *Djabba on Nov 19, 1999*
 - Merci - *Morland, brûleur de Dragon on Nov 22, 1999*
- **Gazette N°7 et N°1** - *TridenT on Nov 15, 1999*..... p. 55
 - Sois béni ! - *Mysth de Malembie on Nov 16, 1999*
 - Gros Dilemne - *Kristeal on Nov 16, 1999*
 - te plains pas - *kragor on Nov 17, 1999*
 - Tu l'as dit bouffi ! (NPO) - *Le chasse gnouf on Dec 6, 1999*
 - y'a pire - *Patryn on Dec 20, 1999*
 - Y a les miens mais... - *Kristeal on Dec 30, 1999*
- **Pouvoirs des Elfes Dorés** - *Mysth de Malembie on Nov 15, 1999*..... p. 57
 - Oups - *Mysth de Malembie on Nov 15, 1999*
- **Un nouveau** - *djaba on Nov 15, 1999*..... p. 59
 - Welcome - *Mysth de Malembie on Nov 15, 1999*
 - 1 fois que je masterise - *Djaba on Nov 16, 1999*
 - Scénarios - *TridenT on Nov 16, 1999*
 - pas terrible en effet... sauf si comme tu le conseilles on le complique - *kragor on Nov 17, 1999*
 - On a tous débuté en un temps pas si lointain - *Mysth de Malembie on Nov 17, 1999*
 - Bienvenue parmi nous alors! - *TridenT on Nov 15, 1999*
- **L'Histoire de Kendal, à compléter, je compte sur vous!** - *TridenT on Nov 9, 1999*..... p. 61
- **Bestiaire** - *Mysth de Malembie on Nov 9, 1999*..... p. 62
 - envoi toujours - *Rambo on Nov 9, 1999*
 - Recoit donc ma bénédiction!! - *Morland, brûleur de Dragon on Nov 16, 1999*
 - Où l'envoyer ? - *Mysth de Malembie on Nov 17, 1999*
 - t'inquiète pas - *rambo on Nov 17, 1999*
 - Un bon copain à moi ;o) - *TrisTaN on Nov 18, 1999*
- **Magie des symboles** - *TridenT on Nov 3, 1999*..... p. 64

<ul style="list-style-type: none"> ○ inaccessible - <i>Asso le félin</i> on Nov 4, 1999 ○ Les conditions - <i>Kristeal</i> on Nov 7, 1999 	
<ul style="list-style-type: none"> • Vive Kragor - <i>Rambo</i> on Nov 3, 1999..... ○ Merci pour le coup de pub - <i>kragor</i> on Nov 3, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ de rien - <i>Rambo</i> on Nov 4, 1999 ○ Fayot! (npo) - <i>Le chasse gnouf</i> on Dec 6, 1999 	p. 65
<ul style="list-style-type: none"> • 2° Serveur pour les fichiers ZIP. - <i>TridenT</i> on Oct 27, 1999..... ○ ZUT! - <i>TridenT</i> on Oct 27, 1999 	p. 66
<ul style="list-style-type: none"> • 2° Serveur pour les fichier ZIP. - <i>TridenT</i> on Oct 27, 1999..... 	p. 66
<ul style="list-style-type: none"> • Questions sur ton scénario, Kristeal. - <i>TridenT</i> on Oct 26, 1999..... ○ Voilà des réponses. - <i>Kristeal</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untitled - <i>TridenT</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ l'assassin du chaos? - <i>kragor</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ OUI! - <i>TridenT</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ La troisième entité - <i>Kristeal</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ petit test de mémoire - <i>kragor</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bravo - <i>Kristeal</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Désolé mais ... - <i>TridenT</i> on Oct 28, 1999 <ul style="list-style-type: none"> • Effectivement - <i>Kristeal</i> on Nov 7, 1999 ▪ Les gazettes - <i>Kristeal</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gazette n°08 OnLine! - <i>TridenT</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Où ça, où ça ? - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 28, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ mise à jour - <i>TridenT</i> on Oct 28, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ OK - <i>Mysth de Malembie</i> on Nov 3, 1999 ○ Commentaires sur mon scénario - <i>Kristeal</i> on Nov 9, 1999 	p. 67
<ul style="list-style-type: none"> • Origine des Honyss, une théorie ... - <i>Kristeal</i> on Oct 26, 1999..... ○ Des Dragons-lapins - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 28, 1999 	p. 72
<ul style="list-style-type: none"> • Expérience - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 26, 1999..... ○ Gains d'expérience - <i>Kristeal</i> on Oct 26, 1999 ○ XP & niveaux - <i>TridenT</i> on Oct 26, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Et toi MdM? - <i>TridenT</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Un sacré labeur ... - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ et ben - <i>kragor</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Générosité - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 28, 1999 ▪ Non, non, tu ne te trompes pas : tu es radin - <i>Le chasse gnouf</i> on Dec 6, 1999 ▪ L'expérience en continu - <i>Kristeal</i> on Oct 27, 1999 ▪ Réflexions sur Eleckase - <i>PROPHETY</i> on Oct 30, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Réflexions sur les réflexions - <i>N'Qzi</i> on Nov 3, 1999 ○ Expérience et fréquence de jeu - <i>N'Qzi</i> on Nov 3, 1999 ○ Fort au début, mais après... - <i>Asso le félin</i> on Nov 4, 1999 	p. 73
<ul style="list-style-type: none"> • Nouvelles - <i>Kristeal</i> on Oct 25, 1999..... ○ Intéressé - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 25, 1999 ○ Untitled - <i>remrem</i> on Oct 25, 1999 ○ Envoi! - <i>TridenT</i> on Oct 25, 1999 ○ Problème - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 26, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fichiers ZIP - <i>TridenT</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zip - <i>kragor</i> on Oct 27, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ non c'est bon...enfin presque! - <i>kragor</i> on Oct 27, 1999 	p. 78
<ul style="list-style-type: none"> • Elves Dorés - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 25, 1999..... ○ Atanor - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 25, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Surprenant - <i>TridenT</i> on Oct 25, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Franchir le portail - <i>Malembie</i> on Oct 25, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ ouais ... pourquoi pas ... - <i>TridenT</i> on Oct 25, 1999 ▪ Les pouvoirs des dieux - <i>Kristeal</i> on Oct 25, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oups ! - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 25, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le plan des dieux - <i>Kristeal</i> on Oct 25, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Une question de termes ... - <i>Mysth de Malembie</i> on Oct 25, 1999 ▪ Une proposition... - <i>N'Qzi</i> on Nov 3, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Excellent - <i>Mysth de Malembie</i> on Nov 3, 1999 <ul style="list-style-type: none"> ▪ OK, MAJ bientôt :o) - <i>TridenT</i> on Nov 3, 1999 ○ Elfes dores / Hauts Elfes - <i>David</i> on Oct 25, 1999 	p. 80

<ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les Hauts Elfes - <i>Mysth de Malembie on Oct 26, 1999</i> ○ Ajout dans mon site - <i>TridenT on Oct 27, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Avec plaisir - <i>Mysth de Malembie on Oct 27, 1999</i> ▪ OK - <i>TridenT on Oct 27, 1999</i> ○ Quand l'imagination va, tout va... - <i>N'Qzi on Nov 3, 1999</i> 	
• Je n'arrive pas à rentrer dans l'auberge - <i>tprime on Oct 25, 1999</i>	p. 87
<ul style="list-style-type: none"> ○ ça doit venir du serveur de ton école... - <i>kragorx on Oct 26, 1999</i> ○ Et les autres? - <i>TridenT on Oct 27, 1999</i> 	
• Dégoûté - <i>Mysth de Malembie on Oct 21, 1999</i>	p. 88
<ul style="list-style-type: none"> ○ Les PJs - <i>Mysth de Malembie on Oct 21, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mes PJs - <i>Mysth de Malembie on Oct 21, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Approche - <i>Kristeal on Oct 21, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En effet - <i>Mysth de Malembie on Oct 22, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'ambiance de groupe - <i>Kristeal on Oct 22, 1999</i> ▪ Mes PJs - <i>Kristeal on Oct 21, 1999</i> ○ Panthéon elfique - <i>Mysth de Malembie on Oct 21, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les Dieux Elfiques - <i>Kristeal on Oct 21, 1999</i> 	
• "Bis repetitas placed" ... - <i>Kristeal on Oct 21, 1999</i>	p. 91
• y se passe quoi là - <i>kragor on Oct 20, 1999</i>	p. 91
<ul style="list-style-type: none"> ○ Les problèmes de Forum - <i>Bilbo on Oct 20, 1999</i> ○ Réponse de NETWORK54 - <i>TridenT on Oct 20, 1999</i> 	
• La puissance des maitres de magie - <i>David on Oct 5, 1999</i>	p. 92
<ul style="list-style-type: none"> ○ T'es paumé mon pauvre ... - <i>TridenT on Oct 6, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Adol_Lunn - <i>kragor on Oct 6, 1999</i> ▪ Pas du tout d'accord - <i>David on Oct 6, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nos avis divergents - <i>TridenT on Oct 7, 1999</i> 	
• allez un peu d'autopromotion - <i>kragor on Oct 5, 1999</i>	p. 95
<ul style="list-style-type: none"> ○ Et un de plus... - <i>David on Oct 5, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ merci - <i>kragor on Oct 6, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Allez, courage! - <i>TridenT on Oct 7, 1999</i> ▪ Je ne dirai que - <i>Kristeal on Oct 7, 1999</i> 	
• Bibliothèque de persos(bis) - <i>LEFEBVRE JP on Oct 4, 1999</i>	p. 96
• L'étrangement enfin dans l'auberge :o) - <i>Bilbo on Oct 1, 1999</i>	p. 97
<ul style="list-style-type: none"> ○ Untitled - <i>kragor on Oct 2, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pas de bol - <i>Bilbo on Oct 2, 1999</i> ○ Scénario - <i>Kristeal on Oct 6, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ca m'intéresse OUI! - <i>TridenT on Oct 7, 1999</i> ▪ Euh...; moi aussi .. ça m'intéresse - <i>kragor on Oct 7, 1999</i> 	
• Uther-Kann dragon de quoi ?? - <i>Kristeal on Sep 23, 1999</i>	p. 98
<ul style="list-style-type: none"> ○ oui oui - <i>TridenT on Sep 23, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Et Palunn-dy - <i>kragor on Sep 23, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La magie des Symboles - <i>Kristeal on Sep 26, 1999</i> 	
• Ce qui ce passe - <i>Kristeal on Sep 23, 1999</i>	p. 99
<ul style="list-style-type: none"> ○ sympa. - <i>TridenT on Sep 23, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jamais 2 sans ... - <i>TridenT on Sep 23, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le temps... - <i>Kristeal on Sep 26, 1999</i> ○ merci - <i>kragor on Sep 23, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ décidément - <i>kragor on Sep 24, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ hé ben ... - <i>TridenT on Sep 24, 1999</i> ▪ Atanor - <i>Kristeal on Sep 28, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ merci - <i>kragor on Sep 28, 1999</i> ▪ Pas si invraisemblable - <i>David on Sep 28, 1999</i> 	
• FA/FD des armes "puissantes" - <i>TridenT on Sep 22, 1999</i>	p. 102
<ul style="list-style-type: none"> ○ Les armes lourdes - <i>Kristeal on Sep 22, 1999</i> ○ Cette règle ne me dérange pas - <i>David on Sep 22, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ oui mais alors ... - <i>TridenT on Sep 22, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tu oublies la résistance des armes. - <i>Johannes CABERR on Sep 22, 1999</i> 	
• Recuperation de PA - <i>David on Sep 21, 1999</i>	p. 104
<ul style="list-style-type: none"> ○ La magie - <i>Kristeal on Sep 21, 1999</i> ○ règle sur la récup des PAs - <i>TridenT on Sep 22, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le dé de race. - <i>Kristeal on Sep 22, 1999</i> ▪ Pas mal comme idée - <i>David on Sep 22, 1999</i> ○ Une autre règle... - <i>N'Qzi on Sep 23, 1999</i> 	

<ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Intelligence vs volonte - <i>David on Sep 23, 1999</i> ○ Essai de modification - <i>Kristeal on Oct 6, 1999</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> • Le prix exorbitant des potions - <i>David on Sep 21, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ Les potions - <i>Kirsteal on Sep 21, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ca craint! - <i>TridentT on Sep 22, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En direct ou en différé? - <i>N'Qzi on Sep 23, 1999</i> ▪ Il ne faut pas comparer l'incomparable - <i>David on Sep 23, 1999</i> ▪ Prix des ingrédients - <i>David on Sep 22, 1999</i> ○ Le prix des P.A. plutôt que le prix des ingrédients - <i>N'Qzi on Sep 23, 1999</i> 	p. 106
<ul style="list-style-type: none"> • Je cherche des sites web Eleckase - <i>Sébastien on Sep 21, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ Voici les 2 "Grands" sites consacrés à Eleckase: - <i>Kristeal on Sep 21, 1999</i> ○ la page de JP - <i>LEFEBVRE JP on Oct 4, 1999</i> 	p. 108
<ul style="list-style-type: none"> • Comment mettre fin à ... - <i>Kristeal on Sep 21, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ Rectification - <i>TridentT on Sep 24, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le pendule - <i>kragor on Sep 24, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ De toute façon... - <i>Bilbo on Sep 26, 1999</i> 	p. 109
<ul style="list-style-type: none"> • L'auberge des profondeurs à subir un ravalement de façade... - <i>Bilbo on Sep 19, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ et quel ravalement de façade - <i>kragor on Sep 19, 1999</i> ○ J'en reviens - <i>Kristeal on Sep 19, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour visiter, faut cliquer sur les livres. - <i>Bilbo on Sep 20, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Je m'en doute ... - <i>Kristeal on Sep 20, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ deux possibilités : - <i>Bilbo on Sep 20, 1999</i> ○ Super cool - <i>Johannes CABERR on Sep 20, 1999</i> ○ Forme Vs Fond - <i>N'Qzi on Sep 23, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Et le Bercaïl ?, ça avence ? - <i>Bilbo on Sep 26, 1999</i> 	p. 111
<ul style="list-style-type: none"> • Mais quel est donc le niveau moyen des PNJ? - <i>N'Qzi on Sep 16, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ Le niveau rencontré - <i>Kristeal on Sep 17, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Simulateur de combat - <i>TridentT on Sep 17, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'editeur - <i>Kristeal on Sep 17, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ha oui, zut! - <i>TridentT on Sep 17, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ok, c'est corrigé! - <i>TridentT on Sep 24, 1999</i> ○ C'est quoi niveau moyen - <i>David on Sep 17, 1999</i> ○ C'est super relatif... - <i>Bilbo on Sep 17, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Situations de combats - <i>TridentT on Sep 17, 1999</i> ○ Le niveau moyen des PNJ : une autre idée... - <i>N'Qzi on Sep 23, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Non, tu n'es pas le seul - <i>TridentT on Sep 23, 1999</i> ▪ Pas d'accord - <i>David on Sep 24, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Moi non plus... - <i>Bilbo on Sep 26, 1999</i> ▪ Les PNJ - <i>Kristeal on Sep 27, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ne sous estime pas les bas niveaux - <i>david on Sep 27, 1999</i> ▪ Il ne tient qu'au MJ ... - <i>TridentT on Sep 27, 1999</i> ▪ Et le charisme des PNJ de faible niveaux! - <i>Johannes CABERR on Sep 27, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tu m'as piquer les mots de la bouche... - <i>David on Sep 28, 1999</i> 	p. 113
<ul style="list-style-type: none"> • Il y a quelqu'un? - <i>Johannes CABERR on Sep 15, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ Un autre plan du Pendule? - <i>TridentT on Sep 15, 1999</i> ○ Mais oui - <i>Bilbo on Sep 15, 1999</i> ○ oui mais je suis très occupés - <i>seb on Sep 16, 1999</i> 	p. 119
<ul style="list-style-type: none"> • Camisole n'est plus. - <i>Johannes CABERR on Sep 13, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ Alexandre B. entre dans la Légende - <i>TridentT on Sep 13, 1999</i> 	p. 120
<ul style="list-style-type: none"> • création - <i>seb on Sep 11, 1999</i>..... 	p. 120
<ul style="list-style-type: none"> • Livre - <i>TridentT on Sep 10, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ L'auteur - <i>TridentT on Sep 10, 1999</i> 	p. 121
<ul style="list-style-type: none"> • Lorsque l'ère de la Magie ne sera plus - <i>TridentT on Sep 9, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ La fin ... - <i>Kristeal on Sep 13, 1999</i> ○ Pour moi - <i>seb on Sep 16, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quoi toi dire ? - <i>N'Qzi on Sep 16, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ D'accord ... - <i>Kristeal on Sep 16, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ jeu des gobelets! - <i>TridentT on Sep 17, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Excccellent !!! - <i>N'Qzi on Sep 23, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ :o) - <i>TridentT on Sep 24, 1999</i> ▪ je refait - <i>seb on Sep 18, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer en Armagedon - <i>Kristeal on Sep 19, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'armagedon peut etre interessant a jouer - <i>David on Sep 20, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Evénement de l'Armageddon - <i>Kristeal on Sep 20, 1999</i> 	p. 122

• L'argent de poche - <i>Bilbo on Sep 8, 1999</i>	p. 125
○ Un petit oubli - <i>Bilbo on Sep 8, 1999</i>	
○ Idem - <i>Johannes CABERR on Sep 8, 1999</i>	
○ L'argent - <i>TridentT on Sep 8, 1999</i>	
▪ Tout depend des joueurs - <i>Bilbo on Sep 8, 1999</i>	
○ L'argent, le blé, l'oseille et autres denrées du même genre... - <i>N'Qzi on Sep 8, 1999</i>	
▪ flash - <i>TridentT on Sep 8, 1999</i>	
○ les sous-sous dans la po-poche - <i>kragor on Sep 8, 1999</i>	
○ Les deniers des joueurs - <i>Kristeal on Sep 13, 1999</i>	
○ Mes joueurs - <i>seb on Sep 16, 1999</i>	
• la montagtne hurlante d'oraska - <i>kragor on Sep 3, 1999</i>	p. 128
○ Cercle Rubisé - <i>TridentT on Sep 6, 1999</i>	
○ Voici ma théorie - <i>seb on Sep 11, 1999</i>	
• Adieu ... - <i>Kristeal on Sep 2, 1999</i>	p. 129
○ Demende a JP, il fait deja une liste des vivants...(nt) - <i>Bilbo on Sep 2, 1999</i>	
○ S'il y a assez de contributions ... - <i>TridentT on Sep 6, 1999</i>	
• Bibliothèque de persos - <i>JP on Sep 2, 1999</i>	p. 130
○ Sympa le site - <i>Bilbo on Sep 2, 1999</i>	
• Les karibans - <i>Kristeal on Sep 1, 1999</i>	p. 131
○ Kariban - <i>TridentT on Sep 1, 1999</i>	
○ Les Hommes-bêtes... - <i>N'Qzi on Sep 2, 1999</i>	
▪ T'inquiete pas... - <i>Bilbo on Sep 2, 1999</i>	
▪ Cool... - <i>N'Qzi on Sep 2, 1999</i>	
• Scénario Eleckasë : MARIA - <i>TridentT on Aug 31, 1999</i>	p. 134
○ Vos impressions - <i>TridentT on Sep 2, 1999</i>	
▪ Commentaires - <i>Kristeal on Sep 2, 1999</i>	
▪ enfin... - <i>Triden on Sep 3, 1999</i>	
▪ Editeur & Simulateur Eleckasë - <i>Triden on Sep 3, 1999</i>	
• L'ecu - <i>Bilbo on Aug 30, 1999</i>	p. 135
○ La monnaie unique - <i>Kristeal on Aug 30, 1999</i>	
▪ Mauvais - <i>Bilbo on Aug 30, 1999</i>	
▪ Guilde des marchands - <i>Johannes CABERR on Aug 30, 1999</i>	
▪ C'est impossible - <i>Bilbo on Aug 30, 1999</i>	
▪ Gros oubli - <i>Kristeal on Aug 30, 1999</i>	
▪ Sur l'economie... - <i>Bilbo on Aug 30, 1999</i>	
▪ Le passe-temps des rois - <i>Kristeal on Aug 31, 1999</i>	
▪ De la variation des prix - <i>N'Qzi on Aug 31, 1999</i>	
▪ la monnaie - <i>kragor on Sep 2, 1999</i>	
• ... est un sujet serieux - <i>Bilbo on Sep 3, 1999</i>	
○ des excès dans le JDR - <i>kragor on Sep 3, 1999</i>	
• ... ou un billet - <i>Kristeal on Sep 3, 1999</i>	
• Entièrement d'accord - <i>N'Qzi on Sep 7, 1999</i>	
▪ Les sous - <i>Kristeal on Aug 30, 1999</i>	
▪ Tu vas dans mon sens la... - <i>Bilbo on Aug 30, 1999</i>	
○ J't'y échange deux chevaux, contre toute ta charette là ... - <i>TridentT on Aug 31, 1999</i>	
▪ Vive le Troc - <i>Bilbo on Sep 1, 1999</i>	
• Tiens, le week-end a ete tranquille - <i>Bilbo on Aug 30, 1999</i>	p. 141
○ Pas la ce week-end - <i>Johannes CABERR on Aug 30, 1999</i>	
• Developper la puissance d'un sort - <i>TridentT on Aug 30, 1999</i>	p. 142
○ Application des règles - <i>Kristeal on Aug 30, 1999</i>	
▪ Je sais, c'est moi qui ai lance l'idee - <i>Bilbo on Aug 30, 1999</i>	
▪ Exact! j'avais oublié le voyage astral! - <i>TridentT on Aug 30, 1999</i>	
○ Lien entre sorts (2 edition) - <i>Kristeal on Aug 30, 1999</i>	
• Et les portes du Chaos s'ouvrirent ... - <i>TridentT on Aug 26, 1999</i>	p. 144
○ Bonne idée (mais à développer) - <i>N'Qzi on Aug 26, 1999</i>	
▪ Exactement! - <i>TridentT on Aug 26, 1999</i>	

• Le Forum - TridenT on Aug 25, 1999	p. 145
○ Pour moi, c'était pareil - <i>Johannes CABERR on Aug 26, 1999</i>	
▪ de rien... - <i>Bilbo on Aug 26, 1999</i>	
▪ Eleckasë Vs les autres jeux - <i>N'Qzi on Aug 26, 1999</i>	
○ moi penser pareil que vous les gars - <i>kragor on Aug 26, 1999</i>	
▪ Délire, délire... - <i>N'Qzi on Aug 26, 1999</i>	
• Pour les spécialistes de combats à mains nues - Bilbo on Aug 25, 1999	p. 147
○ Je m'y lance. - <i>Johannes CABERR on Aug 25, 1999</i>	
○ Les combats à mains nues - <i>Kristeal on Aug 25, 1999</i>	
• Lancement d'un sortilège - TridenT on Aug 25, 1999	p. 149
○ Pas mal... - <i>Bilbo on Aug 25, 1999</i>	
▪ gasp! - <i>TridenT on Aug 25, 1999</i>	
○ Untitled - <i>Johannes CABERR on Aug 25, 1999</i>	
▪ Cercle des Sorts - <i>TridenT on Aug 25, 1999</i>	
▪ Alors la , c'est vraiment interessant. - <i>Johannes CABERR on Aug 25, 1999</i>	
▪ Les sortilèges de Cercle supérieur - <i>Kristeal on Aug 26, 1999</i>	
○ Les sortilèges - <i>Kristeal on Aug 25, 1999</i>	
▪ Tout dépend des joueurs - <i>TridenT on Aug 25, 1999</i>	
• Mages de L'esprit - TridenT on Aug 25, 1999	p. 152
○ Un petit conseil vaut mieux que de longs pleurs... - <i>N'Qzi on Aug 25, 1999</i>	
• Les multiplicateurs de dégâts - TridenT on Aug 25, 1999	p. 153
○ ... - <i>Johannes CABERR on Aug 25, 1999</i>	
▪ le Dé de multiplicateur - <i>Kristeal on Aug 25, 1999</i>	
▪ On peut aussi le faire avec les degats - <i>Bilbo on Aug 25, 1999</i>	
○ aléatoires ou non - <i>N'Qzi on Aug 25, 1999</i>	
▪ C'était juste une idée! - <i>TridenT on Aug 25, 1999</i>	
▪ C'est quand meme bien ton idee - <i>Johannes CABERR on Aug 25, 1999</i>	
▪ heu, petit pavée dans la marre - <i>Kristeal on Aug 25, 1999</i>	
• Après l'Innomable, Zaburr! - TridenT on Aug 24, 1999	p. 155
○ Idée complémlentaire - <i>Kristeal on Aug 24, 1999</i>	
▪ Z..... - <i>TridenT on Aug 25, 1999</i>	
• Recensement des Participants au forum - Bilbo on Aug 24, 1999	p. 156
○ Il faut toujours un premier pour que ça arrive! - <i>TridenT on Aug 24, 1999</i>	
○ Et de deux (enfin trois)- <i>Kristeal on Aug 24, 1999</i>	
○ Suivant - <i>Johannes CABERR on Aug 24, 1999</i>	
○ Un de plus - <i>N'Qzi on Aug 24, 1999</i>	
▪ A propos de DarkEarth - <i>Kristeal on Aug 25, 1999</i>	
▪ Eleckasë et le mystère - <i>TridenT on Aug 25, 1999</i>	
▪ A propos de l'a propos. - <i>N'Qzi on Aug 25, 1999</i>	
○ et de cinq - <i>kragor on Aug 25, 1999</i>	
▪ si ce n'est... - <i>kragor on Aug 25, 1999</i>	
○ chuis la - <i>David on Sep 16, 1999</i>	
○ ok - <i>Karlem on Mar 22, 2002</i>	
• L'innomable! - TridenT on Aug 24, 1999	p. 159
○ Le dernier joyaux - <i>Kristeal on Aug 24, 1999</i>	
○ ??? - <i>Johannes CABERR on Aug 24, 1999</i>	
▪ Murmures Sombres - <i>TridenT on Aug 24, 1999</i>	
○ Nul n'est parfait... - <i>Bilbo on Aug 24, 1999</i>	
▪ Aïe ... - <i>TridenT on Aug 24, 1999</i>	
○ L'innomable - <i>Kristeal on Aug 29, 1999</i>	
▪ pas évident!!! - <i>TridenT on Aug 30, 1999</i>	
• Gazette - TridenT on Aug 24, 1999	p. 162
○ Interessant - <i>Johannes CABERR on Aug 24, 1999</i>	
▪ Gazette2 - Le retour! - <i>TridenT on Aug 24, 1999</i>	
▪ On est au moins trois... - <i>Bilbo on Aug 24, 1999</i>	
▪ Forum - <i>TridenT on Aug 24, 1999</i>	
▪ Ok(nt) - <i>Bilbo on Aug 24, 1999</i>	
▪ c'est pas vrai - <i>Johannes CABERR on Aug 24, 1999</i>	
▪ slut - <i>kragor on Aug 25, 1999</i>	
▪ Ah, la facture. - <i>Johannes CABERR on Aug 25, 1999</i>	
○ J'en suis - <i>Bilbo on Aug 24, 1999</i>	
• Eleckasë sur PC - TridenT on Aug 24, 1999	p. 164
○ J'y reflechirai - <i>Johannes CABERR on Aug 24, 1999</i>	
▪ Le jeu - <i>TridenT on Aug 24, 1999</i>	

- Fais gaffes... - *Bilbo on Aug 24, 1999*
 - J'aimerais bien voir un peu d'optimisme ici! - *TridentT on Aug 24, 1999*
 - aide possible - *Johannes CABERR on Aug 24, 1999*
- **Une légende de plus de Damien C.** - *TridentT on Aug 24, 1999*..... p. 166
 - Pas mal du tout, cette légende... - *N'Qzi on Aug 25, 1999*
 - Damien C. - *TridentT on Aug 25, 1999*
 - Les legendes - *Bilbo on Aug 26, 1999*
 - c'est une très bonne idée - *seb on Sep 11, 1999*
- **Techniques de combat** - *Johannes CABERR on Aug 23, 1999*..... p. 168
 - C'est note...(nt) - *Bilbo on Aug 23, 1999*
- **Une des rares interview d'Alexandre Bidot.** - *TridentT on Aug 23, 1999*..... p. 169
 - Merci et dur - *Johannes CABERR on Aug 23, 1999*
 - Sur les traces d'Alexandre Bidot. - *TridentT on Aug 23, 1999*
 - Toi qui es allé à Rennes ... - *TridentT on Aug 23, 1999*
 - Ouais - *Johannes CABERR on Aug 23, 1999*
 - Tout n'est pas rose - *Kristeal on Aug 23, 1999*
 - Backstab et TnT - *Bilbo on Aug 23, 1999*
 - Seul l'argent ... - *TridentT on Aug 24, 1999*
- **Cybil, Gardien des vies?** - *TridentT on Aug 23, 1999*..... p. 171
 - Tout a fait - *Bilbo on Aug 23, 1999*
 - Oui mais ... - *TridentT on Aug 23, 1999*
 - Trop compliqué - *Johannes CABERR on Aug 23, 1999*
 - tout a fait 2 - *Bilbo on Sep 2, 1999*
 - Et si ... - *TridentT on Aug 23, 1999*
 - Les fileuses - *Kristeal on Aug 23, 1999*
 - Cybil, maître de l'énergie vitale. - *Johannes CABERR on Aug 23, 1999*
- **D'une théorie bien mystérieuse.** - *trident on Aug 20, 1999*..... p. 174
 - Mystère - *KAJUN on Aug 23, 1999*
- **Exellant** - *Bilbo on Aug 20, 1999*..... p. 175
 - Résultat - *Kristeal on Aug 20, 1999*
- **Les PF** - *Johannes CABERR on Aug 20, 1999*..... p. 176
 - y a un moyen... - *Bilbo on Aug 20, 1999*
 - Les PF - *Kristeal on Aug 20, 1999*
- **Comment étrangler quelqu'un** - *Bilbo on Aug 20, 1999*..... p. 177
 - Y a mieux - *Johannes CABERR on Aug 20, 1999*
 - pas mal - *Bilbo on Aug 20, 1999*
 - OK - *Johannes CABERR on Aug 20, 1999*
 - Peut être un guerrier de la nuit - *Bilbo on Aug 20, 1999*
 - Suite... - *Johannes CABERR on Aug 20, 1999*
 - Oui bon... - *Bilbo on Aug 20, 1999*
 - Toujours d'accord avec toi. - *Johannes CABERR on Aug 20, 1999*
 - Oui, rôle master c'est pas mal - *Bilbo on Aug 20, 1999*
 - Tout dépend du point de vue - *Johannes CABERR on Aug 20, 1999*
 - Les guerriers de la nuit - *Kristeal on Aug 20, 1999*
 - Pas trop d'accord - *Johannes CABERR on Aug 23, 1999*
 - Techniques d'étranglement - *Kristeal on Aug 20, 1999*
 - Non, pour ce débarrasser de l'aubergiste - *Bilbo on Aug 20, 1999*
 - Tout a fait d'accord. - *Johannes CABERR on Aug 20, 1999*
- **Une hypothèse incendiaire !** - *Bilbo on Aug 17, 1999*..... p. 182
 - Et Zut, moi qui m'étais donné tant de peine avec les balises HTML, lisez plutôt ce message, il est p - *Bilbo on Aug 17, 1999*
 - La Magie - *Kristeal on Aug 17, 1999*
 - Mais c'est une bonne idée... - *Bilbo on Aug 17, 1999*
 - Mais c'est une bonne idée... - *Bilbo on Aug 17, 1999*
 - Oups... - *Bilbo on Aug 17, 1999*
 - Pourquoi pas? - *Johannes CABERR on Aug 17, 1999*
 - Une idée encore plus explosive - *Kristeal on Aug 17, 1999*
 - Encore plus dingue - *Johannes CABERR on Aug 18, 1999*
 - toujours plus fou - *Bilbo on Aug 18, 1999*

| | | |
|---|---|--------|
| | ▪ Hum... - Johannes CABERR on Aug 18, 1999 | |
| • l' Abîme - kragor on Aug 16, 1999..... | | p. 188 |
| ○ Le Neant new-age - Bilbo on Aug 16, 1999 | ▪ Du néant et de sa non-existence - N'Qzi on Aug 17, 1999 | |
| ○ Le Neant - Kristeal on Aug 16, 1999 | ▪ Le Cercle sans le Neant ? - Bilbo on Aug 17, 1999 | |
| ○ le néant - kragor on Aug 17, 1999 | | |
| ○ Pour moi - seb on Sep 11, 1999 | | |
| • Bonjour, je suis nouveau. - Johannes CABERR on Aug 12, 1999..... | | p. 190 |
| ○ Salut ! - Bilbo on Aug 13, 1999 | ▪ Pas de probleme - Johannes CABERR on Aug 13, 1999 | |
| | ▪ hélas... - TridenT on Aug 15, 1999 | |
| | ▪ Dur - Johannes CABERR on Aug 16, 1999 | |
| • Suite de la campagne des Joyaux Etoiles. - TridenT on Aug 10, 1999..... | | p. 192 |
| • jeux de role - prue--13 on Aug 10, 1999..... | | p. 193 |
| ○ Ach Spielen! - Alexandre on Aug 10, 1999 | | |
| ○ Petit conseil - Mestre Dwarf Maul on Aug 11, 1999 | | |
| • Les pyramides des Hommes-Lézard - Kristeal on Aug 9, 1999..... | | p. 194 |
| ○ Oui - Bilbo on Aug 10, 1999 | | |
| • Savez-vous pourquoi Casus a fermé son site web et fait grève...? - Alexandre on Aug 7, 1999..... | | p. 194 |
| ○ Parce que Casus est mort - Bilbo on Aug 8, 1999 | | |
| ○ Il est mort le Divin Enfant... - N'Qzi on Aug 12, 1999 | | |
| • Le plan jumeau d'Eleckäse - Kristeal on Aug 6, 1999..... | | p. 195 |
| ○ Andharë - kragor on Aug 6, 1999 | ▪ les Eléckasien sont ils à la merci des habitants d'Andharë? - kragor on Aug 6, 1999 | |
| | ▪ Les doubles - Kristeal on Aug 9, 1999 | |
| | ▪ Mon double, il a une sale tronche... - N'Qzi on Aug 12, 1999 | |
| | ▪ Une p'tit dernière sur les doubles - Kristeal on Aug 13, 1999 | |
| | ▪ Mais par le physique, très cher... - N'Qzi on Aug 13, 1999 | |
| | ▪ Autre methode - Bilbo on Aug 15, 1999 | |
| | ▪ La magie sur Andharë - Kristeal on Aug 23, 1999 | |
| | ▪ Magie? - Johannes CABERR on Aug 24, 1999 | |
| | ▪ Oui - Bilbo on Sep 3, 1999 | |
| | ▪ La richesse d'Andharë - Kristeal on Aug 25, 1999 | |
| • Le Psy - David on Aug 6, 1999..... | | p. 199 |
| ○ Les règles pour les psy. - Kristeal on Aug 6, 1999 | ▪ le %psy - Anonymous on Aug 6, 1999 | |
| | ▪ désolé - kragor on Aug 6, 1999 | |
| | ▪ Tout le monde a du psy? - David on Aug 6, 1999 | |
| ○ Les Pouvoirs Psy - Bilbo on Aug 8, 1999 | | |
| ○ Les Pouvoirs psy (2eme Edition) - Kristeal on Aug 9, 1999 | | |
| • Salutation de la Silicone Vallee - Bilbo on Aug 4, 1999..... | | p. 201 |
| ○ Sale veinard!!! - David on Aug 5, 1999 | ▪ Veinard mais veinard et demi !!! - Kristeal on Aug 5, 1999 | |
| | ▪ et oui ! - bilbo on Aug 6, 1999 | |
| • J'ai paumé l'adresse du site de Biblo... - Alexandre on Aug 3, 1999..... | | p. 202 |
| ○ enterons la hache de guerre - kragor on Aug 3, 1999 | | |
| • C'est quoi un gobelin? - David on Aug 3, 1999 | | |
| ○ c'est vrai ça : c'est quoi un gob? - kragor on Aug 3, 1999 | ▪ Moi non plus - Bilbo on Aug 4, 1999 | |
| | ▪ T'as d'autre questions du même style ??? - N'Qzi on Aug 3, 1999 | |
| ○ Un gobelin... C'est un référence dans le livre de base. - Alexandre on Aug 3, 1999 | ▪ Et si ils avaient disparus? - David on Aug 4, 1999 | |
| • Les PNJ et la mort - Kristeal on Aug 3, 1999..... | | p. 205 |
| ○ De la mortalité de ces pauvres PJ - N'Qzi on Aug 3, 1999 | | |
| ○ Oh monde cruel !!! - David on Aug 3, 1999 | | |
| ○ la mort - kragor on Aug 3, 1999 | ▪ Gérer un groupe de niveau différent - Kristeal on Aug 3, 1999 | |
| | ▪ mort d'un PJ - kragor on Aug 4, 1999 | |
| | ▪ Point commun - Alexandre on Aug 4, 1999 | |
| | ▪ C'est bien pour les très hauts niveaux - David on Aug 4, 1999 | |
| | ▪ ah! les xps! - kragor on Aug 4, 1999 | |
| | ▪ Introduction d'un nouveau PJ au groupe - Kristal on Aug 5, 1999 | |

- Pj faible? Ca veut dire quoi? - *David on Aug 5, 1999*
 - Apprentissage et Expérience - *Kristeal on Aug 5, 1999*
 - Apprentissage mais en "Live" - *David on Aug 5, 1999*
 - Tout est relatif - *Kristeal on Aug 5, 1999*
- **Petites questions** - *David on Aug 2, 1999*..... p. 211
 - Les démons - *Kristeal on Aug 2, 1999*
 - De la "corporalité" des Démons... - *N'Qzi on Aug 2, 1999*
- **multiplicateurs aux dégats et armures** - *kragor on Aug 1, 1999*..... p. 213
 - Pour moi c'est clair - *David on Aug 2, 1999*
 - Points faibles des armures - *Kristeal on Aug 2, 1999*
 - Les modificateurs, avant ou après... - *N'Qzi on Aug 2, 1999*
 - toujours le même sujet - *kragor on Aug 2, 1999*
 - ironie, ironie quand tu nous tiens... - *N'Qzi on Aug 2, 1999*
 - mauvaise langue - *kragor on Aug 2, 1999*
- **L'armageddon... et son calendrier...** - *N'Qzi on Jul 29, 1999*..... p. 215
 - Campagne en Armageddon - *Kristeal on Jul 29, 1999*
 - après la campagne des joyaux étoiles - *kragor on Jul 29, 1999*
 - Untitled - *N'Qzi on Aug 2, 1999*
 - Pourquoi pas - *Bilbo on Aug 8, 1999*
 - Campagne en Armageddon. - *Kristeal on Aug 4, 1999*
 - dilemme - *kragor on Aug 4, 1999*
 - Et pourquoi pas les deux? - *N'Qzi on Aug 12, 1999*
 - n'en demande pas trop - *kragor on Aug 12, 1999*
 - Le nouveau Cercle - *Kristeal on Aug 13, 1999*
 - Tu voulais des commentaires... - *N'Qzi on Aug 13, 1999*
 - bon d'accord - *kragor on Aug 13, 1999*
 - Des modes d'action du Cercle (et du Wirm) - *N'Qzi on Aug 16, 1999*
 - Vampires et loups garous - *kragor on Aug 16, 1999*
 - Disgression encore... - *N'Qzi on Aug 17, 1999*
 - Le retour du Cercle - *Kristeal on Aug 16, 1999*
 - Intéressant comme idée - *Johannes CABERR on Aug 16, 1999*
 - Des alliances diverses - *N'Qzi on Aug 16, 1999*
 - En parlant d'alliances - *Johannes CABERR on Aug 18, 1999*
 - Il y a juste un petit problème... - *Bilbo on Aug 20, 1999*
 - Tu as raison - *Johannes CABERR on Aug 20, 1999*
 - Oui mais... - *Bilbo on Aug 20, 1999*
 - Tout a fait d'accord - *Johannes CABERR on Aug 20, 1999*
 - Les alliances - *Kristeal on Aug 20, 1999*
 - Comme je l'ai déjà dit... - *Bilbo on Aug 23, 1999*
 - Juste une question perfide... - *N'Qzi on Aug 24, 1999*
 - Amageddon - *Kristeal on Aug 12, 1999*
 - résidence du cercle - *kragor on Aug 13, 1999*
 - Petite rectification - *N'Qzi on Aug 13, 1999*
 - d'accord j'ai mal lu - *kragor on Aug 13, 1999*
 - Le Plan du Cercle - *N'Qzi on Aug 16, 1999*
 - oui - *kragor on Aug 16, 1999*
 - **Les sorts des non-magiciens** - *Kristeal on Jul 27, 1999*..... p. 228
 - relations dieux et mère Magie - *kragor on Jul 28, 1999*
 - Croyances et Magies - *N'Qzi on Jul 29, 1999*
 - Pas d'accord - *Bilbo on Aug 20, 1999*
 - Rectifion, rectifions... - *N'Qzi on Aug 24, 1999*
 - Magie des Dieux. - *Johannes CABERR on Aug 25, 1999*

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Qui a dit que l'on voulait rajouter quelque chose? - <i>N'Qzi on Jul 26, 1999</i> • Un autre débat : Sur le système de combat cette fois - <i>Bilbo on Jul 7, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ Combat - <i>Kristeal on Jul 7, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les armures - <i>N'Qzi on Jul 8, 1999</i> ▪ Ca va pas la tête!!!! - <i>David on Jul 23, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les armures - <i>Kristeal on Jul 25, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ouais bon d'accord - <i>David on Jul 27, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Armures encore et toujours - <i>Kristeal on Jul 29, 1999</i> ▪ Quand à la perception du monde... - <i>N'Qzi on Jul 26, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untitled - <i>David on Jul 27, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le pion blanc des présages - <i>N'Qzi on Jul 29, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les gardiens du ponant - <i>Kristeal on Jul 29, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ joyaux étoiles et pj inédites - <i>kragor on Jul 29, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le pot de fer contre le pot de terre - <i>N'Qzi on Aug 2, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> • intelligence - <i>kragor on Aug 2, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ L'âge de la retraite - <i>N'Qzi on Aug 3, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untitled - <i>kragor on Aug 3, 1999</i> • Le premier débat - <i>Bilbo on Jul 4, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ Pourquoi un labo , première réponse au débat ! - <i>Kristeal on Jul 5, 1999</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour les potions - <i>Bilbo on Jul 5, 1999</i> ▪ sorciers ou mages ? - <i>N'Qzi on Jul 8, 1999</i> ○ A quoi peut bien servir le laboratoire? - <i>David on Jul 26, 1999</i> • La Gazette - <i>Beltira on Jul 2, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ Aucune idée.(nt) - <i>Bilbo on Jul 4, 1999</i> ○ appel au secours d'un fan - <i>Kragor on Jul 18, 1999</i> • Bienvenu sur le Forum Eléckasë(nt) - <i>Bilbo on Jul 2, 1999</i>..... <ul style="list-style-type: none"> ○ recherche joueur - <i>sebastien maccar on Jan 9, 2001</i> ○ Untitled - <i>Christian on Apr 21, 2001</i> | <p>p. 258</p> <p>p. 266</p> <p>p. 268</p> <p>p. 269</p> |
|--|---|

j'ai lu a plusieurs endroits qu'il y a une table d'initiative pour les armes dans la gazettes 5;comme elle est pas encore dispo sur le site d'armagedon je me demandais si il y avait pas une ame charitable qui pourrait me la passé.....a ouai au fait je voudrais savoir si elle est vraiment bien dans le fait qu'elle apporte un vrai plus au jeu.....une arme a 2 mains c'est deja tres nul en defense si en plus c'est super lent ça fait pas un peu trop???

Il y aussi le rang d'armure qui est un peu bizare

ex: plate complete R8-R16 700ecus

donc soit c'est aleatoire et c'est pas normal du tout...j'achete et j'ai un R8 et le type devant moi au meme prix il a un R16

ou bien on adapte les prix avec la qualité...bon moi je pense rajouter 10% du prix par rang supplementaire.....???

bye,

Auteur

Reply

Kristeal

données complémentaires

December 20 1999, 8:02 AM

Il y a de très bonnes règles complémentaires sur le site de Bilbo.

Pour les armes: l'initiative est fonction de la taille de l'arme et donne un bonus-malus de +1 à -2 en fonction de l'arme. J'utilise ces règles et c'est vrai que les armes lourdes sont défavorisées mais lorsqu'elles peuvent frapper, elles font des dégâts. De plus, pour les guerriers, il y a toujours la possibilité du "jeu Troll" (c-à-d frapper à tous le tour si un jet de vol à -80 % est réussi (cfr supplément Entre Ombres et Lumière).

Pour les armures, c'est vrai que les prix sont bas, mais Bilbo a développé de très bonnes règles complémentaires (que je n'ai jamais utilisé car mes PJs n'ont pas vraiment acheter leur armure).

TridentT

Gazettes&Armures

December 21 1999, 11:03 PM

Les gazettes sont presque toutes scannées, mais je mettrai à jour tout ça après noel, désolé! Je n'ai pas mis mon site à jour depuis 1 mois, sur le web à cause de qcq soucis de programmation.

Mais le contenu a bien évolué! A bientôt!

@ Adresse

December 20 1999 at 3:51 AM

Trident

Morland, tu peux trouver ici les extensions d'Eleckasë au cas ou!

<http://www.crypte-neodelas.fr/>

Vente par correspondance je crois.

Dingeuh y a tout plein de Jean

December 19 1999 at 11:21 AM

Patryn

Salut à tous...

ben C'est Coyote qui m'a fait découvrir ce forum avec plein plein plein d'infax dessus....
merchi Coyote

bon ben...je voulais juste dire ...que il me faudra du temps pour lire tout ce qu'il y a ici mais que je suis bien content d'avoir trouvé un forum ou y a plein de jean (et peut-être de jeanne aussi) qui sont intéressés par Eleckasë qui est mon jeux de rôle favoris et que je masterise depuis le début (bien que paradoxalement la mal-chance hehe m'a empêché de terminer la quêtes de joyaux étoiles...(z'aurié pas des zoueurs temps plein? hehe)

bon j'ai été joueur aussi mais bon...chhuutt ça arrive à tout le monde...je vais donc essayer de faire partager mon savoir et mon expérience (c quoi cha?) si y a de quoi offrir...^_~

@+ bien sûr

et encore bien content d'avoir fait votre connaissance,
Patryn

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Welcome

January 3 2000, 1:41 AM

Bienvenue à toi chez les Eléckasëens, Patryn, et que ton savoir et ton expérience nous aident à lever les voiles qui assombrissent encore cette terre aux nombreux secrets.

Patryn

Merci

January 8 2000, 4:43 PM

Merci Mysth de Malembie *se penche et baise la main de la gente damoiselle lol ^_~*
pour ce doux accueil...et puisse mon maigre savoir vous apporter un peu de lumière en ce sombre monde

Est-ce que quelqu'un peut me dire quelles sont les nouvelles classes de personnage décrites dans les gazettes (autres que celles scannées par Trident) ?

Dans le même ordre d'idée, est-ce que vous avez créé de nouvelles classes pour Eléckasë ?

Pour ma part, je travaille sur l'Anti-Paladin, lié au Diable parce que l'équilibre Templier catholique - Gardien des Enfer vient, à mon avis, d'être rompu avec l'arrivée des Purificateurs. D'autre part, je m'intéresse en ce moment aux Bardes, et leur absence me semble une pauvreté du jeu.

Auteur

Reply

kragor

ben...

December 16 1999, 11:49 AM

y'en a moultes !!!

T'es allé voir chez Trident, soit, mais t'as essayé sur le site de bilbo ?....
tu trouveras de quoi faire dessus, pour sur !!!

bon y'en a aussi deux sur mon site si tu veux

pour les autres, j'essairais de te chercher ça au calme...

Mysth de Malembie

Déjà fait

January 3 2000, 1:34 AM

Oui, j'ai déjà récupéré les classes de ton site et de l'Auberge des Profondeurs (je fais d'ailleurs jouer un Maître d'armes (Duelliste) et un guerrier-psy) ; ça en fait déjà pas mal, je suis d'accord, mais je suis assez avide.

N'Qzi

Nouvelles carrières (empruntées à Bilbo et remaniées)

December 17 1999, 9:53 AM

Bonjour à tous. Voici 4 carrières (celles de Bilbo remaniées). J'introduis de nouvelles compétences qui me paraissent amusante.

Le Chasseur de primes :

Définition :

Ces guerriers se sont spécialisés dans la capture ou l'élimination de criminel recherché contre monnaie sonnante et trébuchante.

Ils ont une existence intense et riche car les primes sont assez élevées.

Malheureusement, leur espérance de vie est généralement courte car c'est un travail qui comporte des risques certains. Ils sont donc contraints de s'endurcir et ceux qui appartiennent à la race des survivants sont des personnes extrêmement dangereuses.

Même si la grande majorité des chasseurs de primes ont choisi cette profession pour les possibilités de gains, un petit nombre de chasseur de primes travaillent par conviction, ils sont en effet persuadés d'être utile à la société car ils pourchassent des criminels qui auraient, sans cela, échappés à toute justice. Ils travaillent sans tenir compte des frontières contrairement aux forces régulières, ce qui leur pose parfois problème quand celles-ci leur demandent des comptes.

Il faut encore mentionner une troisième catégorie de chasseurs de primes. Il est, en effet, une partie de ceux-ci qui ne travaillent ni par idéal ni par appât du gain. Ils recherchent plutôt le plaisir de la chasse. Le gibier humain est fort intéressant. Son imagination peut être sans limite. Aucune traque ne ressemble donc à une

autre. Certains songent même à organiser un rassemblement où les chasseurs de prime pourraient venir conter leurs exploits, établir une liste des criminels jamais retrouvés, dresser un palmarès officiel et organiser une chasse en utilisant un prisonnier qui serait libéré pour l'occasion.

La dernière catégorie qui sera ici mentionnée est celle des chasseurs de primes qui aiment traquer un gibier humain. Ils aiment lire la peur s'inscrire dans les yeux de leur victimes. Certains se spécialisent même dans les chasses qui comportent la mention « mort ou vif »... Il semblerait donc qu'une part (significative ou non) des gens de cette profession soient des prédateurs cruels qui profitent de leur bon droit pour épancher leur soif de cruauté.

Il va de soi que cette typologie n'est pas exhaustive. Cependant, elle a le mérite d'éclairer les motivations les plus répandues...

Bonus aux Caractéristique :

- + 20% aux réflexes
- + 20% en puissance
- + 10% en rapidité

- + 10% en viser

- + 10% en premier soins

- + 3 en Ca et + 1 en Cd

Droit à deux compétences parmi celles-ci :

Spécialisation arme, adresse au tir, combats sans arme, équitation, déguisement, pister, torture, 6eme sens.

Pour cette liste de compétences, le joueur obtient un bonus 30% lors du tirage du chiffre initial.

Primes :

La valeur des primes (fixée par le maître du jeu) est, en général, proportionnelles aux risques en cours. Néanmoins, les primes sont toujours relativement élevée. Les chasseur de primes sont souvent le dernier recours. D'autres motifs peuvent faire grimper le montant offert (la rancune du commanditaire envers la personne à retrouver ou le caractère odieux du crime).

Il coûte nettement moins cher de faire intervenir la garde dans les cas simples (théoriquement, c'est même gratuit ; mais, en pratique, un petit pot de vin permet d'accélérer grandement les choses). Cependant, la gratuité du service s'accompagne souvent d'un manque de résultat. Chacun sait que si on recherche des gens compétents, on ne regarde pas, en général, du côté des forces de l'ordre.

Equipement de base :

Une armure légère, une arme à une main, une arme de jet, Bolas, 2 paires de menottes et une bourse de 100 + 1D20 écus.

Expérience et passage de niveau :

Le Chasseur de primes fait partie de la famille des Guerriers et gagne 3 points par niveau à répartir entre le Ca et le Cd.

Remarques :

Le Garde du corps peut être :

Humain, Demi-Elfe, Demi-Orc, Demi-Lézard, Soranien, Perôn, Gobloure, Demi-Troll ou Honyss.

Le Garde du Corps :

Définition :

Certains guerriers, fatigués des voyages, décident parfois de s'installer définitivement dans une ville et embrassent la carrière de Gardes du corps. Ils sont alors payés (parfois grassement si leur notoriété est grande) pour assurer la sécurité d'une personne ou d'un lieu.

Tous n'attendent cependant de voir leur carrière s'achever. Le métier de garde du corps est en effet un des métiers les mieux payés. Certes, il peut être parfois un rien dangereux mais qu'est-ce à côté de l'argent récolté. Sans compter que, chez

certaines personnes, le métier de garde du corps prend des allures de sinécure. Il n'est pas rare de voir des marchands engager des gardes alors que nulle menace ne pèse sur leur vie. N'oublions quand même pas que tout est question de standing. Pourquoi ne prendre qu'un garde alors que l'on peut en entretenir dix. D'autres n'engagent des gardes du corps que ponctuellement. Cela révèle parfois qu'un danger réel plane...

Bonus aux Caractéristique :

- + 20% aux réflexes
- + 20% en adresse
- + 10% en puissance
- + 10% en rapidité

- + 5% en force des bras
- + 5% en force des jambes
- + 1 en Ca et + 4 en Cd

Droit à deux compétences parmi celles-ci :

Spécialisation arme, art défensif (spc.), combat sans arme, repérage, équitation, charge percutante, intimidation, 6eme sens.

Pour cette liste de compétences, le joueur obtient les “ 30% ” en plus lors de la création.

Il est à noter que la compétence intimidation permet au garde du corps de gagner du temps avant qu'un combat n'éclate. Le garde du corps fait un jet sous sa compétence intimidation. S'il réussit son jet, son adversaire doit aussitôt réussir un jet sous son courage avec un malus égal à :

[(niveau du garde du corps moins son niveau) multiplié par cinq pour cent].

Si le jet est raté, il ne peut agir à l'encontre du garde du corps pendant 1 round par niveau de celui-ci. Il est à noter que toute action agressive à son égard brise cette léthargie. La compétence ne fonctionne que sur les créatures pensantes.

Prenons un exemple. Sirmor, assassin sans foi ni loi veut attaquer le maître marchand Loreen, accompagné de son garde du corps Amaury. Le garde du corps s'interpose et tente d'intimider l'assassin. Il fait donc un jet sous l'intimidation qu'il réussit. L'assassin est donc foudroyé par le regard d'acier du défenseur du marchand et est obligé de puiser du courage pour passer outre la menace. Il tente un jet sous son courage. Il est de niveau quatre et le garde du corps est de niveau six. Six moins quatre donne deux, multiplié par cinq, ce qui nous donne un malus de

10% à son jet sous courage.

L'assassin rassemble ses forces mais échoue à vaincre sa peur. Il doit donc maintenant passer six rounds à se ressaisir. Il préfère prendre la fuite car pendant ce temps, il risque d'être confronté à la milice. Amaury a donc réussi à protéger son employeur sans avoir eu à sortir sa lame.

La compétence repérage permet au garde du corps de prendre les devants face à un adversaire. Un garde du corps à l'œil toujours aux aguets et il peut détecter les tressaillements qui annoncent l'attaque. Il doit pour cela être plus expérimenté que son adversaire. Dès qu'un combat s'amorce, le garde du corps fait un jet sous repérage. S'il le réussit, il gagne un bonus en initiative égal à : (niveau du garde du corps moins niveau de l'assaillant). Des malus peuvent être infligés par le maître de jeu en fonction de la brutalité de l'attaque.

Reprenons un exemple : Sirmor, déçu par la précédente tournure des événements décide de changer de tactique. Il ne veut plus affronter le regard du garde du corps de Loreen. Il décide de profiter du jour du marché pour tenter une attaque en jaillissant de la foule. Il espère que le garde du corps n'aura pas le temps de s'interposer entre lui et sa cible. Le poison virulent sur sa lame devrait faire le reste.

Le maître du jeu inflige donc un malus de 80% au repérage d'Amaury car l'assassin a bien préparé son agression. Amaury a une compétence en repérage égale à 92%. Il ne reste donc que 12% au brave Amaury de repérer l'assassin avant que l'attaque traîtresse ne soit portée. Il jette les dés et fait 08 ! Il a donc un bonus de 6 à son jet d'initiative et il parvient à s'interposer. La course du poignard est arrêtée par sa dague de parade. Prêt à pleurer, l'assassin s'enfuit non sans ramasser pour le compte, un coup de dague d'Amaury qui le blesse légèrement. Encore raté pour ce pauvre Sirmor!

Argent :
Salaire habituel :
Solde : Niv. écus/jour.
Prime d'engagement allant de 20 à 50 écus.
Primes exceptionnelles :
Par tentative d'assassinat qui échoue : 2 écus.
Par attaquant tue : 5 écus.
Par blessure moyenne reçue en défendant l'employeur : 1 écu.
Par blessure grave reçue en défendant l'employeur : 3 écus.
Bonus variant entre 0 et 10 écus en fonction des risques pris par le Garde du Corps.
Equipement de base :
Une armure légère, une arme à une main, un bouclier moyen et une bourse de 70 + 1D10 écus.
Exemple : Un gilet complet R4, un pantalon de cuir clouté R2, une paire de bottes en cuir R2, des vêtements R1 une épée longue et un bouclier moyen avec 1D100 écus.

Expérience et passage de niveau :
Le Garde du corps entre dans la famille des Guerriers et gagne 3 points par niveau à répartir entre le Ca et le Cd.

Remarques :
Le Garde du corps peut être :
Humain, Demi-Elfe, Demi-Orc, Soranien, Nain, Demi-Troll ou Honyss.

Cette Classe est essentiellement une classe de PNJ car à moins de travailler pour un autre PJ, Le fait d'être un garde du corps réduit nettement les possibilités de déplacement. Un Garde du corps doit rester avec la personne qui l'emploie. Par contre il est souvent intéressant, pour un PJ, d'avoir un garde du corps. Surtout si sa race et sa classe ne le préparent pas au combat. Par exemple un mage quak a tout intérêt à engager un bon Garde du corps.

Tout les gardes du corps PNJ possèdent au moins les compétences art défensif et combat sans arme, un garde du corps expérimenté peut posséder cinq ou six compétences de plus.

Selon Manachi, le fameux porteur, il existerait une guilde, relativement nouvelle qui organise des "campagnes de promotion". Cette organisation clandestine s'appellerait l'orbem (Office Régulant Brutale l'Emploi chez les Marchands). La méthode pour être présentée comme simple, n'en est pas moins efficace. Elle se déroule en plusieurs temps :

L'ORBEM prend contact avec la guilde des gardes du corps ou autre organisation assimilée. Elle organise des séminaires sur : "Comment être payés grassement pour un travail peinard". A l'issue des séminaires, les gardes du corps sans-emploi et ceux déjà au travail sont invités à payer une cotisation A VIE. Les personnes qui refusent sont alors soigneusement fichées par l'organisation. La deuxième phase commence alors. Grâce aux renseignements récoltés chez les confrères qui ont participé au séminaire, la guilde met sur pied une campagne d'assassinats chez les marchands. Inutile de dire que les gardes du corps fichés risquent d'être également des victimes désignées. Sitôt la campagne en cours, l'ORBEM demande aux adhérents de donner leur démission à leur employeur. Inévitablement, le prix du garde du corps monte. Et la demande ne fait qu'augmenter. Il ne reste alors plus aux gardes du corps qu'à récolter les bénéfices de l'opération.

Ponctuellement, l'organisation effectue des rappels (elle fait abattre un marchand qui a licencié trop de ses gardes du corps). Les cotisations sont relevées par un agent en ville qui est la personne chargée d'organiser ces rappels. Tout garde du corps viré doit passer prévenir cet homme. Ainsi, il connaît précisément le nombre de garde du corps présents chez chacun.

Personne ne sait si la rumeur est vraie mais chacun sait que Manachi, le colporteur elfe, aurait du avoir des gardes du corps car il s'est fait malheureusement assassiné peu de temps après ces déclarations.

Une nouvelle compétence exclusive du Garde du corps : L'Art défensif .
C'est une variante de la défense hermétique se pratiquant avec un petit bouclier (qui permet d'ajouter 7 à son CD) et de contre-attaquer sur simple réussite de la parade au moins supérieure de 1 au jet d'attaque (et non à cinq comme habituellement).

A partir du niveau 5, le Garde du Corps peut utiliser une dague de parade à la place du bouclier (ce qui présente l'avantage d'être moins encombrant).
En cas de parade hermétique, la compétence permet d'augmenter les bonus obtenus au CD pour celle-ci de 3.

Les Bretteurs :

Définition :

Les bretteurs (aussi appelés duellistes ou escrimeurs) ne se considèrent pas comme Les égaux des autres guerriers. Ils se définissent comme de véritables artistes. Ne dit-on pas " l'art du combat ". Toutes les autres classes combattantes ne sont à leurs yeux qu'un ramassis de bouchers. Une caractéristique qui distingue un bretteur des autres guerriers est leur amour des bottes secrètes. Ils sont capables de travailler un seul coup pendant des mois pour le simple plaisir d'améliorer un peu sa fluidité et son efficacité. Leur domaine n'est pas la mêlée sauvage des champs de bataille mais les assauts subtils des duels.

Tous les bretteurs, après avoir terminé leur formation, parcourent le monde à la recherche d'aventures. Rares sont ceux qui se fixent en un lieu avant que de s'être acquis une notoriété. Car si les bottes secrètes sont leur pêché mignon, il sont également très friands de gloire. Ils sont d'ailleurs reconnus pour leur courage. Quoique certaines mauvaises langues prétendent qu'il ne s'agit plus là de bravoure mais plutôt de témérité voire même d'ineptie.

La gloire, la gloire, je n'entend que ce mot là à votre bouche... Je vous le répète une dernière fois ; vous courrez à la catastrophe . Mais enfin, c'est folie que de vouloir prendre d'assaut cette colline fortifiée. Avant même que d'arriver au contact, les archers et les mages auront fait des trouées sombres dans vos rangs. Mais je vois que je parle en pure perte et bien alors qu'attendez vous : allez mourir inutilement, je suis sûr que l'on parlera encore de votre vain sacrifice dans mille ans.

Mais sachez que je refuse la responsabilité de cette pagaille. Je ne veux pas que mon nom soit associé à votre folie. Et que l'on ne me parle plus jamais de mettre sous mon commandement des bretteurs. Je préfère encore commander à des orcs. Ils sont plus disciplinés !

Discours prononcé par le Grand Commandeur Ogier d'Arguouges à la veille de la bataille de Crycé où plus de deux milles bretteurs appartenant à la fine fleur de l'armée de l'Empire de Galinn périrent vaillamment lors d'une attaque suicidaire contre des forces du Chaos retranchées lors du deuxième armageddon.

Ceux qui survivent à cet appétit de gloire ont en général accompli assez d'exploit que pour être suffisamment connus. Ils s'installent alors dans une ou l'autre des grandes villes d'Eléckasé et y fondent des écoles d'escrime pour former la génération suivante. Il est à noter que lorsque des escrimeurs sont rassemblés dans un même camp, ils s'influencent l'un l'autre et deviennent rapidement incontrôlable pour cause d'excès de témérité intempestive.

Les maîtres d'arme qui ont fondé une école donnent des cours payants (et lorsque l'on dit payant, ce n'est vraiment pas à portée de toutes les bourses). Ces cours s'adressent principalement aux nobles de la ville. Mais, de temps en temps, lorsqu'ils rencontrent une personne ayant assez de potentiel, ils décident de la prendre comme élève à demeure. Ils lui enseigneront alors leur passion, en échange de services divers avant de la libérer et de lui permettre de parcourir le monde afin d'y trouver gloire et renommée.

Il est donc intéressant de noter qu'il existe une part significative des bretteurs issue de la Noblesse. Ils aiment d'ailleurs à se démarquer des autres et se donnent donc le nom d'escrimeurs. De même, certains roturiers insistent fièrement sur le terme duelliste pour se distinguer des Nobles souvent perçus comme des bretteurs de salon.

Si l'on récapitule, il existe donc au sein de la catégorie des bretteurs deux sous-catégories. D'une part, on trouve les escrimeurs, issus de la noblesse et d'autre part les duellistes issus de la roture. Et que l'on ne s'y trompe pas, entre ces deux sous-catégorie, on trouve quelques rares amitiés et beaucoup d'inimitié.

Il est intéressant de noter que, même si elles ne sont pas très nombreuses, il existe des femmes bretteur et que leur renommée est au moins aussi grande que celle de leurs collègues masculins. Alors que chez les hommes, il existe beaucoup plus d'escrimeurs que de duellistes, chez les femmes cette proportion s'inverse drastiquement.

Bonus aux Caractéristique :

+ 20% en adresse

+ 20% en rapidité

+ 10% aux réflexes

+ 20% en courage

+ 5 en Ca et + 1 en Cd

Droit à quatre compétences parmi celles-ci :

Sens du combat 1 et 2, adresse au tir (dague de jet), botte secrète , folie, spécialisation arme , vantardise, maîtrise des lames.

Pour cette liste de compétences, le joueur obtient les “ 30% ” en plus lors de la création.

Vantardise

Cette compétence permet de provoquer un duel, une attaque. Par des remarques acides et des comparaisons peu flatteuses, le bretteur soumettra le calme de son opposant à vive épreuve. Pour ce faire, il tentera un jet sous sa compétence vantardise. En cas de réussite, son vis-à-vis aura un malus égal à : [(Niveau du bretteur moins niveau de l'opposant) multiplié par cinq pour cent]. En cas de résultat négatif, cela se transforme en bonus. Si la cible des railleries rate son jet sous la volonté, il passe à l'attaque du moqueur, sans se soucier du lieu ou des personnes présentes. Il est à noter que cette compétence est reconnue lorsque l'on s'en sert (elle est clairement associée à de la provocation, ce qu'elle est véritablement).

Prenons un exemple : Maître Sirmor, assassin de son état se promène déguisé en artisan. Il cherche à prendre des renseignements sur sa prochaine victime, le Maître marchand Loreen. Par malchance, il se fait repérer par un escrimeur, Aubin de Malavoie, ayant assisté à sa précédente tentative d'assassinat qui a lamentablement échouée. N'écoulant que son courage, l'escrimeur s'interpose. Il sait qu'il ne peut ainsi attaquer ce qui semble être un artisan, sa réputation en prendrait un coup. Il va donc forcer l'assassin à se dévoiler. Il commence donc à parler à haute voix à un compagnon imaginaire et lui raconte les déboires d'un assassin minable qui s'est attaqué au marchand Loreen. Il raconte donc ce qu'il a aperçu la veille mais en rajoute quelque peu. Ainsi dans son récit, l'assassin s'est déguisé en lavandière et se prend les pieds dans sa jupe. Puis, il confond la brosse de son déguisement avec son poignard. Et ensuite, il se fait surprendre par le garde du corps qui saisi d'une crise de fou rire devant cet assassin ridicule le blesse à un endroit qui se rappellera à son bon souvenir chaque fois qu'il s'assiera.

Evidemment, Sirmor se reconnaît en cette féroce caricature mais celle-ci ne le fait pas rire. Il déteste ne pas être pris au sérieux.

Les dés sont tirés. Aubin de Malavoie réussit son jet (le MJ est libre de modifier le pourcentage en fonction du rôle-playing du joueur). Il est un escrimeur de niveau 2 et Sirmor est un assassin de niveau 4. Celui-ci tente donc un jet sous sa volonté avec un bonus de 10% (2-4 est négatif  bonus de 2 *5%). S'il le rate, il passe à l'attaque. Et si l'échec est conséquent, il va peut-être même dévoiler son identité. S'il le réussit, il conservera son libre arbitre et pourra choisir s'il préfère s'éclipser ou régler le compte de ce faraud.

Il est à noter que cette compétence est souvent utilisée lorsque deux ou plusieurs bretteurs se rencontrent. Mais dans ce cas, son utilisation peut ne pas être offensive ou être dirigée vers une tierce personne. Il en résulte alors que les bretteurs se montent mutuellement la tête par des vantardises et l'étalage de leurs

possibilités. Ils en deviennent rapidement incontrôlable. En bref, cela signifie que plus il y a de bretteurs, plus fous ils deviennent. Malheureusement, ils adorent ce genre de rassemblement...

Maîtrise des lames

La Maîtrise des lames permet de manier à la perfection les épées (à l'exclusion des espadons, épées bâtarde et autres épées à deux mains), les dagues ; ce qui représente les armes de corps à corps les plus utilisées.

En fait, le personnage reçoit un bonus lorsqu'il utilise ce type d'arme en fonction de son pourcentage :

Pourcentage, réputation du guerrier, bonus en ca / Cd, bonus au dégâts, niveau requis

01-50 , Bretteur moyen, +1/+0 , +1 , Niv: /

51-80,Bien entraîné, le niveau d'un soldat de métier. ,+2/+1,+2, Niv: /

81-110, Spécialiste: le niveau d'un maître d'arme moyen ou d'un bon soldat., +4/+2, +3, Niv: 5

110-120, Champion, niveau des vainqueurs des tournois d'escrime., +7/+3, +1D6+1,Niv: 9

120-130, Maître des lames, parmi les cinquante meilleures lames de la planète., +11/+4, +1D8+2,Niv: 14

131 et +, Seigneur des lames, Combattant légendaire, bien peu ont atteint ce niveau depuis le commencement de l'Histoire., +16/+5, +1D10+3,Niv: 20

Notes :

Le maître d'arme débutant commence avec 30+ 1D30% dans cette compétence.

La progression de cette compétence est la suivante : par partie où le bretteur a effectué un critique lors d'un combat (attaque ou défense), lancez 1D100. Si le résultat est plus grand que la compétence, elle augmente de 2D3%. Si le jet est inférieur à sa compétence maîtrise des lames, il gagne 2%. Lorsque la compétence maîtrise des lames se trouve au-dessus de 100%, la procédure se modifie quelque peu . En cas de critique, lancez le dé 100, si le résultat est 100 (seule possibilité de rater la compétence), celle-ci augmente de 2% ; si le jet est raté, elle augmente de 1%.

Cette compétence n'est d'application que lors d'un combat singulier. Il existe des facteurs modifiant la compétence. En voilà une petite liste.

-25% : Combat singulier dans une mêlée (+ de 10 personne) .

- 75% : Port du bouclier. (l'escrime s'y prête vraiment mal.)

+5% : Compétence spécialisation arme adaptée.

- 100% : Armures (le bretteur peut porter une cotte de mailles et un pantalon de cuir pour ne pas gêner sa mobilité)

-15% à +15% : Qualité des spectateurs. (le -15% correspond à une absence de spectateur et le +15% correspond à une audience impériale)

-20% à +10% : Facture de l'arme. (Le +10% correspond à une arme magique que le bretteur manie depuis au moins cinq ans.)

Argent :

Une bourse de 100+ 1D100 écus. Cadeau du maître d'arme à son disciple.

Equipement de base :

une armure légères, une épée et deux dagues et un kit de base.

Expérience et passage de niveau :

Le Maître d'armes entre dans la famille des classes spéciales et progresse donc selon la table des mages, il gagne 4 points par niveau à répartir entre le Ca et le Cd.

Néanmoins, en plus de l'expérience, il doit créer au moins une nouvelle botte secrète par niveau (Description complète d'environ une demi page).

-

Remarques :

-Le Maître d'armes peut être de n'importe quelle race sauf le demi-troll (Trop stupide), l'Huruk, le Gnome (Trop pacifique), le Quak et l'Horpy (Faut être un demi-troll pour se demander pourquoi.).

-Cette remarque s'adresse autant au MJ qu'au PJ : le maître d'arme est une classe puissante demandant de la finesse et un rôle-playing élaboré, si tout ce qui vous motive est le combat pur et dur, passez votre chemin et choisissez un guerrier ou un barbare. Être maître d'arme est vraiment différent. Le maître d'arme est un artiste doublé d'un vantard. Il est prêt à prendre tous les risques pour réussir un coup splendide et s'il peut se le permettre, il épargnera un ennemi qui s'est bien battu. Il aime être généreux ; c'est une attitude pleine de panache. De même il est capable de traverser tout Eléckasë dans le simple but de participer à un tournoi d'escrime ou de rencontrer un bretteur.

-Il est à noter qu'un escrimeur qui ne possède pas maîtrise des lames et vantardise est véritablement une exception.

L'Inquisiteur :

Définition :

Créé après le deuxième armageddon, le corps des inquisiteurs est une juridiction ecclésiastique d'exception instituée par le Pape Grégoire IX pour la répression, dans toute la chrétienté, des crimes d'hérésie et d'apostasie ainsi que des faits de sorcellerie. A sa tête, se trouve le Grand Inquisiteur qui dirige toute la Sainte Inquisition. Les inquisiteurs sont les serviteurs du Pape (Autorité suprême de la religion catholique). Ils sont les représentants de son autorité et ont comme objectif la localisation et l'élimination de toutes les hérésies et apostasies.

Rappelons à ce propos ce qu'est une hérésie. Il s'agit de toute doctrine, opinion émise à l'encontre de la religion catholique et condamnée par elle car corrompant les dogmes. Sensus Lato, le terme hérésie peut qualifier toute parole, tout acte qui s'inscrit en dehors des Desseins et des Valeurs de l'Eglise.

Le terme apostasie désigne le renoncement, l'abjuration de la Foi et de la vie chrétiennes. Par extension, ce terme peut également désigner une renonciation aux ~~vœux~~.

Sur certains territoires  où la religion Catholique est la seule religion autorisée , Les inquisiteurs ont un pouvoir légal et militaire important.

Bonus aux Caractéristique :

+ 20% en volonté

+ 20% en Intelligence

+ 15% en Connaissances

+ 5% en puissance

+ 5% en adresse

+ 5% en rapidité

+ 3 en Ca et + 1 en Cd

Droit à deux compétences parmi celles-ci :

Prière, théologie, délation, torture, lire et écrire l'humain, folie, exorcisme (cf. Armagedon p. 44).

Pour ces compétences, le joueur obtient " les 30% " en plus lors de la création.

La compétence délation est une compétence qui permet à l'Inquisiteur d'encourager les braves et honnêtes gens à dénoncer les hérétiques qu'ils ont parmi leurs connaissances, fussent-ils proches parents.

Autorité :

Un inquisiteur dispose d'une autorité qui ira en s'accroissant, proportionnellement à sa notoriété (qui peut notamment s'exprimer par son niveau).

Pouvoirs civils :

Les Inquisiteurs sont hébergés gratuitement dans toutes les bâtiments appartenant au

domaine militaire. Et s'il n'y a pas de logement disponible, qu'à cela ne tienne, il existe des auberges. Celles-ci veilleront toujours à accueillir chaleureusement et surtout gracieusement les dignes représentants de l'Eglise. Ils peuvent, en théorie, demander de grandes sommes d'argent dans toutes les villes en s'adressant directement à l'autorité compétente, à savoir, le gouverneur ou son équivalent. Cet argent doit servir à les aider dans leur noble cause. Elle peut servir à l'achat de fourniture, de renseignements, etc.

Il est à noter que cette belle règle peut rester lettre morte car le pouvoir temporel vient parfois interférer avec le pouvoir spirituel. Il existe de vils gouvernants qui n'hésitent pas à mentir pour éviter de donner de trop importants montants. Il semble que la somme d'argent récoltée par l'inquisiteur soit proportionnelle au nombre de personnes importantes qu'il ait amené sur le bûcher.

Il est à noter que 80% des Inquisiteurs sont des gens « de bonne foi » qui ne demanderont pas un sou de plus qu'il n'est nécessaire. Les autres meurent, en général, assez jeunes. Il peut, en effet, arriver qu'un inquisiteur qui déplaît à trop de gens puissants disparaisse subitement et ce, surtout s'il n'est guère connu. Le nombre de personnes présentes dans sa croix peut évidemment lui éviter ce mauvais sort. Pour les incultes athées, il est bon de savoir que si la « lance » désigne la troupe d'hommes d'armes entretenue par un noble, la « croix » désigne son équivalent pour les inquisiteurs.

Il est évident que tout inquisiteur veillera à augmenter sa croix, véritable jauge de son pouvoir et de son autorité. On a d'ailleurs coutume de dire que la croix est pour l'inquisiteur ce que sont les chiens pour le berger. Les termes présents dans cette comparaison ne sont d'ailleurs peut-être pas fortuits.

La doctrine des inquisiteurs est, certes, féroce mais juste à leurs yeux. Beaucoup sont enclins à penser que seule la peur du châtiment peut conserver leurs ouailles dans le droit chemin. Il est bien connu que la populace ne pense guère et qu'il faut donc que d'aucuns pensent pour elle. Les inquisiteurs clament que là est leur mission sacrée. Ils doivent purifier les peuples et les garder ainsi sur le droit chemin. Pour ce faire, ils utilisent principalement la méthode du bâton, la seule à trouver grâce à leurs yeux. Un bon hérétique est un hérétique mort car ces gens ne peuvent être lavés de leurs péchés que par le Créateur. Il est donc bon qu'ils Le rencontrent au plus tôt. Il ne peut y avoir de rédemption sur terre pour les maudits.

Lorsque la peur vient renforcer la foi, on touche aux limites de la piété. --
Monseigneur l'Inquisiteur Etienne de la Gorge-Saillie

Pouvoirs légaux :

les pouvoirs légaux des inquisiteurs varient avec leurs niveaux (ou avec leur notoriété):

- Au niveau 1: l'Inquisiteur peut faire condamner pour hérésie (crime passible de peine de mort). Il faut pour ce faire qu'il dispose de preuves. En général, on ne condamne pas encore quelqu'un sur base de simples présomptions. Cette règle vise à éviter les excès de zèle. Quel inquisiteur débutant n'a-t-il pas rêvé de brûler un village entier d'hérétiques ? Comme on les comprend et comme on les pardonne de cette intention si louable.

- Au niveau 2: l'Inquisiteur peut perquisitionner chez les particuliers mais ne peut accéder aux documents des autorités qu'avec la permission de celles-ci.

- Au niveau 4: l'Inquisiteur peut faire condamner pour hérésie (crime toujours passible de peine de mort) n'importe qui sur de simples indices. Lorsque plusieurs indices existent, ils en deviennent presque une preuve, non ?

Il est à remarquer que les Inquisiteurs veilleront toujours à commencer par brûler de petites gens avant que de s'en prendre aux puissants et aux nantis.

- Au niveau 5: l'Inquisiteur peut perquisitionner chez les particuliers et avoir accès aux documents des autorités avec ou sans la permission de celles-ci. En ce qui concerne les autorités ecclésiastiques, il doit auparavant demander l'aval du grand Inquisiteur ou de quelqu'un mandaté par celui-ci.

- Au niveau 8: l'Inquisiteur rend lui-même tout les jugements concernant les crimes envers la religion (peine de mort immédiate dans 95% des cas). Il est à noter qu'il est préférable pour l'inquisiteur qu'il dispose de ses propres troupes sous peine d'hérésie collective (lorsque l'inquisiteur est exécuté à la place du prévenu par la populace). Certains colporteurs hérétiques racontent que la populace peut dans de rares cas se réveiller et défier l'autorité toute puissante de la

religion catholique.

- Au niveau 10: l'Inquisiteur n'a de comptes à rendre qu'aux grands de ce monde (généraux, grand prêtres, conseil d'inquisition...). Il est suffisamment connu de par le monde. Chacun sait qu'il ne plaisante pas. De plus, pour atteindre cette position, il a dû, au cours de sa déjà longue carrière, arrêter un hérésiarque (terme qui désigne, comme tout bon croyant sait, le chef d'une secte hérétique).

Souvent, ces Inquisiteurs sont mandatés par le Grand Inquisiteur et ils peuvent donc librement enquêter chez les ecclésiastiques (du moins chez ceux qui n'ont pas atteint la position d'Evêque) ou permettre des perquisitions ou autres investigations plus approfondies.

Pouvoirs militaires :

Un inquisiteur peut réquisitionner des troupes à tout moment pour l'aider dans ses enquêtes. Le nombre d'hommes qu'il peut exiger dépend de son niveau. (Pour obtenir le nombre, ajouter le niveau au nombre précédent)

Niveau : Soldats :

1 1

2 3

3 6

4 10

5 15

6 ...

Il ne peut néanmoins pas réquisitionner tous les types de troupe. Ainsi, les troupes en patrouille ou effectuant des manœuvres militaires ne peuvent pas être soumises à l'ordre de réquisition. Il ne peut non plus recruter des troupes montées que si leur supérieur l'agrée.

Pour des raisons de sécurité, il ne peut pas être réquisitionné plus de la moitié des hommes d'armes d'un village ou d'une petite localité.

Si les troupes privées (gardes de caravanes, mercenaires, lances, gardes du corps...) échappent légalement à cette obligation, il est néanmoins courant que le marchand ou le noble qui les a engagées se montre obligeant et mette tout ou partie de ses troupes à la disposition de l'inquisiteur qui émet la requête. Les nobles rechignent d'autant moins à aider les inquisiteurs lorsque la personne incriminée est une personne gênante pour eux. On cite souvent en exemple le Comte Guillaume de la Moulinière qui n'a pas hésité à pourvoir en hommes l'Inquisiteur André Ravaux qui allait arrêter son père, l'hérétique Jean de la Moulinière.

Qu'est-ce que l'amour filial à côté de celui de notre Seigneur Tout Puissant. Car il est notre Père à tous, il nous observe et nous juge.—André Ravaux, Inquisiteur

Equipement de base :

Un missel, un crucifix, une armure de cuir, une arme à une main, et une bourse de 150 + 1D100 écus.

Expérience et passage de niveau :

L'Inquisiteur est une classe spéciale. Elle suit donc la table de progression des mages. Un inquisiteur gagne 2 points par niveau à répartir entre le Ca et le Cd.

Comportement :

L'Inquisiteur moyen n'est pas seulement complètement fanatique mais il est en plus totalement paranoïaque. Il voit des serviteurs du Malin partout et tentent sans relâche de les démasquer. N'allez surtout pas croire que ces gens sont nés ainsi. Quatre années de séminaire ou d'initiation auprès d'un Inquisiteur renommé aboutissent dans 75 % des cas à cet étonnant résultat. Les autres 25 % périssent pendant cette formation. Rien de tel qu'un petit exemple pour enseigner correctement une notion aussi complexe que celle de la Foi.

Les Inquisiteurs sont dangereux à tout âge. Les jeunes sont les plus zélés. Ils rêvent d'exécutions collectives, de séances de tortures en place publique, de rédemption par le sang... Heureusement, leur inexpérience les rend parfois manœuvrables.

Les Inquisiteurs dans la force de l'âge sont des vétérans. Ils sont prompts à déceler les comportements suspects. Ils ont également encore la patience d'attendre que leurs proies fassent des fausses manœuvres. A cet âge, certains commencent à s'intéresser à leurs possibilités d'avancement sacerdotal. Ils se lancent dans des

voies plus politiques. Ils commencent à soupçonner des puissants.

Parmi les Inquisiteurs les plus âgés, on trouve aussi bien des Inquisiteurs qui ne se déplacent plus que pour les grandes occasions que des Inquisiteurs dont les mérites ne se sont pas suffisamment vu que pour qu'ils atteignent une position plus enviable. Ceux-là sont aigris par le manque de reconnaissance de leurs semblables et cherchent donc le salut dans "l'acharnement théologique". Ce sont ceux-là qui, avides d'arriver au résultat final, n'hésitent pas à fabriquer de fausses preuves. Ces fausses preuves ne leur sont-elles pas inspirées par le Divin ? Ne sont-elles pas, alors, aussi vraies que toutes autres ?

Une des caractéristiques du Malin, n'est-il pas qu'il le soit ? Pour l'être encore plus, il ne faut pas hésiter à démasquer ces fourberies et à reconstituer les preuves qu'il a détruites ou dissimulées ! – Extrait de l'épithaphe gravée sur la tombe de l'Inquisiteur Armand Delallée, assassiné vilement par des suppôts du Démon.

Il est à noter qu'une rumeur affirme qu'il existe un autre ordre quasiment similaire baptisé les Purificateurs. Cet ordre avait pour mission de débusquer le Malin au sein même de l'Institution religieuse. Sans trop que l'on sache pourquoi, cet ordre a été déclaré hérétique par le Pape Clément XI et éradiqué de façon extrêmement brutale. Il semblerait pourtant qu'il y ait eu des survivants même si l'Eglise dément ce fait. On se demande alors pourquoi l'Eglise lance des expéditions, en général commanditées par un Saint, sur des plans parallèles où elle n'a aucun intérêt.

Le Conseil d'Inquisition :

C'est uniquement devant ce conseil qu'un inquisiteur peut être accusé d'abus de pouvoir ou de manquement à ses devoirs. Les jurys sont presque tous des Inquisiteurs ou des prêtres farouchement favorables à ce tribunal d'exception. Il faut qu'un Inquisiteur aie vraiment fait une grosse erreur politique pour qu'il soit inquiété (seul le soupçon d'être passé du côté des ennemis de la Vraie Foi est à ne pas prendre à la légère). De plus ce conseil ne se réunit que tous les cinq ans... ou sur demande d'un Inquisiteur haut placé.

Remarques :

L'inquisiteur ne peut être qu'un Humain de religion Catholique. Certains militent pour que les demi-orques puissent également servir dans le corps des Inquisiteurs car ils ont fait merveille chez les Templiers.

Lorsqu'un Inquisiteur atteint le dixième niveau, il lui est proposé d'intégrer les troupes secrètes du Pape et de combattre l'hérétique sur tout le continent.

L'inquisiteur peut décliner cette proposition. En ce cas, il lui sera confié un domaine de l'Eglise dont le prestige sera fonction de ces appuis politiques et ecclésiastiques.

Il est à noter que Templiers et Inquisiteurs ne s'entendent pas toujours à merveille. Du moins, pas au niveau des dirigeants car tous intriguent pour que leur ordre devienne le plus prestigieux. Il s'agit donc d'une lutte intestine pour le pouvoir qui n'est que peu visible du monde profane. Certains colporteurs audacieux racontent pourtant que des règlements sanglants se sont déjà produits entre les deux ordres. Inutile de dire que ce simple énoncé vous fait déjà condamner pour hérétique.

En ce qui concerne la troupe, les querelles deviennent extrêmement peu fréquentes voire inexistantes. Il n'est d'ailleurs pas rares de voir certains templiers qui se sont attachés aux service d'un inquisiteur. La carrière de ceux-ci dépendra alors de celle de leur guide. Ils risquent de n'avoir plus guère de soutien au sein de leur ordre.

Enfin, il est à noter que le Pape peut récompenser les Inquisiteurs, tous comme les prêtres, en les sanctifiant. C'est une des rares nominations qui ne soit pas politique (elles ne donne accès à aucun privilège temporel). Ainsi, les Saints de la religion catholiques (Inquisiteur ou autres) sont des personnes qu'il convient de ne pas sous-estimer. Elles sont extrêmement compétentes et volontaires. Les missions qui leur sont confié touchent souvent aux intérêts primordiaux du culte.

Kristeal

L'efficacité de l'ORBEM

December 19 1999, 11:49 PM

L'ORBEM est beaucoup plus efficace Eleckase que sur d'autres continent !!!

Karlem

Untitled

December 17 1999, 10:44 AM

Heureux de savoir que le purificateur ait plu. Il reste d'ailleurs qu'il est (normalement) très rare que ce dernier dépasse le niveau de Guerrier (les guerriers doués de magie ne pouvant pas dépasser le cercle 3; mais grâce aux sorts cléricaux...). Si ça vous intéresse, je compte développer encore un peu plus cette classe lorsque j'aurai enfin un peu de temps à moi... j'y parlerai sûrement des buts et relations de l'ordre lui-même (pendant la période d'Armagedon). Par ailleurs, une terrible profession a vu le jour au sein de la confrérie qui devrait amener de profonds changements après l'Armagedon...

<http://membres.tripod.fr/jp/Alzim.html>

Je n'ai pas regardé les gazettes disponibles sur le site de TridenT mais si je me souviens bien, il y avait le moine-guerrier, le gladiateur, le berserk, le sage, le chasseur de primes (le mien) et le fils des égoûts (je dois avoir fait plus ou moins le tour)

Karlem

Hum...

December 21 1999, 3:09 AM

Excusez, "profession" s'écrit PROPHÉTIE!

Mysth de Malembie

Que purifié soit Eléckasë

January 3 2000, 1:29 AM

Oui, le Purificateur a plu (en tout cas à moi), et toute précision ou tout développement sur leur ordre seront accueillies les bras ouverts, sois en sûr !

Au fait, au sujet des forces catholiques ... je ne sais pas si vous connaissez le jeu de figurines CONFRONTATION : je ne veux pas faire de la pub, mais je trouve qu'il développe des idées très intéressantes et prometteuses (notamment sur l'empire catholique des Griffons : Templiers, Inquisiteurs, Chasseurs de Ténèbres, Gardes Prétoriens ...).

Soins???

Alderon

December 12 1999 at 11:55 AM

Je debutes et je voudrais savoir ce que fait recuperer la compet. soins des hommes car vus les degats occasioné dans les combats si les joueurs ne savent pas récupérer plus vite que naturellement c'est dur de faire plus de un combat par jour et les potions sont (c'est normal) cher

Auteur Reply

Bilbo

Les soins

December 12 1999, 2:36 PM

il est vrai que la récupération est longue, très longue.

En fait, mes PJ utilisent beaucoup les baumes qui , même si ils sont moins efficace que les potions sont beaucoup moins cher.

pour cela, j'ai une règles "maison".

Dans le chapitre sur l'équipement les effets des baumes ne sont pas donnés mais, dans ce qui concerne les plantes, il y a l'Ophioglosse.

Cette plante que fait partie de la composition d'un baume fait récupérer 5+1D8 PV en la moitié du temps de récupération.

C'est donc ces propriétés que j'utilise pour les baumes(après avoir monté leur prix, bien sur).

En fait, je considère que soins des hommes sert dans les cas majeur genre membre a amputer, hémorragie, infection, maladie grave...

Kristeal

La guérison naturelle

December 13 1999, 2:38 AM

Il est bien normal que la guérison soit lente sans soins magiques. Il ne faut pas oublier que l'on joue dans un monde médiéval et que la nature du corps est encore mal connue. Ce manque de moyen de guérison devrait calmer les ardeurs belliqueuses des PJs.

De plus, comme je ne sais plus qui l'a signalé, les potions ne font pas récupérer immédiatement des PV, il faut des soins mineurs les accompagnant. Ca ne sert à rien de boire une potion si les plaies saignent toujours.

La compétence soins des hommes sert comme le dit bien Bilbo pour des cas graves (sauf que je ne l'utilise pas pour une hémorragie sauf interne) ou en complément aux premiers soins.

David

Nuance

December 15 1999, 7:14 AM

Kristeal tu dis que les potions ne font pas recuperer immediatement les points de vie....

Tu fais comme ca si tu veux, mais si tu te rappelles le debat tout le monde n'etait pas d'accord avec cela.

Pour moi une Potion, soigne immediatement et les blessures se referment dans les secondes suivant l'absorbtion.

C'est de la magie je te rappelle, et la magie agit immediatement.... pourquoi pas des degats progressifs avec le sort multi coupures alors...

Pour repondre a la question de base, je n'utilise pas soins des hommes pour recuperer des PV. Cependant j'ai augmente la recuperation naturelle, cela force les joueurs a ne pas trop combattre tout en leur permettant de recuperer plus rapidement en cas de blessure.

Auberge?????

December 12 1999 at 8:51 AM

Alderon

salut, sur le site ou il y a l'auberge le truc que je pige pas c'est comment rentrer dedans, tout marche a l'exterieur mais pour rentrer il y a une p'tite pente qui y mene mais je suis bloqué par le plafond.....y a une touche pour s'abaisser ou c'est plus subtil ou encore c'est moi qui suis carrement con.....une p'tite explication dans tous les cas serais la bien venue

merci d'avance

Auteur

Reply

kragor

ehh...je comprends pas toute ta question

December 12 1999, 10:00 AM

tu parles de l'auberge modélisée en 3D, ou du site en lui même?
dans le premier cas, c'est à Bilbo qu'il faut t'adresser, dans le deuxième cas, je vois pas où y'a un problème...

Alderon

Untitled

December 12 1999, 11:45 AM

de l'auberge en 3d....mais en fait y a quelque chose de bien dedans j'veux dire pour le jeux comme des regles ou d'autres trucs

Bilbo

Et oui...

December 12 1999, 1:58 PM

Faut être un vrai nain pour rentrer dans l'auberge des profondeurs...

Bon, plus serieusement, je viens de retester chez moi et ca marche mais j'ai déjà eut un mail de quelqu'un qui a eût le même problème que toi.

faut réssayer, c'est tout ce que je peux te conseiller...

Bon, de toute façon, c'est pas très important. Cette auberge en 3D, c'est juste un truc que j'ai fait parceque cela me faisait marré et que j'ai bien aimé l'idée du 3DHTML.

En bas, il y a une salle commune avec une table et un dortoire :o)

Qui est "Eleckasë l'héritier"?(PJs s'abstenir...)

December 9 1999 at 11:05 AM

Karlem

Bonjour à tous,

tout le monde se souvient avoir rencontré Eleckasë l'héritier dans la campagne des bijoux-étoiles. Si je me souviens bien il se présentait comme celui qui portait en lui l'esprit des 8 qui consacrerent Eleckasë (on suppose qu'il fait référence au cercle protecteur contre les entités), il dit aussi qu'entre tous ceux qui ont une destinée particulière, il est celui qui a la plus grande, nous savons que c'est un Amrôd et qu'il devra certainement combattre le faucheur d'âmes du grand lac(dont on ne connaît quasi rien!) lequel est lié à sa terrible destinée; enfin et non des moindres, cet honnys a dans ses cheveux un ruban ressemblant à celui que porte la femme de Grégault de Taltaria(je pense plutôt à une mauvaise interprétation du garde quant à ce dernier indice). Pour ma part, il reste un des plus grands mystères d'Eleckasë car que sait-on de lui sinon qu'il aura (a) un grand rôle dans l'Armageddon?

J'attends vos réponses avec impatience,

Karlem

Auteur

Reply

Kristeal

C'est pas une question à poser en fin de semaine !!!

December 10 1999, 12:07 AM

Ca c'est une question à faire fondre les neurones, car sa réponse devrait révéler un des grands mystères d'Eleckasë.

Eleckasë, l'héritier oui mais de quoi ?

Si l'on part de l'hypothèse qu'il "abrite" l'esprit des 8, il faut maintenant savoir ce qu'il reste dans le rubis du cercle protecteur. Lors du rituel de mise en place du cercle protecteur, les 8 plus grands combattants (guerrier ou mage) se sont sacrifiés pour permettre la fin de l'Armageddon. Maintenant, il reste à savoir ce qu'ils ont sacrifié : tout (âme, force vitale, force spirituelle...) ou rien qu'une partie et que leur âme soit partie hanter la terre qu'ils ont voulue protéger. Pour ma part, je pense plutôt qu'ils ont tout sacrifié à la réalisation du cercle, si leur âme avait été condamnée à l'errance, cela aurait été un peu «lourd » à digérer. De plus, l'hypothèse qu'ils se soient tous regroupés dans le même corps, c'est peu crédible surtout s'ils ont toujours leur personnalité : mettre 8 personnes d'accord pour la même action en un temps très court, cela relève du miracle.

Si je me rappelle bien mais je ne suis pas sûr du tout, les Amrôds sont des êtres maudits portant la marque de la MAGIE. Les Amrôds ne seraient-ils pas les champions cachés d'Eleckasë et Eleckasë «leur chef ».

Que de mystères et pas l'ombre d'une réponse en vue ?

Kristeal

Le lundi ça va mieux

December 13 1999, 12:11 AM

Je viens de relire la légende de Grégault (qui n'en n'est plus une pour les PJs qui ont accomplis la quête des J-E). Dans la légende, et le fait doit être vrai puisqu'il n'y a rien d'extraordinaire à ça, l'impératrice était sur le point d'accoucher ! Mais dans le supplément TERRE, les PJs ne rencontrent pas le fils de Grégault (on n'en parle pas du tout), et j'ai peine à croire qu'il soit mort-né avec un dragon comme sage-femme.

Maintenant, quel est l'âge d'Eleckasë, l'héritier ?? Il n'aurait quand même pas 30 ans ??? Car si c'est le cas, il serait l'héritier de l'empire de Taltaria !!!!!!!!

(mais je suis pas sur du tout) que tu as raison, et que dans je ne sais plus quel supplement, on parle d'un héros rebelle qui fout le bordel chez Kaladar, et qui fait des emeutes de paysan dans tout le pays, et dont la tête est mise à prix 10000 écus. Il s'appelle Arthys, je crois et il vient juste d'apprendre au moment de campagne, qu'il est l'héritier de l'empire de Taltarie

je pense que c'est lui ce fameux fils dont était enceinte l'impératrice habella de Taltaria au moment décrit dans la légende par contre, je ne crois pas qu'il ait eu un dragon comme nourrice... je pense qu'elle a accouché avant son départ pour Sargenne au côté de Grégault, et qu'elle a du le laisser sur Eléckasë avant de se rendre sur Sargenne en compagnie de Grégault

je ne pense pas qu'Eléckasë l'heritier soit le fils de Grégault (on peut pas se baser sur le simple fait qu'il porte un tissu rouge pour attacher ses cheveux, pour affirmer qu'il est le fils de Grégault)

je ne pense pas que cet héritier soit ELECKASE (qui de plus est un honyss...). A mon avis, il s'agit plutôt d'Arthys, et le narrateur dans la légende à mélanger plusieurs choses distinctes

je pense que comme dans toute légende, il y a une part de vérité, et une part d'erreur qu'il nous revient de mettre à jour

par contre il me semble aussi qu'il est dit quelque part Qu' Eléckasë l'héritier est né d'une montagne géante unique dans son environnement. et si l'on regarde bien la carte du monde, seul 2 montagnes correspondent à cette description :

- celle du forgeron perpetuel

- la montagne hurlante d'Oraska...

et si c'était donc dans cette dernière que se trouvait le cercle rubisé qui est censé protéger Eléckasë de la présence des entités, dans celle là même de laquelle l'héritier des champions premiers, Eléckasë est né. après tout on ne connaît rien de cette montagne hurlante, si ce n'est la nature des phénomènes qui l'entoure.

bon je me base uniquement sur mes souvenirs pour dire tout ça, alors faudra quand même vérifier...

Après vérification, Arthys n'est pas le fils de Grégault, c'est le fils d'une de ses nièces. Et qui après la disparition de Grégault en a fait un héritier "légal".

Par contre, il n'y a aucun renseignement sur le fils de Grégault. Qu'est-il devenu ? Un oubli de l'auteur ou bien y a-t-il anguille sous roche car je ne m'explique pas la présence d'Uther-Kann (Alrik) auprès de Grégault, cela m'intrigue.

A propos d'Eleckasë, c'est un honys, mais d'où viennent-ils? J'avais émis l'hypothèse d'un lien avec les dragons. Et Eleckasë, ne serait-il pas le messie qui révélerait la vérité sur l'origine de honys ???

Que de questions ?

pour le fils de Grégault, autant pour moi, erreur de ma part...

A propos d'Eléckasë, je pense en effet qu'il est le fameux messie qu'attendent tous les honyss pour en savoir plus sur leurs origines. quant à savoir leur origine, là, j'avoue que je sais pas, et que j'y ai pas encore trouvé de solution

Karlem

le raisonnement de Kragor me convient tout à fait...

December 14 1999, 4:54 AM

Il semble que Kragor a raison, "Eleckasë l'héritier" est un honyss...
(<http://membres.tripod.fr:81/jp/heritier.gif>)
et son explication tient debout, il faut se rendre à l'évidence, il n'est certainement pas le fils de Grégault et son ruban rouge dans les cheveux n'est qu'une pure coïncidence(encore que...) Ses origines sont donc incertaines mais, bien que sa destinée reste encore confuse, il est, à mon humble avis, le seul à pouvoir mettre fin à l'Armageddon en reconstruisant le cercle protecteur. Làse trouve le secret de sa quête qui lui a fait rencontré les PJs à plusieurs moments... Maintenant, comment compte-t-il faire - quel est l'objet de sa quête...son destin d'Amrôd y est sûrement lié, de même que le faucheur d'âmes du Grand lac qu'il devra combattre un jour ou l'autre... (c'est peut-être même de l'élimination de ce dernier que dépend le futur équilibre sur Eleckasë!!)
Encore du travail pour nous, les MJs!!!

Karlem

Anonymous

Untitled

December 14 1999, 6:27 AM

Kristeal

Heu

December 14 1999, 6:30 AM

Désolé pour le message précédent mais mon doigt à fourcher.

Je tenais seulement à vous dire qu'il ne faut pas compter sur moi pour écrire la suite de la campagne en Armageddon. Du moins tant que mes joueurs n'en verrons pas le bout. Ils sont pour l'instant au début du chapitre 14 et la prochaine partie aura lieu fin janvier.

Patience, patience.

Gare au chasseur de Gnouf

December 6 1999 at 12:26 PM

Kragor

comme vous aurez pu le remarquer, le chasse gnouf et moi on semble se connaître et pour cause, puisqu'il s'agit d'un de mes joueurs à la campagne des joyaux étoile. Bref tout ça pour dire que s'il vous pose des questions plutôt bizarres concernant certains aspects du jeu qui ne doivent pas être révélées aux joueurs, évitez de lui répondre, ou envoyez-le le ballader (il aime bien ça). Normalement il n'y a pas de risques, il m'a garanti qu'il éviterait les sites et le forum, surtout quand ça parle de sujets sensibles. Je pense que je peux lui faire confiance, mais au cas où je préférerais vous avertir.

Quant à toi, chasse gnouf, gare à toi si tu ne tiens pas tes engagements...

Auteur

Reply

Le chasse gnouf

Faites votre B.A....

December 7 1999, 3:24 AM

En effet, Kragor a perdu l'ensemble de ses bouquins sur la campagne des Joyaux Étoilés. Pour l'aider, il faudrait m'envoyer des photocopies de la Campagne (ou même les originaux) que je puisse les scanner et lui envoyer par mail. Pas la peine de le prévenir, c'est pour lui faire une surprise pour Noël (vous savez, la fête pendant laquelle le Sorcier Rouge à la Main Blanche fait son apparition sur notre plan). Si en plus vous pouviez me faire parvenir des renseignements sur le Cercle, sur le vrai Kragor, sur Atanor et quelques secrets sur le monde d'Eleckasë (je les ai eus à une époque mais je ne m'en rappelle plus), je pense que ça le ravira d'avoir quelqu'un à qui parler en chair et en os...

En parlant d'ambiance! ET VOUS?

TridenT

December 3 1999 at 2:12 AM

Oui vous?

Comment est-ce que vous jouez? dans quelles conditions? Est-ce que vous mettez tjrs une musique de fond, laquelle et quel support (CD, K7, PC), seulement pour des scènes dramatiques ou de combat, etc ???

Quels accessoires utilisez-vous, bougies, déguisements, etc ... Dites-moi!

Pour ma part, d'habitude, j'aime avoir un petit fond musical, léger, et jouer à la lueur d'une bougie! (allez, même plusieurs)

Bon, on peut pas le faire tout le temps, mais j'avoue que ça a un certain charme, et permet de mieux construire et se fondre dans l'ambiance.

Donc, j'utilise un lecteur CD, avec un CD que j'ai fait moi, une compil' de pistes musicales allant du "Nom de la Rose", aux pistes de CDs de jeux PC (Might&magic7) en passant par Carmina burana etc ...

Sur mon site, j'ai mis les CDs que j'utilisais pour les ambiances, au cas où!

Que dire de plus ... j'essaye d'utiliser au maximum des accessoires, des documents, des photos, des images etc ... les joueurs adorent!

Des images d'armes, ou d'un gros méchants, ça "effraie" tjrs plus! Des plans etc ...

On a aussi tjrs à manger et à boire (merci Renaud!), parce que la vie de héros (et de MdJ) ça creuse!

Mes joueurs (Merci encore Renaud!) des 2 groupes tiennent toujours un journal, où ils notent tout ce qui leur arrive, les découvertes, les incidents, etc ... ça fait des dossiers sacrément épais parfois!

Mais quelle joie de pouvoir relire ça plus tard! haaaaaa!

voilà si j'ai d'autres choses à ajouter, je continuerai

Alors, ET VOUS?

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Mes habitudes de jeu

December 6 1999, 4:47 AM

Pour ma part, je n'ai pas l'habitude d'utiliser un fond musical ; je ne l'ai jamais fait ... parce que je n'ai jamais pris le temps de m'en occuper, mais si vous trouvez que ça porte bien ses fruits, il n'est pas dit que je ne m'y mette pas un de ses quatre ...

Quand je maîtrise l'Appel de Cthulhu, j'utilise souvent des bougies ... pour Eléckasë, non, parce que je n'ai jamais trouvé l'utilité d'y placer une ambiance pesante et lugubre (j'ai par contre récemment fait l'acquisition de vieilles lanternes marocaines que j'utiliserai sans problème (surtout pour la fumée de cigarette !!!)).

Pour ce qui est de la décoration, je suis entièrement pour (bien que je n'ai pas les moyens de la mettre en pratique) : quel bonheur de pouvoir jouer sur une table en bois massif, assis sur des chaises grinçantes, une épée posée devant l'écran, et mangeant dans des assiettes de terre cuite, laissant son regard alternativement se poser sur le candélabre noir, la pile de vieux ouvrages rapelant les anciens grimoires et le manequin d'entraînement, portant avec fierté son plastron de métal argenté ... bon, je m'égare un peu, mais l'idée y est.

J'ai incité la plupart de mes joueurs à prendre des notes sur ce que leurs personnages vivaient. Certain(e)s se sont pris au jeu et parviennent à retranscrire nos parties avec quantité de détails (de sorte que je n'hésite pas à leur emprunter leurs notes lorsqu'un trou me vient). Je tiens beaucoup à cette prise de notes (et mes joueurs le savent), parce que je n'hésite pas à les mettre face aux conséquences des actions qu'ils ont réalisé parfois plusieurs mois auparavant, et je leur laisse, en principe, le loisir de faire le lien entre les deux situations, sans me prononcer, pour laisser planer les éventuelles ambiguïtés.

J'aime laisser de la place au roleplaying et je force souvent mes joueurs à parler en temps réel à des PNJs, ou même entre eux. Dans le même ordre d'idée, je n'hésite pas à prendre à part certain de mes joueurs lorsque les personnages sont séparés, et à leur donner des informations qu'ils répèteront (ou non) à leurs compagnons.

M'étant aperçu que mes joueurs oubliaient (pas forcément volontairement) assez souvent de gommer l'argent qu'ils dépensaient, ou les rations qu'ils consommaient ... j'ai instauré un système de petits papiers cartonnés, chacun représentant un équipement ou une somme d'argent, qui transitent régulièrement entre mes mains et celles de mes joueurs. Ça nous permet, sans grand travail supplémentaire, de contrôler efficacement l'équipement effectivement possédé par les différents personnages. J'ai été assez septique, au début, pensant que ça allait ralentir le jeu, ou trop le faire ressembler à un jeu de plateau, mais au contraire, ça a tendance à renforcer le roleplaying : mes joueurs troquent ou se prêtent plus facilement de l'équipement en passant les petits papiers aux joueurs concernés.

Dernier point : comme la majorité des rolistes en activité (je pense), nous avons toujours à notre portée une bouteille de coca ou un paquet de gâteau, ainsi qu'une grande quantité de dés de toutes sortes sur la table ... et pour moi, quelques feuilles de brouillon sur lesquelles je peux griffonner à mes joueurs les plans, croquis, emblèmes ... nécessaires à une meilleure vision de la scène jouée.

Coyote

Musique

December 6 1999, 10:24 AM

C'est vrai que moi j'utilise beaucoup de musique, et en particulier les compils "Instants Ardents" 1 et 2. Pour Eléckasë c le bonheur...

TridenT

Kragor, Kristeal, NQiz & les autres! ben alors !!!!!!!

December 7 1999, 5:25 AM

Ha, je connais pas ces CDs, je vais essayer de me le procurer pour voir ... C'est quel style de musique exactement?

Coyote

style

December 11 1999, 3:52 PM

2 volumes sont sortis :
le premier contient 1 CD : Instants Ardents 1, qui est de la musique médiévale, associé à des thèmes (la fête au village, approche des ténébres, etc...) et le deuxième volumes contient 2 CDs : Instants Ardents 2, même style que le premier, et Instants Lointains, qui est du médiéval oriental...
Franchement, j'ai pas trouvé mieux pour le jeux de rôle médiéval fantastique...

N'Qzi

Ambiance et ironie...

December 17 1999, 9:56 AM

Je tenais juste à dire qu'un VRAI maître de jeu n'a nul besoin d'artifices...

Coyote

ouais...

December 18 1999, 9:32 AM

C'est vrai, je ne suis pas un pro du mastering, loin de là, et pour moi les artifices sont un bon moyen de mettre mes joueurs dans l'ambiance du jeu, et je suis heureux de savoir que tu n'en as pas besoins toi, tu dois bien gérer tes parties... MAis accepte au moins que tout le monde n'as pas ton talent, et qu'il existe aussi des MdJ qui n'ont pas énormément d'heures dans la gueule et qui cherche le meilleur moyen pour combler leur manque d'expérience... (je parle seulement pour moi...)

N'Qzi

Pauvres des autres...

December 22 1999, 9:40 AM

Je suis entièrement d'accord, tout le monde ne peut avoir mon talent. Mais je ne t'en veux absolument pas d'être moins doué. Après tout, cela n'est pas de ta faute...

Alors si tu dois faire usage d'artifices, ne te gêne surtout pas. Les unijambistes doivent apprendre à se servir d'une canne... Ils iront toujours moins vite que les autres mais, au moins, ils avanceront.

N'Qzi

Précision

December 29 1999, 3:43 AM

Je précise que ce message est à pendre au deuxième degré... Comme tous mes autres messages...

Zone de jeu

Kristeal

December 8 1999, 3:26 AM

Au niveau ambiance, je ne fais pas grand chose, je n'ai pas une salle réservée aux JdR, sinon, il y a longtemps qu'elle aurait été aménagée.

Je joue sans ambiance musicale pour l'instant, cela viendra peut-être plus tard.

La seule décoration consiste en des bougies mais qui servent plus à lutter contre la fumée de cigarette qu'à décorer la pièce.

Par contre, je projette de trouver un support métallique pour la carte du monde et de l'accrocher au mur pour qu'elle ne reste pas sur la table et d'utiliser une figurine aimantée pour localiser le groupe de PJs sur la carte.

conseil ?

Coyote

November 27 1999 at 12:35 PM

Je vais commencer très prochainement la campagne des bijoux étoiles à mes joueurs, alors si vous avez quelques conseils concernant la campagne, des trucs à éviter, des petits changements plus sympas ou quoi que ce soit, n'hésitez pas !!!
Merci !!!

Auteur

Reply

Kristeal

Célébrité

November 29 1999, 11:38 PM

L'introduction de la campagne fait appel à des personnages "célèbre" enfin remarquer par le conseil. Si l'on veut rester logique il ne faut pas commencer cette campagne avec des niveaux 1 car l'objet de leur quête est importante à moins de s'en servir comme appât pour un autre groupe plus expérimenté.

L'idéal est de débiter avec des niveaux 2 ou 3 pour faire passer les joueurs comme "personnage qui promet".

TridentT

Implication Personnelle!

November 30 1999, 5:49 AM

Voilà ce que je peux te donner comme conseil!

Intègre dans la campagne, des scénarios, même petits, pour cacher un peu la trame à tes PJ's, et permettre de les impliquer plus facilement aux événements! Fais-leur rencontrer des personnes (amis ou ennemis) qu'ils retrouveront par la suite, dans une situation plus critique. Ce que je veux dire, c'est que certaines choses ne doivent pas arriver en 'tombant sur le spieds' des personnages, mais préparées à l'avance ... tu vois?

Pour cela, il te faut pas mal de préparation, dont au moins une lecture COMPLETE de la campagne.

Prevois des éléments 'physiques' (documents) pour tes joueurs, des cartes, des plans (photocopies) ou des dessins etc ... cela rends toujours plus intense une partie, et permet une meilleure ambiance!

Une simple rencontre, ou des rumeurs sur un personnage, ou un lieu étrange à un épisode donné permet de mieux l'intégrer dans un épisode suivant.

Voilà déjà un conseil!

PS : un détail que mes joueurs adore, c'est lorsqu'il rencontre un PnJ coriace, et qui fini par être un peu LEUR ennemi 'eternel' (du moment!), je leur fournis souvent un dessin, piqué dans des livres de JdR ou des magazines.

Cela leur permet de mieux se rendre compte, d'avoir tous la même image du GRAND MECHANT ;o)

TridentT

Un peu d'ambiance!

December 3 1999, 1:53 AM

Je ne sais pas comment vous jouez, ni dans quelles conditions, mais voilà un petit conseil qui porte ces fruits :

AMBIANCE!

A des moments clés, un fond de musique bien choisi permet de rendre la scène dramatique, mystérieuse, ou alors intense etc ... bref, choisi bien tes moments, pour renforcer certains points importants de la campagne, ça fait tjrs bon effet.

November 25 1999 at 2:08 AM

Je me suis décidé à rajouter une nouvelle caractéristique à tous mes PJs : "CHANCE". C'est très simple, à la création chaque pers, quelque soit ça race lance 1d100. Le résultat lui donne sa caractéristique.

Auteur**Reply****N'Qzi****Et elle te sert à quoi cette compétence ?**

November 25 1999, 8:46 AM

Peut-être suis-je trop pragmatique mais je ne comprends pas aisément les motifs d'un tel ajout... Ne trouves-tu pas qu'Eleckasë propose déjà assez de caractéristiques... Et comment l'utilises-tu? Je suis perplexe...

Trident**Un exemple pour la compétence 'Folie 'de GramBo.**

November 25 1999, 11:20 PM

Ben alors, tu ne suis pas toi vraiment ;o)

Alors un exemple d'utilisation de la compétence chance :

L'assassin, là, (de tout à l'heure, encore lui, le pauvre!), il tente donc une chose incroyable en se laissant aller hystériquement, emporté par sa folie. Après quelques minutes de calcul du bonus, il fait son jet en Folie, qu'il rate bien-sûr (SI, il le rate, pour l'exemple!).

Donc, il risque de se faire très mal, le pauvre!!! Alors, le (gentil) MdJ lui demande un jet de reception, pour ne pas se faire bobo ... suivi (parce qu'il a aussi raté) d'un jet de reflexe, d'adresse, de puissance, de force jambe et enfin de localisation.

MAIS, le MJ pense que le hazard (!) a tout son poids dans une telle situation : alors il lui demande un jet sous la chance, pour savoir combien il aura d'essai pour trouver la balle rouge sous les gobelets. Jet Réussi = 1 essai pour 10% en plus, sinon, 1 seul essai.

Ensuite, le joueur essaie de trouver la baballe rouge, mais le MJ les mélange avant, hop hop hop! c'est encore plus aléatoire comme ça.

SI, ENFIN, l'assassin réussit les jets, ben déjà, il peut commencer à tout ranger parce qu'il y a un GROS bordel sur la table, vu tous les dés qu'il a lancé ... une montagne de dés colorés!

Ensuite, il peut commencer à reveiller les autres joueurs

BREF, tout ça pour dire que je trouve qu'il y a assez d'aléatoire dans les règles, et que un peu d'imagination et d'improvisation (selon la scène) suffisent généralement à couvrir le hazard.

AU pire des cas un simple jet de suffit sans l'appaenter à une compétence.

Bien sur, c'est-mon-avis-personnel-qui-n'engage-que-moi, et vous l'avez compris, j'aime pas trop les jets de dé en masse!

Et excusez le ton (et le fond!) de ce message, je plaisante bien sûr ;o)

Si je comprend bien, tu n'es pas trop chaud pour rajouter une compétence "chance". Et je te donne raison.
De plus, je trouve que c'est un peu "PJ-centriste" pour reprendre l'expression d'un de mes MJ favoris aujourd'hui émigré en Allemagne (ah, l'amour...).

Car finalement, c'est la chance du PJ qui influence le monde...

Prenons un exemple...

Sirmor, l'assassin le plus connu d'Eleckasë (ou de son forum) se promène dans les bois et tombe nez à nez avec un Mossigoïne Roux à Dents Longues (tout le monde sait que c'est un terrible prédateur). Inutile de dire que Sirmor n'a plus qu'à faire ses prières car il n'a aucune chance de s'échapper.

On peut cependant se dire que le Mossigoïne a peut-être déjà trouvé une proie et qu'il va se désintéresser de Sirmor. Là, deux solutions se présentent:

- 1) le MJ estime qu'il y a 50 % de chances qu'il ait déjà mangé et que Sirmor survive... Et il prend donc ses responsabilités de Maître de Jeu.
- 2) Il fait faire un jet sous la compétence "chance" de Sirmor qui, s'il réussit, survivra car le Mossigoïne aura déjà mangé.

Personnellement, je trouve la solution 2 grotesque... De plus, où s'arrêter (après tout le jet pour la localisation contient de la chance et un jet de chance permettrait peut-être de modifier cette localisation...)???

Bref, si la courtoisie ne me retenait pas, j'irais jusqu'à dire que l'instauration d'une compétence "chance" frôle la débilité profonde.

J'avais pourtant laissé une chance à Rambo de s'exprimer et de répondre à ma gentille question mais il semble n'avoir rien à dire...

Je dois tout de même avouer que je ne suis pas tout à fait contre le % chance mais seulement pour des facteurs extérieurs totalement indépendant des joueurs.

Je reprends l'exemple de N'Qzi de Sirmor et je poserai la question "Qu'est-ce qui le différencie de la personne qui a servi de repas au Mossigoïne ?" Je répondrai la chance et uniquement la chance. Une autre question pour étayer le sujet "qui est-ce qui gagne le gros lot au lotto ?" En terme de jeu, je répondrai ceuil qui a réalisé une réussite critique sur son jet de chance.

En bref, comme je l'ai dit plus haut, la chance doit servir "d'arbitre" (j'aime pas le terme) pour des actions indépendantes des joueurs: qui va se prendre le pot de chambre sur la tête ??? Le pourcentage chance rajoute un petit plus au côté réel du personnage. Bien que cela ne sert pas beaucoup pour les catastrophes frappant les PJs s'ils ont un Amrôd parmi eux !

Alors là, tu vas m'expliquer comment tu détermènes ce qui est un "facteur extérieur totalement indépendant des joueurs"... Ton exemple du lotto est ridicule.

L'argument que je vais t'asséner te le prouvera.

S'il existe une compétence chance pour les joueurs, il en existe également une pour les PNJ. Supposons que 10.000 personnes aient joué. J'aurais pu prendre un chiffre plus grand mais 10.000, c'est déjà suffisant. Combien parmi ces 10.000 vont faire un critique ? Tu ne le sais pas (tout au plus peux-tu l'estimer grâce aux statistiques). Mais de toutes manières, tu t'en fous puisque c'est le critique de TES PJ qui va déterminer l'attribution du gros lot... Alors si ton exemple ne fait pas tourner le monde autour du nombril de tes pj, je suis le pape N'Qzi 1er.

Deuxième argument: Mettre une caractéristique chance, c'est quantifier l'aléatoire. Ou encore, c'est attribuer une valeur fixe à ce qui est, par essence aléatoire. Parfois, la chance tourne et pourtant, le pourcentage de la compétence est fixe...

Troisième argument: C'est injouable car chaque fois que des personnes sont impliquées de près ou de loin dans l'évènement, il faut leur permettre de faire un jet de chance... Je prendrai un exemple extrême mais qui permet de voir avec clarté où je veux en venir. Supposons qu'un guerrier PJ passe près d'un immeuble branlant qui risque de s'écrouler à tout instant. Paf, jet de chance pour voir s'il ne le se prend pas dans la figure. OK, il réussit et passe sans même se rendre compte qu'il a frôlé la mort. Deux jours plus tard, il prend part à un combat où il tue deux adversaires. Et bien, moi je vous le dis, ces deux gars-là n'ont vraiment pas eu de bol car s'il était mort sous l'immeuble, eux seraient encore vivants. Ce qui prouve qu'ils ont le droit d'effectuer un jet de chance pour voir si l'immeuble ne s'est pas écroulé sur la tronche de leur ennemi. Et même que tous les ennemis futurs du guerrier ont droit à un jet... Je vous dis pas la prise de tête. Et si on ne fait pas ces jets, la compétence est inique.

Quatrième argument: cela dissocie l'indissociable: la chance du PJ et celle du joueur. Je m'explique. Supposons qu'un petit malin ait 30% en chance et que son copain ait 80% en chance, cela veut donc dire que l'un est plus chanceux que l'autre. Cependant, pour utiliser la compétence, un jet doit se faire. Et c'est là que le bât blesse... Car si le joueur dont le PJ a 30 en chance a des cornes de 6 mètres, il risque de faire mieux que celui dont le pj a 80% en "chance". Et quand ce gars là va dire au MJ que la vie est trop injuste, celui-ci ne pourra que lui répondre qu'il n'a pas eu de chance pour son jet de chance et que le gars moins chanceux que lui a eu plus de chances... Avouez qu'avoir moins de chance qu'un gars qui a moins de chance que vous, c'est quelque peu paradoxal.

J'ai pris le temps de développer une argumentation de poids et j'espère donc que l'on va me répondre de la même manière en utilisant la logique et non des arguments spécieux...

développerais pas (je vois pas ce qu'on pourrait bien y ajouter)

j'ajouterais simplement un exemple de bon système à mon avis concernant la chance : c'est celui de Warhammer je sais on est à Eléckasē, mais moi ce système je l'aime bien parcequ'il est simple, pas trop prise de gueule. alors pour ceux qui ne jouent pas à Warhammer, le voici : il consiste en une compétence, intitulée, "chance" (je sais ça a l'air un peu con vu comme ça)

Cette compétence permet, de modifier un jet de dés quelconque de plus ou moins 10 points dans les caractéristiques et les jets à pourcentage. Son utilisation est limitée à une certaine fréquence connue du seul MJ (qui fait qu'un PJ n'est jamais sur d'être chanceux): exemple :

- j'utilise ma chance pour le toucher en pleine tête; y'a pas de problème, 16-10 : 06, pan dans la tête au grand méchant, dégats fois X

-euh marcel ça fait 3 fois que t'as eu de la chance aujourd'hui, et là elle commence à se rendre compte que d'autres gens que toi ont besoin d'elle. Dame fortune t'abandonne pour cette fois là au fait le méchant il est pas content !!!

- oups

elle évite les abus dont parle N'Qzi, puisque le joueur n'est jamais totalement sur de réussir, (même s'il est chanceux) bref j'aime bien l'utilisation de cette compétence, bien que je n'avais pas pensé jusque là à l'inclure en tant que MJ. En effet pour moi, la chance de mes joueurs dépend tout connement de leurs jets de dés (s'ils réussissent ils sont chanceux, sinon, ben ils le sont pas); ce qui m'évite de me prendre le bec avec tout ça

Le chasse gnouf

Quel poète ce Kragor. (np0)

December 6 1999, 7:11 AM

Kristeal

Quelques réponses

December 2 1999, 5:11 AM

Pour l'exemple du lotto, j'ai seulement dit que c'est celui qui réalise le meilleur critique qui gagneras. Ce n'est qu'une traduction d'un phénomène réel en règle de jeu.

L'aléatoire peut être quantifié et selon le degré de précision que l'on recherche la forme sera plus ou moins complexe. Mais restons simple et prenons quelques exemples :

1) le porte-poisie : celui qui attire la malchance avec son faible pourcentage chance (inférieur à 5%) c'est toujours lui qui marchera dans la seule merde de chien de la ville, mais pourquoi ne pourrait-il pas une fois dans sa vie avoir un peu de chance ? (un 01 à son jet de chance)

2) le normal : celui ayant une chance normale comprise entre 20 et 80%, c'est pour lui que l'on voit la roue tournée le plus facilement.

3) le veinard qui a une chance de cocu sans être marié (un pourcentage supérieur à 95%), comme il est né avec la chance, elle l'abandonnera rarement.

—

Pour compléter la phrase de N'Qzi : « Parfois, la chance tourne et pourtant, le pourcentage de la compétence est fixe... » mais pas le jet de chance !

C'est pour le troisième argument que j'introduis la notion de facteurs extérieurs totalement indépendant des joueurs. Car il faudra qu'on m'explique le lien entre le mur branlant et les 2 adversaires deux jours plus tard. Dans l'exemple du Mossigoïne, le jet de chance sert à déterminer s'il a le ventre plein ou vide. Détaillons un petit peu l'exemple de l'immeuble branlant (qui est un bel exemple de FETIDJ) : pourquoi tomberait-il sur le joueur juste au moment où il passe ? Le jet de chance permet de résoudre ce problème sans recourir à l'arbitraire du MJ. Et pour les deux adversaires tués, je leur dirai qu'il n'avait qu'à pousser l'immeuble branlant deux jours plutôt et il aurait tué le guerrier et la chute de l'immeuble n'aurait pas été un FETIDJ.

Le quatrième argument est la base même du jeu de rôle car celui qui ne veut pas risquer une action ou son personnage sur un jet de dé, hé bien !, il ne lui reste plus qu'à jouer à Ambre.

De toute façon, pour moi, le pourcentage de chance ne doit pas résoudre toutes les actions, il sert juste pour des actions dont les PJs n'ont aucun contrôle et certainement pas à résoudre un combat, il est très utile pour déterminer quel PJ recevra le contenu du pot de chambre, ce qui pour moi reste le meilleur exemple. Car le jet de chance donne une dimension supplémentaire aux persos plutôt que de lancer un dé joueur pour savoir qui va le prendre (qui définit qu'au moins un joueur sera atteint).

N'Qzi

Arbitraire du MJ...

December 3 1999, 9:28 AM

Je ne trouve pas ta réponse percutante...
Ceci dit, ta typologie des gens chanceux est amusante...

Si la chute du mur est un FTIJ, je ne comprend pas toujours pourquoi tu trouves qu'un jet de chance est mieux que "l'arbitraire du MJ"

J'explique pourquoi: En tant que responsable et arbitre du jeu, le MJ porte la responsabilité des événements qui arrivent à ses joueurs. Au mieux, ses joueurs assument leur part de responsabilité mais cela reste toujours du ressort de la responsabilité finale du MJ. Chaque fois qu'un événement se produit, c'est sur décision du MJ. C'est lui qui tire les ficelles du monde où les joueurs évoluent. En ce sens, il a donc un pouvoir absolu. Mais ce pouvoir ne serait rien s'il n'était légitimé. La légitimation du pouvoir du maître de jeu passe par divers mécanismes. Le premier est de se retrancher derrière des règles. Les règles du jeu fondent une part non négligeable de son pouvoir de décision. Mais ce n'est pas tout, la légitimation vient également

de la cohérence qu'il saura donner à son monde. Cette cohérence devra donner aux joueurs une impression de crédibilité. Pour cela, il fixera un ensemble de règles personnelles. Il donnera également sa vision et son interprétation du monde. Il est important que les joueurs adhèrent ou admettent cette vision des choses. Le MJ fera donc appel à son "bon sens", à son expérience. Ce qui importe est que les joueurs retrouvent un fil rouge similaire à celui qui les guide dans leur vie quotidienne. Ils doivent trouver des repères et comprendre la manière dont le monde fonctionne. De plus, ils doivent avoir l'impression que leurs actions ont une influence sur leur sort sinon, ils se désintéresseront d'un monde sur lequel ils n'ont aucun contrôle. Mais quelle que soit la manière dont le MJ légitime son pouvoir, celui-ci comportera toujours cette part d'arbitraire inéluctable.

Instaurer une compétence "chance" n'y changera rien ! car l'instauration de cette règle est encore soumise à son approbation.

De plus, c'est lui qui définit ce qui se passe lorsque l'on rate le jet. L'utilisation de la compétence est donc aussi une belle preuve d'arbitraire du MJ ! Donc tu te réfugies derrière une règle... Et tu fuis tes responsabilités. Car il est plus difficile pour un joueur de contester un jet de dé qu'une décision qui n'est basée que sur l'inspiration du moment. Et la négociation est un élément essentiel du JDR. Le JDR est une perpétuelle négociation. QUe cela se passe entre PJ ou avec le MJ, peu importe. Et quant parfois le MJ prend une décision erronée, il est normal que les joueurs puissent réagir et montrer (amicalement) leur désaccord. Quand le MJ fait une erreur, il écoute les doléances de ses joueurs et, après, il prend ses responsabilités en maintenant ou en suspendant la décision incriminée. Et s'il dispose d'assez de sens critique, il n'a nul besoin de pondre des nouvelles compétences pour asseoir sa légitimité...

En ce qui concerne la légitimation du pouvoir du MJ, j'aurais encore d'autres choses à dire mais malheureusement cela prend du temps et le temps est précieux.

En ce qui concerne le quatrième argument, je crois que tu ne m'as pas très bien compris. J'ai simplement voulu dire que la chance du PJ et celle du joueur était indissociable. Je n'ai jamais voulu bannir les jets de dés du JDR. D'ailleurs, cette part d'aléatoire présente dans toutes les actions me convient parfaitement car elle leur donne du sel.

Le pourcentage de chance s'adapte particulièrement bien à mon groupe de joueurs pour décider lequel d'entre eux va se prendre le mur sur la tête. Pour ce type d'événement, cela donne aux joueurs l'impression qu'ils peuvent influencer les événements bien que c'est

toujours le MJ qui les dictent. En bref, c'est la MJ qui fait tomber le mur, mais c'est les PJs par le jet de chance qui vont déterminer lequel d'entre-eux va se le prendre (il se peut même que le mur les touchent tous s'ils n'ont vraiment pas de chance).

Trident

Allons Allons :o)

December 1 1999, 7:53 AM

Allons, restons courtois et civilisé voyons!

L'essentiel, c'est de partager des idées, on a tous le droit d'avoir des opinions différentes (heureusement), et il faut le prendre avec humour non?

pour nous, c'est clair, la Chance n'a pas besoin d'intégrer les caract. du perso.

Patryn

La chance c'est-y pas inné?

December 19 1999, 11:07 AM

salut a tous ...
je débarque un peu (sur le site pas dans Eleckase)

bon moi je pensais plutôt que la chance c'est inné...vous avez jamais remarqué qu'il y en a toujours qui s'en sortent?

faut bien modéliser ça...moi j'avais fait une compétence qu'ils pouvaient (ben les joueurs didons) prendre seulement à la création...mais apparemment ça avait aps trop de succès...car en effet alors on va l'utiliser dans tout...et puis je vais te dire quand Sirmor il se plante...chance ou pas ça fera mal quand même

je crois que le meilleur truc pour la chance ce sont les talismans et les trucs du styleet le Mj pourra être un peu plus clément envers ce joueurs qui a la chance (haha) d'avoir un talisman

non?

@+

La compétence Folie

N'Qzi

November 23 1999 at 9:14 AM

La compétence folie donne de substantiels bonus lors d'actions téméraires. Comme le livre de base est assez laconique, j'ai décidé d'étoffer la chose.

Chez moi, les PJ ne peuvent utiliser cette compétence que si l'échec de la tentative entreprise "follement" entraîne la mort. De plus, le malus pour cette action doit être important (50% est vraiment le minimum)

J'ai chiffré cette compétence. Si je ne me trompe pas les assassins reçoivent de base 20 + 1d30 %.

Lorsqu'il tente une action "suicidaire", il doit faire un jet sous sa compétence folie. La marge de réussite est soustraite du malus (avec un minimum de 20 pour une réussite et un minimum de 10 dans tous les cas). En cas de réussite critique, la marge de réussite est doublée.

Un exemple: Maître Sirmor est un assassin de haut vol qui a la compétence folie à 87%. Un jour, il tente de se jeter sur une cible depuis une hauteur de huit mètres. En cas d'échec, il s'écrase la tête sur les pavés et meurt. Par contre, s'il touche sa cible, celle-ci pourra amortir sa chute et il survivra sans problème.

Il va donc tester sa compétence folie car le maître de jeu lui donne un malus de 140% (sa victime passe en courant et est entourée de quatre gardes du corps qui surveillent les toits) et que l'échec de cette action le fait mourir.

S'il fait 92 à son jet, il reçoit un bonus de 10 ce qui réduit son malus à 130% (chouette). S'il fait 86, il réussit et reçoit le bonus minimal de 20%.

Son malus est, cette fois-ci de 120% (re-chouette).

Mais s'il fait 12 à son jet, le bonus est de 75%(87-12) ce qui réduit son malus à 65% (= 140-75, c'est déjà mieux).

Et s'il fait 01 (le critique par excellence, son bonus est de 172 ((87-1)*2)). Ce qui fait que le malus de 140% devient un bonus de 32% !!! Le dieu des assassins était avec lui...

La compétence folie augmente à chaque utilisation (pas besoin d'avoir un critique).

Aux passages de niveau, elle peut être augmentée en dépensant au maximum 3% des 12 %. Mais ces 3% sont doublés car ils servent à augmenter une compétence (modification personnelle).

Ce système a l'avantage de différencier les vieux assassins des nouveaux (ils ont plus dans la compétence "folie") et peut donner des résultats inespérés mais en gardant un côté aléatoire qui rend toujours son utilisation dangereuse!

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Que d'aléatoire ...

November 24 1999, 7:11 AM

Excellente initiative que de travailler sur la compétence Folie qui, je suis d'accord, n'était pas suffisamment développée dans les règles.

Ce qui me chagrine un peu, dans ton idée, c'est la place qu'occupe l'aléatoire (sur un simple jet de dé, ton perso peut transformer un bonus de 10% en bonus de 172% ... j'aime pas trop).

Je vous propose donc une autre règle qui a ses points forts (beaucoup moins d'aléatoire), et ses points faibles (un perso ne peut pas gagner un bonus aussi important) :

La compétence Folie s'utilise pour réussir plus facilement des actions dangereuses et difficiles. J'appelle "action dangereuse" toute action dont l'échec a de fortes chances (voir toutes les chances) d'entraîner la mort.

Une action dangereuse et difficile implique que l'action soit dangereuse, et nécessite un test avec un malus supérieur à 50%. Lors d'une telle action, un personnage ayant la compétence Folie gagne un bonus dépendant de la valeur de sa compétence :

MODIFICATEURS A LA COMPETENCE FOLIE

On commence par modifier le pourcentage de la compétence Folie de la sorte :

* +1 par PSM perdu (par rapport au maximum autorisé)

* -1 par PV perdu (par rapport au maximum autorisé)

* -10 à +10 attribué par le MJ en fonction du moral du personnage (Espoir, envie de vivre, bonheur... => Malus ; Désespoir, malheur... => Bonus)

BONUS GAGNE POUR REUSSIR L'ACTION "FOLLE"

% Folie final: Bonus :

01 à 20 +10

21 à 30 +20

31 à 40 +30

41 à 50 +40

... ..

Exemple : Maître Sirmor, assassin de haut vol, a la compétence folie à 87%. Un jour, il tente de se jeter sur une cible depuis une hauteur de huit mètres. En cas d'échec, il s'écrase la tête sur les pavés et a de fortes chances de mourir. Par contre, s'il touche sa cible, celle-ci pourra amortir sa chute et il survivra sans problème. Le MJ lui attribue un malus de 140% (l'action est extrêmement difficile).

On estime que Maître Sirmor a 87% dans sa compétence Folie après avoir appliqué les modificateurs : il obtient donc un bonus de 80% à son action. Finalement, il aura un malus de 60% (140-80) à son action "folle" (l'action est toujours difficile à réaliser, mais nettement moins que si il n'avait pas cette compétence).

N'Qzi

Le risque et la folie ne font-ils pas bon ménage?

November 25 1999, 8:39 AM

Je comprend tes réticences mais , dans mon idée, l'utilisation de la compétence folie a des allures de "quitte ou double"...

J'adore le côté aléatoire et je trouve que cela fait tout le charme de cette compétence...

De plus, je ne suis pas d'accord avec ton interprétation "-1 par PV perdu (par rapport au maximum autorisé)". Certes, on peut se dire que l'assassin est affaibli mais on peut également se dire que la rage décuple ses forces. Dans ce cas, on pourrait tout aussi bien faire "+1 par PV perdu (par rapport au maximum autorisé)"...

Et le + 1 par PSM perdu me semble nébuleux. La même remarque peut s'appliquer que dans le cas des points de vie. Car tu prend comme point de départ qu'un personnage affaibli mentalement (et qui a donc moins de PSM) est plus habilité pour réussir une action folle... Mais je ne vois pas pourquoi un personnage froidement calculateur ne peut pas être aussi efficace.

Je donnerai comme exemple une situation que j'ai vécue mais que je romance pour la rendre plus compréhensible (je n'ai pas dix heures devant moi).

Les joueurs nageaient en pleine intrigue politique dans un climat fort tendu. Toute la ville recherchait des serviteurs du Chaos impliqués dans un complot. Et ne voilà-t-il pas que mes joueurs ont une altercation dans une auberge avec un PNJ connu qu'ils n'aiment pas (et réciproquement)... Jusque là, rien de grave mais mes PJ, pour le mettre en rage disent qu'ils l'ont percé à jour et qu'ils vont aller le dénoncer aux autorités. Ils ajoutent même qu'ils ont les preuves qu'il est un partisan du Chaos et qu'il ferait donc mieux de s'écraser...

Le gars ne demande pas son reste et disparaît dans sa chambre...

Les joueurs se marrent et ne pensent plus à l'incident. Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils ont tapé dans le mille. Le guerrier ne s'est pas terré dans sa chambre mais est parti s'équiper. Et le voilà qui revient dans la salle d'auberge décidé à éliminer ceux qui en savent trop à son sujet. D'un carreau d'arbalète lourde, il abat un des PJ (blessure incapacitante à la tête). Les PJ sont toujours en train de se demander ce qui se passe qu'il a déjà tiré une dague. Touché gravement à la poitrine, un autre PJ s'effondre. Il n'en reste plus que trois. Il se rue sur le guerrier qui empoigne sa hache. Il le renverse par une charge percutante magistralement menée et lui assène un violent coup de masse dans le thorax. Le Gardien d'Atanor s'effondre. Il ne reste alors qu'un assassin et un archer pour l'affronter (les deux guerriers et le mage étant déjà hors de combat). L'archer ne vaut que par sa compétence de tir et l'assassin s'interpose donc. En deux rounds, il est renversé. Sa situation est désespérée car le guerrier du chaos menace de lui faire subir le même sort qu'à son compagnon Haloric (le gardien d'Atanor). Il tente donc le tout pour le tout: il s'expose pour essayer d'atteindre les parties génitales de son adversaire. Si son action échoue, il sera automatiquement touché à la tête mais il sait qu'il n'a plus rien à perdre...

Il tente un jet de folie (avec de cruels modificateurs vu la disparité entre sa compétence guerrière et celle de son agresseur) et il rate. Exit l'assassin. Et je ne vois pas pourquoi un personnage plus "fou" aurait eu plus de chances que lui de s'en tirer.

Au moment où il s'écroule, mortellement blessé, l'archer parvient à tirer une dague dans la gorge de son adversaire et le tue. Fin de l'épisode.

Voilà un exemple où le côté aléatoire devait se manifester. Il n'est pas logique qu'un assassin ait un pourcentage fixe car autrement ceux qui sont en face ont trop de risques d'y passer (et je tiens à mes PNJ). De plus, un pourcentage fixe, même avec la restriction que l'action est

fort dangereuse, pourrait inciter les joueurs à l'utiliser trop souvent.

Mais chacun fait son lit comme il se couche...

TridentT

Folie = Bonus???

November 25 1999, 11:06 PM

... ça me rappelle la dernière partie que j'ai faite avec mes PJs. Je vous que toi aussi tu les soignes bien, tes joueurs ;o)

Personnellement, je n'utilise pas de règles précises pour cette compétence Folie ...

Lorsque mes joueurs l'utilisent (1 seul perso, et rarement), il décrit tellement bien ce qu'il fait que je lui donne des bonus "au vol", selon la situation ...

C'est sûr cela ne marche pas tout le temps, et lui même se sait pas à l'avance quel bonus il peut avoir!

Et j'irais même plus loin : cette compétence n'est pas QUE bénéfique (ben voui, il est quand même fou hein!), et cela peut influencer son comportement dans une situation particulièrement stressante ...
et pas qu'avec des bonus, si vous voyez ce que je veux dire!

N'Qzi

Assassin = fou ?

November 30 1999, 8:17 AM

Je peux admettre ta règle mais j'y mettrais une limite. Tous les assassins (sans parler des Gardiens des Enfers) ne sont alors pas obligé de prendre cette compétence "folie" sinon cela signifie que tous les assassins sont fous ce que je trouve un "peu" réducteur...

S'il a le choix, cela devient plus raisonnable. Il a les avantages comme les inconvénients...

TridentT

Il est vrai

December 1 1999, 7:57 AM

C'est juste, après, cela dépend de chacun!
Comme l'attribution ou non de cette compétence pour es assassins.

Mais ça, c'est les règles, et si un de mes pjs veut une autre compétence plutôt que celle-ci pourquoi pas!

Les règles ne sont pas rigides, on est là pour s'amuser quand même!

kragor

tant qu'on est sur le sujet

November 24 1999, 9:33 AM

j'aimerais savoir si quelqu'un a pensé aux règles de santé mentale qui sont elles aussi assez peu précise
parceque si on s'en tient aux règles, on va pas très loin, la différence entre un PJ qui 60PSM t un autre qui n'en a que disons 15 ne se fait pas trop sentir...
d'accord c'est à nous d'être raisonnables et censés, mais quand même si quelqu'un a déjà réfléchi à la question, qu'il se fasse connaître

Le chasse gnouf

C'est ça. C'est ça, acharne toi tant que tu y es (NPO)

December 6 1999, 7:15 AM

Quelques questions concernant des règles ttes bête

Wile E. Coyote

November 21 1999 at 9:44 AM

1. Comment augmente le pourcentage des compétences avec les niveaux ?

2. c tout pour le moments mais d'autres suivront surement...

Merci d'avance pour la réponse, et vive Eléckasë!!!

Auteur

Reply

kragor

hummm... pas évident

November 21 1999, 10:39 AM

moi aussi au début je me suis posé cette question

en fait je ne fais pas évoluer avec le niveau.

j'utilise pour les compétences le système de progression en continue

c'est vrai que pour les compétences, quand on utilise le système par niveau, on sait pas trop comment faire

Après je suis assez libre ppour ce qui est de l'apprentissage de nouvelles compétences

dans la campagne des JE, par exemple il y a un moment où les PJ doivent aller chez les elfes aräs.

en général les Pj's ne savent pas nager. mais j'ai autorisé les miens à acquérir la compétence natation à son niveau de base après avoir appris chez les elfes aräs, pendant près d'une demi journée. bien sûr au début ils avaient trop de mal, mais j'ai considéré qu'après une demi journée dans l'eau, c'était bon

Le chasse gnouf

Paroles, paroles, paroles...j'l'attends toujours "Natation"

December 6 1999, 7:18 AM

Kragor

de quoi tu te plains,

December 6 1999, 12:34 PM

J'ai justement ta feuille sur les yeux, et j'ai justement vu d'écrit dessus, une certaine compétence qui commence par un "N", qui se termine aussi par un "N", et qui s'écrit en 8 lettres

Le chasse gnouf

C'est normal, tu viens de l'y inscrire (np0)

December 7 1999, 3:31 AM

kragor

avec ton écriture?

December 7 1999, 8:33 AM

Le chasse gnouf

Elle est pas difficile à imiter, la preuve (np0)

December 7 1999, 8:38 AM

Mysth de Malembie

Temps d'apprentissage

November 22 1999, 1:19 AM

Moi aussi, je fais augmenter les compétences indépendamment de l'augmentation dans les niveaux.

Pour moi, les compétences augmentent en fonction du temps d'entraînement/d'apprentissage que le PJ leur sacrifie :
 Je tiens un compte (ou le PJ le fait) du nombre d'heures passées à utiliser la compétence ; pour chaque 5 heures d'entraînement (consécutives ou non), le PJ fait un test sous sa compétence : s'il râte ce test, la compétence augmente de D10% ; s'il le réussit, elle n'augmente pas. Ainsi, un PJ n'ayant pas la compétence Nager, peut, en passant une demi-journée à s'entraîner, l'acquérir à D10%. Pour obtenir un pourcentage correct, il lui faudra environ 50 heures d'entraînements (10 jours à une cadence normale où une semaine d'entraînement intensif).
 Si le PJ prend des cours auprès d'un maître (compétence supérieure à 90%), le temps d'apprentissage est divisé par 2 (un test toutes les 2,5 heures d'entraînement). Par ce procédé, il faudra 25 heures d'entraînement pour obtenir un niveau correct ; soit 3 à 5 jours d'entraînement.

N'Qzi

Niveaux et compétences

November 23 1999, 8:51 AM

Je permets également à mes personnage d'apprendre des compétences et de les augmenter par l'expérience continue.
 Je permet également de les augmenter lors des passages de niveau.

Dans ce cas, chaque pourcent est doublé. Un personnage peut donc dépenser 3% (selon les règles) et comme ils sont doublés, cela donne 6%.
 Cela peut parfois être utile (même si les joueurs font rarement ce choix)...

Le chasse gnouf

Moi, je vous conseille...(250 000 FF le conseil)

December 7 1999, 6:30 AM

...de vous reporter aux systèmes d'expérience de jeux qui utilisent les pourcentages. A vous entendre, les auteurs de ce jeu n'ont pas prévu de système d'expérience pour les compétences à pourcentage. Ne vous étonnez pas de mon ignorance, Kragor ne m'a jamais laissé tenir les livre de règles plus de 2 millisecondes.

Le meilleur système d'expérience continue que je connaisse est celui de Stormbringer 2ème édition : à chaque fois qu'un PJ réussit un jet dans une quelconque compétence (réussite normale ou critique), il met une croix à coté de cette compétence.

Après chaque scénario ou chaque semaine de jeu (pour les campagnes ou les scénarii un peu longs), le joueur jette un D100 pour chaque compétence qu'il a coché, s'il fait un résultat strictement supérieur au niveau de cette compétence, il augmente celle-ci d'un D10 %, sinon c'est qu'il n'a tiré aucun enseignement cette semaine.

Pour les maîtres (plus de 90 %), ils n'augmentent que d'un point au lieu du D10.

Bien sûr ce système a ses défauts mais pour avoir été MJ à ce jeu pendant des années, je peux vous dire qu'il n'y a rien d'insurmontable. Je ne détaille pas plus le système car je ne sais pas s'il vous interesse.

Au fait, pour le paiement de ce conseil, j'accepte aussi les écus : on en a besoin.

Kristeal

L'augmentation des %

December 7 1999, 11:59 PM

Si je me souviens bien, dans le livre de bas tout à la fin, il parle de la progression des % de compétences et il y a 3 "méthodes":

- les 12% acquis lors du passage de niveau à répartir au choix du joueur avec 3%

max;
- l'expérience en continu (que j'ai tendance à oublié mais je viens de rectifier la chose) où le PJ gagne x% pour avoir utiliser régulièrement cette compétence;
- par l'expérience, chaque fois que le PJ fait un critique il gagne une p'tit croix et en fin de scénario, il jette un dé de compétence et s'il le rate, il gagne 1D4+1. S'il le rate, il ne gagne rien.

Pour les tourengaux

Coyote

November 21 1999 at 9:17 AM

Je suis le MdJ d'un bon petit groupe d'aventuriers "tourengaux" faisant leur début dans Eléckasë. Si l'un d'entre vous est intéressé pour rejoindre le groupe, pour s'initier un peu au jeu ou pour les accompagner (pour les + expérimentés), faites moi signe !!!!

Auteur

Reply

TridenT

Tu es de quel coin, Coyote?

November 21 1999, 10:56 PM

Wile E. Coyote

**Je suis de Tours (d'où Tourengaux !!!) :-
)**

November 22 1999, 10:31
AM

je suis un Jeune MJ,Aidez-moi SVP!!!

November 16 1999 at 9:52 AM

Morland, brûleur de Dragon

SVP, serait-il possible que vous m'envoyez des URLs, des numeros de téléphone, des adresses, où je pourrais acheter des suppléments d'Eleckasë (je recherche la carte, Armaggedon,...). Mais il m'est impossible de trouver pour l'instant. Je me retourne donc vers l'auberge des Profondeurs, et tout ces clients pour me renseigner. Accrocher un message sur le tableau des mails, à l'adresse dguislain@hotmail.com

Merci d'avance car je compte sur vous cher compagnons!!!

Auteur

Reply

N'Qzi

Untitled

November 16 1999, 9:57 AM

Je demande vraiment pas mieux que de t'aider mais tu ferais bien de dire l'endroit où tu habites car cela me semble plutôt intéressant comme information...
A bon entendeur salut...

Morland, brûleur de Dragon

Allons bon!!

November 16 1999, 10:02 AM

Je ne pensais pas en faire l'acquisition de mains en mains, (en tout cas j'en fut résolu) mais plutot d'acheter par correspondance, bre...

En tout cas si tu as des lieux dans le Nord-Pas-de-Calais qui vends biens ces suppléments, je suis preneur...

Merci pour ta réponse très rapide!!

Kristeal

Adresse

November 17 1999, 7:18 AM

Vu que tu ne donnes pas de précision sur la localité dans le Nord-Pas-de-Calais je vais te donner une adresse qui ne te sera facile que si tu habite au Sud de LILLE, vu que cette adresse se trouve en Belgique à Mons plus exactement.

Ligne Claire
Passage du Centre 31-33
7000 Mons
Tel: 065/33.68.59 (il ne faut pas oublier l'international).

Téléphone avant pour ne pas effectuer un déplacement inutile.

Kristeal

Une autre adresse

November 18 1999, 7:19 AM

Ce serait plus facile si tu nous donnais les villes les plus proches ou les plus facilement accessibles. J'ai retrouvé un vieux Cassus avec le listing des boutiques "Descartes".

Voici celle de Lille:

ROCAMBOLE
rue de la clef, 36
tel: 03/20.55.67.01

Mysth de Malembie

Je peux t'aider

November 17 1999, 6:28 AM

Je suis persuadé que ma boutique de JDR possède encore tous les suppléments d'Eléckasë sauf la carte et Terre (je suis passé avant !)(je ne suis pas tout à fait sûr pour l'écran ...).
Seul problème, j'habite sur PAU et à part par correspondance, je ne vois pas comment t'aider.

Mysth de Malembie

Une adresse de plus ...

November 22 1999, 12:53 AM

Je ne sais pas où tu en es de tes achats ... Je te donne quand même l'adresse et le numéro de téléphone de la boutique sur PAU (j'ai vérifié ce week-end, il y a bien tout sauf Terre et la carte d'Eléckasë, et il peut vendre par correspondance).

AU PETIT TROLL
11, rue Duboué
64000 PAU
Tel : 05 59 27 05 51

Djabba

Voici une aide

November 19 1999, 4:21 AM

Je sais où tu peux trouver ces deux suppléments, je les ai vu la semaine dernière à Univers parallèle à Toulouse essaie des les appeler je crois qu'ils font de la VPC

Morland, brûleur de Dragon

Merci

November 22 1999, 7:52 AM

Merci pour tout!!
Pourrais-tu m'envoyer le n° de tel pour pouvoir prendre contact...

Merci bcp

Voilà, deux nouvelles gazettes sont disponibles!
Toutes mes excuses ,Mysth de Malembie, pour avoir écorché ton nom dans certaines de mes pages!

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Sois béni !

November 16 1999, 7:34 AM

Il faut avouer que mon nom n'est pas des plus simples (en fait, c'est le nom que j'ai donné à un de mes PNJ et, comme mes PJs me l'ont fait remarqué, mes PNJ ont souvent un nom compliqué) ; je comprends donc tout à fait que des erreurs puissent se glisser dans son écriture et je ne me vexerai pas pour si peu.
D'autre part, je te tire un grand coup de chapeau pour ton travail sur les gazettes : personnellement, elles me sont d'une grande utilité, et je ne doute pas qu'il en soit de même pour les autres.

Kristeal

Gros Dilemne

November 16 1999, 11:46 PM

Je viens de jeter un coup d'oeil aux scénarii des gazettes, déjà que je comptais introduire Maria dans ma campagne et le scénario sur la plan du Chaos (Gazette 9), celui de la 7 est aussi très intéressant (les PJs vont sentir l'ombre de la mort, ce qui peut être gaie à jouer avec des persos de niveau élevé).

Le seul petit problème c'est que je ne joue qu'une fois par mois (c'est pas possible pour les PJs de jouer plus). Alors qu'est-ce que je fais de tous ces super scénar ??????

kragor

te plains pas

November 17 1999, 7:00 AM

moi je joue environ une fois tous les trois mois à Eléckasé (et encore durant les bonnes périodes...) :o(
et je viens juste de finir entre ombre et lumières
je désespère de ne jamais finir la campagne un jour.
plus je vois de scénars plus j'ai envie de les faire jouer. Mais hélas ni moi ni mes joueurs n'en avons le temps. pourtant c'est pas la motivation qui manque. j'ai non seulement plein de supers scénars disponibles, mais en plus, j'ai maintenant une excellente suite à la campagne que je ne suis pourtant pas près de finir.
imagine mon désespoir!!!
alors parfois je me dis que ceux qui jouent à Eléckasé une fois par mois sont bien veinards.

Le chasse gnouf

Tu l'as dit bouffi ! (NPO)

December 6 1999, 7:14 AM

Patryn

y'a pire

December 20 1999, 6:01 PM

moi je joue 2 à 3 fois par ans...j'ai déjà abandonné la campagne une fois parce qu'aucun joueur ne se rappelait de rien...
et je vais devoir l'abandonner une deuxième fois...
z'avez pas des joueurs sur Bruxelles (Belgique)
hehe

y sont pris. Je dois te dire que si ne n'avais pas su conserver mes 3 premiers et uniques joueur pendant 2 ans, j'aurais aussi du abandonner. Ce n'est qu'une mauvaise passe, maintenant, j'en ai 6 (dont 2 filles) et ce sont des mordus.

Au début, je jouais aussi 3 à trois fois par en mais un petit rappel en début de partie suffisait généralement à raviver les souvenirs des PJs. J'essais d'avoir fini un chapitre en fin de partie et ne pas laisser les PJs en plein combat (ça mais arriver une fois et je n'ai jamais plus rejouer à ce JDR depuis).
Courage !

Je vous présente les pouvoirs des elfes dorés : les deux premiers "Polymorphisme" et "Protection contre la détection de l'aura" sont des facultés innées qui peuvent être déclenchées et maintenues à volonté ; les autres sont des pouvoirs qui nécessitent, comme pour les sortilèges, d'être conjurés. Dites moi ce que vous en pensez et si vous en avez d'autres en tête. Je songe beaucoup, ces derniers temps, à la possible existence des demi-elfes dorés (peut-être en rapport avec la dernière proposition d'histoire d'Atanor), qui pourraient être joués par des PJs ...

LES POUVOIRS DES ELFES DORES

1) Polymorphisme : permet de changer d'apparence à volonté dans la limite de sa corpulence. Toutefois, l'apparence prise ne peut être que celle d'une des races intelligentes qui peuple les plans.

2) Protection contre la détection de l'aura : comme décrite dans les règles (le niveau de la protection devrait être assez élevé (15 ?)).

3) Arrêt du temps :

Dans une sphère de 15m de rayon, le temps suspend son cours : les personnes présentes dans la sphère (à l'exception du lanceur du sort) ne vivent qu'une seule seconde pendant toute la durée du sort. Les personnes pénétrant dans la sphère alors que le sort est toujours actif sont aussi touchées. Si le lanceur attaque l'une des victimes du sort ou si le nombre de victimes dépasse le niveau du sort, le sort s'arrête. [Utile pour fouiller les personnes présentes, les voler ou même s'enfuir d'une situation délicate].

Méditation : 1R Taille : sphère de 15m de rayon

Portée : nulle Dégâts : /

Cercle : 6 PA : 20 / min

% Khin : 20

4) Ravages du temps :

Dans une sphère de 10m de rayon, le lanceur accélère le cours du temps : seules les substances non vivantes sont affectées, mais elles le sont définitivement (le métal rouille ou s'effrite, la pierre se fissure, les liquides s'évaporent, le feu s'éteint et l'air devient vicié). [les armes/armures métalliques perdent 1 en FA, FD, dégâts et R par année écoulée ; les armes en bois, le parchemin et le cuir sont détruits au bout d'un an ; une épaisseur de pierre de 1cm est détruite pour un an écoulé].

Méditation : 2R Taille : sphère de 10m de rayon

Portée : nulle Dégâts : /

Cercle : 6 PA : 10 pour une année écoulée

% Khin : 30

5) Accélération :

Le lanceur et la personne de son choix se retrouvent subitement accélérés par rapport au reste du monde (pour eux, et pendant la durée du sort, une seconde correspond à une minute (ils vivent 60 fois plus vite (si un mortel est victime de ce sort pendant une heure ou plus d'affilée, il vieillit d'un an))(le sort s'arrête si le lanceur ou la victime attaque un autre être). [Utile pour s'échapper avec un allié, s'entretenir avec une personne en particulier ou l'affronter sans avoir à craindre l'intervention des personnes alentours].

Méditation : 2R Taille : /

Portée : 5 m / niveau Dégâts : /

Cercle : 5 PA : 10 pour une seconde convertie en une minute.

% Khin : 15

6) Antimagie :

Le lanceur accélère le temps dans une sphère de 20m de rayon ; seuls les énergies magiques sont affectées ; ainsi, tous les sorts en cours se réalisent 60 fois plus vite et ont toutes les chances de finir prématurément. Exemple : un sort " Sphère de feu " est invoqué pour une durée de 50 rounds : si le sort d'antimagie est lancé, la Sphère de feu durera 60 fois moins longtemps ; elle stoppera donc au bout d'un round !

Autre exemple : l'antimagie n'a aucun effet négatif sur un sort du type boule de feu ou projectiles : la boule de feu ou les projectiles se déplacent effectivement 60 fois plus vite, mais cela ne les empêche pas d'atteindre leur cible.

Méditation : 1R Taille : sphère de 10m de rayon

Portée : 10 m / niveau Dégâts : /

Cercle : 3 PA : 8 pour un round converti en soixante rounds.
% Khīn : 10

7) Lecture du passé :

En lançant ce pouvoir, le lanceur peut obtenir des informations sur le passé de l'objet ou la personne qu'il touche : après avoir choisi le point initial dans le passé, il peut faire défiler les images vers le passé ou le futur, en couvrant un an en un round.

Méditation : 1R Taille : /

Portée : toucher Dégâts : /

Cercle : 2 PA : 5 par round.

% Khīn : 6

8) Bannissement :

Grâce à ce pouvoir, le lanceur peut instantanément congédier un serviteur divin quel qu'il soit et le renvoyer dans son panthéon d'origine. Ce pouvoir sert aussi de contre concernant tous les sortilèges divins (de prêtres, clercs, gardien des enfers ...) : il suffit de le conjurer puis de dépenser autant de PA que le sort divin en a nécessité pour l'annuler.

Méditation : 1R Taille : /

Portée : 10 m / niveau Dégâts : /

Cercle : 4 PA : 5 (+10 pour congédier un serviteur)

% Khīn : 20

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Oups

November 15 1999, 6:36 AM

Désolé pour la mise en forme des caractéristiques des sorts : je me suis aperçu trop tard que le copier-coller s'était mal passé.

Un nouveau

djaba

November 15 1999 at 4:42 AM

Salut je suis un nouveau MJ et j'ai acheté eleCKase et ses suppléments d'occaze à un ancien

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Welcome

November 15 1999, 5:36 AM

Bienvenue à toi parmi nous, Djaba. Tu dis que tu es un nouveau MJ : ça veut dire que c'est le premier jeu que tu maîtrises, ou que tu es un nouveau MJ à Eléckasë (dans ce cas, j'aimerais bien savoir depuis combien de temps tu fais jouer le jeu et si tu t'es déjà penché un peu sur les règles et la campagne des Joyaux-étoiles).

Djaba

1 fois que je masterise

November 16 1999, 10:54 PM

Merci beaucoup, en fait c'est la première fois que je maîtrise et je commence avec une équipe jeudi soir le scénario d'introduction du livre du maître. Mais je suis en train de lire la campagne des joyaux étoile

TridentT

Scénarios

November 16 1999, 11:08 PM

Le scénar du premier livret n'est pas vraiment terrible, mais il te permettra une première vision du monde. Il ne faut pas hésiter à l'étoffer, de mystère surtout!

Nous te souhaitons tous une bonne partie, et si tu as besoin de conseils/d'aides/ou quoi que ce soit, n'hésites pas!

kragor

pas terrible en effet... sauf si comme tu le conseilles on le complique

November 17 1999, 7:12 AM

ah nostalgie des parties passées.

je me rémé morais justement cette anecdote où dès le scénar d'introduction, mes PJ's avaient réussi à provoquer par leur simple bêtise un bouleversement politique à Jorhiul par le simple jeu des alliances dans la guerre des taupes, et tout ça en agissant depuis Anorien. Eux ils se doutaient de rien les pauvres. Après tout ils n'étaient pas censés connaître la situation politique plutôt tendue entre Les dirigeants d'Anorien et ceux de Jorhiul. et comme ils n'ont pas pensé aux conséquences de leurs actes....

je me souviens encore. c'est ainsi qu'ils se sont faits leurs premiers ennemis jurés : en la personne d'un des princes marchands de Jorhiul. depuis il le retrouve assez souvent au cours de la campagne

Mysth de Malembie

On a tous débuté en un temps pas si lointain

November 17 1999, 6:18 AM

Bienvenue dans le monde des Maîtres de jeu. Si tu as le moindre

problème, garde en tête qu'il existe d'autres MJs (nous) qui ont eux aussi ressenti les difficultés des débuts et qui sont toujours prêts à aider les nouveaux alors, n'hésite pas et bon courage pour Jeudi.

TridenT

Bienvenue parmi nous alors!

November 15 1999, 6:09 AM

Nous sommes toujours heureux de voir venir de nouveaux visages! J'espère que tous ce que nous partageons te sera utile, et je te souhaite de bonnes parties d'Eleckasë alors!

Ce week-end était calme, très calme! Mais ça se reveille :o)

TridenT

L'Histoire de Kendal, à compléter, je compte sur vous!

TridenT

November 9 1999 at 7:25 AM

Je viens d'établir mon campement au Sud-Est d'Eleckasë, près de la forêt. La prochaine étape mon voyage doit m'amener jusqu'à Maagl, dans les "terres brunes".

Je fais cuire un morceau de viande, dont l'odeur sucite déjà quelques frissons en moi ... je suis affamé, après ces 2 jours de chevauchée intense.

Lorsque je repense à ce qu'il c'est passé tous ces cadavres, ce village pillé et brûlé

Ma curiosité m'avait fait venir jusqu'à cet endroit maudit, un petit village d'ou s'échappait d'étranges colonnes de fumée noiratre. L'emprunte de la Magie aussi, avait du me sensibiliser, mais jamais je n'aurai du céder.

Jamais je n'avais vu la Mort d'aussi prêt. Lorsque ce personnage est apparu devant moi, je fut surpris, tetanisé. Je ne l'avais pas entendu venir, au détour de cette batisse à moitié détruite. Pourtant, sous sa grande cape noire, se dessinait les contours d'une armure aux formes extravagantes, hérissée de pointes exubérantes, d'ou coulaient encore quelques filets de sang sûrement pas le sien d'ailleurs.

Son visage aux traits francs ne m'inspira rien de bon, tout comme son regards las, sans remord, un regards d'exécuteur, un regards de mort!

Sa main gantée décrivit un arc de cercle tandis qu'il dégaina une épée longue couverte de runes kabalistiques, sillonnée de veines rouges sang, lesquelles furent parcourues de spasmes ecoeurant lorsque la lame fut pointée dans ma direction.

Je ne suis pas sûr d'avoir moi-même pris l'initiative de lancer le seul sortilège qui pouvait me tirer d'affaire, peut-être est-ce par reflexe, je ne sais même plus! Lorsque ma main se leva et que j'entamais un demi tour en priant mes jambes de me porter jusqu'à mon cheval, un tourbillon de sable se format instantanément à l'endroit ou la lame parcourait le vide à la recherche de ma chair le tourbillon s'emplifia en quelques secondes et m'aveuglait tout autant, mais par chance, je retrouvais rapidement mon cheval qui étrangement était resté très calme.

C'est alors je sentis une douleur dans mon épaule, pas assez vive pour que ce fut la lame de cette créature ... je ne pensais qu'à fuir pour l'instant le plus vite possible.

Après une bonne heure de cavalcade intense, je m'écroulais à terre, la blessure et les emotions me faisant perdre connaissance. Cette petite flèche dotée d'une noirceur maladive s'était profondément plantée dans ma chair, et je ressens encore la douleur effroyable et glacée lors de son retrait.

Encore quelques jours à cheval, et j'arriverai bientôt à Maagl, ou je connais un ami alchimiste qui pourra certainement m'aider à guérir cette sale blessure.

Laissez libre cours à votre imagination, en completant même de quelques lignes, les récits de Kendal. Ca peut donner un résultat sympa si on s'y met tous un peu!

J'ai récemment fait l'acquisition du bestiaire de rôlemaster en vue de l'adapter à Eléckasë. S'il y a des intéressés, je peux envoyer sur un site ces nouvelles créatures.

1) Pourquoi avoir investi dans un bestiaire ?

Simplement parce que celui sorti dans le livre de règles d'Eléckasë est trop sommaire et que j'avais envie d'avoir une grande panoplie de rencontres éventuelles à portée de main pour combler les jours de voyage à travers les étendues sauvages (attention, cela ne m'empêche pas d'utiliser les challenges).

2) Pourquoi celui de rôlemaster ?

Et bien après m'y être sérieusement penché dessus, c'est celui qui m'a le plus séduit par :

- * ses tables de rencontre aléatoire, permettant soit de générer une rencontre en fonction du niveau des PJs, soit de générer une rencontre en fonction de la géographie du lieu. De plus, ces tables sont conçues de telle façon, qu'il est bien plus probable de rencontrer des êtres intelligents (chasseurs, gardes, aventuriers, éclaireurs, ...) que des monstres hostiles,

- * la description des créatures, toujours très détaillée, complète, et écrite avec un style agréable à lire,

- * sa table de génération des biens et trésors des créatures rencontrées, qui peut, ou non, être utilisée (j'avoue ne pas m'y fier à 100%).

D'autre part, j'ai décidé d'utiliser les Drakes (équivalent des Dragons des autres jeux) comme étant une race n'ayant rien à voir avec les Dragons connus (ou peut-être leur origine) à part leur apparence et éventuellement leur capacité à utiliser la magie (je les limite toutefois aux sorts de cercle 4). En fin de compte, pour moi, les Drakes sont une race magique comme une autre, bien qu'ils ressemblent à des dragons (mes PJs seront contents, ils pourront avoir le prestige d'avoir tué un grand reptile volant crachant du feu et faisant très peur !).

Auteur

Reply

Rambo

envoi toujours

November 9 1999, 11:10 AM

Ton histoire de bestisire m'intéresse, d'autant plus que j'avais dans l'idée de me lancer dans le regroupement des créature d'Elekase

Morland, brûleur de Dragon

Reçoit donc ma bénédiction!!

November 16 1999, 9:59 AM

Le bestiaire, il est vrai, reste très sommaire, mais il reste une base à la réflexion de chaque MJ. Je pense que tu en fais preuve à merveille, et t'encourage à H A U T E V O I X !!!

Bref, je suis impatient de voir le résultat de ton labeur. Bon courage...

Mysth de Malembie

Où l'envoyer ?

November 17 1999, 7:18 AM

J'ai actuellement une dizaine de créatures (en constante évolution) ainsi qu'une trentaine d'événements (parfois des minis challenges) mettant en scène des rencontres avec ces créatures ou des humains.

Je peux vous les transmettre, sachant que j'en rajouterai régulièrement, mais il faudrait que je sache où (je ne comptais pas fournir les tables de rencontres aléatoires avant d'avoir adapté la majeure partie des créatures : ça peut donc prendre du temps ...).

rambo

t'inquiète pas

November 17 1999, 9:45 AM

Ne t'en fais pas pour savoir où envoyer tes tables. Tu peux déjà t'amuser à les donner à qui les veut, mais je te conseille de les mailer soit à Bilbo, soit à Tristan ou encore à kragor. Tu n'auras certainement aucun mal à trouver leur adresse dans l'auberge ou sur le site de Tristan.

TrisTaN

Un bon copain à moi ;o)

November 18 1999, 1:41 AM

meuh oui!!!!!!

Tu sais que tu peux me l'envoyer, y'a pas de problèmes, quand tu veux!

Je peux faire des MAJs régulières si tu m'envoies tes docs, comme je fais pour les Elfes Dorés.

A +

Magie des symboles

November 3 1999 at 3:57 AM

TridentT

Est-ce que qqn a developper la Magie des Symboles?

Auteur

Reply

Asso le félin

inaccessible

November 4 1999, 8:16 AM

Cette magie n'est pas accessible à mes joueurs. Je ne la prête qu'à un PNJ qui raconte au perso qu'il l'invente au fur et à mesure en dessinant à l'improviste. Cela m'évite de donner au joueur un sort inventé car j'ai toujours du mal à trouver les paramètres. Ainsi grâce au PNJ j'invente les paramètres sur le moment selon l'effet voulu. Les joueurs ne s'en plaignent pas et ne se prennent pas la tête avec une magie qui s'invente sur le moment. Seul moment où ils grognollent c'est quand le PNJ n'obtient pas de résultat; ce serait trop facile sinon.

Kristeal

Les conditions

November 7 1999, 11:47 PM

Afin de pouvoir utilisée la magie des symboles, il faut 130% en dessin, j'ai une fois conseiller à un de mes PJs de mettre des % dans cette compétence pour la développer mais il n'a toujours pas 100%. Ca prend du temps à développer de savoir bien dessiner. Je pencherai plutôt pour une magie pour les PNJ. C'est principalement un mode de voyage, on dessine la destination et on lui "donne vie" afin d'ouvrir une porte pour se rendre à destination. C'est très facile comme voyage mais aussi très cher.

Jusqu'à maintenant, ils n'y ont jamais eu recours.

Vive Kragor

November 3 1999 at 2:13 AM

Rambo

Je reviens du site de Kragor et j'y ai trouvé plein de truc sympa et notemment, une table (pas fini) de PNJs.
Allez-y, vous l'regretterez pô

Auteur

Reply

kragor

Merci pour le coup de pub

November 3 1999, 11:51 AM

Moi aussi j'en reviens,
vraiment très bon ce site ;o)

non mais blague à part, d'accord j'ai publié tes tables, mais je pense qu'ils seront assez
grand pour aller les voir tout seul comme des grands
tu crois pas?

Rambo

de rien

November 4 1999, 6:57 AM

Pour le coup de pub, ça fait jamais de mal à personne et quant à savoir s'ils sont
assez grand pour y allez tout seul, c'est à voir.
Pour les tables, je les continue (j'en suis au soranien)et ça avance doucement.

Le chasse gnouf

Fayot! (npo)

December 6 1999, 7:53 AM

2° Serveur pour les fichiers ZIP.

October 27 1999 at 11:49 PM

Trident

Comme promis, voilà uen nouvele adresse si vous avez des difficultés à télécharger des fichiers sur multimanía.

Pour l'instant, je mets seulement les fichiers ZIP, mais si vous trouvez que ça va plus vite sur ce serveur (geocities), alors je ferai un site miroir ici ...

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Realm/4539/>

Auteur

Reply

Trident

ZUT!

October 27 1999, 11:50 PM

J'avais arreté parce que j'avais oublié un "s", mais le message était déjà passé ...

J'ai pas assez en rapidité!

2° Serveur pour les fichier ZIP.

October 27 1999 at 11:49 PM

Trident

Comme promis, voilà uen nouvele adresse si vous avez des difficultés à télécharger des fichiers sur multimanía.

Pour l'instant, je mets seulement les fichiers ZIP, mais si vous trouvez que ça va plus vite sur ce serveur (geocities), alors je ferai un site miroir ici ...

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Realm/4539/>

Questions sur ton scénario, Kristeal.

Trident

October 26 1999 at 11:58 PM

Voilà quelques petites questions sur ton scénario, pour éclairer ma lanterne.

Attention! que les choses soient claires! Ce ne sont pas des "critiques faciles", mais vraiment des questions pour me permettre de jouer au mieux ce scénario, ou du moins l'adapter, car toi tu connais bien le fond de ton scénar, mais moi, certains passages sont délicats! Je veux pas que tu prennes mal mes questions! :o)

CH2: Le sort de Ténèbre est de niveau 43 ... c'est pas un peu bcq ça? Est-il vraiment utile de mettre un niveau la-dessus? Mes joueurs ne possèdent pas de sort de niveau > 10 donc ...

CH2: La rencontre avec un des champions du Chaos, voleur des rubis du Cercle ... ça fait un petit peu facile, non? De plus, Le champion du Chaos (le voleur) est en fait un (des 9?) Seigneur du Chaos, au même titre que Gaard Le Vil ... est-ce bien raisonnable? Les pauvres PJs ...

CH6: Ouvièle intervient directement sur le plan de la Terre? Est-ce qu'elle le peut vraiment?

CH6: "Les PJs pourront reconnaître Bush" : qui est ce Bush, peux-tu nous en dire plus sur lui? Est-ce important sans le scénar, ou c'est une adaptation pour tes Pjs?

CH16: Même question pour Squily?

CH18: la révélation du rubis du cercle protecteur est faite par qui??? J'aurais peut-être été moins directe, entourant de mystère la légende des rubis, voire un mini scénario. Les dragons sont-ils vraiment au courant de ceci?

CH23: j'ai adoré ce passage, franchement, même s'il est bizarre! bien! bien! MAIS, que fait un Tueur de Lémur (entité sorcière) au milieu des démons??? Les entités sorcières ont-elles vraiment qqch à y gagner?

voilà, c'est un bon début, du moins, c'est ce dont je me rappelle!!!

Auteur

Reply

Kristeal

Voilà des réponses.

October 27 1999, 1:12 AM

CH2: Le sort de Ténèbre est de niveau 43

Réponse: Le niveau du sort est simplement fait pour que les PJs évitent de rentrer dans le tas sans aucune aide extérieur. Vu qu'ils étaient envoyés par Grégault en reconnaissance, les PJs disposaient d'un soutien militaire. Il a permis aux magiciens du groupe de faire partie d'un rituel de magie (expérience peu fréquente) pendant que les guerriers combattaient. C'est l'union des mages qui a fait sauter le sort. J'ai plus insisté sur les préparations de l'attaque que sur le combat lui-même sauf pour les guerriers du Chaos. En clair, le niveau du sort n'a aucune importance, c'était juste un point de repère, les PJs n'ont jamais su le niveau du sort.

CH2: La rencontre avec un des champions du Chaos, voleur des rubis du Cercle ...

Réponse: Là, c'est une colle, je pensais pas que le voleur était un des seigneurs. J'ai pris un champion un peu plus fort mais sans plus (Je vais vérifier). Mais pour ce qui est du phénomène, c'est l'âme renfermée dans le rubis qui a tué le voleur et non pas le PJ. L'âme du rubis tentait de sortir de sa prison depuis le vol et en a profité pendant le combat. De toute façon, cela n'influence rien le scénar.

C'était une ouverture pour la suite d'une campagne mais je ne suis pas parti dans cette direction.

CH6: Ouviaële intervient directement sur le plan de la Terre? Est-ce qu'elle le peut vraiment?

Réponse: Ouviaële n'intervient que dans son sanctuaire, (un peu comme pour une ambassade). Elle ne peut rien faire de plus.

CH6: "Les PJs pourront reconnaître Bush"

Réponse: Bush est un demi-troll PJ devenu PNJ lorsque j'ai eu plus de joueur. Je me suis servi comme messenger pour mes PJs car ils l'ont laissé chez Ouviaële. C'était juste pour leur permettre de revoir un ancien compagnon mais lui aussi n'influence pas la campagne puisqu'une fois sur Andharë il les quitter à nouveau. (Rappel: un demi-troll suit généralement la personne ayant la magie la plus puissante.)

CH16: Même question pour Squily?

Réponse: Squily est une entité que j'ai crée peu après le début (je cherchais une entité neutre car j'avais besoin d'expliquer certains détails aux PJs) représentant la finition (et pas la fin) de chaque tâche. Par la suite, je l'ai rattaché à Ouviaële. Je l'ai inclu dans la camapagne car 2 de mes PJs se sont convertis à Squily (à ma plus grande surprise).

CH18: la révélation du rubis du cercle protecteur est faite par qui???

Réponse: Le PJ qui a trouvé le rubis l'a confié aux conseillers de Grégault (il n'a pas vraiment eu le choix) dont Alrik (Uther-Kann). Comme je l'ai dit plus haut, j'ai laissé des ouvertures pour la suite et je ne suis pas encore à ce chapitre.

CH23: Tueur de Lémur (entité sorcière) au milieu des démons???

Réponse: Si je me souviens bien, le tueur de Lémur est l'assassin parfait du Chaos (cfr Ext. Armageddon) à moins que je me soie trompé de nom mais quoi qu'il en soit, les PJs devront affronter l'assassin du Chaos. Le but du Chaos est de désorganiser la défense (et les entité sorcière n'ont rien à voir).

TridentT

Untitled

October 27 1999, 1:26 AM

CH2: Il me semble bien que le voleur est un seigneur (j'espère que je me trompe as o), je vais verifir aussi! mais je n'avais pas compris (lu trop vite?) que c'est en partie grace à l'esprit enfermé dans le joyaux que les PJs ont pu le défaire.

Squily : tu pourras nous en dire (encore) plus sur cette entité? 9apeut être intéressant, à voir.

Le Tueur de lemur est bien une entité sorcière, l'assassin du Chaos est un ... je me rappelle plus le nom ... oops!

ok, je comprends mieux certaines choses!

kragor

l'assassin du chaos?

October 27 1999, 3:57
AM

l'assassin du chaos n'est _il pas le
euh de mémoire, le Chaos jinn, sorte d'ombre vivante
espion et assassin parfait.
je suis pas sur mais il me semble que c'est ça
je réverifierais quand même.
chose sure, le tueur de lemurh appartient bien aux
serviteurs des entités sorcière

TridentT

OUI!

October 27 1999, 4:05 AM

Oui, c'est ça, je viens de verifier à midi ...
C'est un Chaos-jinn, capable de polymorphie etc ..

Voilà, le doute est levé, merci!

Kristeal

La troisième entité

October 27 1999, 4:15
AM

Dans le supplément Armageddon, dans le
chapitre sur le Chaos, il présente 3 types
d'adversaire:
le Khar-kholog: un puissant guerrier.
le Chaos-jin: l'espion parfait.
?????: l'assassin parfait.

Tout ce dont je suis sûr, c'est que dans l'épisode
de Kraan, je ne parlais pas d'un Chaos-jin (il y
en a un sur le plan de la Terre).
De toute façon, je vérifie ça ce soir.

kragor

**petit test de
mémoire**

October 27 1999, 10:20 AM

si ma mémoire ne me fait pas défaut, le
3ème que tu évoques c'est le fou
d'Ammroth et effectivement après coup je
crois me souvenir que c'est bien lui
l'assassin parfait.
celui qui combat jusqu'à la mort, avec
pour seul but de tuer la personne qu'on lui
a dit de tuer, et d'ignorer tous les coups
qu'on lui porte afin de ne se consacrer
qu'à sa tâche, à savoir tuer...

Kristeal

Bravo

October 27 1999, 11:42 PM

Bravo, très bonne mémoire (à moins que l'ext soit à côté du PC)
mais il s'agit bien du fou d'Amroth.

Donc veuillez corriger dans la campagne "tueur de Lémur" par fou
d'Amroth".

TridenT

Désolé mais ...

October 28 1999, 11:16 PM

Je crois que le Chaos-jin possède les mêmes pouvoirs que le FdA, non? Mais en plus, il peut changer d'apparence à volonté ...

moi, je dis ça comme ça, mais si cette créature était déguisée en serviteur ... ça ne peut être qu'un Chaos-jin ...

Kristeal

Effectivement

November 7 1999, 11:51 PM

Pour le scénario, je pense après réflexion que le Choas-jin est le plus adéquat surtout qu'il possède les mêmes caractéristiques de combat que le fou d'Amroth sauf la dague. De plus cela expliquera comment Orkliver a^pu en tuer un à mains nues.

Donc veuillez remplacer le tueur de Lémur par Choas-jin.

Kristeal

Les gazettes

October 27 1999, 2:50 AM

Un tout grand merci pour avoir scanner la première gazette, grace à quoi, je vais pouvoir encore rallonger la campagne. Je compte insérer le scénario de Gaz9 entre Azer-Kalûm et Kraan. Cela mettra encore plus de pression lors de l'appel de Carolyn.

Comme quoi quand tout le monde s'y met, les montagnes ne résistent pas !

TridenT

Gazette n°08 OnLine!

October 27 1999, 1:30 PM

Cette Gazette est donc dispo sur mon site.

Désolé pour la taille des images, mais il faut encore que je convertisse certaines images en tableaux ... mais tout y est!

Mysth de Malembie

Où ça, où ça ?

October 28 1999, 2:14 AM

Est-ce que tu n'as pas eu le temps de t'en occuper,
est-ce moi, ou est-ce un problème plus important ?

TridentT

mise à jour

October 28 1999, 5:05 AM

J'ai envoyé le message APRES avoir fait la
mise à jour.

Ce qui c'est peut-être passé, c'est que ton
navigateur n'est pas configuré pour vérifier
l'existence d'une nouvelle version ... c'est à dire
qu'il se sert du cache pour relire les infos.

Donc, soit tu modifies cette option, soit tu clic
sur Reload,Recharger.

Voilà!

Mysth de Malembie

OK

November 3 1999, 7:46 AM

Merci pour ces informations ; j'ai
réessayé et j'ai pu me procurer la dernière
gazette.

Si ce n'est déjà fait, je te conseille d'aller
jeter un oeil sur la proposition de N'Qzi
au sujet des Elfes Dorés et d'Atanor.

Kristeal

Commentaires sur mon scénario

November 9 1999, 11:41 PM

Ceux qui l'on lu on pu remarquer qu'il y a une certaine ressemblance
avec la campagne des J-E, les PJs repassent par des lieux qu'ils ont
visités précédemment. Tout cela est voulu car n'oublions pas qu'ils
sont à la recherche du maître des Cycles, j'essaie que mes PJs aient
un sentiment de déjà vu.

Les doubles physiques servent à ajouter dans un premier temps une
connotation étrange surtout quand ils se réveillent en face d'un double
(les neurones des joueurs ont fumé à ce moment là). Par la suite, ils
servent de point de repère (bien que ce ne soit pas absolument
nécessaire).

Une dernière chose, il n'y a aucun adversaire détaillé à part ceux du
Chaos comme ça cela vous permet d'adapter les adversaires à vos
PJs, je joue actuellement avec des PJs de niveau 8 à 10.

Origine des Honyss, une théorie ...

October 26 1999 at 5:33 AM

Kristeal

...explosive.

Dans le livre de base, les honyss sont présentés comme une race sans origine et qui attend un être élu leur révélant leur véritable nature. Voici ma théorie qui est TRES explosive : les honys seraient le fruit d'un amour entre certains dragons polymorphes et de jeunes femmes elfes. (Les dragons ont tous maintenant une apparence de sage vieillard mais ils ont été jeunes.) De part leur aspect physique, ressemble à des mi-globoures mi-hommes.

Si cette progéniture ne ressemble pas à leurs pères c'est que Ouviaë fut profondément choquée par l'attitude de ses enfants : luxure et débauche. Elle altéra la marque du Cercle qui devait venir ces enfants à leur naissance. Leur aspect extérieur engendra le rejet et la honte des mères qui furent chassées. Malgré la difficulté première, ces enfants survécurent et se développèrent pour donner la race des Honyss. Le secret de leur naissance leur fut toujours dissimulé et il attend le jour où la vérité se fera connaître...

Je vous avais prévenu, c'est une théorie explosive.

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Des Dragons-lapins

October 28 1999, 2:27 AM

C'est une théorie très intéressante qui mérite d'être réfléchie plus longuement (je ne te donnerais donc pas mon avis définitif maintenant), mais j'ai déjà trois questions à te poser :

Et leur caractère : comment l'ont-ils acquis ?

Comment se fait-il que les différents dragons aient tous donné naissance à une race identique ... ou alors y aurait-il plusieurs races d'honyss ?

Pour qu'une race puisse survivre d'elle-même (surtout dans un monde comme Eléckasë), il est indispensable (à mon avis) qu'elle compte un nombre certain de membres, dès sa création ... les Dragons ont certainement dû prendre pas mal de repos, par la suite, parce que je veux bien qu'ils soient costauds, mais là, quand même !

Expérience

October 26 1999 at 4:26 AM

Mysth de Malembie

Je n'ai pas encore eu le temps de consulter tous les messages et je ne sais donc pas si ce thème a déjà été abordé :

Comment attribuez-vous de l'expérience à vos PJs ?

Suivez-vous des règles draconiennes ?

Utilisez-vous l'expérience en continue ou non ?

Quel est votre ordre de grandeur ?

Auteur

Reply

Kristeal

Gains d'expérience

October 26 1999, 5:01 AM

J'utilise la règle des 1000, c'est-à-dire que pour chaque chapitre d'un scénario (cfr ma campagne pour une idée de la valeur de chapitre), j'accorde 1000 PX par PJs qui sont diminués, si le PJ a mal joué son rôle et augmenter si une partie du scénar lui était plus spécifique et qu'il la bien joué.

Lorsque mes PJs sont confrontés à une entité pour la première fois, ils gagnent 1500 à 2000 Px, vu que c'est quand même une rencontre exceptionnelle.

J'attribue les gains de Px pour un combat à l'ensemble du groupe (quelle que soit les dommages causés).

De cette manière, l'écart se creuse uniquement entre les joueurs suites à leur manière de jouer et à la valeur de leur classe. (Les guerriers frappent plus souvent que les "sages" résolvent des énigmes.)

TridenT

XP & niveaux

October 26 1999, 11:32 PM

Alors, pour l'expérience j'utilise le système de niveau, bien sûr, ET le système d'experience en continu. Ca permet aux PJs d'augmenter de façon ... plus ludique et réaliste (pas plus rapide).

D'ailleurs, j'ai modifié quelques règles (qui sont sur mon site) : Lorsqu'un personnage fait un critique au D100 (echec ou réussite, on apprend aussi de ces erreurs!), il note une croix devant la caractéristique ou compétence utilisée. A la fin de la partie, on fait un jet de cette caractéristique pour l'augmentation (il peut y avoir plusieurs croix donc plusieurs jets!)

Echec Réussite

Caractéristique : 1D4+1 1D4-1

Compétence : 1D10+1 +1

En fait, cela permet d'augmenter un petit peu à chaque partie, puisque j'attribue les XPs généralement après 2 ou 3 parties de 5-7 heures.

AU niveau de la quantité, j'applique une règle qui m'est venu naturellement au fil des parties (pour certains autres jeu aussi) : j'essaye au maximum de donner des points d'XP "pour le groupe", et le moins souvent possible pour chaque individu.

C'est à dire que si les persos jouent en groupe, alors ils se partagent les même experiences, cela renforce la cohésion, du moins pour mes joueurs, et évite des actions trop personnelles.

Bien sûr, de temps en temps, certains PJs se voient attribuer un bonus (rare mais conséquent) s'ils ont eu un rôle tout particulier, mais une rencontre avec une entité ne justifie pas pour moi un bonus ... un bon exemple : la libération du Maître de l'ombre rapportera plus au mage du groupe.

Mes joueurs semblent satisfaits de cette répartition, et savent que je suis TRES radin.

Pourquoi? parce que j'aime que la progression des PJs soit très lente, car cela permet de mieux s'attacher au perso, de lui construire un background plus fin au fur et à mesure, et cela empêche donc certaines bêtises comme des disputes qui partent en couilles et qui finissent en combat fatal ... ça ne m'est pas arrivé depuis longtemps, très longtemps. (pas les disputes, mais le côté fatal!)

Mais ils savent que s'ils font des plans "géniaux", qu'on bien rigolé dans une partie, même s'ils n'ont pas trop avancé dans le scénario (si on a juste joué un bon moment dans une auberge, genre en racontant leurs exploits, en faisant rever les villageois d'un petit bourg par leurs récits, etc ...), ils savent que je serais un peu généreux!

EN clair, je donne des XPs si on c'est bien marré, et s'ils en ont bien chié! voilà :o)

Pour ce qui est du nombre exact d'XP, je n'utilise plus les mêmes règles, mais Niveau actuel x 1000 XP ... donc ça ne vous servira à rien.

A titre d'indication, pour mes 2 groupes :

Niveau 7/8 à la fin de la campagne (avec plein de petits scénarios en plus)

Niveau 7/9 à la fin de la campagne (estimation) pour le deuxième groupe, avec BCQ de scénarios en plus, d'intrigues personnelles, d'implications etc ...

Voilà, je voulais terminer par une chose, qui n'a rien à voir avec l'expérience, mais bon ...

Il y a une chose que j'adore, lorsque je joue une campagne comme à Eleckasë, c'est insérer des scénarios en plus dedans, pas juste les "larguer", mais les lier à l'intrigue, à l'ambiance ... même des petits! Cela peut faire des "fausses pistes", éviter la linéarité de la Trame, et permet d'avoir moins de certitudes de la part des PJs. En plus, les implications personnelles peuvent propulser les intentions d'un PJs pour une quête spéciale ... mais bon ... j'en reparlerai!

TridentT

Et toi MdM?

October 27 1999, 1:09 AM

Mysth de Malembie

Un sacré labeur ...

October 27 1999, 5:27 AM

Pour ma part, il est clair que je consacre énormément de temps au JdR (et surtout à Eléckasë) et il paraît que j'en fais trop ...(m'enfin, quand on a une passion ...).

Pour en revenir à l'expérience, après chaque partie jouée, je m'écris un petit résumé de tout ce que mes joueurs ont fait et vécu.

En me basant sur ce résumé, je donne une certaine valeur d'expérience à chaque événement vécu (valeur pouvant être différente suivant les personnages). Je fais le total, le modifie en fonction du rôleplaying du joueur et de l'influence du personnage sur l'avancement de la quête et l'ambiance au sein du groupe, et j'obtiens l'expérience que le personnage a gagné lors de la dernière séance de jeu.

A titre informatif, un événement rapporte entre 5 et 75 points d'expérience, la rencontre avec un héros ou un mortel puissant 100 à 200 points et la rencontre avec une entité au moins 1000 points.

Enfin, j'applique les règles de niveau sauf qu'au lieu de donner tous les bonus lorsque le personnage passe au niveau suivant, je les donne au fur et à mesure (en général, un bonus pour 200 à 500 points gagnés).

Pour ce qui est des compétences à pourcentage, lorsqu'un personnage en utilise une fréquemment, je l'autorise à tester sa compétence : s'il réussit, la compétence n'augmente pas ; s'il râte son test, la compétence augmente de D4%.
Pour les compétences sans pourcentage, je considère que l'acquérir prends beaucoup de temps et d'entraînement (1 ou plusieurs mois).

HAPPY END.

kragor

et ben

October 27 1999, 1:42 PM

moi qui me croyait radin, je vois qu'il y a pire!! :o)

Mysth de Malembie

Générosité

October 28 1999, 1:46 AM

Je me suis peut-être mal expliqué dans mon précédent message : lors de ma dernière partie, mes joueurs ont gagné en moyenne 500 PX, et franchement, ils n'ont rien fait de particulier (rencontre de Kaline (perso important), puis entraînements divers, choix de la route à suivre, achat d'équipement ... rien qui ne rapporte beaucoup d'expérience). Je pense qu'ils peuvent facilement gagner 800 à 1200 PX en une séance, ce qui signifie que la majorité d'entre eux franchiront le niveau au bout de 4 ou 5 séances de jeu.

Voilà ; les choses étant maintenant bien expliquées, je ne sais pas si je donne trop ou pas assez d'expérience mais je pense que je suis dans le "juste".

En fait, je prends aussi en compte que j'ai la chance de pouvoir faire jouer mes joueurs une fois par semaine (voir plusieurs fois pendant les vacances), et donc que les séances de jeu s'enchaînent rapidement.

De plus, et là je rejoins l'avis de TridenT, je n'aime pas que mes personnages évoluent trop vite, parce que dans un tel cas, les joueurs, d'une part, s'attachent moins à leur perso, et d'autre part, se rendent difficilement compte des nouvelles aptitudes acquises par le-dit perso.

En fin de compte, je suis assez satisfait de mon système, parce que je trouve qu'il convient bien à notre rythme de jeu. Je conçois tout à fait qu'il ne puisse pas s'adapter à tous les rythmes.

Le chasse gnouf

Non, non, tu ne te trompes pas : tu es radin

December 6 1999, 7:56 AM

Kristeal

L'expérience en continu

October 27 1999, 1:20 AM

J'utilise aussi le système d'expérience en continu mais avec une légère modification. Je trouve les bonus de Trident trop élevé surtout que les PJs gagnent des % à presque tous les coup et que plus les % augmentent, plus le nombre de critique augmente).

J'utilise la règle suivante: si % inférieur à 95 %: jet d'expérience: raté +0%, réussi +1D4+1 %

lorsque le % devient supérieur à 95%: jet d'expérience: raté +1D2-1%, réussi +1D2+1%

De cette manière, ils continuent à apprendre mais moins vite. Et mes PJs sont assez content de cette méthode.

PROPHETY

Réflexions sur Eleckase

October 30 1999, 2:00 AM

Je suis assez d'accord avec ce que tu donnes à tes PJs. Mais au risque d'offusquer la plupart de vous, je trouve la campagne des bijoux infiniment trop longue : étant donné que je n'ai pas énormément le temps de jouer et que je ne suis pas le seul master dans le groupe je n'ai pu, malgré les excellentes idées que suscite cette campagne, m'y tenir. De plus ma facheuse manie qui consiste à faire sentir le plus possible l'ambiance du scénario me containt à le faire un peu trop durer , en plus de ça j'ai moi aussi rajouté des scénarios à l'intérieur de la campagne qu'ont préféré mes PJs... En définitive je voulais en venir au point suivant : moi j'ai choisi de faire progresser mon groupe dans les vastes terres d'Eleckase par la seule volonté de chacun d'eux , trouvant la campagne un poil trop "aventureuse" à mon gout (et au leur), mais je ne m'y oppose en rien , bien au contraire .Cependant si vous désirez connaître qqs uns de mes scenars je suis à votre disposition. Longue vie à ... chaque terres d'Eleckase !

N'Qzi

Réflexions sur les réflexions

November 3 1999, 4:20 AM

Je partage assez ton point de vue. J'ai opté pour une démarche similaire même si la motivation diffère. Je ne voulais pas jouer la campagne des bijoux-étoiles car j'estimais qu'elle s'adressait à des personnages plus puissants. Plutôt que de les envoyer parcourir les contrées eleckasiennes, je les ai envoyés dans des plans sortis de mon imagination, des plans que j'ai pu modeler au mieux de mes intrigues. J'ai pioché à gauche et à droite et le résultat a plut à mes joueurs. Pourtant, les sources ne sont pas toujours des plus sérieuses. J'aime à laisser libre cours à mon imagination et je trouve que la fantaisie d'Eleckasë s'y prête à merveille. Le foisonnement de partis rend toutes les intrigues, toutes les alliances possibles. Tes scénarii m'intéressent donc puisqu'il feront un excellent contrepoint des miens. Je n'ose cependant pas te promettre la pareille car le temps me fait cruellement défaut. C'est tout.

N'Qzi

Expérience et fréquence de jeu

November 3 1999, 4:11 AM

Je dirais, mais cela n'engage que moi, que le nombre d'Xp donné peut également varier avec la fréquence des parties. Si on joue à un jeu une à deux fois par semaine (ou plus), on peut se permettre d'être radin. Mais si l'on joue une à deux fois par mois (ou moins), je trouve qu'il est conseillé de donner un peu plus. Cela permet au personnage de voir évoluer son personnage. Cela n'empêche pas la modération, les passage de niveaux devant toujours être des événements importants.

Je trouve assez chouette l'idée de donner les bonus de manière continue mais cela demande de l'organisation. Je ne le ferais jamais car j'ai tendance à être quelque peu brouillon.

En ce qui concerne mes parties, le minimum est de 1000 Xp et le maximum que j'ai donné est de 3500 Xp pour une séance.

Je ne donne que peu d'Xp pour des rencontres (même avec des entités). Je les calcule en fonction des risques encourus (ou évités) et de l'intelligence de leur jeu. Le rôle - playing se doit également d'être récompensé s'il ne nuit pas au plaisir des autres joueurs.

J'ai également décidé de placer des intrigues assez complexes et qui font intervenir

plusieurs entités (ou plutôt ses représentants). Découvrir une de ces toiles de fond leur donne droit à une récompense de taille (+ 1000 Xp au moins).

Je signale que ce genre de toile de fond se dévoile en dix à quinze scénar. Ce n'est donc pas chose courante! Et parfois, ils passent à côté (une découverte pour une ratée, à présent; ainsi qu'une en cours).

Asso le félin

Fort au début, mais après...

November 4 1999, 8:08 AM

Au départ je donne beaucoup d'expérience à des personnages débutants. Ils sortent à peine de leur petite vie pour aller à l'aventure. Ainsi arrivent-ils facilement à atteindre le second niveau à la fin du premier scénario, soit deux après-midi de jeu. Ils commettent leurs premiers meurtres, résolvent leurs premières affaires et font leurs premières découvertes magiques. Après, chaque perso gagne facilement ses points selon sa spécialité (combats pour un guerrier, connaissances pour un mage, vols pour un bandit...) Mais au fur et à mesure il gagne de moins en moins jusqu'à ne presque rien gagner: c'est la routine. Ils se rendent compte qu'ils ont besoin d'agrandir leurs horizons. Là ils ont eu le temps de s'attacher à leurs perso assez puissants et sont prêts à les lancer à l'aventure plutôt que de les voir routiner. A partir de ce moment, c'est l'expérience en continue qui leur permet d'augmenter car il mettent beaucoup de temps à changer de niveau. Qu'importe, ils font pleins de choses et découvrent pleins d'endroits et de personnalités; c'est le moment où ils se rendent compte qu'ils ne sont rien comparés aux grands du monde d'Eleckase et des autres plans; c'est là qu'ils jouent dur pour peu et se rendent compte de la valeur de l'expérience. Ainsi après un début accéléré et une suite très lente, mes joueurs arrivent au niveau 9 en même temps que les vôtres. C'est le moment que je choisis pour les mettre dans ma campagne de "l'énigmatique" que je vous proposerai un jour. Puis après cette première campagne, je leur sors celle des "joyaux" où ils avancent encore moins vite mais compensent par leurs trouvailles. Pour me comprendre, je prends comme base qu'un garde débutant (celui du buoquin de base) équivaut à un guerrier de niveau 3. Après un an de service il deviendra patrouilleur. Après plusieurs années de service (10 ans) il deviendra seigneur de guerre.

Nouvelles

October 25 1999 at 5:03 AM

Kristeal

Pour ceux que cela intéresse, Trident a placé ma campagne du retour du Cercle en Armagedon sur son site. J'attends vos commentaires et questions si vous en avez.

Autre choses, j'ai deux fichiers word97:

- pour les GdN nécessitant la compétence "technique" (qu'ils devaient avoir mais qui ne servait pas) pour l'utilisation que 3 armes propres + des Sizh (gazette 9) légèrement modifié
- quelques nouveaux sorts offensifs et un soin majeur.

Si cela intéresse quelqu'un, je veux bien envoyer les fichiers sur les sites.

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Intéressé

October 25 1999, 5:41 AM

Dans l'immédiat, tes nouveaux sorts m'intéressent beaucoup et je pense que tu peux les envoyer sur un site.

remrem

Untitled

October 25 1999, 4:51 PM

sur kel site
MJ depuis quatre ans mais nouveau netsurfeur
merci pour ton travail

TridenT

Envoi!

October 25 1999, 10:58 PM

Je pense que ça va interresser pas mal de monde, même si ça ne se manifeste pas trop!

NE tout cas, je suis preneur, pas de probs!

Mysth de Malembie

Problème

October 26 1999, 3:55 AM

J'ai eu un problème lorsque j'ai voulu dézipper ta campagne : je pense que ça vient des liens que tu as dû mettre dans ton document. Je me la suis quand même procurée en faisant un copier-coller à partir du site de TridenT, mais peut-être serait-il bon d'y jeter un coup d'oeil.

TridenT

Fichiers ZIP

October 27 1999, 1:05 AM

Je n'ai de problème avec le fichier zip.
Assures-toi qu'il fait bien la bonne taille, car le serveur de multiman est capricieux, et coupe parfois la communication qq ms, avant que le fichier soit fini!

Si d'autres personnes ont des problèmes avec ce fichier ou d'autres, n'hésitez pas à le dire, je ferais les modifs qui s'imposent.

Pour ceux qui ont vraiment du mal à télécharger un fichier, je peux les envoyer par mail, ou alors les changer de serveurs, pour plus de stabilité.

Il suffit de me le dire :o)

kragor

Zip

October 27 1999, 3:13 PM

EXACTEMENT, capricieux, c'est le moins que l'on puisse dire :o)
donc si tu avais l'extrême sollicitude de bien vouloir me le faire
parvenir par mail ce serait bien sympa.
pas la campagne, juste les gazettes et le fichier sur les guerriers de la
nuit au format zip
Merci d'avance

kragor

non c'est bon...enfin presque!

October 27 1999, 3:20 PM

ce fût laborieux, mais j'ai fini par récupérer au moins les guerriers
de la nuit
par contre les gazette ça a du mal à passer, donc si tu pouvais les
envoyer ce serait cool

L'existence d'une nouvelle race pour Eléckasë (a priori pas accessible aux PJs): les Elfes Dorés ou Elfes d'Or pourrait expliquer bien des choses et enrichir encore plus le jeu. Qu'en pensez vous ?

DESCRIPTION

Les Elfes d'Or, comme leur nom l'indique, ont une apparence elfique, avec une peau naturellement dorée et une chevelure d'or ou d'argent.

Ce sont les seuls elfes n'ayant pas été créés par la magie, mais à la fois par la Balance et le Pendule ; ils ne possèdent donc pas le caractère elfique habituel : ils ne s'intéressent pas aux arts ni à la nature, sont toujours athées et méprisent les autres elfes autant que les races motelles.

HISTOIRE

Les elfes dorés ont été créés en association par le Pendule et la Balance, dans la période qui suivit l'apparition des Dieux. La Balance voulait avoir un certain contrôle sur les Dieux ; le Pendule un monde sans Dieux (entre autres). Ils s'entendirent sur la création de nouveaux serviteurs, capables d'intervenir dans les sphères divines. Les Elfes Dorés apparurent donc, avec pour missions principales de surveiller les panthéons divins, d'empêcher la naissance de nouveaux dieux et l'extinction des anciens (BALANCE) et de limiter la puissance des Dieux existants (PENDULE).

La Balance a fait en sorte que le nombre d'elfes d'or existants soit fixe (un elfe naît lorsque un elfe meurt); le Pendule a décidé que les elfes dorés ne pourraient pas dégénérer (dans le sens : baisse des aptitudes physiques et mentales) et a donc proclamé que chaque naissance serait la résurrection de l'elfe qui est mort et que ce dernier conserverait toutes ses facultés mentales (et physiques si son nouveau corps le lui permet)[Il est à noter que grâce à cette particularité, aucun Dieu ne peut récupérer l'âme d'un elfe d'or, et aucun nécromant ne peut la consulter].

COMMUNAUTE

On ne sait pas quel est le nombre exact d'elfes dorés (probablement moins d'une centaine).

Les Elfes Dorés vivent sur un plan spécial, aux propriétés étonnantes puisqu'il est situé à la fois à proximité des plans du Pendule et de la Balance (en fait il est plus probable qu'il soit situé ailleurs (peut-être près des plans divins), mais que les deux seuls accès au plan soit placés près des plans du Pendule et de la Balance).

Le Plan des elfes d'or est composé d'une gigantesque forêt d'arbres éternels, dans lesquels ils ont construit de grandes maisons, salles d'entraînement, bibliothèques ...

La communauté des elfes d'or est dirigée par les 4 premiers représentants de la race : les 4 Patriarches. C'est eux qui communiquent directement avec le Pendule et la Balance et qui délivrent les missions aux autres elfes dorés.

LES PATRIARCHES ET L'ARMEGGEDON

En plus du contrôle qu'ils opèrent sur les Dieux, les Patriarches ont un pouvoir et devoir non moins important : ce sont les seuls êtres à pouvoir interférer sur la Régulation de la Balance. En effet, les 4 Patriarches peuvent se rendre sur le Plan de la Balance et supprimer (ou rajouter) une même quantité de sable dans tous les plateaux de la Balance Régulatrice, et ainsi diminuer (ou augmenter) le pouvoir des différentes entités et retarder (ou avancer) la date de l'Armageddon.

De ce fait, lorsque le Pendule veut déclencher un Armageddon, il envoie les quatre Patriarches faire déborder les plateaux de la Balance.

ATTENTION : en tant que serviteurs des deux entités, les elfes dorés ont acquis une certaine indépendance vis à vis des deux, et peuvent refuser une mission si celle-ci va à l'encontre de la volonté de l'autre entité (mais ils peuvent l'accepter quand même).

PARTICULARITE

Les elfes d'or peuvent se déplacer librement dans le tissu interplanaire et se rendre librement dans tous les plans existants à l'exception de Sägâl car le Pendule, par mesure de précaution, leur a interdit l'accès à son plan (Les Elfes Dorés sont quand même de puissants serviteurs qui ne suivent pas exactement sa philosophie, et il ne peut en supprimer un sans avoir à en découdre avec la Balance, ce qu'il veut éviter).

[Je n'ai pas encore réfléchi aux pouvoirs des elfes d'or, mais ce sont des êtres ayant des siècles d'existence (passés maîtres dans biens des domaines) et, à mon avis, possédant des facultés naturelles telles que : Protection contre la détection de leur auras, Invisibilité, Téléportation ...]

Je vous expose ma théorie sur le fameux empereur, en vous demandant une fois encore ce que vous en pensez.

Déjà, je tiens à préciser que pour moi, Atanor n'est pas un GRAND-GENTIL-HEROS, comme les rumeurs et légendes pourraient le laisser penser (les légendes transforment la réalité).

Atanor était, bien avant de monter sur le trône, un grand héros, certe populaire pour ses exploits, mais aussi pour sa terrible *Lame de la Vengeance*, une épée dévoreuse d'âmes, et pour ses manières blasphématoires.

L'empire qui l'avait vu naître, était grand et très puissant, fief de la religion catholique puisque dirigé par une théocratie à la poigne de fer (et aux nombreux inquisiteurs), et Atanor risquait fortement le bûcher.

Un prêtre compatit cependant sur son sort, et l'emmena faire une longue croisade avec pour but la quête de la sagesse. Effectivement, lorsque Atanor revint, il avait beaucoup changé : il avait gagné sang-froid, puissance et ambition, et le bruit de son retour fit croître de nouveau sa popularité (surtout qu'il ramenait avec lui de nombreux trophées de créatures démoniaques).

Il se fit de nombreux amis parmi les hauts placés de la religion, et finit par renverser l'ancien empereur en le faisant arrêter pour hérésie (c'était évidemment un coup monté).

Il va sans dire que la popularité d'Atanor atteignit à ce stade un paroxysme, et qu'il était en bonne voie pour devenir un dieu ... mais l'Armageddon se déclencha et précipita les choses : Atanor dû se battre pour défendre ses frontières, et les nombreuses victoires qu'il accumulait firent encore grimper la foi que ses sujets avaient en lui. Ils crurent plus en Atanor qu'en Dieu, et bientôt, leur empereur vint remplacer leur Dieu dans leurs prières.

Craignant l'apparition d'un nouveau dieu, qu'ils ne découvrirent pas avant à cause de l'activité armageddonnienne, les Elfes Dorés envoyèrent un des leurs avec pour mission de détruire (au moins partiellement) la réputation de l'empereur ... ou de le tuer s'il n'y avait pas d'autre choix.

L'affrontement eut lieu, mais un problème se posa car Atanor, qui était déjà devenu un dieu, vainquit l'elfe dans un combat titanesque, et emprisonna son âme dans l'épée dévoreuse d'âmes.

Avant que ses frères ne découvrent ce qui s'était passé (il n'y avait pas eu de nouvelle naissance donc l'elfe d'or était toujours en vie), torturé par l'épée, l'elfe doré dévoila son identité et toute l'histoire à l'empereur.

Atanor fit immédiatement construire un passage vers Sägäl, où les elfes d'or ne pourraient pas venir le chercher.

Quelques temps après son arrivée sur le plan du Pendule, Atanor s'aperçut qu'il était déjà devenu un dieu et qu'il ne craignait plus les elfes d'or. Il voulut retourner sur Eléckasë, mais l'Armageddon était "déjà" terminé, et il n'y avait pas de place pour un dieu sur cette terre. Il se créa donc un petit plan et s'y rendit, avec la poignée d'hommes qui l'accompagnait. Il fit de ses hommes ses serviteurs : LES CHEVALIERS BLANCS.

Pendant ce temps, les elfes dorés, ne pouvant plus empêcher Atanor de devenir un dieu, entreprirent de miner sa puissance en créant sur les restes de son empire une gigantesque forêt impénétrable (ainsi personne ne trouverait les restes de l'empire avant un certain temps et Atanor serait renié des mémoires). Réagissant à ça, Atanor envoya le meilleur de ses Chevaliers Blancs sur Eléckasë, avec pour but de faire renaître sa religion, dans un fort isolé qui deviendra le fort d'Atanor.

La priorité des elfes d'or est de retrouver l'âme de leur confrère, toujours enfermée dans l'Épée de la Vengeance ; mais je pense qu'Atanor ne l'a plus en sa possession ... alors où est-elle ?

Le plus vraisemblable est qu'elle soit restée sur Sägäl, ce qui expliquerait que les elfes d'or n'aient toujours pas mis la main dessus. Certainement attendent-ils le meilleur moment pour contacter des aventuriers qu'ils surveillent depuis longtemps afin de leur confier une mission d'importance ...

Trident

Surprenant

October 25 1999, 3:52 AM

Ben je vois que tu asz beaucoup d'idée, c'est clair! Et tu connais bien le Monde d'Eleckasë, car tout ton raisonnement tient debout, mais si je n'aime pas l'idée de "puissance étrangère", d'homme devenu "dieu" etc ...

Je te félicite pour ces 2 passages, ils m'ont évadés un moment de mon boulot :o)

Oui, je disais que j'aimais pas trop l'idée d'Atanor devenant un dieu peux-tu développer un peu? Est-ce une assimilation aux pouvoirs d'un dieu?

Malembie

Franchir le portail

October 25 1999, 4:45 AM

Pour moi, c'est facile : un dieu existe à partir du moment où des hommes croient en lui. Plus il a de croyants, plus il est puissant (c'est pour ça que les deux dieux les plus puissants sont le Dieu Catholique et sans conteste le Dieu des Orcs (!)).

Atanor a réuni autour de lui une véritable foi avec des croyants qui l'ont choisi pour remplacer leur dieu précédent : c'est dire si leur foi en Atanor était grande (ou leur foi en Dieu affaiblie).

Ce qui te dérange, à mon avis, c'est vraiment le fait que Atanor, un mortel ait franchi la barrière et soit devenu un dieu, alors que les autres n'ont jamais été autre chose que dieu.

Alors, que s'est-il passé ?

Peut-on admettre que la foi des sujets d'Atanor en leur empereur était si grande qu'en ces temps d'Armageddon, où les mortels et les immortels se côtoient, s'est produit un événement hors du commun : un mortel, qui avait tout pour être un dieu, a finalement acquis ce souffle divin qui a transformé sa nature ?

Pour moi, Atanor est vraisemblablement devenu un dieu (sa nature a changé), et cela n'a été rendu possible qu'avec la présence de l'Armageddon. Atanor-Dieu est né de l'Armageddon et de la foi que ses fidèles avaient en lui, tuant du même coup l'Atanor-homme.

Cela dit, Atanor n'a acquis les pouvoirs d'un dieu qu'au compte goutte, et ça n'est que lorsqu'il a réellement pris conscience de son état qu'il a pu les développer et les utiliser (et être obligé de créer son propre plan et ses propres serviteurs qu'il a également élevés au statut divin).

Trident

ouais ... pourquoi pas ...

October 25 1999, 5:02 AM

C'est exactement ça qui me gêne, oui ...

Qu'il devienne puissant, oui, qu'il puisse changer de statut par la volonté des mortels ... bof ... je sais pas. Mais merci quand même pour l'éclaircissement, c'est sympa ;o)

Pourtant, j'ai toujours vu les dieux comme de simples humains à la base ... vu ce qu'on raconte à leur sujet ...

mais c'est assez flou, et je crois qu'il faut que celà le reste, du moins à mon avis.

En complément du débat de la page 2 sur Atanor, il faut savoir quelles sont les pouvoirs que l'on attribue aux dieux. Les pouvoirs des dieux sont assez restreint, la preuve est qu'il ne savent pas "influencer" l'Armagedon comme les autres entités, ils le subissent plus, il ne peuvent même pas se rendre sur Eleckase (crf Ext 5). Donc ce qui voudrait dire que si Atanor est un dieu, il ne pourra pas revenir sur Eleckase. Certes, il est évident que l'immortalité des dieux provienne des croyants, mais je ne crois pas que les dieux soient assez puissant pour créer un plan. Seul les entités ont le pouvoirs nécessaires pour créer un plan (il y a une discussion quelque part sur ce forum à ce sujet, mais je ne sais plus où).

Aurais-je, emporté par l'élan et le poids de ma plume, omis certaines informations des livres de règles ?

Je relirai tout ça ce soir, mais il me semblait que les dieux avaient leurs propres plans (sinon, d'où viennent leurs serviteurs ?) et qu'ils pouvaient intervenir plus facilement (pas personnellement comme les maîtres de magie, mais par le biais de leurs serviteurs) lors des Armagedon (je ne suis plus du tout sûr de ce dernier point à présent).

Cependant le fait qu'Atanor ne puisse revenir parmi les hommes, comme la légende le dit, n'est pas très gênant, puisque justement, c'est une légende (et puis en poussant le bouchon un peu plus loin, revenir sous forme d'une religion, c'est quand même revenir).

En se référant au livre de base, on peut voir que chaque dieu possède son domaine autour d'Eleckase. Mais est-ce que ce domaine est semblable à un plan ? Pour moi, je dirai que c'est "le paradis & l'enfer" d'une religion, mais qui n'a pas la même constitution qu'un plan d'une entité. Pour faire simple, chaque domaine d'un dieu est comparable au plan de l'Esprit et c'est le dieu via le pouvoir qui lui est conféré par ses fidèle, qui régit cet espace.

Pour les serviteurs des dieux, ce sont des "dieu-mineurs" qui bénéficient d'un pouvoir propre (car il bénéficie d'une partie de la foi des fidèle, si on croit en Dieu, on croit aussi un peu aux anges). Le nom explique clairement leur rôle, ils servent le dieu et sa croyance et en échange, le dieu leur accorde une partie de ses pouvoirs.

Je suis d'accord avec toi et aies dû mal m'exprimer lors de mon premier message : ce que j'ai considéré comme le plan d'Atanor était son domaine, en fait, tout comme les domaines des autres dieux.

Je suis aussi assez d'accord sur ta description des serviteurs mis à part quand tu parles de pouvoir propre. Les serviteurs possèdent des pouvoirs PRETES par leur(s) dieu(x) car si les dieux disparaissent, les serviteurs disparaissent aussi. De plus, un dieu peut toujours bannir un de ses

J'aime assez les idées développées. Certes, on peut toujours pinailler sur des détails mais l'essentiel est que c'est bien construit et que cela apporte au jeu profondeur et cohésion puisque cela permet déjà de se faire une idée des agissements des elfes dorés.

Mais je me permettrai de proposer une modification. Le personnage d'Atanor que tu décris me semble une force de la nature, au charisme impressionnant et à l'intelligence sans faille. Et même s'il n'utilise pas toujours des moyens très orthodoxes, il est peut-être un dirigeant de grande valeur. C'est peut-être un homme intègre obligé de porter des coups bas pour imposer une vision plus juste ensuite. C'est donc un personnage qui peut mériter le respect.

Aussi quand une Elfe Dorée reçoit la mission de le tuer, il commence par s'infiltrer dans l'entourage de ce conquérant auquel rien ne résiste. Et, toute la sagesse qu'il a, n'a pu empêcher qu'il s'attache à ce terrible monarque. Ce sont peut-être même les conseils de l'Elfe Dorée qui ont permis les plus éclatantes victoires. Mais l'aventure devait connaître un sort tragique puisque Atanor devait disparaître. Le tuer aurait été facile puisqu'il partageait la même tente et qu'il était devenu le conseiller le plus écouté. Mais à cela, il ne put se résoudre.

Déchiré entre le devoir et l'amitié, il choisit le compromis. Par un habile stratagème, il incita le Roi Atanor à faire route avec ses plus fidèles disciples sans attendre son armée. Un message était arrivé d'une place forte capitale pour le dispositif du jeune Roi. Il devait s'y rendre pour raviver le courage de la garnison et permettre qu'elle tienne jusqu'à l'arrivée des renforts. Un Pont d'Argent devait l'y mener rapidement.

Mais il n'arriva jamais à la garnison et ne la sauva point. De là où il était, il ne vit même pas l'effondrement et la disparition de son empire.

Car il était sur un autre plan. L'Elfe Dorée, qui les avait amenés là, ne chercha pas à s'enfuir. Il leur expliqua seulement qu'ils ne pourraient plus jamais repartir. Même quand les hommes d'Atanor voulurent le lyncher. Il ne chercha pas plus à se défendre. Aussi resta-t-il la bouche bée quand Atanor arrêta les lames vengeresses. Lui voulait avant tout comprendre. Pourquoi cette trahison. Il demanda donc à l'Elfe de justifier son geste.

Son premier acte fut de révéler ses traits et sa peau dorée à nulle autre semblable.

Puis, déterminé à faire comprendre à celui dont l'amitié avait un tel prix, les raisons de sa trahison ; il trahit alors pour la seconde fois. Il révéla tout de sa mission et de ses ordres et ne demanda nulle clémence mais une mort rapide.

Athanor ne put s'y résoudre. Mais il ne put non plus convaincre l'Elfe Dorée de le libérer. Celui-ci ne pouvait trahir encore et cette fois-ci il était déterminé à mourir. Pour bien le faire comprendre à son Roi, il posa un geste fort. Par une ancienne magie ancestrale, il détruisit son Khin. Et tous ces talents de mage partirent en fumée. Il resta six mois entre la vie et la mort. Mais il survécut...

Jamais les Elfes Dorés ne surent ce qui s'était produit. Encore aujourd'hui, ils sont à sa recherche. Mais comme il n'a plus de talents magiques, il échappe au regard inquisiteur de ses anciens frères d'armes.

Lorsque l'Elfe Dorée avait dispersé ses pouvoirs, il n'avait pu prédire que ceux-ci allaient modifier le métabolisme de ceux qui avaient assistés à son sacrifice. Le Roi et dix-sept de ses plus fidèles guerriers ne vieillit plus dès ce moment. Comme l'Elfe Dorée, il gardaient intactes toutes leurs facultés.

Et le plan sur lequel il était enfermé devient l'emplacement d'une forteresse. Car ce plan devint sien. Nul menace, nul danger ne put empêcher ce fait. Et depuis, il attend dans l'ombre. Chacun de ses dix-sept Chevaliers Blancs (car leurs cheveux sont maintenant de cette couleur) commandent chacun une cohorte. Et ils attendent le retour, ils attendent le prochain Armageddon.

Il paraît que les pouvoirs d'Atanor sont maintenant ceux d'un Seigneur et que l'Elfe étrange qui le conseille a une sagesse bien trop profonde pour être celle d'un simple mortel. On dit également que son armée est redoutable et totalement dévouée à son maître. On dit également que les dix-sept chevaliers blancs ont une terrible soif de vengeance pour ceux qui ont détruit ou laissé détruire leur empire. On dit encore que des prêtres vénèrent celui qui est leur maître et qu'ils disposent de terribles pouvoirs. On les respecte mais on les craint aussi car cette longue attente les a aigri... Que les mots pitié et merci ont se sont effacés de leur cœur.

Que leurs volonté farouche est aussi sombre que leurs cheveux sont blancs... Mais on dit tant de choses dans le vide du Néant qui sépare les plans...

Voilà une autre version que je me permet de soumettre humblement. Elle fait toujours la part belle aux Elfes Dorés mais est plus humaine. De plus, elle ne décrit pas non plus Atanor comme le "Roi gentil qui revient sauver son peuple..." Autre remarque, j'utilise le mot "Roi" mais "Empereur" serait peut-être plus approprié. Mais je n'ai plus le courage de tout remplacer. On a compris.

Mysth de Malembie

Excellent

November 3 1999, 7:41 AM

Je suis, tout d'abord, ravi de voir que les Elfes dorés suscitent tant d'enthousiasme et de créativité.

Je viens de lire ta proposition : c'est génial : ça donnerait presque envie de voir arriver l'Armageddon ! De plus, la disparition du côté divin d'Atanor va, je pense, plaire à certains (moi le premier), vu les problèmes qui avaient été évoqués. En effet, même si certains points restent à développer, le tout est très cohérent, ne dérange pas l'idée que j'avais des Elfes Dorés et paraît beaucoup plus logique et clair que dans ma proposition.

Si TridenT est d'accord, il serait peut-être intéressant de rajouter cette histoire sur son site.

TridenT

OK, MAJ bientôt :o)

November 3 1999, 11:01 PM

David

Elfes dores / Hauts Elfes

October 25 1999, 11:24 PM

Dans le livre de base il est dit que les personnages peuvent incarner 22 races différentes.

21 sont décrites dans ce même livre et dans le premier supplément. Il en manque donc une...

Pour cette 22ème race on nous dit que la race des Hauts elfes serait développée dans un prochain supplément(...).

Lorsque Terre est sortie j'ai espéré que cette race y vivrait... espoir déçu...

Maintenant, tu nous parles d'Elfes dores, est-ce un autre nom pour cette race ou autre chose qui est sortie de ton imagination.

Personnellement je préférerais que se soit une idée personnelle car je vois mal ta race être interprétée par des PJs...

Mysth de Malembie

Les Hauts Elfes

October 26 1999, 3:37 AM

Non, les elfes dorés ne sont pas les Hauts Elfes dont on parle dans le livre de règles, mais ont été entièrement imaginés.

Par contre, au sujet des Hauts Elfes, nous en savons un peu plus : en effet, dans "Armageddon", il y a un paragraphe dans lequel on parle des affinités entre les races et les entités ... et les Hauts Elfes y figurent. Il y est même dit (clairement ou implicitement, je ne sais plus) que toutes les races d'elfes sont issues de Hauts Elfes qui se sont transformés.

Pour moi, les Elfes Dorés sont des issus de Hauts Elfes qui se sont transformés ... sous la volonté de la Balance et du Pendule (d'où leurs différences et leur puissance certaine).

Il est évident que les Elfes Dorés ne sont pas destinés à devenir des personnages joués (par des joueurs).

TridenT

Ajout dans mon site

October 27 1999, 4:10 AM

Est-ce que on peut ajouter ça dans un des sites d'Eleckasë?

Si tu as une version plus complète, ça serait bien de l'envoyer, stp!

Mysth de Malembie

Avec plaisir

October 27 1999, 5:08 AM

Tu peux évidemment mettre tout ça dans ton site car, comme je l'ai déjà dit, il est plus facile de trouver des informations dans un site que dans un forum. Par contre, tout ce que j'ai écrit a été écrit sur le moment et je n'ai rien de plus pour l'instant (je pourrais éventuellement replancher dessus si vous êtes intéressés).

TridenT

OK

October 27 1999, 5:20 AM

Je mets ça dans mon site alors, et si un jour tu veux faire une mise à jour, tu me l'envoies!

N'Qzi

Quand l'imagination va, tout va...

November 3 1999, 4:36 AM

Et bien bravo.

Comme je l'ai sans doutes dit dans mes précédents messages, j'aime la profusion des entités et intervenants dans les scénarii et les intrigues politiques qui se déploient en leur sein.

Les elfes dorés sont très sympathiques à mes yeux car il viennent encore compliquer le jeu des Entités, Dieux et autres grands personnages.

Personnellement, je n'en ferais pas des êtres au pouvoirs démesurés mais on peut envisager une combinaison (guerrier 14/mage 7 par exemple).

Cela en ferait des adversaires redoutables mais cela ne serait pas là leur véritable force. Je leur donnerais plutôt des ressources matérielles très importantes, des contacts bien placés pour qu'ils puissent ainsi devenir des adversaires qui manipulent sans se dévoiler. Des cerveaux plutôt que des brutes...

Je souhaite longue vie à ton imagination et je constate qu'il est toujours agréable d'avoir du sang neuf, que cela soit dans un forum ou dans une cercle de joueurs.

Je n'arrive pas à rentrer dans l'auberge

October 25 1999 at 12:13 AM

tprime

Salut j'ai un problème : je suis sur un serveur à mon école et je n'arrive pas à entrer dans l'auberge des profondeurs

Auteur

Reply

kragorx

ça doit venir du serveur de ton école...

October 26 1999, 2:09 PM

parceque moi ça marche très bien.
et pas que depuis chez moi.

TridentT

Et les autres?

October 27 1999, 4:07 AM

Et les autres sites, tu arrives à y accéder???

Dégouté

October 21 1999 at 3:25 AM

Mysth de Malembie

Plus un seul message de moi ???!
XXXXXXXXXX de machine !!!

M'enfin, puisqu'on n'y peut rien, pas la peine de s'énervier ; prenons le plutôt avec philosophie et bonne humeur : ça me donnera l'occasion de réécrire pleins de messages !
Alors, voyons, qu'est ce que je racontais, déjà ?

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Les PJs

October 21 1999, 3:36 AM

Alors, j'avais trouvé qu'il serait intéressant de connaître quels personnages faisaient jouer les autres MJs. Pourquoi ça serait intéressant ?

1) Comme quelqu'un (désolé, je me souviens plus qui) l'a fait remarqué, ça pourrait servir comme banque de PNJs détaillés pour les autres MJs,
2) Mon idée principale était de pouvoir comparer nos différentes façons de faire jouer une même classe de personnage et de savoir quels sont les autres MJs qui ont peut-être déjà un peu réfléchi sur des problèmes précis.

EX : en ce qui me concerne, ça m'intéresse pas mal de savoir si quelqu'un a déjà créé des sorts particuliers pour un clerc de Thor, ou comment il a modifié la philosophie du Gardien des Enfers (s'il l'a modifiée) pour l'intégrer sans problème dans un groupe de PJs classiques.

Mysth de Malembie

Mes PJs

October 21 1999, 3:51 AM

Je fais jouer deux groupes de personnages en parallèle : involontairement les mages d'un côté et les bourrins de l'autre :

1er groupe :
Soshyn, honyss magicienne de l'esprit,
Hésurpo, nain colporteur (magie de la terre),
Raistlin, demi-elfe magicien de feu.

2ème groupe :
Solibelle, humaine guerrière Psy,
Dilando, elfe noir guerrier,
Thémys, humaine clerc de Thor,
D.Angel, vélëid guerrier,
Gaï a, elfe grise guerrière,
Nymphea, demi-elfe (12 ans) chaman.

Kristeal

Approche

October 21 1999, 6:14 AM

Avec deux groupes aussi différents, l'approche doit être totalement différente!

Bien que mes PJs ont toujours trouvé une approche à laquelle je n'avais pensée. Faut croire qu'il font ça rien que pour m'énervé.

Effectivement, faire jouer une partie avec l'un ou l'autre de mes deux groupes est totalement différent. Personnellement (faut pas le repeter), je prefere jouer avec le moins nombreux parce que comme ils sont peu (et magiciens qui plus est), ils cherchent toujours a eviter les affrontements directes et a jouer un peu plus fin, comme on dit.

J'ai fait jouer pour la premiere fois mon nouveau groupe hiers soir et :

- 1) Le veleid (9 en beaute, et donc particulierement rejete => mauvais caractere) a failli se battre avec le gardien des enfers qui ne voulait pas s'entrainer avec lui,
- 2) L'elfe gris a failli decocher une fleche dans la tete du Gardien des enfers parce qu'il a fait partir son cheval au galop alors qu'elle ne savait pas monter.
- 3) L'elfe gris attend la moindre occasion pour porter tord l'elfe noir (bien que sur la fin de la partie, ils commencent a apprecier le comportement elfique de l'autre (surtout qu'ils ont la meme religion)(en comparaison avec les humains qui les accompagnent),
- 4) Le Gardien des enfers a achete un arc long et des fleches a l'elfe noir pour 75 ecus (alors que ca vallait bien moins cher) et a evidemment garde la difference,

La Guerriere Psy reste tres froide avec l'ensemble du groupe, la chamane calme et passive alors que la clerc tente de son mieux d'apaiser et d'eviter les tensions (elle a du boulot !).

En fin de compte, on verra comment ils reagiront des que le premier obstacle s'elevera sur leur route, mais s'ils continuent a se tirer dans les pattes, j'aurais certainement bientot une nouvelle equipe a vous presenter ...

Sur ce, laissons le temps au temps et les tensions s'effacer face a la gravite de leur quete.

Je trouve l'ambiance dans un groupe très importante, j'ai eu le cas, ou dans un groupe certain, les joueurs s'engueulaient entre-eux à la moindre erreur (je me suis une fois fait engueuler et pas un peu, parce que mon échec critique avait failli tuer un autre pj) et certaine scéance l'ambiance était quelque peu électrique. Tandis qu'avec mes joueurs habituel d'Eleckase, l'ambiance tourne plutôt à la franche rigolade et les compliments "volent bas" en cas d'erreur.

Tant que les discordances restent entre les persos, il n'y a aucun problème mais si cela s'étend aux joueurs, cela diminue fortement l'intérêt du JdR.

De mémoire voilà mes PJs: Les Houbloniers. Allez savoir pourquoi (les p'tits belges comprendront).

Faro:Huruk/guerrier Niv 10 (tous frais)

Lambic: Quak/Mago de l'Eau Niv 9

Orval: Elfe Noir/Assassin Niv 8
Blanche: Humaine/ Chevalière de Kraan Niv 7
Leffe: Gnome/ Mago de l'Ombre Niv 7
Sixtus: Honyss/GdN Niv 6

Faro et Lambic ont faits tous mes scénars et sont toujours rester vivant bien que Faro a failli être mon premier mort.

Mysth de Malembie

Panthéon elfique

October 21 1999, 3:44 AM

Un de mes PJs veut jouer un elfe croyant ... mais en quelle religion ? Parce que les religions elfiques ne sont décrits nullepart dans les règles.
En y réfléchissant un peu, j'ai pensé que les elfes pourraient croire en une variante elfique du panthéon de Saha. En effet, comme (à mon avis) ce sont les croyants qui déterminent la nature du Dieu, il est logique que Saha et ses acolytes, apparaissent aux croyants elfiques sous des traits elfiques, et avec des noms elfiques. Je n'ai pas les noms sous les yeux et je ne peux donc pas vous les présenter, mais je me souviens avoir attribué les domaines du chant et de la danse au Dieu du vent, et ceux de l'ombre et du complôt au Dieu des montagnes.

Kristeal

Les Dieux Elfiques

October 21 1999, 6:27 AM

A première vue, je suis d'accord avec toi, je n'ai jamais plancher sur la question car la plupart de mes PJs sont athés et ils servent +/- Ouvière.

De part leur nature, les elfes vénèreraient des dieux proches de la nature (pour leur mode de vie) et des arts (pour leur culture). En terme de jeu, il me semble logique de prendre un religion en correspondance avec la mythologie grecque ou romain: il y a des dieux pour les arts (Athéna, Asclépios, Apollon...) et pour la nature (Poséidon, Dyonisos, Héphestos...). Si je me rappelle bien, c'est la Saha-Hérion qui s'en rapproche le plus.

"Bis repetitas placed" ...

October 21 1999 at 2:01 AM

Kristeal

paraît-il, s'il ne retrouve pas les "fichiers" on est bon pour réécrire. D'ailleurs y plus un seul message de Mist.

Je suis en train de développer deux dossiers:

- des techniques sur base d'armes pour le guerrier de la nuit (dont une partie fut mis sur le forum)
- des nouveaux sorts.

Je pose une question, ne serait-il pas possible de rassembler tous le nouveau sorts créés afin d'étoffer les possibilités des magiciens ???

y se passe quoi là

October 20 1999 at 1:53 PM

kragor

j'ai comme l'impression qui manque des messages

Auteur

Reply

Bilbo

Les problèmes de Forum

October 20 1999, 2:15 PM

Visiblement, le serveur sur lequel se trouve les forum a quelques problèmes depuis qu'il a changé(ou est passé sans consultation de Netbabbler qui marchait très bien à Network54 qui à l'air d'avoir des problèmes).

Maleureusement, je n'y peut strictement rien. Il est donc inutile de m'envoyer des mails.

Par contre, si cela devient vraiment trop gênant, on pourrait envisager de changer se serveur.

TridenT

Réponse de NETWORK54

October 20 1999, 10:59 PM

Je viens de les contacter, et apparemment, oui, ils ont des soucis!

Une de leur station a partiellement grillé, et à LA, ils ont eu qcq petits soucis encore.

MAIS, ils essayent de récupérer les données et de remettre ça en état pour VENDREDI!

Ils m'ont assurés que maintenant, ils avaient changé pas mal de choses dans leurs serveurs, que ça serait plus rapide, et qu'ils étaient désolés! (pour un service gratos, on va pas trop les engueuler quand même, sauf s'ils ne récupèrent pas nos pages!)

La puissance des maitres de magie

October 5 1999 at 11:25 PM

David

Dans les innombrables evenements qu'a connu le monde d'eleckase, la mort d'Adol Lun le maitre de l'ombre est l'un des plus fracassant.

Mais la dessus je m'interroge. Comment un mortel, aussi puissant soit-il, peut-il avoir vaincu une entite, meme secondaire.

Orkliver a beau etre fort je n'arrive pas du tout a m'expliquer cela.

Lors de la campagne des bijoux etoiles Carolynn a montre contre Onidol un Zest des pouvoirs d'un tel etre. Comment un mortel peut-il avoir vaincu une entite qui ne fait qu'une bouchée d'un Mage de cercle 6 (tout mage etant un serviteur d'une magie, et un maitre de magie, comme son nom l'indique un maitre de cette magie).

Un duel, n'est absolument pas possible. Qu'est-ce qu'un pauvre gardien des enfers peut faire contre quelqu'un qui manipule les forces de l'ombre a volonte et sans sortileges...

Peut etre avez vous quelques idees la dessus, en repondant a ce message vous eclairez peut-etre ma lanterne.

P.S. On a peut-etre pas les caracteristiques d'orkliver mais on sait que face a 5 (je suis plus sur du nombre) Kaar kholog (excusez moi pour l'orthographe j'ai pas le bouquin sous les yeux) et avec l'aide de Joffre il a eu de la chance de s'en sortir alors...

Auteur

Reply

TridentT

T'es paumé mon pauvre ...

October 6 1999, 9:57 AM

Alors, soit tu n'as pas lu la campagne des bijoux étoiles et en plus tu manques un peu d'imagination, sois ... soit tu as un peu trop fumé

Tout d'abord, la Légende d'Adol-Lunn est, comme son nom l'indique UNE LEGENDE! Donc ... tires-en les conclusions qui s'imposent.

Ensuite, Saches qu'Adol-Lunn n'est pas mort, (hé oui, quel choc!) et je vais même te raconter la fin du film : Adol-Lunn a été enfermé dans le joyau Ragh-tad lors d'une messe sombre ...

Enfin, concernant les Gardiens des Enfers, leur puissance n'est pas qu'apparente ... surtout pour Orkliver. Les GdE maîtrise une forme de magie appelée la Magie Chaotique, avec leur armes magiques, leurs armures, qui sont souvent des reliques du Chaos, et aussi leur serviteurs démons, je crois que la puissance est là ...

Enfin j'espère avoir éclairé ta lanterne, la prochaine fois, pose une question plutôt que de te torturer l'esprit.

PS : Saches aussi que les "Kaar Kholog" ne sont pas de petits gobelins avec 4 PV ... leur description était pourtant clair, il s'agit de créatures engendrée par le Pendule, on peut penser qu'elle sont déjà immuniser à certaines formes de magies ... a voire ...

TridentT

kragor

Adol_Lunn

October 6 1999, 10:43 AM

t'es un peu dur, mais il faut reconnaitre qu'un minimum d'attention s'applique dans ce cas et dans la campagne des bijoux étoiles il est bien dit que le maître des ombres n'est pas mort. c'est bien marqué ne cherchez pas c'est sur.

c'est là tout l'intérêt des légendes justement, c'est qu'elles sont subjectives, et qu'elles racontent ce que l'écrivain veut bien raconter pour plaire ou effrayer son auditoire.

de même on peut envisager que tout ce que l'on connaît d'Eléckasë n'est qu'une des multiples version de l'histoire. la légende de la création d'Eléckasë n'est elle pas écrite par Azam-Tarth; qui dit qu'il ne nous ment pas. encore une fois je schématise à l'extrême, mais comme le veut le proverbe, l'histoire est écrite par les vainqueurs. c'est peut-être pour cela que l'Eléckasien moyen n'a jamais entendu parler du Cercle. C'est ce qui fait aussi que des rumeurs concernant la mort du gardien de l'esprit sont légions et que parmi celles ci circulent celle d'Orkliver. Ce n'est qu'une des versions possibles expliquant la disparition du maître de l'ombre. pour le paysan du coin, Orkliver et Adol-Lunn sont deux être d'une puissance incalculables à son échelle, donc pour lui, l'amalgame est vite fait, même si en pratique, la différence de puissance est censée exister, encore que pour Orkliver je doute que la différence soit si grande, le simple quidam ne fait pas la différence.

David

Pas du tout d'accord

October 6 1999, 11:31 PM

Tout d'abord la campagne des joyaux étoiles je l'ai lu en entier puisque je l'ai maîtrisée en entier...
En plus, la mort d'Adol-Lunn n'est pas une légende puisque les Pj ont du faire revenir à la vie le maître de l'ombre dont seul l'esprit était encore en vie puisqu'une entité est immortelle...
Ensuite concernant les gardiens des enfers leur puissance est infiniment petite face à une entité telle qu'un maître de magie...
T'en fait pas pour moi je connais la magie des gardiens des enfers aussi bien que toi si ce n'est plus... En plus tu te mélange les pédales lorsque tu parles de chaos et de gardien des enfers, le diable et le chaos c'est pas du tout la même chose mon pauvre vieux...

Tu dis que les Kaar Kholog ne sont pas des faibles gobelins, mais à ça je te répondrais que face à une entité telle qu'un maître de magie il ne vaut guère mieux car sa puissance peut être exprimée par des caractéristiques, contrairement aux vraies entités....

Je me suis enervé mais je crois qu'il y a de quoi non mais...

TridentT

Nos avis divergents

October 7 1999, 1:16 AM

Je crois qu'on a une vision différente sur pas mal de points, à chacun la sienne effectivement.

1/ Pour moi, un Maître de Magie n'est pas une Entité comme tu le dis, ni immortel.

2/ Lorsque je parle des relations Diable/Chaos, c'est simple : Les gardiens (Chaotiques) ne sont pas des enfants de cœur, ils sèment le Chaos, oeuvrent pour lui (normalement), provoquent la destruction etc ... Est-ce que ça va dans le sens du Diable? Oui, un peu, en envoyant des démons 'servir' les Gardiens des Enfers, Le Diable peut parfois favoriser ces actions (au Diable), et être au courant de beaucoup de choses, de divers plans maléfiques etc ...

3/ Un combat au niveau des Maîtres de Magie ne se résume pas à qqc lancer de dés. Ceux sont de véritables intrigues et complots qui viennent à bout de ces gens là ... il sont parfois sur "un siège éjectable" ... bien plus que de simples PJs.

ex : Dans la campagne des joyaux étoiles, les PJs, "protégés" par le Chaos et le Pendule (selon ces plans, tout en leur mettant des bâtons dans les roues), n'ont pas été arrêtés, alors qu'ils ne sont rien face à certains "grands" d'Eleckasë. Si qqn voulait vraiment les arrêter, pourquoi n'y est-il pas arrivé???

Ensuite, le Gardien de L'Esprit, lui, est plus puissant que les PJs, et pourtant, il est passé à la trappe ... est-ce toujours une histoire de caractéristiques ou alors de situations et de complots?

4/ tu parles de "vraies entités" ??? ou sont les fausses ???

5/ bref, je comprends que tu t'indignes de ma réponse, j'y suis pas allé molo :o)

Chacun son avis, dorenavant je respecterai "TA" façon de jouer, sinon c'est un discours sans fin.

Un dernier mot : si tu connais si bien la magie chaotique, pourquoi ne pas livrer tes idées dans ce forum.

Trident

allez un peu d'autopromotion

October 5 1999 at 1:14 PM

kragor

ça me gêne de faire ça ici... mais allez je me lance. voilà, j'ai moi aussi mon site avec dedans une section Eléckasë. Vous y retrouverez quelques uns des trucs que j'ai envoyé à l'Auberge, mais aussi d'autre dont un scénario
voilà c'est dit
l'adresse? ah oui:
<http://www.multimania.com/kragor/>
soyez pas trop dur avec moi au début, je commence à peine. Toutefois, des avis constructifs et critiques, euh pas trop quand même N'Qzi :) me ferait le plus grand bien pour l'amélioration de ces quelques pages. voilà c'est dit

Auteur

Reply

David

Et un de plus...

October 5 1999, 11:10 PM

Pas mal ton site, pour le design c'est pas super mais bon sans editeur de page web c'est plus difficile. Un avantage par contre est la rapidite de chargement entre les pages qui est un point non negligeable pour ceux qui ont des systemes assez lents...

En ce qui concerne l'ajustement a la localisation pour les creatures de grandes tailles tu l'as trouve dans une gazette? Parce que je trouve que c'est une regle assez interessante.

Le scenario je n'est pas encore eu le temps de le lire mais je le ferais des que j'aurais un peu plus de temps.

Aller, bon courage et esperons que ton site devienne prochainement tout aussi incontournable que l'Auberge...

kragor

merci

October 6 1999, 10:27 AM

j'ai pas encore l'ambition de faire une 2ème auberge, Mais dorénavant il ne sera plus consacré qu'a éléckasë, puisque j'ai viré la partie musique, qui était là temporairement le temps de meubler et d'avoir assez de matos pour Eléckasë.
Et puis je préfère ne pas susciter trop de débats quand à mes goûts musicaux, qui j'en suis conscients ne peuvent pas faire l'unanimité.
merci d'avance pour les visites à venir

TridenT

Allez, courage!

October 7 1999, 12:59 AM

C'est sympa que tu aies fait ton site. Bienvenue dans la grande aventure du web et des mise à jour de site ...

Ton site a au moins le mérite d'être clair!

Kristeal

Je ne dirai que

October 7 1999, 11:36 PM

Simple mais très rapide et bien présenter. Les techniques les plus simples sont souvent les plus efficace.

Continue !

Bonjour,

Je relance mon appel: envoyez vos persos à jpl49@yahoo.fr pour contribuer à la bibliothèque de personnages que vous pourrez trouver à l'adresse suivante, membres.tripod.fr/jp/index.html dans la rubrique "les observations d'Alzim".

Merci d'avance,

JP

L'étrangement enfin dans l'auberge :o)

October 1 1999 at 2:39 PM

Bilbo

Bon, j'ai enfin un peu de temps a consacrer ce week-end a Eleckase, J'ai commencer par mettre au net la règle d'étrangement que j'ai déjà proposée.

Pour la suite, j'aimerais savoir ce qui vous interesse vous, histoire de ne pas partir dans un truc que, de toute façon, personne ne lira.

J'aimerais donc savoir quels sont les sujets(discuter sur le forum ou pas) que vous aimeriez voir apparaître dans les archives de l'Auberge.

Bon, de toute façon, un que vous n'avez même pas besoin de mettre est celui du paradoxe du chalumau :) car je vais m'y mettre dès demain.

Par contre, pour le reste...

P.S : j'aimerais aussi avoir votre avis sur les trois dossiers actuellement ouvert de l'auberge : les Psy, les Orcs et les Morts-Vivants

| Auteur | Reply | |
|-----------------|---|--------------------------|
| kragor | Untitled | October 2 1999, 8:28 AM |
| | bon (mis à part le paradoxe du chalumeau) il y trois sujets que j'ai trouvé interessant sur le forum,
le premier c'était sur l'Abyme et le néant, le second la proposition de N'Qzi sur la progression épique des personnages, et enfin le 3ème sur le dieu Cybil (bien que ce dernier sujet me semble assez complexe a decrire).
Beaucoup de théorie donc,(mis à part le paradoxe du chalumeau bien entendu que j'attends avec impatience) | |
| Bilbo | Pas de bol | October 2 1999, 8:47 AM |
| | C'est justement pas le genre de choses que je ne peux pas mettre sur mon site et qui resterons sur le forum.

Ce sont de grandes questions et des mystères du jeu et c'est donc à aux créateurs du jeu de les éclairé, même si j'ai mon propre avis. | |
| Kristeal | Scénario | October 6 1999, 11:45 PM |
| | Bonne nouvelle, je viens de terminer ma campagne provoquant le réveil du Cercle, mais joueurs s'y attèle mais sont encore loin d'y parvenir. Cette campagne compte environ une trentaine de pages en format Word6/95. Si cela intéresse quelqu'un qu'il me le dise comme ça je l'envoie à Bilbo pour qu'il la placarde dans le coin réservé aux annonces.
Cette campagne se compose de 3 grandes parties: de la recherche d'une relique sur la plan de la terre (qui tourne mal afin d'envoyer les PJs sur Andharë), d'une exploration d'Andharë pour aboutir à la découverte du vrai tombeau du Cercle et de la demande d'alliance pour son réveil (les 10 dragons, la Balance, Kraan, Ouvièle et Squily (note personnelle)). | |
| Trident | Ca m'interesse OUI! | October 7 1999, 12:26 AM |
| kragor | Euh...; moi aussi .. ça m'interesse | October 7 1999, 7:34 AM |

Uther-Kann dragon de quoi ??

Kristeal

September 23 1999 at 2:19 AM

En relisant les Extensions, une incohérence m'est apparue: Uther-Kann. Il a été défini comme le dragon de l'esprit, du feu et de la terre. Pour ce qui est de l'esprit c'est probablement une erreur de frappe car c'est Zabur. Dans l'extention Armagedon, Uther-Kann est présenté comme le dragon de la terre et Azer-kalûm celui du feu. Dans Terre, Uther-Kann est celui du feu. Alors qui est-il vraiment.

Pour ma part, je pense que c'est le dragon de la terre car pendant des années, il a aidé Grégault, il a une certaine patiente qui est plus compatible avec la Terre qu'avec le feu.

Auteur

Reply

TridentT

oui oui

September 23 1999, 4:47 AM

Oui, Uther-Kann est bien le dragon maîtrisant la magie de la Terre, et c'est aussi le conseiller de GT.

kragor

Et Palunn-dy

September 23 1999, 6:57 PM

je suis du même avis: Uther-kann est le dragon de la terre; c'est vrai que de nombreuses incohérences sont apparues dans les supplément mais avec un peu de bon sens, on se rend vite compte de l'erreur.

par contre autre sujet sur les Dragons:

qui est vraiment Palun-dy, le dragon des symboles.

je veux dire par là qu'il apparait bien différent de tous les autres(bicéphale entre autres choses); je crois même que dans armagedon AB avait lancé un concours qui devait déterminer qui il était, quelle était son origine...et que la meilleure réponse d'ait être publiée dans un prochain supplément. Hélas la gamme a été arrêtée plus tôt que prévu, et nous n'avons jamais eu la réponse. Pour ma part, j'avais considéré qu'il était issu de l'Abyrne, d'où il était dit (dans armagedon je crois) que des vies s'échappaient sans aucune explication sur leur origine. comme je n'avais pas encore statué sur ce qu'était l'Abyrne (enfin pas de manière satisfaisante, puisque j'avais considéré l'Abyrne comme une sorte de passage vers d'autres univers que celui d'Eléckasë un peu comme dans un multivers, faisant de Palunn-dy une sorte de voyageur inter-planétaire; je sais c'est farfelu et alambiqué, c'est pourquoi je n'ai pas retenu ma théorie), je n'ai fait que répondre à mon interrogation par une autre interrogation.

Et avec l'excellente théorie de Bilbo sur l'Abyrne (qui serait le Néant sous une forme assoupie), c'est devenu encore moins plausible (bien que l'on pourrait envisager un lien de parenté reliant

Palunn-dy au cercle par l'intermédiaire du Néant; ainsi Palunn-dy serait le dragon du néant et pas du cercle comme ses "frères")

Alors et vous quels sont vos avis? qui est Palunn-dy? parce que moi plus j'y pense plus je m'embrouille.

Kristeal

La magie des Symboles

September 26 1999, 11:39 PM

J'avais en son temps échaffaudé une théorie sur la raison des deux têtes de Palunn-dy. Pour moi, je reste convaincu qu'il est un dragon comme les autres mais qu'il a deux têtes. Mais pourquoi deux têtes. Je pense que la réponse vient de la nature même de sa magie, les Symboles. Ces sont des dessins qu'il faut interpréter et qu'il y a deux possibilités. La première consiste dans le dessin lui-même, il représente quelque chose et la deuxième partie correspond à la partie magique du dessin, l'activation du sort. Donc je dirais que PALunn-dy à une tête artistique (celle qui dessine) et une tête magique (celle qui "interprète" et "rend la dessin magique").

Voilà ma théorie sur Palunn-dy.

Ce qui ce passe

September 23 1999 at 1:30 AM

Kristeal

Voici une liste des événements qui vont se produire au cours de l'Armagedon. Vu que je ne suis pas A.B., cette liste peut être modifier suite à vos remarques. Et elle n'est pas exhaustive.

- Le Kharq de Galinn résiste toujours, l'empereur Chaste a envoyé une armée à son secours, les orcs devraient être repousser.
- Anorien est tombé aux mains du Chaos, suite à la contamination interne et à une armée chaotique qui a traversé les jeunes Alleux. Il ne reste plus que des ruines.
- Sentory aidé par le plan de la Balance repousse les hommes-lézard aux limites du marécage de Tander.
- La Loi impose sa force dans la contrée des Brumes, 2 villes ont déjà lâché prise face à ces hordes. Les survivants vont unir leur forces avec les 2 dernières contrées encore libres.
- Chaste s'est allié au royaume de Kvorn contre Azhari. De plus, la quête de la Sainte Croix est en court et les premiers résultats se font sentir. Cette sainte relique pourrait causer beaucoup de tort à Azhari.
- Azhari a vu grand peut-être trop grand, il n'a pour l'instant remporter aucune victoire décisive contre les Kaladars et Chaste. Des nouvelles inquiétantes nous sont parvenues du nord, le royaume de Periodin serait tombé. A la grande surprise de tout le monde, les elfes blancs ne se sont pas montrés, nul ne sait pourquoi.
- Par contre, les elfes gris se sont joints aux forces d'Ysandrelle.
- Au grand désespoir des Kaladars, la Taltaria s'est réunifié sous Grégault (la présence d'un ennemi extérieur commun à faciliter les opérations). Après une série de petite défaite, la Taltaria viens de remporter une victoire décisive sur son ennemi de toujours.
- Une nouvelle plus inquiétante provient du plan de l'Eau, les forces Chaos seraient en train de mettre à mal les forces de Carolyn Sardonelle et les elfes aquaë se préparer à intervenir. De même sur le plan des Ombres, la guerre fait rage mais le retour du maître du plan semble avoir donner une nouvelle force à ses habitants. Nul ne sait comment le vent tournera.
- Les Kaladars sont en mauvaise posture depuis l'unification de la Taltaria. Ils ne peuvent déplacer leurs armées du nord sans donner un avantage à Azhari. La situation devient de plus en plus difficile.
- Comme le voulait la légende, l'Empereur Atanor est de retour, sa première bataille s'est déroulée dans l'Allee d'Orfedon ou son arrivée impromptue a renversé le cours de la bataille. Cet Allee pourrait bien servir de base à son nouvel empire Une des conséquences de l'Armagedon sera le retour de l'Empire d'Atanor qui se situera sur une partie des jeunes Alleux.

Voici donc une série d'événements pour agrémenter le changement géopolitique de l'Armagedon, libre à vous de les modifier ou d'en rajouter.

J'attends vos commentaires.

Auteur

Reply

TridentT

sympa.

September 23 1999, 1:53 AM

Haaaa, voilà du concret, merci de ta contribution Kristeal.

On voit que tu connais bien le monde d'Eeckasë, en tout cas.
je voulais avoir deux petites précisions:

* as-tu une idée précise lorsque tu dis que le royaume de periodin serait tombé, ou alors tu as lancé ça comme ça.

* Concernant les objectifs de certaines puissances, je pense que les extremes vont essayer de prendre le contrôle de certains plans de magie, comme tu l'as dit avec Carolyn. Mais je pense que tout sera bien plus fort, le 4° Armagedon est une guerre ouverte contre la magie, du moins pour le pendule et donc loi/chaos puisque celà sert aussi leurs interets.

Sur Eleckasë, ces dernières forces auront moins de poids que les royaume d'Azhari ou Kaladar, tout simplement parce qu'ils les laissent d'abord s'entre déchirer.

TridentT

Jamais 2 sans ...

September 23 1999, 11:16 PM

OOOOOOps, je me suis palnté, je voulais BIEN-SUR parler du 3°Armagedon dans le message précédent!
le 3° ne faisant que commencer, on a tout le temps, hein!

Kristeal

Le temps...

September 26 1999, 11:41 PM

On a bien le temps de jouer l'Armagedon bien que ce ne soit pas ma période de jeu la plus agréable. D'ailleurs je ne pense pas programmé le 4ème.

kragor

merci

September 23 1999, 6:35 PM

tout comme trident je me réjouis du résultat de tes travaux.
puis je te soumettre à mon tour une petite question concernant Atanor: que lui est il arrivé pendant près de ces quelques centaines d'années séparant le premier Armagaddon du 2ème? si tu as une quelconque théorie(et pas seulement toi, si les autres aussi ont une idée à ce sujet), je serais heureux de la connaître, parceque moi j'ai eu beau retourner le problème dans tous les sens, j'ai pas trouvé.j'en suis venu à élaborer plusieurs théories plus ou moins vraisemblables et cohérentes mais jamais assez satisfaisante pour moi.
Serait il devenu Immortel pour parvenir jusqu'au troisième armagedon dans lequel il a un rôle crucial à jouer? D'ou lui proviendrait une telle immortalité : Est-elle due au fait d'avoir été vénéré à la manière d'un Dieu par les gardiens d'Atanor . est ce cela qui l'aurait rendu immortel? ou bien alors c'est un mortel mais avec une destinée si grande que sa vie en a été préservé jusqu'au 3ème Armagedon. ou alors tandis que son corps Physique mourrait son esprit se serait préservé afin de se réincarner plus tard dans le corps d'un homme. si quelqu'un a des théories plus vraisemblables qu'il les fasse savoir SVP.
en effet c'est un vrai mystère qui ne trouve sa réponse dans aucun supplément. un autre des mystères d'Eléckasë que j'aimerais bien voir résolu ; pardonnez moi mais c'est dans ma nature de vouloir percer à jour tous les secrets :)

kragor

décidément

September 24 1999, 10:49 AM

moi aussi je viens de me relire et viens d'apercevoir une erreur dans mon texte:
il fallait bien sur lire:
ces quelques centaine d'années séparant le premier armagedon du 3ème

TridentT

hé ben ...

September 24 1999, 12:56 PM

ben on commence à se paumer dans ces Armagedons hein :o)))

Kristeal

Atanor

September 28 1999, 12:36 AM

Je pense qu'Atanor est devenu une sorte de dieu vivant, ses gardiens le vénérant ont rassemblé assez d'essence "mystique" pour lui conférer cette immortalité. Rappelons que ce sont les fidèles qui font les Dieux à partir d'hommes exceptionnels. Les gardiens ont en quelques sortent créer leur dieu: Atanor.

Pour moi, c'est la théorie la plus vraisemblable surtout si l'on connaît le culte que lui vouent les gardiens. Le Pendule peut avoir confié une mission à Atanor en profitant de son statut. Je ne pense pas que son âme se soit réincarnée au cours des siècles car il faut que le corps gardent une certaine ressemblance physique avec l'empereur original.

kragor

merci

September 28 1999, 8:24 AM

Ok, c'était une de mes hypothèses, mais j'étais pas sur donc...

David

Pas si invraisemblable

September 28 1999, 11:16 PM

Je suis desole la reincarnation d'Atanor ne me semble pas du tout invraisemblable, puisque la reincarnation dans eleckase existe(y a meme un sort qui porte ce nom).

De plus si tu lisais le livre de Marion Zimmer Bradley dont le titre est "Sara", tu pourrais avoir une materialisation d'un tel phenomene.

FA/FD des armes "puissantes"

TridenT

September 22 1999 at 2:00 AM

Il y a qqch qui m'a tjrs chagriné dans Eleckasë :
C'est la gestion des armes, FA,FD,FI

Certes, je joue comme ça, avec les "règles" de base, mais quand même ...

j'aurai plutôt vu une épée longue avoir 20 en FA, et l'épée à deux mains avoir 10 par exemple.

Une arme qui fait plus de dégats, difficile à manier, sauf pour un héros! (bcq en CA! pour compenser la FA de l'arme).

Parce que c'est vrai que ça rend les puissantes ces armes à deux mains. Mais bon, ça donne une sorte de respect pour ceux qui les utilisent:

être assez fort pour combattre avec une telle arme, en plus des avantages de celle-ci ... ça fait réfléchir certains avant de se lancer au combat contre ce genre de personnage non?

DONC, en clair, est-ce que qqn a déjà modifié les caractéristiques des armes à deux mains.

parce que si en plus elle sont magiques, et que l'on y met pas de malus, ben là ... c'est trop puissant!

Auteur

Reply

Kristeal

Les armes lourdes

September 22 1999, 3:01 AM

Pour moi, les armes à deux mains sont des armes lourdes avec lesquelles on attaque son adversaire en force d'ou un FA élevé. C'est de part leur taille et leur poids que de telles attaques sont possibles. Et pour ces mêmes raisons, elles sont difficiles à utiliser en défense d'ou un faible FD.

Le FI c'est quoi ? Le facteur d'initiative qui provient du site de Bilbo ? Si c'est le cas, je n'ai rien à dire sinon qu'il est assez proche de la réalité.

David

Cette regle ne me derange pas

September 22 1999, 4:03 AM

Franchement je ne trouve pas que cette regle soit si mal que ça car il est normal de pouvoir parer plus facilement un coup de dague que d'epee a 2 mains. Je ne trouve pas l'epee a 2 mains si puissante que ça car aucun de mes PJs n'en a jamais utilise. Une epee longue et un grand bouclier est bien plus interessant car avec une epee a 2 mains si tu n'as pas l'initiative tu a de grandes chances de perdre le combat.

Deplus tu dis qu'une epee magique c'est trop puissant car sans malus, mais je te rappelle qu'avec la specialisation adequate les malus sont annules meme si tu n'a pas la force requise.

TridenT

oui mais alors ...

September 22 1999, 4:30 AM

oui mais alors, d'après les règles, il est plus simple de parer une épée à 2 mains avec une dague, plutôt qu'avec une autre épée à deux mains, ou une hache??? (FD 3 je crois)???

pas évident ... mais bon, c'est pas grave, c'est une règle qui me chagrine un peu, c'est tout, je l'utilise quand même depuis le début!

Meme si il est facile de parer une epee a deux mains avec une dague, tu ne dois pas oublier que la dague a de grandes chances de casser, sa resistance n'etant pas tres forte (ces regles ne sont pas dans les livres, mais dans un numero de la gazette).

Cette regle retablit un peu l'ordre des choses.

Recuperation de PA

September 21 1999 at 11:28 PM

David

Je m'interroge sur la lenteur de la recuperation de Point Astraux a Eleckase. Je la trouve extremement lente, 1D2Pa/5jours pour un mage moyen c'est pas terrible surtout quand le mage doit lancer des sorts qui coutent plus d'une dizaine de PA.

Si lors d'un combat un mage utilise quelque sorts il est bon pour quelques mois avant d'avoir recupere tout son potentiel. L'utilisation de potion est elle extremement rapide mais tres honoreuse.

Auteur Reply

Kristeal **La magie**

September 21 1999, 11:47 PM

Là, c'est un point délicat qui est soulever, Eleckase permet une grande diversité pour la magie mais sous beaucoup de conditions: les sorts de C4-6 sont peu intéressant par manque de puissance (d'où l'intérêt de lien entre les sorts), les magiciens sont les personnages qui progressent le plus lentement, les sorts coûtent cher en PA et se récupère lentement (surtout avec un potion max par jours).

Pour le problème de la récupération des PA, je pense qu'il faudrait une liste évolutive fonction de la volonté du mages mais aussi de son niveau. Un magicien expérimenté devrait récupérer plus vite qu'un novice.

Voilà ce que je pense en tant que magicien de la lumière de C6.

TridentT **règle sur la récup des PAs**

September 22 1999, 1:45 AM

Sur mon site, j'ai mis une nouvelle règle là-dessus :

La récupération par jour est égale à celle indiquée dans les règles (par ex 1D2) + le Dé de PA de la race du joueur.

Exemple : 1D2 (récup selon Volonté) + 1D6 (Dé de PA de base de la race concernée) => 1D8 de récup chaque jour.

C'est déjà mieux! C'est ce que j'utilise pour mes joueurs, et ils ne s'en plaignent pas (pour l'instant!)

Les races ayant une affinité avec la magie monte à de Dé de PA à 1D10 ... donc ça peut aller rapidement!

Kristeal **Le dé de race.**

September 22 1999, 2:51 AM

J'aime bien l'idée d'ajouter le dé de race à la récupération des PA mais je modifierais la règle par deux petites remarques:

1) sommer les dés et ne pas les transformer en un seul dé: 1D2 + 1D6 et pas 1D8.

2) je laisserais le temps de récupération des PA en période et pas chaque jour.

Ca nous donnera 1D2+1D6/5 jours (et non pas 1D8/jour). L'utilisation de la magie est quelque chose d'épuisant et il ne faut pas que la récupération deviennent trop rapide. Ce n'est qu'une hypothèse que je testerai lors de ma prochaine partie.

David **Pas mal comme idee**

September 22 1999, 4:11 AM

Je trouve que c'est une idee assez interessante car elle permet a un mage de recuperer ses point beaucoup plus vite, cependant le fait d'ajouter le D2 au D6 ne me plait pas trop. 1D6+1D2 ca fait 2-8 alors que 1D8 ca fait 1-8 c'est pas tout a fait pareil bien sur on

pourrait le transformer en 2D4 mais bon...

Je crois que personnellement je vais plutôt utiliser le max du de de race car je n'aime pas trop l'aléatoire, mais que je vais peut-être garder les périodes du livre de base (pour que la volonté serve à quelque chose)

N'Qzi

Une autre règle...

September 23 1999, 3:43 AM

Nous avons adopté une autre règle. Il est en effet vrai que l'on récupère quelque peu lentement les points astraux.

Ce que l'on a fait à notre table:

1) rajouter un plus 1 pour tous le monde (ainsi 1D2 / 5 j. devient 1D2+1/5j. C'est peut-être peu mais c'est un bon début.

2) Selon l'intelligence du personnage, il bénéficie d'un bonus de +1, +2 ou +3. Ainsi, on favorise les mages.

Pourquoi cette règle ? Car les prêtres étaient avantagés par rapport aux mages (bonus en volonté à la création). Cela permet donc d'équilibrer les classes.

David

Intelligence vs volonté

September 23 1999, 4:38 AM

C'est une question que je me suis déjà posée, pourquoi les mages n'ont-ils pas leur bonus principal à la volonté alors que c'est la caractéristique fondamentale dans l'utilisation de la magie?

La volonté est utile pour les points astraux et dans les tours de magie pour apprendre de nouveaux sortilèges.

L'intelligence par contre n'est utile en aucune manière dans la pratique de la magie. Bien sûr cela montre le niveau poussé d'instruction du mage, mais c'est tout.

Un nécromancien ou un prêtre ont plus en volonté à la base alors que la pratique de la magie n'est pas leur but premier. Je m'interroge donc à ce sujet.

Il est bien que tu es souligné ça dans ton message car cela prouve que je ne suis pas le seul à me poser la question.

Kristeal

Essai de modification

October 6 1999, 11:38 PM

Lors de ma dernière partie, j'ai modifié la récupération des PA en ajoutant le de de race: mes magiciens (un gnome: 1D2+1D8/5j et un Quak 1D4+1D10+1/4j) ont été contents de cette modification mais je ne l'ai appliquée qu'aux personnages qui sont "nés" magiciens (mago, druide, nécro, prêtre) mais pas aux autres afin d'une fois d'avantager les magiciens par rapport aux autres classes.

L'effet c'est rapidement fait sentir, ils hésitaient moins à lancer des sorts de faible coût (inf à 10 PA).

Je vien d'avoir une idée maintenant, je ne sais absolument pas ce qu'elle vaut mais pour calculer la récupération des PA d'un magicien, ne pourrait-on pas se baser sur la Volonté+Intelligence au lieu d'uniquement se baser sur la volonté. Je vais voir ce que ça donne en pratique.

Le prix exorbitant des potions

September 21 1999 at 11:21 PM

David

J'aimerais avoir votre avis sur les prix monstrueux des potions dans Eleckase. La raison n'est pas la difficulté de fabriquer les potions car même un alchimiste de base est capable de fabriquer quelques potions. Ce n'est pas non plus à mon avis la pénurie d'alchimistes ou de mage ça se saurait. La seule chose qu'il peut rester ce sont les ingrédients rares, mais cela m'étonnerais que les ingrédients pour une pauvre potion de soin soit si rares. L'explication à mon avis est que les créateurs du jeu ont considéré l'élaboration d'une potion comme un autre service magique. Cependant je ne pense pas que cela soit la même chose puisque pour les autres services magiques l'utilisation de PA est obligatoire et donc fatigue énormément le mage. J'attends votre réponse à ce sujet.

Auteur **Reply**

Kirsteal **Les potions**

September 21 1999, 11:40 PM

Le prix de base des ingrédients est déjà élevé, environ 200 Ecus pour la fleur qui est l'élément principal (cfr écran). À cette somme, on peut encore ajouter +/- 100 Ecus pour les autres frais de fabrications (temps, énergies, ingrédients mineurs, fiole ...). Et comme tout bon marchand, notre vendeur se prend une part de bénéfice.

Cette dernière remarque soulève une dernière question: Est-ce que le vendeur est le fabricant de la potion ? Car si ce n'est pas le cas, les prix seront encore plus élevés.

C'est vrai que l'on peut considérer l'élaboration d'une potion comme un service magique mineur puisqu'avalier une potion permet de récupérer instantanément des PA, PV ou PF.

Une autre restriction, est que je n'autorise mes PJs qu'à boire une potion toutes les 24 h. Cela limite leur consommation.

TridentT **Ca craint!**

September 22 1999, 1:55 AM

Explication :

" Derwin le nain s'écroule à genoux, sous la puissance des coups ... qqc côtes brisées, il recrache du sang en essayant de reprendre son souffle et de résister à la douleur, au bord de l'évanouissement. Il ne lui reste plus que 9 points de vie, et ne peut plus trop (il veut rester vivant quand même!) continuer le combat. Son adversaire s'éloigne en jettant un coup d'oeil par dessus son épaule. Il a vaincu, c'est l'essentiel.

mais le nain sort alors une fiole, la boit, et instantanément il revient à la charge, comme si de rien n'était ..."

ben voyons, BEURK! ça m'énerve les trucs AD&D comme ça ...

Pour ma part, je dis que les potions de soin n'agissent pas tout de suite, elles prennent effet pendant le repos OBLIGATOIRE du personnage, d'où la limite d'une potion par jour! les effets ne sont pas cumulables.

Concernant le prix, je le trouve normal. La remarque précédente de Kirsteal est juste de plus.

N'Qzi

En direct ou en différé?
AM

September 23 1999, 3:52

Je suis d'accord avec ta remarque. Cette règle se retrouve dans un jeu comme Earthdown. Quant à l'application à Eleckasë, c'est selon les convictions personnelles

David

Il ne faut pas comparer l'incomparable

September 23 1999, 4:27 AM

L'exemple de la potion de soin d'ADD est pour moi inadapté car les potions de soins agissent dans ce cas de la même manière que le sortilège associé.

A Eleckase aussi un sort de soin permet de récupérer immédiatement ses PV, mais pour les potions ce n'est pas la même chose.

A Eleckase une potion est un mélange savant de plantes ayant des capacités magiques et il n'est pas obligatoire pour en créer une d'avoir des sorts de soins, ni d'être mage d'ailleurs.

Je suis donc d'accord qu'à Eleckase les potions n'agissent pas tout de suite, cependant une heure même sans repos doit être suffisante pour avoir tout récupéré.

Note: Ne compare jamais Eleckase à AD&D car la philosophie de ces jeux est très différente.

AD&D a été créé d'après un jeu sur PC ce qui explique la simplicité des règles (sans les innombrables règles optionnelles). Ton exemple du nain qui s'écroule à genoux ne tient pas car à AD&D on n'est soit mort soit vivant et rien d'autre et même à un point de vie on se bat sans malus. C'est sûr que c'est pas très roleplay mais ça a quand même le mérite d'être des règles on ne peut plus simple.

David

Prix des ingrédients

September 22 1999, 3:53 AM

C'est vrai je ne me rappelais plus que les ingrédients coûtaient aussi cher. Mais dans mon message j'ai annoncé que le prix des ingrédients ne pouvait pas être aussi élevé.

FRanchement, des ingrédients à 200 écus faut pas déconner c'est le prix d'un cheval.

Je veux bien que certains ingrédients soient rares mais pas ceux pour une potion de soin qui est quand même une potion assez couramment utilisée. En plus la faible quantité de points récupérés fait que personne ne dépenserait une telle fortune pour si peu.

N'Qzi

Le prix des P.A. plutôt que le prix des ingrédients

September 23 1999, 3:49 AM

Chez nous, ce qui coûte le plus cher, ce n'est pas les ingrédients mais plutôt la main-d'œuvre. C'est la mage (ou le sorcier) qui coûte affreusement cher.

Alors on a mis au point un coût qui tient compte des points astraux dépensés pour fabriquer la potion. Les points astraux dépensés pour la potion étant eux-mêmes fonction du coût du sort.

On rajoute un coût de base fonction du niveau du sort (et qui représente les ingrédients).

À cela s'ajoutent les conditions locales. Si l'approvisionnement laisse à désirer les prix augmentent.

Mais les potions restent chères...

Je cherche des sites web Eleckase

September 21 1999 at 4:48 AM

Sébastien

Auteur

Reply

Kristeal

Voici les 2 "Grands" sites consacrés à Eleckase:

September 21 1999, 5:37 AM

Voic l'adresse du site de Trident: Armagedon

<http://www.multimania.com/trident/main.htm>

Et voici l'adresse de l'auberge de Bilbo:

<http://www.infomaniak.ch/~bilbo/>

LEFEBVRE JP

la page de JP

October 4 1999, 8:17 AM

J'ai ébauché un début de site sur Eleckasë, "Les observations d'Alzim", que l'on trouvera sur la page de garde de mon site. Le problème est que je ne passe pas assez de temps sur mon ordi pour la développer... l'adresse du site est membres.tripod.fr/jp/index.html

J'en profite pour relancer mon appel: ENVOYEZ-MOI VOS PERSOS pour que je puisse enrichir ma bibliothèque. Merci et à plus tard,

JP

jpl49@yahoo.fr

Comment mettre fin à ...

September 21 1999 at 3:02 AM

Kristeal

... l'Armagedon ?

On sait que c'est le Pendule qui déclenche celui-ci afin de provoquer une évolution technologique rapide. Il serait logique de penser que c'est aussi lui qui l'arrête. Mais quand décide-t-il de l'arrêter, pourquoi et comment. Pour le comment, il utilise probablement la procédure inverse à son déclenchement. Le pourquoi et le quand sont certainement liés mais restent obscur.

Mais le plus important, est-ce que les hommes peuvent influencer la volonté du Pendule, possèdent-ils un moyen de lui forcer la main. Une quête comme celle du cercle rubisé va diminuer les conséquences de l'Armagedon vu qu'il y aura moins d'entités mais ne va pas y mettre fin.

Alors l'homme est-il condamné à souffrir de la volonté du Pendule ? ?

Auteur

Reply

TridentT

Rectification

September 24 1999, 4:22 AM

... ce n'est pas le Pendule qui arrête l'Armagedon :

Il contribue à son déclenchement, essaye de faire en sorte qu'Eleckasë ne soit pas détruit (le ^plan), et après il se régale, et observe, enespérant que le progrès change tout cela!

kragor

le pendule

September 24 1999, 10:46 AM

assez d'accord avec toi.

sinon le monde d'Eléckasë ne vaudrait pas la peine d'être vécu, ce serait trop désespérant pour ses habitants.

et si le pendule avait le pouvoir de mettre fin à l'Armageddon, pourquoi le ferait-il? après tout un Armagedon permanent serait préférable pour lui. il n'aurait aucune raison d'y mettre fin; sur son plan c'est d'ailleurs ce à quoi il s'attache.

quel intérêt trouverait-il dans l'arrêt de l'armagedon (je simplifie au maximum mais bon pour moi c'est assez clair que le Pendule ne dispose pas de cette capacité de mettre fin à l'Armagedon; certains me diront qu'une entité de son envergure doit être capable de défaire ce qu'elle fait, mais je ne pense pas que ce soit vrai dans ce cas)

Bilbo

De toute façon...

September 26 1999, 12:18 PM

Si le Pendule a la capacité d'arrêter l'Armagedon mais qu'il ne l'utilise pas(pour des raisons idéologiques) c'est comme s'il l'avait pas.

Par contre, en y réfléchissant bien, il est possible que ce soit quand même lui qui décide de l'arrêter ce fichu Armagedon.

En effet, l'analogie avec le plan du Pendule et faussée par le fait que sur Eleckasë les autres entités peuvent intervenir.

En effet, si l'Armagedon va trop loin et permet à une entité de remporter la victoire définitive, il s'arrête de lui-même et ne pourra jamais plus recommencer(ou du moins pas à la même échelle et pas avec une telle variété).

Ce n'est donc pas dans les intérêts du Pendule de laisser l'Armagedon aller trop loin.

D'ailleurs, un assez bon argument supportant cette théorie est la fin du deuxième A. La Magie menait la danse et avait presque vaincu les autres(ou du moins avait un gros avantage).

L'Armagedon d'arrête laissant la magie s'endormir sur ces lauriers et tellement sûr de sa puissance qu'elle ne se soucie plus que de ces conflits internes laissant ainsi aux autres entités le temps de regagner des forces de manière à être prêtes à commencer en force l'édition suivante.

P.S : d'ailleurs à un certain niveau, il a raison le Pendule, il n'y a qu'à voir l'alliance qui a été conclue pour l'élimination du cercle protecteur d'Eleckase pour ce rendre compte que les choses évoluent.

(Franchement, je la trouve d'ailleurs un peu tirée par les cheveux cette alliance...)

A tiens, une autre idée comme ça, le plan du Pendule lui sert de laboratoire grandeur nature.

En effet, même s'ils ne sont affiliés à aucune forces extérieures, ont trouve sur ce Plan des personnages et des clans étant vraiment des archétype des différentes forces de l'univers.

L'auberge des profondeurs à subir un ravallement de façade...

Bilbo

September 19 1999 at 2:33 PM

Et oui, comme promis, j'ai fait mon update pour le 20 sept.

Malheureusement le nouveau design et d'autres activités m'ont pris plus de temps que prévus et je n'ai pas pu mettre tout ce que j'ai fait car certaines choses ne sont pas encore finies.

Néanmoins, le nouveau design est là, c'est l'essentiel non ?

Auteur

Reply

kragor

et quel ravalement de façade

September 19 1999, 4:49 PM

pour le premier anniversaire de l'auberge, Bilbo a sorti le grand jeu. Reconnaissons quand même que c'est moins austère qu'avant. Bref que du bon dans cette auberge nouvelle version. Comme quoi avec le même contenu mais une forme différente, c'est quand même autre chose.

Kristeal

J'en reviens

September 19 1999, 11:58 PM

Ca doit être mon PC car j'ai pas les icônes des différentes chambres, je n'ai que la salle commune qui est très belle d'ailleurs.

Alors "Tournez générale sur le compte de Kristeal pour faites la réouverture de l'auberge" (c'était temps, je commençais à être déshydraté").

Bilbo

Pour visiter, faut cliquer sur les livres.

September 20 1999, 8:02 AM

c'est marqué sur le parchemin en bas à gauche: il suffit de cliquer sur les livres de la bibliothèque du dessus pour accéder aux différentes sections du site.

Kristeal

Je m'en doute ...

September 20 1999, 8:06 AM

mais j'ai pas de livres, je n'ai que le parchemin central et un demi-écran noir sur le côté gauche.

J'essaierai à nouveau demain. Mais je trouve la fenêtre du parchemin fort petit. (j'ai peut-être pas l'agrandissement aussi).

Bilbo

deux possibilités :

September 20 1999, 11:43 AM

Soit c'est un problème de cache(mais c'est peu probable)

Soit c'est une question de version du navigateur. en effet, pour faire ça bien, j'ai utilisé pas mal de trucs tout neufs comme le DHTML et autre, il est donc possible que ton navigateur ne lise pas tout ça.

Johannes CABERR

Super cool

September 20 1999, 1:55 AM

J'aime bien le nouveau design, en tout cas je le préfère à l'ancien.

C'est peut-etre a cause des livres, ca me rappelle l'atmosphere de MYST (que je n'ai helas pas pu finir pour des raisons personnelles).
Je te souhaite bonne chance pour tous tes projets (tu en aura besoin vu le nombre), ils sont interessant.

N'Qzi

Forme Vs Fond

September 23 1999, 9:26 AM

Il est vrai que la forme est belle mais n'oublie pas le fond...
Car on a vite fait le tour de la forme.

C'était l'avis de l'empêcheur de tourner en rond de service.

Bilbo

Et le Bercail ?, ca avence ?

September 26 1999, 12:27 PM

Comme tu as peut être pu le constater en personne, travaillé sur le fond est long et on a pas toujours le temps.

Mais je vous promet d'essayer de rajouter des choses plus régulièrement à commencé par les deux ou trois trucs dont on a discuter sur le forum.

D'ailleurs, Cela m'arregnerai si vous m'endiquiez quels sont les sujets selon vous les plus interessants histoires que je commence par ça.
(le premier truc sera de toute façon la règle d'étranglement que je vous ai proposé car j'ai déjà ca en fichier et je n'aurai que de la mis e en forme a faire(+ tenir compte des remarques)).

Mais quel est donc le niveau moyen des PNJ?

N'Qzi

September 16 1999 at 9:25 AM

Eclairez-moi, vous maîtres de jeu talentueux, sublimes artisans de l'imaginaire, créateurs émérites de mondes sublimes et baroques, conteurs des temps modernes, détenteurs des plus grands secrets, pourvoyeurs des plus grandes richesses, sublimes instruments du destin, terribles annonceurs des fins les plus tragiques, subtils intrigants maîtres ès politiques, etc., etc., etc.

Quel est pour vous le niveau moyen des guerriers rencontrés ? Quel est le niveau moyen des PNJ, en général ?

J'attendrai vos réponses (et vos fôtes d'horethoghrafe) avec impatience.

Et n'ayez crainte, après, je donnerai également ma réponse.

Auteur

Reply

Kristeal

Le niveau rencontré

September 17 1999, 12:03 AM

Pour le niveau des PNJ rencontrer, j'essaie d'être logique, dernièrement mes PJs ont "attaqué" une prison et j'ai pris le niveau des gardes donner dans l'écran. Par contre, si mes PJs sont chassés par le Chaos ou autres puissances, là les adversaires rencontrés seront plus fort (niveau supérieur ou égal au niveau moyen des PJs). De cette manière, mes PJs savent distingués la force de leur adversaire. Une patrouille de gardes ne pose pas de problème par contre 3 champions du Chaos sont "un petit peu" plus dangereux.

Mais je pense que c'est une question d'habitude et de connaissance des PJs. J'ai une fois booster des PNJ et ce fut le massacre du côtés des PJs, ils ont du se replier en catastrophe après 2 round de combats (ce qui est court), j'avais mal dosé la force des mes PNJs.

Je crois que le simulateur de combat de Trident peu être un outil appréciable. Je viens enfin de réussir de le downloader et cela à l'air intéressant.

TridentT

Simulateur de combat

September 17 1999, 2:57 AM

Si vous avez des idées pour enrichier ce simulateur, pas de probs.

parmi les améliorations, je pense :

Combat à plusieurs, bottes secrètes et attaques spécial, et un peu ... UN PEU de magie!

Mais celà doit juste donner une idée, un combat ne se résume pas seulement à qcq jets de dés!!!

Kristeal

L'editeur

September 17 1999, 3:15 AM

Je ne sais pas si c'est moi qui n'y connais rien, mais dans l'éditeur j'arrive à introduire p.ex. une nouvelle armure mais je n'arrive pas à la sauvegarder dans les données pour m'en servir dans le simulateur. Je sais importer, ouvrir mais pas exporter ni sauver. Est-ce que c'est normal ou y a-t-il quelque chose qui cloche (Dong)?

TridentT

ha oui, zut!

September 17 1999, 4:02 AM

Ben ... j'ai du oublié de sauvegarder les armures!
Je vais y remédier! Normalement, ça se sauve tout seul, mais là, j'avoue que je devais être un peu endormi!

Je ferai bientôt une nouvelle version de ces 2 progz, mais pour l'instant, je scanne les gazettes ... croyez-moi, c'est CHIANT!

TridentT

Ok, c'est corrigé!

September 24 1999, 4:39 AM

Ok, j'ai mis une nouvelle version de l'éditeur sur mon site, on peut (enfin) sauvegarder!

<http://www.trident.fr.st>

David

C'est quoi niveau moyen

September 17 1999, 4:27 AM

Je ne comprend pas du tout ce que tu veut dire par niveau moyen de PNJs. Pour moi il y a des PNJs de tous les niveaux, juste un peu plus de niveau 1 que de niveau 2, un peu plus de niveau 2 que de niveau 3..... and so on....

Si les Pj's rencontre une troupe de garde il y aura plusieurs garde de niveau 1 et quelques autres de niveau supérieurs(faut respecter les grades).

Surtout les niveaux ne doivent pas dependre de celui des PJs, ce sont les Pjs qui doivent s'adapter aux PNj pas le contraire.

En ce qui concerne les rencontres d'aventuriers cela depend, des fois c'est un groupe faible et d'autre fois plus fort.

Bilbo

C'est super relatif...

September 17 1999, 1:32 PM

Globalament, je pense qu'il faut addapter le niveau des rencontres a celui des PJs.

Non pas en montant les caractéristiques des gardes qu'il rencontre au fur et à mesure mais en augmentant l'importance et donc la puissance des rencontres.

En effet, il serraît stupide d'embeter des joueurs de niveau 12(j'en ai jamais eut mais c'est un exemple) avec une petit patrouille de 5 gardes de niv 1.

Par contre, faire jouer un rencontre avec un necromant ou des trucs d'un puissance équivalantes au joueurs veux toujours la peine.

Le problème c'est de savoir doser.

par contre, un autre solution interessante et de fixer une limite de temps, de bruit ou autre au combat.

par exemple, éliminer un bête garde niv 1 ne pose pas de problème mais l'éliminer sans que les gardes placer dans la salle d'a coter s'en rendent compte est plus difficile.

TridentT

Situations de combats

September 17 1999, 11:32 PM

C'est vrai que les combats "classiques", genre y'a un gros tas de garde, et un gros tas de Pjs, et un gros tas de lancés de dés

c'est pas très interessant mais parfois obligatoire!

Mais le plus souvent, je me débrouille pour creer des situations ou les joueurs ne font

pas que taper!

Par exemple, utiliser les pouvoirs de certaines créatures pour créer des pb aux pjs : un Stratus, seul contre 3 héros, n'a aucune chance, sauf s'il use de ces pouvoirs de téléportation, pour se cacher en haut des toits etc ... le combat ne sera pas facile! Mettez en 3 Stratus, et là, c'est eux qui seront pourchassés

Les situations peuvent être très différentes : imposer une limite de temps, comme dans le dernier scénario des joyaux étoiles, faire des situations de poursuites, à pieds, à cheval, utiliser des pouvoirs de certaines créatures ou personnages qui peuvent être aussi simple que ténébres et pourtant faire le bordel dans un combat!

Y'a plein de choses à faire, si vous voulez d'autres exemples, faites le savoir, je décrirais des exemples précis de situations.

N'Qzi

Le niveau moyen des PNJ : une autre idée...

September 23 1999, 9:52 AM

J'ai lu vos réponses et maintenant, je réponds à ma propre question.

Tout d'abord, je considère que le niveau le plus rencontré des PNJ est le niveau 4. Je m'explique. Je ne trouve pas normal que la majorité d'une armée soit composée de jeunes recrues (ce que sont les "niveau 1"). Ce n'est pas logique. Au contraire, la majorité d'une armée est composée de ce que j'appellerai des « réguliers ». Je pense que l'on peut leur donner les compétences et les caractéristiques de « niveau 4 » ou de « niveau 3 » à la rigueur. En sus de ces réguliers, il doit y avoir des vétérans (dont le niveau peut aller, chez moi jusqu'à 7) ! Et il y a de jeunes recrues (de niveau 1 à 2). Évidemment, après une série de combats, il y aura plus de vétérans et de novices tandis que la proportion de réguliers s'amoindrira. Plus de vétérans car ces combats les auront aguerris. Plus de novices car ces combats auront fait des morts et qu'ils faudra combler les rangs...

Voilà pourquoi, chez moi, il n'y a pas que des niveaux 1. Sans compter qu'il peut y avoir des unités d'élite où la proportion de vétérans est bien plus grande.

Autre remarque : je veux bien admettre que les sergents sont de meilleurs guerriers que les soldats car ce sont des hommes de terrain. Mais cette règle ne vaut pas automatiquement pour les lieutenants. Je m'explique : il peuvent avoir acheté leur charge dans l'armée, elle peut résulter d'un privilège, elle peut résulter de leur intelligence, etc. Donc la caractéristique essentielle d'un lieutenant est plutôt son intelligence (ou ses pistons) ! Elle sera plus rarement sa science du corps à corps pur et dur.

En ce qui concerne les gardes d'une ville, je tiens compte du même raisonnement que pour un corps d'armée mais je modifie le profil selon le quartier. Dans les quartiers de la noblesse, je mets des plus hauts niveaux. Les niveaux (et le nombre) décroît selon que l'on va dans les quartiers aisés ou pauvres.

En ce qui concerne les milices privées, j'adapte en fonction de la richesse de celui qui l'entretient. Plus il est disposé à donner de l'argent pour sa milice et plus il aura, en général, des hommes compétents. Idem pour les gardes du corps.

Et cette règle, j'essaie de l'appliquer à tous les niveaux. Pour tous les PNJ.

Et cette règle s'applique quel que soit le niveau des PJ.

Car le niveau des PNJ rencontrés n'est pas fonction de celui de mes PJ. Il est fonction de la logique.

Car une chose énerve toujours mes joueurs : c'est de ne pas se voir progresser par rapport à leurs ennemis (qui sont toujours du même niveau qu'eux par un étrange hasard). J'attends vos remarques et je pense qu'il va y en avoir car je suis apparemment le seul à avoir cette opinion...

TridentT

Non, tu n'es pas le seul

September 23 1999, 11:12 PM

Tes 3 dernières phrases sonnent enfin comme l'Armagedon! MES joueurs aiment bien sentir leur progression, et même s'ils font face à de plus grands dangers au cours de leur vie, ils ne vont pas rencontrer des "monstres" (généralisons!) qui changent de

niveaux eux aussi!

On se comprend, y'a pas de problème, et non, tu n'es pas seul!

ps : Merci pour ton "Excccellent!".

David

Pas d'accord

September 24 1999, 4:49 AM

Je ne suis pas d'accord avec toi, les gardes sont majoritairement niveau 1 car ce ne sont pas des aventuriers. Et il est signalé dans le bouquin de base qu'à partir de niveau 5 t'es déjà un héros local. Alors les gardes niveau 3 tu repasseras, sauf pour des grades bien sûr.

Moi en fait je n'utilise pas de niveau je met les caracs que je veut aux personnes que je veut tout en restant dans la logique bien sûr.

Bilbo

Moi non plus...

September 26 1999, 12:53 PM

Avoir des ennemis dont le niveau augmente avec le niveau des personnages, c'est nul et sans intérêt(et en plus, c'est pas réaliste).

Fixé des niveaux aux différents types de PNJ c'est déjà beaucoup mieux.

Par contre, le problème est de fixer ces niveaux visiblement.

En fait, je pense que les estimations de N'Qiz sont assez raisonnables même si elles doivent être assez lourdes à gérer "scientifiquement".

Par contre, si on fixe au juger le niveau d'un adversaire dans une certaine plage définie en fonction de sa position et de ses responsabilités, ça devient plus utilisable(c'est ce que je fais moi d'ailleurs).

Pour répondre à David qui juge ces niveaux trop élevés, je pense qu'il s'agit là d'une question de terminologie.

En effet, il est bien dit dans les règles que les personnes n'étant pas des aventuriers sont généralement de niveau 1 MAIS, qu'est-ce qu'un Aventurier ?

À un certain niveau philosophique, la vie de tous les jours est une aventure(peu intéressante certes mais une aventure quand même).

Pour moi, un aventurier n'est pas forcément un PJ ou même une personne d'une des classes qui peuvent choisir un PJ, un aventurier c'est tout simplement quelqu'un qui prend des risques véritables pour une raison quelconque.

Ainsi un garde peut tout à fait être catalogué comme un aventurier car il prend de nombreux risques pour arrêter des criminels au nom de la loi.

La question de la renommée, elle, est également très relative(pour ceux que ça intéresse vraiment, je conseille Eathdawn, c'est un jeu médiéval fantastique où tout le système d'expérience repose sur la renommée et la gloire).

David signale ainsi qu'un personnage de niveau 5 est déjà un héros local.

Bien et, ensuite ? la notion de héros local que j'utilise moi est proche de celle de Eathdawn, un héros local est une personne connue dans son village natal(ou son quartier s'il habite en ville) pour une ou deux actions d'éclat.

Un héros local cela peut tout à fait être le sergent de la garde du village qui a repoussé une attaque de bandits, le jeune fermier qui a réussi à tuer tout seul un loup qui menaçait les troupeaux de son père durant l'hiver....

Il y a des milliers d'exemples et je pense que vous en trouverez facilement d'autres.

Pour accomplir une action d'éclat, nul besoin d'être extrêmement puissant et de posséder tout un arsenal de sorts, il suffit de courage et de volonté.

C'est d'ailleurs pour cela qu'il est facile aux futurs héros comme les PJs de parvenir jusqu'à ce niveau.

Kristeal

Les PNJ

September 27 1999, 4:41 AM

Je suis d'accord avec N'Qzi et Bilbo car des gardes acquièrent une certaine expérience au cours de leur vie, pour moi, le niveau un correspond au paysan et à l'apprenti qui n'ont rien fait de spécial au cours de leur vie. L'expérience est fonction des actions vécues et pour la majorité des gardes et patrouilleurs il est normale qu'ils aient une certaine expérience car s'ils ne n'avaient pas cela voudrait dire qu'ils ne passent leur temps qu'à boire et à chanter vu qu'il ne se passe jamais rien au cours de leur patrouille (même pas une altercation entre des charetiers).

Une patrouille de gardes de niveau 3 ou 4 ressemble assez à la réalité car je suis certain que les gardes présentent des séquelles de leurs précédentes rencontres.

Mettre des gardes de niveau 1 en face de PJs de niveau 7-9, ça n'amuse personne même pas les joueurs !!!

david

Ne sous estime pas les bas niveaux

September 27 1999, 4:50 AM

Tu dit dans ton message que des gardes Niv 1 n'interessent pas des Pjs niv 7-9.

Je suis desole mais 4-5 gardes niv1 face a 1 guerrier niv 7 je crains que ton guerrier est a fuir le combat.

Le point fort des milices sont leurs nombre et leur science tactique pas leur adresse dans les armes.

TridentT

Il ne tient qu'au MJ ...

September 27 1999, 5:15 AM

Il ne tient qu'au MJ de faire en sorte que des "persos niveau 1" comme des gardes deviennent un danger.

Une situation défavorables pour les PJs suffit à augmenter cette difficulté.

Johannes CABERR

Et le charisme des PNJ de faible niveaux!

September 27 1999, 6:32 AM

Comment les joueurs peuvent savoir si les gardes en face d'eux sont plus faibles? On peut tout a faire jouer le charisme (i.e. le charme). Ainsi un fort PJ (disons de niveau 7-8) peut avoir peur d'un faible PNJ (niveau3-4), sonon de plusieurs.

David

Tu m'as piquer les mots de la bouche...

September 28 1999, 11:28 PM

Je suis tout a fait d'accord avec toi le charisme du personnage est bien plus important que le niveau. Je m'en suis aperçu plusieurs fois en tant que PJs. Je ne sais pas si tu a déjà fait des Grandeurs Natures mais la c'est encore plus flagrant car ce n'est pas les caracteristiques qui impressionnent mais son charisme, sa prestence et dans ce cas son costume.

Pour les jeux de roles sur tables comme Eleckase c'est un peut la meme chose. Ne t'es tu jamais rendu compte par exemple qu'un PNJ impressionne toujours un peu plus qu'un PJ.

Par exemple lors d'un scenar ou mon guerrier avait ete separe du groupe, mes collegues s'etaient fait prisonniers. Pendant ce temps la j'ai trouve une super armure de plate, puis je les aient trouve et a moi tout seul j'ai terrasse tous les gardiens. Les autres PNJ etaient tous emerveilles par cette prestation et m'ont tout de suite implores de m'occuper de leur protection. Quand je leur est dit qui j'etais la reaction a ete: "Ah c'etait que lui!!" comme ca sans meme me remercier c'est tout.

Il y a quelqu'un?

September 15 1999 at 6:32 AM

Johannes CABERR

Depuis quelques jours, je constate que le forum est plutot desert. Est-ce qu'il y aurait une maladie contagieuse qui decimerait les joueurs d'Eleckase, ou alors un tueur de Lemurh serait-il passe par ce site?

Auteur

Reply

TridenT

Un autre plan du Pendule?

September 15 1999, 7:34 AM

Ou alors c'est un Abbal Kadar, usant de sa magie et de ses talents de combattant

Bilbo

Mais oui

September 15 1999, 12:54 PM

Simplement, ces dernier temps, entre l'update de l'auberge, le recommencement en force de l'école, le fait que je passe mon permis de conduire et le temps que je passe a répondre aux mails.

je n'ai plus beaucoup de temps pour m'occuper du forum...

seb

oui mais je suis très occupés

September 16 1999, 8:32 AM

Oui mais je suis en train de créer beucoups de chose pour eleckase donc j'ai peu de tant à me consacrer au forum. De plus pour certaine de mes créations je les envois à bilbo d'abord. Mais si tu veux voir mes créations comme des armes ou des plans ou autre contact moi et si tu as un email fait le moi savoir je t'enverrai des trucs.(plan de demeure,village etc...)

Camisole n'est plus.

September 13 1999 at 7:27 AM

Johannes CABERR

Je suis alle a Rennes jeudi dernier.

J'en ai donc profiter pour aller voir le magasin Camisole tenu par Alexandre Bidot. C'etait rue nantaise (je m'en suis rappelle en chemin). En me presentant devant le magasin, j'ai pu constater la disparition de ce magasin, remplace par un magasin de tissu.

Camisole n'est plus de ce monde (en tout cas a Rennes).

J'ai donc perdu la trace d'Alexandre Bidot.

Desole pour ces mauvaises nouvelles.

Auteur

Reply

TridenT

Alexandre B. entre dans la Légende

September 13 1999, 2:49 PM

Les mauvaises nouvelles continuent malgré tous les efforts déployés pour retrouver la trace d'Alexandre B, impossible. A croire qu'il est protégé contre les sortilèges de detection ... Pas d'adresse, ni de n° de tel, rien.

J'ai contacté pas mal de personnes qui avaient pu le cotoyer à l'époque, mais aucun d'entre eux n'a eu signe de lui

le sort s'acharne alors.....

sur la dizaine de mail que j'ai reçu, seul 2 personnes ont accepté de continuer les recherches et de m'avertir le cas échéant ...

Patience

création

September 11 1999 at 8:26 AM

seb

J'ai créer une nouvelle clase le LIANOR. En construction il y a une race et ce qu'il y a dans la montagne d'orasake et des armes et armures. De plus je suis en train de tester une campagne dont le résolution peut être l'armagedon où l'éviter.

Livre

September 10 1999 at 7:38 AM

TridentT

Si je peux vous conseiller un bon petit livre, voire un cycle entier, c'est celui de ... mince, je me rappelle plus l'auteur, mais c'est :

Le Cycle des Bannis.

L'auteur est un fan de JdR, et ça se voit! Ses écriture, dans un langage très simple, proche d'une partie de JdR, vous plongeront dans un monde médiéval/fantastique qui par moment, rappellera un peu Eleckasë.

je vous le conseil, l'intrigue est vraiment sympa, et la conversion de certaine partie en JdR est très TRES simple!

Dès que je retrouve le nom de l'auteur, je l'envoi! (le nom, pas l'auteur!).

J'ai déjà les 4 premiers, alors allez-y, essayez en 1!

Auteur

Reply

TridentT

L'auteur

September 10 1999, 2:42 PM

L'auteur de ces sympathiques histoires est : Christophe LOUBET, La Saga des Bannis,
Edition Fleuve Noir, SF_LEGEND, ISBN n°2-265-06438-6

Lorsque l'ère de la Magie ne sera plus

September 9 1999 at 3:57 AM

Trident

Lorsque l'ère de la Magie ne sera plus, après le 3° Armagedon, les mages auront du mal à survivre.

La dernière forteresse de la Magie, la ou les lignes telluriques sont encre les plus importantes, la ou les mages se regroupent ...

je veux parler de La Cité de la Magie, l'île au Sud de la Taltaria, peuplée majoritairement par le Véléïd, ayant un lien étroit avec la Magie.

L'Enigme de cette île se révélera alors pour sauver les Mages.

| Auteur | Reply | |
|-----------------|---|-----------------------------|
| Kristeal | La fin ... | September 13 1999, 12:36 AM |
| | <p>La fin de l'ère de la Magie ne signifie pas la fin de toutes magies, je pense qu'après le 3ème Armagedon, la Magie sera moins présente mais pas totalement absente. Les mages survivants de l'Armagedon auront assez de puissance pour continuer à survivre mais leur progression sera plus lente et beaucoup moins aisée.</p> <p>Même si la Magie est détruite, les mages lui survivront mais il n'y en aura plus de nouveau.</p> | |
| seb | Pour moi | September 16 1999, 8:38 AM |
| | <p>Pour moi le dernier armagedon ne fini pas ma fin de la magie car un groupe de magiciens va découvrir l'objet le plus puissant de tous c'est à dire celui ou c'est enfermer les entités e la magie pour survivre.(surtout la plus puissante et celle de l'esprit). Cette va provoquer un quatrième armagedon qui va faire réapparaître le magie.</p> | |
| N'Qzi | Quoi toi dire ? | September 16 1999, 9:14 AM |
| | <p>On va sans doute encore me traiter de mesquin mais c'est plus fort que moi.
Je me vois donc dans l'obligation de te poser une question, oh Seb: Quoi toi vouloir dire quand dire "ne fini pas ma fin de la magie".
"cette va provoquer un quatrième armagedon" ???</p> <p>Je te donne un conseil: Sujet, verbe, complément.
Tu verras: cela ira tout seul...</p> | |
| Kristeal | D'accord ... | September 16 1999, 11:55 PM |
| | <p>Là, je suis entièrement d'accord avec N'Qzi j'ai rien compris au message.</p> <p>Désolé, mais j'ai pas le décodeur Canal+ !</p> | |

TridenT

jeu des gobelets!

September 17 1999, 2:55 AM

C'est un peu comme le jeu des gobelets, avec une balle dedans, on pose les gobelets, et on les intervertis pour troubler la "victime"!

La c'est pareil : Seb prend les mots de la phrase, hop, hop hop (tour de passe passe), verbe, sujet, complement: Alors, elle est ou la phrase!

Sérieusement, un peu de concentration svp! je dis pas que je fais pas de fautes, mais quand même!
'Faut qu'on puisse lire hein!

N'Qzi

Excccellent !!!

September 23 1999, 10:02 AM

Là, TridenT, je te tire ma révérence. Il est excellent, ton jeu des gobelets. Franchement, c'est une comparaison que je vais tenter de retenir et de replacer...

TridenT

:o)

September 24 1999, 4:20 AM

seb

je refait

September 18 1999, 8:06 AM

Pour moi, le troisième armagedon ne signifie pas la fin de la magie. Car un groupe de magiciens vont découvrir un objet ou l'entité de la magie c'est réfugier. Mais en récupérant cette objet le groupe va provoquer la réapparition de la magie(surtout les magies disparues) et cette événement va provoquer un quatrième armagedon.

Kristeal

Jouer en Armagedon

September 19 1999, 11:46 PM

Je ne sais pas qui joue actuellement en Armagedon, mais je trouve que ce n'est pas une période "agréable" à jouer. Ça tape à peu près partout et tout le temps, une fois que les armées sont en route, il existe des quêtes possibles en cours d'Armagedon mais qui au niveau technique ne ressemble en rien à celles en temps normal. Imaginez la recherche d'une relique par différentes puissances, je pense que c'est celui qui enverra le plus de troupes qui l'obtiendra. L'Armagedon est une période intéressante au niveau politique mais pas vraiment pour les joueurs (c'est pour ça que ma campagne se passe sur Andharë où l'Armagedon est peu présent).

David

L'armagedon peut etre interessant a jouer

September 20 1999, 1:12 AM

Personnellement je trouve que l'armagedon peut etre tres interessant a jouer. Bien sur il ne faut pas tomber dans le piege des combats de masse tout le long des scenars. Les Quetes pour rechercher un big artefact ne sont pas non plus quelque chose qui me botte. Non, ce que je prefere c'est une succession de petits scenarios distinct avec peut etre un lien entre certain scenarios (Un ennemis que les personnages se sont fait durant un des scenars precedents par exemple...). Pour le moment j'ai deja dans ma tete un scenar ou Gregault aurait demander aux personnages de veiller sur sa niece dont le chateau est aux abords du royaume de mithrandia et dont les jours sont en dangers. Des rumeurs parlent meme d'un siege commandite par un seigneur mithrandien. Pour ce scenar je vois les Pj comme aide pour l'organisation de la defense du chateau puis

fuite avec la niece par les souterrains du chateau suivi du passage des lignes ennemis(pas facile ca)....

J'ai quelque autres idees mais ce qu'il me manque c'est vraiment la situation globale lors de l'armagedon: les alliances, les defaites...
En bref ce qui etait prevu pour le prochain supplement

Kristeal

Evénement de l'Armageddon

September 20 1999, 8:04 AM

Vu qu'il n'y a plus d'auteur pour Eleckase, je vais préparer une liste des événements qui se sont dérouler pendant l'absence de mes PJs sur Eleckase.

Je la soumettrai à avis mais je ne crache sur aucune proposition d'événement qui s'intègre dans vos scénar.

Après la monnaie, passons à l'argent de poche.

Vos joueurs sont-ils riches ?, pauvres ? ou simplement aise ?

Personnellement, comme je préfère que mes joueurs se concentrent sur leurs aventures, ils sont assez riches et on considère qu'il dépense une certaine quantité d'argent par mois pour la vie de tous les jours. C'est un peu au détriment du Roleplay mais c'est nettement plus simple que de les embêter à chaque repas pour savoir dans quelle auberge ils se rendent et quels menus ils choisissent.

Comment gérer vous cela ?

| Auteur | Reply | |
|--------------|-----------------------|---------------------------|
| Bilbo | Un petit oubli | September 8 1999, 1:40 AM |

J'ai oublié de signaler que, pour augmenter encore la dimension épique (visiblement, y a beaucoup de gens sur ce forum qui aiment cet adjectif) du jeu, j'ai multiplié tout les prix (et les récompenses) par 10.

Il faut reconnaître que c'est plus classe de trouver un trésor de 1'000 po que de 100 po même si cela représente la même valeur.

| | | |
|----------------------------|-------------|---------------------------|
| Johannes
CABERR | Idem | September 8 1999, 2:15 AM |
|----------------------------|-------------|---------------------------|

Avant de maîtriser, j'ai joué pendant plusieurs années avec un maître de jeu qui ne nous donnait jamais d'argent. Total : on ne pouvait même pas payer le droit d'entrée dans les villes. On devait inventer toutes les combines inimaginables pour en avoir. Un de mes persos était même devenu chasseur, et il gagnait de l'argent en vendant les peaux...
En devant MJ, j'ai décidé après toutes ces expériences, que l'argent ne serait jamais un problème. Donc mes joueurs ont toujours suffisamment d'argent pour la vie de tous les jours (ce qui ne signifie pas qu'ils peuvent avoir un shuraki, pour cela ils doivent vraiment se débrouiller pour avoir l'argent). Mais en tout cas, ils peuvent rentrer dans les villes et manger.

| | | |
|----------------|-----------------|---------------------------|
| TridenT | L'argent | September 8 1999, 5:30 AM |
|----------------|-----------------|---------------------------|

Mes joueurs sont riches, oui, mais ont très peu d'argent sur eux comme je le disais.

En fait, je suis assez radin comme MdJ, du moins, d'après mes joueurs :o))

MAIS, ils ne font aucuns efforts de leur côté, dès qu'ils ont une bourse bien pleine, il dépense comme des princes, s'achetant des vêtements prestigieux, des bagoues etc ... (pour ceux qui aiment les signes extérieurs de richesse), ou alors ils en profitent dans les meilleures auberges!!! En de rares occasions, ils économisent pour s'acheter une plante assez commune, ou un objet de bonne facture ...

Pour ce qui est de la quantité d'argent pour la vie de tous les jours, non, j'avoue que je m'en fou un peu.

Comme tu les dis, ça contribue pas au Rôle Playing, donc, ça sert à rien ... sauf pour le réalisme, mais dans ce cas là, il y aurait vq de choses à revoir.

Les joueurs ne sont-ils pas capable de vendre leurs talents pour se faire quelques sous et payer leur nourriture???

Bilbo

Tout depend des joueurs

September 8 1999, 6:03 AM

Meme s'il est clair qu'un magicien n'aura pas trop de probleme pour trouve du boulot, ce n'est pas forcement le cas de toutes les classes.

Par exemple, pour les guerriers, il est rare de trouve des engagement de courte duree.

N'Qzi

L'argent, le blé, l'oseille et autres denrées du même genre...

September 8 1999, 9:12 AM

Je dirais que l'argent donné est fonction du jeu.

A Nightprowler, je suis assez radin. Mais le jeu veut que l'on incarne des voleurs. Et des voleurs riches sont plus prudents.

Pour Warhammer, la cas est différent puisqu'ils dirigent une mission d'infiltration / d'espionnage. Ils gèrent donc une fortune (mais leurs dépenses sont à la mesure de cette fortune: ils doivent payer leurs hommes, assurer un train de vie, etc.)

Pour Eleckasë, je n'ai pas vraiment de ligne de conduite. En général, ils ne sont pas trop riches (surtout au vu du prix des objets magiques et autres potions). Cependant, si j'estime qu'un PNJ est riche et s'il décède malencontreusement en présence des PJ, je leur laisse l'argent. En général, les risques sont au moins proportionnels à la somme. S'ils ont affronté les risques, je ne les dépouille donc pas de la somme.

Ceci dit, j'ai en général une règle qui dicte ma gestion de l'argent. En ce qui concerne les dépenses de tout les jours, j'instaurer un système de caisse commune que je gère et d'où je déduis un montant forfaitaire par journée ajusté selon certains critères (certains endroits sont plus chers que d'autres, du train de vie qu'ils souhaitent mener...).

Si la caisse commune est vide, tous les joueurs sont priés de faire une donation. En ce qui concerne les petits achats, c'est la même chose ; je déduis de la caisse commune en tenant éventuellement compte de la compétence "marchandage" la plus élevée (puisque logiquement, c'est ce personnage qui va effectuer l'achat). Je ne m'amuse pas à faire en rôle-play tous les achats du groupe sauf si les joueurs m'y oblige. Ce qui est déjà arrivé (deux à trois heures de moments palpitants.....)

Ceci dit, en ce qui concerne l'argent, je tiens compte de la volonté des joueurs. Si un personnage a une volonté faible (à vous de la définir en fonction de vos critères), il peut craquer... Inutile de dire qu'en fonction de l'équipement, je mets des malus. Ainsi un guerrier, par exemple, risque de flasher sur un bouclier superbement décoré qui coûte les yeux de la tête. De même, un PJ peut craquer pour des habits onéreux. En ce cas, il est forcé d'acheter. Cela met de la vie car un PJ qui a payé une fortune pour un pantalon sera ensuite déterminé à tout faire pour ne pas le perdre...

Volà une astuce pour animer le passage par un marché.

Comme toujours, j'attends les avis...

Trident

flash

September 8 1999, 11:12 PM

effectivement, ça arrive que mes joueurs flashent sur un objet (généralement cher) et qu'après, il y tiennent énormément.

Mais celà est dû aussi à la description du MdJ quand à cet objet, il faut bien sûr mettre sur leur route qqch qui peut les séduire.

Deux exemples :

* Une brigantine fort bien décorée réhaussée de fils dorés avec des petites poches interieures qui permettent de chacher qqc petits objets précieux. Pour l'époque, c'est assez peu courant. Une telle armure sera défendue cherement!

* Une brigantine fort bien décorée réhaussée de fils dorés avec des petites poches interieures qui permettent de chacher qcq petits objets précieux. Pour l'époque, c'est assez peu courant. Une telle armure sera défendue chèrement!

* Une fois, mes PJs se font accoster par un marchand très sûr de lui, leur ventant les mérites de sa "cape des nuits fraîches", qui , comme son nom ne l'indique pas, et une cape "chauffante" (donc sort impressionné de la Magie du feu).

Un des "gros molosse" du groupe à craqué sur cette cape, surtout après l'avoir essayé : imaginez un soranien peu vêtu passant du désert chaud à l'île d'oraska et à ses montagnes glacées ...

Il a fait des pieds et des mains pour pouvoir se payer cet objet, qu'il chérit plus que son ame, c'est pour dire!

kragor

les sous-sous dans la po-poche

September 8 1999, 7:26 PM

moi, je fais confiance à mes joueurs.

en fait, ils sont pas très riches, mais c'est entièrement du à leur gestion. En effet je confie la gestion des sous à mes PJ's, ou plutôt un de mes PJ endosse le rôle (le fardeau devrai-je plutôt dire) de gestionnaire, ce qui n'est pas sans poser de problèmes en cas d'une envie subite.

En règle générale, ils acceptent de mettre en commun leurs ressources, mais il arrivent parfois que certains cachent leur argent aux yeux avides des autres, parcequ'il juge injuste de partager de l'argent durement gagné avec des dépensiers. J'aime assez parceque cela ajoute de temps à autres du roleplay entre joueurs sans pour autant restreindre trop au niveau de l'avaenture.

pour ce qui est du coût de la vie quotidienne, je leur indique, approximativement pour une semaine combien ils devront dépenser pour vivre (logement nourriture...) en fonction du confort qu'ils désirent, en fonction également du coin dans lequel ils sont (la vie n'a pas le même prix par exemple dans l'empire des kaladars qui à les fonds coupés par la guilde des marchands, que dans l'empire de taltarie), et puis je les laisse se débrouiller avec ça.

En fait je délègue cette fonction à mes joueurs (je suis un peu feignant je sais)et je leur fait confiance. Les négociations sont parfois tendues entre eux pour savoir qui aura droit au privilège ultime de dépenser le fond de la caisse commune.En fait je ne sais même pas de combien disposent mes joueurs, mais je sais que ça va pas loin. Le seul accroc à cette délégation de la comptabilité, c'est qu'il faut avoir la chance de tomber sur des joueurs honnêtes, qui ne sont pas tentés par le fait de rajouter un ou deux écus de ci de là.

Sinon je ne suis pas trop dur sur les prix, je ne marchande pas sur chacun de leurs achats bien qu'il devrait en être ainsi je pense, mais je leur fait comprendre quand même que toute chose à son prix.

Kristeal

Les deniers des joueurs

September 13 1999, 12:30 AM

Je dois admettre que j'ai de la chance pour ce point de jeu, mes joueurs s'occupent eux-mêmes de leur budget, il n'y a jamais eu de problème. Ils n'ont pas l'esprit radin mais plutôt l'esprit de groupe et l'argent bien que réparti entre les joueurs est toujours mis en commun.

Pour les prix, j'applique ceux de base légèrement modifiés. Il ne faut pas que la recherche d'argent prenne le pas sur l'aventure sauf si cela s'introduit dans le scénario (j'ai prévu un naufrage qui va leur coûter cher et ils devront se renflouer.)

Mes joueurs ont des sous pour vivre "bien" mais pas assez pour payer leur excès !

seb

Mes joueurs

September 16 1999, 8:41 AM

Pour mes joueurs, je leur donne juste ce qu'il faut pour survivre et acheter de l'équipement pour leur aventure.

September 3 1999 at 9:57 AM

je sollicite à nouveau votre aide: que cache la montagne hurlante d'Oraska?

En effet, il est venu à l'idée de mes joueurs lors d'un périple à Oraska, d'aller la visiter. et là je me suis retrouvé bien embêté. En effet dans ombre et lumière il est dit que la montagne dévoilerait ses secrets plus tard dans un supplément qui n'est hélas jamais paru. sur le coup je suis parvenu à ramener mes PJ's à l'écart de cette montagne(je me sentais mal improviser tout ça d'une traite, d'autant que la montagne à l'air de cacher un gros secret), de sorte qu'il ne pense plus à aller la visiter dans l'instant; mais maintenant que pourrais je leur dire si ils veulent à nouveau la visiter?

que cache-t-elle cette montagne?

En y réfléchissant, j'ai échafaudé une théorie (c'est une théorie, donc pas une vérité absolue), c'est que cette montagne abriterait le lieu où fût jadis instauré le cercle Rubisé par les champions premiers. que c'est en son sein que se trouve le cercle protecteur, et que c'est de ce lieu qu'est né il y a peu Eléckasë, ce mystérieux Honyss (et ammrod) qui se prétend l'héritier des champions premiers. c'est une théorie bien sur alors forcément c'est pas parfait, mais vous quel est votre avis sur la question, que cache-t-elle cette montagne?

Auteur

Reply

TridentT

Cercle Rubisé

September 6 1999, 12:50 AM

Ta théorie est intéressante, et pour l'instant, j'avoue ne jamais avoir réfléchi à la montagne hurlante ... peut-être serait-ce le moment d'y remédier, avec l'aide de TOUS!

En ce qui concerne le Cercle Rubisé, il me semble qu'il est sur Sargenne non? Si tu lis Terre, il est dit à un moment que c'est un endroit où le Cercle serait déposé, et non pas une personne (ni une entité), mais un objet, qui s'il venait à être détruit, provoquerait l'Armagedon et donc l'ouverture des portes de la 3° ile ...

J'avoue que je suis un peu confut avec le tombeau du cercle et ces protecteurs, les membres de La Horde, mais je crois que c'est bien le Tombeau DU CERCLE protecteur

j'attends vos commentaires à ce sujet.

seb

Voici ma théorie

September 11 1999, 8:41 AM

Pour moi la montagne hurlante cache un endroit où des oeufs sont entreposés. Ces oeufs appartiennent à une ancienne race les Dralaad(je suis en train de la créer). Pour les créer je me reporte sur plusieurs légendes. Mais si tu veux les caractéristiques et l'historique(pas encore fini) contact moi et dit ce que tu pense de cette théorie. On peut même regrouper les deux. Ta théorie est intéressante mais sur certain point elle est un peu vague. Alors...

Adieu ...

Kristeal

September 2 1999 at 4:36 AM

... fidèle camarad qui n'est plus !

Rien de plus triste qu'un perso qui meurt en court d'aventure. Comment est-ce que les autres joueurs réagissent (en terme de jeu)? Offrent-ils une scéulture décente au malheureux ? Ont-ils de temps en temps un souvenir pour leur défunt camarade ?

Toutes ces questions pour faire cette proposition aux détenteurs de site à Eleckase, ne serait-il pas possible de créer un cimetière pour nos valeureux personnages morts en aventure ! Avec une épitaphe ou ses dernières paroles ???

Auteur

Reply

Bilbo

Demende a JP, il fait deja une liste des vivants...(nt)

September 2 1999, 4:48 AM

no text

TridenT

S'il y a assez de contributions ...

September 6 1999, 4:56 AM

C'est tjrs malheureux de voir un personnage mourrir, j'espère que les MJs réservent au moins une belle mort au PJs, car on est quand même là pour s'amuser ...

Quoi de pire qu'un PJ qui meurent assassiné lachement par un pauvre voleur sans importance, ou alors mourrir par un piège à la con ...

J'ose espérer, cher confrère MJs, que vous ne traitez pas comme celà vos joueurs!

Bon, pour en revenir à ton cimetière, je peux toujours créer ça sur mon site, en y consacrant qcq pages, à condition que j'ai quand même plus d'1 contribution ...

J'ai pas dit qu'il fallait là remplir tout de suite non plus!

:o)

J'attends donc les âmes tourmentées!

Bibliothèque de persos

September 2 1999 at 2:54 AM

JP

Je fais une bibliothèque de personnages sur

<http://membres.tripod.fr/jp/persos.html>

si vous êtes intéressé, envoyez vos persos à
l'adresse suivante : jpl49@yahoo.fr
Merci

Auteur **Reply**

Bilbo **Sympa le site**

September 2 1999, 7:17 AM

J'ai été voir ton site(je l'ajouterai dans mes liens le 20 lors de l'update).

Il est vraiment sympa et la mise en page est très claire(ce qui risque d'être un prob avec la prochaine version de l'auberge).

Par contre, même si j'ai rien contre les belles images, crois-tu qu'il soit raisonnable d'avoir une image de 143k pour la liste de personnage, cela va bien pour ceux qui ont un modem ballez mais les autres(surtout qu'elle est pas mal hors sujet)...

Une autre chose, fais un sommaire ou des boutons de retour, je ne suis pas sûr que ceux qui ont vu la liste de perso en utilisant l'adresse que tu as donnée sur le forum aient vu le reste du site.

Les karibans

September 1 1999 at 12:31 AM

Kristeal

Contrairement à ce qui avait été dit précédemment, les Karibans sont les serviteurs du Cercle et non du Néant et ils subirent une malédiction lorsque le Cercle disparu.

Deux questions:

- A part les centaures et les hommes-bêtes de Sargenne qu'elles sont les autres types de Karibans (et statistiques)?
- Si le Cercle revient, la malédiction qui a frappé les Karibans sur Eleckase (folie, pétrification ...) sera-t-elle levée en même temps ?

Auteur

Reply

TridentT

Kariban

September 1 1999, 1:53 AM

Certaines races sont sûrement d'anciens serviteurs du cercle, ou alors descendent des serviteurs du cercle.

Dans Armagedon, on voit les affinités entre races/entités.

Par exemple, les Goblours peuvent être des descendants des hommes bêtes. peut-être une race créée par le cercle, peut être...

N'Qzi

Les Hommes-bêtes...

September 2 1999, 3:50 AM

Je compte bientôt fournir la description d'un plan à Bilbo. J'en ai fait le principal bastion du Cercle.

Le texte comprendra un historique, une géographie, une légende ou deux, des carrières etc. Il comprendra les statistiques des races évoquées.

J'ai déjà fait le minotaure et l'homme-panthère.

Pour l'homme-panthère, je crains de l'avoir fait un peu trop intéressant. J'ai rajouté 500 Xp à tous les niveaux de toutes les classes pour ceux qui choisissent chez moi une telle race.

Pour donner un avant-goût, voici les races que j'ai déjà développées plus ou moins longuement. Le reste suivra (je ne promets pas quand) et sera sans doute disponible dans l'Auberge des Profondeurs si son propriétaire ne prend pas ombrage de nos joutes verbales.

Ce plan était donc aux mains des hommes-bêtes de toutes sortes. En deux mots, voici les plus fortes de ces races.

Les minotaures

Au sommet de la hiérarchie se trouvaient les minotaures. Cette race à la force terrifiante était également fort sanguinaire. Un Minotaure n'hésite que rarement à se servir de sa force pour arriver à ses fins. Et si c'est vrai à l'échelle d'un individu, c'est également, dans ce cas, vrai à l'échelle d'un peuple. De là à affirmer qu'ils auraient exterminé certaines espèces plus faibles, il n'y a qu'un pas. N'est-ce pas dans l'ordre des choses que les faibles disparaissent au profit des puissants ?

Mais en sus de leur force, il faut ajouter qu'il était également remarquablement organisés. Puissants guerriers mais également bâtisseurs pugnaces. Ils ont érigés dans les plaines des cités aussi gigantesques que dangereuses. Ils exploitaient également avec bonheur les ressources naturelles qui les entouraient. Et leur cité, en période calme étaient ouvertes à toutes les races.

Les hommes-félins

Les hommes-félins se déchiraient principalement entre eux. Egalement de nature belliqueuse,

leur formidable instinct de chasseurs leur permettaient de survivre dans les régions les plus hostiles. Naturellement, ils ont évité de se frotter aux autres races et se sont appropriés les régions les plus reculées. Cela n'a pas empêché à de véritables empires de se construire avant de s'écrouler sur les ruines de leur ancienne magnificence. Peu de gens ont encore conscience de la splendeur barbare et terrifiante de ces cités perdues dans la végétation luxuriante des marais ou dissimulées au plus haut des chaînes rocheuses.

Seuls les Hommes-Loups ont régulièrement tenté des incursions dans ce territoire. Toutes ces tentatives ont échoué. Les Hommes-Félins étaient quelque peu isolationnistes.

Les hommes-loups

Les hommes-loups sont certes ceux qui se sont montrés les plus présents. Une volonté les poussait à établir des clans dans des endroits les plus divers. Nombre de ces clans furent exterminés silencieusement par les hommes-félins. Mais l'esprit de sacrifice et l'esprit de fraternité au centre de leur vie sociale leur ont permis de prospérer. Eux pourtant ne bâtirent rien, ni cité, ni temple. A cela, ils préféraient de petits villages entourés d'une palissade de bois.

Par contre, en leur sein se créèrent les ordres guerriers les plus prestigieux. Chaque clan avait sa force d'élite. De toutes les races, se fût celle-ci qui s'employa le plus à faire progresser l'art du combat. Malgré le caractère fruste de leurs habitats et de leur vie sociale, ne vous trompez pas car c'est là que vous trouverez les stratèges les plus éprouvés.

Et nul ne leur disputait inutilement un territoire car si la victoire n'était pas impossible, elle était fort souvent coûteuse. Le courage et la dévotion au clan ne sont pas chez eux des mots vains.

Les gobloures

Cette race était l'incarnation même de la volonté du Cercle. On pourrait croire que les minotaures étaient les principaux responsables de la disparition de certaines races mais ce sont les Gobloures qui furent les plus cruels à ce jeu-là. Ne vous fiez jamais à leurs airs décontractés. Ils guettent, épient et fondent sur vous au moindre signe de faiblesse.

Et même quand vous vous sentez fort, méfiez-vous car ils sont capables de faire taire tous leur différents et de déferler avec la soudaineté d'un ouragan sur les vôtres. Car leur force résidait dans l'unité. Tuer un Gobloure et apprêtez-vous à recevoir chaudement ses parents. Tuez ses parents et préparez-vous à recevoir chaudement sa tribu. Décimez cette tribu et apprêtez-vous à recevoir chaudement cent tribus. Si vous voulez survivre, un seul espoir : montrer que la victoire est au-dessus de leurs forces. Et un conseil, soyez convaincant...

Cette force fût parfois leur faiblesse car elle les amenait dans des guérilla sanglantes. Apprenez que chez les Gobloures, l'attaque vengeresse ne se fait pas toujours de front. Ils sont également capables de vous harceler sans trêve. Mais ils ne sont pas non plus invulnérables et leur hargne leur valut bien des ennemis.

Ce qui est certainement un des points marquants de cette race est la rapidité avec laquelle ils profitent des faiblesses de leurs ennemis. N'espérez jamais qu'un Gobloure vous laisse récupérer d'une défaite. La seule victoire chez eux réside dans l'anéantissement complet de leurs adversaires. Et comme ils sont nomades et donc très mobiles, ils n'hésiteront pas à poursuivre des adversaires affaiblis jusque dans leurs terres.

Et de tous les peuples, ce sont aussi ceux qui connaissent les herbes les plus dangereuses. Pour eux et pour leur ennemi car ils n'hésitent pas à se droguer, à ingérer les pires drogues de combat. Et si un Gobloure frénétique fait déjà frémir, une centaine rend souvent malade de peur...

Les hommes-boucs

Ne vous fiez pas à leurs origines car les hommes boucs sont également des prédateurs. Et de formidables géniteurs. Ce nombre leur a permis de prospérer. Sans compter que cette race est celle la mieux organisée après celle des minotaures. Mêmes si les constructions qu'ils construisaient étaient moins remarquables, elles n'en étaient pas moins efficaces. Mettez un groupe d'hommes-boucs quelque part et ils n'auront de cesse de se construire un abri. Cet abri, ils en rendront ensuite l'accès tellement malaisé, voire même périlleux, qu'ils se prémuniront déjà ainsi de la plupart des dangers. Ajoutez à cela qu'ils excellent dans la fabrication d'armures et d'armes de qualité et vous comprendrez que cette race n'est pas la moins bien équipée pour survivre. Preuve en est qu'elle a survécu.

C'est également la race la plus douée dans le négoce. Il est vrai qu'ils n'étaient certes pas les plus sanguinaires et jouissaient ainsi d'une réputation de marchands corrects. Mieux valait cependant ne pas s'aventurer seul dans leur demeure car c'était le moyen le plus sûr se terminer sa vie esclave. Car pour ceux qui l'ignorent, ils pratiquaient évidemment l'esclavagisme. Leur spécialité était de faire une razzia sur la famille d'un guerrier pour contraindre celui-ci à l'asservissement.

Cette tactique était particulièrement efficace contre les minotaures et les hommes-loups mais se révélaient complètement inefficaces contre les gobloures dont les jeunes sont tués par les parents au moindre signe de capture. Quant aux félins, n'espérez jamais qu'un mâle se préoccupe d'une femelle et de sa progéniture. Et encore voudrait-il le faire que ses congénères mâles le tuerait pour cette faiblesse. Sans compter que là aussi les femelles ont tendance à tuer leurs enfants et à ensuite soit se suicider, soit combattre jusqu'à la mort.

Par contre les Gobloures étaient prêts à racheter la liberté d'un guerrier valeureux capturé au combat. Ils l'échangeait en général contre d'autre prisonniers. C'est la seule occasion où un Gobloure se charge d'un prisonnier. Dans le cas d'un homme-félin, il vaut mieux abandonner l'idée. Un vaincu n'a plus droit à la vie chez eux...

Voilà pour les créatures du Cercle qui ont prospéré...
Dont certaines allaient d'ailleurs ensuite devenir les serviteurs du Néant.
N'allez pas croire qu'il n'existe pas d'autres espèces mais celles-ci sont les plus importantes.
Les autres ne sont que marginales

Bilbo

T'inquiete pas...

September 2 1999, 4:58 AM

L'auberge accueille ses vистeurs meme si le patron n'est pas d'accord avec eux au niveau de la theologie...

Je vais meme te donne un conseil, si tu cherche des idees d'hommes animaux, fais des recherches sur le net avec le mot clef furry, c'est comme cela que les americains appellent se genre de chose...

Si je me rapelle bien, j'avais meme trouve un jeu de role maison consacre aux furry.
Je ne me rappel plus son nom, dommage.

Au fait, j'ai fixe la date de renovation de l'auberge : le 20 septembre.
Car cela fera, a cette date un an, que j'ai commence a creer l'auberge.

N'Qzi

Cool...

September 2 1999, 5:50 AM

Je salue le fair-play...
Et j'ai hâte de voir la rénovation...

Scénario Eleckasë : MARIA

August 31 1999 at 12:13 AM

TridenT

Salut!

J'ai mis sur mon site un ancien scénario que j'avais fait. Si ça vous interesse!

Je pense que vous pourrez le modifier rapidement pour l'integrer à vos scénars. Il est dans la rubrique Eleckase (normal non!).

Si vous avez des choses à me dire sur le scénario, n'hésitez pas! Toutes les remarques sont les bienvenues. Et si vous avez des scénarios, envoyez les à Bilbo ou à moi.

Les gazettes sont bientôt prêtes, au max d'ici la fin de la semaine.

Auteur

Reply

TridenT

Vos impressions

September 2 1999, 8:05 AM

Je vois que les commentaires sur le scénario que j'ai mis en ligne arrivent en masse!

Ca fait plaisir! Je demande pas grand chose pourtant! Si celà ne vous interesse pas, alors dites-le moi, au moins, je ne fais plus l'effort d'écrire d'ancien scénars au format word ...

Les gazettes seront prêtes ce wek-end au fait.

Kristeal

Commentaires

September 2 1999, 11:51 PM

Un petit scénario agréable à faire jouer mais qui comporte un risque, les PJs peuvent se retourner contre Hermist après la mort de Kerian et l'attaque du 6ème jour et remettre les documents aux envoyé des Kaladars. Ce qui serait dommage pour les PJs.

Je crois que je vais l'insérer dans ma campagne sur Andharë après le naufrage car mes PJs vont manquer de matériel.

Une dernière chose, j'ai été downloadé l'éditeur de combat (eleckase_exe.zip) sur ton site mais je n'arrive pas à le unzipper. Mon PC ne reconnaît pas le format archive du fichier et pourtant j'ai une dernière version de Unzip ???

Triden

enfin...

September 3 1999, 2:38 AM

Merci pour tes commentaires, c'est toujours agréable d'en avoir, et ça permet toujours de voir comment les autres perçoivent le scénario. C'est important malgré tout, et ça permet de s'améliorer.

Pour le fichier ZIP, je vais jeter un coup d'oeil, et je te recontacte.

Triden

Editeur & Simulateur Eleckasë

September 3 1999, 2:41 AM

Non, je viens d'essayer, ça marche. S'il te dir que le format n'est pas reconnu, c'est que le téléchargement s'est mal passé, peut-être interrompu.

Essaies de le re-télécharger.

August 30 1999 at 2:52 AM

Question fondamentale dans le monde reel, un probleme est rarement pris en compte dans les jdr est celui de la monnaie...

c'est toujours interessant comme des royaumes qui ne peuvent pas avoir une frontiere commune sans z faire la guerre arrivent a tombe d'accord sur une monnaie commune...(et pas qu'a Eleckase).

Je vais donc lance quelques questions qui pourons peut etre vous donner des idee de scenarios :

Qui frappe les ecus ?, ou sont t'il fabriques ?, z a t'il des contrefacons ?, Les ecus d'Eleckase sont t'ils valables sur les autres plans ?

je pense que cela pourra attirer votre attention sur un point souvent neglige des jdr...

Auteur**Reply****Kristeal****La monnaie unique**

August 30 1999, 5:02 AM

J'ai une petite explication, elle n'est pas de moi mais viens d'un GRAND auteur US de Fantasy.

Dans toutes civilisations, le commerce prend une place importante, il suffit qu'une nation soit plus commerçante qu'une autre et son système de monnaie devient petit à petit prépondérant sur les autres et sert de référence aux autres nations (un peu comme le dollars actuellement). Les autres nations qui frappent elles aussi leur monnaie vont s'aligner sur cette valeur (en espérant qu'il ne face pas comme les Anglais).

En matière de jeu de rôle, il est plus simple de considéré qu'un écu en or taltarien équivaut à un écu en or kaladar. Il est possible de faire varier les cours, mais il est plus simple de modifier les prix: comme proposer pour l'utilisation des écus sur Sargenne.

Il est toujours possible d'utiliser un calculette pour effectuer les transactions (1 taltaria = 0,9867 Kaladar = 1,2348 Azathe ...) mais je crois que cela va un peu ralentir le jeu.

Pour ce qui est de la fausse monnaie qui est considérée comme un crime grave elle peut être le sujet d'un scénario.

Bilbo**Mouvais**

August 30 1999, 5:11 AM

Je pense plutot qu'il n'avait pas envie de se prendre la tete avec differantes monnaie, ton grand auteur...

Quand a la question de l'alignement des monnaies, je te signal qu'au moyen age, en europe, cetait pas vraiment cela...

D'ailleur y a que maintenant qu'on y arrive et encore, l'accouchement a l'aire penible...
(de tout facon, je suis suis se et je n'aurai pas d'euro...)

Moi, j'ai utilise des ecus differant sur Saragerne...
D'ailleurs, heureusement que les PJ avais des pierres precieuse sur eux, sinon, ils se serraient retrouve a la rue...
Mais bon, le debat etait plus sur le principe et notamment la question des faux-

monnayeurs que sur la pratique.

Au faite, tes faux monayeures, c'est qui qui les puni ? puisque les ecus ne viennent d'aucun royaume...

(Personnellement, je pense que les ecus sont une invention de la guilde des marchands plutot que d'un royaume)

Johannes CABERR

Guilde des marchands

August 30 1999, 5:14 AM

Je pense que la guilde des marchands est tellement puissante qu'elle a reussi a imposer sa propre monnaie au depit des monnaies locales. Mais pour accepter ce changement, les royaumes et empires ont exige qu'ils peuvent frapper les pieces.

Bilbo

C'est impossible

August 30 1999, 5:32 AM

Ont ne peut pas laisse les empires frapper les pieces :

Il suffirait q'un d'entre eux decide d'inonder Eleckase de ses ecus(parfaitement legaux) pour que l'economie se crash.

C'est tres probablement la guilde qui frappe la monnaie en des lieux secrets(un autre plan ?)

Kristeal

Gros oubli

August 30 1999, 5:43 AM

Tout le monde est en train d'oublier de quoi on parle ! On parle d'un écu c-à-d d'une pièce en or ou en argent. Pour fabriquer un écu et lui donner sa valeur il faut un certaine quantité de matière, ce n'est pas la même chose que d'imprimer un billet à l'heure actuelle. Pour pouvoir produire des écus, ils faut extraire de l'or dans les mines ou du fond des ruisseaux et ce n'est pas une tâche facile. De plus, si un royaume inode le marché de ses écus, la valeur de cette matière va diminuer et donc la valeur de ses propres écu et son économie subira les mêmes conséquences que ses voisins. C'est la rareté d'une matière qui fait sa valeur.

Bilbo

**Sur
l'economie...**

August 30 1999, 8:01 AM

Un royaume de la taille de Galinn est capable de ruiner ses voisins sans trop perdre en inodant le marche d'une maniere simple :

En achetant en hors de grande quantite de matiere precieuse : argent, platine, diamant, rubis...

si tout cela est bien organise, galinn aura plein de pierre precieuse(toujours aussi chere car peut nombreuse) et aura augmenter enormement la quantite d'or en circulation dans la region faisant eventuellement baisse les prix...

L'idée est plausible mais peu réaliste car cela priverait les rois et empereurs de leur passe-temps favori, c-à-d faire la guerre. De plus, je pense que le concept de guerre économique par dévaluation de la monnaie date du 20^è siècle où les fluctuations de valeurs peuvent être énormes. Les guerres dite économiques du M-A étaient plutôt des blocus ou des destructions de matières.

Sans oublier que les souverains étaient peu préoccupés par l'économie, cette tâche était généralement confiée au Sénéchal qui devait user d'ingénosité pour faire vivre le domaine royal.

Je vous signale que le principe de l'inflation ne peut exister que parce que la monnaie n'est plus liée à une contrepartie en or.

Tant que l'étalon-or (et à plus forte raison les pièces en or) existe, il n'y a pas d'inflation. L'or est l'étalon de mesure. Sa valeur sert de repère aux autres biens. Pas l'inverse. Du moins, pas à cette époque. Ceci est l'essentiel de ma réponse.

La lecture du reste de la réponse est facultative (car trop sérieuse).

Une monnaie, à l'heure actuelle peut dévaluer parce qu'elle n'est pas le reflet d'une quantité d'or. Les banques centrales n'ont pas assez d'or que pour payer la contrepartie de leurs devises. Donc la valeur attribuée à une monnaie est relativement arbitraire.

Pour mesurer l'inflation d'une monnaie, on prend un panier comprenant des produits typiques et on regarde dans quelle mesure leur prix a augmenté.

On voit ainsi si le pouvoir d'achat pour une somme donnée d'une devise a fortement baissé (inflation forte) ou non (inflation très légère).

C'est évidemment un raisonnement simplifié et incomplet. Je ne suis pas économiste.

joli cours d'économie, pour quelqu'un qui ne pratique pas la matière.

Bon honnêtement là, vous croyez pas que vous en faites tous un peu beaucoup. Ces discussions sur la monnaie, les changes... relèvent d'un cours de 4^{ème} année d'économie. C'est hyper complexe, cela prend énormément de temps à comprendre -moi même j'ai pas tout compris, et c'est censé être mon domaine pourtant:)- alors des fois franchement, je crois qu'il vaut mieux pas trop se poser de questions pour ne pas trop compliquer le jeu, et ce même si l'on est spécialiste en économie médiévale. L'écu est le même pour tous sur Eléckasë, je

ne crois pas utile de discerner aussi longtemps sur le sujet. Pour ce qui me concerne je considère, que c'est la guilde des marchands qui frappe la monnaie. par contre c'est vrai; il peut-être intéressant dans un scénario de jouer sur cette puissance de la guilde, et d'ajouter une dimension commerciale aux intrigues (politiques, magiques...) d'Eléckasë. Maintenant de là à discerner sur l'inflation, les taux de changes... pitié épargnez moi tout cela car je rentre dans trois semaines :)

j'espère ne froisser personne, car telle n'est pas mon intention. je pense juste que des fois il faut faire simple, non? je joue au JDR pour me distraire, pas pour que ça me rappelle mes cours d'économie toutes les deux secondes. Bon c'est vrai que je ne suis pas objectif dans ce message, car je fais de l'économie en période scolaire;

j'aurais pu discerner avec vous sur tout ça, mais là désolé je peux pas (je profite de mes dernières semaines de vacances).

Il est probable que N'Qzi cherche encore à me piéger sur ce message (non je n'ai pas mal lu les messages, je sais que ce n'est pas exactement là que vous vouliez en venir), à me relancer sur une nouvelle polémique -à laquelle j'aimerais bien participer d'ailleurs-, ou cherche à user de son ironie qui lui si chère, mais pour des raisons purement financières (facture de france télécom) je ne saurais lui répondre assez tôt. bon ben salut alors. et bonne fin de vacances à tous(sauf pour ceux qui travaillent... j'adore remuer le couteau dans la plaie).

Bilbo

... est un sujet sérieux September 3 1999, 3:15 AM

Je trouve que, meme si la discution est allée plus loin que je ne le pensais, les questions de monnaies sont importantes et interessantes.

Après tout, ne dit-t'on pas que l'argent est le nerf de la guerre. Et avec l'Armagedon qui pointe son nez à l'horizon(ou qui est déjà la selon l'avancement de votre campagne), le contrôle de la monnaie peut devenir capitale.

En plus de cela, je pense qu'il est bien de réfléchir un peu sur ce sujet pour le jdr car il est courant que les joueurs se baladent avec de quoi acheter un petit village sans même y faire attention ou vérifier si leurs 10000 ecus sont transportable comme cela.

Cela m'est arrivé au cours d'une partie de NightProwler :
On venait de finir une mission donnée dans les livres de règles et on devait toucher 5000 po.
Le seul détail que les créateurs avaient oublié c'est que
10 po = 1 kg > 5000 po = 500 kg...

Je nous voyait très mal traverser tout la ville avec un charrette pleine de pièces d'or...

Après une grosse séance de négociation, on a réussi à obtenir des rubis pour la même valeur mais bon, si on avait pas lu ce détail, on se serait tiré avec nos 5000 po en poches...
(depuis, c'est 100 po = 1 kg)

je suis d'accord avec toi: il est vrai qu'il y a énormément d'excès de ce point de vue là dans le JDR. Mais c'est bizarre moi mes joueurs n'ont jamais un sou un poche, et se bagarrent presque quand ils ont l'occasion de gagner une pièce d'or. Peut-être suis-je trop sévère avec eux de ce point de vue là. Toujours est-il qu'ils galèrent pour voyager d'un bout à l'autre du continent.

en tout cas ce que je voulais dire, et tu as l'air d'être d'accord avec moi, c'est qu'il n'était pas nécessaire de faire un cours d'économie monétaire pour répondre aux questions soulevées au départ.

Kristeal

... ou un billet

September 3 1999, 3:59 AM

Il y a un autre moyen pour résoudre le problème du poids de l'argent qui évite de transformer le groupe de PJs en un groupe de marchands ambulants.

C'est le billet à ordre, l'ancêtre de nos billets. Vu que la guilde des marchands est à peu près universelle, il suffit d'échanger son or contre une "reconnaissance" dans un comptoir de la guilde. L'avantage de cette méthode est que l'or devient plus facilement transportable et tente moins les voleurs (qui ne savent pas tous lire). Le seul "défaut" de cette solution consiste dans le taux de change, car la guilde se sucre d'environ 10 à 20 % sur chaque transaction.

Avec ces billets, il faut être très très riche avant d'avoir 1 kg d'argent (ou plein) de petits billets mais la pierre est grosse à la fin.

N'Qzi

Entièrement d'accord

September 7 1999, 7:03 AM

Et oui, cela m'arrive...

Je t'avouerai que je ne me pose jamais ce genre de question quand je maîtrise. Je m'en bats la coulepe...

Kristeal

Les sous

August 30 1999, 5:36 AM

Premier contre-attaque: mon grand auteur à réaliser différentes monnaies pour chaque royaume mais les valeurs sont établies par rapport au royaume le plus marchand.

Deuxième c-a: la monnaie est frappée par les souverains du royaume et chaque pièce contient une certaine quantité d'or, d'argent ou de cuivre, et c'est la pureté du métal de la pièce qui fait la valeur (on considère que la pureté est fonction du royaume et non du moment). De plus l'utilisation d'écus originaire d'autres régions ne doit pas poser de problème car comme dit plus haut, c'est la matière qui fait la valeur. Et à moins d'une situation

Les prix des marchandises eux sont fixés selon l'offre et la demande établie par la guilde des marchands (ce sont eux qui font transporter les marchandises).

Dernière c-a: la fausse monnaie est punie par les souverains car c'est une atteinte personnelle à leur personne (leur tête est sur l'écu). Il est donc préférable d'écouler sa fausse monnaie dans un autre royaume. Mais pour que cette opération soit rentable, il faut de grosse somme et surtout, il ne faut pas oublier que l'on parle de matière qui ont un poids ! Il existe cependant un autre crime plus fréquent que de faux écus. Ce délit consiste à rogner les coins des pièces afin de récolter un peu d'or sur chaque pièce pour faire une nouvelle pièce.

Bilbo

Tu vas dans mon sens là...

August 30 1999, 7:57 AM

La situation est différente à Eleckase et dans (presque) tout les jeu de rôles :
y a une monnaie unique appelée : ecu, pièce d'or(po), couronne.

Pour la question du protrait, c'est une raison de plus pour que la guilde des marchands frappe les pièces : essayez de payer vos impôts à Galinn avec des pièces avec la tronche de son pote Azharis dessus, pour voir...

A mon avis, ton idée est tout à fait possible : la guilde des marchands a imposé son ecu(sois par pression sois en laissant faire le temps) et les autres ont été obligés de lui remettre le monopole de la monnaie(elle est bien assez puissante pour cela)

par contre, il est possible qu'elle aie passé un accord avec les autres concernant la justice s'appliquant aux faux-monnayeurs(mais je pense quelle essayera de régler cela toute seule si c'est possible)

TridentT

J't'y échange deux chevaux, contre toute ta charrette là

August 31 1999, 12:24 AM

...

Je me pose jamais trop de questions à ce sujet là, mes joueurs font très souvent du troc. Ils préfèrent être pleins de marchandises diverses que de pièces. Au moins, ça a le mérite d'être plus dans l'ambiance, et les prix sont ficés à l'arrache ...

Ils me disent toujours que le fric ne sert qu'à une chose : se payer une fille de joie! (de luxe si possible)!

Pour le reste, le troc c'est bien!

Bilbo

Vive le Troc

September 1 1999, 11:49 PM

C'est effectivement le meilleur moyen d'avoir des liquidités sur soi en permanence(en plus, on peut faire du bénéfice à la revente).

En temps que MJ, ce qui est sympa c'est que si le Joueur commence à prendre le commerce comme activité, y a un tas de scénarios d'intrigue et de guerre commerciale qui sont sympatiques et pas trop durs à gérer.

Tiens, le week-end a ete tranquille

Bilbo

August 30 1999 at 2:46 AM

comme je n'avais pas put regarder le forum du week-end, je m'attendais a une avalanche de message mais rien, qu'est ce qu'il y a, vous etes tous malades ? les questions fondamentales d'Eleckase ont t'elles toutes deja fait l'objet d'un debat ?

Auteur

Reply

Johannes CABERR

Pas la ce week-end

August 30 1999, 4:22 AM

Desole, mais j'ai passe mon week-end sur une plage de Bretagne.

Developper la puissance d'un sort

August 30 1999 at 2:46 AM

TridenT

Lorsqu'un de mes joueurs désire développer la puissance d'un sort, je lui fait perdre definitivement le %Khīn du sort à son niveau de Khīn donc.

Sinon, le joueur augmente tous ces sorts sans restriction. Et vous, comment faites-vous?

J'avais pensé à faire perdre des PA définitivement, mais là, c'était un peu trop quand même!

Auteur

Reply

Kristeal

Application des règles

August 30 1999, 4:51 AM

Pour augmenter la puissance d'un sort j'utilise les règles de base qui me conviennent très bien:

- seul un magicien de C3 ou plus peut augmenter ses sorts;
- il ne peut le faire que dans la partie évasive d'un plan ce qui veut dire qu'il doit effectuer un voyage astral 'par tour de sorcellerie' et se rendre sur le plan du sort.
- dans cette partie du plan, il ne peut faire que deux actions (apprendre un nouveau sort ou augmenter la puissance d'un sort qu'il possède déjà).
- cette méthode n'est applicable que pour les sorts de C2 à 4.
- il doit payer en PA pour augmenter la puissance du sort et jette un D100 modifié selon le Cercle. Selon le résultat, le sort gagne 1 ou 2 niveau (peut-être 3 max).

Je trouve cette méthode d'une bonne mesure car je l'ai déjà dit, les magiciens n'ont peu de Khin par rapport à leur besoin et le gain est faible. De plus, ça n'engage que moi mais à force de vouloir limiter les mages, il n'y aura plus aucun intérêt à vouloir en jouer un.

Pour terminer, il y a, quelque part sur ce forum (au début) une liste de lien entre sorts pour augmenter le niveau de départ d'un nouveau sort en fonction des sorts possédés. Ce qui permet d'avoir son sort de C6 à un niveau intéressant dès le départ.

Bilbo

Je sais, c'est moi qui ai lance l'idee

August 30 1999, 5:01 AM

Mais par contre, si tu a toi aussi des liste de lins a nous propose, gene toi surtout pas...

TridenT

Exact! j'avais oublié le voyage astral!

August 30 1999, 5:02 AM

Exact, j'avais oublié la contrainte du voyage astral!!! Il est vrai que dans ces conditions, le mage a déjà assez de mal il me semble!

Je devrais peut-être (re)prendre des vacances moi :o)

Kristeal

Lien entre sorts (2 edition)

August 30 1999, 5:05 AM

Voici une proposition de relation entre les sorts afin d'augmenter la puissance des sorts supérieurs. Elle se limite actuellement pour la magie élémentaire. C'est un peu plus complexe pour les autres mais j'y travaille.

Feu:

*disque de feu(1)-boule de feu(2)-pilier de feu(3)-souffle du dragon(6M)
*fer de feu (1)-flèche de feu(1)
*sphère de feu(2)-mur de flammes(3)-globe(5M)-nuage incendiaire(6)
*étincelle de lave(2)-lave(2)-jet de lave(2)-serpentins de feu(3M)
*flamme captivante(3M)-flammes envivantes(4M)

Je cherche une idée pour placer les sorts boules dansantes, mains guerrières et pyramide, et cela pour toutes les magies.

Le M signifie que le sort provient de l'extension MAGIE.

Eau:

*disque de glace(1)-pic de glace(2)-pilier de glace(3)-faisceaux de glace (3M)
*fer de glace(1)-flèche de glace(3)
*bouclier de glace(1)-sphère(2)-mur de glace(3)-tempête(6)

Terre:

*projectils(1)-explosion(2)-pilier de terre(3)
*dards de bois(2)-emprisonnement(3)-animation d'arbres(4)-colère végétales(5)
*bouclier de pierre(1)-sphère de protection(2)-mur de roche(3)
*fosse(1M)-mur de roche(3)-pièges sylvestres(3)-tremblement de terre(6)
*corps nature(M)-liens naturels(M)

Air:

*gardien de vent(1)-serviteur Mélio(2)-serviteur
*flèche de vent(1)-contrôle des vent(2)-globe de protection(4)

Je propose d'accorder à un sort fils, un niveau supplémentaire par niveau de cercle par sort père connu.Ex: Pour le sort:colère végétale, si le magicien connaît les trois sorts de la famille, il gagne 2+3+4 niveaux à son sort. Ce qui le rend tout de suite plus intéressant.

Et les portes du Chaos s'ouvrirent ...

August 26 1999 at 6:37 AM

TridentT

Dans le désert de Khalian-Kard (désolé pour l'écriture!), les troupes étaient prêtes.

Une armée composée de Soraniens, de nains et d'humains attendait dans dans le désert, près de la grande montagne. Le "Grand Devin" avait prédit l'arrivée d'une armée, confirmé par la marque récente du Chaos en ces Terres.

Il faisait toujours nuit, le jour avait disparu depuis que l'Armagedon avait commencé.

Soudain, la montagne frémit, comme si elle était vivante et venait de se réveiller d'un long sommeil. Les troupes se remirent vite en place, dans un calme étonnant ... Le combat allait être ravageur, les troupes du Chaos arriveraient par cette mystérieuse porte d'un instant à l'autre ...

Soudain, la montagne s'ouvra dans un tremblement terrifiant, faisant perdre l'équilibre aux plus agiles ... des créatures en sortirent par milliers.

Bizarrement, dans les rangs, le calme était toujours absolu, les combattants baissant même leur armes à présent. Leurs yeux fixaient la Porte, ainsi que ces êtres dansants ... des femmes au visage d'Ange, volant voluptueusement à travers les rangs ... que des Anges ...

Même lorsqu'apparu dans leur mains des faux à l'aspect terrifiant, personnes ne bougea ... un léger sourire de béatitude s'incrétait maintenant sur leur visage.

...

C'est alors que le bruit revint, assourdissant, lorsqu'une centaine d' "anges de la mort" tombèrent à terre dans un rugissement de douleur aigue.

500 Chevalières du Kraan étaient là, devant l'armée qui peu à peu reprenait ses esprits, libérée du Charme des Anges meutriers du Chaos.

La prophétie s'était avérée juste ... les Chevalière du Kraan étaient arrivées à temps, elles seules pouvaient combattre ces créatures du Chaos sorties d'une porte inconnue ...

Auteur

Reply

N'Qzi

Bonne idée (mais à développer)

August 26 1999, 9:21 AM

Je trouve l'idée bonne mais le texte mériterait d'être plus long. Cela permettrait de mieux expliquer l'ampleur du désastre (une armée qui se laisse massacrer) et de mieux goûter au sauvetage.

Une petite note féministe donnerait bien également.

Je sais qu'il est plus facile de conseiller que d'écrire mais cela se veut un conseil constructif. Et puis chacun fait ce qu'il veut des messages reçus.

TridentT

Exactement!

August 26 1999, 10:39 PM

J'espère que si vous faites jouer un morceau pareil, celà durera plus de 25 secondes!!!

oui, j'ai fait court pour vous donnez l'idée.

Toute remarque apporte sa part d'utilité, alors je suis preneur!

Le Forum

August 25 1999 at 4:47 PM

Trident

Quand je relis tous ces messages, celà me fait quand même chaud au coeur! Combien de temps j'ai cherché (en vain???) des MD à Eleckasë!

Lorsque j'ai fais mon site web avec une section sur Eleckasë, et que j'ai essayé de contacter des MdJ, j'ai été plutôt déçu par le manque de motivation et le peu de réponse.

Depuis que Bilbo à lancé ce Forum, j'ai de nouveau envie de me réinvestir dans Eleckasë, à la plus grande joie de mes joueurs.

Merci donc à toi, Bilbo, pour avoir monté ce Forum, et à VOUS TOUS, avec toutes vos idées!

Voilà, il fallait que je le dise!

Auteur

Reply

Johannes CABERR

Pour moi, c'était pareil

August 26 1999, 4:29 AM

Il n'y a pas si longtemps de ça, j'avais l'impression d'être perdu dans un désert, être le seul MJ d'Eleckase sur cette terre. Face à la cohorte de MJ à ADD, Warhammer je me sentais le dernier survivant d'une longue lignée.

Cela m'avait enlevé l'esprit combattif, et je peux vous dire que j'étais devenu un PJ à ADD, Warhammer, Vampire.

Mais, voilà j'ai trouvé le site de Bilbo et l'existence de ce forum. Désormais je ne me sens plus seul.

Eleckase survivra.

Merci à tous, et je dois dire, plus particulièrement à Bilbo.

Bilbo

de rien...

August 26 1999, 5:04 AM

Quand à moi, je savais qu'il y avait de nombreux MJ pour Eleckase car j'ai reçu de nombreux mails pour mon site mais je ne pensais pas que ce forum, allait prendre une telle ampleur...

N'Qzi

Eleckasë Vs les autres jeux

August 26 1999, 9:30 AM

Je voulais simplement dire qu'il n'y a aucun mal à jouer à Warhammer et que l'on peut jouer à Warhammer de cent façons différentes...

Par contre, pour ADD, je suis entièrement d'accord. (mais si, c'est objectif!)

Mais personnellement, je me fous complètement des effets de mode. Et quand on me dit "je joue à Vampire" comme si ce jeu était le seul jeu qui mérite d'être joué, je m'esclaffe.

La plupart des gens qui jouent à Vampire ne sont même pas capables d'exploiter la richesse du jeu. Ils en font un jeu de massacre pour personnes désireuses de reproduire les gros-bils d'ADD dans le monde actuel. (ce soir, mon Vampire a tué 4 loups-garous, 7 mages et deux autres Vampires, c'était une soirée calme...) Et là aussi, je suis objectif.

kragor

moi penser pareil que vous les gars

August 26 1999, 9:30 AM

et oui, je me sentais seul aussi. et puis, est venu le forum, et là, là c'est devenu autre chose;

Maintenant il ne nous reste plus qu'à avoir le créateur du jeu sur le forum pour vraiment être complét. A ce propos je viens de lire l'interview qu'il a donnée à TnT, et j'ai trouvé ça dur comme constat; mais bon je perds pas espoir, et j'espère qu'il pourra constater qu'Eléckasë est encore bel et bien vivant, et qu'il a encore beaucoup d'avenir grâce aux passionnés du forum.
voilà, longue vie à Eléckasë; et qu'Alexandre Bidot ne perde pas espoir, son jeu est de loin le meilleurs de tous.

N'Qzi

Délire, délire...

August 26 1999, 9:44 AM

Et les gars, si le forum s'arrête demain, pensez à me mettre sur votre testament...
Et toi, Kragor, quand tu dis qu'Eleckasë est le meilleur jeu de tous, c'est de la myopie, de l'ironie, de la perfidie ou de l'optimisme.
Franchement, je m'interroge...

Pour les specialistes de combats a mains nues

Bilbo

August 25 1999 at 6:11 AM

Pourriez vous me classe les differants coups(ceux des guerriers de la nuit plus ceux propose par JC) en fonction de leurs portee :

Ceux que l'on ne peut place que de tres pres(pour les attaques speciales apres parades) genre coup de boule..

Ceux que l'on utilise au combat : coup de poing, direct...

Ceux que l'on utilise pour commence le combat genre saute dessus l'ennemi, coup de pied saute...

Auteur

Reply

Johannes CABERR

Je m'y lance.

August 25 1999, 6:41 AM

Alors, les coups de pres:

- coup de tete.
- coup de genou.
- coup de coude.
- crochet.
- uppercut.
- projection
- cle
- fauchage (tu prends l'adversaire, puis tu lui fais un petit croche pied, simple mais efficace)
- ...

Les coups pour commencer le combat.

on commence souvent par un petit coup de pied de cote ou de face dans les jambes. On ne commence jamais par un coup de pied retourne (l'adversaire est encore frais et il voit le coup venir, donc il a le temps de reagir, et la on est mal, du style il se decale sur le cote, notre coup est dans le vide, et il peut frapper). On evite generalement les coups de la jambe arriere, ou les coups de pieds a la tete, et bien sur tous les retournes.

Pareil les coup de poings sont difficiles a placer des le depart, parce qu'il faut etre pres de l'adversaire. Et lui il va pas nous laisser venir, style il donne un petit coup de pied.

En fait pour commencer un combat, il faut surtout ne pas rester sur place a attendre l'adversaire (style ce qu'on fait en karate). Tu es sur de te faire allumer. il faut toujours tourne autour de l'adversaire (on fait ca en boxe et en tai-kwen-do). Il existe meme ceratins principes, comme tu ne dois jamais etre en face de l'adversaire.

En y pensant j'ai aussi un autre coup. Tu te decales, et tu frappes le foie de l'adversaire avec le bout de ta chaussure. Ca fait tres mal, l'adversaire est par terre.

Bon je dois y aller, je continuerai plus tard.

Kristeal

Les combats à mains nues

August 25 1999, 11:52 PM

Je vais me permettre de donner un petit conseil, dans les combats à mains nues, il existe comme souvent deux catégories. Le premier combat oppose un connaisseur(GN) face à un ignorant(barbare qui tape le plus fort possible) et le second oppose deux connaisseurs.

Le premier type de combat est probablement le plus facile à maîtriser car il suffit d'une ou deux combinaisons pour incapaciter son adversaire par contre lorsque deux connaisseurs s'affrontent, le style devient important et les coups suivant sont fonction des précédents: imaginer de simuler un combat entre Bruce Lee et Jackie Chan, on est pas sortie de l'auberge (celle des profondeurs).

Mais je travaille aussi sur les différents types de coups quelques précisions:

- une clé est une finision d'un mouvement qui doit se placer après un ou deux coup portés.
- on ne commence jamais un combat par un coup puissant (sauté, retourné) car ils sont trop lent.
- il est plus "facile" de laisser l'initiative à son adersaire car cela permet une défense-riposte.
- les pieds servent à frapper la zone du torse-pieds (rarement le tête sauf spécial) et les mains servent pour la zone ventre-tête.

Lancement d'un sortilège

August 25 1999 at 5:00 AM

TridenT

J'aimerais savoir si vous utilisez un % pour le lancement d'un sort, ou s'il réussit automatiquement. Personnellement, j'utilise cette petite formule, qui permet d'avoir des sorts de Cercle 0 à environ 90% de réussite, et de 50% pour un cercle C2 (donc déjà rare!) s'il n'est pas du cercle approprié ... je m'explique :

$\%base = (2 \times Conn.Magie + Intelligence + Volonté + Connaissance) / 5$

* Pour chaque cercle supérieur à C0 : +10%

x2 si le mage n'est pas du cercle approprié.

* Si le sort n'est pas de la plus forte empreinte : -10%

* Si le sort n'est pas le plus fort de l'empreinte : -10%

* Le % de réussite s'augmente aussi avec l'expérience en continue sur un jet critique.

Auteur

Reply

Bilbo

Pas mal...

August 25 1999, 5:18 AM

C'est une bonne idée (sauf que la formule est un peu compliquée mais bon, de tout façon, pour jouer à Eleckase il faut une calculatrice alors...) mais je pense que tu t'es gouré en recopiant :

c'est pas -10% pour chaque cercle au dessus de C0 au lieu de +10% ?

TridenT

gasp!

August 25 1999, 7:08 AM

Euh oui, effectivement, c'est bien -10% qu'il faut lire pour chaque cercle!

Johannes CABERR

Untitled

August 25 1999, 6:21 AM

Je pensais que l'on réussissait tout le temps les sortilèges. Aussi ton idée, je la trouve bien.

Par contre, je croyais que l'on ne pouvait pas lancer de sorts si on n'était pas du bon cercle (à moins que tu parles du lancement de sort par parchemin ou il est inutile de le connaître, ou alors de l'apprentissage pas un autre mage qui donne son pouvoir). C'est bien ça?

En tout cas, je garde ton idée.

TridenT

Cercle des Sorts

August 25 1999, 7:11 AM

Ben non, tu as bien lu.

J'autorise mes joueurs à avoir des (euh ... c'est tellement rare, je dirais un!) un/des sort(s) de cercle supérieur.

C'est surtout valable pour les Clercs qui peuvent bénéficier de sorts de quête "assez puissants" ... je vois mal un personnage quêteant les bijoux pour son dieu et combattant le Chaos avoir un don du sortilège "Lumière" par son dieu.

Attention, j'ai pas dit sortilège bourrain hein!

Donc, même pour les mages, l'obtention d'un sortilège de cercle supérieur est

possible, mais contraignante, car le % de réussite chute bcq, bcq! Au mage de décider.

Johannes CABERR

Alors la , c'est vraiment interessant.

August 25 1999, 7:55 AM

Dans ce cas-la, ton idee devient vraiment interessante. Combien de fois, mes joueurs ne voulaient pas prendre un mago, parce qu'il faut attendre plusieurs mois pour qu'ils soient interessant. Avec un fort sort, il sera interessant des le depart. Je vais garder cette regle.

Kristeal

Les sortilèges de Cercle supérieur

August 26 1999, 12:02 AM

Un magicien ne peut apprendre des sorts dont le cercle est supérieur au sien. Mais rien n'empêche qu'il en reçoive un comme récompense suite à un service rendu: Le maître de l'Ombre récompensant un magicien de l'Ombre pour l'avoir libéré du J-E.

Kristeal

Les sortilèges

August 25 1999, 7:24 AM

Là, on aborde un problème délicats, déjà que les sorts de cercle supérieur sont faibles au départ si on n'utilise pas de lien de sort entre les cercle pour augmenter leur puissance. Qu'il faut beaucoup de khin au mage pour apprendre des sorts élevés (environ 200% si le mage est vaut 10 sorts de C3 ou plus) et que pour atteindre les Cercles supérieurs, le mages doit avoir des compétences en connaissances + magies, volontés, intelligence à plus de 140%. Si en plus, le mage n'a que 50% de lancer un sort de C2 (sorts qui commencent à devenir intéressant), je dis que cela enlève tout intérêt au joueur de faire un mage car s'il faut être puissant, il devra attendre le niveau 30 si pas plus pour faire des dégâts importants. Un guerrier de niveau 10 est déjà capable de tuer facilement ses adversaires vu que son CA/D tourne aux alentours de 40/40.

Trident

Tout dépends des joueurs

August 25 1999, 7:53 AM

bien sûr, ça dépends des joueurs et de leur façon de voir le mago.

Moi j'ai adapté ces règles, car mes joueurs/magos n'ont pas pris cette classe "pour faire autant de dégâts qu'un guerrier". non!

Tu verras que la plupart des sorts d'Eleckasë sont des sorts "utiles" et pas de combat.

Ils te permettent de déjouer des situations assez facilement, avec un peu d'imagination. N'est-ce pas là le propre du jeu de rôle, plutôt que de taper dans le tas pour faire des "dégâts".

Ca dépend de ta façon de faire jouer. Les magos de mes joueurs ne possèdent qu'un ou deux sorts de Cercle 3, au niveau 8 je crois.

C'est vrai qu'un guerrier devient vite bourrain, et l'écart se creuse entre mago et guerrier, et s'il y a bcq de combat "bruts" (un gros combat point final), alors c'est pas évident pour les magos.

Sinon, si tes combats sont bien ficelés, avec un max de détails dans la positions des adversaires, des obstacles naturels, et que les combats sont variés

(assassinats, discrétion, moins de combat pur et simple), le mago est grandement
avantagé!

Fais de certains PnJ des mecs moins forts, mais + feintoux, préparant des
embuscades, des situations où le bourrin ne fait pas tout!

Je sais pas si tout le monde voit ce que je veux dire, mais bon ...

Mages de L'esprit

August 25 1999 at 12:14 AM

Trident

Est-ce que dans vos joueurs, certain étaient des "mages" de l'Esprit?

Si oui, comment ont-ils vécu la fin de la campagne, et la mort de leur Maître de Magie?

J'aimerais savoir comment cela s'est passé! ... les pauvres ... orphelins ...

Auteur **Reply**

N'Qzi **Un petit conseil vaut mieux que de longs pleurs...**

August 25 1999, 3:27 AM

Personnellement, j'ai simplement déconseillé de prendre un mage de l'esprit. Je n'aime pas l'idée que le joueur va perdre tout ce qu'il a accumulé en de nombreuses heures de jeu. Certes, c'est un peu artificiel mais il faut parfois accepter certains compromis. Ceci dit, si un joueur avait insisté, je l'aurais laissé faire. Loin de moi l'idée de ne pas leur permettre d'incarner ce type de mage. Mais c'est à leurs risques et périls...

Les multiplicateurs de dégats

August 25 1999 at 12:10 AM

Trident

Lors des combats, je n'utilise pas les multiplicateurs fixes, mais un dé du nombre de face du multiplicateur :

Par exemple, Tête = 1D10, cou : 1D8, coeur 1D6, "parties sensibles" 1D4 etc ...

Cela laisse un peu de suspens, roulement de tambour!!!!

"Et non, le coup pourtant puissant porté à la tête ne fait qu'effleurer le casque, sonnante seulement ton adversaire".

et moieux que " ouais, touché à la tête, paffe x10, pas décapité comme d'hab". Je sais bien que c'est pas comme ça, mais bon ... c'est pas loin quand même!

En ce qui concene les armures, on enlève d'abord la protection, et ENSUITE on utilise le multiplicateur ... sinon un casque ne servirait à rien ...

Auteur

Reply

Johannes CABERR

...

August 25 1999, 2:04 AM

Pour le combat en armures, je fais comme toi. D'ailleurs cela me parait evident. Sinon, ta technique de multiplicateur est interessante. Toutefois, je pense que si l'attaque a reussi, alors cela veut dire que le coup est bon. Ta technique signifie que meme si on reussi notre attaque, on peut echouer notre coup (???). Et puis, cette partie existe quand on lance les degats. Imagines que je dois lancer 1d12 de degats. Si je fais 1 alors, cela signifiera que le coup ne fait que 10 a la tete. Avec toi, il suffit aussi qu'on fasse 1 au de de 10 (vraiment pas de chances), et on aura fait 1 de degats. Je trouve ca un peu stupide. Mais, bon c'est mon point de vue.

Kristeal

le Dé de multiplicateur

August 25 1999, 2:52 AM

Le dé du multiplicateur de dégats permet de distinguer le type de toucher car dans un combat, on peut très bien toucher son adversaire sans pour autant lui faire mal. Cela rend les combats encore plus réel, si l'on vise le coeur, le multiplicateur dira où il est touché (1: il est frolé, 4: il est transpercé).

Bilbo

On peut aussi le faire avec les degats

August 25 1999, 4:49 AM

Si c'est le seul but, t'as qu'a regarder les degats caus, generalement, lorsque l'on encaisse 448 PVs a la tete(mon record) tu peut etre sur que ce n'est pas une egratiture.

N'Qzi

aléatoires ou non

August 25 1999, 3:38 AM

Je pense que l'on commence à tourner en rond...
Je vais cependant répéter ce que j'ai déjà dit.
Je ne pense pas que le multiplicateur doit être aléatoire dans le cas des armes de contact.
Mais je pense que l'on gagne à rendre le modificateur pour les armes de jet aléatoire.
Ceci s'explique aisément par les capacités des archers à modifier la localisation de leurs tirs ce qui peut les rendre un peu trop mortels

TridentT

C'était juste une idée!

August 25 1999, 4:04 AM

Je soumettais juste une idée que l'on utilise tout de suite avec mes joueurs car il trouvait que toucher à la tête sans casque ne fait pas forcément mort à chaque coup! même si ça doit faire mal (Aï e, pas la tête!)

Une masse, l'arme préférée des orcs, avec son 1D_machin+(... hop déjà 50 de dégâts.

Donc si je touche avec cette arme, je tue.
Soit je rate (la tête), sois t'es mort!

Mais bon ... ceci n'engage que moi.

NB : j'utilise le modificateur (et les même zones) idem pour le combat corps à corps ET le combat à distance. Pourquoi faire 2 tables.

NBB : Tu vises toi quand tu lances une hache de jet qui doit peser 3 KG?

:o)

Johannes CABERR

C'est quand meme bien ton idee

August 25 1999, 6:17 AM

Il faut dire que tu as le mérite d'essayer d'innover.
Ton idée est vraiment intéressante, même si elle prête à discussion (la preuve).

Kristeal

heu, petit pavée dans la marre

August 25 1999, 7:02 AM

Si je ne m'abuse, c'est l'application même des règles de base qui sont modifiés dans la première extension et on en a déjà discuté sur ce forum.

Après l'Innomable, Zaburr!

August 24 1999 at 11:18 PM

TridenT

Vu que mon texte sur l'Innomable vous laisse froid, je pose une autre question. Si je pose ces questions, c'est seulement pour avoir votre avis, toutes les idées sont bonnes à prendre! J'ai déjà une grosse idée de tout ça, dont j'ai fait un scénario (la suite des joyaux étoiles), mais si vous avez des idées intéressantes, je suis preneur!

Alors, Zaburr, donc, le Dragon de l'esprit, à volé l'Innomable. Bien.

Ou est-il maintenant? hein?

Tous les Dragons avaient pour but de ramener les joyaux à ouvièle, fille du cercle. Seul ... Goradge il me semble a pu ramener Chamir.

Pourquoi Zaburr (qui a toujours le joyau d'après l'Oracle) ne l'a pas ramené à Ouviaèle? a-t-il eu des problèmes en route? Ou a-t-il une bonne raison de rester caché?

Si c'était si simple ...

Auteur

Reply

Kristeal

Idée complémlentaire

August 24 1999, 11:48 PM

J'ai une idée, je suis en train d'écrire la campagne du retour du Cercle et mes PJs sont à la recherche de l'endroit où le Cercle fini :la réonse est simple c'est son tombeau, mais le vrai tombeau du Cercle n'est pas sur Eleckase, il n'y a aucune aura mais sur Andharë (personne ne pense à le chercher là). Mais comme le Cercle est toujours dans son tombeau, je pensait lui attribuer un gardien qui indiquerait la marche à suivre pour réssuciter le Cercle (alliance entre diffèrentes entités). Comme gardien je pensais prendre un dragon (pouvait pas prendre n'importe qui). Et avec les informations que tu donnes, cela ne peut être que Z.... !

TridenT

Z.....

August 25 1999, 1:58 AM

Effectivement, selon ton scénario, Zaburr est le 'Dragon idéal' pour cette mission.

Recensement des Participants au forum

August 24 1999 at 5:57 AM

Bilbo

Comme subjerer, je lance un recanement des participant au forum, les resultats seront place sur une page contact dans la nouvelle auberge.

Toutes personne voulant s'y trouve peut repondre a ce message en donnant son nom(pseudo) et son adresse et eventuellement une petit description de ce qu'il fait(comme MJ) et de ce qui l'interesse pour permetre de n'envoyer des mails qu'a ceux que cela interesse.

Auteur

Reply

TridentT

Il faut toujours un premier pour que ça arrive!

August 24 1999, 6:03 AM

TRIDENT
TRIDENT_JOB@HOTMAIL.COM
HTTP://WWW.TRIDENT.FR.ST
MJ a Eleckasë depuis sa sortie (!)
Ce qui m'interesse :

Faire survivre Eleckasë, developper des scénars, des aides de jeux, et un jeu associé sur PC.

Kristeal

Et de deux (enfin trois)

August 24 1999, 6:51 AM

Kristeal, maitre de la lumière (noire).
Pas d'adresse E-mail personnelle.
MJ à Eleckase depuis sa parution avec une fidèle poignée de joueurs.
Ecrit actuellement une campagne prévoyant le retour du Cercle au cours de l'Armageddon dont une partie se passe sur Andharë.
Développer de nouveau sorts intéressants.

Johannes CABERR

Suivant

August 24 1999, 7:58 AM

Johannes CABERR.
johannes.caberr@caramail.com

D'abord PJ en 1995-1997, avant de devenir MJ a Eleckase.
But : 1 : qu'Eleckase survive
2 : garder a ce jeu son cote original (par rapport aux autres medieval-fantastique)

N'Qzi

Un de plus

August 24 1999, 9:59 AM

Mon pseudo: N'Qzi

Les jeux que je maîtrise:

1. Eleckasë
2. Warhammer
3. Nightprowler

Mes projet pour le JDR:

1. Trouver le temps pour maîtriser (de moins en moins facile)
2. Essayer Dark Earth (pour changer du Med-Fan)

3. Laisser une petite contribution (Warhammer et Eleckasë)
Vous devriez en voir quelques traces sur le site de Bilbo...
4. essayer de faire comprendre à certaines personnes que les fautes d'ortographe, lorsqu'elles sont trop nombreuses tuent le contenu du message.

Pourquoi le JDR?

1. Parce que c'est le loisir le plus fascinant et le moins cher que je connaisse.
2. Parce que j'adore maîtriser et que les joueurs aiment ma manière de faire.

Mon e-mail: je ne désire pas le rendre public.

Kristeal

A propos de DarkEarth

August 25 1999, 7:10 AM

C'est la deuxième édition car je ne vois pas la première.

DarkEart, que je maîtrise depuis quelque mois et un JDR au background post-apocalyptique. Il ne faut pas y jouer pour trouver de super-rayon-laser-de-la-mort car la technologie est à peu près celle du 17-18^e siècle.

Un point important du jeu est la survie hors de ville qui peut être tout aussi mortelle qu'un combat.

Le système de jeu n'utilise que le Dé6 avec lesquels il faut totalisé un certain nombre de réussite (3 ou + sur le dé).

L'intérêt du jeu réside du mystère qui entoure le monde, il vaut mieux que les PJs ne savent pas où ils se trouvent, qu'ils découvrent le monde au fil des aventures.

TridenT

Eleckasë et le mystère

August 25 1999, 7:24 AM

Ca a l'air sympa ce jeu, je connais pas.

C'est vrai que j'ai aimé Eleckasë aussi pour son côté mystérieux, bcq de Légendes, bcq de portes ouvertes pour des scénarios.

Les joueurs apprennent à découvrir ce monde, ou tout à l'air simple, classque ... et pourtant ...

Les joueurs en apprennent tous les jours (et le MdJ aussi au début des suppléments), et je pense qu'il faut (au risque de me repeter) entretenir cette ambiance mystérieuse au joueur.

voilà.

N'Qzi

A propos de l'a propos.

August 25 1999, 7:59 AM

Merci de ses renseignements mais j'ai déjà tout le matos. Oui, c'est risqué car si les joueurs ne suivent pas, je suis bon pour avoir un ramasse-poussière fort coûteux.

Mais bon, vu que les joueurs apprécient ma manière de maîtriser, je minimise quelque peu les risques. Par contre de nouveaux MJ apparaissent au sein de mon club et ils ont également l'air d'être doués. Je sais que ce n'est pas un jeu à la "Star Wars" mais cela va quand même dépayser mes joueurs.

Ceci dit, je suis d'accord que c'est un jeu à mystères (comme Eleckasë et même comme tout jeu si l'on veut se donner la peine d'introduire des mystères).

Pour ceux qui connaissent Warhammer ou qui y jouent, j'ai un mystère d'enfer et une campagne en béton que j'ai même envie de publier. On a bien le droit de rêver...
Ce que tu dis de la survie hors des Stallites me semble tout-à-fait justifié et comme j'adore être cruel (ou donner l'impression que je le suis), je compte bien ne pas déroger à ce que tu dis.
Par contre je ne me suis pas encore intéressé au système de jeu et je n'ai donc pas d'avis sur la question.
Mais en tous cas, merci de tes précisions...

kragor

et de cinq

August 25 1999, 6:47 AM

voilà, mais bon, j'ai pas grand chose à dire

kragor

si ce n'est...

August 25 1999, 6:52 AM

je masterises Eleckasë donc, mais aussi chateau falkenstein que je trouve géant. j'ai moi non plus trop de temps pour masteriser. ça fait maintenant 5 ans que je fais du JDR.
que dire de plus? franchement là je vois pas
e-mail: (je pense jamais à le laisser, et je préfère le garder pour moi de toute façon)

David

chuis la

September 16 1999, 12:21 AM

Bon je suis peut etre un peu en retard pour ma reponse puisque c'est deja la troisieme page mais je tenais a signaler que j'arpente aussi de temps en temps ce forum. En fait je suis pas souvent sur le net c'est pour cela que j'ai t relativement absent ses derniers temps mais avec la reprise des cours je vais essayer de m'y mettre.

Pour me presenter je suis Mj a Eleckase depuis bien longtemps maintenant(Magie sortait peine), J'habite pres de Strasbourg mais je suis en fac a Mulhouse(Pas loin de la suisse chere a Bilbo).

Sinon j'ai pas grand chose d'autre a dire sauf que Eleckase a ete le premier jeux de role que j'ai masterise et qu'il represente toujours pour moi un trs bon jeu

Karlem

ok

March 22 2002, 8:34 AM

Karlem
MJ Eleckasë
(Pour le reste, ai plus bp le temps, donc je m'en tiens à cela)

Domicile:

Chée de Douai, 121
7500 Tournai

Autre:

Rue des sports, 17/104
1348 Louvain-la-Neuve

E-mail: jpl49@yahoo.fr

Serais p-être intéressé par une expérience de joueur Eleckasien!

L'innomable!

August 24 1999 at 5:15 AM

Trident

Au fait, rien ne vous étonne concernant l'Innomable? Ce dernier joyaux-étoile n'a pas été retrouvé des Joueurs (si vous avez fini la campagne), alors que la prophétie de Maddrun est dévoilée ...

Bizarre? ... ça dépend!

L'Innomable, comme le dit l'Oracle, l'a jamais quitté les mains de Zaburr.
Mais on peut alors se poser une question : Pourquoi Maddrun a menti??? en disant qu'il avait réuni tous les joyaux.
Qui croire : l'Oracle ou Maddrun?

Je pense que c'est l'Oracle, mais il y a alors quelque chose qui ne tourne pas rond : le Colporteur Erwish d'Animi de la tourthe, celui qui a accordé un récit à Maddrun, dit avoir vu les joyaux, tous soit-disant.

ALors, que cache encore cette prophétie? Pourquoi l'Innomable n'a pas été récupéré par Maddrun.

Pourquoi Maddrun a menti? Peut être a-t-il été dupé? mais alors par qui? Et dans ce cas là, quel est ce dernier faux joyaux que Maddrun a récupéré, et ou est-il?

Tout cela est très mystérieux, et cache autre chose ... qqch qui a peut-être échappé au plan du Pendule ... du moins c'est ma théorie, celle qui sert de base pour la 2° campagne, la suite des joyaux étoiles, que j'ai nommé "Murmures Sombres" ... (ça vous dit qqch?).

Donc, en attendant que je finisse de taper toute la campagne (j'en suis au 2/3), j'attends vos réflexions, pour voir ce que vous en pensez.

Auteur

Reply

Kristeal

Le dernier joyaux

August 24 1999, 6:45 AM

Tu jettes un doute sur la campagne des J-E, je ne sais plus exactement ce qu'il en est mais cela ne me tracasse pas de trop pour ma campagne du retour du Cercle. Je vais vérifier ce que l'on dit exactement sur ce joyaux.

De toute façon, si je me rappelle bien, les J-E n'interviennent pas dans le déclenchement de l'Armageddon, ils servent uniquement à déterminer où aura lieu la première attaque du Chaos. Donc je pense que s'il manque un joyaux ou s'il y en a un de faux cela ne modifiera en rien le cours des événements.

J'en reparlerai lorsque j'aurai vérifié ce qu'il en est.

Johannes CABERR

????
AM

August 24 1999, 8:01

La, tu poses une colle. Il fait que je plonge mon nez dans ma bibliothèque.
Par contre, si mes souvenirs sont bons, "Murmures sombres" est le nom premier d'Eleckase (ref les premières pages du livre de base).

Trident

Murmures Sombres

August 24 1999, 11:11 PM

Bingo!
"Murmures Sombres" sont les deux mots qu'utilise Alexandre B. pour décrire l'ambiance d'Eleckasë!

Alors, personne ne se tente pour cette 'colle'?

A mon avis, le probleme que tu a note ici n'est, comme les gobelins, qu'un oubli des createurs du jeu : ils avais besoin d'une raison d'envoyer les joueurs sur l'ile de Maddrun mais ont oublier dans la chaleur de la fin de champagne de le faire remettre le rubis aux PJs.

Par contres, il peut etre interessant de chercher a exploiter cet oubli pour en faire une scenario ou une quete...

A mon avis, on peut imagine que Zaburr aie voler le rubis mais aie dut se cacher ou s'exiler sur une plan parallele pour echapper a ses pousuivants, il a ensuite contacte Ouvielle qui lui a ordonne de rester la ou il est et de garder le rubis car si ils avaient rassemble les deux rubis en un seul endroit, ils seraient encore plus facilement reperable et les autres force leur tomberai dessus a vistesse grand v. (en plus, cela permet a Ouviel qu'elle n'a jamais eut qu'un joyaux en sa pocession ce qui permet de detourner l'attention des PJs)

Maddrun auras pus le retrouver et obtenir(par je ne sais quel moyen) qu'il lui pret le joyeau le temps qu'il fasse ses experiences mais le dragon ayant insiste pour le surveillance, le rubis n'a jamis quite sa pocession(comme il peut se transorme en humain ou etre invisible, le colporteur ne l'aura pas remarque).

Voici donc une version plosible expliquant cette affaire.

Et non, je crains que celà ne soit pas un oubli de la part des créateurs d'Eleckasë ... car la trame de la campagne était déjà écrite, toute tracée.

Un oubli comme ça ... ooooooops! non! De plus que Zaburr n'est pas chez Ouvièle, elle ne l'a jamais revue (cf Ouvièle dans Armagedon, pas le scénar, mais la description des puissances).

et il y a autre chose : un colporteur certes à moitié fou mais devenu (malgré lui) assez puissant dans les arts magique, n'aurait pas pu être insensible à l'aura du Dragon, même si celui-ci voulait lui cacher.

Mais c'est une bonne idée, dans le fond!

Après recherche dans le scénario de fin de campagne, l'Oracle informe les joueurs qu'ils ne trouveront pas le dernier Joyaux. Comme je l'ai dit précédemment, les J-E sont le fil conducteur de la campagne mais n'interviennent pas dans le processus armagedonnien.

De plus, quand Maddrun a-t-il réunit tous les J-E, avant ou après leur vol par les Dragons. Cette localisation dans le temps n'est pas très clair. Il les a probablement réunit avant leur vol et il a pu garder les J-E qui n'avaient pas de maître (lumière et ombres) et a du rendre les autres. Maintenant reste à savoir pour quoi les maîtres de magie ont accepeté de prêter les J-E a quelqu'un qui "travaillait" pour le Pendule ?

Dans la logique des événements, il n'est pas possible que Maddrun ait réunit les J-E après leur vol car il y aurait plus d'un J-E qu'il n'aurait pas récupérer (notamment celui se Sardonelle puis qu'elle le donne directement au joueur et Ouvièle renseigne les PJs sur certaines localisations). Il y a un certain trouble a ce niveau là, mais n'est-ce pas le cas avec toutes les légendes ??

Effectivement, c'est pas évident.

Une chose est sûre, Maddrun a récupéré les JE et les a ensuite remis à leur place.

Mais Maddrun les a forcément récupéré après leur vol, car sinon, il n'aurait pas fais de quête lui aussi pour les chercher. Par exemple, il a volé le bijoux de l'ombre aux agarites, et il l'a remis car il le dit lui-même!

pour Sadornelle, ça peut paraître bizarre oui, mais avec l'aide du Pendule, il les a tous remis là où il les avait trouvés!

Est-ce que tout le monde à toutes les gazettes?
Il me semble qu'il y en a ... mince je sais plus combien, je regarderai ce soir.

... bref, si cerain n'ont pas toutes les gazettes, je peux les remettre au format Word.

Avis aux amateurs!

Auteur

Reply

Johannes CABERR

Interessant

August 24 1999, 4:17 AM

Ton idee m'interesse.
En fait je n'ai que les premieres gazettes (c'est a dire les 6 premieres).
Aussi, si tu pouvais les mettre, j'en serai heureux

TridenT

Gazette2 - Le retour!

August 24 1999, 4:22 AM

OK, alors je mets tout ça au format Word (en gardant les images, et toutes la mise en page, comme sur papier!), et je l'envoi sur mon site dès que possible.

J'en parlerais à Biblo pour que ... merde (je la laisse, c'est tellement facile :o),
... à Bilbo .. donc pour qu'il fasse le lien avec sa page. Ben de toute façon, il
lira bien ce mesage, hein???

ps : ils sont tous en vacances les autres ou quoi. J'ai l'impression qu'on est
que tout les deux. Ou alors, tous ce que je raconte n'interesse personne ...

Bilbo

On est au moins trois...

August 24 1999, 4:24 AM

Tiens, ce serait interessant de se compter une fois...

histoire de savoir combien de gens sont sur ce forum.

TridenT

Forum

August 24 1999, 4:27 AM

Ce qui pourrait être sympa, c'est que tu notes sur une page de ton
site une liste des personnes qui participent à ce Forum, avec (pour
ceux qui veulent) les adresses mails.

T'as déjà la mienne!

Bilbo

Ok(nt)

August 24 1999, 5:50 AM

not Text

Johannes CABERR

c'est pas vrai

August 24 1999, 8:06 AM

Tout ce qui peut etre dit sur Eleckase m'interesse, mais perso c'est justement parce que je ne suis pas en vacances que je ne passe pas tout mon temps sur le forum (et aussi que de toute facon il y a toujours autres choses a faire).

kragor

slut

August 25 1999, 6:44 AM

moi aussi je suis encore là, mais j'ai pas grand chose à dire en ce moment alors...je ne fais que lire les messages. de plus la dernière facture de téléphone vient d'arriver et elle a fait mal

Johannes CABERR

Ah, la facture.

August 25 1999, 8:00 AM

Je comprends que la facture est chere.
Moi, j'ai de la chance je me connecte dans l' entreprise ou je suis ou alors a l'universite.

Bilbo

J'en suis

August 24 1999, 4:19 AM

Comme je n'ai aucune gazette mais que cela m'interesse,si tu pouvais me les envoyer, ce serait cool.

Eleckasë sur PC

August 24 1999 at 1:50 AM

TridenT

(Re)bonjour, je programme en ce moment un jeu de rôles sur PC, sur Eleckasë.

Vous allez dire, encore un jeu pourri qui ne respecte rien, ou il faut bastonner!

Et bien non, je vais faire tous ce qu'il faut pour qu'il y ait un maximum d'interaction entre les personnages ... vous pourrez voire une petite description sur mon site.

Donc, si qqn est intéressé, programmeur, graphiste, scénariste, ou des idées, je suis preneur.

C'est un projet très sérieux, que j'avais auparavant soumis à Alexandre Bidot, qui était très intéressé. C'est pour aussi pour celà que j'essaye de le recontacter.

Donc, si vous pensez pouvoir apporter des idées ou quoi que ce soit, faites-le savoir.

Auteur

Reply

Johannes CABERR

J'y reflechirai

August 24 1999, 1:53 AM

Pas de probleme.
Je vais un peu reflchir, et je donnerai mon avis.
A quoi peux ressembler ton jeu?

TridenT

Le jeu

August 24 1999, 2:15 AM

C'est un jeu en 2D, style WarCraft ou DarkSun bien sûr au goût du jour!

Je compte miser surtout sur l'ambiance, l'interaction entre les personnages (qui ne sont pas des esclaves sans volonté) du joueur , et sur le scénario.

Je veux pas un jeu ou le bu est de se "faire des XP" ... beurkkkkk!

J'ai déjà un graphiste (un bon en plus!), et un moteur de jeu que j'ai fait avec Delphi et DirectX (+DelphiX) ...

Je vous tiens au courant dès que j'ai qqch une base qui fonctionne!

Bilbo

Fais gaffes...

August 24 1999, 4:23 AM

Je m'etait aussi lancer dans la programmation d'un jeu et(persque) tout le system etait fini mais j'ai abandonne qnad j'ai vus que, meme pour un petit scenario tout con, il fallait que je fasse plus de 300 lieu...

Comme j'etait seul sur le projet, j'ai abendenne peut etre qu'a deux, vous arriverai a vous motive suffisamment.

Trident

J'aimerai bien voir un peu d'optimisme ici!

August 24 1999, 4:25 AM

Merci de me prévenir, mais j'en suis pas à mon premier essai ... et je suis un acharné ... et j'aime Eleckasë ... et je compte aussi sur vous tous!

Johannes CABERR

aide possible

August 24 1999, 8:03 AM

Je pourrai toujours t'aider.
Je ne suis pas informaticien de formation, mais mes connaissances dans ce domaine ne sont pas mal.

Une légende de plus de Damien C.

August 24 1999 at 12:57 AM

TridentT

Maintenant je sais, et je vais mourir ; j'espère seulement qu'il me reste juste assez de temps, ce temps toujours aussi impitoyable qui me condamne fatalement à subir le châtement éternel que mon crime mérite. Maudits soient-ils, lui et l'ignorance des hommes.

Tout à commencé il y a une quinzaine d'années, j'étais très jeune et je rentrais de ma première chasse solitaire ; fier comme le lion, je ne m'aperçus pas que le village était étrangement calme, ce n'est qu'en arrivant, lorsque je vis mon oncle se balancer à la branche d'un arbre que je réalisai soudain : tous avaient été massacrés par un seul homme : mes amis, ma famille, il n'y avait aucun survivant. La haine m'envahit et je me mis à la recherche du meurtrier, déterminé à lui faire payer son crime ; trois jours et trois nuits de chasse furent nécessaires pour retrouver sa trace quand enfin, il était là. Il semblait savoir que je le poursuivais car, tout en écrivant à la hâte quelques mots sur un parchemin, il se retournait sans cesse et je pouvais alors discerner son visage dément dont les traits me rappelaient l'expression apeurée de l'animal poursuivi ; il ne pouvait plus m'échapper. Et durant trois autres jours et trois autres nuits, j'ai observé sa fuite désespérée jusqu'à ce qu'il sombre définitivement dans la folie et se livre enfin à moi.

Quinze années plus tard, la souffrance de cet homme au moment de sa mort n'avait toujours pas apaisé ma haine, et encore moins répondu à mes interrogations. Je décidai alors de m'en remettre à la puissance de la destinée car je savais la mienne très importante pour ce monde : je choisirais sûrement le bon chemin dans le labyrinthe des mondes puisque tel était mon destin. De retour dans le temps de ma jeunesse, je partis vers mon village natal, là où se jouerait le tournant de ma vie future. En arrivant au village, je vis alors l'horreur : les gens du village préparaient une sombre cérémonie en l'honneur de Dieux immondes qui verrait le sacrifice du prochain enfant qui passerait à l'âge adulte ; j'allais assister à mon propre sacrifice. Ce fut la seconde fois de ma vie que je ressentis une colère si forte, je pénétrai alors dans le village et massacrais ses habitants, en terminant par mon vieil oncle qui était le maître de la cérémonie. Lorsque je réalisai ce que je venais de faire, je succombais à la folie et m'enfuis. Il m'a traqué durant trois jours et trois nuits, et maintenant, alors que je suis en train d'écrire ce parchemin, je sais qu'il va attendre encore trois jours et trois nuits jusqu'à ce que je me rende et qu'il va me faire payer le crime odieux qui m'a vu assassiner mon sauveur et ma vanité d'avoir voulu changer le cours de l'histoire. Mais ce qui me réconforte, au fond, c'est que mon bourreau subira le même sort que moi, car nous sommes un et notre crime, de même que notre châtement, sera éternel ; car le Temps a tout le temps.

Parchemin découvert par MALINGOR le bon, de la cité d'ASTHEEL.

Venez découvrir d'autres aides pour Eleckase sur :
<http://www.trident.fr.st>

Auteur

Reply

N'Qzi

Pas mal du tout, cette légende...

August 25 1999, 8:05 AM

Si les autres légendes sont du même cru, elles sont à lire. Hipipip pour Damien.

TridentT

Damien C.

August 25 1999, 4:40 PM

Je lui ferais part de ta remarque!
Damien est un de mes joueurs à Eleckasë, et il commence à bien connaître le Monde. Il a aussi fait un scénario, que je mettrai au format word (et html) dès que j'aurais le temps, et une description et un background détaillé pour son personnage ... si ça intéresse qqn, pour l'utiliser comme pnj par exemple!

merci pour lui!

Bilbo

Les legendes

August 26 1999, 5:07 AM

comme j'ai déjà une autre légende dans mon stocke(Je ne me rappelle plus de qui), je pense que je vais ouvrir une section legendes pour l'auberge donc si vous avez vous d'autres legendes...

seb

c'est une très bonne idée

September 11 1999, 8:50 AM

J'ai des joueurs qui m'ont posé plusieurs questions et j'ai dû créer des légendes dessus pour éviter des problèmes. Donc si cette rubrique apparaît je pourrai vous donner des légendes où en prendre.

Techniques de combat

August 23 1999 at 4:35 AM

Johannes CABERR

Dans un de ses messages, Bilbo m'a demande si j'avais quelques techniques pour les guerriers de la nuit. Je les mets ici pour avoir en meme temps votre avis.

- coup de poing retourne. La technique est tres simple. Tu fais une rotation de 180 degres sur toi-meme (comme pour un coup de pied retourne), mais a la fin de la rotation, tu lances ton poing a la figure de l'adversaire. C'est un coup tres puissant, tu profites de l'energie accumulee durant la rotation. C'est un coup qui existe en boxe americaine (au moins). Niveau simulation, ca a la meme force qu'un coup de coude, et tu peux l'envoyer de plus loin (il suffit d'etre a distance de poing).

- coup de pied saute de cote. Je donne ce nom pour mieux comprendre vis-a-vis des regles. Alors, la technique : tu commences comme le coup de pied circulaire, tu leves la jambe, mais a la place de donner le coup, tu pivotes par rapport a ton bassin et tu frappes de l'autre jambe pour donner un coup de cote. C'est un coup puissant car il profite de l'energie du pivot. Mais il te place en mauvaise posture en cas de parade de l'adversaire (tu es avance sur lui), et en plus il prend un peu de temps a executer.

- helicoptere. C'est le nom que l'on donne a ce coup en boxe francaise. C'est un coup TRES puissant, mais aussi TRES difficile a placer. Tu fais une rotation de 180 degres sur toi-meme (comme pour le retourne frappe ou le retourne foute), mais apres la rotation tu places le coup de pied saute de cote. En fait, il ameliore la puissance de ce coup, car tu rajoutes a l'energie de la rotation sur le bassin l'energie de la rotation sur toi-meme. Tu frappes surtout la tete avec l'helicoptere.

- coup de genou. Facile, puissant. Tu peux frapper la tete, le cou ou tout le tronc de l'adversaire. Je ne comprends pas d'ailleurs pourquoi il n'est pas dans les regles (alors que le coup de coude y est).

- cle de bras. Tout le monde sait ce que c'est ce coup. Sur Eleckase, je l'ai modelise de la maniere suivante : C'est en reponse a une attaque au poing (comme la projection). Tu dois d'abord reussir ta defense d'au moins 5 points, puis faire un jet sous la competence combat sans armes avec un malus de 20%. Si tu reussi, tu fais un cle de bras a l'adversaire. Tu peux l'immobiliser ou encore lui casser le bras (tout depend du PJ). Si tu echoues, alors l'adversaire a reussi a se degager, et on recommence le combat en relancant les jets initiative.

J'en profite pour poser une question : comment faites-vous pour les multiplicateurs de degats durant un combat a mains nues. On ne peut pas appliquer les multiplicateurs des combats avec armes. Cela mettrait KO avec un seul coup de points (fois 10), et de plus c'est contraire au regle du livre de base (une technique coup de pied du guerrier de la nuit multiplie les degats par 2). Moi j'utilise le tableau suivant :

Tete * 4
Cou * 4
Entre-jambe * 3
Foie * 3
Genou * 2 (plus jet d'equilibre)
Sternum * 2

Auteur

Reply

Bilbo

C'est note...(nt)

August 23 1999, 8:09 AM

Une des rares interview d'Alexandre Bidot.

August 23 1999 at 4:34 AM

Trident

Voici l'adresse de la seul interview que j'ai trouvé.

Ce qui confirme son courrier, pour notre plus grand malheur!

<http://www.multimania.com/tnt/digest04.html>

Auteur

Reply

Johannes CABERR

Merci et dur

August 23 1999, 4:50 AM

Merci pour ton renseignement. J'ai lu l'article, et il me parait evident qu'Eleckase est mort...

A moins que des benevoles fassent tout pour que ce jeu survive, et ce dans un univers parrallele.

A mediter.

Johannes

Trident

Sur les traces d'Alexandre Bidot.

August 23 1999, 5:12 AM

Je fais tout mon possible depuis quelques jours, pour retrouver la trace d'Alexandre Bidot.

pour nous, Eleckasë n'est pas mort, et peut-être que lui a encore des choses qui peuvent nous servir, des suppléments non finit!

De plus, je suis sûre que celà lui ferait plaisir de voir que nous adorons tous Eleckasë, et nous pourrions ainsi tous le remercier pour son superbe jeu.

Alors, si vous connaissez une adresse mail, ou mieux, contactez-moi!!!

Trident

Toi qui es allé à Rennes ...

August 23 1999, 6:17 AM

Le magasin d'Alexandre Bidot ne s'appellerait-il pas "Camisole"?

Mais je ne trouve aucune adresse, aucun telephone pour ce nom ... Toi qui es allé la-bas, tu as surement une petite adresse ... Craches le morceau :o))

ps : ça serait cool que tu me files ton adresse mail si t'en a une.

Johannes CABERR

Ouais

August 23 1999, 7:03 AM

Oui, c'est bien la Camisole. Je suis alle dans ce magasin a Rennes, c'etait au mois d'octobre-novembre 1998. Je vois tres bien ou c'est a Rennes. Par contre, je ne me rappelle plus du nom de la rue (c'est pres du pont de Bretagne, mais ca doit rien te dire).

En fait, je suis breton d'origine et j'y retourne tres souvent. D'ailleurs j'y

retourne vendredi prochain. Mais a mon avis le magasin sera ferme. Je dois aussi retourner a Rennes d'ici 3 semaines (le 9 et 10 septembre). La j'irai les voir.

Mon adresse c'est johannes.caberr@caramail.com

Kristeal

Tout n'est pas rose

August 23 1999, 7:13 AM

Je viens de lire l'interview de A.B. et son parcours prouve bien que seul l'argent fait tourner le monde, c'est celui qui en a le plus qui peut imposer sa volonte.

Eleckase vivra désormais uniquement pour ses jouers et je pense qu'il serait sympa de renseigner A.B. de l'existence de ce forum (merci Bilbo) car je crois que ça lui ferait plaisir.

Dans son interview A.B. parle de Backstab et de Tumultes & Trahison, deux magazines dont je n'ai jamais entendu parler. Quelqu'un peut-il me renseigner ? Merci d'avance.

Bilbo

Backstab et TnT

August 23 1999, 7:56 AM

TnT est un fanzin papier qui a un site sur le net(c'est la-bas que ce trouve l'interview : www.multimania.com/Tnt/).

Backstab est une magazin sur les JDRs en generaux et etait, jusqu'a la mort de ce dernier, le concurrent de Caissus.

Il a ete fonde par des gens du Caissus qui on quitte le journal parce qu'il etait en desaccord avec je-ne-sait-plus-quoi..(d'ou le nom)

TridenT

Seul l'argent ...

August 24 1999, 6:53 AM

C'est clair, le monde des JdR est saturé, avec l'arrivée des cartes magic et compagnie ... je respecte l'opinion de tous, mais c'est loin du JdR, très loin ... même merdique (oh zut, j'l'ai dit ... zut).

Eleckasë n'est pas forcément mort, si on en parle autour de nous, si on montre l'étendue et la puissance de ce jeu, cette aura de mystère, ce grand TOUT qui fait de ce jeu notre bonheur ... (je m'emballe un peu ...).

J'ai déjà converti pas mal de monde à ce jeu, peut-être qu'un jour ... qui sait ... on peut rever!

Cybil, Gardien des vies?

August 23 1999 at 12:50 AM

TridenT

Que pensez-vous de la Légende de Cybil?

Simple Légende pour démontrer la fragilité des dieux et "rassurer" les peuples, ou son pouvoir serait-il plus important que ce que l'on pense?

Disposer des vies des mortels et des immortels ... quel interet? Et dans quel interet agit-il? Comment decider du sort de toutes ces vie? Une puissance le commande-elle?

A vous de me dire ce que vous en pensez!

Auteur

Reply

Bilbo

Tout a fait

August 23 1999, 2:00 AM

A mon avis, Cybil est une des plus grandes idee qu'on eut les createurs du jeu quand ils ont ecrit le supplement Armageddon :

L'idee d'un dieu "idependant" car sans serviteurs atitre, clerge... qui disposera des vies mortelles est tres interessantes.

En effet, cela implique que les autres puissances ne peuvent pas faire importe quoi avec leurs servants, les rendre quasi-importels puis les lancer a la conquete de l'univers par exemple, car ce n'est pas a eux qu'appartiennent les vies de leurs servants.

En plus, Cybil n'ayant pas serviteurs sur Eleckase, sa puissance "materielle" est quasi nulle ce qui fait qu'il n'y a pas de risque d'interventionisme de sa part.

A mon avis, puisqu'il est la personnification du destin, il n'as meme pas besoin d'un culte regulier pour ce maintenir comme les autres dieux car au fond, tout le monde crois au destin ou admet son influence.

Par consequence, Cybel est a la fois le plus puissant des dieux car il peut tuer n'importe qui(meme les autres dieux puisqu'il lui suffit d'eliminier tout leurs croyant) et le plus faible car il n'a pas la possibilite(le droit ?) d'intervenir directement dans les grandes affaires de se monde et de prendre sa place parmi le pantheon.

TridenT

Oui mais ...

August 23 1999, 2:48 AM

Dans ce cas, Cybil serait seul à determiner du sort d'une "personne". D'ou vient l'otigine de Cybil alors?

Est-ce vraiment un dieu? Car la puissance d'un dieu provient de ces fidèles ... or, il semblerait que ces vrais fidèles ... sont très peu, voire inexistant. Sauf si le simple de fait de croire à la mort, même pour un immortel lui suffit. Sinon, qu'est-ce sinon un dieu? pas une entité en tout cas.

Quel relation peut-il y avoir entre Une entité (comme le Cercle) et Cybil?
Aucune sûrement, et pourtant ...

Si Cybil reste totalement independant, il observe alors, guette les vies, et d'amuse à renverser des situations ... ou alors fait-il seulement son travail, "gerer" les vies sans pourtant y prendre plaisir?

Peut-être est-ce lui qui chatie les puissances qui transgresses les Lois, les Lois divines? (celles d'Armagedon il me semble).

Que de questions!!!

Ca commence a devenir vraiment trop complique pour moi, toutes ces histoires.

A mon avis, Cybil est la personnification du Destin, du Karma, de la Fatalite...

Il me semble que cela a ete explique dans le supplemement Armagedon, il est apparut a la fin du 1er armagedon et c'est le premier et le plus ancien dieu.

Pour la question des fidels, j'ai une hypothese interessante qui m'est venu lors de mes debat avec N'Qzi sur l'heresie :
tout les religieux sont ses fidels.

Puisque Cybil est le plus vieux des dieux, On pourrait se demende si les autres dieux ne sont pas simplement des reflets de lui vus par les differants croyants.

En effet, la plus part des religions parle de Destin, de Professie, de l'ineducabilite... mais avec des point de vus differants.

Qnand a savoir si un Dieu peut traiter avec une Entite, c'est certain.
En effet, meme si la puissance des dieux est mineure par rapport a celle des entites, ils peuvent l'applique la ou cela compte : sur Eleckase.
On a vus qu'Eleckase est le pivot de l'univers, donc, si une entite veux vaincre, elle doit controler Eleckase et le meilleur allie possible pour cela est un dieu.

Pour la question des interventions de Cybil, si on ademet Cybil = Destin, tu pose la une qestion philosophique debatue depuis des siecles.
Les hommes sont t'ils des jouet du Destin ou on t'ils le droit a l'autodetermination.

Quand a la question sur les Lois, c'est possible mais bon, comme la plus part de ces Lois ne concerne que les immortels, je ne pense pas.

La Vie et la Mort ... Rien de plus naturel, rien de plus cyclique ... la mort ets une consequence naturelle de la vie (pour les immortels ...?).

Ca ne vous rappelle rien? naturel, cyclique?
Qui a donne autant de pouvoir à ce dieu? Cybil semble être plus qu'un dieu, une sorte de Gardien créer par ... pourquoi pas le Cercle?

Le voilà donc notre champion du Cercle, non?
Mystère.....

On retrouve dans la mythologie grècque la même philosophie, les fileuses sont aveugles et tissent perpétuellement un fil pour chaque vie et à un moment donnée, elles coup un fil signifiant la mort de cet individu.

Cette légende sert à expliquer le pourquoi de la mort, pourquoi est-ce qu'une personne doit mourir, elle se réfère au destin de cette personne. En réalité, c'est une manière d'avouer son manque de contrôle sur la mort.

Dans Eleckase, la vraie religion de Cybil (car elle a été transformée par certains) et la religion de la mort et des morts qui d'une certaine manière sert d'explication au fait qu'une personne doit mourir et pas une autre.

Johannes CABERR

Cybil, maître de l'énergie vitale.

August 23 1999, 2:45 AM

Moi aussi je trouve que Cybil est l'une des meilleures idées d'Armagedon.

Pour ma part, voilà ce que je pense.

Cybil contrôle l'ensemble des énergies vitales de l'univers. En naissant, un homme ou un dieu emprunte cette énergie. Mais tôt ou tard, Cybil la reprend. Ce n'est pas injuste, c'est juste un froid calcul de comptabilité, il doit toujours disposer d'un minimum d'énergie.

Ainsi en reprenant cette énergie, il condamne les personnes.

Il fait juste son travail.

D'une théorie bien mystérieuse.

August 20 1999 at 10:22 AM

trident

Y'a quand même qqch qui me dérange dans cette théorie du Cercle et de la Magie.

Dans Armagedon, Il est dit que la Magie serait un 'outil' pour que les hommes puissent lutter contre les entités et leurs représentant ... et rester libre.

Si elle était issue du Cercle, ça serait un peu contradictoire, non?

Quand à la question : pourquoi le cercle n'a pas riposté face à la création de la Loi et de la Balance?

Peut-être par ce que le Cercle est l'entité de tout ce qui est cyclique, et inévitable, donc il s'attendait à recevoir un coups ...

On peut imaginer que l'entité peut être endormie, mais pas vaincue (comme le pendule sûrement), elle renaitra ou se reveillera car telle est le principe du Cercle. Sa nature très passive l'a amené à être vaincu, mais pas détruit.

Voilà.

Je crois que de toute façon, il n'y a pas de notion de Bien ou de Mal entre Pendule/Cercle/Magie, tout comme Loi, Chaos, Néant.

Ce sont des 'puissants' qui se battent entre eux, et possèdent de nombreux fidèles, et des fanatiques. L'homme évoluera inlassablement vers une quête de liberté, qui passent par le rejet de toutes les entités.

C'est une question de point de vue. Le Pendule n'est pas mauvais en un sens, il permet tout comme le Chaos d'évoluer, et non de stagner, de créer un monde qui se suffit à lui même, en constante évolution. Est-ce que le Cercle n'apparaît pas un peu 'ringard' (excusez l'expression!) à vouloir refuser le progrès, à rester passif et à absorber les conséquences naturelles.

Je crois qu'il faut un certain équilibre dans tout ça, pour que les choses tournent bien. Trop de fanatisme mènent à la guerre, une passivité entraîne la mort, la perte de l'humanité.

C'est une part de mystère qui doit rester du Mystère, surtout pour les joueurs!

Quand à l'Abîme ... c'est une autre histoire!

Auteur

Reply

KAJUN

Mystère

August 23 1999, 12:46 AM

Je suis d'accord sur un point :

Certaines choses doivent rester mystérieuses, notamment en ce qui concerne le Cercle et ces champions éventuels.

Je crois surtout, qu'il ne faut pas trop se prendre la tête avec ça, à forcément vouloir trouver de nouvelles choses comme ces champions.

Moi, je préfère rester simple!

En core une chose, c'est vrai que Cercle ou Pendule, lorsqu'il y a des fanatiques, cela devient dangereux.

La preuve, si on regarde de plus près les religions, celle de saha_Hérion est très simple, prônant le non-interventionnisme. C'est pas forcément bon non plus!

Il faut un juste équilibre pour l'Homme.

Exellant

Bilbo

August 20 1999 at 8:12 AM

Je me baladais un peu dans les forums de network54(le server de ce forum) quand j'ai decouvert qu'il tenait une liste des forum les plus actifs sur chaque theme et que notre forum etait a la premier place pour le theme RPG. grandiose non ?

P.S > vus certains autre forum, cela ne m'etonne pas trop.

| Auteur | Reply |
|--------|-------|
|--------|-------|

| | |
|-----------------|-----------------|
| Kristeal | Résultat |
|-----------------|-----------------|

August 20 1999, 8:25 AM

Ce qui serait intéressant c'est d'avoir des renseignements sur le nombres participants au forum pour voire où l'on se trouve par rapport à la moyenne.

Les PF

Johannes CABERR

August 20 1999 at 6:44 AM

J'ai relu le message de Bilbo sur l'etirement et j'ai remarque que le personnage etrangle perdait des points de fatigue.

Mon probleme vient du fait que je n'utilise pas les PF (apres concertation avec mes joueurs).

En effet, on a les PV, les PA et les PSM a gerer (et ils sont pour moi tous indispensables), alors s'il faut rajouter les PF, ca devient vraiment lourd.

Ce que je fais pour remplacer les PF, c'est que je decide personnellement en tant que MJ quand un joueur doit se reposer, quand est-ce qu'il a des malus dans les combats...

Ca a l'avantage de ne pas avoir a gerer les PF. Les joueurs ne s'en occupent plus, et ils pensent plus au jeu qu'a la gestion des parametres du perso.

Ca a l'inconvenient de ne pas etre tres democratique; Le MJ decide de tout, et quand ca ne les arrange pas, ils commencent a faire un debat du style : mais non, je ne suis pas fatigue, la derniere fois tu n'as pas fait comme ca...

J'aimerais bien avoir votre avis sur l'utilisation des PF.

Auteur **Reply**

Bilbo **y a un moyen...**

August 20 1999, 7:10 AM

en fait, je n'utilise pas les PFs comme il est marque de le faire dans les regles de base(car c'est une comptabilite trop lourde).

En faite, je les utilise uniquement dans des cas bien precis comme le cas de l'etirement ou ils indique la reserve d'energie du joueur.

en effet, il est difficile de faire perdre d'autre points dans de pareil cas.

Par contre, si le joueur s'en tire, on ne compte plus les PFs apres mais je lui donne eventuellement un malus si il en a vraiment perdu beaucoup.

Kristeal **Les PF**

August 20 1999, 8:32 AM

Moi non plus, je n'utilise pas les PF, c'est fort lourd à jouer même s'il est vrai qu'un combat en armure de plaques est épuisant. Il faut seulement veillez à ce que les PJs n'en fasse pas de trop: combattre 48h d'affilé ou enchaîner 15 marathon ... Et puis si un MJ ne veux pas trop se compliquer la tâche, il lui suffit ne pas attaquer le camp des PJs juste au moment ou ils sont en train de le dresser. Il vaut mieux attendre qu'ils aient fini, c'est le meilleur moment.

C'est aussi vrai que je n'ai encore jamais eu de tentative d'étouffement de la part de mes PJs, ils trouvent sans doute que tuer est moins compliquer.

Comment etrangler quelqu'un

August 20 1999 at 1:09 AM

Bilbo

Hier, j'ai fais une partie d'Eleckase et a un moment, les joueurs avais besoin de maitrise un PNJ mais n'avais pas besoin(envie) de le tuer, ils m'on demander s'ils pouvaient simplement l'etrangler assez pour qu'il perde connaissance sans le tuer.

la, j'etais bien embeter car il n'y a, je crois, aucune regle pour gere cela ou un truc approchant dans les regles de base(sauf les regles de noyade peut etre, mais j'y ai pas pense sur le coup).

J'ai donc invente une regle sur le pouce et, avant de la mettre sur la nouvelle version de mon site, je voulais la proposer sur le forum pour avoir votre avis :

Pour reussir a etrangler quelqu'un, il faut lui serer la gorge avec ses mains ou un bras.

pour garder sa prise il faut reussir un conflit for des bras de l'agresseur contre puissance de l'agresse par tour avec un malus de - 30% si on etrangle avec une seule main, de - 10% si on etrangle avec un bras(l'autre main servant a empecher l'agresse de crier).

Par round durant lequel elle est etranglee la victime perd 2*des de force des bras de l'agresseur PF.

Elle tombe dans les vapes a 0 PF.

Si l'agresseur ne la relache pas tout de suite, elle perd encore des PF jusqu'a ce qu'elle arrive a - la moite de ses PFs totaux apres, elle meurt.

que pense vous de cela ?

Auteur

Reply

Johannes CABERR

Y a mieux

August 20 1999, 2:41 AM

C'est interessant, et assez realiste.

Tu as bien modeliser ce type d'etranglement.

Mais il y a une facon plus simple d'etrangler quelqu'un. Il faut prendre la personne par derriere (c'est le plus difficile).

Imagines que tu etranges de la main gauche. Tu place sa gorge a l'interieur de ton coude gauche, ensuite tu mets ta main droite sur ton avant bras gauche et tu pousSES tres fort vers toi de la main droite.

C'est peut-etre difficile a expliquer, mais c'est radical. La personne etranglee perd toutes ses forces en moins de 5-6 secondes (et ce quelque soit sa force), et perd conscience en 10-20 secondes.

Il y a bien sur des facons de repliquer (d'ailleurs pas trop difficile), mais il faut le faire tres vite.

Par contre, je ne sais pas encore comment modeliser cette technique. Tu peux essayer d'imaginer.

Il y a aussi une technique pour etrangler quelqu'un sans qu'il crie, et tout aussi efficace que cette maniere. Je pourai t'expliquer si tu veux. C'est une technique utilisee par l'armee pour eliminer les sentinelles ennemies.

Bilbo

pas mal

August 20 1999, 2:47 AM

Bon, la ils devaient faire un minimum de bruits alors ta technique, assez sympa d'ailleur(je pense qu'on pourrait modeliser cela en doublant encore les dommages), n'aurait pas ete appropriee.

Le PJ est arrive par derriere, a etrangler le gas avec le bras gauche tout en

l'empêchant de crier en mettant sa main gauche sur sa bouche.

Johannes CABERR

OK

August 20 1999, 4:29 AM

C'est vrai, ma technique n'est pas très silencieuse. C'est pour ça que les militaires utilisent un autre. J'explique.

Tu viens par derrière. Avec ta jambe, tu prends la jambe du mec (un sorte de croche pied), puis tu pousses pour tomber par terre. Il est obligé de tomber (il n'a pas assez d'équilibre pour tenir).

Tu tombes avec lui. Vous êtes tous les deux par terre.

Ensuite tu fais comme j'ai dit avec une petite variante. Tu poses la main du bras qui étrangle (la gauche) dans le creux du coude droit.

Puis ta main droite, tu la poses sur la tête du mec. En faisant levier tu pousses la tête du mec dans le sol, ce qui fait qu'il crie dans le sol, donc personne l'entend (et en plus, il n'a pas d'air pour respirer). En poussant ta main, tu amènes ton coude droit vers toi, ce qui met une pression sur la gorge de la personne.

C'est encore plus radical. Mais, c'est aussi vrai il faut un PJ qui sait combattre à mains nues (un peu compliqué pour un amateur)

Bilbo

Peut être un guerrier de la nuit

August 20 1999, 4:33 AM

Je pense que je vais faire un truc sur les guerriers de la nuit, les explications dans les livres de règles ne sont pas très claires et assez incomplètes.

Johannes CABERR

Suite...

August 20 1999, 4:43 AM

En réalité la technique des guerriers de la nuit est très proche de la boxe française.

Si on considère donc ce point de vue, il serait plus intéressant de créer une autre classe de guerrier spécifique ou le style serait plus proche du aikido par exemple (ou du Ju-Ji-Tsu, désolé pour l'écriture mais je ne sais pas comment ça s'écrit.)

On aurait un style plutôt boxe, et un autre plutôt lutte-judo.

Bilbo

Oui bon...

August 20 1999, 4:51 AM

Je pense que cela devient un peu trop compliqué...

Même si ce que tu dis est probablement vrai, il n'est pas forcément utile de faire de distinction d'expert et de créer des classes pour tous les styles de combats (arme ou non).

Je pense que si cela vaut la peine d'inventer des règles quand il n'y a rien d'adapté, il n'est pas nécessaire de pousser trop loin la simulation. (sinon, on va finir par

jouer a rolemaster)

Par contre, si tu a des documents ou des idee sur d'autres technique ou coup de c. a c., ca m'interesse puisque je pense faire un resume sur le corps a corps en meme temps que le truc sur les GN.

Johannes CABERR

Toujours d'accord avec toi.

August 20 1999, 6:32 AM

Il est vrai qu'il ne faut pas que la volonte de respecter la realite prenne le pas sur le plaisir du jeu, et ce plaisir passe quelque fois par quelques petites incoherences (tout a fait admissible). Il faut se fixer des priorites, et le jeu est la plus grande priorite (une partie de rolemaster est tellement ennuyante a mourir : 2 heures pour tuer un mouton ; imagines le reste...)

En tout cas, si j'ai quelques coups sympas, je te les donnerai.

Bilbo

Oui, role master c'est pas mal

August 20 1999, 6:36 AM

Personnellement, je n'ai pas jouer a rolemaster mais j'ai pas mal discuter avec des gens qui on tente l'aventure.

Finalement, le seul truc sympa de ce jeu, c'est que les joueurs font tres attention au combat : ils tente a tout prix de les eviter.

J'ai egalement beaucoup aime les details comme le temps necessaire a revertire chaque type d'armure pour l'equipement.

Johannes CABERR

Tout depend du point de vue

August 20 1999, 6:48 AM

C'est vrai que les combats sont tellement precis a Rolemaster et tellement long mais long, mais long que meme les joueurs gros bill font absolument tout pour eviter les combats.

Je crois que ce jeu a en fait franchi la limite entre la realite de l'action et le plaisir du jeu (faut pas oublier que c'est le jeu le plus important).

Kristeal

Les guerriers de la nuit

August 20 1999, 8:19 AM

L'orthographe était presque bonne, c'est du ju-jutsu. Mais connaissant un peu les arts martiaux, je dirais que les techniques des GN s'apparentent fortement à celles des ninjas japonais (il faut dire qu'il fascine beaucoup de monde et c'était aussi des guerriers de la nuit). Je peux vous trouver des techniques propres aux GN mais il faudra être patient car je suis en train d'écrire un scénario (qui s'apparente plus à une campagne) sur le retour sur Cercle en plein armageddon.

Johannes CABERR

Pas trop d'accord

August 23 1999, 2:57 AM

J'ai pratiqué un certain nombre d'années la boxe française, et je peux dire que la technique des guerriers de la nuit s'y apparente pas mal. Ils ont même pris le nom des coups (si tu fais attention, les coups portent des noms français et pas des noms japonais ou chinois). On retrouve quasiment toutes les techniques de pieds-poings et la technique du direct avant est classique en Boxe. Si c'était la technique des ninjas, ils insisteraient plus sur les différentes prises et projections. Enfin, tout ça n'est qu'un point de vue personnel, et ce n'est pas le fond du problème.

Au fait, pour Bilbo, je donnerai bientôt quelques coups pour les guerriers sur ce forum. Je pense qu'il y en a 1 ou 2 qui peuvent t'intéresser.

Kristeal

Techniques d'étranglement

August 20 1999, 4:09 AM

Il faut absolument faire une distinction entre ces deux techniques. Celle de Bilbo est une technique utilisable par tout le monde: on serre le plus fort possible jusqu'à obtenir un stroumph. Tandis que celle de Johannes et d'autres nécessite un positionnement précis des mains pour couper la circulation sanguine et abattre rapidement son adversaire sans pour autant le transformer en stroumph. Seule une personne entraînée peut utiliser une telle technique.

Le mode d'étranglement dépendra principalement du personnage et c'est pour cela que ces deux techniques seront le bienvenue à l'auberge (pour se débarrasser des clients indésirables ????)

Bilbo

**Non, pour ce débarrasser de
l'aubergiste**

August 20 1999, 4:28 AM

Le PNJ indésirable a éliminer discrètement était en fait un aubergiste.
(le scénario se trouvera probablement sur l'auberge nouvelle version).

Comme j'ai (à peu près) fini le nouveau design, mais que je ne veux pas faire d'update avant d'avoir du contenu, je peux mettre un screenshot sur le forum, si ça intéresse quelqu'un.

Johannes CABERR

Tout a fait d'accord.

August 20 1999, 4:32 AM

Je suis entièrement d'accord avec toi.
Il suffit d'ailleurs de voir la note de mon dernier message.
Il faudrait distinguer les techniques utilisables par tout le monde et celles par les spécialistes.

Une hypothese incendiaire !

Bilbo

August 17 1999 at 1:10 AM

Puisqu'on a beaucoup parle des entites et du Cercle sur ce forum, j'aimerais vous faire par d'une hypothese qui m'est venue un petit moment deja :

Et si la Magie etait un champion du Cercle.

Meme si cela parait totalement sacrillege, reflechissons y un peu :

Le cercle avait son champion l'abime, tout a fait adapte au combat contre le chaos, puis le Pendule crea la Loi et la, cella commenca a aller plutot mal pour le Cercle. pourquoi ne crea t'il pas un nouveau champion mystere..., puis apparait la balance et la, le cercle est ecrase et la magie apparait.

ce qui m'a toujours gene dans cette legende c'est :

1/ que le cercle et le pendule aie collabore pour enfermer la magie(ce qui est plutot contre leur nature)

2/ que le cercle n'aie pas riposte a la creation de la loi(puis de la balance)

Maintenant, si on admet que la magie est la riposte du cercle a l'arrivee de la Loi(puis de la balance), il n'est pas difficile d'imaginer qu'il aie enferme son arme secrete pour la proteger et, surtout, pour que son adversaire ne decouvre pas son existence avant le moment fatidique.

Puis, lorsque cela commence a aller vraiment mal pour lui le Cercle libere sa creation qui, mecontente d'avoir ete enfermee, l'elimine avant de combattre le pendule.

apres cela, le Neant est exile au confin de l'univers(et devient l'Abime), et l'univers prend la forme actuel.

Comme l'histoire est ecrite par les vainqueurs(ou que la magie ne sait pas qui l'a enfermee) la legende de la creation prend la forme qui se trouve dans les livres de regles.

Comme la magie etait un projet secret du Cercle, ces autres serviteurs n'etaient pas au courant et le seul a savoir la verite est le Pendule qui(eventuellement) garde le secret de la nature d'entite mineur de la magie pour la ressortir au moment ou cela fait le plus mal(une bonne partie des mages perdraient probablement la foi si on leur annoncait que la magie leur a toujours mentie) par exemple lors de notre cher Armagedon ou le Pendule prepare sa revanche sur la Magie.

Que pensez vous de mon petit scenario ?

Auteur

Reply

Bilbo

Et Zut, moi qui m'etais donne tant de peine avec les balises HTML, lisez plutot ce message, il est p

August 17 1999, 1:20 AM

Puisqu'on a beaucoup parle des entites et du Cercle sur ce forum, j'aimerais vous faire par d'une hypothese qui m'est venue un petit moment deja :

Et si la Magie etait un champion du Cercle.

Meme si cela parait totalement sacrillege, reflechissons y un peu :

Le cercle avait son champion l'abime, tout a fait adapte au combat contre le chaos, puis le Pendule crea la Loi et la, cella commenca a aller plutot mal pour le Cercle. pourquoi ne crea t'il pas un nouveau champion mystere..., puis apparait la balance et la, le cercle est ecrase et la magie apparait.

ce qui m'a toujours gene dans cette legende c'est :

1/ que le cercle et le pendule aie collabore pour enfermer la magie(ce qui est plutot contre leur nature)

2/ que le cercle n'aie pas riposte a la creation de la loi(puis de la balance)

Maintenant, si on admet que la magie est la riposte du cercle a l'arrivee de la Loi(puis de la balance), il n'est pas difficile d'imaginer qu'il aie enferme son arme secrete pour la proteger et, surtout, pour que son adversaire ne decouvre pas son existence avant le moment fatidique.

Puis, lorsque cela commence a aller vraiment mal pour lui le Cercle libere sa creation qui, mecontente d'avoir ete enfermee, l'elimine avant de combattre le pendule.

apres cela, le Neant est exile au confin de l'univers(et devient l'Abime), et l'univers prend la forme actuel.

Comme l'histoire est ecrite par les vainqueurs(ou que la magie ne sait pas qui l'a enfermee) la legende de la creation prend la forme qui se trouve dans les livres de regles.

Comme la magie etait un projet secret du Cercle, ces autres serviteurs n'etaient pas au courant et le seul a savoir la verite est le Pendule qui(eventuellement) garde le secret de la nature d'entite mineure de la magie pour la ressortir au moment ou cela fait le plus mal(une bonne partie des mages perdraient probablement la foi si on leur annoncait que la magie leur a toujours mentie) par exemple lors de notre cher Armagedon ou le Pendule prepare sa revanche sur la Magie.

Que pensez vous de mon petit scenario ?

Kristeal

La Magie

August 17 1999, 3:44 AM

Voilà une idée incendiaire. Mais analysons plutôt la situation pour voir si cela est possible. La Magie est née de la rencontre des énergies projetées par le Pendule et le Cercle.

Étudions les Plans, chaque Entité à son propre plan (j'en profite pour dire que le plan du Cercle doit exister quelque part !). Mais qui a créé ces plans. Là où les deux énergies se sont rencontrées, le plan d'Eleckase fut créé. Il faut donc une énergie colossale pour créer un plan. Eleckase est le plus grand plan existant et a nécessité beaucoup d'énergie, donc je dirai que seules les Entités premières sont capables de créer des plans tellement importantes. Lorsque le Pendule a créé le Chaos, la Loi et la Balance, il a en même temps créé leur plan. Ces entités mineures n'ont jamais créé d'autres plans car probablement ils n'en avaient pas le pouvoir(le Chaos ne se serait pas gêné pour en faire d'autres). Voilà pour illustrer ma thèse.

Lorsque la Magie a créé ses champions, elle a aussi créé leurs plans. Donc...

Le seul problème de mon raisonnement est Andharë, le plan jumeau d'Eleckase créé par la Balance (une entité mineure). Une possibilité pour expliquer cette création est que la Balance a consacré la presque totalité de son énergie pour créer cette réplique. Cette hypothèse tient la route si l'on considère que la Balance ne possède pas d'armées comme la Loi ou le Chaos.

Il est certes vrai que l'Armageddon va apporter beaucoup de changement sur Eleckase mais essayons de ne pas virer à 180°. (Sinon j'introduis la Force !)

Bilbo

Mais c'est une bonne idée...

August 17 1999, 1:40 PM

Bon, plus sérieusement :

Quand tu parles de la naissance de la Magie, tu fais référence à une Légende.

Ce moyen d'information peut être manipulé assez facilement, par exemple par la Magie elle-même(car il est quand même plus classe

d'être une entité majeure), ou l'information qu'il transmet déformée(avec le temps, ça fait quand même plus de trois mille ans que le monde aurait été créé).

De tout façon, comme je l'ai déjà dit la Magie peut très bien être convaincue que cette légende est la vérité, après tout les Chaos et la Loi semblent pas être spécialement au service du Pendule, il ne sont donc pas forcément au courant pour leur création.

Par contre, ton argumentation sur les plans peut même être utilisée dans le sens de mon hypothèse.

En effet(et c'est dans la Légende), la magie construisit ses plans et créa les maîtres de plan(ou, du moins, fit des préparatifs sérieux) enfermée. Or, suivant mon hypothèse, cela correspondrait au plan du Cercle : cacher l'existence de la Magie au Pendule pour lui laisser le temps de monter en puissance.

En effet, pendant que la Magie préparait son coup, le Néant, le Chaos puis la Loi et la Balance ce tapaient dessus joyeusement gaspillant cette fameuse énergie.

Ce qui explique pourquoi la Magie à plus de plans, de serviteurs, et de puissance lorsqu'elle apparaît.

(sois dit en passant, la plus part des plans magiques sont assez petit et sans grande variété :) => peu d'énergie à dépenser pour les créer)

Par contre, avec le temps et la fin des armagédons, le Chaos et la Loi(ainsi que la Balance dans une moindre mesure) ont rattrapé leur retards car la Magie était occupé en batailles intestines, ce qui ne risquait certainement pas de leurs arriver, et sont près à prendre leur revanche.

P.S. : ce n'est qu'une hypothèse, même si elle est plaisante, et je ne fais que la présenter.

Selon mon avis personnel, c'est plutôt au niveau idéologique que ce trouve sa faille :

je ne vois pas le Cercle(entité des cycles => très nature) engendrer une entité aussi non-naturelle que la Magie, quoi que...(Les magies élémentaires, les pierres de Askalims, les composants des Sorciers...)

Bilbo

Mais c'est une bonne idée...

August 17 1999, 1:40 PM

Bon, plus sérieusement :

Quand tu parles de la naissance de la Magie, tu fais référence à une Légende.

Ce moyen d'information peut être manipulé assez facilement, par exemple par la Magie elle-même(car il est quand même plus classe d'être une entité majeure), ou l'information qu'il transmet déformée(avec le temps, ça fait quand même plus de trois mille ans que le monde aurait été créé).

De tout façon, comme je l'ai déjà dit la Magie peut très bien être convaincue que cette légende est la vérité, après tout les Chaos et la Loi semblent pas être spécialement au service du Pendule, il ne sont donc pas forcément au courant pour leur création.

Par contre, ton argumentation sur les plans peut même être utilisée dans le sens de mon hypothèse.

En effet(et c'est dans la Légende), la magie construisit ses plans et créa les maîtres de plan(ou, du moins, fit des préparatifs sérieux) enfermée.

Or, suivant mon hypothèse, cela correspondrait au plan du Cercle : cacher l'existence de la Magie au Pendule pour lui laisser le temps de monter en puissance.

En effet, pendant que la Magie préparait son coup, le Néant, le Chaos

puis la Loi et la Balance ce tapaient dessus joyeusement gaspillant cette fameuse énergie.

Ce qui explique pourquoi la Magie à plus de plans, de serviteurs, et de puissance lorsqu'elle apparait.

(sois dit en passant, la plus part des plans magiques sont assez petit et sans grande verieté :) => peu d'énergie a dépenser pour les créer)

Par contre, avec le temps et la fin des armaggedons, le Chaos et la Loi(ainsi que la Balance dans une moindre mesure) ont rattrapé leur retards car la Magie était occupé en batailles intestines, ce qui ne risquait certainement pas de leurs arriver, et sont près a prendre leur revanche.

P.S. : ce n'est qu'une hypothèse, même si elle est plaisante, et je ne fais que la présenté.

Selon mon avis personnel, c'est plutôt au niveau idéalogique que ce trouve sa faille :

je ne vois pas le Cercle(entité des cycles => très nature) engendré une entité aussi non-naturelle que la Magie, quoi que...(Les magies élémentaires, les pierres de Askalims, les composants des Sorciers...)

Bilbo

Oups...

August 17 1999, 1:42 PM

Decidément, ces dernier temps, j'ai des problèmes avec le forum...

Johannes CABERR

Pourquoi pas?

August 17 1999, 4:55 AM

Ton idee est pas mal. Apres tout, on peut voir certaines similitudes entre le Cercle et la Magie. Ainsi, les dragons sont des champions du Cercle, mais tout le monde sait que chaque magie a aussi son propre dragon. On peut imaginer que la Magie a en fait inconsciemment recopie les actes de son geniteur.

De plus, on peut penser que le Cercle a utilise l'energie du Pendule lors d'une de ses attaques pour creer la Magie au lieu de se proteger. En realite, le Cercle savait qu'a cause de sa nature profonde (l'attente), il ne pourrait gagner contre le Pendule (qui attaque toujours le premier). En outre, il ne possedait pas assez d'energie pour creer un champion capable de battre le Pendule (il a deja essaye). Son idee a donc ete d'utiliser l'energie d'une des attaques du Pendule pour l'additionner a la sienne, et ainsi de creer une veritable entite.

Le Cercle s'est alors affaibli (car il n'a pas resiste), et il a donc decide de disparaitre a la prochaine attaque du Pendule pour se reposer et pour laisser son enfant se developper tout seul.

Un jour, il le savait, il pourrait s'associer a son enfant quand il serait qsez puissant pour combattre son eternel ennemi.

Mais la Magie est aussi l'enfant du Pendule...
(ca laisse du piment au scenario).

Kristeal

Une idée encore plus explosive

August 17 1999, 11:42 PM

Je vais émettre une hypothèse qui rabaissera celle de Bilbo à un feu de paille.

Si à l'origine, il n'y avait qu'une seule et unique entité qui suit à un évènement cosmologique (Big Bang p.ex.) s'était divisé. Malheureusement cette première division ne fut pas stable. Lorsque ces deux entités essayaient de se rassembler à nouveau, il ratèrent leur coup et engendrèrent une

troisième entité, la Magie. Pris dans ce cycle infernale de division qu'ils n'arrivaient plus à stopper, ils continuèrent à se diviser.

Le but ultime du Pendule et du Cercle est simplement de ne faire qu'un, mais ils ont choisit la voie de la destruction plutôt que celle de la reconstruction. S'il n'en reste qu'un, l'entité unique sera de retour même si elle ne correspond pas à l'entité originelle.

(Voilà ce qui arrive quand on mélange du Eddings et de la physique quantique)

Johannes CABERR

Encore plus dingue

August 18 1999, 12:58 AM

Quand on continue a fumer, on arrive a des theories de la sorte :

Comme tu l'as dit, imaginons qu'il n'y avait initialement qu'une seule entite. Etant toute seule, elle s'ennuyait ferme. Alors elle decida de creer un compagnon. Puis elle se dit que ce compagnon serait egale a elle, et voudrait alors sa place. Elle crea alors deux entites-filles et pour ne pas que ces entites aient l'idee de prendre un jour sa place en s'associant (et aussi pour s'amuser), elle les fit de comportement oppose. Ainsi naquirent le Pendule et le Cercle.

Mais voila, ses filles ne voulurent pas de maitre. Elles s'associerent quand meme pour eliminer leur mere. Alors, elles furent seules. Et on connait le resultat...

Bilbo

toujours plus fou

August 18 1999, 1:19 AM

Quand j'ai poste mon hypothese, je m'attendais a un debat, pas a des delires psycotiques...
mais bon, j'en ai un encore plus fort.

Et si les entite n'existaient pas.

Si ce n'etait que le produit de delire d'illumine cherchant a tout prix a croire en quelque chose de plus grand que les dieux...

D'ailleurs, N'Qzi dans son message sur la non-existence du Neant, semble pense la meme chose, puisque il ne parle des entites que comme une presence diffuse n'agissant qu'a travers ses serviteur(des fanatiques probablement).
(bon je simplifie un peu mais...)

Pourquoi pas, finalement, a chancun son univers...

Johannes CABERR

Hum...

August 18 1999, 4:27 AM

Ce n'etait pas forcement un delir psychotique.
Apres tout, c'est un classique. Il suffit d'etudier la mythologie grecque. Il ne faut pas oublier que Zeus a tue ses createurs avant de devenir le chef de l'Olympe.
Je trouve meme que mon hypothese est pas mal.
En reprenant une idee deja emise, on peut imaginer que

originellement il y avait une force (cree par par exemple un Big Bang (ca ce n'est pas de moi)).
Et tout est parti de la.

En pensant que les entites ont ete creees par des gens qui croyaient qu'il y avait quelque chose au-dessus des dieux, ce n'est pas non plus stupide. Apres tout, les dieux existent uniquement parce que des gens y ont cru tellement fort que l'energie degagee par cette croyance les a creees. Finalement la croyance est la plus forte des energies (a mediter).

j'aimerais juste recueillir les différentes théories des uns et des autres sur l'Abîme. qu'est ce que c'est exactement?

Auteur Reply

Bilbo **Le Neant new-age**

August 16 1999, 11:45 PM

C'est juste une idee comme cela mais l'Abime pourrait etre une nouvelle forme de Neant(le champion du cercle) qui prepare sa revanche en bordure de l'univers(sois dit en passant, ce sont les plans de la loi, du chaos et de la balance, les forces ayant elimine le neant, qui se trouve les plus eloignes du centre de l'univers ce qui fait qu'ils serait les premiers a etre attaques).

comme, en plus, dans sa description, il est dit que des creatures bizards(ce qui est assez normale car aucun mortel ne se rapelle du neant) sortes parfois de l'Abime, cela correspondrait assez a des eclaireurs.

que pensez vous de mon hypothese ?

N'Qzi

Du néant et de sa non-existence

August 17 1999, 9:08 AM

Je trouve cette idée assez sympa. L'assimilation de l'abîme à une forme assoupie du Néant me semble intéressante. La position des plans me semble par contre un argument spécieux et inutile.

Personnellement, je considère que l'on ne saurait détruire une Entité majeure ou mineure. Tou au plus peut-on l'affaiblir. Dans le cas du Néant, je m'étais déjà fait la réflexion suivante: que dit-on de quelqu'un qui est mort? Qu'il retourne au Néant. Si le Néant meurt, il retourne au Néant, ce qui ne devrait pas trop le gêner. Mais assez rigolé.

Le retour du Cercle ne signifie peut-être pas le retour immédiat du Néant mais bien sa réapparition à plus ou moins brève échéance.

A la question: pourquoi avoir créé des champions, je répondrai: pourquoi nommer un lieutenant dans une armée où il y a un général?

La réponse: parce que l'on ne peut tout faire soi-même. Créer un Champion permet de disposer d'une autre Entité qui mène la lutte à ses côtés. De plus, chaque Entité ayant ses propres pouvoirs, en introduire une nouvelle modifie la donne. Une arme qui lutte efficacement contre le Pendule sera peut-être inefficace contre la Loi ou le Chaos. Créer un champion permet de diversifier ses modes d'action.

Il faudrait cesser de parler des entités come de super-héros. Les Entités ne sont que des présences diffuses. Leurs pouvoirs sont les pouvoirs de leurs représentants. Vaincre le Cercle signifie donc vaincre ses représentants. Si l'on fait renaître la communauté de ses représentants, le Cercle renaîtra...

De même, les intérêts des Entités sont les intérêts de ses représentants. Si la Magie veut aider le cercle (par exemple), c'est parce que certains mages de haut niveau veulent l'aider. Ou plutôt que la philosophie actuelle voit d'un bon oeil cette tendance. Ainsi, les Seigneurs de magie sont probablement une réification qui a pris corps. Seul le fait que chacun est persuadé de leur existence leur permet d'exister. Et seule le fait qu'ils existent leur permet d'être détruits. Le fait que l'on pense qu'ils existent conduit à penser que d'autres entités existent également avec des pouvoirs similaires et peuvent les détruire.

Ce qui signifie que tout événement d'importance au niveau des Entités trouve son reflet aux seins des communautés de mortels concernées par le sort de ces entités. Et vice-versa.

Kristeal

Le Neant

August 16 1999, 11:55 PM

La théorie de Bilbo est tres intéressante. Surtout si l'on pose la question comment détruire le Néant ? Si on philosophe un peu, le Néant est le vide infini. Donc pour le détruire, il faudrait le remplir de manière importante ou simplement y mettre quelque chose pour que le vide ne soit plus vide. On peut discuter des heures sur ce sujet.

Mais je ne pense pas que je vais ajouter le retour ne Néant dans mon scénario d'Armageddon, j'ai déjà assez de problème pour le retour de son créateur le Cercle. J'en profite pour poser une dernière question pour savoir qui joue en période d'Armageddon ??

Bilbo

Le Cercle sans le Neant ?

August 17 1999, 12:16 AM

Il est plutot difficile d'imaginer une entite majeure sans champion.

bon, le fait, que l'entite vienne de reapparaître pourrait justifier cela mais je pense que si, chaque fois que elles se sont affrontées, les entites ont utilise des champions s'est pour une bonne raison(laquel ???) car si on y réfléchit un peu, pourquoi le Pendule gaspillerait de l'énergie a créer trois champions, leurs armées... si il pouvais combattre directement le Cercle ?

J'ai une petite hypothese d'ont je vous fais part : si les entites majeures utilise des champions c'est justement parcequ'elles sont trop puissantes et qu'elles veulent ainsi brider leurs puissances.

En effet, la seule fois ou deux entites se sont affrontées directement(pendule vs cercle au debut de l'univers) elles ont créé un chouette terrain de jeux. peut être qu'elles craignent de le détruire si elle s'affrontent a nouveau directement.

bon d'un autre cote, comme les hommes betes sont les serviteurs du Neant(pas du Cercle contrairement a ce que de nombreuses personnes ont l'air de penser sur ce forum), si ils se remettent a travailler pour le cercle le Neant devrait se réveiller pour les guider(peut être qu'il repose sur ce fameux plan plein d'homme-betes d'ont on a déjà parlé dans le forum).

kragor

le néant

August 17 1999, 9:36 AM

merci pour toutes ces précisions

seb

Pour moi

September 11 1999, 8:52 AM

Pour moi l'abîme est un plan où des gens ont été enfermés. Donc s'est un plan prison.

Bonjour, je suis nouveau.

August 12 1999 at 5:20 AM

Johannes CABERR

Enfin un site sur Eleckase.

Bonjour, je me presente, Johannes CABERR.

Je suis un grand fan d'Eleckase, comme vous tous je suppose. Mon attachement a ce jeu de role est sentimental, puisque Eleckase fut mon tout premier jeu (c'est comme le premier amour, on n'oublie pas). J'ai connu ce jeu il y a desormais 4 ans et quelques mois. J'ai d'abord ete PJ avant de devenir MJ. Malheureusement, mes etudes et ma vie personnelle m'ont eloigne de cette passion depuis presque un an (la derniere fois que j'ai maitrise, c'etait il y a 10 mois). Maintenant que j'ai (quasiment) fini mes etudes, et donc que je dispose d'un peu plus de temps pour mes loisirs, je la ferme volonte de remasteriser ce jeu. Et c'est avec une grande joie que j'apprends l'existence d'autres passionnes.

Je n'hesiterai pas a vous poser quelques questions en cas de problemes, et je vous remercie d'avance de votre aide.

Pour ceux qu'ils veulent avoir des nouvelles d'Ormekiane Productions. Je peux peut-etre vous en donner. Alors, Ormekiane Productions n'est plus baser a Vannes, en Bretagne. J'ai ete voir leur boutique en aout 1998 a l'adresse indiquee dans le supplement TERRE, mais c'est avec surprise que j'ai vu un autre magasin. J'ai donc joue les detectives avec mes joueurs, et apres avoir questionner les gens du quartier, il s'est avere qu'Ormekiane Productions etait parti durant l'hiver ou le printemps 1998. Une rumeur s'est alors propage dans mon cercle de jeu. Un joueur m'a donne le tuyau qu'ils etaient desormais refugie a Rennes. Etant a l'epoque etudiant dans cette ville, je suis alle a l'adresse. Il y avait effectivement une nouvelle boutique de jeu de role (il n'y en a pas beaucoup dans cette ville). Cette boutique porte en plus le nom utilise par Ormekiane pour leur boutique (la je seche, je ne me rappelle plus du nom). Malheureusement, les responsables etaient occupe et des obligations m'attendaient a l'autre bout de la ville.

J'ai a l'heure actuelle quitte la capitale de la Bretagne. Mais si certains le desirent, je dois m'y rendre de nouveau le 9-10 septembre, et je pourrai en profiter pour savoir si cette boutique est toujours la, et s'il s'agit bien d'Ormekiane Productions (confirmant ainsi mes soupcons), et dans les cas-la quels sont leur projet.

Allez, a tres bientot.

Johannes

Auteur

Reply

Bilbo

Salut !

August 13 1999, 2:51 AM

Bienvenu dans la communaute Eleckase On-line.

Si tu vois Ormekiane, Pourrais tu leur demender quand(ou si) ils vont sortir de nouveaux supplements et si ces supplement contiendrons les regles pour les machines de guerre ainsi qu'un calendrie de l'Armagedon.

Non pas que je sois amateur de boucherie, mais si l'armagedon doit avoir lieu, autant qu'il soit bien annime.

Du cote de la magie, il serait egalement interessant de savoir si ils prepare d'autres listes de sors et quelques renseignements supplementaires pour les plans parralleles.

Johannes CABERR

Pas de probleme

August 13 1999, 3:40 AM

OK, j'irai les voir debut septembre.

Je voulais aussi leur poser quelques questions sur la suite (dans le supplement TERRE, ils ont parle d'un nouveau jeu qui devait paraître tres prochainement cad il y a deux ans... Ils avaient aussi parle d'une nouvelle quete qui parlerait de l'origine d'Eleckase).

Donc, je donnnerai des nouvelles en septembre.

Trident

helas...

August 15 1999, 2:43 PM

Helas, la dernière fois que j'ai eu un courrier d'Alexandre Bidot, les nouvelles n'étaient pas très bonnes. Je crois savoir qu'aujourd'hui Eleckasë n'aura plus de supplement imprimés. Sniff! Siroz (qui éditait les suppléments) semblait ne pas trop s'attacher à ce superbe jeu de rôle.

Il faudra nous serrer les coudes mes amis.

Johannes CABERR

Dur

August 16 1999, 12:50 AM

Tu a vraiment tue tous mes espoirs quant a l'avenir de notre monde. Il va falloir que j'encaisse. Seul notre solidarite pourra nous sauver.

Suite de la campagne des Joyaux Etoiles.

August 10 1999 at 2:07 PM

Trident

Haaaaa! Ca fait du bien de voir enfin des gens parler d'Eleckasë ... enfin ...

Bon, à propos de la suite de la campagne, j'ai écrit 7 scénarios qui suivent en fait Terre. CXes scénars sont assez libres, ce qui peut en faire une grande aventure avec des liens un peu partout. Un scénario n'est jamais résolu seul, on trouve des indices entremelés etc ... je suis en train de l'écrire sous format électronique, mais je fait le + vite possible.

Il sera bientôt dispo sur mon site :

<http://www.multimania.com/trident>

il y a aussi des règles supp pour ceux que ça interesse. A bientôt!

jeux de role

August 10 1999 at 10:18 AM

prue--13

salut j addors tous ce qui est dans le medieval fantastique et le jeux de role aussi mais je connais personne avec qui jouer mes ami n aime pas trop sa alors jaimerais savoir si quelque persone pourais se joindre a moi pour jouer j habite lausanne (suiss)j ai 13 ans

Auteur

Reply

Alexandre

Ach Spielen!

August 10 1999, 1:12 PM

Pauvre de toi!

J'ai oublié le temps où moi aussi je cherchais des joueurs...

Mais bon, je vais te donner quelques conseils...

1) Cherche pas sur internet. Moi j'ai essayé cela lorsque j'étais Mr relation publiques de mon club.

J'ai été contacté par des paumés qui m'ont posés X milliers de lapins. Bref ne privilégie pas le contact virtuel au contact oculaire.

2) N'invite pas de filles. Surtout pas les dress code 'Black is beautifull' et autres gothiques... Elles te prendront la tête avec des complexes de petites grosses qui se libèrent de leur apparence corporelle en jouant des magiciennes elfes...

3) Hante les boutiques de Jdr et place une annonce. Ça marche! Tu rencontreras des mordus de jdr - de ton age- qui sont dans la même merde que toi...

4) Pour jouer régulièrement, joue en club. Cela n'est habituellement possible qu'à partir de 16 ans. Moi j'ai commencé à 19 ans le jeu en club et cela m'a fortement fait progresser.

Voilà... J'espère que tu trouveras facilement...

Alexandre

PS: j'habite en Flandres et j'ai pas vraiment un âge compatible avec le tien...

Mestre Dwarf Maul

Petit conseil

August 11 1999, 4:27 AM

AMELIORE TON ORTHOGRAPHE....

PARCE QUE CA NE PEUT PAS ETRE QUE DES FAUTES DE TYPO...

BONNE CHANCE

Les pyramides des Hommes-Lézard

Kristeal

August 9 1999 at 11:30 PM

Quelqu'un a-t-il une hypothèse concernant le pourquoi des pyramides construites par les hommes-lézards et les troglodytes sur l'ensemble d'Eleckase ? Ont-elles un rôle de seuil, pour une invocation ou autres choses de plus obscure ????

Auteur Reply

Bilbo **Oui**

August 10 1999, 1:44 PM

Il est écrit(je ne me rappelle plus où, peut être dans le supplément armagedon) que les pyramides servent de portail pour des sorts de téléportations permettant de déplacer des armées.

Elles seront utilisées lors de l'armagedon pour permettre aux armées des hommes-lézards de prendre rapidement position dans des zones qu'ils considèrent stratégiques.

Savez-vous pourquoi Casus a fermé son site web et fait grève...?

Alexandre

August 7 1999 at 12:24 PM

Petit racontard de roliste...

Un copain m'a dit (alors attention ce n'est pas une version officielle!) que les gars de Casus refusait de... partager un site avec 'Jeune et Jolie'!

En effet, la méga-corporation Excelsior Publications Incorporated tient les deux journaux dans son portefeuille de produits. Ils décidèrent il y a quelque temps de rassembler leurs journaux selon les tranches d'âge. D'où le regroupement Casus Belli/ Jeune et Jolie sous une même page web.

D'où le refus des gars de Casus.

Les Gros-Bill ne veulent pas vivre avec les Lolita!

Moi, je trouve cela dommage qu'ils aient refusé.. Cela aurait peut-être amené des filles à nos tables de machos mal rasés!

Auteur Reply

Bilbo **Parce que Casus est mort**

August 8 1999, 12:36 PM

C'est malheureusement plus sérieux que cela :

Excelsior a décidé de l'arrêter Casus suite aux mauvaises ventes des derniers mois.

N'Qzi **Il est mort le Divin Enfant...**

August 12 1999, 4:26 AM

J'ai d'ailleurs été sur le forum lorsqu'il ont annoncé la nouvelle et je dois dire que c'était pitoyable...

Ils y allaient tous avec de son regret, avec sa lamentation. Ce n'étaient que jérémiades sur des pages et des pages... A vous donner la nausée.

S'ils aimaient tant que cela ce journal, ils n'avaient qu'à l'acheter.

Car si Casus avait eu autant de ventes que de messages de soutien, ils auraient été certainement plus contents.

Personnellement, je n'achetais pas Casus mais, rassurez-vous, je n'ai pas envoyé de message.

Je n'aime pas parler pour ne rien dire...

Le plan jumeau d'Eleckäsé

Kristeal

August 6 1999 at 6:11 AM

Je vais lancer un nouveau sujet assez particulier car les conditions d'utilisation son assez restreignante: il s'agit du plan jumeau d'Eleckase (dont j'ai oublier le nom). Ce plan se situant juste en dessous d'Eleckase est-il un monde parallèle ou une copie de ce plan. S'il s'agit d'un monde parrallèle, cela signifie que les autres plans existe aussi et que les différentes entités existent elles aussi mais que leur motivation son différente (pe: le Chaos pronant la paix et l'amour). Tandis que s'il s'agit d'une copie de l'essence d'Eleckase, les forces en présence sur ce plan sont les mêmes que sur les autres plans.

Il est dit dans les règles que sur ce plan se trouve les doubles astrals de toutes les personnes qui sont nés sur Eleckase, et que rencontrer son double astrtal peut être un expérience marquante. Le double astral possède la même essence qu'un PJ mais n'a pas du tout le même aspect extérieur et que si l'un meurt, l'autre meurt aussi. Maintenant que se passe-t-il lorsqu'un des doubles est blessé? L'autre l'est-il aussi ? Et que se passe-t-il si un double blesse l'autre ?

J'attends vos hypothèses, et je vous laisse deviner où va se dérouler mon prochain scénario.

Auteur

Reply

kragor

Andharë

August 6 1999, 8:47 AM

Andharë est une copie d'Eléckasë, Une sorte d'expérience grandeur nature à l'origine de laquelle on trouve la balance.
la nature des entités n'y est pas changée, seulement celle des individus (et non le chaos prônant paix et amour, c'est pas possible.) par contre le double d'Azharis au niveau du Karma peut être un paysan sur Andharë qui sait. de même le double d'un PJ éléckasien peut être Chastes ou Azharis. C'est ce qui fait que l'expérience visant à rencontrer son double peut-être très troublante.
le pourquoi de sa création?
A mon avis cela permet à la Balance de tester son pouvoir de régulation sans risquer de bouleversement graves dans l'équilibre d'Eléckasë d'en constater les effets, et d'en tirer les conséquences avant de l'appliquer sur Eléckasë.
pour ce qui est du double astral, le fait de posséder exactement la même essence explique que si l'un disparaît l'autre disparaît aussi, mais pas nécessairement qu'il partage tout dans la douleur. de plus cela soulève un léger paradoxe:
en effet, si le double d'AZharis par exemple venait à mourir dans le monde jumeau (vous savez le paysan de tout à l'heure, bien que ce ne soit qu'un exemple), Azharis devrait périr aussi sur Eléckasë. j'aimerais savoir ce que vous en pensez parce que moi ça me trouble un peu.

kragor

les Eléckasien sont ils à la merci des habitants d'Andharë?

August 6 1999, 9:21 AM

ce problème me turlupinaît quelque peu. je crois en avoir la réponse. dans Armageddon (p24, je viens juste d'y regarder), il y est dit que le jumeau peut être déjà dans une tombe. on peut en déduire que la destruction d'un des deux karmas n'entraînent pas forcément la destruction de l'autre. ouf. je commençais à avoir peur pour Azharis.
donc la mort de l'un n'entraîne pas forcément celle de l'autre. De plus il faut aussi considérer qu'Eléckasë reste le plan original, et qu'Andharë n'est qu'une copie. les Eléckasiens ne sont donc pas à la merci des actes de leurs jumeaux. sinon ce serait une expérience vouée dès le début à l'échec. je

m'explique. la Balance s'attache à reproduire avec exactitude les différents mortels d'Eléckasë sur Andharë, de sorte qu'il existe un empereur Azharis également sur Andharë (même s'il n'a pas forcément la même essence karmique que l'original. et là pouf, sonjumeau sur Eléckasë meurt. l'azharis Andharien périt, ce qui bouleverserait considérablement toutes les données sur Andharë. car même si ce n'est qu'un plan test, je ne pense pas que la Balance y a investi autant pour que son plan soit autant à la merci du plan originel. et puis si elle veut continuer à mener ses expériences de régulation sur Andharë dans le but de mieux agir sur Eléckasë, il faut à peu après que les forces ne soient pas modifiées, et donc (je reprends mon exemple) qu'il y ait un Azharis autant sur Andharë que sur éléckasë (même s'ils n'ont pas la même essence).

j'ajouterais qu'en plus du double au niveau du karma, il existe un double physique, qui n'a certes pas la même essence, mais qui a la même apparence. en fait tout Eléckasien a deux jumeaux, un physiquement identique, l'autre identique en tout point au niveau de son essence karmique. pour reprendre mon exemple, Azharis à son double physique sur Andharë, qui s'appelle Azharis aussi, et qui lui ressemble en tout point, et son double karmique, le paysan que j'évoquai précédemment lequel sera certainement marqué par son essence (il battra sa femme, sera ignoble en tout temps..., car c'est quand même l'essence d'Azharis qu'il a en lui).

en bref c'est là encore un sujet complexe dans le monde d'Eléckasë, et nombre d'interrogations restent encore à lever

Kristeal

Les doubles

August 9 1999, 12:30 AM

Je suis d'accord pour l'indépendance des doubles astraux pour la vie et la mort. Mais je voudrais savoir ce qu'il se passe quand un double blesse l'autre. Est-ce qu'il n'y a aucune interaction, ou pourrait-il y en avoir une. Si l'on considère que c'est la même énergie qui les a créés. Frapper son double pourrait être considéré comme se frapper soi-même pour essayer de se détruire.

On peut aussi émettre l'hypothèse que lorsqu'un double d'Andharë rencontre son "original" d'Eleckasë, il cherche à l'éliminer pour devenir l'original et ne plus être une "copie".

Ces sont quelques hypothèses pour agrémenter un voyage de PJs sur Andharë et pour le rendre plus intéressant.

N'Qzi

Mon double, il a une sale tronche...

August 12 1999, 3:49 AM

Je voudrais apporter un éclairage nouveau sur cette question. Si on clone quelqu'un (que ce soit par l'utilisation de la technique ou de la magie), les deux individus créés seront indépendants. Certes, ils auront les mêmes gènes (ou le même karma, sorte d'empreinte génétique mystique) mais cela ne les rend pas dépendants l'un de l'autre. Donc si deux doubles veulent se frapper, grand bien leur fasse...

Si votre double a une sale gueule, un conseil, explosez-le...

Ceci dit, on pourrait imaginer un scénario intéressant basé sur la ressemblance physique. Imaginez qu'un riche noble ait été défiguré lors d'un combat. Il serait alors intéressant pour lui de récupérer le corps du double et de transférer l'esprit de l'un dans le corps de l'autre... Ainsi, il récupérerait sa beauté d'antan...

C'est un thème qui revient fréquemment dans la science-fiction: les clones servent de sacs de pièces de rechange organiques. En plus ce thème permet de soulever un débat moral.

Un double peut également servir à remplacer une personne importante. Plutôt que de la tuer, on la remplace par une personne manipulable...

Cela peut donner un beau scénario politique...
Bref, ce plan jumeau est une belle source d'inspiration...

Kristeal

Une p'tit dernière sur les doubles

August 13 1999, 7:57 AM

Si il n'existe aucune intercation entre les doubles astrals, comment fait-on pour savoir que l'on est en présence de son double ??? Vu que l'essence du double n'est pas vraiment magique, les magiciens ne peuvent la sentir, recourir à un sort relève de la folie s'il faut l'utiliser sur toutes les personnes que l'on rencontre.

Bref comment reconnaître son double astral ???

N'Qzi

Mais par le physique, très cher...

August 13 1999, 8:05 AM

Personnellement je pense que c'est tout simplement par le physique...

Bilbo

Autre methode

August 15 1999, 11:25 PM

Une autre methode assez simple consiste a admettre que les doubles(donc autant celui d'eleckase que celui du plan parallel) se reconnaisse a vue comme etant lies.

genre : "tout a coup, au milieu de la foule, tu semble reconnaître un visage, meme si tu n'arrive pas a mettre un nom dessus ou te rappeler d'ou tu le connais, il te semble que tu aie une relation tres profonde avec cette personne."

Kristeal

La magie sur Andharë

August 23 1999, 5:48 AM

Andharë est le plan jumeau d'Eleckase crée par la Balance, tout personne possède son double. Cela veut dire qu'il en est de même pour les Quak. Mais qu'en est-il de la magie sur Andharë ?

Si les Quak existent, la magie existe aussi, mais est-elle semblable à celle d'Eleckase ou la Balance a-t-elle modifié son principe (un peu comme la magie de Sargenne).

Bref quelle type de magie utiliser sur Andharë ?

Johannes CABERR

Magie?
AM

August 24 1999, 8:11 AM

Mais est-ce que les quaks existent sur Andhare? Apres tout, ils naissent d'un croisement de lignes telluriques, et je crois que cela n'existe pas sur Andhare. Ce qui est sur, c'est qu'au moins il n'y en a pas autant que sur Eleckase.
Apres tout, peut-etre que les doubles des quaks ne sont peut-etre pas des quaks (faut-il que le double soit de la meme race?)
Donc, si les doubles de quaks n'en sont pas, il n'y a pas de raison de

penser qu'il y a de la magie sur Andhare.
Bon raisonnement?

Bilbo

Oui

September 3 1999, 7:59 AM

Il est effectivement possible que les Quaks soit absent d'Andhare.

En faite, a mon avis, ils n'ont meme pas de double sur ce plan...

En effet, il est peu probable que la Balance permet qu'on utilise la magie sur Andhare(ou, au moins, que des natifs l'apprennent). Dans ce cas, il y a peu de chance que les Quaks, qui sont tres etroitement lier a la magie, puisse avoir des doubles.

De toute facon, ils representent une partie tellement negligeable de la population d'Eleckase(mais pas de la population des joueurs) qu'il est peu probable que l'on aie remarque l'absence de leurs doubles.

En tout cas, je me rappelle avoir lu que le double pouvait etre totalement differant : de races, d'opinion, de visage...

Je pense qu'il y a assez de matiere sur Andhare pour ecrire un supplement aussi interessant et fournit qu'Armagedon...

Kristeal

La richesse d'Andharë

August 25 1999, 12:01 AM

Voilà un petit résumé de ce que l'on peut trouver sur ce plan: les doubles.

Il faut faire attention car il y a deux types de doubles: - les doubles physiques qui ont le même physique)donc la même race)mais pas du tout le même caractère

- et les doubles astraux qui n'ont pas du tout le même physique (ni la même race) mais qui ont le même caractère (en fait la même energie constitutive).

Pour mon scénario sur ce plan, j'ai pris la même géographie qu'Eleckase et les mêmes limites de royaumes, j'ai seulement modifié un petit peu les noms et la politique de certains empires (vu qu'il n'y a pas de religion, l'empire catholique ne peut exister, je l'ai transformé en empire communiste).

Mais je ne sais toujours rien pour la magie, est-elle présente ou non, la même que sur Eleckase ou un autre modifié par la Balance ? Le seul fait est que je n'autorise pas les PJs à invoquer leurs élémentaux (on est sur un plan de la Balance et non sur un plan de la Magie) mais seulement leurs démons

Le Psy

August 6 1999 at 3:05 AM

David

Je sais que Bilbo a profondément modifié le psy dans son site, mais j'aimerais que l'on éclaire ma lanterne sur un point.

Il est dit je crois que pour pouvoir utiliser des capacités psy il faut 70% à la base dans la caractéristique. Mais alors pourquoi y a t'il des pouvoir qui en requiert moins?

Pour le moment aucun de mes PJs n'utilise le psy puisque je n'ai pas la réponse à cette question, mais bon je crois qu'il serait dommage de passer à côté de pouvoir assez utiles.

Auteur

Reply

Kristeal

Les règles pour les psy

August 6 1999, 6:10 AM

Dans le livre des règles, chaque race a des représentant capable d'utiliser des pouvoirs psy (sauf les Quak, il sont assez fort comme ça). Lors de la création du PJ, il doit lancer un dé pour savoir à quel catégorie il appartient:

- pas de pouvoir psy (sauf les deux premiers à faible pourcentage que peu de gens utilise) et le psy total est égal à 1/3 du Khin;
- pouvoir psy à développer, le psy total est égal à 2 x Khin et le PJ possède les pouvoirs dont le % est inférieur ou égal à son psy total. Il peut alors développer cette capacité et ses pouvoirs comme ses autres caractéristiques;
- les mages dont le psy est égal à ??? du Khin mais que très peu développe, faut dire qu'ils ont d'autres priorités.

Les pouvoirs psy restent donc très rares et innées, il n'est pas possible pour un person qui n'en avait pas d'en avoir au cours du jeu (cela ne sert à rien pour la catégorie 1 d'augmenter leur %) par contre il peut arriver que le perso perde partiellement ou totalement ses pouvoirs à la suite d'un coup violent à la tête.

Anonymous

le %psy

August 6 1999, 8:25 AM

je dois reconnaître que la question du Psy est assez confuse dans le livre des règles. personnellement comme je n'y ai pas tout compris, je ne l'utilise pas.

je sais je passe sans doute à côté d'un aspect qui enrichit le jeu, mais bon, je suis trop feignant pour retravailler l'ensemble du Psy.

et puis il faut bien le reconnaître, c'est assez confus.

imaginez un combat tout ce qu'il y'a de plus classique: parmi les belligérants deux manient bien les pouvoirs psy et décident de s'affronter en combat psychique. que se passe-t-il alors?

le pauvre MJ doit gérer deux combats distincts, un classique, et un autre mettant en scène armées tours, remparts armes mystiques; et ce en même temps. or un round de combats équivaut si je ne me trompe à trois tours d'affrontement Psy. je vous laisse imaginer le reste. le MJ passe plus de temps à régler les détails d'un affrontement psy, qu'à s'occuper du combat principal. ça ralentit et alourdit considérablement le déroulement du combat, et les joueurs qui ne sont pas psy, doivent attendre patiemment leur tour avant de simplement pouvoir donner un coup d'épée, pendant que les autres déplacent armées, réparent leurs murs, invoquent des armes mystiques sur le champ de bataille psychique, bref, c'est le bordel.

les joueurs qui ne sont pas psy sont frustrés, le plus talentueux des MJ s'y paume, doit enchaîner combat psy, et combat physique, gérer la magie de ses PNJ's en plus...

le pire c'est que ce combat psy, censé à mon avis être un combat de deuxième plan commence à occulter le combat principal.

moi personnellement je préfère ne pas utiliser le Psy.

kragor

désolé

August 6 1999, 8:27 AM

pardon j'avais oublié de mettre mon nom sur ce message

David

Tout le monde a du psy?

August 6 1999, 1:54 PM

Si je comprend bien, n'importe qui peut faire léviter des objets s'il a de la chance(5%), mais il ne peut pas développer son pouvoir. Ok, je comprend mieux.
Les pourcentages supérieures 25% à 60% c'est juste pour savoir si un mage peut l'utiliser, puisque un type 2 c'est obligatoire(70% minimum).

Mais ce que je comprend pas c'est qu'est-ce qu'un type 2?
Pour moi ça a toujours été un personnage qui avait plus de 45% en khin pas 70% en psy.

Bilbo

Les Pouvoirs Psy

August 8 1999, 12:54 PM

D'abord, je tiens à préciser que tout ce qui traite des psy sur mon site ne concerne que deux classes spéciales qui ont été entraînée pour utiliser les pouvoirs psy bien au delà de l'utilisation normale.

par conséquent, je n'ai pas(peu) modifié les règles des pouvoirs psy.
La seule chose que j'ai fait c'est de supprimé la limite de 70% de psy pour pouvoir utiliser les pouvoirs.

Elle est en effet ridicule surtout du point de vue de personnage de type 1.

Chez moi, tout le monde peut utiliser les pouvoirs psy. les individus de type 1 sont simplement limité aux deux premiers pouvoirs.

En fait, une fois cette limite effacée et les combats psychiques prohibés(ils ne sont faisable qu'entre mages qui, de tout façon, préfèrent utiliser la magie "normale") les pouvoirs psy devient nettement plus simples et plus utilisables.

Kristeal

Les Pouvoirs psy (2eme Edition)

August 9 1999, 2:12 AM

Je ne sais pas ce qui s'est passé avec mon premier message car il n'est pas sur le serveur (probablement une rupture du lien télépathique).

Voilà ce que disait le premier texte.

J'ai une fois (une de trop) fait un combat psy avec un joueur. Cela a duré une grosse demi-heure pendant laquelle les autres PJs ont regardé voler les mouches. Car si je ne m'abuse un round psy dure 1/10 de sec, ce qui donne 30 rounds psy par round normal. Que le Chaos me purifie si je recommence !

Je crois qu'il faut mieux considérer les pouvoirs psy comme des sorts de magie classique. Mais je considère qu'un psy peut lancer un "sort" et accomplir une autre action pendant le même round: se déplacer, se défendre (il n'a pas l'initiative mais il n'est pas immobile ...). Je prends cette modification car les énergies nécessaires pour lancer un pouvoir psy viennent de l'intérieur du perso et non de l'extérieur comme les sorts de magie classique. Cette règle est applicable pour les pouvoirs instantanés, pour les pouvoirs qui ont un effet qui dure (lévitation, agitation moléculaire ...), le perso doit rester concentrer pour les garder actifs. J'utilise le principe de concentration des mages qui subissent des dommages de Bilbo.

Un des problèmes des pys dans le livre de base, c'est qu'il y a peu de pouvoirs. Je tiens à faire remarquer que si l'on laisse créer des pouvoirs par les joueurs, il faut éviter les pouvoirs qui tuent à tous les coups lorsque le sort est lancé.

Salutation de la Silicone Vallee

Bilbo

August 4 1999 at 11:40 AM

Apres trois semaines d'exploration au pays des peaux-rouges, le hobbit est de retour.

Ce message vous parvient de la silicone vallee(tres interessant) ou j'ai enfin reussit a trouver un ordinateur reliee a internet pour pouvoir vous envoyer un message.

je suis tres content de voir que le forum est tres actif et mon absence(cela m'inquietait un peu).

Je reviendrai sur le vieux continent dimanche avec plein de nouvelles idees a appliquer.

@+

PS : fichu clavier US, pas un seul accent.

| Auteur | Reply |
|--------|-------|
|--------|-------|

| | |
|--------------|------------------------|
| David | Sale veinard!!! |
|--------------|------------------------|

August 5 1999, 1:37 AM

Silicon Valley tu t'emmerdes pas dis donc!!!

Y'en a qui en ont du bol, alors que d'autre comme moi sont au boulot entrain de se faire royalement chier...

Enfin c'est quand même un comble de ne pas trouver un PC dans le temple de la technologie qu'est la région de Silicon Valley...

| | |
|-----------------|---|
| Kristeal | Veinard mais veinard et demi !!! |
|-----------------|---|

August 5 1999, 1:41 AM

Moi je pense plutôt au BOULOT qu'il va avoir quand il va rentrer, tous ces messages à lire (de préférence dans l'ordre chronologique) et à y répondre sans oublier qu'il devra revoir la disposition des meubles dans son auberge.

Allez bonne chance pour le travail qui l'attends à la maison.

| | |
|--------------|-----------------|
| bilbo | et oui ! |
|--------------|-----------------|

August 6 1999, 12:09 PM

En fait, cela ne fait que deux jours que je suis à San Francisco(ou se trouve la silicone vallee) avant j'ai fait un tour assez complet de la Californie : Los Angeles, Hollywood, Las Vegas, le Grand Canyon, la Vallée de la Mort...

Quand à mon retour il sera probablement rude :\n30 e-mails, 2 forums à lire...

P.S > ce message vous parvient d'un Microsoft Shop à San Francisco : 1 étage de produit Microsoft : l'overdose

J'ai paumé l'adresse du site de Biblo...

Alexandre

August 3 1999 at 1:41 PM

Une bonne ââame pourrait-elle me la communiquer?...

D'avance merci

Auteur

Reply

kragor

enterons la hache de guerre

August 3 1999, 7:44 PM

allez vraiment là tu pourras pas dire que je suis rancunier:

la voilà:

<http://www.infomaniak.ch/~bilbo>

C'est quoi un goblin?

August 3 1999 at 1:35 AM

David

C'est une question que je me pose depuis quelques temps. Qu'est-ce qu'un goblin à Eléckasë?
Nulle part dans le bestiaire où dans l'histoire du monde on ne cite les gobelins. Pourtant, dans la description des gobloures ils en font mention et également pour le langage goblinoïde parlé par le gobloure.
Est-ce une race disparue, éradiquée par la folle meurtrière de l'homme?
Est-ce uniquement des légendes?
Est-ce une race très rare cachée dans des montagnes lointaines?

J'aimerais avoir votre avis sur le sujet.

Auteur **Reply**

kragor

c'est vrai ça : c'est quoi un gob?

August 3 1999, 7:21 AM

la question ne m'avait jusque là jamais effleurée.
qu'est ce qu'un goblin?
ets ce comme à warhammer un cousin plus petit des orcs? j'avoue être assez perplexe sur cette question; notre culture de rôliste nous pousse à assimiler les orcs et les gobelins comme deux peuples proches, mais là qu'en est il?
c'est d'autant plus troublant que les orcs sont censés avoir été créés par le Pendule, et les gobloures par le Cercle, en tant qu'"hommes bêtes", mélangeant physique animal et intelligence humanoïde. alors qu'est ce qu'un goblin?
quel est son origine? il parle la même langue que les gobloures, mais reste assimilé par son nom aux orcs.
peut être Bilbo nous donnera-t-il la réponse dans son dossier consacré aux Orcs. j'avoue ne point trop savoir.

Bilbo

Moi non plus

August 4 1999, 11:22 AM

A mon avis, les goblins sont une erreur qui n'a pas été corrigée.

je pense qu'à un moment, les créateurs du jeu ont eu l'intention de les inclure puis qu'ils les ont supprimés mais ont oublié deux ou trois références qu'ils avaient déjà mises.

N'Qzi

T'as d'autres questions du même style ???

August 3 1999, 9:12 AM

Franchement, je me dis qu'il y a des gens qui ont du temps à perdre... Et je me dis aussi que j'en fais malheureusement partie...
Quant à répondre à ta question...
Faudrait d'abord savoir si tu parles du goblin à crête rouge de Sarvanie orientale ou du goblin à pieds plats de la toundra comcombrienne...

Alexandre

Un goblin... C'est une référence dans le livre de base.

August 3 1999, 1:27 PM

Hello,

A vrai dire je me suis posé la question un jour.
J'y ai vite répondu. Les créateurs du jeu ont joué à ADD. Ils avaient envie de nous donner de la chair-à-épée-longue.
Comme ils n'ont jamais édité de bestiaire, et qu'on ne joue pas de PJ goblin, on en a plus reparlé.

Si tu veux combler ce trou... Libre à toi.
Je te conseille de jeter un oeil sur le monster compendium d'ADD, ou sur un complément Gurps qui ne parle que des gobelins.
Pour ma part, je ne vois pas la nécessité d'entamer un débat sur les gobs à Elekaze.
Seul le haut degré de professionnalisme des créateurs du jeu les a créés et abandonnés.

David

Et si ils avaient disparus?

August 4 1999, 1:47 AM

Je sais ce que c'est un goblin, j'ai déjà joué un paquet de personnages bas-niveaux à AD&D...

J'ai pas besoin du supplément Gurps et le monster compendium j'ai un pote qui l'a.

Non, je me disais qu'utiliser les gobelins comme une civilisation disparue lors du deuxième armageddon par exemple m'intéresserait bien. J'ai déjà quelques idées de scénarios qui pourraient permettre aux personnages de trouver des traces de cette civilisation disparue. Ceci permettrait aux joueurs de mieux comprendre ce qu'est un armageddon, pas seulement une guerre mondiale, mais un bouleversement du monde et des civilisations.

Les PNJ et la mort

Kristeal

August 3 1999 at 12:12 AM

(Je tiens tout d'abord à signaler aux participants de ce forum, que le but est d'échanger des idées sur "les règles d'Eleckasé" et que chacun est libre de prendre celles qui lui conviennent. Et que casser du sucre ne fait pas avancer le Schmilblik.)

Je réponds ici aux messages qui sont sur la page 2.

Tout d'abord pour l'aide qui intervient auprès des PJs au cours de la campagne, il y a moyen de la dissimuler ouvertement. Mes PJs se savaient recherchés par la Loi et le Chaos, un groupe de la Loi les a repérés et allaient les charger. Seuls contre ce groupe, ils auraient été réduits en bouillie. Alors, j'ai amené un autre groupe en armes de l'autre côté de la rue, pour bloquer les issues. Mes PJs étaient vraiment blancs à ce moment là. Le deuxième groupe était un groupe du Chaos, je ne vous dit pas la tête qu'ils ont fait lorsque je leur ai dit que les groupes fondaient l'un sur l'autre en oubliant les PJs. Ils sont gentillemeent rentrés dans une auberge pour "admirer" le spectacle de leurs ennemis s'entretuer. Ça ne les a pas empêché d'occire les survivants ! Avec un peu d'imagination, il y a toujours moyen de tirer les PJs d'embarras.

Un autre chose, c'est que je n'aime pas tuer les PJs en combats, car le but premeier du Jeu de Rôle est de jouer et un PJ qui ne voit pas son perso évolué car il meurt tout le temps, ce n'est pas gai pour lui. Eleckase prévoit un système de trouble très agréable à utiliser par le MJ. Lorsque mes PJs font vraiment les Cons (passer moi l'expression), Je les amoche plutôt que de les tuer. Imaginez un groupe de PJs qui doit se déplacer avec ses guerriers estropiés qui ne peuvent plus rien faire, ils doivent être beaucoup plus prudent et surtout moins prétentieux !

J'essaie d'introduire quelques passages "divertissants" au cours de mes scénarios pour mes PJs. Cela leur fait oublier pendant quelques instants les dangers du scénario. Il ne faut pas oublier que le but principal du JdR est de s'amuser aussi bien pour le MJ que pour les joueurs car il est facile pour le MJ de s'amuser au détriment des joueurs.

Auteur

Reply

N'Qzi

De la mortalité de ces pauvres PJ

August 3 1999, 4:47 AM

Alors là, permets-moi de m'insurger...

Avant de chercher à sauver les joueurs, il faut peut-être éviter de les plonger toujours dans des situations désespérées...

Soyons raisonnable. Il est certain que la mort d'un PJ est une expérience des plus désagréables mais c'est également ce qui fait le sel du jeu... En ce moment, les sports extrêmes pullulent. Ce n'est pas par hasard... Ces sports sont prisés pour la part de risque qu'ils entraînent. Le JDR, c'est la même chose mais en purement virtuel. Mais si tu supprimes la mort, tu supprimes le jeu. Ce qu'il y a d'amusant dans le jeu (sens large), c'est de risquer de perdre. Lorsqu'un jeu est trop facile, on s'en désintéresse vite car justement, il manque cet attrait. Au jeu de rôle, c'est plus subtil, il y a différents échelons de victoire ou de défaite (la défaite ultime étant de perdre son personnage sans motif valable).

La mort est le sel de la vie...

Seul le mal permet au bien d'exister.

Une vie n'aurait infiniment moins de valeur si elle ne pouvait plus être détruite.

Sans vouloir me transformer en philosophe à quatre sous, ces maximes devraient vous interpeller.

Et puis tu parles des infirmités comme de la panacée universelle. Personnellement, je pense qu'il est plus cruel de mutiler un perso que de le tuer. Quand on le tue, c'est propre, c'est net. Il fait une croix sur le passé et il peut s'investir dans un autre rôle-playing. Quand on le mutile, c'est plus scabreux. Evidemment, tout dépend des mutilations et de leur gravité. Mais j'envisage mal un personnage s'exclamer: « chouette, je ne suis pas mort, je n'ai perdu qu'un bras ».

Ce qu'il y a de plus difficile dans la maîtrise est de concilier réalisme et plaisir de jeu. Il faut que

les joueurs craignent pour leur vie mais qu'ils aient toujours l'espoir de s'en sortir s'ils jouent correctement. Cela ne m'a pas empêché d'éradiquer 7 joueurs en un coup lors d'une séance où ils avaient pris des risques quelque peu inconsidérés. Je n'ai pas fait apparaître par miracle un groupe opposé à celui qui les chargeait. Il faut parfois oublier la notion de pitié...

Et pardonne-moi encore mais j'ai toujours l'impression que lorsque vous parlez des forces de la Loi et de celles du Chaos, c'est comme des bœufs, des idiots avec une grosse arme mais pas de cervelle. Et pourquoi les forces du chaos ne seraient-elles restées discrètes pour après achever les survivants... Est-ce que, franchement, cette idée t'a effleuré... Je pense que non.

Et j'ai appris quelque chose dernièrement : toujours éviter les scénarii où tout ce qui leur arrive est la faute du destin. Il vaut toujours mieux que les joueurs soient responsables de leur propre mort. Et également toujours éviter que leur sauvegarde ne soit due qu'au même destin.

Mais en tous cas, je trouve que la phrase : « il y a toujours moyen de sauver les PJ » est à bannir du vocabulaire de tous les maîtres de jeu.

En ce qui concerne la mort, je conseille de lire le livre de Claude Javeau : « Mourir ». Il a écrit énormément de choses sur ce sujet et notamment sur l'évolution de la perception de la mort à travers les âges et sur la fonction sociale de la mort dans la société.

Et pour les personnes vraiment intéressées, j'ai également en ma possession un mémoire sur le JDR. Mais il faudrait vraiment que je ressente une grande motivation pour le transmettre. Je n'ai guère envie de dépenser du temps et de l'argent pour créer un ramasse-poussière...

P.S. : j'ai laissé de côté mon ton ironique car, apparemment, je vexe mais, personnellement, je trouve que cela donne un côté plus distrayant au message. Même quelqu'un peu intéressé par le fond risque de rire pour la forme...

David

Oh monde cruel !!!

August 3 1999, 6:48 AM

Je pense que ce n'est pas une bonne idée que de ne pas faire mourir les personnages. Quand les joueurs ont compris la difficulté de la survie dans un monde comme Eléckasë il n'y a plus besoin de les aider pour qu'ils restent en vie.

J'ai masterisé la campagne à deux groupes distincts, l'un des groupes était formé de joueurs expérimentés à d'autres jeux de rôle l'autre formé de débutants. Et bien le groupe qui a réussi le plus facilement à survivre c'est le groupe de débutants car Eléckasë ne doit pas se jouer comme un autre jeu de rôle. C'est un jeu de rôle où les combats sont extrêmement meurtriers il faut donc que les joueurs en tiennent compte dans leur façon de jouer.

Pour note le groupe de joueurs expérimentés c'est arrêté avant le second joyaux et a perdu 9 personnages. L'autre 8 pour toute la campagne c'est pas du tout la même chose.

Quand aux troubles je ne pense pas que cela soit une très bonne idée. Lors de la campagne un archer a perdu la vue (amoureuse), c'est comme s'il était mort. Heureusement pour lui, je lui ai permis d'obtenir, à la suite d'un scénario, un médaillon qui permet à un aveugle de voir (Pierre Askalim, mais je ne sais plus laquelle).

Peut-être, que je fais mourir mes personnages assez facilement mais c'est pour que les joueurs fassent plus attention aux dangers qui peuvent se dresser sur la route.

kragor

la mort

August 3 1999, 7:12 AM

la question que tu poses est assez problématique

c'est vrai que ça fait toujours chier de tuer un PJ.

ça m'embête plus que le joueur. mais c'est parfois nécessaire. Car sinon, le joueur va finir par croire qu'il n'y a plus de risques, qu'il peut faire ce qu'il veut sans rien avoir en craignant en retour;

personnellement je trouve les troubles plus sévères que la mort. d'autant que ça ne fait pas que sanctionner un joueur, mais aussi parfois tout le groupe, qui doit se trimballer un incapable, supporter ses caprices, l'obliger à se nourrir, bref avoir à charge quelqu'un qui ne peut pas s'assumer. (je n'ai pas les troubles sous les yeux mais il me semble qu'il y'en a dans ce genre).

contrairement à ce que mes précédents messages laissaient supposer, je n'ai pas pour habitude de

toujours laisser une chance de s'en sortir à mes PJ's. j'ai fait la moitié de la campagne et j'en ai déjà tué trois. en fait je pense, (mais c'est mon avis) qu'il ne faut pas toujours voir la mort comme une sanction dans le JDR. certes les joueurs s'attachent à leurs personnage disparu, mais une fois mort ils ont l'occasion de refaire un autre personnage et d'éprouver d'autres sensations diamétralement opposées. je veux dire par là qu'ainsi, ils peuvent tour à tour jouer un Soranien, et un Mage; et personnellement je trouve cela plutôt intéressant pour le joueur. cela permet de vivre de nombreuses choses et pas d'être contraint à jouer un mage pour le restant de la partie, ou de la campagne

Kristeal

Gérer un groupe de niveau différent

August 3 1999, 11:43 PM

Le problème avec la mort, c'est que le mort doit recommencer un nouveau perso (le problème n'est pas encore là) mais c'est que son nouveau perso débute au niveau 1 (le problème est là). Car gérer un groupe composé de niveau différent surtout de même classe n'est pas facile. Imaginez deux guerriers un expérimenté et un novice, dans un combat d'envergure, si le PJ expérimenté s'en sort blessé, ne parlons pas du sort du novice. La différence qui séparera c'est deux joueurs s'en trouvera encore agrandi. Car je ne trouve pas concevable de créer des adversaires aux PJs en fonction de leur niveau (un fort pour l'expérimenté et un faible pour le novice).

Lorsque je tue mes joueurs c'est qu'ils ont fait une grosse connerie: charger tout seul un groupe ennemi, invoquer le diable (00 sur le dé d'invocation de démon), manquer de respect face à une entité...

kragor

mort d'un PJ

August 4 1999, 7:55 AM

pour ce qui me concerne, quand un PJ expérimenté meurt je l'autorise à retirer un perso d'un niveau équivalent à son ancien perso. ainsi, un certain équilibre reste conservé.

Alexandre

Point commun

August 4 1999, 8:25 AM

(Message perso pour Kragor: Merci pour l'adresse)

Pour ma part, j'applique le même système que Kragor.
Avec qq modifications bénignes...

Ex un groupe avec une moyenne de 10000Xps.

1- Tu perds ton perso?... 70% de tes Xps pour ton nouveau perso. La perte n'est pas énorme.

2- Arrivée d'un nouveau joueur? 60% des XPs de la moyenne. C'est à dire 6000XPS.

*Celà évite que les nouveaux qui décident de tuer les anciens réussissent trop facilement. (rare mais vécu)

*Mais avec 6000XPS, si le nouveau client est sérieux il ne sera pas le petit chétif duquel personne n'a cure.(situation standard).

Ce système est utilisé à toutes les tables auxquelles je participe. Il est apprécié de tous.

Donner de l'expérience à un nouveau personnage est quelque chose que je n'aime pas beaucoup. Primo, parce que ça fait un personnage expérimenté qui n'a pas de véritable histoire.

Deuxièmement, il est gratifiant pour un joueur de faire évoluer un personnage depuis le début.

Bien sûr, il est évident que cette règle peut être utile à partir des très hauts niveaux (7-8ème niveau). Mais avant cela je ne trouve pas que cela soit indispensable.

Il ne faut pas oublier que la chose la plus importante du jeu de rôle c'est le rôle play et non pas les caractéristiques des personnages.

En ce qui concerne les combats il suffit que le personnage le moins expérimenté soit plus prudent c'est tout (Ne pas charger tout de suite dans le tas par exemple).

Même des personnages de même niveau peuvent être très inégaux au combat. Si tu as dans ton groupe un guerrier péron Niv5 et un quak magicien niveau 5, faut pas me faire croire qu'au combat ils ont autant de chance chacun.

kragor

ah! les xps!

August 4 1999, 12:41 PM

bien sûr que c'est plus gratifiant d'acquiescer les xp, de les grappiller les uns après les autres d'aventure en aventure.

mais y'a des fois où dans un souci d'équité, il est préférable que les persos soient de rang (pas forcément de niveau) équivalent. sinon quel intérêt aurait le nouveau venu à s'intégrer dans un groupe de vétérans si n'est celui de regarder les autres faire. il ne trouverait pas sa place, les autres joueurs s'acquittant de toutes les tâches les uns après les autres sans laisser la possibilité au nouveau perso de s'exprimer.

De plus en matière de roleplay c'est aussi intéressant de jouer un perso expérimenté qu'un débutant. je m'explique: avant de laisser un joueur retirer son perso avec ses xp's et tout le toutim, je m'assure que celui-ci m'a fourni un historique complet du personnage avec des détails croustillants, qui expliqueraient en détail de quel manière le perso est parvenu à un tel niveau (mes joueurs râlent un peu, mais je suis très exigeant sur ce point). en fait j'exige un background bien plus détaillé, bien plus complet du persos.

Et puis roleplay ou pas si le niveau du nouveau perso est pas adapté au niveau du scénario et des autres PJ, je suis désolé mais son joueur risque de préparer moult feuilles de persos avant d'arriver à en garder un en vie longtemps.

Kristal

Introduction d'un nouveau PJ au groupe

August 5 1999, 2:06 AM

Je suis plutôt d'accord d'utiliser cette règle pour des niveaux supérieurs à 5 car pour des niveaux inférieurs, il n'y a pas encore tellement de d'écart.

Il faut savoir que lorsqu'un groupe perd un membre, il est normal qu'il cherche à compenser cette perte. Je ne vois pas comment un niv 1 pourrait combler le vide créé par la disparition d'un niveau 6 ou plus. De plus, si certains PJs ont une morale (c'est rare mais ça existe), ils n'accepteraient pas des faibles dans leur groupe sachant que les petits nouveaux risquent de mourir vite vu les dangers qu'ils

rencontrent. De plus on ne sait jamais qui l'on accepte dans son groupe (mes PJs se sont balladés avec un Chaos-jin dans le groupe pendant une semaine avant qu'il ne puisse passer à l'attaque !)

A la question de David de savoir qui a le plus de chance au combat entre un guerrier Peron 5 et un mage Quak 5, je te répondrais que le Quak a beaucoup plus de chance que le péron. Tu as déjà essayé de toucher un gosse de 60 cm qui court dans tous les sens s'il t'as raté avec son arbalète (sur trépier) ? Avec les multiplicateurs de dégâts mon PJ Quak c'est presque 1 shoot 1 kill, quand il tire (une fois tous les 5 rounds) .

David

Pj faible? Ca veut dire quoi?

August 5 1999, 3:20 AM

Je ne suis pas d'accord sur le fait que ce soit le Quak qui ait l'avantage car il faut quand même des circonstances extrêmement propices pour que le Quak installe son arbalète sur son trépied et que le péron ne soit pas au corps à corps.

En ce qui concerne la taille, je pense même qu'il est plus facile de le toucher qu'un autre car ses petites jambes ne lui permettent pas de courir vite et avec un seul coup de pied on peut l'envoyer dans les airs.

De plus si la situation que tu décris se réalise, ce que ton quak 5ème niveau réussi à faire, un quak de 1er niveau en est tout aussi capable.

Ensuite, qu'est-ce que ça signifie être faible? car tu dis que si les PJs ont une morale, ils n'accepteraient pas d'envoyer des débutants au casse pipe.

On ne peut juger une personne sur ses caractéristiques mais sur ses actions, si la personne se bat valeureusement je pense qu'un groupe expérimenté aimerait bien l'avoir de leur côté. De plus un Pj Guerrier débutant pourra rapidement réduire l'écart avec ses nouveaux compagnons, si ses derniers acceptent de devenir des sortes de "mentors". Personnellement je trouve qu'un personnage débutant gagne de l'expérience beaucoup plus rapidement au contact de personnages plus puissants.

Kristeal

Apprentissage et Expérience

August 5 1999, 4:15 AM

Je vais un peu polémiquer maintenant, car je vais faire une différence entre l'expérience et l'apprentissage!

Tu dis que le débutant gagne beaucoup plus vite de l'expérience au contact des puissants. Moi je dis que les débutants apprennent plus auprès des puissants car la notion d'expérience reflète le vécu du personnage. Je fais faire un break culturel en citant un proverbe chinois: "l'expérience n'est qu'une lanterne accrocher à son propre dos"

Un perso peut passer des semaines à s'entraîner avec un maître pour connaître toutes les bottes secrètes mais qui dit qu'il sera capable de les appliquer au cours de ses premiers combats ?? L'entraînement développe les capacités de combats d'une personne mais ne lui dit rien de ce qu'il va réagir lors d'une telle situation car l'entraînement enlève tout ou presque tout le danger d'un

combat, on sait que l'autre ne nous tuera pas !

C'est pour ça que je dit de l'on apprend plus avec de plus fort mais on ne vit pas forcément plus. J'avais prévenu que je polémiquerais!

David

**Apprentissage
mais en "Live"**

August 5 1999, 4:34 AM

Bon si tu aimes polémiquer, polémiquons.

Tu dis que l'entrainement enlève le danger d'un combat, ce qui est vrai, mais peut-être m'as tu mal compris.

Je n'ai pas dit que les personnages expérimentés allaient entrainer le personnage débutant, mais que le novice apprendra beaucoup plus vite en combattant au côté des autres PJs. Bien sûr, je ne dit pas que le débutant devra imiter les autres, mais en restant un peu en retrait(Il y a quand même toujours des risques), le personnage devrait survivre assez facilement tout en s'expérimentant.

Kristeal

**Tout est
relatif**

August 5 1999, 5:50 AM

je vais te répondre sans vraiment te répondre, car le % de survie du "nouveau" va fort dépendre de la période et du contexte dans lequel les PJs se trouve. Je joue en plein Armageddon maintenant et mes PJs recoivent des missions "délicates" et dangereuses vu les adversaires. Dans un contexte comme celui là, un nouveau a vraiment peu de chance de survivre vu que les PJs expérimentés n'en ont déjà pas beaucoup.

Par contre pour la période précédent l'Armageddon, il est tout à fait vrai qu'un "petit nouveau" aura beaucoup plus de chance de survivre entouré de PJs expérimentés que tout seul.

Petites questions

August 2 1999 at 12:49 AM

David

Cette question n'est somme toute pas d'une importance capitale pour les règles d'Eléckasë mais bon j'aimerais quand même avoir votre avis sur le sujet.

Après avoir tué un démon mes personnages ont voulu faire "disparaître" le corps pour cela il se sont demandé si l'on pouvait brûler un démon mort.

En fait cette question est plutôt comment meurt un démon?

- Disparaît-il lors du coup fatal pour rejoindre les enfers?
- Dans le cas où il ne disparaît pas, son immunité au feu en est-elle altérée.

Personnellement, j'ai considéré que son immunité au feu était un pouvoir inné du démon. Ce pouvoir disparaissant après la mort de celui-ci.

Ensuite toujours sur les démons, j'aimerais savoir si un démon lié à un mage est en permanence avec celui-ci ou si le mage peut donner "quartier libre" à sa créature qui rejoindrait ainsi les abysses en attendant que son maître lui fasse signe (l'appelle par son nom).

Auteur Reply

Kristeal **Les démons**

August 2 1999, 5:55 AM

Généralement, lorsqu'un démon "meurt", il retourne sur son plan c-à-d qu'après avoir perdu tous ses points de vie, il disparaît et le lien qui pouvait le lier disparaît et le démon se retrouve libre. Je considère que le seul moyen d'éradiquer un démon est de le tuer sur son plan d'origine.

Lorsqu'un démon est lié à un magicien, celui-ci n'est auprès du magicien que lorsque celui-ci l'appelle, c'est à ça que sert le nom du démon. Le magicien doit faire attention lorsque qu'il appelle un démon car s'il le dérange pour des futilités, à la longue, le démon sera plus enclin à duper le magicien qui le lie.

Lorsqu'un démon lié meurt, celui-ci rejoint son plan et le lien qui l'unissait précédemment au magicien est détruit. Je prend comme règle qu'un magicien ne peut lier qu'une seule fois le même démon, il peut considérer le magicien comme le responsable de "sa mort".

N'Qzi **De la "corporalité" des Démons...**

August 2 1999, 8:32 AM

Personnellement, lorsque je parle de démons à mes joueurs (à Eleckasë, c'est rare), je m'abstiens de toute règle. L'imagination me tient lieu de ligne directrice. C'est tellement plus amusant lorsque les joueurs ne savent pas à quoi s'en tenir...

Petit exemple: un démon cracheur de feu s'écroule, victime d'une flèche (de glace ?) en pleine tête... Sa blessure soudain crépite, puis s'enflamme et en quelques secondes, il se consume... Il n'en reste donc plus que la forme d'un corps imprimé sur de la terre brûlée.

Autre exemple: un démon meurt d'un coup d'épée et son corps tombe à terre où il se décompose en quelques instants... De jolis vers blanchâtres et putrides peuvent évidemment venir agrémenter la scène.

On pourrait également imaginer des gargouilles qui se pétrifient à leur mort (cela fait de jolies décorations)... Ou des démons de combats qui se transforment en arme de granit (mêmes pouvoirs que les épées de cristal) dont le seul but sera de tuer le responsable de leur défaite... Evidemment, si c'est le joueur qui a éliminé le démon qui s'empare de l'arme, cela risque de donner quelques moments de joyeuse rigolade.

Pour les amateurs de gore, ils pourraient également éclater dans une joyeuse projection de tripes et de cervelle... Il n'est d'ailleurs pas exclus que cela infecte les blessures de l'assaillant des

personnes blessées à proximité...

Ou pour les comiques se transformer en une réplique de dix centimètres de hauteur, hargneuse mais complètement inoffensive...

De temps en temps, un corps peut même subsister sans que rien ne lui arrive. Un petit ingrédient pour les sorciers désireux de se lancer dans de grandes expériences...

Avouez qu'il est dommage de brider son imagination par des règles. De toute manière, le corps du démon n'est que le réceptacle de son essence démoniaque et c'est celle-là qui regagne parfois les enfers d'où le Démon était issu pour se réincarner dans un corps avec une puissance diminuée. Et s'il est assez intelligent que pour se faire, il tiendra sans doute aucun rancune à ceux qui l'ont là-bas renvoyé... Donc, la misérable enveloppe corporelle qui lui a tenu lieu de séjour n'a guère d'importance et je préconise aux MJ d'en faire ce que bon leur semble.

Sur ce thème, je me permettrai une « petite » digression...

J'ai eu parmi mes joueurs, une Gardienne des Enfers. Et un jour, elle a été victime d'un sortilège qui a détruit son enveloppe corporelle sans toucher à son essence démoniaque (ne cherchez pas : cela n'existe pas dans les règles). Après, elle n'était plus très fière. Et surtout plus très belle. Mais, Oh dilemme, victime de mon imagination, je n'ai guère pensé à la manière dont les Gardiens des Enfers possédaient un corps (or c'est ce qu'ils font en arrivant sur Eleckasë). J'ai résolu le problème en leur donnant un pouvoir de possession fortement limité. Premièrement, il faut un corps à proximité (à 1 mètre de distance par niveau). Le(La) Gardien(ne) des Enfers ne peut diminuer la volonté de sa cible que de 1 point par jour. Et il fallait évidemment que la volonté de la cible arrive à zéro pour que le Gardien des enfers puisse posséder la cible. Il est à noter que cette destruction mentale peut se faire sans que la victime ne s'en rende compte. Dans ce cas, la volonté ne descend que d'un seul point tous les cinq jours... Mais c'est pratique lorsque l'on est un pauvre petit Gardien des Enfers fraîchement débarqué sur cette bonne vieille terre eleckasienne. Il est évidemment aussi possible de faire chuter la volonté de la cible plus vite (par la torture psychologique ou physique, par la ruse, par le mensonge, etc.) mais c'est moins discret. J'ai également mis un autre interdit : un Gardien des Enfers ne peut posséder une personne qui possède une volonté supérieure à la sienne. De plus, si la cible est d'un niveau supérieur à celui du Gardien des Enfers, je considère que le pouvoir de possession n'est pas assez puissant... Et c'est ainsi que ma petite Gardienne des Enfers a détruit l'âme pure d'une prêtresse de Sorelle (les joueurs n'ont aucune moralité envers les plus faibles qu'eux). Mais rassurez-vous, âmes sensibles, elle n'a pas emporté son nouveau corps dans sa tombe...

Bon, c'est pas tout cela, si je continue à taper autant, d'aucun vont me croire courageux, chose que je me refuse grandement à assumer...

multiplicateurs aux dégats et armures

kragor

August 1 1999 at 8:18 AM

j'aimerais avoir un avis:

quand en combat le resultat à la localisation annonce un multiplicateur aux dégats, et que le personnage touché porte une armure, doit on appliquer le multiplicateur avant l'armure, ou bien doit on enlever la protection de l'armure avant d'appliquer le multiplicateur aux dégâts.

personnellement j'ai crée une petite règle pour résoudre ce léger problème mais j'aimerais quand même avoir votre avis

la règle est la suivante, je tire un d 10:

-de 1 à 8 j'enlève la protection de l'armure avant le multiplicateur aux dégâts

-de 9 à 10, j'enlève la protection de l'armure après avoir appliqué le multiplicateur, ceci signifiant en fait que l'attaquant à trouver une faille dans la protection de son adversaire, un endroit ou loger sa lame.

Auteur

Reply

David

Pour moi c'est clair

August 2 1999, 12:00 AM

Personnellement, je considère que tous les multiplicateurs résultants du jet de localisation sont effectué après soustraction de l'armure. Je fais cela, car le multiplicateur ne s'applique que pour signifier qu'on a touché un endroit plus sensible. Si le personnage possède une armure supérieure aux dommages normaux ça signifie que l'organe n'est pas touché, on a donc pas de multiplicateurs à effectuer.

Les seuls multiplicateurs avant armure que je fais sont les critiques et la surprise.

Kristeal

Points faibles des armures

August 2 1999, 12:00 AM

J'applique le multiplicateur des dégâts aux dommages qui passe l'armure car pour certains endroits, l'armure n'est pas sensée avoir de faiblesse (il est inconsevable de trouver une faille au niveau du coeur dans une armure de plaques).

Je préfère utiliser les faiblesses des armures dans les bottes secrètes ce qui à mon sens relève plus de la réalité. De plus, la faiblesse des armures n'est vraiment applicable que pour une armure de plaques. Les cottes de mailles, armures de cuir, clouté, en anneau offre une plus faible protection mais elle est uniforme sur l'ensemble de l'armure: la protection offerte par ces armures en dessus de l'épaule est presque la même que sur le reste du corps vu la souplesse des matériaux. Par contre pour une armure de plaques, la protection est tout à fait différente. Et j'estime qu'il n'est pas possible de toucher un endroit pareil à moi de vraiment le vouloir ou suite à une maladresse adverse.

N'Qzi

Les modificateurs, avant ou après...

August 2 1999, 5:19 AM

Je rejoins les avis déjà émis et je préconise également que l'armure intervienne avant. De plus, je dois bien avouer que le concept du D10 me semble quelque peu trop aléatoire...

kragor

toujours le même sujet

August 2 1999, 8:53 AM

merci pour toutes ces précisions. je reconnais que j'ai tendance à me laisser abuser par le coté épique du jeu et à voir toutes les armures comme des armures de plaque de moindre efficacité, mais avec quand meme des failles. de plus je n'avais guère pensé au fait de séparer les multiplicateurs d'un coup critique et les multiplicateurs de localisation. pour moi il s'agissait grosso modo de la même chose. et donc ça me dérangeait de savoir qu'un coup critique pouvait être absorbé par l'armure, du fait que je considérais que tous les multiplicateurs s'appliquaient après l'armure. maintenant pour ce qui est du D10, ce n'est pas si aléatoire que ça et cela fonctionne plutôt pas mal dans mes parties. toutefois, maintenant

que j'ai eu les précisions que j'attendais je me conformerai à l'avis des experts que vous êtes

N'Qzi

ironie, ironie quand tu nous tiens...

August 2 1999, 9:19 AM

En fait, je n'ai rien à ajouter et je voulais seulement dire que j'avais cru distinguer une légère ironie dans tes propos. Tsss, tsss, tsss, la mauvaise langue que voilà.
Alors donc comme cela, le gars qui a un casque fabriqué de concert par une douzaine de Dieux et d'Entités qui donne une protection de 1542 à la tête ; ce gars donc, il se ramasse un coup de gourdin. Et ce coup de gourdin qui ne fait que quelques points de dommage et qui ne devrait même pas érafler le casque ; et bien ce coup, on ne sait trop comment, il se faufile par un défaut du casque (il est malin, le gourdin). Et là, le gars, il se fait éclater comme un idiot. Tu vas ensuite lui dire: tu sais, cela n'a rien d'aléatoire, c'est arrivé car j'ai fait 1 sur mon D10...

kragor

mauvaise langue

August 2 1999, 12:03 PM

non je n'étais pas ironique
je te rappelle que si j'ai lancé un tel sujet c'est que justement je n'étais pas sûr du tout de mon coup et que je recherchais vraiment l'avis d'autres maîtres de jeu sur le sujet.
et maintenant que je l'ai cet avis, sincèrement je m'y plierai
la règle que j'ai décrite n'était que celle qu'un MJ a créée dans l'incertitude c'est tout. maintenant je ne proposais pas non plus de révolutionner le système de jeu, juste j'étais pas sûr et je voulais une confirmation c'est tout. pas besoin pour autant de monter sur ses grands chevaux pour un point de règle

L'armageddon... et son calendrier...

N'Qzi

July 29 1999 at 2:48 AM

Je m'interrogeais et je me demandais en me questionnant si quelqu'un avait déjà sérieusement songé à la suite des événements décrits dans le dernier supplément "Terre". Est-ce que quelqu'un a songé aux évolutions de cette guerre mondiale Eleckasienne (et on pourrait même dire interplanétaire). S'il en est pour avoir à cela déjà pensé et oeuvré, qu'ils se fassent connaître ou demeurent silencieux à tout jamais (non, je plaisante, ils peuvent évidemment le dire plus tard).

Notez que personnellement, je ne me souviens plus guerre (oups) guère de ce qui a été dit. Inutile donc de me poser des questions car personnellement, je n'ai pas songé à la question...

On est paresseux ou on ne l'est pas.

Mais si quelqu'un a été suffisamment courageux et qu'il est disposé à partager avec les pauvres lombrics invertébrés (là aussi je plaisante) que nous sommes, il serait bien inspiré d'en parler à "Bilbo de l'Auberge des Profondeurs" (actuellement en vacances si je ne m'abuse) pour l'inclure dans la dite auberge afin de satisfaire tous les amateurs de combats politiques, idéologiques, fratricides, sanguinaire et meurtriers (liste non exhaustive) que nous sommes à des degrés divers...

Et si personne ne l'a fait, j'attends des commentaires éclairés (s'il le faut, je relirai même le chapitre qui parle de ces événements).

A vos claviers...

Auteur

Reply

Kristeal

Campagne en Armageddon

July 29 1999, 5:58 AM

Depuis quelques scénars, mes PJs jouent en plein Armageddon. Maintenant que je sais qu'il vaudra attendre longtemps pour la suite de la parution, je vais continuer à développer la sombre période d'Armageddon. La fin de la quête des bijoux-étoiles permet aux PJs de prendre positions dans une des grandes forces en puissance (Grégault). Vu leur passé et leurs caractéristiques, Grégault confie des missions plus spécifiques aux PJs plutôt que les combats de masse.

Au cours de mon dernier scénario, mes PJs ont retrouvé un des 8 rubis du Cercle protecteur. C'est un premier pas vers la fin de l'Armageddon.

Ce scénario comporte une mission de reconnaissance vers une tour de Sorcellerie suivi du combat pour en prendre possession. Cette première phase n'est qu'un interlude pour envoyer les PJs en missions sur Gandhare. Si vous êtes intéressé faites le moi savoir et j'enverrai le Scénario à l'Auberge.

Le problème des scénarii en cette période c'est qu'il faut éviter d'avoir trop de combats de masse, cela n'amuse que les guerriers et encore pas toujours. L'Armageddon est une période idéale pour toutes les missions d'infiltrations, car les PJs doivent vraiment faire attention aux groupes adverses souvent plus nombreux (et plus forts). Un autre phénomène dont on peut se servir est le temps car les choses bougent vite. Imaginer que les PJs reviennent fourbus de leur mission et que le camp d'où ils sont partis, ait changé de propriétaire ! Un autre point important est qu'il y a beaucoup plus d'entités présentes sur Eleckase, ce qui peut rendre la tâche des PJs encore plus ardue: imaginer un Khar-kholog du Chaos accompagné par des champions. Si vos PJs chargent ce groupe là tout seul, préparez des nouvelles feuilles.

kragor

après la campagne des bijoux étoiles

July 29 1999, 6:59 AM

je crois, comme N'Qzi, être intéressé, par un tel scénario. bien que n'étant pas encore près de finir la campagne, je reconnais que ce pourrait m'être d'une grande aide de l'avoir. je te remercie par avance d'avoir maché ce travail de titans pour tous les feignant que nous sommes (je plaisante, mais quand même ça me serait d'un très grand secours, et je pense ne pas être le seul dans cette situation).

merci

N'Qzi

Untitled

August 2 1999, 5:25 AM

Je savais qu'il existait des gens courageux...
Il serait donc bon que toutes les propositions soient envoyées à l'Auberge des Profondeurs. On pourrait même compléter ce calendrier de manière permanente. Les personnes intéressées pourraient envoyer leur propositions à Bilbo. Il serait alors seul juge pour intégrer cela à une rubrique armagédonienne. Gageons donc qu'il fera les bons choix. Dans le même ordre d'idées, on pourrait proposer une rubrique rencontres armagédoniennes: serait là présentés, des exemples de rencontres. La période est propice à toutes les fantaisies. On pourrait y rencontrer des émissaires de toutes les entités des plus puissants aux plus humbles. Dans ce cadre, on pourrait donc proposer des rencontres clef sur porte.
Il reste à espérer que chacun y mettra du sien...
Décidément le futur est de bonne augure...

Bilbo

Pourquoi pas

August 8 1999, 1:09 PM

Même si je ne suis pas moi même un fan de l'armagedon(beaucoup trop de désordre pour un hobbit), je suis pret a rassembler vos proposition et vos idées pour des campagnes se passant durant l'amagedon.

Si en plus, elle pouvaient être écrite clairement (pas un brouillon) pour que je n'aie pas tout à retaper en forme ce serai plus.

Kristeal

Campagne en Armageddon.

August 4 1999, 2:09 AM

Vu que mes derniers scénarii se passent pendant l'Armageddon et qu'ils vous intéressent vous pouvez me soumettre vos idées.

Pour l'instant, deux choix s'offrent à moi, soit j'envoie mes PJs à la recherche des voleurs des rubis du Cercle protecteur, soit je les envoie sur la piste du Cercle pour le faire revenir ?

Si quelqu'un a des idées, je suis ouvert à toute proposition.

kragor

dilemne

August 4 1999, 8:06 AM

en fait si tu veux mon avis (mais bon il vaut pas grand chose vu que je suis loin de jouer l'armageddon), tout dépend de la voie qu'ont choisi tes PJ's. s'ils ont adhéré à la philosophie du cercle après leur rencontre avec Ouviaelle, si cette philosophie leur plait, s'ils ont noué des contacts avec les karibans...; la 2ème solution est la plus envisageable. si au contraire ils sont restés "fidèles" aux forces libres (conseil de vermont, pretresse de Sorelle, chevalière du Kraan...), la première option est meilleure,

Pourquoi ne pas faire les deux?

Si je me souviens bien, les voleurs ne sont pas n'importe qui et le soutien d'une personne vraiment puissante ne serait pas négligeable. Donc essayer de faire sortir le Cercle de sa léthargie pour recevoir de l'aide pour la recherche des rubis me semble un bon plan. Sans

compter que le Cercle doit avoir encore des partisans... Il doit bien exister un plan où subsistent de nombreux hommes bêtes... C'est peut-être là qu'il faudra commencer la recherche.

Sans compter qu'un Armageddon est une période propice aux bouleversements... La meilleure période pour faire sortir le Cercle de son long sommeil. Et je ne pense pas que les sages du conseil voient d'un mauvais œil une force contraire à la Loi et au Chaos à nouveau se dresser. Je pense également que Mère Magie n'en sera pas non plus fâchée... Bref cela fait quelques soutiens possibles. Personnellement, le Cercle est au centre de ma campagne. Les joueurs ont découvert sur le fameux plan dont je parlais d'autres races de serviteurs du Cercle qui ne sont plus présents sur Eléckasë (hommes-félins, minotaures, hommes-loup pour citer les plus importants). Ce sont évidemment tous des hommes bêtes. Et eux aussi n'ont plus qu'un vague souvenir du Cercle. Si quelqu'un est vraiment intéressé, je verrai ce que je peux faire pour lui mais qu'il ne se fasse guère trop d'illusions : j'ai plus d'idées que de temps disponibles...

c'est déjà un travail de titan que de préparer l'un ou l'autre. alors les deux... D'autant que ce serait dur à justifier. Certes le cercle pourrait aider les PJ, mais cela signifierait pour lui si le cercle protecteur des rubis était restauré, qu'il n'aurait alors plus aucun moyen d'interferer, d'envoyer ses troupes spéciales, sur Eléckasë une fois retrouvé sa puissance originelle.

A moins que l'on considère qu'il est déjà sur Eléckasë et qu'alors aider les PJ's signifierait pour lui y rester enfermé jusqu'à ce qu'à nouveau le cercle rubisé soit brisé.

Dans les deux cas, mais c'est là mon avis, il n'y aurait pas grand intérêt. De même pour la Magie pour qui c'est une aubaine de pouvoir agir directement sur Eléckasë comme toutes les autres entités, expédiant ainsi seigneurs et compagnons de Magie pour aider ses fidèles. Où est l'intérêt pour elle d'aider à la restauration du cercle rubisé?

j'ajouterais sur le sujet, qu'on pourrait envisager que le cercle après tant d'années de torpeur perde la raison à son réveil. Imaginez le, lui, l'entité des conséquences naturelles, découvrir à son réveil un monde bouleversé qui à déjà subi trois Armagedons, qui est plus que chamboulé, un monde sur lequel les hommes s'entretiennent au moment de son réveil, un monde auquel le Pendule a apposé par trois fois sa puissance armagedonnienne, un monde aux mains d'une grande majorité de ses concurrents, pendule comme Magie, et de leurs champions (Chaos,Loi,Balance, Maîtres de Magie). que penserait il alors à ce moment là? son existence n'aurait alors plus aucun sens. se lancer dans une guerre d'influence serait alors vouée à l'échec car il devrait repartir de 0 alors que ses concurrents présentent une large avance sur lui.

Pourquoi le Cercle ne perdrait-il pas la raison alors? Les conséquences en seraient, une fois l'Armagedon passé, le dérèglement de tout les cycles naturels, comme par exemple des saisons.

voici un dénouement intéressant d'une campagne sur le cercle non? qu'en pensez vous?

de même en guise de dénouement à une campagne basée sur la recherche des Rubis protecteurs, on pourrait envisager (mais ce n'est là qu'une idée) que pour mettre fin à l'armagedon, la seule solution (récupérer les bijoux des mains d'Azhari ou d'un haut seigneur du chaos ou encore de la grande prêtresse troglodyte ou même de Chastes semblant voué à l'échec) soit de reconstituer un 2ème cercle protecteur, et qu'alors ceux qui ont quêté pour les rubis (nos PJs) soient ceux la même qui acceptent de sacrifier leurs âmes pour instaurer un deuxième cercle protecteur, comme l'on fait auparavant d'illustres héros qui en retour ont donné leur nom au plan connu comme étant Eléckasë. ainsi le plan changerait de nom au profit de l'identité de nos héros. Une fin héroïque non?

j'attends des commentaires. Ce ne sont là que des pistes émises par quelqu'un qui est loin de terminer la Campagne des bijoux étoiles, en l'occurrence moi

Kristeal

Le nouveau Cercle

August 13 1999, 12:09 AM

L'idée que les PJs se sacrifient (tous ou en partie) pour reformer le Cercle Protecteur m'a déjà effleuré mais reste à savoir si les PJs seraient assez altruistes que pour sacrifier leur perso? Je reste sans réponse devant cette question, je n'ai même pas la moindre idée de leur réaction. Mettre ce sacrifice en scène est très dur car il ne faut pas que les PJs se sentent pousser au sacrifice sinon ils vont encore traiter le MJ de fou. Heureusement pour moi je n'y suis pas encore.

N'Qzi

Tu voulais des commentaires...

August 13 1999, 8:06 AM

Par quoi commencer ?

J'ai tellement de chose à commenter dans ton message que cela m'est difficile de choisir.

Commençons donc par le cercle protecteur. Rétablir le cercle protecteur empêcheraient les Entités de toutes sortes d'agir à leur guise sur Eleckasë. Mais je ne vois pas pourquoi cela serait gênant pour le Cercle...

1) ton histoire de porte qui se ferme et qui s'ouvre n'a guère de sens. Car si je comprend bien tes propos, le cercle protecteur, s'il est rétabli, enfermerait les entités présentes sur Eleckasë et les empêcherait de regagner leur plan d'origine. C'est ridicule. Je pense plutôt qu'il s'agit d'une espèce de champs de force qui repousse les entités. Imagine un seigneur de la Magie enfermé sur Eleckasë, c'est inconcevable.

2) D'autre part je pense que les entités n'ont pas de présence physique, tout comme les Dieux. Alors je vois mal comment on pourrait les enfermer.

L'interdiction de pénétrer sur le plan d'Eleckasë s'applique à leurs serviteurs les plus puissants (Seigneurs, Champions, Archanges, etc.) et à leurs armées situées sur d'autres plans. Il est probable que le cercle protecteur empêche de créer des portails magiques qui permettent à des armées de pénétrer sur le plan. Il convient donc de comprendre que le rétablissement du cercle protecteur serait FORT PROFITABLE au Cercle et il est facile de comprendre pourquoi.

Le Cercle est l'entité qui compte le moins de partisans. Il a donc tout intérêt à stopper l'afflux de partisans des

autres forces et à contraindre tous les représentants des diverses Entités à quitter le plan d'Eleckasë. De plus, l'Armageddon est la victoire du Pendule. C'est le pendule qui y trouve son intérêt car il est l'entité la plus puissante. La magie ne peut rivaliser avec lui et c'est justement prouvé par la destruction d'un Seigneur de Magie comme signal du début de l'Armageddon. De plus, la doctrine du Pendule est de faire progresser l'humanité par à-coups Or, rien de tel qu'une guerre pour ce faire. Les progrès réalisés en temps de guerre sont tout simplement sans commune mesure avec ceux réalisés en temps de paix. Toutes les ressources des Etats Nations sont utilisées pour vaincre. La doctrine du Cercle est son opposé. Il veut une progression harmonieuse sans heurt aucun. Faire cesser l'Armageddon le plus rapidement possible sera donc un de ses soucis premiers. Et rétablir le cercle protecteur est certainement un des moyens qui permettra de raccourcir la durée de l'armageddon !

3) Ton histoire du Cercle qui perd la tête me fait étrangement penser au délire du Wirm, ou du Ver si tu préfères... Avoue qu'il y a une ressemblance plus que troublante. D'accord que tu aimes Vampire mais il ne faudrait pas abuser... Si tu continues, tu vas faire des Kariban du Cercle des Loups-Garous !

4) Le Cercle perdrait donc la tête et les saisons seraient déréglées. Mais tu touches là à l'essence du monde. Tu détruit ce qu'il y a de plus stable sur Eleckasë. Tu occasionne donc des bouleversements. Tu casses l'équilibre. Les créatures d'Eleckasë n'auront plus aucun point de repère. Tout changera. Ce sera une période horrible car qui dit plus de saison dit aussi plus de récoltes, plus de cheptels, etc. Et je ne te dis même pas l'impact que cela aura sur la vie sociale dans toutes les communautés. Ce sera bien pire que dix Armageddon.

Il faudra une fameuse dose d'adaptation pour les créatures qui veulent survivre. Ce sera la victoire totale et quasi définitive du pendule. Ainsi le Cercle deviendrait l'instrument de la victoire du Pendule. Tu as raison : quelle fin de campagne admirable... Tout en nuances !

La Magie n'a plus qu'à faire son épitaphe car la doctrine du Pendule sera dorénavant la seule valable.

Ce que tu proposes me semble donc irrecevable.

kragor

bon d'accord
AM

August 13 1999, 9:45

premièrement, je tiens à te dire que je joue à Vampire, mais pas à loup garou, et que j'y connais rien dans ce jeu. alors ton histoire de wirm (ou de ver), désolé, mais j'y capte pas grand chose
ensuite, je le reconnais je me suis laissé emporter par mon enthousiasme sans réfléchir aux conséquences du truc. je m'en excuse. ça m'est sorti comme ça sans réfléchir(mais bon faut m'excuser je suis en vacances). ça m'avait semblé intéressant comme histoire.

Ensuite pour ce qui est du Cercle protecteur, ce ne sont que des théories, que j'ai émises, pas une

absolue vérité, qui se réalise à coup sur. qui sait ce qui se passera quand le cercle protecteur sera rétabli.

toutefois, pour ce qui est du cercle, reconnaît que son retard sur les autres entités est bien trop grand pour pouvoir espérer être rattrapé un jour. car même s'il est de nature "passive" (je simplifie pas la peine de m'engueuler plus), on l'a dit, il ne peut rester inactif face aux autres entités et est contraint à l'action. mais quelle action peut-il espérer faire avec le retard qu'il a accumulé face à ses concurrents.

Bon c'est vrai que je divague un peu en ce moment et qu'il faudrait que je me calme sur les idées saugrenues qui me passent par la tête. Peut-être aurais-je dû y réfléchir avant de vous le soumettre. (si tu vois encore de l'ironie dans mes propos, je te rassure tu fais fausse route, je reconnais bel et bien mon erreur).

N'Qzi

Des modes d'action du Cercle (et du Wirm)

August 16 1999, 9:07 AM

Désolé, mais je dois encore faire remarquer certaines choses. Tu dis jouer à Vampire et pas à Where-Wolf. C'est très bien mais tu oublies que les deux jeux sont difficilement dissociables. Il est impensable que dans le jeu tu ne rencontres pas de loup-garou même si tu joues un vampire. Tout comme tu dois rencontrer des Changelings et des Mages. Si tu retires un des éléments du Monde des Ténèbres, tu perds énormément de saveur. Car le Monde des ténèbres est un jeu permanent d'interactions entre Éveillés. Tout est affaire de politique. Tu n'es pas sans savoir que les alliances se font et se défont. Les ennemis d'hier sont parfois les amis de demain et vice-versa. Jouer à Vampire exclusivement me semble quelque peu abscons.

Tu dois donc connaître un minimum de renseignements sur la philosophie, l'organisation, les modes d'action, l'organisation sociale de tes adversaires. Sans cela, le jeu ne peut être crédible... On ne peut se limiter aux interactions au sein d'une seule famille d'éveillés.

Certains WW chassent les Vampires car ceux-ci « sentent le Ver ». Impossible de mener une campagne sérieuse à Vampire sans tenir compte des interactions entre éveillés. Donc, si tu ne connais pas le Ver, je te conseille fortement de t'interroger sur ta manière de jouer à Vampire. Ou d'interroger ton MJ... Je pense même que c'est expliqué dans le livre de base de Vampire.

Mais revenons au Cercle. Je suis d'accord

qu'il ne sera certainement pas le belligérant le plus fort. Mais il n'est pas obligé d'agir seul. Il peut faire des alliances. Il peut également jouer sur sa faiblesse. Il est logique de commencer par répondre à l'ennemi le plus dangereux. Il suffirait alors au Cercle de moduler ses efforts de manière à ne pas apparaître comme un danger majeur. Il n'a qu'à choisir des objectifs qui sont secondaires aux yeux des autres belligérants. Il peut également compter sur l'effet de surprise. Qui se souvient encore des modes d'action du Cercle. Cela fait tellement de temps qu'il a disparu...

Pour sa réapparition, il n'est pas obligé de défaire les forces du Chaos et de la Loi. Il va adopter un profil bas, tout simplement (et tout subtilement).

kragor

Vampires et loups garous

August 16 1999, 1:20 PM

je voudrais juste pour terminer sur ce sujet qui n'a rien à voir avec Eléckasë te dire que même si mes personnages Vampires sont amenés à rencontrer des loups garous, cela ne signifie pour autant pas que mes persos apprennent tout de leurs légendes et de leurs mythes. en général, les rares contacts que mes persos ont eu avec des garous étaient très violents, de sorte que je n'avais pas vraiment l'envie ni le temps de bavarder avec eux. ces rares contacts ne m'ont jamais donné envie d'en apprendre plus sur leur sujet. j'ai bien sur entendu parler du Ver, mais je ne savais nullement que les garous le considéraient comme fou

N'Qzi

Disgression encore...

August 17 1999, 9:22 AM

Là je ne peux clôturer...

Je pense que tu as une vision quelque peu réductrice des loups-garous. Ce ne sont pas seulement des machines à tailler en pièces des Vampires. Du moins faut-il encore savoir à quel tribu ils appartiennent (et oui, ils existe des tribus de WW, tout comme il existe des clans de Vampire et tous ont leur propre philosophie et vision du monde). Tout comme il existe des Mages qui se sentent près de la nature et qui fréquentent les Loups-Garous.

Je ne comprend vraiment pas non plus comment on peut faire jouer une campagne Vampire sans tenir compte des autres Eveillés (ce qui implique forcément de connaître la cosmogonie de chacun,

même si ce n'est qu'en gros).

Domage que ce ne soit ni le lieu (si je ne m'abuse, cela risque de ne pas intéresser grand monde) ni le mode de communication privilégié (taper tout ce que je pense des relations possibles au sein du Monde des Ténèbres me prendrait probablement plusieurs jours). Un conseil cependant: essaye de parler avec quelqu'un qui a déjà joué une campagne POLITIQUE à Loup-Garou (pas une campagne d'attaques d'usines Pentex dans la forêt amazonienne). Cela t'ouvrirait de nouvelles perspectives.

Kristeal

Le retour du Cercle

August 16 1999, 12:55 AM

Que pensez-vous de réunir les enfants du Cercle (Ouvrière, Sorelle, les Dragons) et d'autres comme La Balance et Kraan pour qu'ils rassemblent leur énergie pour redonné vie au Cercle.

Une telle alliance permettra au Cercle de pouvoir vraiment jouer un rôle actif pendant l'Armageddon, surtout que ces Forces ne font pas le poids face au Pendule, au Chaos et à la Loi. Le Cercle agirait comme un lien regroupant toutes ces "minorités". Ainsi, on retrouverait d'une certaine manière les trois entités primaires: Le Pendule (+ Chaos + Loi), La Magie et le Cercle.

J'attends vos commentaires (avec impatience, je dois avancer dans mon scénario).

Johannes CABERR

Intéressant comme idée

August 16 1999, 4:44 AM

Ton idée est extrêmement intéressante.
Le Cercle pourrait tout à fait intervenir comme puissance relativement non-extremiste contrairement au Pendule. Par contre, la difficulté serait de réveiller le Cercle. Cela demanderait une puissance (pas forcément magique) énorme et un projet de durée longue. Un tel projet ne peut passer inaperçu, et les forces du Pendule seraient au courant. Il faudrait alors de nombreuses forces pour empêcher le retour de son ennemi (un seul ennemi, ça suffit). C'est quasiment une quête pour super-héros.

A moins d'imaginer que les enfants du Cercle avaient depuis longtemps préparé son retour, et qu'ils attendaient tout simplement le bon moment (les autres forces combattant entre elles, elles se préoccuperaient beaucoup moins de ce qu'ils font).

Le retour du Cercle aurait l'intérêt de pimenter l'armageddon : à la place de Magie-Pendule, on aurait un combat à trois. De plus, la Magie ne connaît pas vraiment les forces du Cercle, ni d'ailleurs ses objectifs, et donc se méfierait énormément de cet ennemi.

Je vais continuer d'y réfléchir. J'ai juste donné mon

sentiment a chaud.

N'Qzi

Des alliances diverses

August 16 1999, 9:14 AM

Je pense même que Mère Magie ne serait pas opposée à la réapparition du Cercle. Je m'explique. Elle doit se sentir bien seule face aux assauts de la Loi et du Chaos. Je suis certain qu'elle ne verrait pas d'un mauvais oeil la résurgence d'un ennemi du Pendule. Elle a tout à y gagner.

Elle peut donc soit se garder d'intervenir (et de mettre des bâtons dans les roues du Cercle) ou même apporter son soutien à cette renaissance !

Tout gain en puissance du Cercle ne peut se faire qu'au détriment du Pendule. De plus, deux ennemis moyens sont toujours préférables à un seul ennemi fort.

Politiquement et stratégiquement, on ne peut rien trouver à y redire.

Johannes CABERR

En parlant d'alliances

August 18 1999, 4:44 AM

J'ai un peu reflechi (si, si ca m'arrive).

On peut imaginer une alliance entre le Cercle et les dieux sorciers.

Après tout, ces deux forces ont quasiment été éliminées et ils veulent revenir. De plus, ils correspondent étrangement à des ennemis de la Magie et du Pendule. Si une petite guerre a trois, le but n'étant pas d'écraser de trop un adversaire, le risque étant de se taper l'autre tout seul, mais d'affaiblir tout tranquillement les deux autres. Ils peuvent jouer en plus entre les traditionnelles querelles Magie-Pendule.

Bilbo

Il y a juste un petit probleme...

August 20 1999, 12:18 AM

Sur le principe, l'idée d'allier deux forces moribondes pour préparer leur retour n'est pas mauvaise mais, dans le cas des Sorciers et du Cercle, la différence d'idéologie est à mon avis beaucoup trop grande pour qu'ils la laissent de côté et s'allient.

le Cercle est très naturel, cycle de vie...

Alors que les entités sorcières pratiquent la magie noire, invoquent des démons, réveillent les morts...

Je ne crois pas qu'ils puissent s'entendre...

Johannes CABERR

Tu as raison

August 20 1999, 2:49 AM

Tu as raison dans le principe, mais il ne faut pas oublier qu'il est tout à fait

possible de s'allier avec un ennemi pour combattre un ennemi plus fort. Le but est juste que ton allié présent ne devienne pas trop fort pour pouvoir l'écraser ensuite. Le Cercle peut juste utiliser les sorciers. En temps de guerre, on fait fit des différences.

Et puis qui dit que en réalité les sorciers utilisent ce type de pouvoirs juste pour combattre ceux qui les ont éliminés, alors qu'avant ils pouvaient juste être de nature bon. Ils utilisent la doctrine : la fin justifie les moyens.

PS : les USA et l'URSS ont bien combattu ensemble et se sont entre-aides pour abattre l'Allemagne avant de rentrer dans la guerre froide.

Bilbo

**Oui
mais...**

August 20 1999, 4:31 AM

Ca, c'était au début, ils n'avaient pas un bon millier d'années d'histoire commune.

D'ailleurs, il est plus courant de voir le contraire : deux ennemis qui continuent à se combattre même quand un troisième plus puissant menace de les anéantir.

Johannes CABERR

**Tout a
fait
d'accord**

August 20 1999, 4:37 AM

Je suis entièrement d'accord avec toi. La décision appartient au MJ, et c'est lui seul qui peut décider en fonction de ce qu'il pense.

Kristeal

Les alliances

August 20 1999, 8:22 AM

Vu que certaine personne convoite déjà mon scénario, je demande leur avis. Autant qu'il plaise au maximum de personne. Mais j'ai prévu (pas encore écrit), une alliance entre le Cercle et ses enfants (Ouvrière, Sorelle, les dragons) et Kraan. Je n'ai pas encore décidé pour le Néant.

Bilbo

**Comme je l'ai
déjà dit...**

August 23 1999, 2:11 AM

a mon avis, tu ferais bien de mettre le
Neant si tu veux des hommes-betes.

En effet, Les homme-betes sont les
creatures du Neant comme les
Champions la Loi et du Chaos sont
celles des deux entites.

J'immagine difficilement un
Champion de la Loi prendre des
ordres d'un envoye du Pendule sans
que son entite l'aie avertit et toi ?

N'Qzi

**Juste une question
perfide...**

August 24 1999, 10:12 AM

Et pourquoi cela devrait-il être
la même chose dans le cas du
Néant ?

On peut très bien imaginer que
les relations entre le Cercle et
son champion n'était pas aussi
conflictuelle que celles entre le
Pendule et la Loi.

Les gens du Néant se
considéraient peut-être comme
également soumis au Cercle. Ce
qui veut dire que les ordres
peuvent effectivement émaner
du Cercle dans ce cas précis.
Et les hommes-bêtes n'ont pas
besoin du Néant pour exister...

Kristeal

Amageddon

August 12 1999, 11:56 PM

Comme je l'ai dit un peu plus haut, je viens de commencer une
campagne à la recherche du cercle qui passe par le plan jumeau
d'Eleckase. Par contre je ne sais pas encore où le Cercle
réapparaitra. L'idée d'un plan où se trouvent des hommes-bêtes
pourrait être intéressante surtout si le Cercle s'y trouve? Cela
pourrait être le dernier endroit où le Cercle rassemblait ses Forces
pour revenir mais il pourrait en être prisonnier et les PJs devraient
intervenir pour permettre son retour surtout si comme les miens,
ils osnt les alliés d'Ouvièle. Toutes informations sur les hommes-
bêtes seraient le bien venues.

kragor

résidence du cercle

August 13 1999, 6:55 AM

il me semble mais je suis pas sur que dans Terre, il soit dit que le Cercle
réside sur Eléckasé, sur Sargenne plus précisément, et que son tombeau

soit gardé par les frères de l'ombre, ces humains aux comportements bestiaux.

N'Qzi

**Petite
rectification**

August 13 1999, 8:12 AM

Il n'a pas été demandé où le Cercle résidait mais bien où il réapparaîtrait.

Il est toujours intéressant de lire les messages avant de répondre. Ou de les comprendre...

Et bien voilà, je n'ai pas tenu, mon ironie revient en force. Mais tu comprendras que tes messages sont autant d'invitations à une lecture critique...

kragor

d'accord j'ai mal lu

August 13 1999, 9:56 AM

autant pour moi. Mais pour réapparaître sur son plan, il faut bien, qu'il parte d'un endroit le Cercle. je veux dire par là, d'accord, c'est une entité, mais il peut pas être partout non plus. S'il réside dans son tombeau sur Eléckasë, c'est par là qu'il faut commencer les recherches avant même de chercher à se rendre sur son plan, en supposant qu'un tel plan existe toujours. non je ne critique pas le fait qu'un tel plan puisse exister, c'est même une très bonne idée. mais juste, à sa disparition, il y a longtemps, qui dit que le cercle disposait d'assez d'énergie pour maintenir l'existence de son plan. qui dit qu'il n'a pas conservé le peu d'énergie qui lui restait pour assurer sa propre survie.

N'Qzi

Le Plan du Cercle

August 16 1999, 4:44 AM

Lorsqu'un plan est créé, il n'y a aucune raison qu'il disparaisse. Un exemple est même donné dans la campagne des joyaux étoiles (je parle d'un Maître de Magie disparu). Et sur le plan du Cercle, les créatures qui anciennement le servaient, ont perdu la quasi totalité des souvenirs qui le concernaient(cela me semble la juste conséquence de sa disparition de la scène). Il reste juste un tribu de-ci, de-là qui garde un souvenir plus marqué et parfois une prophétie plus ou moins juste...

Par contre, cela me semble logique qu'il tente de réapparaître là puisque c'est à cet endroit qu'il existe le plus de créatures qui ont une affinité avec lui.

Quant à savoir si le Cercle peut ou non être omniprésent, on peut peut-être estimer que son degré de puissance réduit ne lui permet de n'être qu'à quelques endroits à la fois. Je pense que c'est cependant une erreur de se représenter

une entité comme une présence physique.
Il faut plutôt parler en termes de présence
diffuse. Un exemple simple serait le
suivant : Mère Magie a été dans
l'obligation de se choisir un représentant
(l'homme aux sept martyrs) pour pouvoir
agir et apparaître aux yeux des mortels...

kragor

oui

August 16 1999, 7:10 AM

je suis d'accord avec toi dans l'ensemble. mais ce
que je voulais dire c'était que pour commencer les
recherches, pour avoir des premières pistes, il
fallait commencer par Sargenne.

Je suis d'accord qu'une entité n'a pas de physique
à proprement parler, mais que penser tout de
même de la Balance qui a volontairement pris une
apparence physique, qui existe physiquement sur
son plan, et qui s'est aussi choisi un représentant
humain comme la Magie, à savoir Sentory.

de plus pour ce qui est de l'existence d'un plan
quand son créateur meurt, je ne suis pas sûr qu'il
puisse être indépendant. l'exemple que tu cites
(Maître de Magie qui disparaît) a quand même
des conséquences graves sur le plan, puisque qu'il
retourne à une forme évasive, instable, comme un
plan en construction. Et ce par ce que son maître
est mort (le Gardien du plan) Maintenant imagine
que le vrai créateur du plan, la mère Magie elle
même, vienne à disparaître. Qu'arriverait il au
plan alors ? Maintenant pour ce qui est du plan du
cercle, une fois le cercle disparu, affaibli comme
il l'a été, je ne suis pas sûr qu'il existe
indépendamment de la volonté de son créateur.
Mais bon c'est mon avis. chacun son opinion
après tout.

Les sorts des non-magiciens

July 27 1999 at 4:21 AM

Kristeal

Un autre détail qui n'apparaît pas vraiment dans les règles c'est les sorts que des clercs, paladins et autres serviteurs d'entités et dieux... peuvent posséder.

Je suis parti du principe de l'entité délègue une partie de ses pouvoirs à son serviteurs. Les sorts sont donc reçus et leur niveau augmente avec le niveau d'expérience comme les sorts de magie. Par contre, je remplace le Khin du mage par une Religion/Foi pour déterminer la quantité de sorts que le serviteur peut connaître.

Il faut que les sorts attribués par l'entité reste rares et avec une intensité inférieure à ceux des magiciens.

Auteur

Reply

kragor

relations dieux et mère Magie

July 28 1999, 4:17 PM

pour ce qui est des croyant comme les pretres je considère que leurs pouvoirs leur viennent... de la mère Magie comme pour les mages.ils restent que les croyants altèrent la perception de la magie conformément à la philosophie de leur religion.

de ce fait leurs sorts leur sont accordés par la Mère Magie comme pour les autres mages même si pour eux ils s'agit d'un don divin. je considère en fait que les dieux "négocient" en quelque sorte les pouvoirs de leurs fidèles avec la mère magie.

je renforce cette hypothèse du fait que la plupart des lieux saints et lieux de culte sont (comme décrit dans armageddon je crois) des croisement de lignes telluriques propices à l'élévation.

au lieu de méditer, les croyant prient dans le lieux de croyance.le procédé bien que légèrement différent reste le même et le croyant peut s'élever vers le plan de son dieu sur lequel il pourra apprendre le sort voulu

car ne l'oublions pas Eléckasë reste dans l'univers de la magie(c'est même le plan de la lumière), ce qui signifie que tout ce qui l'entoure à l'exception des plans des autres entités appartient à l'univers de la magie, et même les plans des dieux. La magie des croyants étant en grande majorité issue de la magie de la lumière, (qui correspond au plan d'Eléckasë), la magie apprise des croyant leur sera en fait donnée par les dieux certes mais qui l'auront reçu eux mêmes de la Mère Magie en personne.La mère Magie, ne fera qu'accorder des sorts comme pour d'autres mages issus d'Eléckasë; Eléckasë sur laquelle elle a une emprise irréfutable du fait qu'elle appartient à l'univers de la Magie. en quelque sorte on pourrait presque dire que les dieux sont des maitres de magie, des sortes de fils illégitimes de la Mère Magie, ceux qui représentent non pas un élément(feux terre..., ni une composante (ombre, lumière...) mais les hommes dans leur ensemble.

je dirais donc pour finir et pour simplifier(je pourrais discerner longtemps sur les croyants dans Eléckasë mais il se fait tard) que les croyants ne sont que des mages comme les autres sauf qu'ils suivent une philosophie religieuse et ont une conception religieuse du monde, la où un mage à une philosophie en accord avec son empreinte magique.

N'Qzi

Croyances et Magies

July 29 1999, 2:26 AM

Je suis tout à fait d'accord avec ce qui a été dit par Kragor et j'ajouterais que l'on peut considérer que le Sacré du Prêtre est la Magie du Profane.

De plus, Croyance et magies ont les mêmes fondements logiques puisque ni l'une ni l'autre n'en ont...

Je pense que Mère Magie est la déesse des magiciens qui ne croient pas à l'existence des Dieux même si fondamentalement, il n'y a pas de différence entre croire en Mère Magie et croire en un Dieu comme Misman.

Et je suis d'accord sur le processus d'acquisition des sorts.

Pour le mage, il s'agit : « d'une expérience transcendantale permise par la présence de lignes telluriques qui permettent au pauvres mortels que nous sommes de se libérer de notre structure corporelle pour atteindre l'Univers de Mère Magie et s'abreuver à la source de son Infinie Puissance pour contribuer à son extension... »

Pour le prêtre, il s'agit : « d'une véritable étreinte sacrée, expérience extatique s'il en

est, par laquelle l'humble croyant se voit soulagé du fardeau de son corps pour se rapprocher, par un voyage d'une pureté spirituelle infinie, du Dieu dont le dogme est à la base de sa vie et de ses actes; et pouvoir ainsi puiser à la fontaine de son Infinie Sagesse les moyens d'accomplir son Oeuvre... »

Avouez que vu comme cela, les deux expériences présentent de fortes similitudes.

Un point où je me questionne est le suivant : Mère Magie, si elle le voulait, pourrait-elle ne plus permettre à un prêtre d'apprendre un sort ?

Et bien, à cette question, je répondrais : « je ne sais pas... Mais je pense que non... »

Je pense qu'elle ne le fera jamais. En effet, Mère Magie veut que la magie soit sans cesse plus présente. Or les Miracles du Sacré sont la Magie du Profane. La magie des prêtres est une magie... Elle n'a donc aucun intérêt à l'interdire.

Et on pourrait même penser que Mère Magie crée un océan de Magie mais qu'elle ne peut pas choisir les plages qu'il vient abreuver. Vous me suivez ? Je veux donc dire qu'elle permet à la Magie d'exister mais qu'Elle ne peut pas éviter que quiconque en ayant les moyens puissent s'y abreuver.

Et j'ajouterais même que le passage de Cercle est une simple forme de contrôle social de la part de l'Entité. Mère Magie a tout simplement inclus cette obligation dans la Théorie de la Magie pour pouvoir surveiller ses pratiquants. Mais, si cela se trouve, cette obligation n'existe que parce que les Mages veulent bien y croire et s'y soumettre... Je dirais même que ce contrôle social fait l'affaire des maîtres de Magie (ils peuvent ainsi éviter que des gens qui ne sont pas compatibles avec leurs idées ne gagnent trop de pouvoir) ainsi que des maîtres de guilde (qui peuvent aussi filtrer les gens selon leurs désirs). Bref, tout le monde s'y retrouve...

Voilà, c'est tout et je dois avouer que discourir sur des théories sans fondement aucun est un véritable amusement à la limite de la m...n intellectuelle (mot en 12 lettres commençant par m et terminant par n ; il convient de rester courtois).

J'attends avec amusement les réactions...

Bilbo

Pas d'accord

August 20 1999, 12:36 AM

Si je reconnais volontie que la source du pouvoirs des clerks et la meme que celle des mages, je suis violament contre l'idee que les clerks sont des mages ayant une perception de la magie differante.

En effet, il est tellement simple de jouer les Clerks comme d'autres mages que l'on en viens a oublier la source de leurs pouvoirs : leur(s) Dieu (x).

Quand je masterise un Croyant, la quantite et la puissance de ses Dons(le noms que j'utilise pour les Sorts de clerks) depend etroitement de la satisfaction de leur(s) Dieu(x).

Apres chaque partie(et parfois, au milieu si il y a un action exeptionelle), on commente ensemble les actions, on fait un bilan, et on modifie en fonction la liste des Dons du PJ.

Cela a pour le clerks un gros avantage : s'il se comporte tres bien, il monte en puissance plus vite qu'un mage.

Mais le retour de manivelle vient s'il oublie un instant qui il est : il peut perdre une chiee de puissance d'un coup.

c'est vrai que c'est un system un peu plus dur a masterise que de jouer le clerks comme un mage bizard mais cela vaut vraiment la peine.

Je n'ai pas dit que les Dieux n'avaient aucun pouvoir sur leurs fidèles, ni même que que les clercs étaient des mages !!!

Je répète qu'il faut lire les messages avant de répondre.

J'ai par contre dit que les clercs puisaient à la puissance de Mère Magie comme les mages. C'est différent.

Je suis effectivement d'accord que le Dieu a un pouvoir sur ses prêtres. Il peut les gratifier et les punir. mais cela ne sera que rarement visible en terme de pouvoir. Je préfère des méthodes moins voyantes (la prêtre a une vision extatique, il se sent chanceux, il se sent réconforté, etc.)

Il est hors de question que j'augmente la puissance de ses sorts sauf circonstance exceptionnelles durant un Armageddon.

De même un Dieu ne pourra-t-il pas retirer un sort à un de ses prêtres sauf en cas de circonstances exceptionnelles.

Et pour imager mon propos, je prendrai l'exemple des hérétiques. Pour moi, les hérétiques gardent leurs pouvoirs magiques et cela ne perturbe personne car la source du pouvoir n'est pas visible. Je m'explique: si un prêtre voit un hérétique lancer un sort, il pensera ce prêtre corrompu puise à des sources de pouvoir impie. Il ne lui viendra même pas à l'idée que la source de son pouvoir est la même que la sienne. Car cela impliquerait que les hérétiques n'en sont pas vraiment.

Et je trouverais dommage de priver les hérétiques de leurs pouvoirs. Je m'explique: Si un jour les hérétiques deviennent la faction dominante, la définition de ce qu'est l'hérésie changera. Ce seront les autres qui deviendront les hérétiques. Et ce serait bizarre qu'ils regagnent alors soudainement leurs pouvoirs alors que les autres le perdraient. CQFD

Ce qui veut dire que, logiquement, les Dieux ne peuvent pas retirer leurs pouvoirs aux prêtres corrompus, hérétiques, déviants, etc.

Je crois avoir lu que la Magie avait donné une partie de son essence aux dieux.

De toute façon, les clercs sont les seuls avoir comme dominante la magie de la lumière. Or, le plan de la lumière n'est autre que Eleckase.

La magie, je pense, ne pouvait lui donner un maître, aussi a-t-elle donné ce rôle aux dieux.

Mais alors les dieux ne seraient que des servants de la MAGIE? Non, c'est juste que la Magie n'avait pas le choix.

A voir ...

"les croyants ne sont que des mages comme les autres sauf qu'ils suivent une philosophie religieuse" message de Kragor, je ne l'ai pas inventé quand même...

Quand à toi, tu n'es pas mal non plus :

"Je n'ai pas dit que les Dieux n'avaient aucun pouvoir sur leurs fidèles"

"Il peut les gratifier et les punir. mais cela ne sera que rarement visible en terme de pouvoir"

Crois-tu vraiment qu'un joueur changera vraiment de comportement parce que son perso a eut deux ou trois rêves avec son dieu lui faisant la morale ou qu'il ne se sentait pas très bien...

Quand aux heretiques,a mon avis, les dieux sont suffisamment puissants pour chatier le mortels comme ils l'entendent(cf. les vampires).
De plus, les Dieux n'ayant que la forme que ces croyant lui imagine(probablement), c'est toujours la majorite qui a raison et par consequent, il se positionnera pour ou contre les heretiques en fonction de l'avis de la magorite des croyants

N'Qzi

De la survivance des Hérétiques

August 25 1999, 7:05 AM

Je suis d'accord : mon message n'était pas époustouflant de clarté et méritait ces remarques.

Mais je vais poursuivre ma réflexion. Et j'espère éclaircir ma position.

Envoyer un message à un de ses prêtres est bel et bien un pouvoir. Car ce message peut donner des informations précieuses et sauver ainsi la vie du Juste. Il peut faire peur, rendre la victime craintive et plus apte à faire un faux pas. Un pouvoir peut donc s'exprimer subtilement. Je ne pense pas qu'il soit nécessaire de recourir à des punitions aussi extrêmes. Surtout qu'il n'existe pas que la justice divine. Chez moi, les hérétiques ont plus peur des inquisiteurs (ou quel que soit le nom qu'on leur donne) que de tout autre chose. Certes, cette théorie est contestable mais je la défend au nom du plaisir politique. Quel est l'intérêt de créer une classe baptisée « Inquisiteur » si les hérétiques sont punis par leurs dieux. Car entendons-nous : si les hérétiques sont châtiés par leurs dieu et perdent leur pouvoir, ils ne sont alors nullement une menace pour le culte et ne méritent pas une débauche de moyens. Car la crainte de l'Inquisition est qu'une doctrine hérétique ne fasse des émules. Que ce mouvement ne gagne de l'ampleur et n'entraîne un schisme de l'Eglise. Et comment voulez-vous avoir des partisans s'il est visible que vous encourez la disgrâce divine... C'est impossible.

Je suis d'accord également que c'est la majorité des croyants qui définit son Dieu mais cela ne veut pas dire que c'est pour autant le reflet exact de la vérité. Il peut y avoir des distorsions qui expliquent la naissance d'hérésies.

Il est vrai que ce sont les vainqueurs qui écrivent l'histoire. Ainsi une l'hérésie est définie comme telle tant que les hérétiques sont minoritaire. Après, cela devient un mouvement de renouveau...

Et si l'on veut mettre des intrigues politiques au sein des différents clergé, il faut permettre l'existence des hérétiques, des prêtres ambitieux, des prêtres corrompus, etc.

Sans cela, on perd une dimension présente dans la vie réelle. Or, je suis partisan d'un jeu qui est au moins aussi complexe que la réalité.

Et non d'un jeu qui est une simplification du réel.

Avouez que mes arguments sont raisonnables et non dénués de poids...

Bilbo

Il y a Heretiques et Heretiques

August 26 1999, 5:37 AM

A mon avis, il faut faire une distinction entre les heretiques ayant des pouvoirs magiques accorde par le Dieu qu'ils blasphemes(les pretres corrompus par ex.) et les autres.

Si pour les autres, leurs dieux ne peuvent rien faire et c'est a l'inquisition d'intervenire, qu'un Dieu puisse retirer ses pouvoirs d'un pretre s'etant tourne vers un autre et des plus logiques.
(d'abord parce que le dieu au quel le pretre s'est convertit ne manquera pas de lui donne quelques pouvoirs)

J'imagine difficilement un pretre catholique s'etant tourne vers le Diable pour une raison x ou y qui utilise un sort style eclaire pour terrasser le groupe d'inquisiteur venu le trucher.
Et toi ?

Bon, pour ceux qui ne font que des peches mineurs ou qui interprete le dogme de maniere legerement differantes, cela ne genera probablement pas le ou les dieu(x) assez pour qu'il(s) intervienne aussi radicalement.
Apres tout, meme si la maniere de rendre le culte differe, c'est toujours le meme dieu qu'ils prient...

N'Qzi

De l'importance de l'interprétation de la doctrine !

August 26 1999, 9:14 AM

Rappelons tout d'abord ce qu'est une hérésie. Il s'agit de toute doctrine, opinion émise à l'encontre de la religion catholique (mais également en son sein) et condamné par elle car corrompant les dogmes. Senu Lato, le terme hérésie peut qualifier toute parole, tout acte qui s'inscrit en dehors des Desseins et des Valeurs de l'Eglise.

Si j'en crois la définition, un hérétique est quelqu'un qui corrompt les dogmes. Mais c'est également quelqu'un qui les suit en partie.

Une hérésie est une doctrine émise AU SEIN D'UNE RELIGION. C'est la première acceptation du terme. Donc, à priori, le terme hérétique ne s'applique pas à la personne qui vénère un autre dieu. Un hérétique est donc avant tout un catholique. Un prêtre hérétique est donc un prêtre catholique qui suit une doctrine qui diffère de celle prônée par le Pape. Ce n'est pas nécessairement un prêtre catholique qui se tourne vers le Diable.

Et la réinterprétation d'une doctrine n'est pas un fait mineur. Car cela peut mener à un schisme. On peut citer le cas des Anglicans, des Protestants (pour ceux qui ont survécus) mais également des cathares (pour ceux qui ont eu moins de chance). Or un tel schisme diminue grandement la puissance de l'Eglise et conduit souvent à des guerres de religion. On a vu des frères se battre contre des frères, des pères assassiner leurs fils au nom d'une doctrine.

Et le terme hérétique a bel et bien servi à désigné des catholiques. Ainsi l'Ordre des Templiers a été excommunié (et donc déclaré hérétique) pour des raisons de doctrine. Or, si je ne m'abuse, ils ont été éradiqués, leurs richesses dispersées, leur blason diffamé, etc.

Donc, ta réponse sur les hérétiques s'inscrit dans une acceptation qui n'est pas celle admise...

Interpréter correctement une doctrine est le fondement de la théologie. C'est au nom de la doctrine que les fondamentalistes s'attaquent aux modérés, c'est au nom de la doctrine que l'on a brûlé, égorgé, torturé des milliers de gens en Europe.

Que l'on ne me dise plus jamais qu'une interprétation différente de la doctrine d'un culte est un fait mineur.

Voilà pour la définition d'une hérésie et d'un hérétique. Il n'y a donc pas « hérétiques et hérétiques », il y a « hérétiques et incroyants »

Maintenant, je reste persuadé qu'il est regrettable d'envisager un Culte où il n'y ait pas de prêtre corrompu. Cela rend le culte trop manichéen et trop simpliste. On est dans le culte ou on est en dehors. Il n'y a pas moyen de trouver dans ta vision un prêtre progressiste, un prêtre désabusé, un prêtre qui n'a pas

la vocation mais est ambitieux et veut à tout prix devenir un prélat important, un prêtre qui cède fréquemment à la tentation, un prêtre vénal, etc.
Tous ces gens, dans ton système se font gronder par leur dieu comme de méchants enfants...
Inutile d'espérer faire une campagne religieuse où un ordre hérétique essaie d'être réintégré ou essaie de renverser l'autorité souveraine du Pape. Inutile d'espérer que des ordres religieux catholiques pourraient en venir aux mains entre eux,...

Avoue que cela nuit grandement au degré de réalisme. Tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil ou il se fait exploser la tête par son Dieu.

Bilbo

**Quelques remarques
et il monte sur ces
grands chevaux...**

August 30 1999, 3:50 AM

Premierement : je te ferai remarque que l'on ne parle pas de la Terre au 15eme sciecle mais d'Eleckase.

Deuxiemement : La religion Catholique n'est pas la seule existante(meme si c'est la plus a cheval sur ses principes)...

Troisement : t'as des parrents cathares ou templiers ?
:) faut pas trop se prendre au serieux quand meme : dans Jeu de Roles, Il y a le mot Jeu...

Quand a mon system, il fonctionne tres bien, merci.
Il est tout a fait possible d'avoir tout les possibilite de pretre dont tu parles et pour certain meme sans perdre de sort...

car comme je l'ai deja dit, le retrait d'un sort est une mesure extreme(pratiquement reservee au incroyant, puis que tu tiens tellement au terme...)
En plus, Dieu(ou les Dieux) n'ont pas que cela a faire, ils ont l'integralite d'Eleckase(+ leurs serviteur sur d'autres plans) a surveille et ne vont pas se prendre la tete a se soucier du fait qu'un cure de campagne se fasse un fermiere dans un tas de foin...

Par contre, si un PJ, pretre catholique, en cours de mission pour son Dieu se met a massacre un pauvre gosse parce qu'il commence a lui prendre la tete, il est claire qu'il y aura reprimende.

P.S > je me suis un peu ennerve mais tant d'intollerance(presque fanatique) est difficile a suporter. :)))

N'Qzi

Intolérant !?!

August 31 1999, 6:35 AM

Alors comme cela, je suis intolérant...
C'est la meilleure que j'ai entendu sur le forum jusqu'à présent.
Je te préviens tout de suite que cela me déplaît au plus haut point d'être traité d'intolérant. Car pour moi, intolérant signifie borné, limité et stupide. Je n'apprécie donc pas que l'on me

traite de ces noms. Inutile de dire que rajouter fanatique n'améliore rien.

Je trouve un peu facile de traiter son interlocuteur de « fanatique intolérant » parce qu'il défend ses idées avec vigueur. Je fais remarquer que ma réponse est argumentée. Le point que développe ma réponse (à savoir la gravité de la remise en question d'une doctrine religieuse par un hérétique) méritait cela. Je signale également qu'argumenter une opinion par des éléments issus de l'histoire est une démarche logique (et non théologique). Ce n'est en aucun cas une démarche fanatique. Si quelqu'un a des contre-exemples, libre à lui de réfuter mon argumentation. Je lui souhaite bonne chance...

Je suis d'accord qu'un jeu reste un jeu mais certains éléments doivent être communs au jeu et à la réalité. Le jeu doit s'ancrer dans la réalité. Les joueurs ne se plairont que dans les mondes qu'ils estiment crédibles.

J'ai voulu remettre certaines choses à leur place. J'ai donc écrit un texte. Son ton était cinglant. Son ton était peut-être trop sérieux mais j'ai tendance à écrire ainsi. Ceci dit lorsque l'on se met à écrire des règles, il y a intérêt à être « sérieux ». Sinon, on produit des textes sans intérêt.

Je sais qu'Eleckasë n'est pas la « terre » mais si l'on choisit un mot comme hérétique, on doit lui donner une définition. Le plus logique est de reprendre la définition existante. Ou alors, il faut, au début de la discussion, définir la définition que l'on va utiliser. Sans cela, on ne peut argumenter correctement.

Il était nécessaire que je réagisse vivement à l'assertion que la doctrine était secondaire parce qu'elle est archi-fausse.

Ceci dit, j'ai voulu insister sur l'importance de la doctrine et expliquer pourquoi contester la doctrine était aussi grave. Je pense que cette précision n'était pas inutile. Elle donne une perspective plus réelle de l'hérésie. Elle explique pourquoi les hérétiques sont dangereux pour un culte. Or pour donner une telle perspective, je me devais de prendre des exemples réels. Des exemples imaginaires ont le gros défaut d'être imaginaires. Et désolé, en matière d'histoire, je ne connais que la « terre ».

Et non, je n'ai pas de parents cathares...

Je suis plutôt du genre « libre-penseur ». Je me fous comme d'une guigne des religions.

Mon ton était acerbe car je discutais avec quelqu'un qui n'a même pas fait l'effort de réfléchir auparavant à la question.

Car si j'étais un Inquisiteur et que je devais choisir entre pourchasser un prêtre hérétique et un prêtre sanguinaire, je n'hésiterais pas un seul moment. L'hérétique est le plus dangereux des deux. La violence peut toujours s'excuser mais pas l'hérésie (si l'on se place du point de vue logique du catholique).

Quant à l'exemple de l'enfant que tu donnes, il est quelque peu moralisateur. Si l'enfant a manqué de respect à un Templier, cela peut signifier qu'il manque de respect au symbole et alors il mérite de mourir. Comme tu le vois, tout est question d'interprétation. D'autant que l'on a pas présenté les Catholiques comme un exemple de modération. Tu as ressenti par toi-même qu'une classe d'Inquisiteur pouvait être utile. Pour terminer, je trouve que la classe des Inquisiteurs (et donc des hérétiques) ne trouvent sa place que dans la religion catholique. Les autres religions semblent quelque peu plus permissive. Mais cela, c'est un avis que je comprendrais que l'on ne suive pas. Libre à celui qui veut de mettre des Inquisiteurs dans les religions de son choix. Mais il doit tenir en compte que leur devoir sacré est de protéger la doctrine des attaques insidieuses de ceux qui se prétendent aussi « Enfants du même Dieu ». Car ils utilisent une légitimité qui donnent infiniment plus de poids à leur discours. Encore une remarque qui s'impose. Tu dis que les Dieux n'ont pas que cela à faire... Or un Dieu, par définition, est omnipotent et omniscient. Ce qui veut dire qu'il sait tout et qu'il peut tout. Pour le côté omnipotent, on peut l'ignorer puisqu'il y aurait un cercle qui interdit des interventions trop franches. Mais je ne vois pas pourquoi l'on gommerait le côté omniscient. Un Dieu n'a pas besoin de prêter attention à une chose. Il la sait, naturellement. Surtout si cela concerne un de ses fidèles. Mais cela aussi, c'est mon opinion.

Kristeal

L'hérésie et la corruption

September 1 1999, 12:03 AM

Lorsque j'ai lancé le sujet, je ne m'attendais pas à une telle dissertation sur la religion.

Vous dites qu'un hérétique est plus dangereux qu'un prêtre corrompu. C'est vrai au point de vue de l'autorité centrale (le pape) car il risque de perdre des fidèles. Mais au point de vue du Dieu, si le Dieu est actif, le plus dangereux pour lui n'est pas l'hérétique mais le prêtre corrompu. Le premier interprète la doctrine divine d'une manière différente mais "agit" toujours pour le même Dieu: imaginer deux groupes, un majoritaire qui interprète la parole divine comme une obligation de soumettre (par la force) les autres au Dieu, l'autre minoritaire interprète en laissant les autres libres. Le deuxième groupe sera considéré hérétique par le premier car il refuse de suivre la même voie mais sert toujours le même Dieu. Le Dieu ne retirera pas les pouvoirs confiés au deuxième groupe.

Maintenant, un prêtre corrompu semble suivre les dogmes imposés par sa religion mais fait un maximum pour s'en mettre plein les poches. L'autorité centrale ne lui dira rien tant qu'il suit les dogmes. Mais cela est plus grave pour le Dieu car un de ses représentants profite de sa position. Maintenant, il reste à savoir si ce prêtre continu à suivre les dogmes de sa religion. Ce qui à mon point de vue semble plus difficile, pour moi un prêtre corrompu perdra plus vite ses pouvoirs qu'un hérétique.

Le prêtre sanguinaire suit peut-être les dogmes d'un peu trop près. Son cas sera fonction de son comportement.

N'Qzi

Entièrement d'accord (ou presque)

September 1 1999, 2:30 AM

Je suis d'accord avec tes remarques. Elles sont constructives et réfléchies. Et ton argumentation, même si elle ne s'inscrit pas complètement dans mes opinions me semble judicieuse. Surtout en ce qui concerne la limite pouvoir central/Dieu.
Ceci dit, n'oublions pas que le Pape est le premier représentant de Dieu sur terre. Et que sa parole prime sur celles des autres prélats. Attaquer le Pape, c'est attaquer Dieu.

Bilbo

Exactement

September 2 1999, 12:03 AM

C'est aussi ce que je voulais dire, mais il ne faut pas oublier qu'un prêtre corrompu peut détourner les gens de la Vraie Foi, en effet, comment les gens pourraient-ils croire en la gloire de(s) Dieu(x) si le prêtre, le représentant du(des)Dieu(x) au près des mortels, se moque ouvertement de ce qu'il professe.

Imagine que le Pape (sur Eleckase) commence à se saouler et à faire des apparitions bouvrer en publique ou commence à toucher de l'argent pour favoriser la cause de telle ou telle marchands au près des autorités Catholique et ce, ouvertement, je pense que cela posera de gros problèmes à la religion.

Quand à savoir si c'est plus grave qu'une hérésie, de nouveau, je pense qu'il faut relativiser :

Si l'Empire des Kaldare tout entier se convertit à cette nouvelle doctrine et devenait l'ennemi juré de Galinn et du Pape (un peu comme l'Angleterre au moyen âge chez nous), je pencherais pour l'hérésie.

Par contre, si un petit village recule pense que Jésus a distribué le vin avant le pain lors de la scène....

Au fait : d'après vous, y a-t-il eu un équivalent local de Jésus sur Eleckase

N'Qzi

Qui sème le vent...

September 2 1999, 3:09 AM

Désolé, mais je dois encore te contredire, au risque de me faire traiter d'intolérant fanatique. Et puisque tu n'as pas cru bon de rectifier tes propos, la réponse sera féroce. Je n'ai pas l'habitude de tendre l'autre joue... J'avais pourtant clairement indiqué que je n'avais pas apprécié le qualificatif. Tu n'as pas cru bon de répondre. Libre à toi mais tu vas en subir les conséquences...

1) Tu ne connais apparemment pas l'existence du dictionnaire...
On te parle de prêtre corrompu et tu comprends : « prêtre qui se moque ouvertement de ce qu'il professe » ! Tu confonds donc prêtre corrompu et prêtre hérétique car quelqu'un « qui se moque ouvertement de ce qu'il professe » critique les dogmes et est donc, par définition, un hérétique.

2) Tu ne connais apparemment pas l'existence du terme « raison ».
L'exemple que tu donnes avec le Pape est grotesque. Sache que très souvent les Papes sont conservateurs. Je doute que tu imagines seulement un instant les luttes intestines qui président à la nomination

d'un Pape... Tu n'ignores pas non plus, qu'un Pape peut disparaître très vite de la scène s'il se comporte aussi stupidement. Il ne serait donc pas raisonnable de la part du Pape de se laisser aller à ce genre d'écart en public...

Par contre, je ne vois pas pourquoi il ne toucherait pas d'argent pour favoriser une cause ou l'autre. Il se fout pas mal de savoir ce que les gens en penseront. Si quelqu'un s'avise de critiquer une telle décision, il critique l'Eglise et donc Dieu. Il mérite de mourir. Croire en Dieu à l'époque est plus une obligation qu'un droit. Celui qui se détourne de la Foi risque donc gros. Il serait tout aussi vain de croire que les religieux étaient considérés avec bienveillance pas la plèbe. La plupart du temps, ils étaient détestés pour le mépris, la condescendance ou le dédain qu'ils affichaient à l'égard des vulgaires paysans. D'un autre côté, il existait aussi de braves curés de campagne mais ils ne constituaient pas le modèle le plus courant. Et d'après les descriptions que les livres donnent de la religion catholique, on est fort proche de la réalité historique du temps de l'inquisition. Et c'est quand même toi qui a créé la classe d'Inquisiteur.

3) Tu ne comprends apparemment pas l'expression « critiquer les dogmes »

Franchement, l'exemple de « ton petit village » est de la même veine que celui du Pape, à savoir d'un ridicule profond.

Il est certain que ce genre de détail (le pain avant le vin ou vice-versa) n'est pas ce que l'on peut appeler une hérésie...

Une hérésie s'attaque aux fondements d'une religion. Le seul exemple qui me vienne en tête est celui des protestants qui croient à la « prédétermination ». Ce qui signifie que le destin d'un homme est tracé avant sa naissance et qu'il est inutile de faire acte de bonté envers un pêcheur car celui-ci est déjà condamné aux yeux de Dieu. La vente des Indulgences, commerce juteux à l'époque, est donc inutile. Je précise qu'à l'époque, les prélats de la religion catholique vendaient des « Indulgences ». Ces papiers permettaient d'être absous d'un péché. Procédé inique s'il en est puisqu'il signifie que l'argent permet d'acheter sa place au Paradis. Or ces ventes d'indulgence représentaient une source de revenu considérables. Et la doctrine des protestants mettait en péril ce commerce juteux. On comprend aisément la volonté catholique d'éradiquer les partisans de cette nouvelle doctrine...

De leur côté, les Protestants en avaient assez des débordements de l'Eglise et aspiraient à une vie plus morale où les pauvres pouvaient accéder au Paradis s'ils se montraient vertueux et où les riches ne pouvaient acheter une place au Paradis lors d'une vulgaire transaction. Chacun devrait payer pour ses actes.

Il va de soi que ce n'est là qu'une raison pour les Catholiques d'exécrer les Protestants parmi d'autre mais il montre assez bien le raisonnement catholique de l'époque, soucieux de conserver ces privilèges.

4) Tu ne connais apparemment pas l'existence du terme « subtilité »

Ta réponse en manque vraiment. Tes exemples sont véritablement simplistes. Les situations évoquées sont grotesques. Je pense qu'il serait bon que tu réfléchisses dorénavant un peu plus longtemps à tes réponses. Et si tu n'en as pas le temps parce que tu es trop occupé, je te conseille de t'abstenir...

Prenons ta définition du prêtre corrompu. Un prêtre corrompu va fermer les yeux sur certains péchés, va intriguer pour avoir une charge pontificale qui rapporte, va discréditer un rival... Voilà bien des choses qu'un prêtre corrompu va faire. Il faut donc entendre corrompu dans un sens politique. Il ne s'agit pas de corruption dans le sens « noirci par le Mal »... Cela donne une dimension humaine aux prêtres, ils ont de l'ambition, ils ont un sens de l'honneur plus ou

moins prononcé, ils ont une vision de la plèbe plus ou moins dédaigneuse, etc.

Je terminerai cette satire par un dernier trait empoisonné : si tu vaux améliorer ton orthographe, n'hésite pas à d'abord écrire ta réponse dans un document Word. Cette gentille application te soulignera les mots dans une couleur rouge et essaiera même de te proposer le mot juste... Ensuite, tu fais un couper-coller dans la fenêtre adéquate du forum et le tour est joué. Tu y gagnes en crédibilité (cela ne fais pas très sérieux un message truffé de fautes) et tes lecteurs y gagnent en lisibilité (ce ne sera pas un luxe). Tu gagnes même de l'argent puisque tu n'es plus obligé de taper le message en ligne...

Bilbo

... recolte la Tempete

September 2 1999, 5:57 AM

Si je n'ai pas repondu a ton message, c'est tout simplement parce que j'ai passe ces deux dernier jours chez un ami a faire du reseau.

En plus de cela, j'ai decouvert un jeu On-line vraiment sympa et j'ai passe un peu moins de temps que d'habitude sur ce forum depuis la fin de la semaine passee.

A ce stade, je me demende comment je vais repondre au reste du message...

Finalement, repondons comme un adulte intelligent, cela calmera peut etre le debat.

Si mes exemples sont simple, c'est que je n'ai pas envie d'ecrire un roman d'intrigue politique uniquement pour justifier une phrase.

D'ailleurs, vus que tu l'as expliquee en long et en large, je connais maintenant assez bien le terme d'heretique et je n'ai pas besoin de dico.

Qnand je parle d'un pretre corompu, il s'agit d'un personnage qui donne son sermon avec une parfaite orthodoxie mais que ne fais pas grand cas de ce qu'il contient dans sa vie privee.

En effet, professer une croyance ou vivre dans une coryance, ce n'ast pas exactement la meme chose et, surtout au mozen age, de nombreux religion etait netement plus interesse par les richesses materieles qu'au richesse divine(notamment grace au systeme d'indulgence dont tu parles) cela etait en partie du au fait qu'ils avait ete oblige de devenir religieu(par leur famille).

hors, pour que son sermon sois credible, un pretre devrait, en public au moins, suivre les principe qu'il annonce.
Sinon la religion perd sa credibilite.

Qnand a l'exemple du Pape saoul, je suis tout a fais d'accord avec toi pour dire qu'il ne va pas rester Pape tres longtemps mais le mal aura deja ete fait : je pense que l'image de l'eglise aura ete souillee ce qui causera dommages a son dieu.

L'exemple du petit village, meme si l'Histoire n'a retenu que les plus grand heresies, je pense qu'a l'epoque de l'inquisition un detail aussi mineur que l'ordre du pain et du vin suffise a envoyer au buche tout le village.

Apres tout, la Cene n'est t'elle pas un des fondement de la religion Catholique puisque chaque communion dans chaque eglise a chaque messe est une repetition de cet act.

Qnad a l'ami word, j'ai recus de nombreux message me disant de

l'utiliser mais il y a deux petit probleme :

1 Il ne corrige pas(ou tres mal) la grammaire.

2 Cela prend du temps et je n'en ai pas toujours.

Par exemple une personne bien intentionnee ma dit que je devrai utilise word pour tout mon site mais bon, il y a plus de 100 page html(200 page A4)(c'est une estimation, il est inutile d'aller les compter) ce qui fait que je n'ai pas envie de passe plusieurs jour uniquement a faire des corrections d'orthographe.

De plus, comme je travail directement en HTML, il faut que je copie le document sous Word, que je le corrige puis que je reffasse tout la mise en page car Word me la detruit tres sientifiquement...

Neanmoins, depuis la derniere version, mon editeur HTML a la corection d'orthographe(pas de grammaire) integree ce qui devrait me permettre d'eliminer la plupart des fautes dans les nouveaux documents.

Le % de Khin des mages.

Kristeal

July 26 1999 at 11:56 PM

Le Khin représente la "place mémoire" nécessaire au mage pour connaître un sort.

Mon PJ magicien (un Quak) de cercle 3 commence déjà à éprouver un manque de Khin, 120% sur 156% max son déjà remplis et il ne possède pas encore de gros sorts (5 de Cercle0, 8 de C1, 6 de C2 et 2 de C3)

J'ai "créé" un mage de cercle 6 et pour avoir le 30 sorts nécessaires(4 C0, 8 C1, 5 C2, 7 C3, 4 C4, 2C5), il m'a fallu 239% en Khin et avec un sort de C6 je suis passé à 251%.

Un magicien commence avec +- 110% en Khin s'il rajoute 3% par niveau jusqu'au niv 20, cela fait 170 %. S'il veut posséder des sorts puissants, il est obligé de dépenser tout son bonus anniversaire en Khin.

Je n'ai pas vu dans les règles une agmentation automatique du Khin, ce que je trouve inégal par rapport au guerrier qui gagne 4 points de CA/D par niveau. Je propose d'accorder 3% de Khin supplémentaire par niveau aux lanceurs sorts pour leur permettre d'augmenter d'autres caractéristiques.

Qu'en pensez-vous ???

Auteur

Reply

kragor

Untitled

July 28 1999, 3:49 PM

je pense qu'il y a une légère méprise sur les mages

quand je te vois dire que pour créer un mage de cercle 6 tu ne disposes que de 170% en khin (je simplifie ce que tu dis) je te répondrais que tu te méprends. un bon mage de cercle 6 n'acquiert pas nécessairement son sort de cercle 6 dès qu'il est niveau 20

je veux dire qu'au niveau 20 un mage n'est pas nécessairement de cercle 6. il n'a peut être même pas encore le cercle 5 si ça se trouve. son khin est donc suffisant pour les sorts qu'il possède.

personnellement deux de mes PJ mages n'ont atteint le premier cercle et leur premier sort de cercle un qu'au niveau 5. ils ont donc tout le khin dont ils ont besoin.

de plus avec tous les sorts et tous les cercles qu'a acquirit ton perso je commence à croire qu'ils passe plus de temps dans les tours de magie qu'à faire des scénars.

enfin si tu me dis que les sorts de cercle 1 ou deux ne sont pas vraiment des gros sorts, je crie qu'on ne s'entendrait pas à une table. considère juste certains des sorts de cercle 1 ou 2 et tu verras bien que les mages ne sont vraiment pas du commun des mortels, et qu'ils n'ont guère besoin d'une augmentation supplémentaire de leur khin pour manifester leur puissance

pour terminer je te rappellerais que 70% des sorts du mage doivent appartenir à la magie ayant la + forte empreinte sur lui, donc à moins de créer plein de sorts de sa magie, le mage reste limité quand au nombre de sorts qu'il peut avoir

Alexandre

"Kragor" nous prépare un Armagedon!!!

August 2 1999, 11:03 AM

Vite tous aux Khazares!

Trève de plaisanteries...

Kragor est décidément très -très- ironique.

Quelle personnalité se cache derrière un tel pseudo?

Le "Kragor" de ce forum me rappelle un "Gandalf le Gris" du forum Casus, il y a 3 ans...

Bref, décortiquons son discours...

Argument 1 de Kragor: Citation des écrits de l'illustre personnage: "de plus avec tous les sorts

et tous les cercles qu'a acquirit ton perso je commence à croire qu'ils passe plus de temps dans les tours de magie qu'à faire des scénars."

Je trouve le coup BAS! Très BAS!

Kragor est à deux doigts de traiter son interlocuteur de Gros-Bill.

Argument 2:

...

Oh, et puis, Merde!

J'abandonne l'analyse...

Je déteste lire les égarements truffés de fautes d'orthographe d'un gosse de CM2.

Je ne m'inquiètes pas pour Kragor. Dans quelques années, après sa première copine, il sera mieux dans ces bottes. Il ne jouera plus aux durs. Il se choisira des pseudo un rien plus recherché.

PS: Dis moi Kragor... Dans les Forums AD&D2, tu te surnommerais pas "Elminster"?

PPS: J'ai laissé quelques fautes d'orthographe...

comme celà tu pourrat éppencher ta heine...

PPPS: Learn to live and let die...

kragor

coup bas!!!

August 2 1999, 12:26 PM

pardonne moi mais quand je vois quelqu'un qui me dit qu'il a besoin de plus de khin pour son mage et quand je regarde juste les sorts qu'il peut avoir à son niveau (et qu'il à tous d'ailleurs) je me demande vraiment de quoi il se plaint.

de plus pour les fautes de frappe, et non pas d'orthographe comme tu pourrais le croire, c'est parceque monsieur j'ai d'autres choses à faire qu'à passer mon temps à vérifier sur un forum toutes les fautes que peuvent laisser les différents participants au dit forum. mais par contre quand on me sort ce genre de choses comme tu l'as fait, ça je trouve ça vraiment bas.

mais bon si ça peut te défouler, vas-y te gêne pas.

Quand aux pseudo, je te rappelle qu'après tout, ce n'est qu'un pseudo, et de ce côté là, je ne pense pas que le tien soit plus recherché que le mien. Si ça te dérange que sur un forum consacré à Eléckasë, il y ait quelqu'un qui s'appelle Kragor, ou Orkliver ou encore Azharis, alors je ne puis rien te dire de plus excepté te dire au revoir, en espérant que ta frustration te passera avec ta puberté (oui moi aussi je peux faire des remarques débiles de ce genre, bien que je ne raffole guère de ce genre d'humour) Maintenant pour ce qui concerne la question qui a été posé à l'origine, pardonne moi d'être quelque peu tétu et de rester sur ma position: non les mages n'ont pas besoin de plus de khī n

kragor

fautes de frappes et fautes d'orthographe: même combat

August 2 1999, 1:31 PM

je voulais juste ajouter que si tu n'appréciais guère les fautes d'orthographe, tu avais du être vraiment déçu en lisant le livre de règles et les suppléments pour Eléckasë. Et oui, ils en sont truffés. De même, tu dois certainement haïr Bilbo (tiens, encore un pseudo qui ne devrait pas te plaire) pour son site: en effet, son site consacré à Eléckasë et lui aussi truffé de fautes d'orthographe. Sauras tu les retrouver?

Alexandre

Avant de te laisser répondre une troisième fois...

August 2 1999, 3:43 PM

Respire... 1...2...3... Llaaaa! Ça va mieux?

Reprenons les évènements:

D'abord, N'Qusi (attention à l'orthographe) te reproche le ton ironique de tes réponses.

Tu lui réponds sèchement.

Ensuite, je te fais subir le traitement que tu réserve à Kristeal (avec une louche de méchanceté gratuite). Et ainsi, je t'envoie un message plein de scorpions.

Résultat, tu hausses le ton. Et tu m'écris deux manticores.

Je pourrais descendre tes arguments point par point.
Je pourrais te dire que j'ai entretenu une correspondance électronique avec Bilbo.
Je pourrais te dire tout ce que je pense des créateurs d'Orkmédiane.

Mais, j'adopte maintenant un profil bas. Mon membre reproducteur est trop petit.
I learn to live and let die.

Et je t'envoies une fleur.
Sache que le premier message que j'ai lu de toi concernait la Magie et les Dieux.

Et je suis d'accord avec le contenu. Ma première impression de toi était franchement positive. Et comme je mange des flans Chambourcy...

Maintenant, voici ma réponse à Kristeal, et à Kragor VO.
Oui, Kristeal, le % Khin et les sorts cercle 5 et plus, ça pose problème.
Oui, Kragor on n'est pas obligé d'être Cercle 6 d'entrée de jeu en accédant au niveau 20.
Mais, les play-testers d'Orkmédiane ont clairement peu envisagé la gestion des personnages MAGES de haut niveau. Par exemple, quel mage pourrait maintenir un terrain hallucinatoire au cercle 4? Un mage niveau 12? Un niveau 20?
En sachant qu'il faut une semaine de méditation pour lancer le sort...
L'intérêt de ce sort ne réside que plus que dans la durée.
Or à 30 PA la semaine pour le maintenir... Il faut une volonté de 666%.

En deux mots, le système de magie est exotique, vous en conviendrez tous.
Malheureusement, le système innovant d'Elekaze a des manques certains.
(Cf. Portrait de famille fait par Casus, il y a un bail...).

Kristeal lève un point douloureux. Le fait qu'Elekaze n'aie pas aboutit.
Le jeu a été bien ficelé pour les bas niveaux.
Je comprendrais que la génération White wolf interprète mal ces deux dernières phrases.
La génération Ww résonne en terme de 'role' pas en terme de développement de persos.
Pour cette génération, le développement de perso est toujours égal à Gros-Bill.
Les points d'expérience tuent le role en quelque sorte... Porte, Monstre, TrésorS, XpS!
Mais il m'est avis qu'Elekaze peut être un jeu de ROLE avec beaucoup d'intrigues tout en ayant un Seigneur PJ...

Je vous dirais même Orkliver qui combat le druide...
Cela sent la partie de play-test. On dirai que les types chez St-Orkmédiane, ont joué du top-top level en interprétant Orkliver...
Je me demande si il on joué 10 ans pour arriver au niveau du péyo.
Non, ils se sont sans doute relayés, pour faire tourner la machine Xp par Xp...

David

Ca commence à dégénérer (pour Alexandre)

August 3 1999, 12:14 AM

Eh qu'est-ce qui ce passe là ho!! Pause!!!
Vous allez quand même pas vous disputer pour des choses aussi futiles.
Personnellement, je suivrais l'avis de Kragor, le Khin est largement assez élevé pour les personnages.

Alexandre, bien sûr que c'est gros bill de passer tout son temps dans les tours de sorcellerie. C'est privilégier les caractéristiques au Role play.

Ensuite, jamais les points d'expérience ont nuit au role play s'il sont

distribué correctement et que les joueurs sont corrects. Justement Eléckasë a cette différence avec AD&D que les XPs ne sont pas une valeur forfaitaire pour chaque monstre mais dépendent de l'habilité, de l'ingéniosité dont ont fait preuve les personnages.

De plus quand tu cites whiteWolf ça me fait bien rire, car cette gamme n'est pas moins gros bill qu'une autre lorsque le personnage est expérimenté. Citer Cthulhu aurait été à mon avis plus à propos(mais c'est mon avis je ne l'impose pas)

Enfin, en ce qui concerne l'orthographe je voudrais voir si en temps normal si le tien est meilleur que celui de Kragor. Je te rappelles que sur le Net on s'en fout de l'orthographe, c'est pour cela que les abréviations foisonnent et que la plupart négligent volontairement les accents.

Note-----

Super tu dis que t'as eu une conversation électronique avec Bilbo!!!

>>Je pourrais te dire que j'ai entretenu une correspondance électronique avec Bilbo.<<

Mais c'est fantastique!!!!

C'est ton dieu ou quoi?

Tu sais bilbo n'est autre qu'un fan d'éléckasë comme beaucoup dans ce forum c'est tout, avec peut-être un peu plus de courage pour avoir fait ce forum et son site.

kragor

merci

August 3 1999, 6:30 AM

ça fait vraiment plaisir de t'entendre.

tu sais que tu sois de mon avis ou pas sur le Khin, je m'en cogne;

tant qu'on respecte ma position, je respecte celle des autres.

il m'avait juste semblé un poil excessif de quémander plus de khin

pour les mages. je l'ai fait savoir, et on me la reproché d'une manière

un peu sèche. bon maintenant je suis d'avis de ne pas s'éterniser sur le problème.

Alexandre

Qui c'est qui dégénère?

August 3 1999, 1:57 PM

??????

Bon... Je ne vais pas me faire un ennemi en plus.

Je dirai simplement deux choses:

1) Un jeu n'est pas gros-bill. C'est le maître qui en fait ce qu'il veut.

Moi, je ne bois pas la sousoupe qu'on me sert sans l'avoir renflée.

Bref, même à ADD on sait jouer des non-gros bills.

2) On n'est pas obligé de donner des Xp par monstres à ADD. Tout comme on n'est pas obligé de donner des Xps par monstre à Earthdawn.

3) (Eh oui, je ne sais pas compter)...

Ne me parle pas de net-policy. Je te signale que mettre son message plusieurs fois de suite est très irrespectueux. ON APPELLE CELA DU SHOUTING!

LOL!

4)Je reconnais Y avoir été très fort avec Kragor.

Je trouvais sa grande gueule un rien trop ouverte. Je voulais le

calmer. Je crois que j'ai rempli mes objectifs. Ce sera peut-être là ma seule contribution à ce forum.

David

Ca commence à dégénérer (pour Alexandre)

August 3 1999, 12:21 AM

Eh qu'est-ce qui ce passe là ho!! Pause!!!
Vous allez quand même pas vous disputer pour des choses aussi futiles. Personnellement, je suivrais l'avis de Kragor, le Khin est largement assez élevé pour les personnages.

Alexandre, bien sûr que c'est gros bill de passer tout son temps dans les tours de sorcellerie. C'est privilégier les caractéristiques au Role play.

Ensuite, jamais les points d'expérience ont nuit au role play s'il sont distribué correctement et que les joueurs sont corrects. Justement Eléckasë a cette différence avec AD&D que les XPs ne sont pas une valeur forfaitaire pour chaque monstre mais dépendent de l'habilité, de l'ingéniosité dont ont fait preuve les personnages.

De plus quand tu cites whiteWolf ça me fait bien rire, car cette gamme n'est pas moins gros bill qu'une autre lorsque le personnage est expérimenté. Citer Cthulhu aurais été à mon avis plus à propos(mais c'est mon avis je ne l'impose pas)

Enfin, en ce qui concerne l'orthographe je voudrais voir si en temps normal si le tien est meilleur que celui de Kragor. Je te rappelles que sur le Net on s'en fout de l'orthographe, c'est pour cela que les abréviations foisonnent et que la plupart négligent volontairement les accents.

Note-----

Super tu dis que t'as eu une conversation électronique avec Bilbo!!!

>>Je pourrais te dire que j'ai entretenu une correspondance électronique avec Bilbo.<<

Mais c'est fantastique!!!!

C'est ton dieu ou quoi?

Tu sais bilbo n'est autre qu'un fan d'éléckasë comme beaucoup dans ce forum c'est tout, avec peut-être un peu plus de courage pour avoir fait ce forum et son site.

Multiplicateurs des dégâts armes de jet?

Pal Adhor

July 14 1999 at 3:50 AM

Pensez vous que les dégâts infligés par vos PJs grâce à leurs armes de jet soient suffisants pour terrasser, comme dans les films, (en un coup) leurs adversaires même les plus faibles?
Pour ma part, les dégâts de ces armes bien que boostés sont toujours insuffisantes à blesser gravement. Je trouve le multiplié par 2 un peu faible...

Auteur

Reply

Bilbo

non

July 15 1999, 8:27 AM

En general les armes de jets sont assez faibles (sauf, peut-être l'arbalète lourde) et ne sont pas capable de tuer d'un seul coup.

Il y a, en fait, deux remèdes à cela :

1/ permettre les coups visés à l'arc et leur appliquer des malus plus faibles que pour l'épée.
(ce qui favorisera beaucoup les bons tireurs)

2/ appliquer le multiplicateur avant de soustraire l'armure (pour refléter les dégâts transperçants des flèches et des carreaux).
(ce qui favorisera ceux qui ont une bonne arme (arc à courbure, javalot...))

N'Qzi

Le pouvoir de mort des armes de jet

July 16 1999, 5:59 AM

Il est possible que je sois lent à la détente mais je ne comprend pas pourquoi vous désirez améliorer les armes de jet.

1) les dommages: une flèche fait 1D6+2. À cela s'ajoute la force du tireur. Pour ma part, je donne un bonus de 2 aux dégâts pour ceux qui ont l'adresse au tir pour cette arme. Cela donne donc 1D6+4+ dégâts force bras. Cela semble suffisant.

En cas de double (01, 11, 22, 33, ...) en-dessous de la compétence de tir, je double les dégâts... (si c'est au-dessus, c'est un échec critique dans mon système et 100 l'est toujours).

2) les avantages de la flèche perce-armure. Chez moi, ces flèches font les mêmes dommages quelle que soit l'armure. Cela permet de calmer les ardeurs des templiers face aux archers. Cela donne comme dommage avec la maîtrise 1D4+2+dégâts force bras. Là aussi, c'est suffisant (surtout sans armure).

3) les localisations: le pourcentage supérieur à 100 permet, divisé par deux de modifier la localisation. Pour donner plus de poids à cette règle, je suis moins sévère sur les portées courtes, longues, ... Cela donne à un bon archer de bonnes chances d'avoir un point sensible.

4) les multiplicateurs. Ils sont évidemment les mêmes que ceux des armes de contact mais déterminés aléatoirement (ex.: X 10 devient X1D10 avec un minimum de deux). Et croyez-moi, cela peut tuer quelqu'un d'un coup.

Bref, je trouve que l'archer n'a pas à se plaindre. Mes joueurs s'en méfient d'ailleurs comme de la peste...

J'attends les commentaires...

Bilbo

T'as déjà fais pas mal d'améliorations, non ?

July 16 1999, 2:45 PM

Ton système à l'air assez sympa (même s'il doit être très très aléatoire) mais je me pose quand même une question : pourquoi ajouter la force de l'utilisateur aux dégâts (à part pour faire plus de dégâts, bien sûr).

En générale, pour les arcs et, surtout, pour les arbalètes, la force de l'arme compte beaucoup plus que la force du tireur.

Si un demi-troll utilise un arc court de toute sa force, il va le casser au lieu d'être plus

puissant.

Quand aux flèches perces-armures, même si j'ai pas mal boosté leur puissance, je ne pense pas quelles pénètrent tout les types d'armures de la même manière : j'ai fait un tableau du même style que celui de l'arbalète lourde.

Généralement, j'ai préféré favoriser la précision à la place des dégâts, car une flèche puissante est, relativement, facilement stoppée par un bouclier ou un obstacle alors qu'une flèche précise les évitera et atteindra un point sensible de sa cible.

N'Qzi

"mon système"?

July 20 1999, 3:01 AM

Et bien l'utilisation du multiplicateur de manière aléatoire n'est pas mon idée. Je l'ai pêchée dans le feuillet qui accompagne l'écran (si je ne m'abuse)...
Mais je l'aime bien car rien ne fait plus peur à mes joueurs qu'une flèche dans la tête.
Je précise que je ne rajoute PAS la force bras pour les arbalètes puisque c'est un système mécanique où la force du tireur n'intervient pas.
Ceci dit, je suis d'accord qu'un arc a ses limites. On ne peut le bander indéfiniment.
Par contre si l'arc est adapté à la personne, il n'y a plus de problème. On peut facilement convenir qu'il existe des arcs D4, D6, D10, ... Par exemple, un arc D4 ne pourrait permettre que 1D4+1 de dégâts supplémentaires dûs à la force, etc.

Alexandre

Question de Maître à Maître...

August 2 1999, 12:09 PM

Tes PJs, ils ont plus peur d'un archer ou d'un mage?

N'Qzi

Bonne question...

August 3 1999, 4:49 AM

Je dirais que cela dépend du niveau...
A bas niveau, de l'archer et à haut niveau du mage...

Alexandre

Pourquoi?

August 3 1999, 1:35 PM

Non, je m'interroge vraiment...

Est-ce parce que les PJs se développent et lancent des sorts pour bloquer les flèches (bouclier de ténèbre, et consors)...
Ou parce que les mages deviennent plus fréquents?

Ainsi de façon plus générale (pour tous jdr) , appliques tu un coefficient de progressivité aux rencontres?
Par exemple, on envoie un scorpion des sables à des niv5 et une manticoire à des niv10. Tout cela pour fournir des frissons aux joueurs???

J'avoue avoir honni le principe du coefficient de progressivité. Ayant envoyé un troll très puissant sur le groupe, j'ai eu 75% de morts la dernière fois. Seuls les plus gros poissons se sont sortis du filet. Et la différence s'est encore creusée dans le groupe. Cela me fait douter.
Je commence à envisager le coefficient...

Je suis totalement en désaccord avec les coefficients. Je pense que c'est la réaction du PJ par rapport au monstre qui doit changer et non pas le monstre par rapport aux PJs.

Alexandre face à ton troll mon groupe n'aurait eu aucune perte, pas parce qu'ils sont forts mais parce qu'ils se seraient cassés vite-fait.

De plus tu utilises des exemples comme des scorpions des sables où des manticores. T'en a vu dans le bestiaire toi?

Attention je ne veut pas dire que le bestiaire représente toutes les créatures du monde, mais si tu l'as bien regardé tu as vu que les créatures autres que Ours,serpents,lions,crocodiles... ne sont pas légions. Eléckasë n'est pas un jeux où les monstres foisonnent comme à AD&D mais un monde où les adversaires sont surtout des créatures humanoïdes intelligentes(J'y inclue les orcs et trolls même s'ils ne sont pas jouables). Les autres créatures style minotaures,loups-garou sont très rares.

Pour en revenir au sujet des coefficients, les adversaires étant surtout des humanoïdes intelligents il n'est pas interdit de choisir autre chose que l'affrontement. Il est sûr que marchander avec un troll c'est pas terrible mais fuir est une possibilité à ne pas négliger surtout si les joueurs ont des chevaux.

En ce qui concerne le « coefficient », je pense que la réponse demande un plus long développement.

A savoir, je pense qu'il faut, dans une certaine mesure, appliquer cet artifice. Mais on peut le faire de manière subtile. Le tout étant alors de laisser les joueurs choisir leurs but. Il est toujours possible de donner diverses missions aux PJ. Ceux-ci auront alors la tâche de se renseigner quant aux forces en présence. En fonction de leurs moyens, ils devront déterminer ce qu'ils peuvent faire. Les joueurs appliquent donc eux-mêmes ce fameux coefficient.

Quant au problème du troll, cela peut arriver que le malheur frappe à la porte des pj. Mais, je le répète, cela ne doit pas arriver trop fréquemment. Si le joueur se croit en permanence soumis à un jet de dés (OK, j'ai fait 99 sur mon dé 100 et il rencontre donc un troll de niveau 1456 qui va les éclater en 0,0024 seconde), et bien ce n'est plus amusant...

Et puis, il faut toujours laisser des portes ouvertes aux PJ. Leur mettre des adversaires trop costaud, c'est bien si : 1° il peuvent s'en rendre compte (le niveau d'un PNJ n'est pas toujours inscrit sur son front ; 2° ils peuvent s'enfuir ou discuter ; 3° ils ont un choix VERITABLE ; pas un simili choix ou ne pas affronter le PJ revient à faire échouer la mission. Ce qui revient à dire qu'il ne faut pas trop d'incitant qui les poussent à prendre la mauvaise décision.

Autre détail : il ne faut pas, en permanence, mettre les PJ en position d'infériorité : cela nuit à l'ambiance (sauf si tel est le but du jeu). Si le joueur ne doit constamment se survie qu'à Dame Chance ou Monsieur Destin, il va se désintéresser de son personnage. Et il a raison. Pourquoi diable s'investirait-il dans un personnage dont la survie est aléatoire ? Je répète donc que le maître de jeu doit en permanence tenir en compte la variable la plus importante du jeu : l'amusement des joueurs !!! Et tant pis si cela les force à faire des compromis...

Autre détail : il faut parfois se forcer à faire réagir un PJ bêtement. Il ne sont pas infallibles.

Cette réponse n'est certes pas complète mais je n'ai guère le temps d'en écrire plus.

J'attend les commentaires éclairés de mes illustres condisciples...

Le Cercle

July 13 1999 at 3:19 AM

N'Qzi

Eleckasë est un jeu épique mais il a également une autre dimension. On peut en faire un jeu très politique. Dans la campagne des joyaux étoiles, on voit très bien les interactions entre les diverses factions. Personnellement, je pense qu'il y a moyen de baser une campagne à long terme sur le retour d'une Entité disparue, j'ai nommé le Cercle. On sait déjà où se trouve son berceau mais on ne connaît pas le plan sur lequel il était le mieux implanté. Ce plan peut être le terrain d'aventures diverses. Toutes ces aventures auraient pour but d'impliquer les personnages petit à petit dans cette quête. J'ai un brouillon du(des) plan(s) et quelques synopsis de scénarii. J'ai également une série de références de livres (d'autres jeux) qui peuvent servir à merveille une telle campagne. Car si j'en parle, c'est parce que je le joue. Il est inutile de dire que je ne donnerai pas plus d'info (au moins un de mes joueurs participe au forum). J'attend vos réactions... Qu'elles soient bonnes ou mauvaises.

Auteur

Reply

Kristeal

Descendance du Cercle

July 13 1999, 4:38 AM

Pour combler la lacune du Cercle et de sa disparition, j'ai créé une autre entité qui est un des derniers descendants du Cercle mais qui n'a pas la même idéologie. Cette nouvelle entité exige que toute tâche commencée soit terminée avant d'en entreprendre une autre. Plusieurs de mes PJs ont intégré cette nouvelle force.

Le gros problème de la nature du Cercle est son non-interventionisme, laisser les choses se passer. C'est une idéologie très facile à mettre en oeuvre dans le JDR, il suffit de ne pas jouer!

Ce qui est intéressant dans le système des entités c'est le lien de parenté que certaines ont entre-elles. Ce qui permet avec une bonne organisation de développer des forces plus fortes que la Loi ou le Chaos. Ouviaë, Kraan et Sorelle sont de la même "famille", le Cercle est un de leur ancêtre.

N'Qzi

Toujours le Cercle

July 13 1999, 5:32 AM

Désolé mais je ne suis pas entièrement d'accord avec tes écrits...

Certes, le Cercle aime à ce que toute chose suive son cours. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il soit non interventionniste. Je m'explique. Il ne peut se permettre d'être non interventionniste que lorsqu'il n'y a pas d'autre entité qui bouscule les événements. Or tel n'est pas le cas. Il va s'opposer au Pendule puisque par essence, ils ont opposés une doctrine divergente.

Servir le Cercle peut donc être mouvementé. Car il faudra faire en sorte que nul ne vienne interférer ce qui promet du sport.

De plus, le Cercle, par sa doctrine de non-intervention est une Entité "dangereuse". Je m'explique: deux peuples cohabitent "gentiment" en se faisant la guerre. L'évolution fait alors que l'un des peuples prend le dessus pour une raison ou pour une autre. Il ne reste plus à ce peuple qu'à éradiquer l'autre. C'est en quelque sorte la parfaite application de la sélection naturelle.

Sans compter qu'un serviteur de Cercle peut très bien aider l'évolution naturelle si elle lui semble inéluctable.

Ce n'est donc pas une Entité passive à mes yeux et surtout parce qu'il y a d'autres entités. Il est certain que s'il était seul, il agirait moins...

J'attend les commentaires...

P.S.: J'ai l'impression que le forum est surtout l'affaire de trois personnes... Me tromperais-je ???

non vous n'êtes pas que trois à participer au forum
pour ce qu'est le cercle, je suis assez d'accord avec toi, la lutte entre entités
pousserait le cercle à l'action, s'il était encore capable d'être actif. malheureusement,
l'action passée du pendule l'a contraint à une torpeur involontaire, mais conforme à
l'image passive qu'on se fait du cercle. pour ma part je compare le cercle à (ceux qui
jouent à Vampire comprendront) un antédiluvien en torpeur qui manipule
secrètement dans l'ombre sans se montrer, restant caché aux yeux de tous. qui plus
est ses créations (Ouvrière, Dragons...) restent inconsciemment sous l'influence de
leur créateur.
(l'adresse e-mail est temporaire)

Le niveau des sortilèges

Kristeal

July 9 1999 at 4:30 AM

Dans les règles, il parle du niveau du sortilège en fonction du niveau au quel le personnage a appris ce sort. Je trouve que pour les cercles supérieurs qui offrent des sorts intéressants, un peu dommage de devoir encore attendre pour avoir de la puissance. Vu que plus le perso acquiert des niveaux, plus il rencontre des adversaires coriaces. Pour augmenter la puissance des sorts, je prend le niveau théorique du cercle et non pas le niveau réel du personnage, cela fait gagner quelques niveaux.

Quelqu'un a-t-il une autre idée ?

Auteur

Reply

Bilbo

Et oui, c'est le paradoxe du chalumeau

July 9 1999, 3:11 PM

Personnellement, cela fait un bon moment que ce "détail" me tracace.
Bon, je te ferai quand même remarquer qu'avec le pouvoir qui est donné aux mages au 3ème cercle et qui permet de monter le niveau d'un sort il est assez facile d'arriver à un niveau de 4 ou 5 pour un sort que l'on vient d'acquiescer (surtout si on a de la chance).

Mais il est vrai qu'il est souvent plus efficace d'utiliser des sorts de plus bas cercle mais de haut niveau que le tout dernier sort que l'on vient d'acquiescer.

C'est le paradoxe du chalumeau :

Un mage qui est arrivé au cercle 6 (niv. min 22) et qui utilise le sort flamme (cercle 0) fait 11 Pv de dégâts, ce qui peut paraître ridicule au premier abord, mais, à 1 Pa/h. et 1 round d'invocation, cela fait un sacré chalumeau.

En plus, il ne faut pas oublier qu'un sort comme Souffle du dragon (cercle 6), par exemple, ne fait que $10 + 1D4 + 1D6$ pour le même niveau sauf que, lui, il coûte 15 Pa et sa conjuration prend 3 rounds.

Bon, il a une meilleure portée et s'améliore de 1D6 par niveau mais bon...

Je pense que je vais essayer de faire une règle pour limiter le niveau que peut atteindre un sort (probablement en fonction de son Cercle) et un autre à partir d'une idée que j'ai eue récemment : créer une sorte d'évolution dans les sorts : essayer de trouver pour chaque sort s'il dépend d'un sort de cercle plus faible et donner lors de l'apprentissage la moitié du niveau du sort "père" comme niveau de base. Cette idée m'est venue avec les traits, boules, jets des ...

Par Exemple :

Embrasement => Sphère de feu => Globe

Projectiles => Dards de Bois => Piège Sylvestre => Colère végétales

...

quand pensez-vous ?

Kristeal

Relation père-fils d'un sort

July 11 1999, 11:40 PM

J'aime beaucoup l'idée d'une relation entre les différents sorts. Cela "oblige" d'une certaine manière le magicien de vraiment se spécialiser dans une magie. Maintenant, il n'y a plus qu'à trouver les sorts en relation avec les autres.

Maintenant, il n'est peut-être pas nécessaire de cantonner ces relations dans une seule magie.

Les sorts "Fer de glace" et "Fer de feu" pourraient aussi s'influencer d'une manière positive. (Bien que je ne vois pas l'intérêt pour un magicien d'acquiescer ces deux sorts.)

Je propose d'envoyer ces différentes relations à l'Auberge des Profondeurs, si Bilbo est d'accord.

Bilbo

Pourquoi pas

July 12 1999, 9:36 AM

Pour la question du cantonnement, en grande partie à cause de la limite des 70% de sorts dans la magie principale, je ne pense pas qu'il soit très utile de faire des relations liant plusieurs magies "Normale" par contre pour certaines un peu plus spéciale comme la magie Kraad (feu bleu) cela pourrait être intéressant.

Mis à part cela, si vous avez des idées de relations, vous pouvez tout à fait les mettre sur le forum comme cela on en discutera.

Kristeal

Liste de liens entre sorts.

July 19 1999, 12:19 AM

Voici une proposition de relation entre les sorts afin d'augmenter la puissance des sorts supérieurs.

Feu:

- *disque de feu(1)-boule de feu(2)-pilier de feu(3)-souffle du dragon(6M)
- *fer de feu (1)-flèche de feu(1)
- *sphère de feu(2)-mur de flammes(3)-globe(5M)-nuage incendiaire(6)
- *étincelle de lave(2)-lave(2)-jet de lave(2)-serpentins de feu(3M)
- *flamme captivante(3M)-flammes envivantes(4M)

Je cherche une idée pour placer les sorts boules dansantes, mains guerrières et pyramide, et cela pour toutes les magies.

Le M signifie que le sort provient de l'extension MAGIE.

Eau:

- *disque de glace(1)-pic de glace(2)-pilier de glace(3)-faisceaux de glace (3M)
- *fer de glace(1)-flèche de glace(3)
- *bouclier de glace(1)-sphère(2)-mur de glace(3)-tempête(6)

Terre:

- *projectils(1)-explosion(2)-pilier de terre(3)
- *dards de bois(2)-emprisonnement(3)-animation d'arbres(4)-colère végétales(5)
- *bouclier de pierre(1)-sphère de protection(2)-mur de roche(3)
- *fosse(1M)-mur de roche(3)-pièges sylvestres(3)-tremblement de terre(6)
- *corps nature(M)-liens naturels(M)

Air:

- *gardien de vent(1)-serviteur Mélio(2)-serviteur
- *flèche de vent(1)-contrôle des vents(2)-globe de protection(4)

Je propose d'accorder à un sort fils, un niveau supplémentaire par niveau de cercle par sort père connu. Ex: Pour le sort: colère végétale, si le magicien connaît les trois sorts de la famille, il gagne 2+3+4 niveaux à son sort. Ce qui le rend tout de suite plus intéressant.

Salut Bilbo et tous les autres,
Pour ma part, j'ai d'autres préoccupations quant aux règles susceptibles de me troubler; effectivement, pour ce qui est des bonus en localisation, j'ai changé les règles car un +X% après telle ou telle botte ou réussite critique me semblait trop restrictif et dommage. J'en ai donc fait un +ou-X%, ce qui permet au PJ ou NJ de mieux viser suite à une superbe action. (ex: le 20 en CA procure habituellement un +30% à la loc.; chez moi c'est donc un +ou- 30%!).

Qu'en pensez-vous?

Kristeal

Localisation

July 14 1999, 6:29 AM

Pour ma part, j'ai toujours utilisé une modification de la loc d'une valeur comprise entre -X% et +X% , ce qui permet au PJ de localiser son coup dans un multiplicateur de dommages. Bien maintenant je me demande si je ne vais pas ramener cet interval à x/2. Car si on applique cette règle avec un modificateur de +30%, on peut porter son coup dans une zone de 60%, ce qui fait beaucoup.

Un autre problème se pose lorsqu'un PJ localise au 95 et utilise son bonus de loc pour transformer sa loc en 00 (il passe de la cheville à la tête).

Bilbo

Moi aussi

July 15 1999, 2:47 PM

J'utilise également le système des +x% à -x%.

par contre je ne permet pas de passer de 90 à 00
(car, pour Eléckasë 00 = 0 pas 100)

L'idée de divisé le x par deux est pas mal (surtout si tu joues avec les localisations supplémentaires donnée dans ombres et lumières car cela augmente énormément les chances de toucher un zone sensible).

Par contre, un des défauts du système donné dans ombres et lumières et que les risques de mort instantanée ne dépend pas des dégâts.

Je pense que l'on peut le diviser par 4 si la blessure est légère et par deux si elle est moyenne.

Cette idée m'est venue après que mes joueurs aillent tuer un ours grâce cela alors qu'ils avait encore plus des 3/4 de ses PVs.

Kristeal

Risque de mort

July 15 1999, 11:36 PM

Moi mes PJS n'ont pas voulu jouer avec le risque de mort principalement pour cette raison, car avec un peu de chance, un seul point de dégâts peut tuer le "balèze" du scénario. Une possibilité pour améliorer le système, effectivement, ce serait de ne pas tenir compte du RM pour les blessures légères et de modifier ce pourcentage pour les autres types de blessures: 1/2 pour les blessures sérieuses et 1 pour les blessures graves.

Le grand danger avec cette règle c'est effectivement la mort sutrout qu'il n'y a pas de possibié de réssurection !

Bilbo

Et oui, les combats cela fait des morts.

July 16 1999, 2:50 PM

Je trouve que le fait qu'on ne puisse être rEssussité sur Eléckase est une des grands attrait du jeux, cela force les joueurs à faire attention à leurs personnages et à essayer d'éviter les combats trop défavorable.

Cela les forcent à trouver d'autres méthodes que la manière forte pour résoudre leurs problèmes et c'est très bien(a mon humble avis).

Kristeal

Risque de mort

July 15 1999, 11:36 PM

Moi mes PJS n'ont pas voulu jouer avec le risque de mort principalement pour cette raison, car avec un peu de chance, un seul point de dégâts peut tuer le "balèze" du scénario. Une possibilité pour améliorer le système, effectivement, ce serait de ne pas tenir compte du RM pour les blessures légères et de modifier ce pourcentage pour les autres types de blessures: 1/2 pour les blessures sérieuses et 1 pour les blessures graves.

Le grand danger avec cette règle c'est effectivement la mort sutrout qu'il n'y a pas de possibilié de réssurection !

Kragor

Untitled

July 18 1999, 12:57 PM

pour ce qui me concerne j'avais instinctivement compris qu'il séagissait de + ou - quand aux bonus de localisations. je pense qu'il faut avoir un peu de bon sens c'est tout. par contre toutes les bottes ne donneront pas + ou - en bonus a la localisation. en effe en fonction de comment le joueur décrira sa botte, celle ci ne sera efficace que si un certain endroit du corps est touché.par exemple prenez comme botte celle qui est illustrée sur le livre des regles, et que l'on retrouve page trois du livret du monde. celle ci est un coup d'épée qui part du bas vers la machoire de l'adversaire. bien. je considère par exemple pour cette botte qu'elle n'a qu'un bonus de - quelquechose, ceci permettant comme le montre la botte de toucher le plus souvent possible en haut du corps de l'adversaire,à savoir vers la tete

Kragor

Untitled

July 18 1999, 12:49 PM

idée très interessante que de relier les sorts ainsi. ca rendrait les choses plus crédibles, éviterait bien des pardoaxes, et rendrait encore plus interssante la Magie

La progression épique des personnages

N'Qzi

July 9 1999 at 1:44 AM

Eleckasë est un jeu épique. Il suffit pour s'en convaincre de regarder l'écran. C'est une gigantesque scène de bataille où foisonnent les monstres les plus divers, les héros aux allures insolites,...

Je trouve donc que les joueurs devraient ressentir cette progression d'une manière encore plus marquée en mettant des "passages". Ces passages pourraient se faire tous les cinq niveaux (5, 10, 15, ...). Ainsi, il ne seraient pas trop nombreux.

Lors de ces passages, le joueur se verrait gratifier d'un avantage PROPRE à sa classe. Selon les classes, il y aurait ou non une épreuve (un peu comme pour le passage au cercle trois pour les mages). Pour bénéficier de ces avantages, ils devraient recevoir l'enseignement d'un membre de leur classe. On peut aussi considérer que ces avantages se dévoilent naturellement mais avec une étape de retard (ainsi un personnage qui n'a pas reçu la formation pour bénéficier de son avantage au niveau 5 se la verrait dévoiler automatiquement au niveau 10). Cela rendrait la progression plus fun...

Et cela permettrait encore de centrer les classes et de les différencier.

Evidemment, la puissance du bonus octroyé augmenterait avec le niveau (bonus 5 < bonus 10).

Si des gens sont intéressés, j'ai déjà quelques exemples à donner.

A vous la parole...

Auteur Reply

Kristeal **En voilà une bonne idée**

July 9 1999, 4:23 AM

Ce système existe déjà pour les guerriers de la nuit. Il peut être intéressant pour les classes non-magiciennes mais pas pour toutes les races (je n'imagine pas apprendre une botte secrète à un demi-troll, à part celle de taper FORT).

N'Qzi **Pauvres demi-trolls...**

July 9 1999, 5:03 AM

Je trouve que les demi-trolls sont déjà assez lourds à jouer sans que l'on rajoute encore des limitations. Je pense qu'il faut ici faire une différence entre l'intelligence et ce que j'appellerai l'astuce.

L'intelligence est ce qui permet au personnage d'acquérir des connaissances théoriques (connaissance de la magie, des plantes, des religions, etc.)

Par contre, l'astuce (qui n'est pas chiffrée et dépend de la manière de jouer du personnage et de sa classe) va permettre au personnage d'acquérir des compétences, des savoirs pratiques.

Je suppose qu'il existe des demi-trolls de niveau 10 et cela implique qu'ils ont survécu à nombre de situations dangereuses... Ils ont donc appris à survivre et à maximiser ses avantages. Je suppose que ces demi-trolls ne pensent qu'à une chose: développer leur manière de combattre. Ils ne sont peut-être pas assez intelligents que pour expliquer comment il font une botte secrète mais, ils s'en foutent, ils savent comment la faire et cela leur suffit. Je pense qu'en matière de combat, les demi-trolls peuvent se perfectionner.

Les avantages du guerrier doivent donc leur revenir.

De toute manière, il faut être complètement timbré pour prendre un demi-troll !!!

Cela n'est venu à l'idée d'aucun de mes joueurs...

July 8 1999 at 9:52 AM

Afin de rendre une attaque dans le dos disponible aux joueurs, je pense que le système de la botte secrète est en effet le meilleurs.

Cependant, par rapport à ce qui a déjà été proposé, je pense que le plus difficile lors d'un assassinat est l'approche. Là-dessus, il me semble qu'un maître du jeu ne doit pas lésiner (Même un assassin parfaitement silencieux peut se faire repérer par sa victime qui pour cela pourrait utiliser sa sensation (+ son 6°sens éventuel) avec un malus correspondant à la marge de réussite de la progression discrète de celui-ci augmenter éventuellement de divers bonus).

Pour moi par conséquent, si l'approche est effectuée correctement, l'assassinat ne devrait pas être trop difficile en soi. En plus d'un bonus égal au niveau en localisation, j'accorderais à l'assassin, en ce qui concerne les dégats, non seulement un bonus de 5 mais en plus de ne pas compter l'armure de sa victime (celles-ci ont toujours des points faibles).

Cependant, afin d'accorder ces bonus, le maître du jeu devrait veiller à être certain que l'assassin à eu le temps d'ajuster son coup par rapport à sa victime.

autre débat, les compétences d'assassins

Kristeal

July 7 1999 at 11:56 PM

J'essaie de développer une compétence du style backstab (AD&D) pour permettre à un assassin de tuer son adversaire en un seul coup. Mais dans quelles conditions ???

Auteur

Reply

N'Qzi

assassinat

July 8 1999, 1:41 AM

Et bien, je pense que l'usage d'une botte secrète est alors idéale. Un de mes assassins avait développé une botte secrète qui lui permettait d'éliminer une sentinelle (personne de dos et immobile). Vu les restrictions imposées au niveau de la cible, cette botte était correcte. Elle permettait, si l'assassin arrivait à approcher sa cible sans se faire repérer de frapper deux fois (avec attaque double et donc à la dague) avant que la sentinelle ne puisse réagir. De plus, l'assassin avait un modificateur à la localisation égal à son niveau en pour cent (avec un minimum de 5%) Dans ce cas, on considèrerait que si les attaques tuaient la cible ou lui infligeait une blessure grave, elle n'avait pas le temps d'alerter son entourage (inconscience ou mort).

Bilbo

Ou plus simple

July 8 1999, 6:12 AM

Pour un vrai backstab, il faut que la personne ne se soit pas rendue compte qu'elle allait être frappée.
Dans ces conditions, je lui fixe un CD + FD de zero (mais il y a quand même le 1D20 : chance, relexes..).
Cela permet à l'attaquant de réaliser un coup visé sans trop de problème et cela laisse une chance à la cible.

Kragor

assassins et garrots

July 18 1999, 1:14 PM

pour ce qui est des assassins, la gazette d'électasé avait donné de très bons exemples de compétences avec la compétence garrot/ je vous la rappelle pour ceux qui n'auraient pas ce numéro de la gazette
GARROT:- seul un jet de sixième sens et de réflexe permet d'interposer les mains. une fois garrotée, la victime n'a qu'un round pour réagir avant d'être inconsciente (elle attaque à - 10 CA). dans le cas d'un PJ un MJ clément peut accorder des jets de volonté pour que le répit soit plus long. les garrots en cuir (lacets), ou en soie (foulards) causent 1D3 points de dégâts au cou (*8), les fils à couper (en acier) causent 1D4+1 point; et ce à chaque round.
pour placer l'attaque il suffit de se référer aux règles de situation d'attaquant dans le dos du défenseur ...

David

Les règles existantes suffisent pas besoin de compétence d'attaque sournoise

July 23 1999, 11:36 AM

Je trouve personnellement que les règles existantes suffisent c'est à dire:

- un backstab réussi signifie que la cible est surprise (+15CA, +2D4+4 aux dégâts, Dégâts x2, +70% à la localisation) : Livre de base

- en plus l'attaquant peut viser (Règles avancées d'ombres et lumières)

Franchement que voulez vous rajouter de plus?

Si l'assassin sait être assez discret il tue sa cible automatiquement avec ces règles.

Pour note, je signale au passage, que pour les bonus à la localisation je considère qu'il peut être ajouté où soustrait au jet de localisation.

David

Les règles existante suffisent pas besoin de competence d'attaque sournoise

July 23 1999, 11:38 AM

Je trouve personnellement que les règles existantes suffisent c'est à dire:

- un backstab réussi signifie que la cible est surprise(+15CA,+2D4+4 aux dégats,Dégats x2,+70% à la localisation) : Livre de base

- en plus l'attaquant peut viser (Règles avancées d'ombres et lumières)

Franchement que voulez vous rajouter de plus?

Si l'assassin sait être assez discret il tue sa cible automatiquement avec ces règles.

Pour note, je signale au passage, que pour les bonus à la localisation je considère qu'il peut être ajouté où soustrait au jet de localisation.

N'Qzi

Qui a dit que l'on voulait rajouter quelque chose?

July 26 1999, 2:12 AM

Lorsque des règles sont proposées, ce n'est pas toujours dans le but de rendre celles qui existent plus puissantes... Et la règle que tu cites me semble un bel exemple de règle trop puissante. Parce que tous les assassins en disposent dès le début...

Je préfère laisser à mes joueurs l'opportunité de développer leur propre style. De plus cela permet à chaque assassin d'être différent (un sera spécialisé dans le garrot, l'autre dans les couteaux de lancer, etc.).

J'aime aussi lorsque les techniques d'assassinat progressent en même temps que le niveau du joueur. L'idée qu'un assassin de niveau 10 n'ait rien de plus en matière d'assassinat qu'un assassin de niveau 1 me chagrine...

Alors pourquoi se référer uniquement au livre de base. Des alternatives sont parfois souhaitables (ou simplement plus amusantes)...

Un autre debat : Sur le systeme de combat cette fois

Bilbo

July 7 1999 at 9:34 AM

J'ai recemment discuter avec un autre MJ par mail et je trouve son idee pas mal.
j'aimerai avoir d'autres avis.

Son idee est de donner une bonne Fa aux armes legeres et une mauvaise aux armes lourdes pour reequilibre le systeme de combat.

on a alors des armes puissantes qui touche rarement ou des armes agiles qui touches souvant mais font peut de degats.

Le seul probleme, a mon avis est que comme on ne peu attaquer simultanement, il sera impossible aux possesseurs d'armes lourdes de garder l'attaque bien longtemps et il leurs sera encore plus difficile de la garder.

il faudrait probablement donner les coups en simultane ce qui ferait perdre au systeme une bonne partie de son interet.

Bilbo

Auteur **Reply**

Kristeal **Combat**

July 7 1999, 11:53 PM

Le gros problème que je rencontre durant mes combats, c'est les armures en présence (R18, 13, 10, 8 pour mes PJs et R10-14 pour adversaire). Les armes légères font relativement peu de dégâts même une épée longue à 1D12+FB ne parvient pas toujours à faire des dommages. J'ai eu le cas où deux combattants sont restés tout un combat en essayant de se faire des dégâts, il y a eu très peu de perte de PV.

Je pense qu'une dague voire même une épée longue à peu de chance de venir à bout d'un adversaire en armure complète R10-12 même avec les modifications de loc et de dommages.

Si les combats se font sans armures, c'est vrai qu'il est plus intéressant d'avoir une arme légère face à une arme lourde.

N'Qzi

Les armures

July 8 1999, 1:53 AM

Les armures sont et ne sont pas un problème... Tout dépend du type d'aventure que l'on fait jouer. Mes personnages sont souvent embarqués dans des situations où l'avantage du nombre n'est pas de leur côté et où ils ont intérêt à opter pour la discrétion. C'est difficile en armure de plaque. Il n'y a donc qu'un personnage qui soit en armure complète (un templier). Et figure-toi qu'il est considéré comme encombrant par les autres personnages. Il arrive donc parfois qu'il soit contraint (par les autres PJ) de retirer son armure pour certaines expéditions ce qui ne lui fait en général guère plaisir. De plus, il existe de la magie à Eleckasë. Et notamment des fers de feu ou des fers de glace qui peuvent permettre à une armure légère d'être plus compétitive face à une grosse armure. Evidemment, il faut avoir un mage sous la main... Et il ne faut pas oublier les ballades en forêt (avec les petits cours d'eau à franchir), les ballades en marais, les ballades en montagnes, les ballades en mer... Toutes ces situations ne sont guère propices aux armures lourdes. Voilà qui devrait donner des éléments à un MJ pour pousser son PJ à y regarder à deux fois avant de mettre une armure trop lourde...

David

Ca va pas la tête!!!!

July 23 1999, 11:01 AM

Qu'est-ce que j'entend?????

Armure R18???????

ça va pas la tête????

Je ne sais pas si tu as très bien compris le niveau technologique d'Eléckasë mais les armures de plates ça ne cours pas les rues. Alors R18 faut pas déconner. T'as frité Orkliver ou quoi????

En plus quand tu parles d'adversaires 10-14 je rêve. Il n'y a que les meilleures cottes de

maille qui arrivent à R7, et je sais pas quels adversaires ont des armures de ce niveau. Ca doit être de sacré champions....

Dans mes scénars, il n'y a que des personnages spéciaux pour avoir des armures supérieures à R5 et les PJ qui veulent avoir une armure de plate doivent souvent se contenter de R8 sauf aventure exceptionnelles.

Kristeal, je te rappelle que le jeu se déroule dans le bas moyen-âge et qu'il est spécifié dans les règles que les armes magiques sont très rares....

David

Kristeal

Les armures

July 25 1999, 11:57 PM

La R18 portée par un de mes joueurs n'a pas été achetée chez l'armurier du coin, mais elle fut créée par Uther-Khann (dragon de la Terre) et le Nain forgeron et ami de Grégault de Taltaria à la fin de la campagne des Joyaux-Etoiles et ce fut la seule récompense "matérielle" pour l'ensemble du groupe.

Les objets magiques ont tous fait l'histoire d'une campagne et les PJ en connaissent le prix.

David

Ouais bon d'accord

July 27 1999, 4:36 AM

Ok, je veux bien qu'ils aient pu avoir cette armure grâce à Grégault, car j'ai aussi donné à mes PJ à cette occasion 2 grands boucliers CD 23. Par contre pour ce qui est des autres armures que tu as citées, c'est pas du tout comme cela que je vois Eléckasë.

Kristeal

Armures encore et toujours

July 29 1999, 6:09 AM

J'ai équipé les forces du Chaos et de la Loi d'armure de R10 à R14 selon le grade des adversaires. Cela rend les combats assez épiques. Mes PJ "crânent" devant la piétaille ennemie mais ils commencent à se méfier des forces d'élites des entités.

N'Qzi

Quand à la perception du monde...

July 26 1999, 1:55 AM

Ce que je vais dire ne va peut-être pas plaire mais tant pis. Je trouve quelque peu limitatif de toujours se référer aux règles. Les règles, je les modifie selon mon bon plaisir et selon ce que je veux faire du jeu !! Alors, quand on me parle du livre de base comme d'une bible qui indique tout ce qu'il convient de faire, je décroche car ce n'est pas mon opinion. Personnellement, j'estime que la cohérence de la vision du monde que l'on prône et l'amusement des joueurs sont les deux seules choses qui comptent... Mon optique est probablement iconoclaste mais j'ai décidé qu'Eléckasë serait un monde très magique... Ne sommes-nous pas dans l'ère de la magie? Alors chez moi, les objets magiques foisonnent. Je permet même aux joueurs jeteurs de sorts d'en créer... Grâce aux sorts planants. Vous me direz que mes joueurs sont bardés d'objets magiques... Pas vraiment car j'ai repris une limitation inspirée de l'Askalim. Toute personne ne peut avoir plus de trois "magies". Compte pour une magie tout objet permanent... Ainsi un joueur pourra avoir un médaillon shamanique (magie shamanique), une pierre d'askalim (magie pure) et des objets de la magie de l'ombre. Il n'est pas limité dans le nombre d'objets au sein d'une magie (sauf règles particulières comme pour les pierres de l'askalim). Les objets à utilisation limitée n'interviennent pas.

Il faut cependant se rendre compte que ce que les PJ savent faire, les PNJ le savent aussi... Et croyez-moi, les joueurs, malgré les objets magiques dont ils disposent, se méfient des combats. Un mauvais coup est si vite arrivé.

Et ce n'est pas tout, chez moi les armures de plate sont COURANTES. Ainsi les templiers en sont souvent équipés, les nobles aussi, les champions de toutes sortes, etc., etc.

Là encore j'ai opté pour des limitations: peuvent revêtir l'armure de plates ceux qui ont des classes qui le permettent (Templier, Guerrier, Gardien d'Atanor.) Pour le reste, mon précédent message est explicite (Cf. "Armures").

Et en plus je n'hésite pas à doter certains templiers d'un sort comme Peau de Glace ou Peau de Terre sur un objet à utilisation unique.

Et si les joueurs n'ont pas un Fer de Feu ou un Fer de Glace, ils n'ont qu'à se mettre à courir...

Telle est mon optique et les grincements de dents que j'entend dans le lointain ne m'empêcheront certainement pas de dormir.

Je précise cependant que la présence de TOUS les objets magiques a une justification... Ce n'est donc pas une débauche de puissance magique sans fondement.

Je précise aussi qu'il arrive à mes joueurs de faire plusieurs séances de suite sans combat. Car Eleckasé est un superbe jeu pour faire des campagnes politiques...

Pour clore ce déjà long message, je préciserai que lorsque l'on a des PJ dont le niveau monte (et quand il ne veulent pas mourrir, cela arrive), les objets magiques à usage unique permettent de remettre du piquant dans les "interactions" sans donner de nouvelles armes aux PJ et sans leur faire rencontrer à tous les coins de rue des personnes du même niveau.

David

Untitled

July 27 1999, 4:47 AM

Là tu ne m'a pas bien compris. Je n'est pas dit que le livre de base était ma bible, pas du tout, mais je ne suis pas non plus révisionniste.

J'applique les règles qui me sont proposé et après je les applique selon mon bon vouloir.

C'est à dire que les règles qui sont pour moi inadaptées je n'en tient pas compte.

Par contre, je suis à la lettre le concept du jeu, c'est à dire le background, l'époque, l'implication des puissances, la place de la magie.

Je fais cela car si les concepteurs on imaginé le jeu comme cela, les campagnes et scénarios proposés seront aussi dans cette optique.

Enfin, pour moi je crois que dans ce jeu il faut bien mettre les personnages à leur place c'est à dire des pions sur l'échiquier des entités. Surtout pas qu'ils deviennent des personnages trop puissants.

N'Qzi

Le pion blanc des présages

July 29 1999, 1:52 AM

Il est vrai que c'est là un choix, tenir compte de tout le backgroud ou non. Pour moi, c'est parfois non.

Premièrement, il y a des zones laissées dans l'ombre par les concepteurs du jeu. Ces zones, je les comble joyeusement selon l'inspiration du moment. Mais je garde, le plus souvent, les grandes lignes proposées.

Deuxièmement, certains points peuvent parfois être modifiés avantageusement. Il est parfois utile, par exemple, de modifier ce que les joueurs ont lu dans un livre, histoire de réduire leurs certitudes et d'ajouter sans cesse au plaisir de la découverte. Il peut être utile de créer des alliances temporaires entre entités. Cela rajoute encore à la profondeur du jeu.

Troisièmement, j'ai décidé (oui, c'est un choix personnel) que les joueurs seraient au centre de grands événements. Il faut donc composer pour que les joueurs, insidieusement soient impliqués sans trop s'en rendre compte. Et parfois, cela implique de prendre des libertés avec le texte...

Mais je ne me fixe pas sur les campagnes possibles pour plusieurs raisons: elles ne sont pas toujours adaptées au niveau des personnages, aux centres d'intérêt des joueurs, aux parties précédentes,... Pour citer un exemple, je n'ai pas commencé par jouer la campagne des bijoux-étoiles car elle me semblait s'adresser à des personnages puissants. Parce que franchement, si ces bijoux sont à ce point

importants, il est difficilement concevable que les joueurs se heurtent à du menu fretin. Je pense que c'est plutôt les Elites de chaque parti qui vont participer à la fête. Et puis, je trouve qu'un Armageddon est une bonne fin de campagne. De plus, Ormekiane me semble avoir du plomb dans l'aile. Si les joueurs ne font pas vivre ce jeu, personne ne le fera plus... Je doute de voir encore paraître un supplément, chose que je regrette d'ailleurs...

Quant à ta vision des PJ, je suis d'accord qu'ils doivent rester des pions des grandes puissances. C'est d'ailleurs ce que je pratique allègrement. Cela n'empêche pas qu'ils ne deviennent puissants. Les deux sont compatibles. Si je ne m'abuse, c'est un des attrait du JDR de voir son personnage évoluer... Et on ne peut pas toujours tuer les personnages lorsqu'ils deviennent trop puissants. Ce n'est pas une situation ingérable, loin s'en faut. Et si le joueur est intelligent et chanceux, il survit très souvent.

L'important est de le prévoir dès le début. Il faut que les adversaires des PJ ne soient pas obligatoirement du même niveau qu'eux. Il ne faut pas hésiter à leur faire rencontrer des ennemis trop puissants pour eux, quitte à ce qu'ils les rencontrent encore plus tard. Les PJ doivent parfois apprendre les vertus de la fuite ou de la discrétion. Ils arrivent que les joueurs se trompent (cela se solde alors par des morts) mais tant pis.

Il est arrivé à mes PJ de croiser la route d'un Saint catholique et ils sont restés très discrets. Encore aujourd'hui, je ne crois pas qu'ils se risqueraient à l'affronter (surtout avec son escorte de templiers). Peut-être un jour, se sentiront-ils suffisamment forts ? Ou est le problème ? Cela ne sera pas le premier Saint à trépasser, ni le dernier. Les joueurs ont besoin de jauges et d'objectifs à long terme. De plus, je dois bien l'avouer, j'aime voir les PJ progresser... Je sais que certains MJ ne sont pas de cet avis mais, encore une fois, l'important est que les joueurs apprécient le jeu et que le monde soit cohérent. Le reste n'est que peccadilles.

Voilà, c'est « déjà » tout...

Le texte est tiré, il ne me reste plus qu'à boire les commentaires...

Kristeal

Les gardiens du ponant

July 29 1999, 6:18 AM

Il est vrai que le principal problème de la campagne des Joyaux-Etoiles est qu'elle s'adresse à des joueurs qui commencent à être expérimentés. Sinon comment expliquer que les PJs ont été remarqués par le Conseil. Si on commence trop tôt la campagne, les joueurs n'auront pas acquis assez d'expériences pour influencer l'Armageddon.

Le début de la quête permet assez facilement de l'interrompre mais un fois que les PJs ont découvert les joyaux de l'ombre et de la lumière, leur tête est "mise à prix" par la Loi et le Chaos ce qui ne facilite pas la tranquillité des auberges dans lesquelles ils descendront.

kragor

joyaux étoiles et pj inexpérimentés

July 29 1999, 6:51 AM

je ne suis pas tout à fait d'accord quand vous dites que la quête des joyaux étoiles s'adressent à des pj expérimentés personnellement, je la fait jouer avec des pj débutants au niveau un, et ils s'en tirent très bien jusque là, malgré les hordes de PNJ de gros niveau que je leur met entre les pattes

maintenant ils en sont à peu près au niveau 5 et ils ont compris que la vie d'elékasé ne permettait qu'aux malins de survivre. cela ne les empêche pour autant pas d'avoir réuni 3 joyaux étoiles, au moment même où je leur fait commencer Armageddon. les joyaux ont moult fois changés de mains, mais ils sont toujours parvenus par la réflexion et l'astuce à les récupérer.

Et cela ne m'empêche pas de faire vivre des combats

épiques à mes PJ.

qui plus est même s'ils sont de petit niveau comme vous dites, ils n'empêchent qu'ils sont aidés par des forces désireuses de rétablir l'équilibre (pas forcément la balance) et qui sont en mesure de les aider contre les hordes d'ennemis qui se dressent et ce pour des raisons qui leur sont propres, donc le plus souvent de manière temporaire.

l'ami d'un jour peut devenir l'ennemi du lendemain.

n'oubliez pas que le Chaos et la Loi, consciemment ou non, s'affrontent ouvertement selon les plans dictés par le pendule. ainsi, un jour le chaos aidera les pj face à la loi, et le lendemain se sera l'inverse par exemple

N'Qzi

Le pot de fer contre le pot de terre

August 2 1999, 9:05 AM

(Je préviens les aimables participants de ce forum que même si le ton de ce message est acidulé, il n'en reste pas moins dans les limites de la courtoisie. Je m'excuse à l'avance auprès de tous ceux qui croiront détecter ne fût-ce qu'une once de malveillance dans le présent message. Ceci étant écrit, je vous souhaite bonne lecture...)

Je suis d'accord que la force ne prime pas toujours sur l'intelligence. Mais je me pose une question... Ce sont tes joueurs qui sont diablement intelligents ou leurs adversaires qui sont divinement bêtes.

Je me permettrai d'ailleurs de souligner une petite contradiction. Tu dis que seuls les plus malins survivent sur Eleckasë. Or les adversaires de tes PJ sont des personnages de plus haut niveau et donc, selon ton raisonnement, ils sont malins. Comment se fait-il que l'astuce et la réflexion puisent toujours avoir raison d'eux ? Tes PNJ auraient peut-être besoin d'une potion d'intelligence ou deux ...

Mes joueurs se méfient toujours des capacités de réflexion des adversaires. Et personnellement, il est au moins arrivé aussi souvent que mes joueurs se fassent berner que le contraire... Et n'allez surtout pas croire que mes joueurs sont trisomiques...

Enfin, pour terminer, je trouve peu vraisemblable que les joueurs reçoivent toujours l'aide qui leur convient (la Loi, le Chaos, Sainte-Thérèse de Beaulieu,...). A leur âge, il est grand temps qu'ils s'assument... Parce que une aide inespérée, c'est le hasard. Deux aides inespérées, c'est de la chance. Et trois aides inespérées, c'est avoir la tête aussi chargée que celle d'un cerf de quinze printemps... (vous savez, les cornes...)

Sans compter que si ce sont toujours les joueurs qui tirent leur épingles du jeu, il est grand temps que ce soit les PNJ qui reçoivent une aide inespérée.

Je maintiens donc, contre vents et marées, que la campagne des Joyaux Etoiles est une campagne qui gagne en vraisemblance si on la fait jouer à haut niveau. Personnellement, j'ai même introduit une dimension supplémentaire. Mes joueurs vont être contacté parce que : 1) ils sont (ou seront) puissants et 2) ils sont presque inconnus (ils ont réalisé toutes leur aventures sur des plans secondaires). Cela leur donne deux avantages sur leurs concurrents potentiels. Et cela explique assez bien pourquoi on les choisit. Cela

implique évidemment que j'ai construit ma campagne à très long terme... (parfois même trop long car je me demande si mes joueurs verront un jour ce fameux armageddon...)

Evidemment, il est fort possible que j'ai mal interprété ton message. Si cela se trouve, c'est vraisemblable. Mais bon, il y a des limites à la vraisemblance et je me suis donc permis de les souligner. Et vive la polémique...

kragor

intelligence

August 2 1999, 1:25 PM

au risque de paraître comme une personne bornée et têtue aux yeux des participants de ce forum, je maintiens mes dires: la campagne ne s'adresse pas seulement aux PJ de niveau élevés, et ce n'est pas pour autant que mes joueurs sont astucieux qu'ils comprennent forcément tout de ce qui se passe autour d'eux (ils n'ont réussi à identifier que le dixième des forces qui les entourent).

ensuite pour ce qui est des interventions de forces, je n'ai citée que la Loi et le Chaos, car ce sont vraiment les deux seules qui agissent ouvertement selon les plans du pendule au vu et au su de tous toujours en s'opposant à son "contraire" même s'il faut pour cela aider les PJ de temps à autre. Ces interventions sont vraiment restés occasionnelles toutefois(une fois en tout depuis le début).

j'ajouterais que certaines forces se contentent également de protéger les PJ's pour leur laisser faire la quête, sans que l'on voit qu'elle s'implique trop, ainsi peuvent elles passer pour "neutres". Et pour ce qui est de forces ennemies de mes joueurs, je peux t'affirmer qu'ils ne les laissent pas tranquilles du tout et que mes joueurs redoutent vraiment certaines altercations.

je reconnais avoir quelque peu menti en disant que mes PJ's s'en sortaient très bien, puisqu'ils en sont quand même à leur troisième mort, mais malgré tout je maintiens que la quête est jouable par des personnages débutants: s'ils sont contacté c'est peut être aussi parcequ'ils sont encore naïfs et influençables, et pas rôdés aux la dure vie d'Eléckasë. Pour moi, du moins est-ce mon avis, un PJ expérimenté, qui en a énormément chié pour survivre jusque là où il est, qui connaît un minimum de trucs sur Eléckasë, il refuserait clairement d'aller risquer sa peau ainsi, pour se faire manipuler par les forces en présence. Si tes joueurs ont des persos aussi expérimentés que ça ils devraient savoir un minimum de trucs sur Eléckasë et refuserait tout simplement la quête au bout d'un moment (pas folles les guêpes). De plus imagine la déception si un de ces personnages expérimentés venait à perir au cours de la campagne. Imagine la déception du joueur qui fait vivre son personnage depuis moult scénarios, et qui là, à cause d'un vulgaire jet de dés (localisation, coup critique...) voit son

personnage mourir, bêtement. Il peut certes

refaire un perso du même niveau, mais ce ne sera pas pareil

j'ajouterais que je n'ai jamais dit que mes PNJ sont d'un plus haut niveau que mes PJ's (ils ne sont donc pas forcément plus malins). Ceux de mes PNJ's qui le sont, manipulent avec une certaine aisance mes PJ's que ce soit en bien ou en mal.

Pour ce qui est de l'aide que reçoivent occasionnellement mes PJ's, je suis désolé mais je considère que mes PJ's ont aussi le droit d'avoir des alliés, et qu'ils ne sont pas seuls contre tous. Sinon là, même de haut niveau, ils ont aucune chance; de plus même si la façon dont je me suis exprimé laissait supposer que mes PJ's avaient toujours l'aide dont ils avaient besoin, au moment où ils en ont besoin, et bien désolé si je me suis mal exprimé mais non ce n'est pas le cas. ils ont d'ailleurs arrêté de compter sur d'éventuelles aides extérieures hypothétiques. quand on leur donne un coup de main tant mieux, mais en général ils ne comptent pas trop dessus. maintenant est-ce que mes PNJ's ont besoin d'une potion d'intelligence, je ne crois pas non, bien au contraire

je tiens pour finir que toi au moins tu as su resté, comme tu le disais, dans les limites de la courtoisie, ce qui n'est pas le cas de tout le monde sur ce forum

N'Qzi

L'âge de la retraite

August 3 1999, 4:03 AM

Tu dis que pour un personnage de haut niveau, il est stupide de mourir sur un mauvais jet de dé... Et bien, je te donne raison mais j'ajouterais qu'il n'est pas exclus que le personnage parte à la retraite. Je n'oblige jamais un PJ à partir en aventure... J'ai même déjà conseillé l'inverse...

Et puis, la quête est d'importance. Un personnage de haut niveau n'a pas que la mort à y gagner.

Et s'il est de haut niveau, il a bourlingué et il a des alliés, des amis, etc. Bref, il n'a pas que des ennemis. Et puis, il peut agir par conviction.

Il suffit de lui donner une raison qui le motive réellement. Il n'aura peut-être pas d'avantages matériels mais cela n'est alors pas nécessaire.

Personnellement, je pense que l'on a fait le tour du sujet. Lorsque tout le monde a donné ses arguments, il est parfois bon de clore une discussion...

Je précise que mes remarques ironiques se voulaient marrantes. Je ne suis à aucun moment monté sur mes grands chevaux (ce doit être parce que je n'ai pas la compétence équitation...)

Et puis, j'aime la polémique...

kragor

Untitled

August 3 1999, 6:34 AM

je suis assez d'accord: on a fait le tour de la
question, j'ai mon avis, tu as le tien, les
deux se valent à mon sens.
bon que dire de plus, rien
polémiquons sur autre chose.

Le premier débat

July 4 1999 at 1:49 PM

Bilbo

Vus qu'il faut maintenir une animation sur le forum, je lance le premier débat :

Les Sorciers ont t'ils vraiment besoin d'un laboratoire ?

Auteur Reply

Kristeal **Pourquoi un labo , première reponse au débat !**

July 5 1999, 12:47 AM

La seule utilité rencontrée pour l'utilisation d'un laboratoire dans Eleckase c'est pour préparer de potion et des drogues. J'estime en tant que MJ qu'il n'est pas possible de fabriquer des potions sans un matériel adéquat.

Un laboratoire peut être nécessaire pour un enchantement d'objets mais aucun de mes PJ n'a encore tenter cette opéraation.

Le problème d'un laboratoire est qu'il est fixe, un labo portatif n'a pas les mêmes capacités.

Mon magicien possède quand même son propre labo dans les sous-sol de l'auberge qu'un autre PJ possèdent mais ils n'y sont pas souvent. Cette auberge laboratoire, leur sert plus comme pied à terre entre deux aventures. Ca donne plus de consistance aux personnages d'avoir des possessions.

Bilbo

Pour les potions

July 5 1999, 9:50 PM

Les potions étant justement la spécialité du sorcier, je pense qu'il a effectivement besoin d'un labo mais, il y a relativement peu de temps, on m'a soutenu qu'un chaudron sur un feu de camp suffisait alors, je voulais avoir d'autres avis.

N'Qzi

sorciers ou mages ?

July 8 1999, 2:52 AM

Je pense qu'il ne faut pas confondre les sorciers et les mages. Lorsque j'imagine le mage, je le vois aisément dans son laboratoire en train d'étudier des runes, d'enchanter des objets magiques ou de les étudier... Par contre, j'imagine plutôt le sorcier dans une petite masure, perdue au milieu des bois...

Certe, ce sont là des clichés mais pourquoi ne détiendraient-ils pas une part de vérité?

Le mage est une personne qui pratique une magie sophistiquée et élaborée au sein de grandes institutions tandis que le sorcier est une personne qui a le don et qui sera formée par un autre sorcier. Le sorcier est plus proche du terroir. Sa magie est simple et fait appel à la puissance qui se dégage du mélange de substances diverses. Il pratique une magie plus simple et lorsqu'il veut découvrir une nouvelle sorte de potion, il procède par essai-erreur en partant des connaissances qu'il possède.

Pour exercer son art, il a besoin d'un mortier et d'un pilon, d'un feu et d'un chaudron, de ses ingrédients (et là, il est possible d'introduire des limitations) et de temps (ce qui peut aussi limiter les possibilités des joueurs).

En ce qui concerne donc les potions et autres décoctions du sorcier, je prône donc un minimum d'impératif matériel SAUF en ce qui concerne les ingrédients.

Pour les produits de l'herboriste, je pense qu'un labo n'est pas toujours non plus nécessaire. Personnellement, j'introduit des malus divers (c'est plus difficile à faire, les produits sont moins puissants, il faut plus de plantes)s'il conçoit ses potions dans un lieu qui n'est pas spécialement approprié. Tous ces malus disparaissent dans un labo (et peuvent même se transformer en bonus).

Personnellement, Je n'utilise aucun laboratoire pour mes sorciers(qui est une classe très prisée par mes PJs).

Je considère que pour faire des potions un sorcier a uniquement besoin d'une salle sombre où faire son office(généralement un entrepôt,une cave...),une besace réservée aux composants et un petit chadron d'un ou deux litres.

L'idée d'un laboratoire me paraît inoportune car il est impossible à un Pj en campagne de revenir chaque fois à son laboratoire, surtout si le laboratoire se trouve dans les jeunes alleux et que les Pjs sont sur Oraska...

Je voudrais si la gazette d'eleckasë existe toujours ? Si oui, comment se procurer les derniers numéros? Merci

Auteur**Reply****Bilbo****Aucune idée.(nt)**

July 4 1999, 1:50 PM

nt

Kragor**appel au secours d'un fan**

July 18 1999, 1:45 PM

j'ai les mêmes inquiétudes que toi; j'aimerais moi aussi savoir si Ormékiane et ses createurs existent toujours. je veux dire celà fait bien longtemps que l'on a pas eu droit à un supplément, quelque chose de neuf. ou sont passé les belles promesses qui nous ont été faites dans Terre. un nouveau jeu , deux supplements se déroulant pendant l'Armageddon...

on est tous fans d'éléckasë ici, alors juste pour nous s'il vous plait dites nous qu'Eléckasë n'est pas mort. à chaque fois que je me rends dans mon magasin de JDR préféré en demandant des nouvelles d'Eléckasë on me rit au nez, on me dit qu'ils sont morts et enterrés, qu'Ormékiane n'existe plus ...

mais moi je sais que non. je sais que comme le cercle il existe quelque part des personnes qui éprouvent les pires difficultés du Monde pour continuer la dure existence d'Ormékiane.

Ormékiane est peu être en torpeur mais certainement pas morte.s'il vous plait, donnez nous des nouvelles d'ormékiane et des gens qui ont crée Eleckasë. car même si nous contribuons dans nos parties et dans ce forum à prouver qu'Eléckasë n'est pas mort, nous aimerions avoir des nouvelles de ceux qui ont crée le monde sur lequel nous prenons tant de plaisir à jouer.

Merci quand même à ces gens sans qui nous n'aurions jamais pu découvrir un monde aussi riche complexe intrigant et divertissant pour les rôlistes que nous sommes. merci donc à :

alexandre bidot

caroline jehan

denis bodin

jean françois Paupy

et à tous les joueurs ayant participé à la gazette, ainsi qu'à tous ceux qui comme Bilbo par son site ont contribué à enrichir Eléckasë pour notre plus grand plaisir.

je tiens vraiment à féliciter et à remercier ces gens qui m'ont offert de nombreuses heures de jeu

Bienvenu sur le Forum Eléckasë(nt)

July 2 1999 at 2:35 PM

Bilbo

nt

Auteur

Reply

sebastien maccar

recherche joueur

January 9 2001, 6:35 AM

je suis a la recherche de personne joueur sur EMBRUN vers CAP. Pour me contacter
voici mon e-mail :
seb.maccari@nomade.fr

Christian

Untitled

April 21 2001, 1:09 PM

Salut à tous.

Je cherche un Mj et /ou des joueurs sur Bxl pour Eleckase