



Les Archives du Forum

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

TOME 2

Discussions du premier semestre de l'Année 2000

*Par
Kephren*

Version intégrale

Avant-propos

Ce deuxième tome regroupe tous les messages qui ont été échangés sur le forum de discussion d'Eléckasë hébergé sur Network54.com au cours du premier semestre de l'année 2000.

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 :

TridentT, Kragor, Le chasse gnouf, N'Qzi, Patryn, Bilbo, Karlem, Un elfe, David, Arrissa M.F., Wein le grand purificateur, Kristeal, Lambic, Mysth de Malembie, Bolo, Le gobeloure fou, Alderon, remrem, Iscariote, madog, Zakath, AMF, Don_Marco, Vincent, Hubris l'imprenable, Anthony, Prophety, Don_Marco, Morland, Brûleur de Dragons, sans oublier Roblaad alias Alexandre Bidot *himself* ! qui nous a fait la joie d'apparaître rapidement au mois d'Avril. Nous regrettons qu'il n'ait pas continué à donner de ses nouvelles...

Kephren

Listing de messages échangés au cours du premier semestre 2000

• Le puits de Enfants perduS - <i>TridenT on May 25, 2000</i>	p. 16
• Le puits de Enfants perduS - <i>TridenT on May 25, 2000</i>	p. 17
○ j'ai commencé... - <i>Karlem on May 25, 2000</i>	
○ Joué ? - <i>N'Qzi on May 26, 2000</i>	
▪ Désolé pour le bis - <i>N'Qzi on May 26, 2000</i>	
○ Oui, oui... - <i>N'Qzi on May 26, 2000</i>	
• qqun peut-il m'aider? - <i>Karlem on May 24, 2000</i>	p. 18
○ les fichiers tga... - <i>Le Chasse gnouf on May 24, 2000</i>	
▪ merci - <i>Karlem on May 25, 2000</i>	
○ Images - <i>TridenT on May 25, 2000</i>	
▪ oui, ... - <i>Karlem on May 25, 2000</i>	
• P'tite idée à développer... - <i>Karlem on May 15, 2000</i>	p. 19
○ Tu m'ôtes les mots de la bouche... - <i>Le Chasse gnouf on May 15, 2000</i>	
○ WebRing - <i>TridenT on May 16, 2000</i>	
▪ Réponse du WebMestre - <i>TridenT on May 16, 2000</i>	
▪ oui, - <i>Karlem on May 17, 2000</i>	
○ P'tite question en passant... - <i>Le Chasse gnouf on May 24, 2000</i>	
▪ bonne question, ça ! - <i>Karlem on May 25, 2000</i>	
▪ Est ce si difficile ? - <i>Le Chasse gnouf on May 25, 2000</i>	
▪ pourquoi tu veux faire un site...? (MDR) - <i>kragor on May 25, 2000</i>	
▪ Tu rigoles mais... - <i>Le Chasse gnouf on May 26, 2000</i>	
▪ Ref - <i>TridenT on May 25, 2000</i>	
▪ Réponse claire et simple - <i>TridenT on May 25, 2000</i>	
• update de mon site... - <i>kragor on May 12, 2000</i>	p. 22
○ Ca fait tout chaud au coeur... - <i>N'Qzi on May 14, 2000</i>	
○ Fallait pas ... - <i>Le Chasse gnouf on May 15, 2000</i>	
• N'Qzi le coupable - <i>TridenT on May 11, 2000</i>	p. 23
○ Moi je l'ai... - <i>kragorx on May 11, 2000</i>	
○ ??? - <i>Karlem on May 11, 2000</i>	
▪ y'en a qui n'ont pas suivis on dirait... - <i>kragorx on May 11, 2000</i>	
▪ oui, bon, 'm'excuse mais j'ai pas toujours le temps!!!! - <i>Karlem on May 15, 2000</i>	
▪ Vas y Karlem ! Te laisse pas faire ! NPO - <i>Le Chasse gnouf on May 15, 2000</i>	
▪ Merci mon bon Chasse Gnouf... - <i>Karlem on May 16, 2000</i>	
○ Coupable, moi ?? Et de quoi ... - <i>N'Qzi on May 11, 2000</i>	
▪ ok, chef ! - <i>Karlem on May 15, 2000</i>	
▪ ok, chef ! - <i>Karlem on May 15, 2000</i>	
▪ sorry pour le bis, problème de réseau. - <i>Karlem on May 15, 2000</i>	
• hors contexte... - <i>Karlem on May 9, 2000</i>	p. 25
○ hors contexte, mais bon à savoir quand même (NPO) - <i>kragor on May 9, 2000</i>	
○ Prochainement c'est quand ? - <i>Kristeal on May 9, 2000</i>	
▪ c'est vrai... - <i>Karlem on May 10, 2000</i>	
○ C'est quoi ta super chrnonique ? - <i>Un elfe on May 12, 2000</i>	
▪ C'est une BD - <i>David on May 12, 2000</i>	
▪ alors voilà... - <i>Karlem on May 15, 2000</i>	
○ "Elle sort jeudi"... - <i>Karlem on May 15, 2000</i>	
▪ ELLE EST SORTIE !!! - <i>Karlem on May 19, 2000</i>	
▪ On sent qu'on approche de la fin - <i>Kristeal on Jun 5, 2000</i>	
• Comment trouver le supplément armageddon ? - <i>Un elfe on May 2, 2000</i>	p. 27
○ Le voilà! - <i>TridenT on May 4, 2000</i>	
○ t'es d'où en Belgique? - <i>Patryn on May 4, 2000</i>	
▪ Je suis de Liège - <i>Un elfe on May 11, 2000</i>	
▪ dommage.. - <i>Patryn on May 13, 2000</i>	
○ Les p'tits Belges... - <i>Karlem on May 9, 2000</i>	
▪ Occasionnel - <i>Un elfe on May 11, 2000</i>	
▪ Zerëhlen... - <i>Karlem on May 19, 2000</i>	
○ Nationalité - <i>Kristeal on May 9, 2000</i>	
▪ excellent - <i>Patryn on May 10, 2000</i>	
▪ lol - <i>Karlem on May 10, 2000</i>	

<ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bush est déjà pris - <i>Kristeal on May 15, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bush QUINTINE !!! - <i>Karlem on May 15, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ah bon ? Et 'Quintine' ça veut dire quoi ? NPO - <i>Le Chasse gnouf on May 15, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mais enfin.... - <i>Karlem on May 16, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lol ! NPO - <i>Le Chasse gnouf on May 16, 2000</i> 	p. 31
<ul style="list-style-type: none"> • Dossier "La cité des MORTS" & A.J.B - <i>TridentT on Apr 27, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ oui je vois bien cela... - <i>Karlem on Apr 28, 2000</i> ○ Mais non pas du tout mort, ni ressuscité!!! - <i>Roblaad on Apr 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Invocation - <i>Kristeal on May 2, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Je vous propose ... - <i>TridentT on May 2, 2000</i> ▪ j'ai trouvé!! - <i>Patryn on May 4, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ je propose chasse gnouf, comme ça ça me débarrassera un peu en passant... NPO - <i>kragor on May 4, 2000</i> 	p. 33
<ul style="list-style-type: none"> • Ambiance & Maddrun - <i>TridentT on Apr 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Untitled - <i>Arrissa M.F. on Apr 26, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Maddrun est dans la place! - <i>TridentT on Apr 26, 2000</i> 	p. 34
<ul style="list-style-type: none"> • Caractéristiques & Bonus - <i>TridentT on Apr 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ 150 % ! C'est pas à moi que ça arriverait. NPO - <i>Le Chasse gnouf on Apr 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En fait, moi, je vote contre... - <i>Le Chasse gnouf on Apr 27, 2000</i> ○ pour moi c déjà pas mal - <i>Patryn on Apr 25, 2000</i> 	p. 35
<ul style="list-style-type: none"> • Untitled - <i>Wein le grand purificateur on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pourquoi donc? - <i>TridentT on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pourquoi pas ! - <i>Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nouvel Ecran - <i>Kristeal on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ oui, tu peux me l'envoyer... - <i>Karlem on Apr 20, 2000</i> ▪ Ca c'est plutôt pour Kragor... - <i>Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ promis j'essaie d'y penser pour la prochaine fois... - <i>kragor on Apr 20, 2000</i> ▪ ce serait gentil tout plein - <i>Patryn on Apr 20, 2000</i> ▪ Ecran pour cacher un Quak! - <i>TridentT on Apr 20, 2000</i> ▪ Untitled - <i>Un elfe on May 11, 2000</i> 	p. 36
<ul style="list-style-type: none"> • Question directe à N'Qzi - <i>TridentT on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cela remonte à loin... - <i>N'Qzi on Apr 20, 2000</i> 	p. 38
<ul style="list-style-type: none"> • De la grandeur du Quak ... - <i>TridentT on Apr 19, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Les Quaks et leur âme damnée... - <i>N'Qzi on Apr 20, 2000</i> ○ Untitled - <i>Anonymous on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Petit oubli. - <i>Kristeal on Apr 20, 2000</i> ○ Ils sont les plus beaux. Qui ça ? => les quaks - <i>Lambic on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Garodémon. - <i>TridentT on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pourquoi tant de démon - <i>Kristeal on Apr 21, 2000</i> ▪ Ca se passe pas comme ça chez Mac Kragor... - <i>kragor on Apr 21, 2000</i> ▪ Quak et démon - <i>Anonymous on Apr 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ah, les apparences ... - <i>Mysth de Malembie on Apr 26, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exact - <i>TridentT on Apr 26, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ouais - <i>Anonymous on Apr 27, 2000</i> ▪ Le quak et sa relative faiblesse - <i>N'Qzi on May 2, 2000</i> 	p. 39
<ul style="list-style-type: none"> • Invocation - <i>TridentT on Apr 18, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ TridentT - <i>TridentT on Apr 18, 2000</i> ○ Quand le temps n'est pas au RDV ... - <i>Mysth de Malembie on Apr 18, 2000</i> ○ a mon tour... - <i>kragor on Apr 18, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Où je découvre les noms de mes compagnons... - <i>Le Chasse gnouf on Apr 19, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ on peut pas citer tout le monde... - <i>kragor on Apr 19, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rien à voir avec son niveau de magie... - <i>Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les elfes noirs - <i>Kristeal on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tu sais, un de plus ou un de moins... - <i>Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ tu cherches à te faire des ennemis toi mon pauvre... - <i>kragor on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Je sais encore lire, merci NPO - <i>Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000</i> 	p. 44
<ul style="list-style-type: none"> • Cher MJs&Joueurs (sans étoiles!) - <i>TridentT on Apr 18, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ TridentT - <i>TridentT on Apr 18, 2000</i> ○ Quand le temps n'est pas au RDV ... - <i>Mysth de Malembie on Apr 18, 2000</i> ○ a mon tour... - <i>kragor on Apr 18, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Où je découvre les noms de mes compagnons... - <i>Le Chasse gnouf on Apr 19, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ on peut pas citer tout le monde... - <i>kragor on Apr 19, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rien à voir avec son niveau de magie... - <i>Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les elfes noirs - <i>Kristeal on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tu sais, un de plus ou un de moins... - <i>Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ tu cherches à te faire des ennemis toi mon pauvre... - <i>kragor on Apr 20, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Je sais encore lire, merci NPO - <i>Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000</i> 	p. 46

- t'as vraiment du mal avec les nom mon pauvre - *kragor on Apr 19, 2000*
 - J'ai quand même des doutes, on demandera aux autres joueurs. NPO - *Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000*
- C bien C bien ... - *TridenT on Apr 20, 2000*
 - Skywalker ?! Force ?! Pas d'insultes s'il te plais. NPO - *Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000*
 - Marche-étoile, Cours-Ciel ... c pareil ;) - *TridenT on Apr 20, 2000*
 - Point du tout ! Que nenni ! - *Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000*
 - Tiens, Chasse-gnouf, le prénom de ton perso a la même prononciation que mon demi-Troll ! - *Karlem on Apr 20, 2000*
 - T'inquiète ! Je l'avais repéré celui-là (je parle du prénom)... - *Le Chasse gnouf on Apr 20, 2000*
 - Top Secret - *Karlem on Apr 20, 2000*
 - Alors moi je dis chapeau - *kragor on Apr 21, 2000*
 - L'araë ... - *Kristeal on Apr 21, 2000*
 - Untitled - *kragor on Apr 21, 2000*
 - C'est normal qu'on n'aie jamais choisi un elfe arä... - *Le Chasse gnouf on Apr 21, 2000*
 - Avec un peu d'imagination - *TridenT on Apr 21, 2000*
 - Bref, Pas insurmontable (NPO) - *TridenT on Apr 21, 2000*
 - ;) - *Karlem on Apr 21, 2000*
 - Chasse Gnouf, t'es trop excellent, on doit pas s'ennuyer avec toi à une table de jdr ! - *Karlem on Apr 21, 2000*
 - Peut être mais... - *Le Chasse gnouf on Apr 25, 2000*
 - tu en sais presque autant que moi, - *kragor on Apr 21, 2000*
 - Dites, vous trouvez pas qu'on est un peu trop serrés ici ? - *Le Chasse gnouf on Apr 25, 2000*
 - tu fais preuve d'une mauvaise Foi évidente.... - *kragor on Apr 25, 2000*
 - Toi même ! Et pis d'abord, c'est celui qui dit qui est ! - *Le Chasse gnouf on Apr 26, 2000*
 - oh le menteur, bon on réglera nos comptes entre nous, là c'est juste pour te donner une occasion de - *kragorx on*

Apr 26, 2000

- Autant pour moi ! J'ai confondu avec un autre type d'elfes desquels je n'ai jamais entendu parlé : l - *Le Chasse gnouf on Apr 21, 2000*

- Pourquoi cela? - *Karlem on Apr 21, 2000*
- Moi la race qui m'a posé le plus de problèmes en termes de jeu, c'est le Véleid. - *Karlem on Apr 21, 2000*
- je sais pas comment tu te débrouilles ... - *kragor on Apr 21, 2000*

- oui, je sais... - *Karlem on Apr 28, 2000*
 - P.S. - *Karlem on Apr 28, 2000*
 - Tout pareil que Kragor... - *Le Chasse gnouf on Apr 25, 2000*

- on continue... - *Karlem on Apr 18, 2000*
 - où en étais-je? - *Karlem on Apr 19, 2000*
- Au joueurs ... - *TridentT on Apr 18, 2000*
- Où ils en sont - *Kristeal on Apr 18, 2000*

- *** 1ère question!** - *TridentT on Apr 7, 2000*
 - * Doucement tu vas le faire fuir... - *Kristeal on Apr 7, 2000*
 - * et puis y'a aussi... - *kragor on Apr 7, 2000*
 - * ATANOR, ATANOR, ATANOR ... - *Mysth de Malembie on Apr 11, 2000*
 - Ca y est ... - *Kristeal on Apr 11, 2000*
 - Un ange passe... - *Le Chasse gnouf on Apr 17, 2000*
 - ...et trépasse - *Patryn on Apr 17, 2000*
 - la bonne excuse que voilà... - *kragor on Apr 17, 2000*

p. 63

- **Au créateur du site et à ses visiteurs** - *BIDOT Alexandre on Apr 6, 2000*
 - Un revenant! - *TridentT on Apr 6, 2000*
 - A votre disposition - *Roblaad (alex B.) on Apr 7, 2000*
 - excellllllleeeeeennnnnnnttttt - *Patryn on Apr 7, 2000*
 - Excellent et raisonnable - *Roblaad on Apr 7, 2000*
 - Roblaad, tu trouveras rassemblés ici, je pense, la totalité des sites Eleckasiens! - *Karlem on Apr 7, 2000*
 - Avant que le chasse gnouf ... - *Kristeal on Apr 7, 2000*
 - le chasse gnouf il risque pas de répondre... - *kragor on Apr 7, 2000*
 - Je regrette mais tu as mal regardé... - *Karlem on Apr 7, 2000*
 - Au boulot! - *TridentT on Apr 7, 2000*
 - TRIIIIDEEENT !!! - *Le Chasse gnouf on Apr 10, 2000*
 - Invocation - *TridentT on Apr 10, 2000*
 - En attendant ta réponse je vais les essayer toutes NPO - *Le Chasse gnouf on Apr 11, 2000*
 - Taille de l'invocation - *TridentT on Apr 11, 2000*
 - En effet... - *Le Chasse gnouf on Apr 11, 2000*
 - que voilà une bonne nouvelle... - *kragorx on Apr 6, 2000*
 - Alexandre est de retour ! La FORCE est avec nous ! - *Karlem on Apr 7, 2000*

p. 65

<ul style="list-style-type: none"> ○ Fini les hypothèses scabreuses ! - <i>Krsiteal on Apr 7, 2000</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> • Trident, t'en est où avec "Sombres murmures"? - <i>Karlem on Apr 4, 2000</i> ○ Franchement ... - <i>Trident on Apr 4, 2000</i> 	p. 69
<ul style="list-style-type: none"> • bon, probable update à venir... - <i>kragor on Mar 31, 2000</i> ○ ça y est... - <i>kragor on Apr 1, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pas mal du tout - <i>Kristeal on Apr 3, 2000</i> ▪ Suggestions sur le dossier "Véleid" - <i>N'Qzi on Apr 4, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ en effet, j'y songerais plus tard - <i>kragor on Apr 4, 2000</i> ▪ pas eu bp le temps... - <i>Karlem on Apr 4, 2000</i> ▪ Askalims Véleids - <i>kragorx on Apr 4, 2000</i> ○ Episode V - <i>N'Qzi on Apr 2, 2000</i> ○ Episode VI et FIN - <i>N'Qzi on Apr 3, 2000</i> ○ Post-Scriptum - <i>N'Qzi on Apr 3, 2000</i> 	p. 70
<ul style="list-style-type: none"> • Cercle & Joueurs - <i>Trident on Mar 28, 2000</i> ○ Niveau des mes PJs - <i>Kristeal on Mar 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ *** WOAAAA!!! (joueurs passez votre chemin..) - <i>kragor on Mar 29, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SRMB?? - <i>Kristeal on Mar 29, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ***oups désolé... - <i>kragor on Mar 30, 2000</i> ▪ * elle vaut pour l'autre message aussi ***** - <i>Kristeal on Mar 29, 2000</i> ○ Que tout le monde s'écarte devant Ron Marchétoile ! - <i>Le Chasse gnouf on Mar 29, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Et les sorts ?? - <i>Kristeal on Mar 29, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Feuilles !?!? - <i>Le Chasse gnouf on Mar 29, 2000</i> ▪ plus que 400 points avant le niveau 5...(NPO) - <i>kragor on Mar 29, 2000</i> 	p. 77
<ul style="list-style-type: none"> • Sans coeur - <i>Bolo on Mar 27, 2000</i> ○ La vie est cruelle... Moi aussi - <i>N'Qzi on Mar 27, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forum - <i>Trident on Mar 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oui, papa... - <i>N'Qzi on Mar 29, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untitled - <i>Bolo on Mar 29, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les regrets sont inutiles ! - <i>N'Qzi on Mar 30, 2000</i> ○ Expression - <i>Kristeal on Mar 27, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Charmant! - <i>Trident on Mar 28, 2000</i> 	p. 79
<ul style="list-style-type: none"> • * Blessure Mortelle - <i>Trident on Mar 27, 2000</i> ○ * C'est pas mal, mais.... - <i>David on Mar 27, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untitled - <i>Le gobeloure fou on Mar 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Euh! t'es pas un joueur toi? - <i>David on Mar 28, 2000</i> ▪ VADE RETRO "gros lourd!" - <i>Trident on Mar 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untitled - <i>le gobeloure fou on Mar 29, 2000</i> ▪ La mort du Gobeloure fou - <i>Devines qui ? on Apr 1, 2000</i> ▪ La mort du Gobeloure fou - <i>Devines qui ? on Apr 1, 2000</i> ○ * Blessure mortelle - <i>Kristeal on Mar 27, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ *** Sorts de soins - <i>Trident on Mar 28, 2000</i> ▪ * Cercle 6 - <i>Trident on Mar 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ * PNJ - <i>Kristeal on Mar 28, 2000</i> 	p. 81
<ul style="list-style-type: none"> • charge - <i>AMF on Mar 24, 2000</i> ○ Je pense qu'une règle est superflue - <i>David on Mar 24, 2000</i> ○ Fais un peu preuve d'initiative... - <i>N'Qzi on Mar 27, 2000</i> 	p. 84
<ul style="list-style-type: none"> • Eleckasé, jeu de l'année????, - <i>Trident on Mar 23, 2000</i> ○ Moi j'aime pas GameImpact... - <i>Le Chasse gnouf on Mar 24, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entièrement d'accord avec Le Chasse gnouf !(si on m'avait dit cela un jour!) - <i>Karlem on Mar 24, 2000</i> ○ restons modeste - <i>kragor on Mar 24, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A vous entendre ... - <i>Trident on Mar 24, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untitled - <i>kragor on Mar 24, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ OK! - <i>Trident on Mar 25, 2000</i> ○ Il me vient tout à coup une idée... - <i>Le Chasse gnouf on Mar 27, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ t'es un ambitieux toi... - <i>kragor on Mar 27, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tout de suite les grands mots... - <i>Le Chasse gnouf on Mar 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ faut jamais se fonder sur des hypothèses... - <i>Kragor on Mar 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Je ne suis toujours pas d'accord avec toi mais... - <i>Le Chasse gnouf on Mar 29, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ t'es en manque d'arguments...? - <i>kragor on Mar 29, 2000</i> ▪ Le site de l'elfe noir - <i>Kristeal on Mar 29, 2000</i> 	p. 85

- Je crois qu'il y a un Bilbo sur le forum Casus. NPO - *Le Chasse gnouf on Mar 29, 2000*
 - il dit qu'il voit pas le rapport... - *kragor on Mar 29, 2000*
- **Petite rencontre Eleckasienne sur IRC** - *David on Mar 22, 2000* p. 92
 - ça peut être sympa c'est vrai... - *kragor on Mar 23, 2000*
 - moi ça me va, mais si on est que deux... - *David on Mar 24, 2000*
 - tout à fait d'accord... - *kragor on Mar 24, 2000*
 - la vache, on est y est pas encore en chat pourtant... - *kragor on Mar 24, 2000*
 - moi, ça m'arrange pas des masses... - *Karlem on Mar 24, 2000*
- **au risque de répéter ce que disait Trident : Votez Pour Eléckasë sur Gameimpact.com** - *Kragor on Mar 20, 2000* p. 94
 - Résultats - *Kristeal on Mar 21, 2000*
 - Que ton vœux soit exocé! - *TridentT on Mar 21, 2000*
 - 499 c'est bien non? - *TridentT on Mar 21, 2000*
 - quelqu'un m'a volé mon vote de 500!! - *kragor on Mar 21, 2000*
 - Gourmands! - *TridentT on Mar 21, 2000*
 - Pour le message 500, c'est moi... - *Le Chasse gnouf on Mar 22, 2000*
 - Meric je savais que je pouvais compter sur toi...les autres sont des lacheurs... (NPO) - *kragor on Mar 22, 2000*
 - tu y'es allé un peu fort cette fois... - *kragor on Mar 22, 2000*
 - Mago & Forum - *TridentT on Mar 23, 2000*
 - je suis con dès fois - *TridentT on Mar 23, 2000*
 - Le miracle de Guildes! - *TridentT on Mar 21, 2000*
 - C'est bien gentil, en plus je n'ai pas donné une seul voix à ce jeu NPO - *Le Chasse gnouf on Mar 21, 2000*
 - maintenant il va falloir le défendre jusqu'à la cloture... (NPO) - *kragor on Mar 21, 2000*
 - **t'emmerdes pas Amélie fous y un pain...** - *Kragor on Mar 20, 2000* p. 97
 - Untitled - *Alderon on Mar 20, 2000*
 - enfin euh... je veux pas médire mais ... - *kragor on Mar 20, 2000*
 - Disons que ... - *TridentT on Mar 21, 2000*
 - Farpaitement - *Bolo on Mar 21, 2000*
 - Ca c'est ton avis personnel - *David on Mar 21, 2000*
 - Tu croyais avoir été long, mais on voit que tu ne me connais pas ... - *kragor on Mar 21, 2000*
 - Ah, les caricatures... et leur usage modéré... - *N'Qzi on Mar 27, 2000*
 - c'est justement tout le problème que j'essaie de souligner à travers ce débat... - *kragor on Mar 27, 2000*
 - Bonne question !! - *N'Qzi on Mar 27, 2000*
 - juste pour ajouter que... - *kragor on Mar 20, 2000*
 - Le morle - *Kristeal on Mar 21, 2000*
 - En ce qui me concerne... - *Le Chasse gnouf on Mar 21, 2000*
 - vite morle - *Patryn on Mar 21, 2000*
 - Ah je suis pas d'accord... - *kragor on Mar 21, 2000*
 - **Feuilles de perso** - *TridentT on Mar 17, 2000* p. 104
 - Merci... - *Le Chasse gnouf on Mar 20, 2000*
 - Je reviens après un long repos (j'hiberne pendant l'hiver!)... - *Karlem on Mar 20, 2000*
 - Merci mErci! - *TridentT on Mar 21, 2000*
 - Record battu ! - *Kristeal on Mar 29, 2000*
 - Si si! - *TridentT on Apr 3, 2000*
 - **Eh oui, il y en a qui commencent** - *Hubris l'imprenable on Mar 17, 2000* p. 105
 - A vue de nez comme ça, la Chevalière... - *Karlem on Mar 20, 2000*
 - P.S. - *Karlem on Mar 20, 2000*
 - Une campagne... - *N'Qzi on Mar 27, 2000*
 - Episode II - *N'Qzi on Mar 28, 2000*
 - Episode III - *N'Qzi on Mar 29, 2000*
 - Episode IV - *N'Qzi on Mar 30, 2000*
 - Le reste du récit se situe sur la page précédente (épisodeV) - *N'Qzi on Mar 31, 2000*
 - **Trop dur la magie** - *Kuo Kalcedoine on Mar 16, 2000* p. 111
 - MJ à 2 francs ... - *TridentT on Mar 16, 2000*
 - outré - *Patryn on Mar 16, 2000*

| | |
|---|--------|
| <ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Outre je le suis aussi - <i>remrem on Mar 24, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ben si t'as de PNJ mages, ça peut être utile de connaître les règles... - <i>kragor on Mar 25, 2000</i> ▪ Réponse - <i>Iscariote on Mar 17, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Que te répondre ... - <i>TridentT on Mar 17, 2000</i> ▪ Le MJ pourri c'est moi - <i>Remrem on Mar 24, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pub éhontée (une fois n'est pas coutume, j'l'e r'fais plus) - <i>Le Chasse gnouf on Mar 24, 2000</i> ○ ok (oh! le long message...) - <i>Karlem on Mar 20, 2000</i> | p. 115 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Pouvoirs & Joueurs! - <i>TridentT on Mar 7, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Marque de la mort - <i>Mysth de Malembie on Mar 7, 2000</i> ○ Malédiction - <i>Kristeal on Mar 7, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Au delà des jets de dés - <i>TridentT on Mar 7, 2000</i> ▪ *Et moi donc... - <i>Karlem on Mar 13, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ...et qui a du bol aux dés - <i>Karlem on Mar 13, 2000</i> ▪ * Petite adaptation - <i>Kristeal on Mar 14, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ les MJs.... - <i>Wein, le grand purificateur on Mar 24, 2000</i> | p. 117 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Bilbo est-il mort? - <i>Karlem on Mar 3, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mais non... - <i>Bilbo on Mar 3, 2000</i> | p. 118 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Histoire d'un MdJ - <i>TridentT on Mar 3, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ C'est dur d'être un héro - <i>Bolo on Mar 3, 2000</i> ○ t'en a de bonne - <i>le gobloure fou on Mar 4, 2000</i> ○ Raté ! C'était une angine... - <i>Le Chasse gnouf on Mar 6, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En fait ... - <i>TridentT on Mar 6, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Je m'en doutais... - <i>Le Chasse gnouf on Mar 6, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ben ... - <i>TridentT on Mar 6, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ blessures - <i>Patryn on Mar 6, 2000</i> ▪ pitié - <i>Bolo on Mar 7, 2000</i> ▪ comme l'autre - <i>le gobeloure fou on Mar 8, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ syndicat! - <i>TridentT on Mar 8, 2000</i> ▪ Un bon MJ est ... - <i>Kristeal on Mar 9, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Un bon MJ est un MJ qui a de bons PJs (comme moi)... - <i>Le Chasse gnouf on Mar 9, 2000</i> ▪ Les maladies - <i>David on Mar 6, 2000</i> ▪ Gestion des maladies - <i>Mysth de Malembie on Mar 7, 2000</i> | p. 123 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Untitled - <i>Bolo on Mar 2, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ * Contre les critiques... - <i>kragor on Mar 2, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ *idem - <i>Karlem on Mar 3, 2000</i> ▪ *Idem 2 - <i>Kristeal on Mar 6, 2000</i> ○ Les armes longues - <i>Kristeal on Mar 6, 2000</i> | p. 126 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Etoile - <i>Un PJ on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ juste pour dire que le barde est remis à neuf... - <i>Karlem on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Temple de Chall - <i>TridentT on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ en fait j'étais déjà au courant... - <i>Anonymous on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ merde j'ai encore oublié de signer... (NPO) - <i>kragor on Feb 28, 2000</i> | p. 127 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Votez pour Eleckasë!!! - <i>TridentT on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ca y est j'ai voté mais... - <i>Le Chasse gnouf on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ * - <i>Kristeal on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Désolé mais je n'ai pas pu m'empêcher de lire... - <i>Le Chasse gnouf on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ * mais..Mais...sacrilège!!! - <i>Patryn on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Attends! - <i>TridentT on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Voilà! - <i>TridentT on Feb 28, 2000</i> ▪ Et pis d'abord j'fais c'que veux ! - <i>Le Chasse gnouf on Feb 29, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ j ai vote!! - <i>Wein le grand purificateur on Feb 29, 2000</i> ○ Eléckasë et quand même 15 ème (avec 23 votes) en ce jour... C'est po mal non?(NPO) - <i>kragor on Mar 5, 2000</i> ○ Il va falloir défendre votre beefsteack mes gouyous... - <i>Le Chasse gnouf on Mar 9, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ On compte sur toi aussi... - <i>kragor on Mar 10, 2000</i> ▪ Arf!!!!!!! - <i>TridentT on Mar 12, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ MAUVAISES LANGUES !!! - <i>Le Chasse gnouf on Mar 13, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ tu crois que je te vois pas venir... - <i>kragor on Mar 13, 2000</i> ▪ Récupération de PA - <i>Kristeal on Mar 14, 2000</i> | |

| | |
|--|--------|
| <ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ JE VOTE POUR !!!!!!! npo - <i>Le Chasse gnouf on Mar 14, 2000</i> ▪ oui mais lui c'est pas un mago... c'est Garcimore (NPO) - <i>kragor on Mar 14, 2000</i> | |
| <ul style="list-style-type: none"> • La Cité de la Magie - <i>TridenT on Feb 28, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Je vote pour ! NPO - <i>Le Chasse gnouf on Feb 28, 2000</i> ○ ben euh je veux bien moi ... - <i>kragor on Feb 28, 2000</i> | p. 131 |
| • Stats - <i>TridenT on Feb 25, 2000</i> | p. 131 |
| • Alerte à l'usurpateur ! - <i>Le Chasse gnouf on Feb 25, 2000</i> | p. 132 |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Usurpateur! - <i>Le Chasse gnouf on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La prochaine fois... - <i>Le vrai Chasse gnouf on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insurrection de PJ's... - <i>kragor on Feb 25, 2000</i> ▪ on t'as reconnu gros lourd... tu es démasqué... - <i>Anonymous on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ merde j'ai oublié de signer... c'était moi celui là (NPO) - <i>kragor on Feb 25, 2000</i> ▪ Ne serais-tu pas celui qui se fait appeler récemment le "bourrin subtil" ? - <i>Karlem on Feb 25, 2000</i> | |
| • * Les Joyeux Etoiles - <i>Kristeal on Feb 25, 2000</i> | p. 134 |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ * doutes? - <i>TridenT on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ * - <i>Kristeal on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ hum voyins si j'ai bonne mémoire - <i>Kragor on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'Innomable donc ... - <i>Le Chasse gnouf on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ oh le lourdeau !!! - <i>kragor on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ * Chaîne d'éclair - <i>Kristeal on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ * je prends note, je prends note (NPO) - <i>kragor on Feb 25, 2000</i> ▪ Esquive - <i>Le Chasse Gnouf on Feb 25, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Désolé mais ... - <i>Kristeal on Feb 25, 2000</i> ▪ Je ne sais pas de quoi vous parlez... - <i>Le vrai Chasse gnouf on Feb 25, 2000</i> | |
| • Enigmes : Pour TOUS! - <i>TridenT on Feb 23, 2000</i> | p. 136 |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Des énigmes ? tiens donc... - <i>Le Chasse gnouf on Feb 23, 2000</i> ○ chouette mais... - <i>Karlem on Feb 23, 2000</i> | |
| • M.E.R.D.I.Q.U.E - <i>TridenT on Feb 21, 2000</i> | p. 137 |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ La dure loi de l'initiative - <i>Kristeal on Feb 21, 2000</i> ○ Theorie de Darwin - <i>David on Feb 21, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tout à fait d'accord... - <i>Karlem on Feb 22, 2000</i> ○ Ben oui - <i>Patryn on Feb 21, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A vous entendre ... - <i>TridenT on Feb 21, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grandes gueules! - <i>TridenT on Feb 21, 2000</i> ○ ch'uis pas tout à fait d'accord (ou quelques tactiques pour avoir l'init et la garder=) - <i>kragor on Feb 21, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Entièrement d'accord - <i>N'Qzi on Feb 21, 2000</i> ▪ oui, c'est vrai... - <i>Karlem on Feb 22, 2000</i> ○ Règle Minable - <i>Le Gobloure fou on Feb 22, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ moi j'aimerais bien voir ça... - <i>kragor on Feb 22, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ca bouge parfois ce forum ;o) - <i>TridenT on Feb 22, 2000</i> ▪ Petite rectification (juste pour la forme) - <i>Kristeal on Feb 22, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Untitled - <i>kragor on Feb 23, 2000</i> ▪ Note... - <i>kragor on Feb 23, 2000</i> ▪ Ils sont joueurs ces gobloure - <i>TridenT on Feb 22, 2000</i> ▪ En fait - <i>le gobloure fou on Feb 23, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le fourbe - <i>kragor on Feb 23, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ J'ai une réputation à entretenir MOI! - <i>TridenT on Feb 23, 2000</i> ○ laisse nous le temps d'arriver - <i>Le quake à la lance on Feb 22, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ je t'en prie, développe ton idée, vas y n'aie pas peur, qu'est ce que tu lui reproches à ce système - <i>kragor on Feb 23, 2000</i> ○ Qu'est ce que tu utilisais avant comme système de combat ? - <i>Le Chasse gnouf on Feb 22, 2000</i> ○ Commentaires - <i>Kristeal on Feb 22, 2000</i> ○ oui et non - <i>madog on Feb 24, 2000</i> | |
| • Salo{[#(ie de {#~**\$ de Gazette n°06! ;o) - TridenT on Feb 21, 2000 | p. 146 |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ * dossier - <i>kragor on Feb 21, 2000</i> | |
| • Askalim-Sorcier-Chaman... - <i>Karlem on Feb 21, 2000</i> | p. 147 |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ cherche pas - <i>kragor on Feb 21, 2000</i> | |

- Un essai de classification - *N'Qzi on Feb 21, 2000*
 - Merci - *Karlem on Feb 22, 2000*
- *** L'armure R24 "Sanctuaris" donnée à la fin de la campagne.** - *TridentT on Feb 17, 2000* p. 148
 - * Les pouvoirs complémentaires de Santuaris - *Kristeal on Feb 18, 2000*
 - * les pouvoirs supplémentaire de Sanctuaris - *kragor on Feb 18, 2000*
 - ***** Explications des pouvoirs. - *TridentT on Feb 18, 2000*
 - *** Utilisation pour les Magos - *TridentT on Feb 18, 2000*
 - **Et cette "Aura déferlante", elle cause quand même pas mal de dégâts(surtout aux MV) - *Karlem on Feb 21,*
- *** Invocation des Démons** - *TridentT on Feb 17, 2000* p. 149
 - * Une petite colle ! - *Kristeal on Feb 17, 2000*
 - Il y a autre chose - *Mysth de Malembie on Feb 18, 2000*
 - Oui, mais quand c'est un PNJ qui invoque... - *Karlem on Feb 17, 2000*
- *** MJs, Forum & Joueurs** - *TridentT on Feb 17, 2000* p. 150
 - C'est une bonne idée ... - *Kristeal on Feb 17, 2000*
 - C'est pas con comme idée - *Karlem on Feb 17, 2000*
 - C'est pour des PJs pas très éveillés dans ce cas... - *Le Chasse gnouf on Feb 17, 2000*
 - ... c'est pour VOUS ... - *TridentT on Feb 17, 2000*
 - Là je m'insurge... - *Le Chasse gnouf on Feb 18, 2000*
 - Loin de moi cette idée! - *TridentT on Feb 18, 2000*
 - Explicites oui mais... - *Le Chasse gnouf on Feb 18, 2000*
- **Pour ceux qui ont apprécié le bétisier sur mon site** - *kragor on Feb 14, 2000* p. 152
 - Au fait Chasse gnouf, ... - *kragor on Feb 14, 2000*
 - Couleur - *Kristeal on Feb 14, 2000*
 - euh je vais voir ce que je peux faire - *kragor on Feb 14, 2000*
 - C'est mieux comme ça? npo - *kragor on Feb 14, 2000*
 - Moi, je trouve que oui. npo - *Le Chasse gnouf on Feb 14, 2000*
 - Effectivement, c'est beaucoup plus clair et plus lisible. Merci. - *Kristeal on Feb 14, 2000*
 - Et les autres pages? - *TridentT on Feb 17, 2000*
 - pourtant c'est le même code pour toutes... - *kragor on Feb 17, 2000*
- **peut pas t aider :(** - *Wein, le grand purificateur on Feb 11, 2000* p. 153
 - Aaaaah les mains gauches... - *Le Chasse gnouf on Feb 14, 2000*
- **Génial ton bétisier, Kragor !** - *Karlem on Feb 11, 2000* p. 153
 - Remerciez plutôt les joueurs, bon j'avoue que j'en ai sorti des pas mal dans le lot... - *kragor on Feb 11, 2000*
- **pas de Necromancien?** - *TridentT on Feb 11, 2000* p. 154
 - Sorry - *Karlem on Feb 11, 2000*
 - Et puis un démoniste avec Weyn dans le groupe...:-) NPO - *Le Chasse gnouf on Feb 11, 2000*
 - Fût un temps où j'en ai eu un... - *kragor on Feb 11, 2000*
 - Merci! - *TridentT on Feb 14, 2000*
 - Les invocations de démons - *Kristeal on Feb 13, 2000*
- **salut!!!** - *Wein le grand purificateur on Feb 11, 2000* p. 155
 - Mon personnage... - *Le Chasse gnouf on Feb 11, 2000*
 - Le Conseil des Veleids! - *TridentT on Feb 11, 2000*
 - Ce sera avec plaisir. NPO - *Le Chasse gnouf on Feb 11, 2000*
 - OK! - *TridentT on Feb 15, 2000*
- **Les Armures** - *TridentT on Feb 8, 2000* p. 157
 - En ce qui me concerne... - *Karlem on Feb 9, 2000*
 - R8 de plaques - *Kristeal on Feb 20, 2000*
- **Une petite question en passant...** - *Le Chasse gnouf on Feb 8, 2000* p. 158
 - Weyn... - *Karlem on Feb 9, 2000*
 - Et il joue quoi ton Weyn comme personnage ? - *Le Chasse gnouf on Feb 10, 2000*
 - un prêtre... - *Karlem on Feb 10, 2000*
 - Une petite gaffe à l'horizon... - *Le Chasse gnouf on Feb 10, 2000*
 - Il a 84 points astraux ! OUUUUUUUH ! J'en veux aussi 84... - *Le Chasse gnouf on Feb 10, 2000*
 - oui... - *Karlem on Feb 11, 2000*
 - Faut peut être pas rêver non plus... - *Le Chasse gnouf on Feb 11, 2000*
 - Comme on dit dans le jargon... BEUARH!!! - *Kragor on Feb 10, 2000*

- je veux pas dire, mais t'es pas un peu gentil avec tes PJ's quand même? - *Kragor on Feb 10, 2000*
 - Pour un niv 2 c'est un niv ? ! - *Kristeal on Feb 10, 2000*
 - petite precision - *Wein le grand purificateur on Feb 11, 2000*
 - precision 2 (le retour) - *Wein le grand purificateur on Feb 11, 2000*
 - Ton niveau 12... - *Kristeal on Feb 11, 2000*
 - je vois la lumiere au bout du tunnel... - *Wein le grand purificateur on Feb 11, 2000*
 - je critique pas ton niveau 12... - *kragor on Feb 11, 2000*
 - Restons calme... - *Karlem on Feb 11, 2000*
 - On n'est jamais assez gentils avec eux(Weyn, mon numéro de compte est 000-....) - *Karlem on Feb 11, 2000*
- **2 nouvelles petites choses...** - *Karlem on Feb 4, 2000* p. 164
 - pas mal mais gare - *Alderon on Feb 4, 2000*
 - c'est comme cela que je l'entendais... - *Karlem on Feb 7, 2000*
 - Euh! ca existe deja - *David on Feb 7, 2000*
 - le colporteur est plutôt un historien... - *Karlem on Feb 7, 2000*
 - Je persiste....et signe.... - *David on Feb 7, 2000*
 - anti-progressiste - *Alderon on Feb 7, 2000*
 - Les saltimbanques - *Kristeal on Feb 7, 2000*
 - Ok ca ca me plait! - *David on Feb 8, 2000*
 - Ok... - *Karlem on Feb 9, 2000*
- **Marteau Perce-Armure** - *TridenT on Feb 2, 2000* p. 167
 - L'éclate Tombe - *Patryn on Feb 2, 2000*
 - La charge creuse - *Kristeal on Feb 2, 2000*
 - c'est spécial... - *Bilbo on Feb 3, 2000*
- **Nouveaux Démons** - *TridenT on Jan 31, 2000* p. 168
 - Qu'ils y viennent... - *Karlem on Jan 31, 2000*
 - si ... - *TridenT on Feb 1, 2000*
 - intérêt - *Kristeal on Feb 1, 2000*
 - ... ça tombe bien! - *TridenT on Feb 1, 2000*
 - tant qu'on est sur les nouveaux démons... - *kragor on Feb 1, 2000*
- **Sites sur Eleckase** - *Bilbo on Jan 28, 2000* p. 170
 - euh il y a le mien - *kragor on Jan 28, 2000*
 - ben je sais pas si on peut appeler le mien comme ça - *Patryn on Jan 29, 2000*
 - tu les trouveras presque tous à cette adresse... - *Karlem on Jan 31, 2000*
 - Merci a tous... - *Bilbo on Feb 3, 2000*
- **Record!** - *TridenT on Jan 28, 2000* p. 171
 - pas mopn habitude de retenir ça - *Patryn on Jan 28, 2000*
 - Quel record... - *kragor on Jan 28, 2000*
 - Y a mieux ! - *Kristeal on Jan 31, 2000*
 - On peut faire mieux - *David on Jan 31, 2000*
 - ça dépend... - *Karlem on Jan 31, 2000*
- **Oups-Critiques???** - *Zakath on Jan 27, 2000* p. 173
 - Tu les ajoutes - *David on Jan 27, 2000*
 - tout pareil... - *kragorx on Jan 27, 2000*
 - ca fait ... - *TridenT on Jan 28, 2000*
 - subtilement... - *Weyn, le grand purificateur on Jan 31, 2000*
 - juste une précision de règles... - *kragorx on Jan 31, 2000*
- **Differences entre classe de perso** - *TridenT on Jan 24, 2000* p. 174
 - Mon groupe - *Patryn on Jan 25, 2000*
 - mon groupe à moi - *kragor on Jan 25, 2000*
 - ben je suis content du mien lol - *Patryn on Jan 25, 2000*
 - optimisation - *TridenT on Jan 25, 2000*
 - ça me rassure - *kragor on Jan 26, 2000*
 - "Petites précisions" ou "Du point de vue du mage" - *Le chasse gnouf on Jan 27, 2000*
 - Ligue antignouf - *vincent on Jan 27, 2000*

| | |
|---|--------|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Merchi - <i>Patryn on Jan 11, 2000</i> | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Nouveau venu - <i>Anthony on Jan 8, 2000</i> ○ c'est le meilleur - <i>Patryn on Jan 8, 2000</i> ○ Avi éclairé - <i>Prophety on Jan 9, 2000</i> ○ Les règles - <i>Kristeal on Jan 10, 2000</i> ○ L'innovation... - <i>Karlem on Jan 10, 2000</i> | p. 199 |
| <ul style="list-style-type: none"> • A propos de multiplicateurs et de localisations - <i>Karlem on Jan 7, 2000</i> ○ Multiplicatataatateur - <i>Patryn on Jan 8, 2000</i> ○ Multiplicateur - <i>Kristeal on Jan 10, 2000</i> ○ Attaque magique - <i>TridenT on Jan 12, 2000</i> | p. 201 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Encore un sujet non débattu: le combat à plusieurs - <i>Kristeal on Jan 6, 2000</i> ○ il me semble que c'est dans le livre de base... - <i>Karlem on Jan 7, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ en effet c'est dans les règles.... - <i>kragor on Jan 7, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ petite erreur de ma part - <i>kragor on Jan 7, 2000</i> ○ Et la volonté de riposte - <i>Kristeal on Jan 9, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ tentative de réponse - <i>kragor on Jan 11, 2000</i> ○ Combats a plusieurs realistes - <i>David on Jan 11, 2000</i> ○ 2 adversaires ... - <i>TridenT on Jan 12, 2000</i> ○ Pendant la contre-attaque - <i>Kristeal on Jan 13, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ça me parait simple - <i>kragor on Jan 13, 2000</i> | p. 202 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Suppléments 3 et 4 - <i>Zakath on Jan 6, 2000</i> ○ @dresse, pour la deuxième fois!!!!!!! - <i>TridenT on Jan 6, 2000</i> ○ Quoi ? Tu arrive pas à les trouver ? - <i>Don_Marco on Jan 12, 2000</i> | p. 204 |
| <ul style="list-style-type: none"> • PLUS EDITE ????? - <i>Zakath on Jan 4, 2000</i> ○ En bref - <i>Kristeal on Jan 5, 2000</i> ○ Je confirme... - <i>Karlem on Jan 5, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Houps! - <i>Karlem on Jan 5, 2000</i> | p. 205 |
| <ul style="list-style-type: none"> • C KwaDonk, Les Gazettes??? - <i>Morland, Brûleur de Dragons on Jan 4, 2000</i> ○ Sur le site de TridenT - <i>Kristeal on Jan 4, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1000 excuses... - <i>TridenT on Jan 5, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conseil - <i>Kristeal on Jan 6, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ C'est une bonne idée! - <i>Karlem on Jan 6, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mortel - <i>Kristeal on Jan 7, 2000</i> ▪ BOULE DE FEU - <i>TridenT on Jan 6, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ca brûle !!!!! - <i>Zakath on Jan 6, 2000</i> ▪ Merci - <i>Kristeal on Jan 6, 2000</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ C'est moi, c'est moi! - <i>TridenT on Jan 6, 2000</i> | p. 206 |

Le puits de Enfants perduS

TridentT

May 25 2000 at 1:49 AM

PLutôt calme en ce moment ce forum, hum? Un air de vacances? en plus, NetWork54 est de moins en moins accessible ces derniers temps ...

Enfin, revenons-en à Eléckasë, et plus particulièrement à l'excellent scénario de N'Qzi.
Je sais je sais, je le lis que maintenant, mais ... plus c'est long

Donc, mes commentaires sur ce scénario : Ben ... voir deux phrases plus haut!
C'est un scénar bien construit, qui me rappelle peut-être même un livre, dans les grandes lignes peut-être.

Bravo N'Qzi! Juste une remarque : il faudra peut-être que le MJ ajoute quelques protagonistes neutre qu'il développera pour ne pas que tous les persos/groupes important soit impliqué dans l'intrigue. Je ne dis pas de faire des fausses pistes, mais seulement d'embellir le tout, à la sauce MJ quoi!

Est-ce que qqn a fait joué ce scénar? N'Qzi peut-être? J'aimerais savoir comment ça c'est passé, surtout avec un mago dans le groupe.

En tout cas, un scénar que je trouve très intéressant, surprenant. Donc, pas de questions particulières.

TridentT.
www.trident.fr.st

Le puits de Enfants perduS

May 25 2000 at 1:49 AM

TridentT

PLutôt calme en ce moment ce forum, hum? Un air de vacances? en plus, NetWork54 est de moins en moins accessible ces derniers temps ...

Enfin, revenons-en à Eléckasē, et plus particulièrement à l'excellent scénari o de N'Qzi.
Je sais je sais, je le lis que maintenant, mais ... plus c'est long

Donc, mes commentaires sur ce scénario : Ben ... voir deux phrases plus haut!
C'est un scénar bien construit, qui me rappelle peut-être même un livre, dans les grandes lignes peut-être.

Bravo N'Qzi! Juste une remarque : il faudra peut-être que le MJ ajoute quelques protagonistes neutre qu'il développera pour ne pas que tous les persos/groupes important soit impliqué dans l'intrigue. Je ne dis pas de faire des fausses pis tes, mais seulement d'embellir le tout, à la sauce MJ quoi!

Est-ce que qqn a fait joué ce scénar? N'Qzi peut-être? J'aimerais savoir comment ça c'est passé, surtout avec un mago dans le groupe.

En tout cas, un scénar que je trouve très intéressant, surprenant. Donc, pas de questions particulières.

TridentT.
www.trident.fr.st

Auteur **Reply**

Karlem **j'ai commencé...** May 25 2000, 9:44 AM

J'ai lu le début et ça me semble pas mal du tout(pour un début) mais en ce moment je suis en plein blocus(on est malheureux, c'est chiant, on a envie que d'une chose... s'amuser... mais c'est pas le moment!!) et sa lecture risque de prendre du temps(il est qd même vachement long!)... je vous tiens au courant et je mettrai mes commentaires plus tard...

N'Qzi **Joué ?** May 26 2000, 1:44 AM

Et bien oui, il a été joué mais avec une trame plus simplifiée.
L'essentiel des protagonistes s'y trouvaient mais les catholiques n'étaient pas aussi impliqués (ils recueillaient Bilmen mais n'étaient pas à la recherche de l'assas sin d'un Saint).
Les joueurs avaient des personnages débutants et c'était leur première aventure.
Les mages n'avaient donc guère de pouvoirs exceptionnels.
Et encore merci pour les commentaires plutôt sympas.

N'Qzi **Désolé pour le bis** May 26 2000, 2:33 AM

Désolé pour le bis

N'Qzi **Oui, oui...** May 26 2000, 1:46 AM

Et bien oui, il a été joué mais avec une trame plus simplifiée.
L'essentiel des protagonistes s'y trouvaient mais les catholiques n'étaient pas aussi impliqués (ils recueillaient Bilmen mais n'étaient pas à la recherche de l'assassin d'un Saint).
Les joueurs avaient des personnages débutants et c'était leur première aventure.
Les mages n'avaient donc guère de pouvoirs exceptionnels.
Et encore merci pour les commentaires vraiment sympas.

qqun peut-il m'aider?

Karlem

May 24 2000 at 6:00 AM

j'ai des fichiers images de type fichier.SPR et fichier.tga mais je n'arrive pas à les ouvrir. L'ordi essaie de les ouvrir avec "imaging for windows(Kodak)" mais un message s'affiche comme quoi le format est trop grand et non-adapté. Avec Paintbrush et ACDSee, c'est la même chose. C'est dommage, c'étaient de belles images du bestiaire du jeu "les chroniques de la Lune Noire"!!
Qqun sait-il comment ouvrir/visionner/convertir ces &"\$!?!?ù\$ de fichiers?

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

les fichiers tga...

May 24 2000, 8:46 AM

...moi, je les ouvre avec Paint Shop Pro 5 quant aux fichiers spr, j'en ai pas donc je ne sais pas non plus comment les ouvrir.

Le Chasse gnouf.

Karlem

merci

May 25 2000, 9:37 AM

TridenT

Images

May 25 2000, 1:42 AM

Je ne peux que te conseiller l'EXCELLENT ACDSEE, en shareware (sans limite de temps!) qui reconnait de très nombreux formats (sauf les SPR!).

Tu peux le trouver n'importe où en téléchargement, et il fait environ 1 Mo. La classe!

Karlem

oui, ...

May 25 2000, 9:40 AM

j'ai déjà ACDSEE en Shareware mais, comme tu dis, il n'ouvre pas les SPR et les tga je vais réessayer mais je ne pense pas non plus. Merci quand même...(c'est dommage il y avait des images vraiment bien... Ah! Ces salopards de chez Cryo...)



P'tite idée à développer...

Karlem

May 15 2000 at 9:17 AM

Et si on faisait un webring Eleckasë? Comme ça si Roblaad réapparaît un jour, il n'aura aucun problème pour trouver nos différents sites et si plus tard d'autres s'ajoutent, ce sera plus facile! Le problème, c'est que je ne m'y connais pas du tout. Alors si ça vous intéresse et que qqun y connaît qqch...

PS: pour ceux qui ne savent ce qu'est un webring, voici un exemple en bas de page pour ce site à propos de Baldur's Gate:

<http://www.lord-drake.com/>

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Tu m'ôtes les mots de la bouche...

May 15 2000, 10:21 AM

En effet, cette idée m'est venue à force de signaler les sites parlant d'Eléckasë à Kragor quand j'en croise.

Je me suis dit finalement qu'il en existe déjà un : avez vous déjà entendu parler du Python ? C'est une sorte de webring "multi-thèmes" assez récent. Le site de Kragor y est déjà référencé et je m'étonne encore de ne pas y voir d'autres sites dédiés à Eléckasë.

Pour avoir un aperçu de ce webring, rendez vous à cette adresse :

<http://fanzinezombi.free.fr/ring/>

Comme son adresse l'indique, ce webring est géré par ceux qui s'occupent du fanzine Zombi, ce site héberge un forum où vous pourrez peut-être contacter Dr Zombi qui s'occupe du Python. L'adresse du forum :

<http://altern.org/sitezombi/forum/edfanz.html?numfor=1>

Voilà, j'espère que cela correspondra à vos goûts,

Le Chasse gnouf.

TridenT

WebRing

May 16 2000, 12:13 AM

Une WebRIing ... pour 3 sites? ou 4, scusez!

ouais ... j'ai déjà créé une ring pour la programmation des jeux sur PC (delphix), et c'est utile lorsque l'on commence à être nombreux ...

Créer une webring juste pour 5 sites, qui n'évoluera probablement pas (pas de news sites), je dis bof ...

Rejoindre une ring existante, parlant de JdR français, pourquoi pas ... j'attends vos propositions.

Trident

Réponse du WebMestre

May 16 2000, 3:43 AM

Salut, j'ai demandé au site précédemment cité de rajouter une section Eleckasë pour que l'on s'y référence tous. Voici sa réponse.

TRIDENT> Commentaire : Rajouter une section Eleckasë dans les jdr serait sympa!

WM> Ma foi pourquoi pas.. mais il faudrait des sites qui soient partants ! tu connaîtrais 2-3 webmasters intéressés ? N'hésite pas à leur proposer. Ils peuvent même proposer une inscription sous condition d'ouverture de la rubrique Eleckase. Disons qu'à trois sites (dont le tien) on ouvre, OK ?? Tu pourras bien entendu modifier ton inscription au pied levé à ce moment là.

Karlem

oui,

May 17 2000, 7:49 AM

moi ce que j'en disais c'était pour plus de facilité! Mais de quel site parles-tu déjà? Quelle est son adresse?(cfr message suivant...)

Le Chasse gnouf

P'tite question en passant...

May 24 2000, 8:41 AM

Quand un webmaster veut faire référencer son site, comment doit-il procéder ?

Le Chasse gnouf.

Karlem

bonne question, ça !

May 25 2000, 9:46 AM

mais à laquelle je n'ai pas de réponse claire, nette et précise!

Le Chasse gnouf

Est-ce si difficile ?

May 25 2000, 10:59 AM

Est-ce que ça demande un lourd investissement en temps/argent/[autre chose] de la part du webmaster ? Pourquoi tous les webmasters ne sont pas référencés dans la plupart des sites faits pour (Le Seuil, Jeuxderôles.com, ankou, le Python, webring précis...). Doivent-ils respecter une clause d'exclusivité avec le premier site où ils ont été référencés ?

Que quelqu'un éclaire ma lanterne, ciouplé ?

Cadum.

kragor

pourquoi tu veux faire un site...? (MDR)

May 25 2000, 12:16 PM

bon en fait ça ne coûte strictement rien, il suffit juste soit de remplir un petit formulaire, soit d'envoyer un mail au Webmaster (non il n'y a pas de clauses d'exclusivité, du moins moi on m'a rien fait signer 😊)....

Après il faut attendre un léger délai (qui se compte en jour ou en semaine selon le site qui te référence), et voilà, c'est fait...

Ensuite, il ne te reste juste qu'à ajouter quelques lignes de code sur la page principale de ton site (ce qui est généralement assez moche, mais on a

pas le choix) que les gentils référenceurs (ça se dit ça?) te donnent en échange de ton inscription sur leur site.

C'est tout con...

Maintenant après reste à voir comment ton site est référencé, parce que des fois c'est fait n'importe comment, et quand tu tapes Eléckasë par exemple ça t'envoie sur tout, sauf sur les sites qui parlent d'Eléckasë...(et encore quand ça t'envoie quelque part...).

Et même si t'as bien précisé lors de ton inscription comme mots clef pour une éventuelle recherche débouchant sur ton site, le mot Eléckasë(par exemple); une fois référencé, tu peux être sûr que si tapes Eléckasë, tu n'aboutiras pas sur ton site (C'est notamment vrai pour JDR.com, à moins que ça n'ait changé depuis, c'est vrai que j'y passe pas souvent...)

Et puis y'a aussi des Webmasters qui ne veulent pas être référencés, ou qui s'en cognent...

Voilà...

Le Chasse gnouf

Tu rigoles mais...

May 26 2000, 2:45 AM

...je suis sûr que je ferais ma page Guildes avant de vous faire le prochain scénario. Rageant n'est ce pas...

Mais ce n'est pas dans ce but que je posais cette question (donc si tu suis bien la page Guildes, c'est pas pour demain et encore moins le scénar...) c'est juste que vous êtes plusieurs à avoir un site consacré à Eléckasë ou un site avec une page Eléckasë et que je ne vous vois pas tous sur tout les sites qui pourraient vous référencer et question publicité, je pense que se serait plus sage que le coup d'état lors du sondage bidon de GameImpact.

Et ne me dites pas que vous ne voulez pas de publicité (pour votre site ou pour Eléckasë) quand on fait un site c'est pour qu'il soit fréquenté par le plus de gens intéressés possible.

Vala,

Le Chasse gnouf.

Trident

Ref

May 25 2000, 11:34 PM

Se faire référencer, c'est simplement remplir un @-formulaire ou alors envoyer un mail aux sites concernés.

La plupart du temps c'est gratuit (même pour les gros sites comme yahoo, altavista etc ...) mais ça prend du temps, et parfois, il faut recommencer l'opération plusieurs fois.

Le référencement est une chose, l'échange de lien, les rings, les forums etc sont une autre méthode d'être connu.

Trident

Réponse claire et simple

May 25 2000, 11:31 PM

Va voir sur mon site, section WWW.

plus simple?

update de mon site...

kragor

May 12 2000 at 3:44 PM

merci à N'Qzi (on ne le dira jamais assez) pour m'avoir autorisé à publier son scénario...

et merci aux autres, ben pour le reste, voilà,

Auteur

Reply

N'Qzi

Ca fait tout chaud au coeur...

May 14 2000, 1:34 AM

Quoique je me demande si ne pointe pas là une petite touche d'ironie. C'est de bonne guerre.

Je vais tenter (je dis bien tenter) de mettre sur le forum un autre scénario la semaine prochaine. Evidemment, il sera disponible sous version Word pour les amateurs. Avis à eux.

Le Chasse gnouf

Fallait pas ...

May 15 2000, 8:49 AM

Fallait pas mettre la table de localisation dans ta mise à jour : si tu lisais les mails que je t'envoie, tu saurais que cette table était déjà périmée, j'en ai fait une autre.

Désolé, TridenT, je ne savais pas que toi aussi, tu avais déjà mis les fiches de Véléid sur ton site, sinon je t'aurais prévenu.

Dès demain, je vous envoie la nouvelle table à tout les deux. Puis quand j'aurais le temps, la nouvelle fiche de personnage avec le profil de localisation retouché.

Le Chasse gnouf.

N'Qzi le coupable

May 11 2000 at 4:05 AM

Trident

Dis moi, aurais-tu ton dernier scénario (en plusieurs parties) au format WORD?

Ca m'intéresse! parce que le copier-coller m'a rendu un truc degueux

Auteur

Reply

kragorx

Moi je l'ai...

May 11 2000, 9:31 AM

je peux te l'envoyer si tu veux...

je comptais le mettre sur mon site pour la prochaine update, mais j'aurais aimé auparavant avoir l'autorisation de son propriétaire...

donc N'Qzi, si tu vois un inconvénient à ce que moi ou un autre publions ton scénario sur nos sites, dis le ou tais-toi à jamais... 😊

bon, je te l'envoie le plus tôt possible Trident...

Karlem

???

May 11 2000, 10:08 AM

heu... vous parlez de quoi là? Quel scénario? 😊?

kragorx

y'en a qui n'ont pas suivis on dirait...

May 11 2000, 10:33 AM

sans blague ça t'arrive de lire les messages de plus de dix lignes

Gniark, Gniark, Gniark,

Bon je suis méchant c'est vrai, mais avoue que c'est pas très gentil, le pauvre N'Qzi s'est emmêlé à nous retranscrire un scénario sur le forum, et vous n'avez pas montré plus d'intérêt que ça que diable...

et maintenant après coup, ça vient quémander un scénario, et au format Word je vous prie ; ou alors on vient dire qu'on sait pas de quoi on parle...

un scénario qui a pris 5 messages différents, et qu'il était tout bien...

tu Avoueras que c'est un peu un manque de respect envers son auteur non?

Karlem

oui, bon, 'm'excuse mais j'ai pas toujours le temps!!!!

May 15 2000, 9:07 AM

😊 flûte alors!

Le Chasse gnouf

**Vas y Karlem ! Te laisse pas faire !
NPO**

May 15 2000, 10:23
AM

Karlem

Merci mon bon Chasse Gnouf...

May 16 2000, 9:21 AM

ce témoignage d'admiration venant de ta part m'émeut au plus haut point. 😊 Es-tu converti à la religion catholique? Sais -tu tout ce que le seigneur notre Dieu pourrait faire pour toi? As-tu déjà entendu parler des purificateurs? Tu aimes porter une épée à ton ceinturon? Tu sais, chez nous, dans notre monastère, on s'amuse bien! Nous apprenons le maniement de l'arme tout en fortifiant notre foi et en enrichissant notre savoir... Et puis nous allons tuer les méchants... Oh! Les vilains Chaotiques! Je les hais, je les écraserai comme une puce; je les mettrai au bûcher, je leur ferai avouer leurs pires fautes et pour certains... pas d'extrême onction! GRRRRR... Euh! Enfin, Bref. Hum! Hum! Je m'emporte... 😊😊😊😊😊

N'Qzi

Coupable, moi !?! Et de quoi ...

May 11 2000, 2:20 PM

Laisse-moi deviner, coupable d'avoir passé mon temps à écrire un scénario. Heureusement que Kragor a montré de l'intérêt car c'est la seule réaction que j'ai eu à cette époque. Le scénar en question fait pourtant 12 pages. Je répète que ce scénar est disponible à quiconque en fait la demande. Si vous voulez le mettre en ligne, pas de problème... Surtout que Kragor (qui évidemment a la primeur) est d'accord. Je demande juste que le nom de N'Qzi soit mentionné comme auteur. Et que les droits me soient réservés et patati et patata.

Karlem

ok, chef !

May 15 2000, 9:08 AM

😊 merci!

Karlem

ok, chef !

May 15 2000, 9:09 AM

😊 merci!

Karlem

sorry pour le bis, problème de réseau.

May 15 2000, 9:10 AM

...

hors contexte...

Karlem

May 9 2000 at 9:57 AM

Je signale pour les amateurs que la prochaine "Chronique de la Lune Noire" va bientôt sortir, son titre: "Les chants de la négation" et qu'en couverture on retrouve le maître des enfers!!!

Auteur Reply

kragor **hors contexte, mais bon à savoir quand même (NPO)** May 9 2000, 2:54 PM

npo

Kristeal **Prochainement c'est quand ?** May 9 2000, 11:33 PM

Avec mon boulot, je me méfie du prochainement car cela peut aussi bien signifier la semaine prochaine comme dans 5 ans.

Karlem **c'est vrai...** May 10 2000, 11:53 PM

avec les chroniques (surtout) un prochainement peut se transformer en éternité mais la sortie officielle est prévue pour mai-juin... disons dans le début du mois de juin pour être optimiste!! 😊

Un elfe **C'est quoi ta super chronique ?** May 12 2000, 3:30 AM

Tu saurais me l'expliquer ?

David **C'est une BD** May 12 2000, 4:17 AM

C'est une gamme de BD médiévale, les histoires sont pas trop mal mais personnellement j'aime pas du tout les dessins.

Karlem **alors voilà...** May 15 2000, 9:10 AM

"Les chroniques de la Lune Noire" sont une série de BDs médiévales fantastiques dont le héros, Wismerhill (n'est-ce pas Trident?!), un demi-elfe noir, est le jeu des intrigues et complots des différentes puissances de ce monde. C'est une BD assez "bourrain" pourrait-on dire mais qui a son succès... Pour plus de renseignements (je ne voudrais pas te raconter toute l'histoire), demande à ton marchand de BDs ou visite des sites comme...

<http://www.geocities.com/Area51/Zone/1159/>

<http://perso.club-internet.fr/nesslien/>

<http://www.multimania.com/wismerh/chronique.htm>

... 😊

Karlem

"Elle sort jeudi"...

May 15 2000, 8:51 AM

C'est du moins ce que m'a dit mon marchand de BD.



Karlem

ELLE EST SORTIE !!!

May 19 2000, 9:20 AM

mercredi soir, je passe chez le marchand, je vois des caisses... "Par hasard, ce ne seraient pas les chroniques de la Lune Noire?" "Si mais on ne pourra les distribuer que demain(accord avec les autres libraires)! Faudra attendre." "AAAAAhhh! Je rage, si près et pourtant inaccessibles. Snif!"

Jeudi matin 10h00 - qqes secondes dans une rue avoisinante, le carillon sonne... mais que vois-je? La porte est déjà ouverte! Et une chronique dans la vitrine... les autres sur le comptoir... "Une Chronique, svp." "Voilà!". Enfin, je l'ai...

Sinon, d'avis général, on sent qu'ils ont décidé d'accélérer le rythme (ils ont pt'êt même été un peu trop vite!) et, déception, il n'y a AUCUN combat... mais on sent qu'ils vont se rattrapper dans le prochain! Je vous laisse le soin de la découvrir par vous même... 😊

Kristeal

On sent qu'on approche de la fin

June 5 2000, 11:52 PM

J'ai perdu, je ne pensait pas au bon personnage comme fils du Diable, j'ai été surpris. Mais on voit qu'il va y avoir de grosses surprises dans les derniers épisodes ou le dernier volume?

Comment trouver le supplément armageddon ?

Un elfe

May 2 2000 at 7:07 AM

Je salue les vaillants MJ du forum et ceux à qui je dois d'avoir decouvert ce superbe jeux de role. mais bon, on est pas la pour les flatterie. Le probleme, c'est que je cherche desesperement le supplement Armageddon qui est devenu impossible a denicher en Belgique. Je cherche quelqu'un qui serait pret a en trouve un et a me l'envoyer. Bien sur j'envoie de l argent mais on devait s'en douter ...

mon E-mail (c'est + facile) : ritch@mailcity.com

merci pour tout, je m'en retourne dans les jeunes alleux à la recherche des bijoux étoiles ...

L'elfe venu du froid

Auteur

Reply

TridentT

Le voilà!

May 4 2000, 2:21 AM

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

A cette adresse, tu trouveras ton bonheur pour :

Armageddon

Prix public : 144.00 F

Notre prix : 136.81 F

Vous économisez : 7.19 F

Dis-leur que tu viens de ma part, ça leur fera plaisir 😊

Patryn

t'es d'où en Belgique?

May 4 2000, 3:40 AM

juste pour savoir car on peut dire que je suis en manque de joueur (mon groupe ne se réunit que 2 fois par ans du au travail et aux horaires très différents)
moi je suis de Bxl

contactez moi si vous faites des jeux de rôles dans les environs (même prêt à être joueur dingue non?)...et je veraice qui est possible =)

gurdl@hotmail.com

Un elfe

Je suis de Liège

May 11 2000, 1:33 AM

J'ai bien lu ton message et voici la reponse. On est en majorité des students mais desole pour toi,il n'est pas possible pour moi de me deplacer aussi souvent que je le voudrais et à Bxl,c'est encore pire. Mais rien ne nous empeche de s'ecrire des mails..

Moi, c'est ritch@mailcity.com

Je cherche aussi un surnom cool pour Elekasë, tu as des idées pour des elfes noirs??? (pas trop chaotique si possible)

Patryn

dommage..

May 13 2000, 4:43 AM

tant pis...

on verra pour la partie occasionnelle

en tout cas merci à N'Qzi et ses joueurs de m'avoir accueilli...=)

Pour les noms ben je vais te dire c vraiment à propos de ton feeling...généralement je prends mes noms dans les livres ou je les inventes...

si ça sonne chaotique ou pas c'est toi qui choisis...

que tu t'appelles Nirdl ou Guronik le principal c'est que ça te plaise....et que ça te fasse pensé à ton perso.

sois chanceux qu'au moins ce n'est pas les parents du perso qui ont choisis lol...

@+

Karlem

Les p'tits Belges...

May 9 2000, 9:48 AM

Ben ça alors! Si je m'attendais! Moi aussi je suis Belge les gars! Je suis de Tournai mais je passe les 14/15 de mon temps à Louvain-la-Neuve. C'est vrai qu'on pourrait p'têt se faire une petite partie occasionnelle un de ces quatre car j'ai aussi un petit manque de joueurs... mais le moment est peut-être mal choisi pour cela étant donné les examens qui approchent!

Je connais même une seconde personne dans mon entourage qui serait peut-être intéressée...

une proposition intéressante peut-être à examiner!?? 😊

Un elfe

Occasionnel

May 11 2000, 1:39 AM

Une partie occasionnelle ?

Pourquoi pas? Mais je peux pas me déplacer régulièrement mais pour une partie occasionnel pourquoi pas, surtout si c est pendant les vacances.

Tu saurais me passer ton E-mail ?

Moi, c'est ritch@mailcity.com

Tu n'aurais pas un nom cool pour un elfe noir pas tres chaotique, je suis à la recherche de mon identité...

a+

Karlem

Zerëhlen...

May 19 2000, 9:36 AM

c'est un nom qui provient des "chroniques de la Lune Noire"(sauf son orthographe) mais tu peux y faire des variantes... moi, en ce qui me concerne, pour les elfes j'aime bien les noms en "enne"(à prononcer phonétiquement)comme Sëruduen. Pour les noms de famille, si c'est ça que tu cherches, j'en donne rarement à des persos(sauf les nobles)... comment je l'avais appelé encore cet elfe noir térifiant qui faisait la terreur de Wein... Tëren el Kalin ou qqch dans le genre...

J'ai aussi eu un demi-elfe dont le nom était Stilgar, si ça peut te donner des idées...

Fais-moi savoir quand tu auras trouvé!
Mon e-mail est jpl49@yahoo.fr

Kristeal

Nationalité

May 9 2000, 11:31 PM

Pour ceux qui veulent la connaître, il vous suffit de regarder le nom de mes PJs:
Faro Lindemans, Lambic le Quak, Orval, Leffe Radieux, Sixtus et Blanche de Kraan (et pas de Hoegarden !).
Ce n'est pas pour rien qu'ils s'appellent les Houbloniers !

Patryn

excellent

May 10 2000, 1:52 PM

lol...cool Kristeal...

je vais sûrement faire un jeux avec N'Qzi...

dis moi quoi pour les tiens...(je pourrais être Chimay ou Affligem lol)

je vois qu'Eléckasë à séduit plus d'un belge...=)

merci à toi et à N'qzi =) pour les invitations...j'espère pouvoir en profiter au plus tôt =)

@+

Karlem

lol

May 10 2000, 11:59 PM

... et pourquoi pas Bush Quintine, la plus sympa des aubergistes, qui offre des tournées
aux bons clients! (Et je suis sûr que les Houbloniers ne seraient pas les derniers!) 😊

Kristeal

Bush est déjà pris

May 15 2000, 1:53 AM

Et oui, le nom de Bush est déjà pris, mais pas celui de Bush Quintine, c'est trop
compliqué à prononcer pour un demi-troll !

Karlem

Bush QUINTINE !!!

May 15 2000, 9:19 AM

😊 "Quintine", ça ne veut rien dire, voyons!

**Le Chasse
gnouf**

**Ah bon ? Et 'Quintine' ça veut dire quoi
? NPO**

May 15 2000, 10:27
AM

Karlem

Mais enfin....

May 16 2000, 9:08 AM

La quintine est une bière des environs de Tournai, dans la région des collines, dont la bouteille a la particularité d'être un bouchon fermeur. (sinon côté bière, c'est pas ma préférée!) Côté doc, j'ai trouvé quelques sites:

http://www.agris.be/fr/Produits_du_terroir_Wallon/biere/quintine.htm

<http://www.users.skynet.be/beermania/sales/quintine.htm>

<http://altern.org/ellezelles/>

Te voilà renseigné, Chasse Gnouf! 😊

**Le Chasse
gnouf**

Lol ! NPO

May 16 2000, 9:14 AM

Dossier "La cité des MORTS" & A.J.B

TridenT

April 27 2000 at 2:23 AM

Dans ce dossier, sur les morts-vivants, je vais surement ajouter un Roblaad, (Alexandre B.), car lui, c'est un VRAI revenant!

Maître de la disparition, et du retour fulgurant! Bon, Eleckasë est de nouveau orphelin ... tant pis, on se débrouillera comme d'hab!

Je vous avez dis de commencer tout doucement, avec les questions 😊.....

Auteur

Reply

Karlem

oui je vois bien cela...

April 28 2000, 9:15 AM

"Roblaad, l'Archi-Liche prince mort-vivant Nécromant, tout puissant maître des nécropoles d'Eleckasë, viens à nous..."

"Regardez! Il apparaît, une forme là..."

"Oh, Grand Maître des ombres, nous t'avons invoqué car nous avons quelques questions à te poser..."

"Ben zut alors! On a perdu le contact! Y a plus rien! Nada! Comprends pas! J'ai pas dû dire les bonnes formules... ou alors faut sacrifier plus gros encore. Allez me chercher un Suraki!" 😊

Roblaad

Mais non pas du tout mort, ni ressuscité!!!

April 28 2000, 11:52 PM

Je suis comme toujours, sincèrement désolé de ne pas répondre plus promptement à vos messages mais c'est par manque de temps et parce que personnellement, je n'ai pas d'accès internet. J'utilise le micro de mon boulot mais dans des limites que vous pouvez juger. J'espère m'équiper rapidement et à ce moment, je serais plus disponible. Une fois encore désolé, ce sera tout pour le moment, mais je reviendrais ... avec plus de temps et donc plus d'infos et de réponses. Patience et merci. Continuez. Alex

Kristeal

Invocation

May 2 2000, 12:00 AM

L'invocation de Karlem à réussi mais il faut un Suraki, ou quelque chose de plus gros pour invoquer Roblaad.

La prochaine fois, on pourrait sacrifier un Abdel Kadarr ??

TridenT

Je vous propose ...

May 2 2000, 7:09 AM

... de m'envoyer vos questions précises et/ou les sujets pour lesquels vous voulez des précisions.

Je mettrai tout ça sur mon site, comme ça Alexandre pourra plus

facilement s'y retrouver, et efficacement y répondre!

trident_job@hotmail.com

TridentT

Patryn

j'ai trouvé!!

May 4 2000, 10:06 AM

et si on sacrifiait un joueur?? hehehe niak niak niak

^ ~
_

kragor

**je propose chasse
gnouf, comme ça ça
me débarrassera un
peu en passant...
NPO**

May 4
2000, 10:22
AM

NPO

Ambiance & Maddrun

TridenT

April 25 2000 at 11:03 PM

Bon, voici un petit truc que j'ai testé la semaine dernière, et que je trouve sympa à faire :

Mes joueurs ont rencontré une nouvelle fois Maddrun, le mage-prophète (dans le cadre de la campagne), qui devait leur faire qq révélation ...

Plutôt que de lire moi-même ce passage, avec ma superbe & gutturale voix (hum ...), j'ai simplement utilisé mon PC pour l'enregistrer : micro, enregistrement, déformation de la voix (pour la rendre plus grave, et plus "magique"), et ajout d'un écho style cathédrale, et le tour est joué! Hop, sur une K7, avec une musique d'ambiance .

Ca permet d'apporter un peu de changement dans les parties, et on plonge plus facilement dans l'ambiance, sympa!

DONC, si certains veulent qq conseils sur les outils et réglages à utiliser, coté technique, je suis à leur disposition.

TridenT

Auteur

Reply

Arrissa M.F.

Untitled

April 26 2000, 10:10 AM

si tu l'as déjà fait pourquoi tu le met pas sur ton site ?????.....ou envoie le a un webmaster eleckase

bon jeu

TridenT

Maddrun est dans la place!

April 26 2000, 11:10 PM

Tout simplement parce que si personne n'est intéressé, je passerais mon temps à finir de copier (dicter) cette foutue campagne.

J'optimise mon temps libre 😊

Caractéristiques & Bonus

TridentT

April 25 2000 at 1:09 AM

Bonjour à tous! le week-end fut calme apparemment!

Je suis en train de développer des bonus pour les caract qui atteignent un seuil "exceptionnel". C'est à dire, 150%

J'ai déjà qqc exemples, mais peut-être en avez-vous développé qquns déjà, ou avez-vous des idées.

Exemples:

Volonté : à 150%, le Héros gagne +10% en Psy.

Courage : à 150%, +3 en Initiative.

Ces bonus ne doivent pas être trop puissant non plus, et ne pas être redondant avec d'autres bonus. 150% en Force bras ne donnera rien d'autre, car il y a déjà des bonus + bonus force donc ...

Si vous avez d'autres idées ... J'avais aussi pensé pour 150% en puissance à accorder une R1 naturelle, mais c'est quand même balèze ... quoique ... j'y réfléchis encore.

Voilà, c en vrac, mais c le retour du WE!

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

150 % ! C'est pas à moi que ça arriverait. NPO

April 25 2000, 3:19 AM

[Soupir]

Le Chasse gnouf

En fait, moi, je vote contre...

April 27 2000, 2:09 AM

En fin de compte, dans mon entourage, il y a peu de PJs qui ont un score avoisinant les 150 %

Cette règle favoriserait donc les PNJs, en tant que joueur, je m'y oppose formellement 😊.

Le Chasse gnouf.

Patryn

pour moi c déjà pas mal

April 25 2000, 3:11 PM

ben moi je considère qu'avoir autant est déjà pas mal...

je vois pas pourquoi je leur donnerais des bonnus en plus de celà..

à 150% pour réussir des tests même difficile....c vraiment pas trop difficile justement...

Untitled

Wein le grand purificateur

April 20 2000 at 2:59 PM

alors que puis je donner comme info ???

comme l a dit Karlem Wein ne supporte pas la vue d une troglo.

Il est naif par nature et est pret a rendre service a tout le monde, il ne crache pas sur toute opportunit  qui lui permette de partir a l aventure.

il est super idealiste et pour lui tout le monde est gentil :)))) meme azaris il est po mechant, il a ete seulement traumatis  etant plus jeune lol

une anecdote et que au debut du jeu a 2 doigts de succomber sous la hallebarde d une troglo qui venait de lui trancher la main gauche est apparut un heros du nom de elfaran ms ce dernier fu terasse par la troglo !!!! (et oui un echec critique pour le heros et une reussite critique pour la troglo qui l a localise ds la tete.....)

je vous envoie la suite plus tard et precise ce que tu vx savoir precisement !!?? ok ??

A + tout ceux qui continue a faire vivre ce jeu

Help !

April 20 2000 at 3:22 AM

Le Chasse gnouf

J'ai besoin que l'on me file la table de localisation des dommages la plus complète qu'il soit : avec les pourcentages de mort et d'amputation.

Mon adresse est fournie dans ce but.

Ayez pitié de moi, répondez.

Le Chasse gnouf.

Auteur

Reply

TridentT

Pourquoi donc?

April 20 2000, 3:37 AM

POurquoi as-tu besoin de celle-ci????

Demandes-là gentillemeent à ton Mj préféré, Kragor! Demande-lui POLIMENT!

**Le Chasse
gnouf**

Pourquoi pas !

April 20 2000, 5:59 AM

Tout simplement parce que mon Kragor de MJ oublie régulièrement de me donner sa version papier quand je la lui demande et puis il n'a pas de version 'numérique'.

Mon but, tu devrais le savoir, c'est de faire une table de localisation des dommages pour les véléids parce que sans ça j'ai l'impression que les ailes des véléids sont l'endroit le plus sûr de la Création.

Si au moins quelqu'un peut me dire où je peut en trouver une rapidement...

Merci d'avance,

Le Chasse gnouf.

Kristeal

Nouvel Ecran

April 20 2000, 6:42 AM

Il y a quelque temps, je me suis ateller à la réalisation d'un nouvelle écran, vu qu'il y avait beaucoup de nouvelles règles.

Je me suis limiter à 4 pages mais tout n'y est pas encore. De plus, j'ai apporté quelques modification quand aux coûts des armes et équipement ainsi qu'aux caractéristiques des armes (FI, FA, FD et Dégâts).

Il y a aussi une table de loc avec multiplicatuer de dommages mais pas de risque de mort (mes PJs n'en ont pas voulu) et le % d'amputation en fonction du type de blessures.

Si cela intéresse du monde qu'on me le fasse savoir, c'est en format Word 97/Win 95

Karlem

**oui, tu peux me
l'envoyer...**

April 20 2000, 7:34 AM

je verrais s'il reprend bp de règles que j'utilise.
Merci,

Karlem 😊

**Le Chasse
gnouf**

**Ca c'est plutôt pour
Kragor...**

April 20 2000, 7:53 AM

...mais merci quand même de me proposer ça.
Comme on dit c'est l'intention qui compte.

Le Chasse gnouf.

kragor

**promis j'essaie d'y
penser pour la
prochaine fois...**

April 20 2000, 9:21 AM

mais dernièrement j'avais vraiment pas la
tête à ça...

Par contre pour l'écran je dis pas non,
c'est si gentillemeent proposé...

Patryn

**ce serait gentil tout
plein**

April 20 2000, 3:57 PM

même si du côté jeux de rôle j'ai pas les moyens
(temps et joueurs) pour pratiquer...je ne dis pas non
pour le futur....c'est sympa
merci =>

TridenT

**Ecran pour cacher un
Quak!**

April 20 2000, 11:42 PM

Ok, je crois que tout le monde est intéressé!

Dès que tu l'as fini, envoi-le sur un site, pour qu'il
soit accessible à tous.

MERCI!

Un elfe

Untitled

May 11 2000, 1:55 AM

Un bel écran tout beau ?

Ce serait cool de me l'envoyer.

ritch@mailcity.com

Tu n'as pas un nom cool pour un elfe noir pas tres
chaotique.

a+

Question directe à N'Qzi

April 20 2000 at 2:27 AM

TridenT

>Lors de ces passages, le joueur se verrait gratifier d'un avantage PROPRE à sa classe.

Ce sont tes propos au tout début du Forum. Est-ce que tu as des exmples à nous donner, car je crois que c'est effectivement une bonne idée.

D'accord, je sais que je suis un peu à la bourre, mais ça m'intéresse.

Je vais essayer de développer la chose aussi de mon côté, mais j'attends de tes nouvelles.

TridenT

| Auteur | Reply |
|--------|-------|
|--------|-------|

| | |
|-------|--|
| N'Qzi | |
|-------|--|

| | |
|-------------------------------|--|
| Cela remonte à loin... | |
|-------------------------------|--|

| | |
|--|------------------------|
| | April 20 2000, 2:58 AM |
|--|------------------------|

J'ai bel et bien travaillé sur ces avantages mais j'étais loin d'avoir fini.

Parmi les classe faites se trouvaient les clercs, les cavaliers et les archers.

Je vais essayer de retrouver ces documents (mais entre-temps, j'ai changé d'ordinateur et j'ai eu quelques pertes).

Dès que cela sera fait, j'envoie. Ne comptez pas dessus avant samedi (au mieux)...

De la grandeur du Quak ...

TridenT

April 19 2000 at 12:17 AM

Voilà qcq semaines, à la suite d'une blessure grave (!), un joueur a du changer de perso pour un temps. Ce nouveau perso est un Quak, mage de l'air.

Je n'avais jamais fais jouer de Quak, jusqu'à maintenant, et j'aimerais savoir comment les joueurs les incarnent, comment ils ont developper leur lien avec la Magie.

Car ils sont des créatures magiques, et malgré leur physique fragile, sont surement dotés de nombreux atouts (les MJs vont l'engueuler si je continue).

Bref, en vrac, qcq questions pour les joueurs (les MJs sont les bienvenus pour répondre aussi!).

En vrac : Comment jouez-vous votre Quak, du point de vue caractère, affinité avec la magie, pouvoirs et sortilèges, fragilité physiques et combat, relation avec les autres joueurs surtout les mages etc

Bref, dites-moi tout sur votre Quak!

Auteur

Reply

N'Qzi

Les Quaks et leur âme damnée...

April 20 2000, 2:40 AM

Pour moi (MJ), le quak ne s'envisage pas sans une 'âme damnée' qui s'emploiera à la protéger contre vents et marées.
Il est certain que le quak à bas niveau (et même à haut niveau) doit être protégé. Un peu comme les quaks qui se baladent avec leur demi-troll.
Un dicton éléckasien dit d'ailleurs: "Aussi inséparables qu'un Quak et son garde du corps".
Ou encore Si tu vois un quak, un guerrier n'est pas loin. Il faut donc une synergie entre deux joueurs qui vont se soutenir prioritairement, un duo magique.
Ensuite, le quak doit songer à se protéger. Et penser à des sortilèges qui vont en ce sens...
Et puis, il doit jouer correctement...

Anonymous

Untitled

April 20 2000, 4:47 AM

Tout à fait d'accord avec N'Qzi, le Quak de bas niveau est inséparable de son protecteur. Tout seul, il a très peu de chance de survivre à un conflit. Mais sa petite taille l'aide grandement à se dissimuler (+ de 100% au camouflage et à la progression discrète à la création).

Le seul problème au début c'est qu'il n'est pas possible pour lui de créer son demi-troll à moins de compter sur l'intervention de la Magie.

Un conseil, ne traitez pas un Quak de gamin, il le prend très mal (c'est du moins comme ça que le joue mon joueur, je lui ai dis de venir faire ses commentaires sur le forum, on verra bien s'il vient).

Kristeal

Petit oubli.

April 20 2000, 4:49 AM

Oops ! J'ai pas signé mon message précédent

Lambic

Ils sont les plus beaux. Qui ça ? ==> les quaks

April 20 2000, 7:12 AM

Hello à tous

Mon adoré MJ m'a proposé de vous parler de mon expérience dans la peau d'un quak.

Pour ma part c'est un perso magicien assez marrant de part son essence purement magique.

L'inconvénient majeur est que personne ne prend au sérieux un petit homme de 60 cm. Alors comme je (mon perso) suis assez soupe-au-lait cela conduit à la mort du crétin de mortel qui a osé dire que les enfants n'étaient pas autorisé dans son auberge.

La tendance cleptomane des objets magiques du Quak n'a pas pu être mis en avant dans les sénari que nous avons joué.

Pour ma part j'ai, au début, essayé de lié une chiée de démons. C'est dû à la petite taille du perso qui de ce fait est vraiment nul durant un combat. Et comme je m'en merdais vu la faible puissance des sorts d'attaque avant le troisième cercle, je me suis fait une petite armée de démon.

Mais aucune crainte pour les MJs, un démon ça meurt encore plus vite qu'un simple guérier.

Moralité la chose la plus dure à vivre c'est notre petite taille et tout ce qui en découle.

Le plus marrant c'est les compétences en magie.

TridenT

Garodémon.

April 20 2000, 11:37 PM

Merci de nous faire partager l'expérience de ton personnage, celà m'aidera à mieux cerner les quaks, et donnera peut-être un peu d'inspi à mon joueur, même si je suis sûr qu'il n'en a pas besoin.

Deuxième point : Tu lies une chiée de Démon? Hum les démons ne sont pas de serviteurs, on n'en lie pas comme on achète des provisions!

3° point :

>Mais aucune crainte pour les MJs, un démon ça meurt encore plus vite qu'un simple guerrier.

Arf! C'est bien connu, les démons sont des merdes qui ne savent que taper, rien d'autre, et encore, seulement lorsqu'ils sont invoqués par paquet de 50! Non mais Je reve!

"Bonjour Mr Diable, je viens commander 20 Stratus, 3 Abal, et 4 Gargouilles. Je te dois Combien petite frappe?".

..... heu je ne referais pas la description des démons, j'ai un dossier complet sur eux sur mon site.

Avec ta remarque, les démons semble bien rabaissés! N'importe quel démon, même le plus petit des Stratus, (si tu as un MJ un tant soit peu imaginatif), peut donner du fil à retordre, de part ses pouvoirs. Ils ne sont pas QUE des guerriers.

Arf, j'ai l'impression de parler dans le vide... tant pis.

UNE QUESTION : SUIS-JE LE SEUL A FAIRE DES DEMONS DES ETRES CRUELS, SOURNOIS ET CRAINTS, oui CRAINTS (de par leur pouvoirs et leur motivation : DIABLE!), ou alors n'y a -t-il que des

Kristeal

Pourquoi tant de démon

April 21 2000, 1:59 AM

La simple raison pour laquelle le Quak parle de sa chier de démon, c'est qu'il n'a pas eu beaucoup de chance lors de ses premières invocations. Les tous premiers démons qu'il a appelé avait déjà été contacté par d'autres magiciens plus puissant et ils n'ont jamais répondu à l'appel du Quak.

Une autre raison pour laquelle les démons du Quak ne font pas long feu (dommage pour un démon), c'est qu'il arrive toujours à les utiliser de la plus mauvaise manière et au plus mauvais moment.

Lors d'un scénario des J-E, les PJs doivent investir un temple souterrain pour récupérer le J-E des ombres, le Quak a attendu la nuit et a envoyé son démon, la seule chose qu'il ne savait pas c'est qu'à ce moment le temple était plein de fidèle et de prêtre. Le démon n'a pas fait survécu longtemps. En règle général, il n'utilise qu'une seule fois les démons qu'il lie et il commence à avoir une certaine réputation dans les enfers, bien que maintenant, ses invocations ont moins de réponses.

kragor

Ca se passe pas comme ça chez Mac Kragor...

April 21 2000, 4:41 AM

je suis assez d'accord avec toi, à l'entendre on dirait vraiment que c'est de la simple chair à canon un démon

Et je te rassure tu n'es pas le seul...

Moi le seul nécromancien que j'ai eu, il n'est parvenu à lier qu'un seul démon (un Calumitum) et il s'est fait entuber grave lors du lien, si bien que le Calumitum ne venait que quand ça lui plaisait et quand ça le faisait pas trop chier. de plus ce fourbe de démon lui avait donné un faux nom, si bien que c'était en fait celui d'un Abal-kadar qu'il aimait pas.

Bien sur le rusé petit démon s'arrangeait toujours pour répondre avant le gros bill (qui ressentait l'appel, mais qui n'avait jamais le temps d'y répondre, le passage se refermant toujours avant qu'il ne puisse le prendre). Mais un jour il a pas eu envie de répondre, et le pauvre PJ s'est retrouvé face à l'abal-kadar à essayer de se justifier. bon pour cette fois l'Abal-kadar a laissé passer, parcequ'il avait d'autres choses à faire...

Le calumitum avait en fait envie de faire chier le gros qu'il n'aimait pas, et il estimait que la mage qu'il jugeait trop peu ambitieux servirait bien ces intérêts pour cette farce...

résultat il n'a plus jamais osé lier de démons. et rien que devant un calumitum il se chiait dessus le pauvre. Et oui c'est fourbe et sournois un démon, même aussi insignifiant qu'un Calumitum.

Je sais qu'il y a peut-être quelques problèmes de cohérence dans cette petite aventure, mais en tout cas moi ça m'a semblait intéressant de montrer à quel point peut-être dangereux même le plus insignifiant des démons...

Anonymous

Quak et démon

April 25 2000, 5:08 AM

Bon je trouve quand même byzare qu'un quak est réussi à lier des démons, car comme il est dit au dessus, en général sa petite taille en fait une créature très peu respecté obligé de se venger sournoisement. Je ne vois donc pas comment il est possible de se faire respecter par des démons.

Quand au caractère cleptomane du quak, il est sur que c'est une chose difficile à jouer, surtout pour sa survie. C'est pourquoi je ne déroge rien (au joueur). Bien que j'ai tout de même réussi à mettre la main sur tous les bijoux étoiles que le groupe m'a confié (les imbéciles). Par contre il est difficile de m'en empêcher de m'appropriier les objets d'étranger, ou de personnes aimable qui nous loge chez eux.

Quand au protecteur je ne pense pas qu'il soit vraiment nécessaire d'en posséder un, car le quak vu sa faible capacité guerrière et le peu de sort offensive, ne montera jamais au combat, utilisant plutôt sa magie pour l'éviter, et profiter du fait que les autres soient occupé pour récupérer quelque petite chose.

Mysth de Malembie

Ah, les apparences ...

April 26 2000, 7:58 AM

Certes un Quak est petit et physiquement pas très impressionnant ; mais il reste tout de même un enfant PUR de la Magie ! De ce fait, en sachant qu'un magicien expérimenté est plus dangereux (pour un démon) qu'un guerrier bourrin, et en considérant la relation particulière que le Quak entretient avec Mère Magie ... je trouve normal qu'un Démon puisse craindre un Quak (un Démon expérimenté devrait d'ailleurs se montrer particulièrement méfiant s'il se retrouve invoqué par un Quak).

TridenT

Exact

April 26 2000, 11:11 PM

Méfiance envers une "petite" créature de la Magie ... justement, les apparences sont souvent trompeuses, les démons le savent bien.

Anonymous

ouais

April 27 2000, 8:42 AM

Domage que le quak lui ne le save pas.

C'est bizarre mais je pressens que si mon groupe de joueurs rencontrait un groupe hostile comprenant un quak, le quak devrait véritablement se méfier. Car mes joueurs estiment que la magie est parfois diablement efficace. Et que les mages, plus "fragiles" que les combattants purs doivent être prestement éliminés.

Et un quak, cela ne court pas plus vite qu'une flèche. Et souvent pas plus vite qu'une créature de grande taille. Ainsi, si le quak ne va pas au combat, le combat peut venir à lui. Et pour éviter un sort funeste, le quak devra donc être protégé.

Et je déplore l'opinion qui veut que le quak ne soit qu'une petite chose insignifiante. C'est à croire que vous n'avez jamais vu un mage de bon niveau. A niveau égal, le quak est plus fragile mais tout aussi redoutable !!!

Quant au côté cleptomane du quak, il me fait bien rire. Personnellement, je trouve que c'est vraiment trop lourd comme cliché... D'autant qu'il est haut comme trois pommes. Rien que pour voler une épée, il faut trois quaks.

Et pardonne-moi mais les personnes qui te logent chez elles sont vachement crédules... (si tous les quaks sont cleptomanes, cela devrait peut-être se savoir). Personnellement, j'ai eu un seul personnage cleptomane et trop curieux. Il s'agissait d'un archer bilou. Il était obligé de voler des objets de taille ridicule. Le groupe a cependant eu tellement d'ennuis avec la milice, des marchands, un nécromant qu'il a gentilleusement été averti qu'à la prochaine idiotie, il le livrait eux-mêmes. Et il l'aurait fait. Voilà donc pour la viabilité des cleptomanes.

En parlant de Bilou, ce n'est guère plus effrayant qu'un quak et pourtant, un bilou archer fait des miracles...

Invocation

Trident

April 18 2000 at 5:51 AM

En attendant de le mettre en ligne sur mon site, voici une partie du dossier sur les démons. Bonne lecture

L'invocation d'un démon est un procédé long et dangeureux, le danger croissant en fonction de la puissance de la créature appelée. La plupart du temps, une personne invoque un type de démon connu, dont il connaît les pouvoirs. Lors de l'invocation, l'invocateur appelle le démon à l'aide d'une lithuanie et ouvre un passage entre son plan de résidence et celui de la créature.

L'invocation se fait dans un lieu sombre et fermé, autour d'un cercle dessiné sur le sol avec du sang, dans lequel devra apparaître la créature. Ce cercle, s'il est parfaitement fermé et entouré des symboles adéquats et parfaitement dessinés, permet au démon invoqué de rester attentif à l'invocateur, puisqu'il est gardé confiné dans un espace limité. Mais ce cercle est aussi une barrière magique permettant à l'invocateur de ne pas se faire déchiqueter par la bête. L'invocateur se place aussi lui même dans un cercle de plus petite taille, entouré d'une barrière censée le protéger du mal. Il se sert parfois d'un lutrin où il pose le parchemin ou le grimoire sur lequel est transcrite l'incantation, et de divers ustensiles nécessaires au confinement du démon dans le cercle de protection (bougies noires, candélabres, divers composants...).

L'invocateur utilise, pour créer l'ambiance de confinement nécessaire à l'apparition d'un démon, divers accessoires:

- des cierges: ils sont de couleurs généralement foncées (noirs, bordeaux, verts, bleus...), dont la mèche peut être de coton, de lin ou de chanvre; à la cire peut être ajoutée une substance dégageant une odeur (odeur de fleur, de souffre, de fruit, etc...)
- des encens: ils libèrent une odeur envoutant l'invocateur; ils sont contenus dans des encensoirs permettant une bonne aération et une longue incandescence.

Lors de l'invocation, il est nécessaire d'observer des règles précises. Les gestes doivent être exécutés à la perfection, de façon légère et non saccadée. Les paroles doivent être prononcées clairement et de manière linéaire (pas de coupure dans une phrase). Puis, lorsque le démon apparaît, l'invocateur doit toujours se trouver debout, fixant toujours la bête dans les yeux, lui parlant de façon sèche et précise. Il doit montrer qu'il est puissant, sûr de lui, confiant dans ses pouvoirs. Le démon cherche à tirer parti des défauts de l'invocateur ou de sa magie et, dès que possible, massacrer la personne qui l'a appelé sur un autre plan. Il convient donc d'être très prudent et concentré lors d'une invocation.

Note: lorsqu'une personne invoque sciemment un démon très puissant (exemple classique de l'Abal-Kabar), il vaut mieux dans ce cas se prosterner devant sa puissance et lui parler avec déférence, ou la bête risque d'être de fort mauvaise humeur.

Si l'invocateur inexpérimenté ou fou invoque aléatoirement une créature des royaumes infernaux, il y a de grandes chances qu'il voie apparaître un Shim-Heimdhar ou encore une succube.

Le nombre d'opérateurs lors du rituel est variable, bien qu'une seule personne soit préférable. Un invocateur peut tout de même être aidé (pour porter les ustensiles, allumer les cierges, etc...), mais ils ne sont pas spécialement conseillés (un démon est plus "impressionné" par un homme seul que par une dizaine).

Exemple de disposition des cercles d'invocation:

Le pentacle est dessiné à l'aide du sang de l'invocateur mélangé à celui du sacrifié, des bols contenant divers liquides ou des encensoirs sont disposés à l'extrémité des pointes. La place de l'invocateur, dans le cercle inférieur, est protégée par divers glyphes et des bougies noires.

Le tout est entouré d'un cercle de protection qui empêche les énergies extérieures de pénétrer dans la zone

d'invocation. Tout est près pour incanter tranquillement.

Il arrive souvent que l'invocation d'un démon soit accompagnée d'un ou plusieurs sacrifices humain. La mort de l'être sacrifié libère une énergie de pure peur dont se délectent les démons, suffisante pour ouvrir un passage vers le monde des ténèbres, et donc faciliter l'invocation. Pour appeler une entité démoniaque très ancienne, le sacrifice est parfois obligatoire.

Cher MJs&Joueurs (sans étoiles!)

April 18 2000 at 12:01 AM

TridenT

J'aurais aimé savoir où vous en étiez dans vos campagne/scénario, si vous avez terminé la campagne des joyaux étoiles, si vous êtes encore dedans, ou dans un scénar de votre cru ... bref, où en sont vos PJs.

Amis PJs, vous avez le droit de répondre, mais si possible en utilisant des branches différentes de thread par groupe!

merci!

Et comme il y en faut un premier, je commence ...

Auteur

Reply

TridenT

TridenT

April 18 2000, 12:17 AM

Alors je commence pour vous donner l'exemple.

Mes joueurs (groupe 1) en sont au dernier chapitre de la quête des joyaux étoiles. Ils ont quêté environ 400 jours et entrevoit bientôt le dénouement final.

J'ai ajouté pas mal de petits scénars dans la campagne, et j'en ai encore bcq à rajouter! Il vont bientôt entamer "Murmures sombres" (la honte, même pas fini en version électronique) et rejoindre un autre groupe (groupe 2, ayant fini depuis longtemps la campagne, EUX!). Ensemble, ils vont essayer de résoudre les plus grands mystères de ce monde.

Groupe 1:

* Avalach le Veleid/Necromant, très connu sur Rondhal Sa puissance n'est pas apparente, pourtant, il sait se sortir de toutes les situations délicates ... lorsqu'il y pense!

* GobGrabire, le Gobloure/Guerrier, pour l'instant en convalescence (forcée) ... remplacé par XxXxX, le Quak/Mago tout frais, tout fou, encore niveau 1! 😊

* Bolo, le Demi-homme-lézard/ (je vous laisse deviner la classe ...)

GUERRIER! Puissant et jovial, aveugle le jour et bourré la nuit, il manie l'épée à deux mains comme un pinel.

Groupe 2:

* Baraka : Sans doute le plus connu des Soraniens, car il est l' élu, porteur de l'épée Gaal-Safri (morsure du soleil), libérateur du peuple soranien, puissant combattant d'une chance inouïe (si si), grand maître dans l'art de l'alcool, et ayant acquis le titre de "TUEUR d'OURS d'ORASKA" (avec 1 seul carreau d'arbalète).

* Wismerill (désolé pour l'écriture!) : Demi-elfe/clerc d'Odin, mène son combat contre les forces du mal, et plus généralement, contre l'injustice. Il est le cerveau du groupe (de 2 !) mais devient redoutable lorsque Odin guide son marteau à deux mains.

Mysth de Malembie

Quand le temps n'est pas au RDV ...

April 18 2000, 4:12 AM

... malgré tous nos efforts, on ne joue pas souvent (et la trame stagne).

Aucun joueur n'a terminé la quête des Joyaux-Etoiles ... et ils sont loin de le

faire (ils en sont encore au stade de rechercher les indices de Maddrun). Je dois avouer que je ne me gêne pas pour rajouter sur leur passage maintes aventures secondaires qui ralentissent forcément leur quête originelle.

L'un de mes groupes, cependant, mérite un coup d'oeil attentif car, après s'être téléporté sur Sägäl (comme tous mes autres groupes, d'ailleurs !), ils ont réussi à survivre et à rejoindre le plan médium où ils poursuivent leur quête. Il s'agit de trois aventuriers qui commencent à faire sérieusement parler d'eux :

SOSHYN, honyss magicienne de l'esprit et bonne lanceuse de dagues.

Récemment : un rêve étrange lui a peut-être apporté quelques informations sur l'identité de son père (elle n'a jamais connu ses parents) ... serait-il un grand mage de l'école du Pago ?

RAISTLIN, demi-elfe magicien (évidemment) du feu, maîtrisant le tir à l'arc, et quelque peu le maniement de l'épée.

Récemment : un amour réciproque pour une compagne d'aventures a entraîné une situation délicate pour ce jeune mage opposé au chaos et à la nécromancie quand elle lui a avoué être une succube. Que de questions et de maux de tête ... qu'il a refoulé au fond de son esprit en tentant de passer au premier cercle de magie (opération réussie).

HESURPO, nain colporteur (quelques sorts de l'esprit) maniant une hallebarde magique. Son bien le plus cher n'est autre que son journal de bord, où il relate toutes ses aventures.

Récemment : rien le concernant exclusivement, il pousse la quête qu'il a engagé : celle des Joyaux-Etoiles.

kragor

a mon tour...

April 18 2000, 9:40 AM

Mes joueurs en sont à Armagedon, et il sortent juste de leur rencontre avec Ouviaële, la reine des Pégases.

Ils ont quêté pendant déjà près de 500 jours, ont arpenté le continent de bout en bout. j'ai ajouté pas mal de scénars dans la campagne...

Ils possèdent actuellement 5 joyaux étoiles, qu'ils tentent tant bien que mal de conserver

A l'heure actuelle mon groupe se compose de :

- Ron Marchétoile,

Véleid mage de la terre, porteur d'Etarnaus. C'est le "cerveau" du groupe quand son joueur fait pas le lourd avec des blagues à deux balles (hein Chasse gnouf) "qu'est ce que c'est que cette nouvelle faction là, d'où ils sortent eux?"

- Saroäk, le Péron.

Un aventurier manchot mais un combattant redoutable, acharné et vicieux qui peut pas piffrer la Magie
"je lui arrache la mâchoire pour mon collier"

- Charles d'Arquebois.

AHHH! Mon préféré, le templier, un gros-bill en puissance, boîte de conserve sur pattes, méga blast, religieux bien comme il faut, comme on les aime bref. Vous voyez les chevaliers de la lumière dans les chroniques de la Lune Noire. Et ben des fois il m'y fait penser (il est cassé Pépé). Théoriquement honorable et preux, il ne crache pas sur l'alcool ou les femmes. On pourrait dire de lui que c'est un bon vivant, mais rustre serait plus approprié
"BEUARH"

-Thor Durnor,

un nain ranger, assez, comment dire, discret. En Théorie disciple d'Odin (mais ça devrait changer parce que vu comme il le joue, ça se voit pas trop).

Un personnage assez creux et inexpressif (j'ai l'impression que son joueur se fait

chier). le moins intéressant du groupe, mais un des rares à être là depuis le tout début avec Ron Marchétoile.

Expression consacrée (quand il parle) : "Fait chier j'ai perdu 3 PV"

-Armon

(surnommé Ramon, prononcez à l'espagnole, par les autres), un honnys guerrier Uak.

Le P'tit nouveau de groupe, il vient tout juste d'arriver et a déjà perdu sa main gauche (et encore j'ai été gentil il devrait être mort).

Il aime bien prendre des coups, et est pas très malin (genre il se fait charger par un cavalier au galop avec lance de cavalerie et tout le tsoin tsoin, et il reste en face. Problème c'est que en charge et avec une lance de cavalerie, son adversaire à déjà un *4 au dégats sans critique...)

"Beuarh aussi"

voilà pour le groupe, je laisse le soin au Chasse gnouf de me compléter...

Le Chasse gnouf

Où je découvre les noms de mes compagnons...

April 19 2000, 11:32 AM

...Que voulez vous que je vous dise je n'ai jamais eu la mémoire des noms. Pour que je m'en souviene, il faudrait que chaque joueur ait un papier avec le nom de son PJ écrit dessus (rappelez vous : comme les premiers cours d'anglais au collège...).

Que dire de plus ?

Déjà, tu aurais pu t'abstenir de donner le nom de la Reine des pégases, elle ne nous l'avait pas révélé.

500 jours ! Seulement ! J'ai l'impression que ça fait un demi siècle qu'on voyage. C'est peut être dû au fait qu'en temps réel on joue depuis plus longtemps...

Le péron : alors come ça il ne peut pas piffrer la Magie, je croyais que c'était le templier qu'il ne supportait pas. Ron Marchétoile n'a jamais eu de problèmes avec lui.

Le templier : il n'y a pas de mot pour le décrire. Si : Epplerien ! Mais il n'y a pas de mot pour décrire Eppler (ça c'est de la private joke pure et dure...). J'oubliais , tu n'as pas mentionné sa fixation sur son armure (son âme !) il est prêt à ruiner le groupe et à nous faire mourir de faim pour réparer sa chère armure. Que le souffle de Sadornelle lui fasse rouiller éternellement toutes ses possessions !

le nain : le pauvre, il y a plus bourrin que lui, il y a plus proche de la nature que lui et il y a légèrement plus grand jeteur de sorts que lui, alors du coup, il se sent inutile. Il n'a pas tort d'ailleurs mais c'est à lui de retourner la situation pas à nous d'avoir pitié. S'il était un peu plus croyant, je pense que ça donnerait en effet de l'ambiance mais comme tu dis...

Pour achever le tableau, il faut noter que tu as fait en sorte qu'il soit le neveu de Joffre, c'est à dire le personnage le plus impliqué dans la campagne. J'ai failli éclater de rire quand il m'a vendu les écrits de son oncle dès qu'il les a eus et ce pour une somme misérable (50 écus je crois si ce n'est moins). Et puis j'aime pas les nains (ni les elfes d'ailleurs) ma race préférée est de loin celle des humains.

le guerrier uak : et bien disons qu'il est assez récent rien à dire de mon côté. A part le fait que s'il n'y avait pas ce lien entre le guerrier uak et la reine des pégases, il aurait fallut qu'il se lève tôt pour qu'on

le mette dans la confidence à propos des bijoux. Si ça n'avait tenu qu'à Marchétoile, il aurait terminé la campagne sans avoir entendu parler de notre quête.

Quand à moi : je dois avouer que je ne le joue pas parfaitement. Je ne me la joue pas assez véleïd (c'est rare quand je me souviens que j'ai des ailes) et encore moins mage de la terre, la nature pour Ron c'est plutôt une étagère pleine d'écrits...Le côté érudit c'est un aspect que je cultive en revanche.

L'évolution de mon perso : au début tout jeune mage vivant dans la tour de magie d'Anorien avec son mentor Reede Marchalaube.

Complètement déconnecté de la réalité, naïf comme pas deux mais avide de connaissances. La quête des bijoux étoiles au début surtout une quête de savoir.

J'ai vite déchanté. Comme à Cthulhu quand tu en sais trop, t'as plus envie d'en savoir autant...

Après s'être fait torturé, berné, agressé, espionné un nombre incalculable de fois c'est normal de devenir paranoïaque. Maintenant Ron voit le mal partout, tout le monde est suspect et je suis sûr qu'il n'a pas tellement tort...Même les compagnons ne sont pas fiables à ses yeux (le passé lui a montré qu'il avait raison) ils ne sont impliqués que parce qu'il l'a bien voulu. Avec le nain, Ron est le seul à avoir survécu et à connaître l'histoire du début à la fin...et le nain n'est pas fiable lui non plus.

Pour Ron il s'agit maintenant de survivre pour comprendre les tenants et les aboutissants de cette quête, il pourrait arrêter mais il a trop investi, sa vie ne reprendra qu'après la Quête.

Je remarque que tu as oublié Omsitaris le Noir Devin, Mudrany l'amrôd ex-esclave (il n'y a que Ron qui savait, à moins qu'elle n'ait menti) à laquelle Ron était assez lié. Tu n'as pas mentionné non plus l'éphémère chevalière du Kraan, l'autre gros bill de soranien mais j'apprécie que tu aies oublié l'askalim elfe noir.

Voilà pour mes commentaires.

Le Chasse gnouf.

kragor

on peut pas citer tout le monde...

April 19 2000, 1:34 PM

Car au rythme auquel on joue, c'est déjà bien que je me souviens des Pj's présents encore en vie et impliqués dans la campagne...

Mudrany était un personnage que j'ai bien apprécié en effet...

La chevalière du Kraan, si on tient compte de sa durée de vie, je crois qu'on peut en faire abstraction, le soranien, idem, l'elfe noir, par contre était pas mal, j'aimais assez ce personnage (même si visiblement c'était pas le cas de tout le monde, au fait ploi tu l'aimais, parce qu'il était cercle un et pas toi)

Quant à omsitaris, ah là, il y aurait moult choses à ajouter :

le premier du groupe qui s'est fait entuber par les PNJ d'Azharis pour une dose de drogue et un arc, ça c'était fort... mais bon je dis pas tout paske sinon je m'en sortais pas..

Le Chasse gnouf

**Rien à voir avec son
niveau de magie...**

April 20 2000, 2:50 AM

...je le battais en d'autre points.

Tout simplement, Ron et moi (son joueur) ont ne
peut pas blairer les elfes noirs.

Le Chasse gnouf.

Kristeal

Les elfes noirs

April 20 2000, 4:42 AM

Je transmets le message à l'elfe noir du groupe. Il
viendra te dire un petit bonjour en cours
d'aventure.

Je rassure "voyageur des nuages", cet elfe noir
n'est qu'un assassin de niveau 8.

Le Chasse gnouf

**Tu sais, un de plus
ou un de moins...**

April 20 2000, 5:17 AM

...entre ce fourbe d'archer elfe noir que
Kragor nous a mis dans la faction d'Azaris,
l'askalim qui quêtait avec nous (ça fait un peu
mendiant cette expression...) et qui jouait
presqu'aussi perso que moi et ce non moins
fourbe elfe noir vampire de Rurk, ton assassin
niveau 8 il va faire un peu goutte d'eau dans
l'océan 😊.

Le Chasse gnouf.

kragor

**tu cherches à te faire des
ennemis toi mon pauvre...**

April 20
2000, 9:14 AM

l'elfe noir vampire de Rhurk (celui que
tu viens de qualifier de fourbe) il
s'appelle Roblaad

quelle coïncidence justement...

Le Chasse gnouf

**Je sais encore
lire, merci NPO**

April 20 2000, 10:19 AM

kragor

**t'as vraiment du mal avec les
nom mon pauvre**

April 19 2000, 2:44 PM

parce que la reine des Pégases elle vous a donné son nom...

remarque je préfère encore que tu t'en souviennes pas plutôt
que de te voir l'écorcher...

Le Chasse gnouf

**J'ai quand même des
doutes, on demandera aux
autres joueurs. NPO**

April 20 2000, 2:52 AM

TridenT

C bien C bien ...

April 20 2000, 2:22 AM

... d'avoir l'avis des (d'un!) joueur!
Ca nous permet de cerner un peu le groupe, de nous
donner des idées aussi ... j'aime bien connaître les
mentalités des autres groupes, leurs motivations, leurs
relations.

Merci à toi, Ron Skywalker, et que la Force soit avec toi.
(et l'Armagedon Aussi!)

Le Chasse gnouf

**Skywalker ?! Force ?! Pas
d'insultes s'il te plait. NPO**

April 20 2000, 2:54 AM

TridenT

**Marche-étoile,
Cours-Ciel ... c
pareil ;)**

April 20 2000, 3:38 AM



Le Chasse gnouf

**Point du tout ! Que
nenni !**

April 20 2000, 5:52 AM

Skywalker cela aurait voulu dire que je me
suis basement inspiré de Starwars. Une telle
pauvreté d'imagination me fait froid dans le
dos. Et pourquoi pas Gandalf tant que tu y es !

En fait, pour ceux à qui les noms Marchétoile
(nom de mon PJ), Marchalaube et Reede
(respectivement nom et prénom de mon
mentor) titillent les neurones : c'est parce que
je me suis inspiré de 'La reine de l'Eté' de Joan
D. Vinge. Marchalaube est le nom de
l'héroïne, Reede le prénom d'un personnage
plus ou moins secondaire et Marchétoile celui
d'une 'figurante' de cette trilogie. Bien sûr il
n'y avait aucune chance que Marchétoile soit
reconnu, et c'est pour ça que je l'ai choisi pour
mon perso. Mais Marchalaube et Reede est
aisément reconnaissable pour quelqu'un qui a
lu la trilogie et c'est pour ça que je les avait
choisis pour des personnages secondaires du
background de mon perso...dommage qu'à
cause du dossier sur les véléids de Kragor, le
nom de Marchalaube devienne un peu plus
connu.

Sinon pour le prénom Ron, j'ai pris un

bouquin qui trainait (White Wolf sûrement) et j'ai pris un prénom inhabituel. Je remarque maintenant qu'il fait très américain et je m'en mord les doigts...d'un autre côté, il n'y a que moi qui connaît l'orthographe, je vais peut être en changer...

Karlem

**Tiens, Chasse-gnouf, le
prénom de ton perso a la
même prononciation que
mon demi-Troll !**

April 20 2000,
7:50 AM

😊;) 😊;) 😊;) 😊;) 😊;) 😊;) 😊;) 😊;) 😊;) 😊;

A mourir de rire... pour une coïncidence...
un demi-Troll... Excuse! 😊

Le Chasse gnouf

**T'inquiète ! Je l'avais
repéré celui-là (je parle
du prénom)...**

April 20, 2000
8:00 AM

Mais de là à prendre un prénom à
orthographe demi-trolle...il ne
faut pas abuser.

...

Il vient d'où ton demi-troll ? Tu
n'as pas dit que sa mère est
humaine ? Est qu'elle était
magicienne ou d'une autre classe
cultivée ? Dans sa vie elle n'est
pas allée sur Geraldun et Rhön
serait en fait un prénom véléid à
la mode à l'époque...Finalement,
faut voir...

Cadum.

Karlem

Top Secret April 20 2000, 1:58 PM

Pour plus de confidentialité pour
Kikoo, je ne te dévoilerai pas la
totalité sur son origine. Sache
seulement que Sërluduen l'elfe
Arä askalim l'a sauvé d'un
sombre destin qu'un
nécromancien (son père) lui
préparait. Mais peut-être ce
dernier avait-il effectivement fait
un voyage sur l'île des Véleids?
Rien n'est moins sûr! 😊

kragor

**Alors moi je dis
chapeau**

April 21 2000,
5:23 AM

Parce que pour arriver à faire jouer
un elfe arä dans ton groupe,
chapeau...

Moi en ce qui me concerne je
trouve ça assez injouable comme
race, mais c'est peut-être moi qui
me gourre

ah j' imagine déjà, tu prépares un
tout beau scénario avec plein
d'interactions avec les soraniens et
là Paf, ton joueur fait un elfe arä...

Moi en ce qui me concerne je
trouve l'elfe arä vraiment galère à
jouer...

Kristeal

L'araë ... April 21 2000,
5:32 AM

Si je ne m'abuse, les
Soraniens, ils vivent dans le
désert !

Il a survécu combien de
temps sous le soleil ton elfe
araë ??

kragor

Untitled April 21 2000,
5:35 AM

c'était une situation imaginaire
qui n'a jamais eu lieu,
j'essayais juste d'imaginer ce
que ça pouvait donner de
jouer un Araë

je n'ai jamais eu d'Araë à ma
table, et j'espère ne pas en
avoir en toute franchise
histoire de pouvoir éviter ce
genre de situation...

par contre j'aimerais bien
savoir comme il a fait lui avec
son Ara

Le Chasse gnouf

**C'est normal qu'on n'aie jamais
choisi un elfe arä...**

April 21 2000, 5:48 AM

...tu ne nous a jamais révélé quoique se soit à leur sujet.

Le Chasse gnouf.

TridentT

Avec un peu d'imagination

April 21 2000, 6:35 AM

... du coté du joueur ou du Mj, un mago de l'eau dans le tas, ou une quete pour une douche magique ou je sais ps moi!

C vrai que c pas simple d'avoir un Elfe Arae à sa table, mais n'est-ce pas là l'interet du JdR? Un peu de difficulté, des solutions, du RolePLay, de l'imagination et bcq d'amusement??

TridentT

Bref, Pas insurmontable (NPO)

April 21 2000, 6:35 AM

Karlem

;)

April 21 2000, 7:58 AM



Karlem

Chasse Gnouf, t'es trop excellent, on doit pas s'ennuyer avec toi à une table de jdr !

April 21 2000, 7:59 AM



Le Chasse gnouf

Peut être mais...

April 25 2000, 9:38 AM

...mes collègues joueurs et MJs ne seront peut être pas de ton avis...quoique je ne fais pas trop le mariole à Eléckasë.

Le Chasse gnouf.

kragor

tu en sais presque autant que moi,

April 21 2000, 9:12 AM

à savoir ce qu'il y a d'écrit dans la partie nouvelle race du prophète et du dragon(tu sais celle dans laquelle on trouve les Véleids, me dit pas que t'y a pas regardé ce serait faire oeuvre de mauvaise foi manifeste)...

donc te plains pas...

Et puis si je ne m'abuse, t'en savais pas plus sur les Véleids ce qui ne t'as pas empeché d'en choisir un...

Le Chasse gnouf

Dites, vous trouvez pas qu'on est un peu trop serrés ici?

April 25 2000, 1:19 AM

Un petit flashback mon cher Kragor :

Quand nous avons créé nos personnages pour la première fois, tu étais beaucoup plus protecteur envers tes suppléments que tu ne l'es aujourd'hui. Tu nous avais demandé quelle race on voulait jouer, tu nous avais donné accès au livre des règles: pour choisir et pour ceux qui n'étaient pas satisfaits (comme moi) tu as énuméré les éventuelles races qui étaient disponibles et ce sans nous montrer le dit supplément avoir d'avoir choisi. En ce qui me concerne, moi qui voulais tester les magots de ce jeu, tu m'as révélé

l'existence des elfes noirs et celle des véléids, c'est tout.

En ce qui concerne mes "connaissances" sur le supplément en question, saches que je n'ai jamais lu autre chose que la partie sur les véléids même pas les autres races.

En ce qui concerne les elfes arä, comme je l'ai dit dans un message plus bas qui a eu un "accident de titre", j'ai confondu avec une autre race d'elfe : les elfes dorés que j'ai eu l'occasion de découvrir l'existence sur via le titre d'un antique message de ce forum (rien de plus, je le jure). Bien sûr que je connais les elfes arä !

Le Chasse gnouf.

kragor

tu fais preuve d'une April 25 2000, 10:32 AM
mauvaise Foi évidente....

et ça c'est pas bien...

protecteur avec mes suppléments

... Avec Armagedon et Terre je l'ai été certes (et encore pas assez à mon avis avec armagedon), mais pour le prophète et le dragon, j'ai toujours laissé un libre accès à ce supplément, autant pour les races, que pour les nouvelles classes

La seule partie que je vous ai interdit de lire, c'est (et c'est une évidence) celle dans laquelle on trouvait la première partie de la Campagne. Tu croyais quand même pas que j'allais te laisser lire le scénar non quand même...

De la même façon je ne vous ai pas autorisé l'accès à tout le livre des règles...

En plus ça m'étonnerait franchement que tu m'ais dit que tu voulais tester les Magots.

Et quand bien même ça aurait été le cas, je ne t'aurais jamais dit "telle race est mieux pour les magots", d'une part parcequ'à l'époque je ne le savais pas moi même (et c'est toujours le cas d'ailleurs) d'autre part parce que le choix de la race en fonction de ce genre de critère me semble pas très approprié et pas très intelligent.

Bref à l'époque comme pour maintenant, jamais je ne dirais ni n'aurait dit, telle race est bien pour jouer un magot. Et si vraiment j'avais à me prononcer en tant que joueur, tant que MJ, je répondrais que c'est le quak, en me fiant non pas sur des critères techniques, mais plus sur la façon dont les races sont décrites

je dirais donc que cette affirmation :
tu m'as révélé l'existence des elfes noirs et celle des véléids

est fausse.
je ne t'ai jamais "révélé" celà, tu aurais du le savoir par toi même, et si j'avais eu à te conseiller (chose que je me refuse généralement à faire d'ailleurs) mon choix se serait porté sans conteste sur le Quak

Maintenant si tu n'es pas content retourne jouer à ADD avec ses nains et ses elfes caricaturaux...

En ce qui concerne mes "connaissances" sur le supplément en question, saches que je n'ai jamais lu autre chose que la partie sur les véléids même pas les autres races.

ça c'est un bel exploit de ta part et je t'en félicite, car c'est rare.
si tu pouvais en faire de même avec tous les jeux auxquels tu joues ainsi qu'avec les feuilles de personnage des autres joueurs, ce serait encore mieux...

sinon c'est vrai qu'on commence à être à l'étroit ici...



Le Chasse gnouf

Toi même ! Et pis d'abord, c'est celui qui dit qui est !

April 26 2000, 9:04 AM

Je m'excuse tout d'abord auprès des autres participants du forum à cause de ces messages qui n'ont presque plus rien à voir avec Eléckasë. Mais j'essaie de voir jusqu'à quel point le forum va nous écraser sur le bord gauche. La prochaine fois, promis juré, je ferai en sorte d'avoir le titre le plus long possible et de voir s'il sera écrit à la verticale.

Revenons à nos moutons !

"protecteur avec mes suppléments ... Avec Armagedon et Terre je l'ai été certes (et encore pas assez à mon avis avec armagedon), mais pour le prophète et le dragon, j'ai toujours laissé un libre accès à ce supplément, autant pour les races, que pour les nouvelles classes La seule partie que je vous ai interdit de lire, c'est (et c'est une évidence) celle dans laquelle on trouvait la première partie de la Campagne. Tu croyais quand

même pas que j'allais te laisser lire le scénar non quand même...
De la même façon je ne vous ai pas autorisé l'accès à tout le livre des règles..."

Au tout début, tu étais plus protecteur que tu ne l'avoues.
Quand j'ai choisi mes préférences pour la magie (terre et lumière) tu m'as même interdit de lire les sorts plus puissants que le cercle 0...

"En plus ça m'étonnerait franchement que tu m'ais dit que tu voulais tester les Magots."

C'est justement le cas, j'ai choisi un magot car pour tout les nouveaux jeux que je teste, j'ai tendance à vouloir découvrir le système de magie. Et effectivement tu m'avais proposé le Quark mais comme je le sentais mal je t'ai demandé s'il n'y avait pas d'autres races qui auraient des affinités pour la magie : tu m'as sorti un supplément de derrière les fagots et tu m'as révélé l'existence des elfes noirs et des véléïds : comme je trouve les elfes noirs trop communs et que je m'étais bien amusé jadis en jouant un être ailé, j'ai sauté sur les véléïds...

"Et quand bien même ça aurait été le cas, je ne t'aurais jamais dit
"telle race est mieux pour les magots", d'une part parcequ'à l'époque je ne le savais pas moi même (et c'est toujours le cas d'ailleurs) d'autre part parce que le choix de la race en fonction de ce genre de critère me semble pas très approprié et pas très intelligent. Bref à l'époque comme pour maintenant, jamais je ne dirais ni n'aurait dit, telle race est bien pour jouer un magot. Et si vraiment j'avais à me prononcer en tant que joueur, tant que MJ, je répondrais que c'est le quak, en me fiant non pas sur des critères techniques, mais plus sur la façon dont les races sont décrites"

A croire que tu as changé entre notre première partie et maintenant...

"je dirais donc que cette affirmation :

tu m'as révélé l'existence des elfes
noirs et celle des véléids
est fausse.
je ne t'ai jamais "révélé" celà, tu
aurais du le savoir par toi même, et
si j'avais eu à te conseiller (chose
que je me refuse généralement à
faire d'ailleurs) mon choix se serait
porté sans conteste sur le Quak"

Je crois que pour les premiers
personnages, il n'y a qu'à moi que
tu as montré le supplément avec
les autres races puisque les autres
avaient déjà fait leur perso et
s'étaient satisfaits des races du
livre de base.

"Maintenant si tu n'es pas content
retourne jouer à ADD avec ses
nains et ses elfes caricaturaux..."

Pitié pas ADD ! J'aime pas ce
système. J'aime pas les nains car
comme tu le dis si bien on en fait
toujours des caricatures et j'aime
pas les elfes car je les trouve
injouables.

"ça c'est un bel exploit de ta part et
je t'en félicite, car c'est rare.
si tu pouvais en faire de même
avec tous les jeux auxquels tu joues
ainsi qu'avec les feuilles de
personnage des autres joueurs, ce
serait encore mieux..."

Bof tu sais ce que je lis sur les
fiches c'est jamais très
intéressant...

Le Chasse gnouf.

kragorx

**oh le menteur, bon on
réglera nos comptes entre
nous, là c'est juste pour te
donner une occasion de**

April 26 2000, 11:53 AM

Le Chasse gnouf

**Autant pour moi ! J'ai confondu avec un
autre type d'elfes desquels je n'ai jamais
entendu parlé : l**

April 21 2000, 6:48 AM

Karlem

Pourquoi cela? April 21 2000, 7:55 AM

A cause de son métabolisme: pqu'il doit souvent prendre des bains, ne supporte pas l'alcool, n'apprécie pas trop les régions désertiques,... mais à part cela c'est un très bon personnage: un très bon nageur, un elfe, une créature intelligente aux mille légendes et très bonne en magie. La particularité de cet Elfe ära et c'est ce qui me fait bien rire c'est son transfert du 100% en Magie Eau en 100% en Magie Pure. C'est assez troublant! Non, moi je trouve ça marrant, il fait vraiment la parfaite image du petit magos intellectuel(surtout en tant qu'Askalim --> cfr Philosophie),

Karlem

Karlem

Moi la race qui m'a posé le plus de problèmes en termes de jeu, c'est le Véleid.

April 21 2000, 8:09 AM

oui, quand on est MJ et qu'aucun joueur n'a jamais eu de créature ailée, ça change! Surtout quand on a préparé le super piège infailible de la mort qui tue!

"Rends-toi, tu es encerclé!
Bon, vous ne me laissez pas le choix! Je m'envole..."

On a l'air con... surtout si le scénar était basé sur la capture du perso... on n'a plus qu'à trouver autre chose en triple vitesse... Ah!

L'improvisation... les 99% de mes parties! 😊

kragor

je sais pas comment tu te débrouilles...

April 21 2000, 9:20 AM

Mais moi je le gère très bien le Véleid...

y'as toujours tout ce qu'il faut pour capturer un Véleid, des poisons, des drogues, de la Magie...
en général un Pnj intelligent

sait à qui il a affaire, en
l'occurrence un Véleid...

Bon sinon, y'as des bons
moments avec les Véleids en
combat. Et y'a plein de supers
tactiques de combat aériennes a
développer avec eux, ce qui les
rend vraiment fun à jouer...

Sinon mets lui un Véleid en
face, comme ils seront à
égalité...
et puis les armes de distance
c'est pas fait pour les chiens
non plus...

Karlem

oui, je sais...

April 28 2000, 8:57 AM

mais je parlais du début. Au début, ça surprend! Quand on
n'a jamais eu affaire à un perso ailé, qu'on prépare toujours
tout à la dernière minute et qu'on ne réfléchit pas plus loin
que le bout de son nez... JE me fais avoir! Mais par la suite,
c'est certain, on trouve des parades. Et puis, il n'y a pas que
des avantages à jouer un Véleid... imaginez le véleid qui a
un malaise dans les airs... il pourrait se faire vachement
mal!

Mais jouer un véleid, je l'admets, est plutôt fun.
Je me souviendrai toujours du combat épique entre
Conrad(le véleid de Ben, le dessinateur de Karlem) et
Aldaran le véleid marqué par le Chaos (que l'on peut voir
sur une fresque d'un des suppléments) au dessus du goufre
dans l'auberge des profondeurs et de la superbe victoire de...
d'Aldaran malheureusement! Heureusement Conrad réussit
à survivre en tombant sur un rebord... c'était pas mal! On
s'était bien amusé! 😊

Karlem

P.S.

April 28 2000, 8:59 AM

Tiens, vous ne trouvez pas que les véleids ont
un petit côté Harpie(créature non-encore
décrite ou découvert dans l'univers d'Eleckasë
je pense!)?

Le Chasse gnouf

Tout pareil que Kragor... April 25 2000, 1:25 AM

...les armes à distance c'est très
efficace (3 carreaux dans le buffet ça
calme un peu).

Le Chasse gnouf.

Karlem

on continue...

April 18 2000, 10:44 AM

Mes "groupes" se distinguent tous par une caractéristique commune: et oui, j'ai
malheureusement toujours eu du mal à trouver des joueurs, il n'y a donc qu'un seul
"vrai" joueur par groupe(cité toujours en premier...):

groupe1: AXL le prédateur, guerrier Uak soranien

----- qui tranchait tout ennemi en un coup grâce à sa formidable puissance et à son
épée de Cristal.

Stilgar, demi-elfe magicien de la terre. Malin et débrouillard, il était le cerveau du groupe.

Christobal le valeureux, humain templier, un vrai kamikase toujours prêt à rendre service pour la bonne cause. Particularité: aime bien le vin noble.

Ce groupe a fait la moitié de la quête jusqu'à ce qu'un piège trop méchant n'aie raison d'eux dans le château d'Azaris(les boules fumantes, ça fait mal!). Seul Christobal, bien que grièvement blessé, a survécu et il réussit à fuir avec le matériel et les bijoux. (to be continued...) 😊

Karlem

où en étais-je?

April 19 2000, 2:32 AM

Christobal a survécu grâce à son armure de templier.

groupe 2: Conrad le guerrier Véleid de la magie du
----- feu; guerrier redoutable qui donne du fil à retordre à ses ennemis grâce à ses ailes et son arbalète(combiné à la magie...).
Urukan le sorcier Brank à l'intelligence et aux pouvoirs remarquables. Les entités sorcières, du fait de son implication dans la quête des bijoux étoilés, misent beaucoup sur sa personne. Enfin, il a une pensée un peu idéaliste dans le sens où il se veut libérateur et défenseur du peuple Brank. Christobal qui continue la quête depuis le début, lui.

Ce groupe est arrivé à la fin de la quête dans les bouquins. Mais ils ont bien sûr eu d'autres démêlés sur leur route(petites aventures secondaires) notamment avec leur ennemi juré: Aldaran le véleid marqué par le Chaos.

groupe 3: Weyn le demi-elfe purificateur(Bref
----- résumé). Weyn a fait ses preuves dans la lutte contre le Chaos. Il s'est frotté à tous les félons possibles et inimaginables, vivants ou morts-vivants, Chaotiques ou démoniaques... Il vout une haine démesurée à toutes les troglodytes depuis que l'une d'entre elles lui a tranché une main et que d'autres ont tué plusieurs de ses compagnons dont Josua l'acharné le Templier et son frère jumeau.

Weyn a aussi fait des aventures inter-plans(notamment sur le plan jumeau d'Eleckasë) et inter-temporelles (en goûtant une potion trouvée sur le corps d'un ennemi ---> BOUCLE TEMPORELLE!!). Weyn a également fait une mission de reconnaissance sur Sargenne pour Karlem suivant de très près le groupe de Christobal. Enfin, en compagnie de Christobal et Urukan, il a fait la dernière partie de la quête des bijoux étoilés selon Kristeal. A son retour, il partit à la recherche de son maître, Karlem, qui avait mystérieusement disparu. Malheureusement, il ne put empêcher son assassinat...(Mais c'était sans compter sur la clairvoyance de Karlem!!) De retour parmi les siens, une prophétie le vit proclamer grand maître et chef de la Confrérie. Christobal, lui, empêcha un coup d'Etat organisé par son frère dans sa ville natale de Solone et prit lui-même le pouvoir par sa popularité. Devenue semi-indépendante, Solone accueillit en son sein ce qui reste des purificateurs. Brave coeur mais un peu naïf, Weyn doit maintenant apprendre à trouver la sagesse.

Kobalt Gold le péron chasseur de primes: Mercenaire de pure race, il accompagne Weyn dans ses aventures (ou l'inverse?)sans oublier la chasse à l'homme de temps à autre(ce que Weyn ne dédaigne pas non plus). Il est très connu dans le domaine grâce à sa hache légendaire.

Antonius Di Clos La Salle, exorciste purificateur hérétique qui était possédé par un puissant démon et que Weyn a délivré(pas seul bien entendu).(Quel beau geste! Moi, je pensais que ce bourrin l'aurait tué.)
+qqes autres compagnons qui n'ont pas marqué l'aventure(Conor le Soranien Gladiateur...)

groupe 4: Kikoo le péron Maître d'Armes ou le
----- bourrin subtil comme il aime se surnommer. Le petit dernier(même joueur que Weyn)!

Kikoo a beau être maître d'Armes, une chose est sûre: il aime boire. Et il n'hésite pas à dépenser le peu d'argent qu'il gagne dans les auberges qu'il vide avec son nouvel ami Rhön le demi-troll.

Leur autre compagnon, Sërulduen, ayant un métabolisme non-adapté à l'alcool ne peut que déplorer cette attitude. "Et maintenant que vous avez ENFIN un moment de libre, que faites-vous? - On va à l'auberge!" Kikoo a commencé en fanfare car son frère jumeau (du plan jumeau d'Eleckasë) est venu le chercher pour qu'ils unissent leur destin. Mais ne sachant blâmer le triste destin de son frère, il est parti avec lui sans rien lui demander. Ils sont maintenant tous deux au service d'Azharis mais Kikoo, lui, est uniquement à l'épreuve...

Sërulduen, Elfe Arä Askalim.

Rhön, Demi-Troll guerrier(c'est rare, hein?;))

TridentT

Au joueurs ...

April 18 2000, 11:07 PM

J'espère que les joueurs viendront apporter plus de précisions sur leur personnage, son comportement, ses motivations, ses exploits etc ... Allez-y, dévoilez-vous!

Kristeal

Où ils en sont

April 18 2000, 11:41 PM

Je n'ai qu'un seul groupe de joueurs mais son nombre à souvent changer: 4 au début puis 3 pendant longtemps puis il y a eu 7 joueurs pendant une séance, maintenant, cela fait longtemps qu'ils sont 6 mais on risque de redescendre à 5. Et tous ça sans avoir tuer un perso !

Ce groupe hétéroclite composé d'un guerrier huruk, d'un quak magicien de l'eau, d'un elfe noir assassin, d'une chevalière de Kraan, d'un Honys GDN et d'un gnome magicien des Ombres (le tout donner dans l'ordre décroissant du niveau).

Ils ont fini le quête des J-E compléter par quelques scénarii complémentaire. A l'heure actuel, ils sont à la recherche du Tombeau du Cerlce sur Andharë (ils l'ont presque trouvé mais le Quak a encore fait des siennes et il est au fond d'un cachot à présent)

* 1ère question!

TridenT

April 7 2000 at 8:08 AM

Allons-y, ne trainons pas!

Alexandre, voici une question qui nous interesse tous :

Quel dénouement avais -tu prévu pour la suite des événements, concernant les entités, les forces en presences, etc ...

Que va faire la magie, quelle est cette toile qu'elle est en train de tisser? Quels sont les plans du Pendule etc

Mais un petit résumé sera très bien pour le moment, pas besoin de tous les détails 😊

PS : L'étoile en début de message (*) est une indication pour nos joueurs, pour leur dire que c'est une info SENSIBLE! Messieurs les joueurs, changer de message 😊

Auteur

Reply

Kristeal

*** Doucement tu vas le faire fuir...**

April 7 2000, 8:48 AM

...Sinon qui est véritablement Palunn-dy est-ce le Cerlce ou un dragon différent.

Et quand est-il du l'origine des Honnys ???

Et on va s'arrêter la sinon j'en connais un qui va regretter de s'être connecter au forum.

kragor

*** et puis y'a aussi...**

April 7 2000, 9:43 AM

Eléckasë, l'héritier c'est qui lui...?

bon on arrête sinon les joueurs qui nous lisent malgré les étoiles vont finir par se douter de quelque chose, à savoir qu'en fait on en sait pas plus qu'eux...

a tant de questions qui demandent réponse...

d'un autre coté je crois que si on a toutes les réponses à nos questions de suite, le forum va perdre rapidement de son utilité, et on ne pourra plus discerner pendant des threads interminables sur nos théories. plus de polémiques possibles, plus rien de tout ça, plus de théories, moins de débats sur l'origine de telle ou telle chose

et ça moi me plaisait bien quand même tout ça...

donc sur le reponses à toutes ces angoissantes question qui triturent nos esprits de MJ dérangés je crois que le mieux est encore que nous attendions et que ça vienne progressivement...(j'en connais un qui doit être soulagé là)

sinon pour l'Abîme... comment ça je suis lourd...

bon allez j'arrête promis 😊

Mysth de Malembie

*** ATANOR, ATANOR,
ATANOR ...**

April 11 2000, 7:49
AM

... parce que je suis un grand partisan-admirateur-intéressé de ce personnage.

... et les Elfes, aussi, parce que y'a pleins de joueurs qui veulent faire des Elfes, et après l'elfe arä qui a vécu isolée et l'elfe noir orphelin qui ignore son passé ... et l'elfe blanche devenue amnésique ... on a plus beaucoup d'idées.

Ne t'en fais pas, rien ne presse : ça fait déjà pas mal de temps qu'on joue ainsi ; mais ça remet de la joie au coeur d'avoir de tes nouvelles. J'espère que tu pourras prendre le temps de répondre à toutes nos questions.

Pour ceux qui se souviennent de moi, mon bestiaire avance (lentement ces derniers temps parce que j'ai eu pas mal de boulôt) ; je vous le fournirai quand il sera terminé, avec tables de rencontres et tout et tout.

Dernières questions précises pour Le Créateur :

Existe-t-il des cités elfes noires ?

Les Haut-elfes existent-ils toujours ?

Kristeal

Ca y est ...

April 11 2000, 11:31 PM

avec toutes nos questions, on l'a fais fuir ou il est parti dépoussiéré ses notes ?

Le Chasse gnouf

Un ange passe...

April 17 2000, 9:22 AM

...je le tue et je le fouille !

C'est à croire qu'il n'y a pas que Roblaad qui a fuit après vos questions...

Dans ces conditions, il faut polluer : forcément, il y aura quelque chose de bien à en tirer...

Le Chasse gnouf.

Patryn

...et trépassé

April 17 2000, 10:08 AM

ben on pourrait le fouiller tout de suite...le tuer c'est difficile et dangereux eheh

kragor

la bonne excuse que voilà...

April 17 2000, 3:02 PM

Forcément maintenant que y'a plus rien, il va polluer...

mais c'est pas pour autant qu'on en tirera quelque chose de bon...

Au créateur du site et à ses visiteurs

BIDOT Alexandre

April 6 2000 at 2:36 AM

Jeff, le dessinateur d'Eléckasë m'avait dit qu'il existait un site consacré à ce jeu; Je suis heureux de le découvrir et de constater qu'il existe toujours des fans depuis le temps. Désolé pour ceux qui attendait une nouvelle version ou d'autres suppléments mais l'aventure est bel et bien finie et je suis passé à autres choses maintenant. Quand j'aurais une adresse, je vous la communiquerais, pour répondre à vos questions ou vos attentes. A l'occasion, je repasserais, notamment quand je maîtriserai un peu mieux le net. Ludiquement, alex. Et encore bravo et merci pour ce site.

Auteur

Reply

TridentT

Un revenant!

April 6 2000, 5:13 AM

Hé ben je t'avoue que l'on y croyait plus du tout! Je croyais personnellement que tu étais parti dans un lointain pays avec la caisse!

Hum, bon Saches que cela fait plaisir d'avoir repris contact avec toi, et mes joueurs se joignent aussi pour te saluer.

j'espère que tu pourras dans un avenir proche nous donner qq informations qui n'avaient pas pu paraître dans les derniers suppléments, et nous donner ton avis sur les ajouts que nous avons fait.

A bientôt.

TridentT

<http://www.trident.fr.st>

Roblaad (alex B.)

A votre disposition

April 7 2000, 1:08 AM

Merci pour cet accueil chaleureux! J'ai bien des choses en réserve et il me faudrait du temps pour les communiquer, notamment concernant la suite de la campagne, c'est à dire une campagne armaguedonienne. Je n'ai pas encore lu l'ensemble de vos articles mais j'y vais de ce pas et je vous donnerais mon avis après.

N'hésitez pas à me poser des questions, concises de préférence (...) Je vous répondrais avec plaisir car nous avons la même passion, même si, il est vrai, je ne joue plus depuis longtemps. A titre indicatif, j'habite aujourd'hui sur rennes, alors si par hasard l'un de vous est du secteur, nous pourrions toujours nous rencontrer. Bonnes parties et à très bientôt. Roblaad

Patryn

excellllllleeeeeeeennnnnttttt

April 7 2000, 7:07 AM

génial...on va enfin avoir un avis très éclairé sur toutes nos questions obscures niak niak niak...

Encore un grand bravo à tout ce que tu as fait sur/avec Eleckasë et bonne continuation pour ce que tu fais maintenant...

@+

Roblaad

Excellent et raisonnable

April 7 2000, 1:24 AM

Je viens de parcourir (assez vite) les différents ajouts, notamment sur la magie et les objets magiques. Tout cela me paraît fort judicieux, complémentaire et surtout raisonnable. Continuez, et si j'ai le temps, j'y mettrais mon grain de sel, en vous parlant notamment des personnages évoluant dans les parties qui sont à l'origine du jeu, de celui que je jouais le plus souvent et de ses compagnons de route. Le mien vous rappellera quelques souvenirs puisqu'il s'agit de l'elfe noir présent dans le territoire orc (1ère partie de la campagne des joyaux-étoiles). A +

Karlem

Roblaad, tu trouveras rassemblés ici, je pense, la totalité des sites Eleckasiens!

April 7 2000, 6:43 AM

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

au fait, je ne t'ai jamais remercié de m'avoir conseillé tout au début, quand je t'ai écrit (je ne savais même pas si j'allais recevoir qqch...) alors j'en profite et je pense que notre passion sera ta plus belle récompense!

Karlem 😊

Kristeal

Avant que le chasse gnouf ...

April 7 2000, 7:41 AM

n'arrive pour mettre son grain de sel, voici l'adresse du site de Kragor

<http://www.multimania.com/kragor/>

qui si je ne m'abuse n'est pas repris dans tes liens. Ce serait une occasion trop facile pour lui de graisser la patte à son MD.

Et puis tant quand y est voilà celle de Bilbo, celui qui grâce à qui nous sommes tous réunis sur les lignes télégraphiques du net: <http://bilbo.perso.ch/> (c'est sa nouvelle adresse).

kragor

le chasse gnouf il risque pas de répondre...

April 7 2000, 9:35 AM

il est en vacances ce fainéant.
et comme il n'a accès à internet qu'à son boulot (si tant est qu'on puisse considérer comme ça comme du boulot...)

bref, tout ça pour dire qu'effectivement j'avais oublié de laisser mon adresse mais tu as rectifié le tir et je t'en remercie...

Karlem

Je regrette mais tu as mal regardé...

April 7 2000, 12:35 PM

le site de Kragor est bien repris de même que celui de Bilbo!

Trident

Au boulot!

April 7 2000, 8:02 AM

Lorsque je vois le flot de messages et d'espoir qu'ils contiennent, je crois que tu vas avoir du boulot Alexandre!

Prends 2 aspirines, mets des gants pour écarter les cloques sur les doigts, et bon week-end!

Le Chasse gnouf

TRIIDEEEENT !!!

April 10 2000, 9:22 AM

Je n'arrive à te joindre sur aucune de tes adresses que ce soit machin.fr.st ou trident_job@truc.

Ma mail box me sort que ces adresses subissent des erreurs fatales permanentes et gnagnagna et gnagnagna. Je veux te joindre pour te filer des trucs, comment faire ?

Pour ceux qui sont offusqués que j'en parle dans ce thread, je leur rétorquerai donc que c'est le plus visible qui ne soit pas précédé par une étoile répulsive et que je n'allais pas créer un nouveau thread pour si peu.

Merci de votre compréhension.

Le Chasse gnouf.

Trident

Invocation

April 10 2000, 11:53 PM

Comme les démons, il faut tout un rituel pour m'appeler! Bougie noire, pentacle tracé à l'aide de ton propre sang, psalmonie sombre etc ...

Et enfin, je répondrais à ton appel, le souffle démoniaque te brulera la peau, l'odeur infernale des royaumes inférieurs te fera suffoquer

J'ARRIVE!!!!!!!!!!!!

Pour créer une brèche vers ton monde, utilise l'incantation TRIDENT_JOB@HOTMAIL.COM, ou TRIDENT@FR.ST

Ces deux adresses marchent toujours, je reçois tout les jours du courrier dessus.

Sinon, essaye encore : TRIDENT@MULTIMANIA.COM
DELPHIX@COM.BI ca suffira?

Je ne sais pas quoi te dire, Chasse Gnouf, mon mail marche très bien, bizarre!

Le Chasse gnouf

**En attendant ta réponse je vais
les essayer toutes NPO**

April 11
2000, 1:59 AM

TridentT

Taille de l'invocation

April 11 2000, 12:45 AM

Si le mail est trop gros, effectivement, il ne passe pas! Moins de 1Mo je crois sur hotmail.

Sinon, je te file l'adresse de mon boulot... 50Mo maxi!

Le Chasse gnouf

En effet...

April 11 2000, 1:55 AM

...ça a l'air d'être un problème de taille (~1.3 Mo).

Une adresse capable de contenir un aussi énorme fichier serait la bienvenue...

Le Chasse gnouf.

kragorx

que voilà une bonne nouvelle...

April 6 2000, 6:54 AM

ben pareil que Trident...

peut-on enfin espérer connaître les éléments qui nous manquaient sur la campagne et l'Armagedon et aussi sur le cercle et sur Cybil et sur...

bon je m'arrête là parce que sinon je m'en sortirais pas... 😊

en tout cas si on peut avoir au moins un avis d'expert sur nos propres ajouts, ça pourrait être bien...

Mais on ne va pas être trop exigeant non plus...
Bienvenue parmi nous donc

Karlem

Alexandre est de retour ! La FORCE est avec nous !

April 7 2000, 6:31 AM

Chouette, il n'est pas mort! On va peut-être pouvoir bénéficier de ce qu'il avait l'intention de faire s'il avait continué et de comment il l'aurait fait! SUPER! 😊

Karlem

Krsiteal

Fini les hypothèses scabreuses !

April 7 2000, 7:47 AM

Maintenant, on va peut-être enfin avoir les réponses à toutes nos théories. Je crois que certain (dont moi) vont devoir arrêter la junasmique noire.

Mais en tout cas, je tiens à remercier Roblaad de l'honneur qu'il nous a fait en venant nous dire un petit bonjour (qui nous l'espérons tous durrrrrrrrrrera) sur ce forum.

Trident, t'en est où avec "Sombres murmures"?

Karlem

April 4 2000 at 10:13 AM

... pque j'en connais qui s'impatientent!! 😊

Auteur

Reply

TridenT

Franchement ...

April 4 2000, 11:35 PM

... ben j'avance pas bcq! Purée, j'aurai du l'écrire directement sur Word cette foutue campagne. Je vais essayer de continuer, mais j'avoue qu'en ce moment j'y passe un temps très réduit.

bon, probable update à venir...

kragor

March 31 2000 at 4:15 AM

avec au programme, les Véleids, un méga dossier que je vous prépare sur ce peuple, suite à la demande de chasse gnouf...

Je suis pas encore tout à fait au point, mais j'essaie de vous finir ça pour ce Week end...

voilà, j'espère ne pas vous donner de fausses espérances, ni vous decevoir

ça faisait bien longtemps que j'avais pas mis à jour mon site...

Sinon, N'Qzi, tu peux si tu le désires poursuivre les récits de ton scénar ici, histoire que ça reste en première page...

voilà comme vous le constatez, donc j'ai pas grand chose de vraiment intéressant à vous raconter...

| Auteur | Reply |
|--------|-------|
|--------|-------|

| | |
|--------|--|
| kragor | |
|--------|--|

| | |
|-------------|--|
| ça y est... | |
|-------------|--|

| |
|-----------------------|
| April 1 2000, 7:25 AM |
|-----------------------|

le dossier sur les Véleids est en ligne...

Vos impressions s'il vous plait...

| | |
|----------|--|
| Kristeal | |
|----------|--|

| | |
|-----------------|--|
| Pas mal du tout | |
|-----------------|--|

| |
|-----------------------|
| April 3 2000, 2:34 AM |
|-----------------------|

Bonne description et j'aime assez le système de caste adapté à la magie. De plus la conversion des Vélied à la Magie après la disparition du Cercle expliquerait pourquoi ils auraient survécu contrairement aux autres hommes-bêtes?

Même si je n'ai aucun Vélied comme joueur, cela valait le détours.

| | |
|-------|--|
| N'Qzi | |
|-------|--|

| | |
|-------------------------------------|--|
| Suggestions sur le dossier "Véleid" | |
|-------------------------------------|--|

| |
|-----------------------|
| April 4 2000, 4:13 AM |
|-----------------------|

Honnêtement, je le trouve fort bon, ton dossier. L'idée des castes est excellente même si je trouve que tu devrais développer les autres magies. Mais je sais que tout cela demande énormément de temps et que le temps s'enfuit toujours trop vite...

J'ai juste une remarque. J'ai considéré, dans mes parties que les Askalims sont des serviteurs privilégiés de Mère Magie. Il serait donc normal qu'ils aient un statut particulier au sein de la société Véleid.

On pourrait les considérer comme des élus qui naîtraient dans toutes les castes et qui représenteraient par la même un élément dérangeant car ils sembleraient apprécier plus la compagnie d'autres Askalims que celles des gens de leur propre caste ou famille. Tu pourrais alors leur donner un but énigmatique ou un rôle d'intermédiaire entre les diverses castes.

C'est une suggestion mais elle me semble importante. Tu pourrais également envisager que les Véleids de la caste de l'eau songent à créer une marine (ce serait une sorte d'aéronavale: les bateaux permettant aux véleids d'intervenir rapidement près des côtes). Ce serait un glorieux projet pour cette caste.

Ce sera tout pour cette fois-ci.

kragor

en effet, j'y songerais plus tard

April 4 2000, 6:19 AM

mais le temps se fait à nouveau court...

Karlem

pas eu bp le temps...

April 4 2000, 10:16 AM

de tout lire à mon aise mais dans l'ensemble, ça m'a l'air bien fourni et pas trop mal fait du tout. Dès que j'ai du temps devant moi je te dis ce que j'en pense

kragorx

Askalims Véleids

April 4 2000, 1:22 PM

cette remarque me permet également de souligner un point important tant que j'y pense, et que je n'ai pas mis dans le dossier :

le cas des rebuts.

Les raisons d'être des rebuts sont variés, mais parmi celle ci il en est une importante que je me dois de vous souligner.

C'est le cas des rebuts issus d'une caste, mais à qui la magie a donné une empreinte autre que celle de sa caste d'origine.

C'est le cas d'un de mes joueurs (oui chasse gnouf c'est le cas de Ron Marchétoile, car c'est bien de lui qu'on parle)

En fait je vous l'ai déjà dit, je me suis inspiré pour une bonne part du background de Ron Marchétoile pour faire tout ça.

Le mieux serait encore que je vous fasse part de certains éléments le concernant :

Comme vous le savez maintenant Ron Marchétoile est un Véleïd mage de la terre. Hors son nom le prédestinait à être mage de l'air, à être un de ces heureux privilégiés, un glorieux.

Ce ne fût pas le cas donc, car la mère Magie elle même joua un bien mauvais tour aux Marchétoiles en marquant le jeune Véleïd de l'empreinte de la terre... Ron fût alors éduqué par les Marchalaubes...

je vous ferai grâce des détails, sinon Chasse gnouf va gueuler que je divulgue son perso aux yeux de tous et à fortiori d'autres de mes joueurs...

Bref tout ceci pour souligner que les exceptions existent dans une caste, et qu'ils forment alors les rebuts. Les askalims, je ne les ai pas envisagé sur le moment, et je les ai classé à part.

Mais on peut envisager en effet que les askalims sont toujours des rebuts issus d'une caste, et qu'en tant que privilégié par leur contact direct avec la Magie, il sont jalouxés, envieux et rejetés par les autres Véleïds. Bref les Askalims seraient alors des RebutS.

Mais dans la culture Véleïd, les privilégiés tels que nous les voyons seraient toujours les Glorieux, car l'air est un élément primordial dans leur mode de vie.

En fait les Véleïds ne reconnaissent pas aux askalims le statut pourtant logique de privilégiés. ils le donnent plutôt volontiers à la caste de l'air. Ce qui fait de nos askalims des être rejetés, (les seuls pour lesquels il n'a jamais existé de classe par ailleurs), des rebuts...

Par leur contact direct avec la Magie, ce sont des élus certes pour quelqu'un d'extérieur ; mais au sein même de la société Véleïd, ce ne sont que des vilains petits canards, qui ne portent pas l'empreinte dont ils auraient du hériter étant issus d'une caste. N'ayant pas l'empreinte qu'ils auraient du avoir ils sont donc rejetés (de la même manière qu'un Véleïd marqué par la terre sera rejeté du grope des glorieux)

Maintenant quel est leur statut au sein même des RebutS...

là j'y réfléchis et on verra plus tard...

Bon j'essairais d'ajouter ces précisions sur le site... quand j'aborderais les rebutS...

Quand à l'aéronavale Véleïd, je crois qu'il y a quelque chose de bon à creuser. On peut imaginer en effet qu'un groupe de jeunes Marcheguays, décidés à redonner à leur caste le prestige qu'elle mérite ait eu la brillante idée de cette aéronavale...

Je signale que les épisodes précédents se trouvent sur la page suivante. Revenons donc à notre mine...

Pour ce faire, il est nécessaire de remonter le temps. Cela se passait six générations plus tôt. En ces temps, vivait un redoutable nécromant nommé Findant. Mais lorsque je dis redoutable, ne croyez pas que sa puissance était sans pareille. Non, c'était simplement un mage de l'esprit sans grande envergure. De caractère lâche, il évitait toujours de s'attaquer à plus fort que lui. Il avait l'espoir de devenir un homme riche et de régner sur un petit domaine. Si je le qualifie de redoutable, c'est parce qu'il était intelligent et sans scrupules aucuns. Souvent, il s'acquinait aux pires malfrats pour commettre ses méfaits. Il choisissait toujours soigneusement sa victime pour ne courir aucun danger. Et quand danger il y avait, il mettait toujours un complice entre ce danger et lui. Il était néanmoins apprécié pour son intelligence et sa cruauté. Sa réputation était aussi grande parmi les malfrats qu'elle était petite parmi les gens du peuple. Ce mage de l'esprit ne laissait jamais vivante une victime capable de l'identifier. Parmi les malfrats, on le surnommait Findant le Pensant. Et tous savaient que travailler avec lui rapportait.

Un jour, alors qu'il voyageait dans la région, il entendit parler de mineurs qui désiraient engager un sorcier de la Terre pour exploiter un petit gisement d'or. Bien que ne connaissant que peu cette magie, il se présenta et parvint aisément à se faire engager. Les mineurs, peu versés en magie, ne purent comprendre que ce mage leur serait de peu d'utilité. Les mineurs étaient quatre. L'un d'entre eux, fort d'une grande expérience, dirigeait le groupe. Sous sa houlette, une galerie avait été creusée. Mais le terrain était fort meuble est des éboulements étaient donc à craindre. Les mineurs préféraient gagner un peu moins d'or mais ne prendre aucun risque.

Le sorcier arrivé au camp fit une rapide « inspection » de la mine. Après avoir réfléchi, il déclara au mineur qu'il pourrait facilement enchanter les étonçons pour qu'ils retiennent mieux la terre. Pour renforcer la confiance des mineurs, il leur expliqua avec force détails la manière de procéder, improvisant tout le long. Il négocia également longuement sa solde. Il n'hésita pas à discuter sur de multiples points, si bien que les mineurs furent bientôt convaincus que seul son salaire l'intéressait. Après cela, il demanda si un des mineurs pouvait aller lui chercher des ingrédients chez Rotzal. Il décrivit longuement sa boutique et les monstruosité qui s'y tapissaient. Puis il insista pour que celui qui allait acheter les fientes de troll nécessaires à un de ses enchantements les goûte pour s'assurer de leur fraîcheur. S'ils sont frais, on a la langue qui pique, leur dit-il et on perd l'usage du goût durant environ quinze jours.

Les mineurs n'étaient pas très enthousiastes à l'idée de goûter aux ingrédients et ils demandèrent en fin de compte au sorcier d'y aller seul. Findant accepta après qu'ils eurent longuement insisté. Et, vous l'aurez compris, tel était bien le souhait de Findant. Il avait maintenant les mains libres et était sûr que les mineurs ne soupçonneraient aucune embrouille. Plutôt que de rechercher des ingrédients imaginaires, il rechercha des hommes susceptibles de l'épauler dans son projet. Fort de sa réputation, il en trouva rapidement deux. Deux hommes suffiraient largement. Cord, le péron avait été engagé pour ses qualités de chasseur et Etronc, l'Huruk avait été choisi pour son caractère taciturne et égal. L'un comme l'autre étaient des criminels endurcis. La capture des mineurs ne posait pas de problème. Sous la direction du plus vieux, ils étendirent la galerie. Mais deux des mineurs moururent bientôt victime d'un éboulement et un troisième fut abattu par Etronc alors qu'il cherchait désespérément à s'enfuir.

Findant était donc confronté à un problème de main d'œuvre. Il ne souhaitait pas risquer la vie du mineur expérimenté. Ce d'autant plus qu'il n'était pas persuadé que cela servirait à quelque chose. Pour le moment, seule une galerie accessible avait été creusée. Celle-là était stable. Mais dès qu'ils tentaient de rayonner à partir de là, les problèmes commençaient.

Findant rageait car il ne désirait nullement qu'un autre mage ne vienne fourrer son nez là-dedans. L'assistance d'un mage de la terre était donc exclue. Cord proposait d'enlever des paysans pour remplacer ceux qui mourraient. Mais Findant écarta cette possibilité. Ils n'était que trois ce qui n'était pas suffisant pour contrôler les paysans. Etronc suggéra d'utiliser des gnomes ou des bilous pour pouvoir creuser des trous plus petits. Et findant trouva. Les temps

étaient durs pour les familles de paysans. Et avec l'or déjà récolté, il leur serait possible d'acheter à vil prix des enfants. Les parents ne demanderaient pas mieux que de se débarrasser de quelques-uns de leurs enfants. Et si certains avaient des scrupules, on pourrait toujours leur dire qu'ils seraient bien nourris et que dès qu'ils deviendraient trop grands pour le travail dans la mine, ils seraient libérés avec quelque argent en poche.

Et comme Findant l'avait annoncé, les paysans des environs ne se faisaient pas prier. Il faut dire que les temps étaient durs. Plusieurs paysans avaient été tués (merci Etron) laissant leur famille démunie et des champs avaient été incendiés (merci Cord). Bref, le village était confronté à la famine et il valait mieux pour ces enfants un travail pénible que la mort... Ils furent donc cédés pour une bouchée de pain. Et ce scénario devait se répéter dans un grand nombre de villages durant de très nombreuses années. Deux aides furent engagés ce qui laissait toujours de plantureux bénéfices pour chacun. Findant menait son monde à la baguette et nul ne se plaignait dans la région...

Enfin, presque car les enfants n'avaient pas le droit à la parole. Ils travaillaient 14 heures par jour, recevaient juste le minimum à manger. Ils dormaient dans une salle qu'ils avaient eux-mêmes creusée et ne voyaient plus la lumière du jour. Les morts, et ils étaient fréquents, étaient enterrés dans la salle voisine. L'ombre de la mort les guettait tout le temps. Tous craignaient Cord qui, de temps en temps, en enlevait un parmi les plus grands. On ne le revoyait plus jamais. Parfois également, ils étaient tous fouettés parce que l'un d'entre eux n'avait pas assez bien travaillé. En ces occasions, les plus grands étaient souvent fouettés à mort.

Toute velléité de révolte était rapidement détruite. Après quelques semaines dans la mine, les enfants étaient brisés et incapables de songer même à s'échapper. Durant 28 ans, ils moururent pour que le sorcier et ses hommes s'enrichissent. Ils troquèrent leur vie pour de l'or... Le mine reçut des enfants le nom de puits des enfants perdus. Et seule la vérité et les cris de souffrance sortaient de la bouche de ces enfants.

Jusqu'au jour où l'or récolté ne suffit plus à remplir une main d'enfant. Le filon était presque épuisé. Des galeries rayonnaient du tunnel principal mais elles étaient exsangues de l'or convoité. Findant, maintenant suffisamment riche décida d'arrêter l'exploitation. Il fut également décidé que l'emplacement de la mine ne serait pas dévoilé. Après tout, il restait peut-être de l'or plus profondément enfoui... Les enfants furent donc éliminés. Les brigands débarquèrent dans la salle de repos et les éliminèrent jusqu'au derniers. Puis, le travail accompli, ils mirent tous les cadavres dans la salle voisine, qu'ils firent s'écrouler et déposèrent le matériel de minage dans la troisième salle que le sorcier scella par la magie.

Le sorcier fut le seul à s'établir dans la région avec Etronc qui devint son bras droit (et son bras armé). Ensemble, ils s'emparèrent d'un village. Après avoir tué ceux qui leur semblaient dangereux, ils se firent construire une demeure spacieuse. Ils menèrent là grande vie jusqu'à leur mort. Les descendants de Findant et d'Etronc devinrent les notables du village. Les successeurs de Findant devinrent les chefs héréditaires du village. Les années passant, la famille Findant acheta les terres des environs et leva les impôts. L'origine douteuse de la famille fut oubliée et nul ne parla plus du puits des enfants perdus. Quand à la famille Etronc, elle resta dans l'ombre de la famille Findant. C'étaient eux qui levaient les impôts et rendaient la justice sur les terres, au nom des Findant. Les deux familles, connurent bien des deuils car seul un enfant survivait quel que soit le nombre de ceux qui naissaient. Il n'y eut toujours qu'une famille de chaque côté. Et les mères des enfants également s'éteignaient toujours rapidement. Ce fait fut rapidement constaté mais nul n'en parlait trop ouvertement. On parlait de malédiction mais à voix basse car les deux familles réagissaient violemment à ces ragots. On en parle toujours à voix basse aujourd'hui.

A l'heure actuelle Jirômias Findant règne toujours en maître sur le bourg de Sainte-Vrille. Le village de Salène et le camp de bûcherons de Chilme sont deux autres des endroits qui sont sous sa protection. Il a un fils, Crissis. Sa femme est morte en le mettant au monde. Cinq hommes travaillent pour lui (deux gardes du corps ou guerriers, un cavalier, un érudit et un mage des couleurs). Jirômias est lui-même un guerrier habile renommé dans la région. Il a participé, il y a peu, à la capture de Roublat, un brigand réputé pour sa cruauté et son audace. Et il l'a ensuite tué de ses propres mains dans un duel à mort. Le bandit avait invoqué le jugement de Dieu. Jirômias, n'étant pas catholique, n'avait pas à accéder à cette demande (d'autant plus que les preuves de ses forfaitures étaient indéniables). Cependant, en homme désireux de prouver sa valeur, il permit le duel et prit lui-même la place du champion.

L'affaire fut promptement réglée et se solda par la mort du brigand.

Dans la région, Jirômias Findant est respecté mais également craint. Il est très susceptible quand à l'honneur de sa famille et a tué à plusieurs reprises pour cela. On raconte également qu'il a tué deux colporteurs, il y a de cela trois ans (d'après la rumeur, ils auraient trop lorgné sa femme). La réalité est toute autre. Ces deux colporteurs recherchaient des renseignements sur une vieille histoire : « le Puit des Enfants Perdus ». Ils constituaient donc un danger pour « l'honneur » de Jirômias qui les a promptement fait éliminer.

Brindique Etronc est également toujours dans la région en compagnie de son fils Arbris. Ils sont considérés comme les âmes damnées de Jirômias. Ils ne relèvent plus les impôts mais continuent à « rendre la justice ». Ils sont chargés de repérer les fauteurs de troubles potentiels. Leur deuxième mission est d'éliminer les survivances de l'époque troublée qui a vu leurs familles respectives s'enrichir. Pour ce faire, ils ont déjà éliminé plusieurs anciens des villages environnants. Car souvent, ses anciens sont les mémoires vivantes du passé. Très habiles à l'arme comme au poison, ils ont fait cela sans que les soupçons ne se portent sur eux.

Le père Etronc est bandit et son fils assassin. Tous deux fréquentent les bas-fonds et tiennent au courant Jirômias des dernières nouvelles. La fortune Etronc leur permet d'avoir un armement de qualité (magie, magie...) et de nombreux soutiens dans la pègre. A titre de précision, ils prennent également un pourcentage sur les trafics divers mais n'interviennent que lorsque cela risque de porter préjudice à Jirômias. Leurs missions les emmènent souvent dans les villes des environs (Anorien et Pachure). Inutile de dire qu'ils connaissent très bien la région. Ils sont considérés avec une bienveillante neutralité par les paysans des environs... Après tout, les Etronc les protègent des bandits les plus redoutables. C'est grâce à leurs renseignements que Roublat a pu être capturé. Mais comme les Findant, ils sont également craints. Chacun sait que les Etronc sont des tueurs dévoués à Jirômias. Tout comme dans le cas de la famille Findant, c'est donc un mélange d'amour et de haine qui dictera la réaction des paysans face à ses deux familles. La situation est donc relativement complexe.

Comme vous l'aurez peut-être compris, les Findant et les Etronc tentent d'éliminer leur passé trouble. Jirômias est convaincu que la malédiction qui s'est abattue sur leurs familles s'éteindra alors. C'est pour cela que les colporteurs ont été éliminés (merci Jirômias). C'est pour cette même raison que les anciens du village qui connaissent l'histoire du « Puit des Enfants Perdus » sont victimes d'accidents (merci Brindique) ou meurent foudroyés par leur grand âge (merci Arbris et ses poisons variés).

Brindique n'a, jusqu'à présent commis qu'une erreur. Il a un jour éliminé un missionnaire (Alméric le Pieu) friand d'histoires et de légendes. Il ne pouvait savoir que ce même missionnaire était considéré comme un Saint-Homme par de nombreux catholiques.

Son assassinat a fait grand bruit (dans l'empire de Galin) et une troupe a été chargée de retrouver ses criminels. Elle est menée par un redoutable Inquisiteur (qui se fait passer pour un prélat désœuvré). Pour le moment, la troupe sillonne la région. Deux agents très particuliers travaillent la pègre et recherchent des informations sur les assassins d'Alméric le Pieu. Ses deux hommes se nomment Antoine et Colin. Ils se sont relativement bien intégrés dans les bas-fonds mais n'ont pas encore compris les liens qui unissent la famille Findant aux Etronc. Dans la région, on parle peu aux catholiques (et ils sont considérés comme tel). Ils n'ont pas encore compris à quel point la pègre est brillamment contrôlée. Ils pensent que les Etronc sont de simples caïds... A ce titre, ils tentent cependant de les localiser. Lorsque cela sera fait, la troupe de catholiques les interceptera. Avec un peu de travail au corps (torture), ils devraient apprendre qui a tué Alméric le Pieu ou du moins, apprendre le nom d'éventuels suspects.

Antoine et Colin ont également constaté que les Catholiques ne sont guère appréciés dans la région. En fait, ils sont cordialement détestés... Ils ont donc conseillé à l'inquisiteur de travailler discrètement pour éviter de devoir couper la tête à des paysans en colère.

(N.B. : La réaction du berger s'inscrit complètement dans cet ordre d'idée. Les gens du coin ont trop souvent entendu parler des méthodes catholiques que pour désirer les voir s'établir dans la région. Ce sentiment trouve un large écho dans les villes des jeunes alleux mais le laxisme des villes permet aux catholiques de se balader à leur guise dans la région. Ils sont déjà présents à Anorien (p. 50 et p. 51) et Pachure est trop occupée par ses actions sur Jorhiul

que pour se soucier des catholiques (p. 37 et p. 40).).

La trame se met en place...

La suite demain...

N'Qzi

Episode VI et FIN

April 3 2000, 2:43 PM

De nos jours, on peut trouver dans la mine diverses choses. Il y a la salle éboulée où gisent les restes mortuaires des enfants. Dans la salle scellée par magie se trouve des équipements de minier en piteux état. Les galeries secondaires sont presque toutes écroulées. Il reste très peu d'or dans les environs.

Comme chacun l'aura compris, les âmes des enfants ne reposent pas en paix. Les derniers enfants sacrifiés ont attirés une malédiction sur les familles Findant et Etronc qui explique pourquoi seul un héritier survit. La malédiction peut être levée si les familles font amende honorable (par exemple : donner une sépulture décente aux enfants, ériger une stèle en leur mémoire, fonder un orphelinat ou un ordre charitable, etc.) C'est pour cela que les familles se perpétuent. La malédiction entretient un status quo. Celui-ci peut également déboucher sur une aggravation. C'est ce qui se passe actuellement puisque les Findant et les Etronc perpétuent de nouveaux méfaits. Les esprits s'agitent... Hélas, ils ne peuvent intervenir que dans un rayon limité et les Findant comme les Etronc ne s'approchent jamais du site.

La volonté de vengeance des esprits a contaminé la flore environnante qui est devenue hautement toxique. Les plantes ramassées par Bilmen ont normalement une grande valeur thérapeutique mais malheureusement, elles sont maintenant excessivement nocives. Quiconque ayant ingéré ces plantes est condamné. Le seul moyen de faire cesser l'action nocive des plantes est de rendre aux esprits leur tranquillité.

Très bien me direz-vous mais cela, comment les joueurs peuvent-ils le découvrir ? C'est très simple. Les esprits des enfants ont le pouvoir de créer des illusions dans la zone, de nuit. Comme les joueurs sont arrivés fort tard dans la mine, ce devrait être le cas. Les manifestations des esprits devraient être très traumatisantes. Seuls les enfants (ainsi que les Bilous, les Quaks et les Gnomes) seront épargnés. Les esprits des enfants ne martyriseront que les créatures de grande taille.

Là, je passa le relais à l'imagination fertile de chaque MJ. Les esprits peuvent les mettre dans la peau d'un enfant et leur faire vivre le massacre final ou leur faire vivre plusieurs années d'un long martyre débouchant par une mise à mort de la main de Cord. Ils peuvent voir les murs de la mine se mettre à saigner, les galeries se mettent à déverser des pépites de sang, etc. Toujours est-il que les joueurs devront au final se douter d'une partie de l'histoire. Ils devront également savoir que leurs souffrances sont maintenant liées à celle des enfants du Puits des Enfants Perdus. Seuls leur apaisement les sauvera...

Logiquement, les PJ devraient se mettre à chercher des renseignements. Logiquement, s'ils s'y prennent bien, ils devraient rapidement connaître les points essentiels de l'histoire. Mais attention, si les joueurs ne sont pas discrets dans leur recherche de renseignements, ils pourraient bien avoir les Etronc sur le dos rapidement.

Les renseignements de la mine et ceux recueillis auprès des paysans devraient leur révéler les noms des deux familles impliquées. Normalement, la famille Findant (Jirômias) sera facile à repérer. Pour les Etronc, ce sera une autre paire de manches. N'oublions pas que les gens du coin se méfient toujours des étrangers. Mais souvenons-nous qu'ils détestent les catholiques et que les joueurs sont recherchés par les catholiques (cette nouvelle pourrait s'ébruiter). Et comme les ennemis de mes ennemis sont mes amis, on pourrait mieux les considérer de ce fait.

Cette partie du scénario est une enquête qui peut les mener dans les divers villages et communautés du coin. Elle peut même les mener jusqu'à la ville (Anorien ou Pachure). Cela, c'est vous qui en déciderez. Au cours de leurs recherches, ils pourront avoir affaire aux gens louches du coin, aux paysans et aux catholiques. N'oubliez pas que les catholiques ont deux agents « infiltrés » et un templier qui les poursuit.

Vous obtenez ainsi une situation complexe qui peut déboucher sur des heures de jeu si les joueurs aiment le politique. Cette partie du scénario ne sera pas développée parce qu'elle dépend beaucoup trop des actions des joueurs.

Diverses résolutions sont possibles (dont deux principales) :

1° élimination des familles Etronc et Findant. Ils peuvent procéder eux-mêmes ou faire agir les templiers (ils peuvent découvrir l'affaire Alméric le Pieu et découvrir les rôles des deux familles). Si le motif leur paraît suffisamment convaincant, les catholiques ne se feront pas prier pour éliminer les Findant. Les joueurs n'ont « qu'à » s'arranger pour que les catho apprennent tout. Ensuite, on peut, par exemple, considérer que les Etronc réussissent à assassiner l'Inquisiteur et que les PJ se lancent à leur poursuite pour les tuer dans le plus pur style « duel épique ». Ce ne sont que des pistes...

Il est à noter que les esprits exigent l'éradication de la famille complète (ce qui comprend le bambin de Jirômias et ce qui peut poser des problèmes de conscience à certains joueurs). Mais rassurez-vous, les catholiques n'auront pas ce problème de conscience... (Dieu reconnaîtra les siens, oui, je sais, c'était facile)

N'oubliez pas que la réaction des paysans doit être envisagée. De quel côté se tourneront-ils (si toutefois, ils décident d'intervenir plutôt que regarder).

2° provoquer la rédemption des familles Findant et Etronc. Cette hypothèse me semble improbable mais je la signale pour les bonnes âmes qui aiment les méchants qui se repentent. Très peu pour moi DANS CE CAS.

En ce qui concerne la force des adversaires, les Findant et les Etronc devraient être des adversaires trop coriaces pour une attaque de front (mais c'est encore une opinion). Les catholiques devraient également être de redoutables adversaires (qualitativement comme quantitativement). Vous voyez ainsi comment j'envisage mes scénarii. Réflexion et attaques réfléchies ou prise de risques inconsidérés, et parfois, mort rapide. En ce qui concerne un affrontement éventuel entre les catholiques et les Findant, cela ne fait aucun doute. Les Catho seront les grands vainqueurs sauf intervention des PJ (et encore, pas seuls)...

Et vous voyez comment un scénario qui commence comme une aventure simpliste s'achève dans les méandres de l'histoire locale, dans un contexte où il faut découvrir les rôles de chacun, comprendre les motivations qui animent les protagonistes si l'on veut tirer son épingle du jeu.

Dès que les joueurs auront résolu l'affaire, ils doivent retourner à la mine. Sitôt qu'ils y arriveront, un parfum capiteux qui semble émaner de la terre leur fera perdre conscience. Lorsqu'ils se réveilleront, deux jours auront passés. Ils seront complètement guéris et l'entrée de la mine se sera comblée. 0 l'endroit de son emplacement se trouve maintenant un superbe arbuste qui porte des dizaines de fleurs blanches... Une fleur blanche pour l'âme de chaque enfant... En dessous de l'arbuste, des pépites d'or jonchent le sol comme si elles avaient été recrachées par la terre. C'est le dernier cadeau des enfants pour ceux qui leur ont permis de trouver le repos. C'était la touche de poésie finale dans ce monde de brutes.

N'Qzi

Post-Scriptum

April 3 2000, 3:10 PM

J'aimerais évidemment avoir vos opinions, vos suggestions, vos remarques, vos demandes de précision, etc.

Car j'ai réussi à respecter mes délais (un épisode par jour ou par WE) !

Tiens, d'ailleur, Quel est votre cercle de magie amis mago-joueurs, et quel est votre niveau?

Auteur

Reply

Kristeal

Niveau des mes PJs

March 28 2000, 11:22 PM

Le Quak magicien de l'eau : niveau 9 (bientôt 10), Cercle 3;
Le Gnome magicien des Ombres : niveau 7, Cercle 2

PNJ du MJ:

Un elfe magicien de la lumière Cercle 6

Un gnome magicien de la Terre : niveau 16, Cercle 5

kragor

***** WOAAAA!!! (joueurs passez votre chemin..)**

March 29 2000, 10:59 AM

Je parle pas de PJ's, eux ils ont fini la campagne, ça se comprend...

Par contre tes PNJ's, ty vas fort...

Rassures moi, ce ne sont pas des ennemis des PJ's

je rappellerais quand même que Azam tarth lui même est cercle 6 et qu'à son niveau il s'est cassé d'Eléckasë...

Je rappelle aussi que Kragor(pas moi, l'autre...:o)) lui même n'est que "cercle 5"
Doit y voir là une banalisation des mage de haut niveau...?

c'est mon avis, mais les cercle élevés de magos (5 à 6) doivent rester rares car à ce niveau il s'agit de GRANDS personnages qui ont marqué Eléckasë et qui ont vraiment une grande destinée et tout et tout...

Bon remarquez que je ne dis pas que ce n'est pas le cas de tes deux PNJ's, mais en fait je me suis dit par curiosité que justement si c'était le cas, j'aimerais bien avoir leur historique, voir en quoi ils sont exceptionnels etc... car ça pourrait faire deux PNJ's supplémentaire intéressants et de ce fait ajouter encore (même si c'est quelque chose de personnel) une pierre à l'édifice qu'est Eléckasë

bon je dis ça mais je vais pas trop en demander non plus après la très bonne campagne que tu nous a pondue, je comprendrais, mais je me disais que... enfin bon vous m'aurez compris quoi...

Au fait quelqu'un aurait un ordre d'idée approximatif du cercle du SRMB? juste histoire de me faire une idée (en ce qui me concerne je l'évalue au cercle 6, mais j'aimerais d'autres avis que le mien)

Kristeal

SRMB??

March 29 2000, 10:52 PM

Je ne décode pas SRMB ? Céquoidonk ?

Sinon pour mes deux PNJs, je te rassure, ce ne sont pas des ennemis des PJs, ce sont en fait des PNJs neutres qui ont "aidé" les PJs.

Le premier est Dilben, gnome magicien du feu (ou de la terre) qui vit à ??? (dernière ville avant la grande forêt des orc dans les Jeunes Alleuds). C'est lui qui a développé le Khin du guerrier huruk du groupe.

Le second Kristeal (mon pseudo, pour pas se faire c...) est un elfe d'environ 300 ans magicien de la lumière, né juste après le 2 armageddon, et qui a pris les hommes en "pitié". Et puis rien ne vaut un bon mago de cercle élevé pour développer la magie et créer de nouveaux sorts.

kragor

*****oups désolé...**

March 30 2000, 6:05 AM

j'écris comme quand je prépare mes scénars....
du moins pour cette abréviation...

SRMB= sorcier rouge à la main blanche....

voilà tout se fait plus clair maintenant...

Kristeal

*** elle vaut pour l'autre message aussi**

March 29
2000, 10:54 PM

Une petite question indiscreète, Kragor, au cercle 5, tu as combien en Khin ? Et quel est le pourcentage pris par tes sorts ?

Le Chasse gnouf

Que tout le monde s'écarte devant Ron Marchétoile !

March 29 2000, 2:27 AM

Niveau 4, Cercle 1 : ça fait peur hein ?

Kristeal

Et les sorts ??

March 29 2000, 4:19 AM

T'as quoi comme sorts ??

Fleur et Feuilles ???

Le Chasse gnouf

Feuilles !?!?

March 29 2000, 4:32 AM

Alors, de tête :

Lumière niveau 4
Projectiles magiques 4
Pister 4
Fleur 1
Soigner nature 1
Fosse 1
Ténèbres 1
Vision 1
Détecter Le Gnouf 12

Mais j'ai aussi Eternaus (voir site de Kragor).

Le Chasse gnouf

kragor

plus que 400 points avant le niveau 5...(NPO)

March 29 2000, 10:43 AM

NPO

Sans coeur

March 27 2000 at 7:03 AM

Bolo

Un peu de tenu les MJs, il y a des joueurs qui souffrent. Pendant que vous discuter techniques ils y a pleins de petits etre sensibles blesser dans leurs chaire. Et tout ce que trident pense a faire c'est un sujet de discussion sur le forum. Vilain

Auteur

Reply

N'Qzi

La vie est cruelle... Moi aussi

March 27 2000, 8:57 AM

Si la prochaine fois tu pouvais souffrir en silence, cela ne ferait pas de tort à ce forum.
Quand on n'a rien à dire, il vaut mieux s'abstenir de parler, surtout aussi mal...

TridentT

Forum

March 28 2000, 10:28 PM

Tes deux lignes de critiques gratos ne valent pas mieux, enrichi ton idée-scénar plutôt, il a pluS besoin de toi que ce malheureux PJ.

... et tu noteras que Bolo t'agace qu'une seule fois lui, il fait pas ça en plusieurs parties. Je te demande un peu de respect, N'Qzi, on est pas sur le Forum Casus.

Quand à toi, Bolo, continue d'écrire sur ce Forum, il est pour tout le monde!

TridentT

N'Qzi

Oui, papa...

March 29 2000, 10:19 AM

Trident, tu peux franchement garder pour toi ton ton moralisateur...

Quand je lis un message aussi peu intéressant, je perds mon temps et celui-ci m'est précieux. Il est donc normal que je "remercie" celui grâce auquel c'est arrivé.

Et puis, écrire sur un forum, c'est prendre le risque de se faire critiquer.

J'avoue que certains prennent nettement plus de risques que d'autres...

Je ne suis pas un assistant social qui dit à tout le monde: "c'est très bien, tu es merveilleux" même quand c'est outrancièrement faux.

Je n'ai jamais dit que Bolo ne devait plus écrire sur ce forum mais qu'il devait écrire des choses intéressantes...

Et si tu regardes la liste de mes interventions sur ce forum, tu constateras que quand je n'ai rien à dire, je me tais...

Avant de me rabâcher tes paroles sur un ton paternaliste, tu devrais te dire qu'un forum ne vaut d'y participer que par la qualité de ce que l'on y poste...

Bolo

Untitled

March 29 2000, 11:40 PM

Le message envoye n'avait d'autres buts que de faire sourire, si il n'y a pas réussi je le regrette.

De plus si le forum doit etre purement informatif, precisez le au nouveau arrivants, cela evitera les malentendu.

N'Qzi

**Les regrets sont
inutiles !**

March 30 2000, 12:42
PM

Je le reconnais, je suis un peu vif dans mes propos. Et le forum n'est pas ce que je décide qu'il est... :-}
L'humour n'est pas pour moi une perte de temps.
Ceci dit, tu ne dois pas t'inquiéter. Je me suis souvent montré acide dans ce forum. Mais on ne se refait pas (d'autant plus que je n'ai pas envie). Je crains donc que les participants ne doivent apprendre à composer avec mon humour grinçant...
Et si je trouve un message moins intéressant, je le signalerai.
Tout comme quand je trouve un message intéressant d'ailleurs.
Et ceux qui n'aiment pas le ton de mes messages peuvent toujours s'abstenir de les lire. Mais j'espère que cela ne sera pas le cas.

P.S.: ceci n'est pas une excuse

Kristeal

Expression

March 27 2000, 11:10 PM

Ce n'est pas beau du tout de traiter les MJs et surtout le sien de "Vilain".

On ne dit pas "Vilain" mais "Vilain, na !": c'était l'expression préférée de Cléopâtre et elle avait beaucoup de charme, pas comme tout le monde.

Trident

Charmant!

March 28 2000, 10:34 PM

Pour un demi-homme-lézard il est charmant, si si, je vous assure! Le vert lui va très bien 😊

D'ailleur, un demi-homme-lézard c'est quoi?

Un lézard, je vois.

Un homme lézard, je vois aussi.

Un demi-homme-lézard imaginons

C'est pas juste la moitié, vu la brute que c'est , ou alors seulement en vision!

EN plus, c'est long à écrire tout ça! Demi orc, c'est vachement plus simple !

à Quand les races croisées comme : Demi -gobelour-lézard, péron-demi-troll etc ...

Aucun sorcier digne de ce nom n'a fais d'experience dans le domaine? hummm?

Bon, c'est vrai qu'il y a assez de races présentées dans Eléckasé, mais on sait jamais, les sorciers (MJs?) fous, y'en a partout!

* Blessure Mortelle

TridenT

March 27 2000 at 6:07 AM

VADE RETRO, joueurs Eléckasë, si tu ne veux pas subir le courroux de ton MdJ!

Un de mes joueurs a subi une blessure mortelle après un 1 en parade, lors d'un raid Orc.
Blessure mortelle, car en gros, ça lui faisait 80 points de dégats net! ... donc une mort certaine, malgré ces 60 pts de vie.

MAIS, une mort au 1er round de combat, ce décidant simplement sur un jet de dé m'embetait un peu. Certes, il aurait pu ruser, bref éviter le combat facilement, mais quand même, je décidais que sa mort n'était pas venue.

Généreux le MdJ, vous allez me dire Attendez, il ne va pas s'en sortir aussi facilement, il devra le meriter!

Sa blessure le laissa dans un coma profond d'une semaine, malgré les soins intense d'un alchimiste de renom. Le groupe décida de récolter un maximum d'argent pour payer à leur ami des soins qui pourrait le remettre debout. Hélas, seul une plante appelé le "Lierre sauvage" aurait permis son rétablissement, quoique un peu radical (en gros, une chance sur 10 de crever, 1 sur 10 de guerir, sinon rien; je ne me rappelle plus le nom de la plante, Lierre qqch ...).

C'est là que j'intervient :

L'Alchimiste-medecin leur parle alors du demier espoir : la Forteresse du Silence.

Il est dit qu'une fontaine siège dans ce lieu mythique (voir supplément Entre Ombre&Lumière) au propriété magique, capable de guerir n'importe quelle blessure.

Mes Pjs se mettent en quête de cette forteresse, mais n'obtiennent que peu de renseignement, si ce n'est que ce lieu étrange n'est accessible qu'au personne au coeur pure, porteur d'une épée de cristal.

C'est donc une mini-campagne qui commence pour mes joueurs, dont le seul indice est la trace d'un colporteur-nécromantien qui relate la mort de son plus fidèle ami, et de l'apparition d'une des Légendaire épée. (voir la Légende des épées de cristal)

Il leur faudra parcourir bien des contrées, éviter milles dangers avant de pouvoir sauver leur ami. Celui-ci pour l'occasion joue un nouveau personnage, le sien étant incapable du moindre mouvement (paralysie partielle!).

Voilà une idée pour sauver un membre du groupe que vous ne voulez pas perdre, mais que vous ne voulez pas sauver MIRACULEUSEMENT!

Bonne partie!

TridenT

Auteur

Reply

David

* C'est pas mal, mais....

March 27 2000, 10:00 AM

Je trouve que ton idee est super interessante et merite d'y reflechir. Cependant, le personnage qui n'est pas joué risque d'etre bien plus faible que les autres à son reveil si cette quete est longue.

Tu dis aussi que le joueur pourra utiliser un perso de remplacement, mais utilisera tu un perso debutant? Dans le cas contraire il est possible que le nouveau personnage de ce joueur devienne aussi experimenté que son predecesseur si ce n'est plus experimenté et dans ce cas la, ne pense tu pas que ton joueur s'y attache un petit peu et decide de se separer du precedent?

Bon, pour le coté positif il est evident que c'est mieux que de tuer le personnage sur le coup ou de tricher, mais bon tricher des fois c'est plus rapide. Et puis dis moi que tu n'as jamais triché en faveur de tes PJs 😊

Personnelement il m'arrive souvent de le faire, si je trouve que c'est la cause d'une grande malchance ce qui ne m'empêche pas d'avoir un nombre monstrueux de cadavre derrieres moi. Si tu parles de ce jeu a mes PJs ils te diront tout de suite que je ne suis pas du tout laxiste de ce coté, mais bon il faut faire comprendre aux PJ que chaque erreur se paye comptant.

Une autre possibilité dans le cas que tu cite que j'utilise est de diminuer le nombre de points de degats et d'infliger un trouble au personnage(En general je fais en sorte que ce soit un trouble qui permette quand meme au PJ de joueur apres).

Le gobeloure fou

Untitled

March 28 2000, 8:55 AM

T'en fait pas je pense que même si mon perso s'en sort, il aura quand même de sacrer trouble, et risque d'être sacrément diminuer.

De plus le nouveau perso que je vais jouer, risque de se faire trucidé par l'ancien si il s'en sort. Mais bon rien n'est encore jouer.

David

Euh! t'es pas un joueur toi?

March 28 2000, 9:11 AM

D'apres ce que j'ai compris t'es un joueur non?
Mais cela n'est pas possible puisque les joueurs n'ont pas le droit de lire les messages avec une petite etoile devant.
Comme cela est impossible j'en deduis donc que t'es un MJ.

Bon fini, la fausse naiveté!
On met des etoiles c'est pas pour rien alors respectez les.....

TridenT

VADE RETRO "gros lourd!"

March 28 2000, 10:21 PM

Qu'est-ce que tu fous là toi!!!!!! Tu vas peut-être me dire que t'as pas vu les étoiles?
3 en plus!!!!!!!!!!

Ben je te le dis moi, ton gobeloure il en va voir des étoiles! Jusqu'à la fin de ses jours. Non mais

le gobeloure fou

Untitled

March 29 2000, 7:55 AM

Sans déconner, maintenant que vous le dites, je constate qu'il y a en effet des étoiles.

Sa doit être la ma ladie qui m'empêche de voir net.

Devines qui ?

La mort du Gobeloure fou

April 1 2000, 7:30 AM

Bon on va te foutre dans le lierre à la con et tu vas crever comme ça on pourra continuer la campagne

Devines qui ?

La mort du Gobeloure fou

April 1 2000, 7:31 AM

Bon on va te foutre dans le lierre à la con et tu vas crever comme ça on pourra continuer la campagne

ps: vends epee en cristal 10000 ecu ou contre echange avec armure R18 pour un pauvre sauranien tout faible

Kristeal

*** Blessure mortelle**

March 27 2000, 11:07 PM

Une autre possibilité pour permettre au PJ de survivre est de faire appel à un grand guérisseur. Cela permettra au blessé de se remettre vite sur pied et il ne devra pas prendre un nouveau perso en attendant la guérison. Bien sûr la guérison ne doit pas être gratuite et les PJs devront par exemple s'acquitter d'une quête pour payer le guérisseur.

Normalement les PJs devront accomplir la quête de bon coeur en remerciement mais il existe pleins de possibilités pour les "forcer". La seule importance dans la quête c'est qu'elle doit apprendre aux PJs le prix de ma vie, pas question d'aller chercher une plante chez l'herboriste du coin.

TridentT

***** Sorts de soins**

March 28 2000, 2:53 AM

Il me semble qu'en plus, dans les règles, les seuls sorts de soins vraiment puissants en cas de blessure grave sont au nombre de 2!

De mémoire :

Magie de l'esprit, Cercle 6 (!), et magie pure, Cercle 5 il me semble.

Donc celà me conforte un peu plus dans mon idée.

TridentT

*** Cercle 6**

March 28 2000, 10:35 PM

Grand guérisseur de Cercle 6 ouais, à part un maître de magie, qui en plus est soumis aux règles divines pas d'intervention directe!

Kristeal

*** PNJ**

March 28 2000, 11:12 PM

J'ai un petit défaut quand je maîtrise un JDR, je crée des persos de niveau élevé, pour plusieurs :

- comme ça je vois quelles sont les stats que le PJ devrait atteindre pour accéder à ce niveau (200 % en khin pour avoir un sort de C6);
- ces PNJ me servent pendant mes campagnes lorsque mes PJs ont besoin d'une interaction exotique (soins, exorcisme...);
- ces PNJ donnent une appréciation dans les niveaux de sorts de magies pour les différents Cercles.

J'ai créé 5-6 PNJ qui sont sous la main prêt à servir lorsque c'est nécessaire. L'avantage, c'est que ce ne sont que des statistiques, ils n'ont pas de passé jusqu'au moment où ils apparaissent et ils sont neutres de bases et ils réagissent selon les actions des PJs.

charge

AMF

March 24 2000 at 7:45 AM

j'me demandais pour la charge sur combien de metre faut il charger pour que ce soit consideré comme une charge et profiter des bonus qui en decoule.....??????

de meme ne pourrait on pas charger a pied et obtenir ainssi un bonus inferieure a celle avec cheval mais c'est deja çaquoique ça pourrait s'aparenté a l'attaque brutale....???

ciao,

Auteur **Reply**

David **Je pense qu'une regle est superflue**

March 24 2000, 10:22 AM

Tu demandes la distance en metre pour pouvoir charger, mais cette question depend de beaucoup de facteurs et on ne peut te repondre par une reponse simple.

En fait je pense qu'il faut plutot que le MJ y aille a l'instant dans ce cas la et voit si dans cette situation c'est possible qu'il y'ai charge.

Tout depend deja de la monture qui peut etre un cheval, un shuraki ou meme une monture volante. La charge est totalement differente.

Et puis ca depend aussi des circonstances, ca peut etre lors d'un affrontement entre 2 cavaliers ou un cavalier face a un fantassin pret au combat ou bien un cavalier qui frappe une cible legerement surprise.

Je pense que pour que les degats de charges puissent etre appliqué il faut que la monture atteigne une vitesse assez importante et il faut donc une certaine distance mais la encore ca depend de la surface du sol qui peut etre marecageuse et donc ralentir la monture.

Pour la charge d'un guerrier sans monture moi je ne l'applique pas car je considere qu'un homme a pied ne peut atteindre une vitesse suffisante et meme un bonus plus faible ne me semble pas convenir.

N'Qzi **Fais un peu preuve d'initiative ...**

March 27 2000, 9:15 AM

Je suis d'accord avec David, point n'est besoin de règle à tout propos. Fais comme bon te semble...

Eleckasë, jeu de l'année????,

TridenT

March 23 2000 at 11:52 PM

Il reste une semaine pour voter, ils ont dit que nous avions "créer la surprise!".

Ouais, tu vas voir, J'VAIS LEUR FAIRE PETER UN SCORE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

2 SOLUTIONS :

1/ Soit on décide de rester cool, et de faire les faux-cul dans ce sondage, en se contentant de finir premier - Eleckasë, jeu de l'année!!! En sachant que j'ai "triché" à mort!
En tira-t-on quelque gratitude? Nos coeur seront-ils au plus mal? Ou alors, ça peut nous faire de la pub??

OU ALORS

2/ on fait tous peter un score MONSTRUEUX (grâce à un petit outil de chez moi, t rèèèèèèèèèè simple, que je peux vous mettre à disposition).

J'attends vos réponses, je veux pas être le seul à décider! Le destin d'ELECKASE et la perception qu'en auront les autres vont se décider ici, à cette table!

Armagedonniement.

TridenT

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Moi j'aime pas GameImpact...

March 24 2000, 2:18 AM

...depuis que je sais qu'on peut voter plusieurs fois.

Il y a deux choses qui faisait que ce site était dans mes Favoris :

Faire connaître Eléckasë.

Montrer que ce vote est bidon.

Voilà depuis qu'Eléckasë est premier, il est connu de tout ceux qui fréquentent le forum Casus. Il est même trop connu car ce jeu gonfle beaucoup de personnes qui n'ont ainsi plus envie de le connaître (de la même manière que je n'ai pas envie de connaître RenéRPG, ARMMME ou Maggus). Bref ça ne m'intéresse plus de faire gagner Eléckasë, notre but est déjà atteint : on a plus qu'à aller sur le forum Casus et exposer les manières de découvrir ce jeu.

J'ai une idée pour que l'on ne passe plus pour des connards de tricheurs c'est de voter en masse pour un de leurs jeux favoris grâce à tes outils et atteindre en quelques jours un nombre de votes supérieur au nombre de rôlistes en France. Le sondage GameImpact est ainsi ridiculisé, les Casusiens voient comme nous sommes bons joueurs et sachant que nous sommes des gars honnêtes ils ne seront plus butés contre Eléckasë et resteront ouverts à nos propositions pour leur faire connaître ce jeu pendant que nous on ira découvrir les leurs.

Le Chasse gnouf.

Karlem

**Entièrement d'accord avec Le Chasse gnouf
!(si on m'avait dit cela un jour!)**

March 24 2000, 5:57 AM

😊, rien à rajouter!

kragor

restons modeste

March 24 2000, 4:35 AM

Après tout, Eléckasë est premier, c'est le principal non...

faire péter le score encore plus que u ne l'as fait n'arrangerait rien je pense...

comme je te l'ai déjà dit, tu y es allé assez fort comme ça, pas besoin d'exagerer non plus...

Moi tant qu'on écrase ADD et Cthulhu, ça me convient...

Je suis assez d'accord avec mon Chasse gnouf de joueur...

Que l'on gagne ou non, Eléckasë est maintenant suffisamment Connue, et je crois qu'on lui a fait plus de tord après coup, que de bien, ses ennemis sont nombreux, et y'en a qui aimerait même voir Eléckasë disqualifié pour tricherie... Bon si c'était le cas, plus aucun jeu ne serait en lice, mais bon, je peux comprendre leur aigreur...

Soyons bons joueurs, et montrons leur qu'on est pas des mauvais bougres... bon mais pas trop non plus quand même...

TridentT

A vous entendre ...

March 24 2000, 7:22 AM

... j'ai l'impression que je viens de tout mettre en l'air et que 'aurais jamais du le faire

D'après vos propos, certaines personnes se sont plaints du vote, et nous traite de tricheur?

Elle est ou la tricherie? On peut cliquer plusieurs fois? Alors j'ai fais un progz qui clic 10 fois par secondes (en gros, c'est pas plus compliqué!). Sinon, j'aurais très bien pu rester devant mon PC pdt 3 jours et cliquer comme un con!

Bref, si des gens se plaignent de l'intégrité du vote, je veux bien leur expliquer mon point de vue (donnez leur cette adresse mail : trident@fr.st).

Sinon, pour ce qui est du tort fait à Eleckasë, je ne savais pas. je voulais juste faire découvrir ce jeu, et pas faire des ennemis contre celui-là

Si qqn peut poster mon message dans le forum des gros-cons qui se plaignent, ça m'arrange.

TridentT

kragor

Untitled

March 24 2000, 11:24 AM

tout mettre en l'air, n'exagérons rien non plus, en ce qui me concerne, ça changera rien à ma façon de jouer... et de toute façon honnetement, je sais pas si c'est ce sondage qui aurait changé grand chose à l'étendue des joueurs d'Eléckasë

rassures toi, je suis tout à fait d'accord avec toi. Si tricherie il y a eu, je pense pas pour autant, qu'on soit les seuls...

le problème c'est qu'ils étaient tous à soutenir leurs jeux fait maison, leur petit jeux à eux (comme nous quoi, car même si Eléckasë à les qualités d'un GRAND jeu, il n'en a pas l'envergure il faut le reconnaître...) et ils n'ont pas apprécié que d'un coup, les votes s'envolent, car ils croyaient être encore en lice et avoir leur chance...En bref ils ont pris ça trop au sérieux

Et puis rassure toi, les critiques ne sont pas si nombreuses que ça, il y a juste vraiment un seul energumène qui s'entête, je crois que les autres ont compris...(remarque j'en suis pas si sûr, sont tellement cons sur le forum Casus...)

j'ai comme l'impression qu'ils ont pris trop au sérieux ce sondage, et j'ai eu beau essayé d'expliquer calmement mon point de vue, je suis tombé sur un connard, qui n'a eu que comme seule réponse, injures et autres mots bien lourds, les autres se sont contentés de le laisser dire, ne cherchant même pas à ouvrir sur un débat plus intelligent et plus construit qui nous aurait permis de mieux leur faire connaître Eléckasë... (je suis pas contre l'humour, mais lui c'était vraiment le gros lourd...) je comprends maintenant pourquoi j'y vais que très rarement sur ce forum de merde...

donc en conclusion, (ça me plait pas de dire ça, mais il faut dire les choses)laisse tomber, sur le forum Casus tu tomberas que sur des gros cons qui s'enferme dans leur petits jeux, dans leur petit univers clos du Forum Casus et qui rejette tout nouvel arrivant (j'ai fait l'effort moi de me renseigner sur leurs jeux, eux ne s'en sont pas donné la peine). je croyais tomber sur des gens matures, responsables et intelligents, mais ce ne fût pas le cas. Il ne mérite pas Eléckasë

J'espère que vous me lisez les forumistes de CASUS, car au moins ça prouvera que vous avez fait des efforts pour vous renseigner sur Eléckasë, et que donc, je me trompe sur votre sort; hélas, je crois que ce n'est pas le cas, et même si je pense ce que je dis, ça me fait bien de la peine pour vous si c'était vrai

TridenT

OK!

March 25 2000, 2:30 PM

Ta réponse me convient tout à fait.
Rien A Rajouter!

Le Chasse gnouf

Il me vient tout à coup une idée...

March 27 2000, 9:14 AM

...et oui comme ça sans prévenir.

Et si on faisait de la promotion pour Eléckasë sur le site Casus. De la promotion intelligente, objective. Pas un message (comme j'en ai posé) du style Eléckasë c'est un bon jeu, il faut voter pour et ce sans autre explication.

Les gars de là bas, il y a les trois quarts qui ne connaissent même pas ce jeu et le reste en a vaguement entendu parlé dans un test dans Casus et puis basta.

Il faudrait que l'on construise une présentation d'Eléckasë : description du monde, du système de jeu, des suppléments officiels (brève ce type de

description), des sites dédiés, ce qui vous plait dans ce jeu ET ce qui vous déplaît...Un truc du style Portrait de Famille à la Casus Belli.

Bref de quoi informer le rôliste qui ne connaît RIEN sur ce jeu à part qu'il est passé en tête d'un sondage pourri de manière un peu plus frauduleuse que pour les autres jeux.

Il faudrait que ce message soit proposé d'abord sur ce site et éventuellement remanié par les autres intervenants de ce forum. Ensuite seulement on posterait ce message sur le forum Casus.

Vos commentaires ?

Le Chasse gnouf.

kragor

t'es un ambitieux toi...

March 27 2000, 11:12 AM

Quel doux reveur. C'est d'une touchante naïveté (comme dirais quelqu'un que tu connais bien)...

Alors oui ce serait bien, oui bien sûr ce serait l'idéal. toi tu t'en fous, parce en tant que joueur peu au fait d'Eléckasë tu sortiras la bonne excuse que tu peux pas participer à ce projet parce que tu ne connais pas assez bien ce jeu, ou tu trouveras une excuse du genre...

Moi je veux bien, mais c'est du boulot que tu demandes(énormement même), et si je dois laisser ça quelque part ce sera sur un des sites qui parle d'Eléckasë et pas sur ce forum de merde que j'exècre...
A la rigueur leur laisser un message pour qu'ils puissent y aller, mais si c'est pour me faire jeter non merci...
D'autant qu'ils sont tellement de mauvaise foi que c'est à peine s'ils le liront...

je sais je suis pas constructif mais là merde, les gros cons du forums Casus j'ai donné merci...

Ou alors tu démarres et après on verra...

Le Chasse gnouf

Tout de suite les grands mots...

March 28 2000, 7:14 AM

"Quel doux reveur. C'est d'une touchante naïveté (comme dirais quelqu'un que tu connais bien)..."

Je réfléchis...non, c'est pas de moi.

"Alors oui ce serait bien, oui bien sûr ce serait l'idéal."

Nous sommes d'accord, c'est un bon début...

"toi tu t'en fous, parce en tant que joueur peu au fait d'Eléckasë tu sortiras la bonne excuse que tu peux pas participer à ce projet parce que tu ne connais pas assez bien ce jeu, ou tu trouveras une excuse du genre..."

Moi je veux bien, mais c'est du boulot que tu demandes(énormement même),"

Que tu es médisant. En fait j'avais une hypothèse : c'est que l'un

de vous a peut être déjà écrit une présentation d'Eléckasë sur sa page Web. Je dis hypothèse parce qu'étant joueur, je ne vois pas l'intérêt de fréquenter des sites qui contiennent Scénarios et aides de jeu. Si l'un de vous a déjà fait ça, ça devient principalement une histoire de copier-coller (quel boulot !). Quand à moi, je pensais jouer un rôle neutre, l'élément qui rendra cette présentation objective (Eléckasë n'est pas mon jeu préféré et je trouve que mon jeu préféré n'est pas parfait...). C'était pas seulement une idée en l'air mais aussi une proposition de participation.

" et si je dois laisser ça quelque part ce sera sur un des sites qui parle d'Eléckasë et pas sur ce forum de merde que j'exècre..."

Donc si j'ai bien compris tu veux laisser une présentation d'Eléckasë sur un site fréquenté par des gens qui connaissent déjà Eléckasë. Ainsi les gens qui ne connaissent pas Eléckasë et à qui on n'a pas donné envie de le connaître n'iront pas sur ce site et ne liront pas la présentation.

"A la rigueur leur laisser un message pour qu'ils puissent y aller, mais si c'est pour me faire jeter non merci..."

S'ils sont fénéants comme moi, ils n'iront pas. Tu sais Maggus, RenéRPG et ARMMME, ils en ont dit tellement sans vraiment les présenter que je n'ai pas envie de me déplacer pour aller voir ce que ça donne mais si on me mettait une présentation sous le nez, je la lirais.

"D'autant qu'ils sont tellement de mauvaise foi que c'est à peine s'ils le liront..."

Il y en a qu'un qui t'a réellement agressé et encore il s'est calmé.

"je sais je suis pas constructif mais là merde, les gros cons du forum Casus j'ai donné merci..."

Chat échaudé craint l'eau froide...

Le Chasse gnouf.

Kragor

faut jamais se fonder sur des hypothèses...

March 28 2000, 1:23 PM

c'est pas fiable une hypothèse...
C'est vrai quoi, sans blague, ça ce saurait sinon...

Une histoire de copier coller dis tu...
ce n'est pas ce que laissait entendre ton message précédent... D'après toi, il ne me semble pas me tromper, il fallait qu'on s'y mette tous, et que chacun des MJ's ici présent donne son avis(ou au moins le plus possible)... Du moins est-ce ce que j'ai compris, mais tu va sans doute me rétorquer le contraire (la prochaine fois exprimes toi mieux dans ce cas, ou alors arrête d'être de mauvaise foi...)
seulement si l'un de nous l'avait déjà fait, ça se saurait...

Donc si j'ai bien compris tu veux laisser une présentation d'Eléckasë sur un site fréquenté par des gens qui

connaissent déjà Eléckasë. Ainsi les gens qui ne connaissent pas Eléckasë et à qui on n'a pas donné envie de le connaître n'iront pas sur ce site et ne liront pas la présentation.

je t'arrête de suite... CE que je voulais dire par là c'était juste que c'est à eux d'avoir un peu de curiosité et de se rendre sur le site où se trouve ladite description... En fait c'est juste faire de la promotion pour un site sur lequel on pourrait trouver cette description... Un site déjà fréquenté par des habitués certes, mais sur lequel on amènerait de nouveaux visiteurs ainsi...

Car si je commence à laisser un message sur leur forum (de merde, désolé ça m'a échappé) expliquant c'est qu'est pour nous Eléckasë, je vais me faire traiter de pollueur d'une part, de plus je ne sais pas si ce sera utile, car on a tellement de choses à dire que le message en sera hyper long, et si ils sont paresseux au point de cliquer une fois sur un lien html vers un site, je ne vois pas pourquoi il seraient suffisamment courageux pour tout se taper d'une traite... Et à ce stade là, cliquer vers un site ne change pas grand chose de plus pour eux si ils avaient suffisamment de curiosité...

que fait le forumiste moyen quand il aperçoit un lien HTML indiquant JDR dans un thread... en général il clique dessus...

J'ajouterais pour conclure qu'il y tellement de message par jour sur le forum Casus que l'opération ne serait pas, pardonnez moi l'expression, rentable, car noyée dans le flot des messages inintéressants (mais c'est là le propre de ce forum justement, pouvoir tenir une discussion sur du vide pendant des threads inter-minables)... si j'avais à laisser un tel message, je le ferais sur le forum Zombi, car d'une part je sais qu'on ne m'y agresserait pas, et en plus je sais que j'y aurais un auditoire minimum, et au moins respectueux pas comme chez Casus...

Chat échaudé craint l'eau froide... ouais et pour gagner dans la vie, faut être malin....

Kragor (j'aime pas le forum Casus...)

Le Chasse gnouf

**Je ne suis toujours
pas d'accord avec toi
mais...**

March 29 2000, 2:21 AM

...je n'ai plus envie d'ergoter sur quelque chose qui n'a pas encore été fait et qui visiblement ne le sera jamais.

Tournons la page et abandonnons ce projet trop ambitieux.

Comme je le dis toujours "Qui ne risque rien survit."

Le Chasse gnouf.

kragor

**t'es en manque
d'arguments...?**

March 29 2000, 10:41 AM

Pour une fois je te l'accorde, tournons la page...

Kristeal

Le site de l'elfe noir

March 29 2000, 4:24 AM

Bilbo parlait de "s'installer" sur le site de l'elfe noir (SDEN). C'est un site intéressant regroupant pas mal de JDR avec chaque fois un site spécifique par JDR.

La présence d'Eleckasé sur ce site via Bilbo permettrait de le faire connaître. Cependant, on reste sans nouvelles de Bilbo.

Et je n'émetts aucune hypothèse car au point de vue mathématique, un hypothèse est un fait dont on est certain !

Le Chasse gnouf

**Je crois qu'il y a
un Bilbo sur le
forum Casus. NPO**

March 29 2000, 4:35 AM

kragor

**il dit qu'il voit
pas le rapport...**

March 29 2000, 10:37 AM

et alors...tu crois vraiment que c'est le même...?

Personnellement je ne pense que ce soit le même...

et je pense que le "notre" a mieux à faire que laisser des messages sur le forum Casus...

Pour ce qui le concerne, je crois(à lui de confirmer) qu'il est très occupé avec son école d'info en ce moment et que donc il n'a pas eu le temps de poursuivre tout ce qu'il voulait faire...

si le Sden s'était magné au bon moment, on aurait pu avoir depuis longtemps déjà la nouvelle mouture de l'auberge. Bon maintenant c'est lui qui est occupé, mais je ne desèpere pas de voir un jour l'update SDEN du l'auberge...

Petite rencontre Eleckasienne sur IRC

David

March 22 2000 at 2:44 PM

J'aimerais savoir si ca interessait certains d'entre vous qu'on fasse une petite rencontre sur l'undernet, histoire de discuter en live de nos points de vue.

Moi, je suis libre tous les soirs de la semaine sauf les jeudis soir et le week-end, alors si ca interesse quelqu'un....

On pourra donc, à mon avis, pouvoir mieux se connaitre dans un dialogue en direct, plutot que sur ce forum.

J'espere que cela interessera un grand nombre et qu'une telle experience soit reconduite.

Amicalement.

Auteur **Reply**

kragor

ça peut être sympa c'est vrai...

March 23 2000, 12:37 PM

bon, ben faudrait régler ça...
sur IRCnet, ça m'arrangerait plus mo, mais je peux faire des efforts...

David

moi ca me va, mais si on est que deux...

March 24 2000, 10:04 AM

Moi je m'enfout que ce soit IRCnet ou undernet ou un autre serveur quelconque. J'ai juste indique celui la parce que c'est celui que je frequente le plus.
le seul probleme c'est qu'il faudrait qu'il y ai un peu plus de monde qui soit ok parce qu'a 2 c'est pas terrible.

kragor

tout à fait d'accord...

March 24 2000, 10:10 AM

ah deux c'est pas top...

déjà que certains chans, quand on est un 10aine c'est mort, alors deux...

Bon, ben je m'y mets de suite alors...

IRCnet #Eléckasë, ou quelque chose comme ça...

de toute façon, je pense qu'on sera rejoints au fur et à mesure...
et puis ça coute rien...

kragor

**la vache, on est y est pas encore en chat
pourtant...**

March 24 2000, 10:41
AM

bon, tout ça pour dire, que ça y 'est, j'ai crée un chan, sur IRCnet
attention l'orthographe, j'ai respecté un max l'orthographe du nom Eléckasë, et
le chan s'appelle précisément....(roulement de tambour)
#Eléckasë

sur IRCnet donc au risque de me répéter...
voilà voilà, a bientôt j'espère...

Karlem

moi, ça m'arrange pas des masses...

March 24 2000, 5:52 AM

étant donné qu'à l'unif, ils ont fait une restriction sur IRC et certains autres chats, cela ne me donnerait l'occasion d'y aller que quand je vais chez un copain(et comme j'ai pas envie de lui squatter son ordi tout le temps!!!) mais je veux bien vous indiquer la porte d'entrée(avant j'adorais Mirc!):

mIrc HomePage:

<http://www.mIrc.co.uk>

au risque de répéter ce que disait Trident : Votez Pour Eléckasë sur Gameimpact.com

Kragor

March 20 2000 at 11:44 AM

Que l'on puisse ajouter sur nos sites la mention
"Eléckasë a été élu meilleur jeu des internautes sur le sondage de Gameimpact"

si ça peut le faire connaître un peu mieux, ce serait bien...

Alors je répète l'adresse...
www.gameimpact.com

Votez nombreux, et surtout, votez plusieurs fois car en dépit des apparences, ce n'est pas un vote unique...
si on se met à plusieurs, je pense qu'il y a moyen de faire arriver Eléckasë premier..., ou au moins dans les trois premiers...

On dépasse déjà de loin ADD et Cthulhu, alors poursuivons les efforts....

| Auteur | Reply | |
|-----------------|---|-------------------------|
| Kristeal | Résultats | March 21 2000, 12:05 AM |
| | Eleckasë est pointé en 4ème position avec 237 votes contre 338 pour le 3ème et 138 pour le 5ème. | |
| | A vos votes ! | |
| TridentT | Que ton vœux soit exocé! | March 21 2000, 4:20 AM |
| | Voilà, il suffisait de frotter la lampe magique. | |
| | Vive Eleckasë, et vive la Magie qui a permis ce miracle 😊 | |
| TridentT | 499 c'est bien non? | March 21 2000, 4:22 AM |
| | Allez, Kragor, fais-nous le 500°, je te laisse cet honneur! | |
| kragor | quelqu'un m'a volé mon vote de 500!! | March 21 2000, 1:03 PM |
| | pendant la journée...
Pour la peine, je vote plusieurs fois, et je fais voter les morts en plus... 😊 | |
| | Au fait comment tu fais ça... | |
| | Si tu peux le refaire plusieurs fois, ce serait cool... | |

TridentT

Gourmands!

March 21 2000, 5:09 PM

... les miracles les plus courts sont ...
bon ok, je m'arrange pour le monter, mais
progressivement, si je le monte tout de suite à 10.000, ils
vont se poser des questions quand même!

EleckasË Sera élu!

Le Chasse gnouf

**Pour le message 500,
c'est moi...**

March 22 2000, 1:07 AM

...mais j'ai pas fait exprès. Pour rattraper le coup, il
va falloir que tu fasses 665 ou 999, désolé.

Quand au 10 000 votes, t'inquiète, tout le monde
sait que ce vote est bidon. Sur le forum Casus, ils
sont tous à s'ingénier pour tricher. Alors fais ton
oeuvre la conscience tranquille.

Le Chasse gnouf.

kragor

**Meric je savais que je
pouvais compter sur
toi...les autres sont
des lacheurs... (NPO)**

March 22 2000, 5:27 AM

NPo

kragor

**tu y'es allé un
peu fort cette
fois...**

March 22 2000, 2:30 PM

Tu connais les webmasters ou quoi...
Je sais pas comment tu t'es demerdé(et je
veux pas le savoir), mais là chapeau...

Les autres qui défendent les autres jeux
sont un peu blasés sur le forum Casus...

2043 voix, ça commence à se voir...

Mais bon, si j'avais été capable de la faire,
je l'aurais fait aussi je crois...

TridentT

**Mago &
Forum**

March 23 2000, 12:00 AM

Je suis Mago-Programmeur
biclassé 😊

C'est quoi l'adresse du Forum, que
je jette un oeil!

TridentT

**je suis
con dès
fois**

March 23 2000, 12:05 AM

ok, le forum Casus, c'est bon, j'y
suis.

TridentT

Le miracle de Guildes!

March 21 2000, 6:47 AM

Je suis pas radin, hein Chasse-Gnouff, les miracles existent aussi pour
Guildes, qui est remonté de qq 100° de vote ...

Le Chasse gnouf

**C'est bien gentil, en plus je n'ai pas
donné une seul voix à ce jeu NPO**

March 21 2000, 8:55 AM

kragor

**maintenant il va falloir le défendre jusqu'à
la cloture... (NPO)**

March 21 2000, 11:14 AM

npo

t'emmerdes pas Amélie fous y un pain...

Kragor

March 20 2000 at 10:34 AM

Juste pour souligner quelque chose que j'ai remarqué au cours de mes parties et de discussions avec sur les groupes d'autres joueurs...

voilà la remarque : je n'ai jamais vu dans un seul groupe de PJ un personnage morle...

Alors qu'en est il. Est-ce l'aspect efféminé de cette race qui rebute nos virulents joueurs ("je suis pas un PD moi!!!"). je n'irais pas jusqu'à dire que les joueurs sont homophobes, mais le fait est plutôt curieux avouez le...

Car bien souvent il ne connait rien de cette noble race. alors qu'est ce qui les rebute tant sur ce personnage...

si vous avez des contre exemples, faites les moi connaitre,

De tous les groupes que j'ai fait jouer, je n'ai jamais eu un seul morle. J'ai eu des soraniens (4) des horpys (2 exactement le même concept chacun d'ailleurs) des honyss (2) des pérons (2) des humains et moultes autres, mais jamais de morles...

Alors, les races sont elle présentées de manière trop caricaturales. Pourtant j'avais pas cette impression...

Auteur

Reply

Alderon

Untitled

March 20 2000, 1:56 PM

je maitrise ce jeu depuis pas si longtemps que toi.....enfin j'pense.....mais moi non plus aucun morle ceci dit c'est vrai que cette race est 'achement efféminé et dans un contexte medieval ou on joue a celui qui impressionne le plus j'peux comprendre les joueurs....

sinon j'pense pas qu'les races soient caricaturale bien au contraire dans ce jeu on s'ecarte grandement des traditionnelles nains, elfe, humain.....

kragor

enfin euh... je veux pas médire mais ...

March 20 2000, 3:11 PM

>on s'ecarte grandement des traditionnelles nains, elfe, humain.....
les trois sont présents quand même...

Et puis si tu veux jouer un nécro, tu sera plus impressionnant en horpy qu'en Véleid...

Si tu veux jouer un guerrier bourrin et peu subtil, le soranien et pas mal...
si tu préfères un guerrier vicieux, le péron et préférable

Bref, je trouve certaine race un peu caricaturales parfois, mais ceci vient du fait principalement que elles sont très nombreuses, qu'il y a un choix immense, et que donc elles n'ont pas pu être développées suffisamment.

on a beau essayé de ne pas suivre les clichés, qui parmi vous peut m'affirmer avec certitude qu'il n'a pas mis un horpy en grand méchant nécromancien dans une de ses parties. Qui n'a jamais vu de PJ choisir comme race le soranien pour faire un guerrier (alors qu'il pourrait être rangers quand même)

Avez vous vu beaucoup de véléids guerriers, en comparaison du nombre florissant de véléids Mages...?

...

Bref je pose la question, les races ne sont elles pas trop caricaturales...?
Et donc pour revenir au morle, en voyez vous beaucoup dans vos parties...?
Surement que non, car le joueur moyen ne veut pas jouer un être de ce genre (ben ouais, c'est pas un PD le joueur moyen). Dommage car c'est certainement là une des races les plus intéressantes d'Eleckasë, une des moins stéréotypées justement...

De même, avez vous beaucoup d'huruks à vos tables?
Surement que non, le côté paysan, proche de la nature et pacifique de surcroit, ce n'est pas ce qu'attend le joueur moyen il faut le reconnaître ... pourtant son côté Pacifique dans les périodes troublées que subit Eléckasë peut en faire des supers personnages...

bref je m'arrête là pour aujourd'hui mais je pense que vous aurez tous bien compris ce que je voulais dire...

TridentT

Disons que ...

March 21 2000, 12:27 AM

... certains PJs n'essayent pas de sortir des grands classiques.

Un Veléid Guerrier ou un Soranien Ranger sont des mélanges sympa à joueur ... du moins, c'est ce que je prendrais moi en tant que joueur. (le plaisir d'être MJ est trop fort!)

Il y a peut-être aussi une part d'optimisation aussi pour certain non?

Bolo

Farpaitement

March 21 2000, 4:01 AM

Quelque soit la variété d'un jeu médiéval fantastique, on a deux types de persos.
Les bourrins et les intellos, certaines races ayant plus de dons que d'autres. Le look du personnage est important mais quand 2 ou 3 races sont sympas c'est le profil qui fait la différence. A ce niveau là le morle (qui fait un peu innocente victime) est en concurrence avec l'humain et l'elfe. L'elfe pouvant être parfois présente comme peu virile selon les rpg mais d'intelligence supérieure. Les races pacifiques et (ou) a caractère "maternel" (un des actes majeurs dans la vie du morle) sont plus difficiles à jouer dans un contexte armagedonien. On trouve des soraniens là où ça meule (acte majeur dans la vie du soranien) pas des baba cool.

David

Ca c'est ton avis personnel

March 21 2000, 12:50 AM

Euh, je sais pas où tu es allé chercher tout ça, mais sur de nombreux points je ne suis pas d'accord avec toi.
Je vais commencer, même si je n'aime pas faire un listing de critiques ce sont quand même des questions que tu as posé donc je vais te répondre.

Alors d'abord, pourquoi un veleid ne serait-t'il pas plus impressionnant qu'un Horpy en nécromancien? Je n'ai jamais eu d'horpy dans mes différents groupes, par contre j'ai déjà eu un veleid nécromancien et cela assurait pas mal.

Ensuite tu demandes: qui n'a pas mis de grands mechants Horpy necromanciens dans son groupe? et bien je vais te repondre.
 Voyant que mes joueurs n'etaient pas vraiment interessés par cette race, j'ai décidé d'en faire apparaitre un comme PNJ, mais contrairement a ce que tu dis moi je l'ai fait jouer mage de l'esprit et il n'etait en rien mauvais, bien qu'il etais loin d'etre un ange quand meme(il etais plutot neutre en fait).
 Bon pour le soranien, je n'ai pas de contre exemples puisque les deux que j'ai masterisés etaient guerrier et barbares, mais je pense qu'avec un peu d'imagination on peut en faire un tres interessant.
 Alors la où je suis totalement en desaccord c'est sur les veleids. Bien sur que j'ai eu des veleids guerriers c'est meme une combinaison tres appreciée de mes joueurs car c'est une race bonne en combat(force bras, puissance (meme avec le decalage des bonus)) qui peut voler, ce qui est tres appreciable pour un guerrier et qui en plus offre l'opportunité au guerrier d'esperer avoir des sorts quand il sera plus expérimentés. De plus je ne vois pas l'avantage que procure le veleid pour la classe de mage. Mon necromancien l'a pris uniquement pour son look.
 Pour le morle il est vrai qu'aucun de mes joueurs ne s'y est pas essayer, mais je pense que ce n'est pas que son aspect effeminé qui rebute mais aussi que c'est une classe banale du point de vue caracteristiques et pouvoirs speciaux. Ce qui n'encourage en rien l'envie de le choisir quand on peut avoir la meme chose avec un humain.
 Tu termines par "avez vous beaucoup d'huruks à vos tables?" et bien je vais te repondre que j'en ai deja eu un dans mes parties. Il etais ranger, mais n'utilisait sa force que pour eviter des combats et decourager ses adversaires. Cependant je n'en ai plus eu dans mon groupe car sa gestion en est assez difficile, rien qu'a cause du nombre impressionnant de repas qu'il doit prendre dans une journée(5 repas par jours) ce qui ralentissait pas mal le groupe....

Bon j'ai peut etre été un peu long, dans ma réponse mais j'avais envie d'y repondre de facon complete.
 Je t'invite donc a y répondre au cas ou tu aurais a redire sur mes observations.

kragor

Tu croyais avoir été long, mais on voit que tu ne me connais pas ...

March 21 2000, 10:42 AM

bon, voyons un peu ce qu'on a...
 je comprends que tu sois pas d'accord avec moi, c'est tout à fait naturel à vrai dire
 pas besoin de faire une critique mot à mot de ce que j'ai dit, je sais moi même que dans tout ce que j'ai dit il y avait des trucs critiquables. J'ai juste pris des exmpeles exagérés au maximum histoire de faire passer le message
 maintenant si tu veux qu'on entre dans les critiques, allons y :

- pour le horpy, reconnais qu'il a plus la "gueule" de l'emploi pour le nécro que le véléid... et puis résistance naturelle au drogues ça aide pas mal lors des invocations...
 Les deux seuls nécro que j'ai eu dans mes groupes étaient des horpys, vilains méchants pas bo, des vrais nécro comme on les aime... Caricatural mais efficace...
 ton choix d'utiliser le horpy ne relève que de toi MJ éclairé sur Eléckasë. Demande à n'importe lequel de tes joueurs quelle classe il jouerait, sachant qu'il est un horpy, et donne nous les résultats sans aucune mauvaise foi et sans les avoir averti au préalable de ce dont on est en train de parler à l'heure actuelle, et on verra bien ce qu'ils te répondront...et s'il ne choisisse pas un nécro, ils choisiront au moins un rôle de "salaud"

-pour le soranien, rien à dire tu le reconnais tu n'as pas de contre exemple... mais là j'enfoncerai pas le poignard dans la blessure, car ce serait vraiment facile, je reconnais avoir pris un exemple un peu facile pour mon développement

-Pour revenir au morle, je pense que si les joueurs choisissent leur race en fonction des bonis que ça leur apporte dans telle ou telle compétence, je pense qu'ils font fausse route. moi je crois qu'on devrait choisir telle ou telle race plutôt selon le style qu'on désire donner à son perso (ce que mes joueurs font fort heureusement d'ailleurs), que selon les caractéristiques proprement dites du perso. Donc je ne suis pas d'accord quand tu dis que le morle est "banal". bien sûr que les caractéristiques jouent dans le choix de la race, c'est dans la nature de tout joueur de vouloir optimiser un tant soit peu son perso, mais ça devrait jouer moins que le style du perso lui-même... du moins est-ce mon avis...

- les huruks :

j'en ai déjà eu un tu le dis toi-même, tu en as eu un. Est-ce beaucoup pour autant...

je ne pense pas que le problème de la gestion des huruks ait du empêcher le choix d'une race pour un perso.

"je vais prendre un huruk"

"oh non tu saoules, c'est hyper lourd, ça mange 5 fois par jour...." (exagération poussive, je le précise avant que tu ne me le reproches...)

effectivement vu comme ça, normale que plus personne ne prenne d'huruk dans tes groupes.

je pense que c'est au MJ d'aménager cela de sorte que chaque race puisse devenir jouable, quelle que soit ses petits défauts... et le fait qu'il mange 5 fois par jour par exemple n'apparaît que comme un détail à mes yeux. (un véléid ou un soranien mange 4 repas par jour du fait de sa constitution, et ça n'empêche pas les joueurs de les choisir pour un autant...)

N'Qzi

Ah, les caricatures... et leur usage modéré...

March 27 2000, 9:08 AM

Je suis, pour une fois, plutôt d'accord avec David. Maximiser les personnages est un défaut des personnages. Cela ne doit pas devenir un défaut des pnj. Je me refuse donc à cantonner une race dans des rôles de méchant. Et je me refuse également à cantonner des classes dans le rôle de méchant. Ainsi, j'aime placer de noble templier dans le rôle de fanatiques.

J'aime également placer des créatures dont on ne sait si elles sont bonnes ou mauvaises.

Bref, je me refuse à faire un usage facile d'artifices... Ne me faites cependant pas dire ce que je n'ai pas dit. Cela ne veut pas dire qu'il n'y aura jamais horpy nécromancien dans mes parties...

Mais j'aime autant placer un Soranien shaman qu'un Soranien guerrier (ou mieux encore, les deux).

J'ai eu un gnome sorcier qui me semblait très viable (il est mort rapidement).

Il faut donc surprendre les joueurs par les associations astucieuses.

De plus, les préjugés des joueurs peuvent faire d'admirables fausses pistes. Placer un suspect horpy et un méchant bilou donne d'excellents résultats en terme de retournement de

situation.

kragor

c'est justement tout le problème que j'essaie de souligner à travers ce débat...

March 27 2000, 10:20 AM

Je n'ai encore jamais mis de PNJ horpy d'ailleurs, malgré ce que mes précédents messages laissaient souligner...

Soranien shaman, bon j'ai jamais essayé, parce que la classe shaman compatible vient de ton interprétation des classes. Je rappelle pour ceux qui n'aurait pas suivi que pour certaines classes les races autorisées ne sont pas précisées, et que N'qzi à de lui même autorisé les shamans aux Soraniens (ce que je ne conteste nullement d'ailleurs) Mais nous n'avions pas ce renseignement nous autres (encore qu'on aurait pu chercher nous mêmes mais en ce qui me concerne je suis naturellement fainéant, et le problème ne s'est jamais posé...) donc pour ce qui est de l'exemple du soranien shaman, je n'ai rien contre (loin de là je trouve ça logique même) mais tu ne peux t'en prévaloir comme exemple valable...

Les associations astucieuses, je n'ai rien contre, mais si ça pouvait venir des joueurs eux mêmes, je n'en serais que plus satisfait encore... Maintenant réponds à la question : As tu déjà eu un morle à ta table...?

N'Qzi

Bonne question !!

March 27 2000, 2:59 PM

Et bien, non, je n'ai jamais eu de morle à ma table. Personnellement, je ne pense pas que ce soit la race la plus transcendante du jeu. Je préférerais plutôt l'Huruk. Ceci dit, je n'ai même pas eu d'Huruk, même si les personnages se sont balladés avec un Huruk cavalier durant un certain temps. De plus, je tiens à signaler que les indications de classes "permises" ou "interdites" sont, à mes yeux, purement indicatives. Bien sûr, certaines limitations vont de soi (comme le Quak qui ne peut devenir guerrier). Mais, j'ai eu comme personnage une elfe noire nommée Tsaradine qui était prêtresse de Mismar (or, la classe de prêtre est interdite pour les elfes noirs). Le personnage a justifié cela par un background et je n'y ai donc vu aucun inconvénient.

Un de mes personnages était un Branck mage du feu. Or les Branks ne sont pas spécialement des fils de p... Et pourtant, il en était un de première. Pourquoi pas? Non aux races gentilles.

Si je prend l'exemple de Warhammer, cela me

donne toujours la nausée de penser aux elfes comme des êtres gentils et affables. Les miens sont dédaigneux, cruels, peu conscients que les autres races vivent, etc. Et cela leur donne bien plus de réalisme, toujours à mon avis...

kragor

juste pour ajouter que...

March 20 2000, 3:31 PM

dans un contexte medieval ou on joue a celui qui impressionne le plus j'peux comprendre les joueurs....

Si je te suis, quand on joue dans un contexte médiéval c'est nécessairement pour impressionner le plus possible...

Quid des quaks, des bilous, des gnomes... ils sont pas supers impressionnants, moins que les morles je dirais même, du moins physiquement parlant...

Et pourtant ils sont plus joués que ces derniers. En quoi un morle ne pourrait il pas forcer le respect de ses adversaires par des prouesses au combat. Parcequ'il a un aspect efféminé (ce qui au demeurant ne change rien à ses capacités)?

Et alors les chevalières du kraan sont respectées pour leurs valeurs guerrières que je sache...

Kristeal

Le morle

March 21 2000, 12:01 AM

Le morle n'attire pas grand monde car ce n'est pas son aspect efféminé qui rebute plus d'un joueur, ce serait plutôt sa courte période de vie. Car à un moment ou un autre, il va se reproduire et il a de grandes chances de mourir lors de l'accouchement. Les PJs sont pour la majeure partie des sanguinaires qui n'ont pas peur des coups mais ils ne sont pas prêt à voir leur perso mourir en couche.

Les autres races ne sont pas caricaturale mais elles ont toutes des classes de prédilection. De plus toutes les races n'ont pas acces à toutes les classes.

Deux dernières remarques:

- Les huruks sont une nation pacifiste et paisible car les éléments sanguinaires et violent fuient le royaume (la loi y est très strict). Et ils se retrouvent sur les routes. Voilà une bonne explication pour la présence d'huruk dans un groupe.

- le quak est le magicien par excellence, c'est vrai qu'il n'impressionne guère mais c'est lui qui a le plus de prédisposition. Une petit conseil, n'appellez jamais un Quak Gamin !, ça les met de mauvaise humeur.

Le Chasse gnouf

En ce qui me concerne...

March 21 2000, 9:07 AM

Quand j'ai consulté le bouquin de règles, cette race ne m'a pas sauté aux yeux. D'apparence, elle m'a semblé aussi banale que les elfes. Les Horpys et les honyss ne m'ont pas attiré eux non plus, en effet, parce que je les trouvais trop caricaturales. Si je n'avais pas voulu essayer le système de magie d'Eléckasë, j'aurais pris sans aucune hésitation la race avec une sale gueule qui ont beaucoup de paysans dans leurs rangs. Je n'ai pas pris un Quak parce que ça me semblait trop optimisé pour la magie ni un elfe noir car pour moi les elfes (et les nains) sont une race un peu fade. J'ai pris un véléid car ils me rappellent les myrhynniens de Stormbringer, peuple que j'affectionne. De plus leur rapport avec la magie est intéressant.

Le Chasse gnouf.

Patryn

vite morle

March 21 2000, 10:34 AM

j'ai eu des joueurs intéressés....jusqu'à ce qu'ils voient l'expérance de vie du morle....

je crois que c'est pour ça surtout

kragor

Ah je suis pas d'accord...

March 21 2000, 10:56 AM

virtuellement, l'espérance de vie du morle est infinie...

tant qu'il n'accouche pas il est immortel (pardon eternal, il est toujours sujet aux blessures, coups etc...)

Au Mj de faire le choix de le faire accoucher, mais je pense que ce devrait être l'aboutissement d'une longue très longue quête personnelle...

Bref il à bien de choses à vivre, et pas les moindres

CE genre d'évènement n'est à faire jouer qu'en fin de campagne à mon avis...

et donc ça laisse la marge au joueur...

et puis pour la suite de la campagne, il pourra toujours jouer le "fils" du papa, encadré par les vieux briscards qui servaient de compagnons à son parent.

Mieux, imaginons qu'à la création du perso, il choisisse un morle, on pourrait imaginer un scénario ou le morle aurait à mettre à nu le passé de celui qui l'a enfanté pour résoudre, des problème qui le touche vraiment, pour retrouver quelque chose, bref partir sur les traces de son parent, pour faire quelque chose d'important, comme découvrir un objet magique puissant, je sais pas moi, je vous dis ça comme ça dans trop y réfléchir, mais je crois qu'il y a vraiment matière à scénario avec ces problèmes d'hérédité des morles...

Feuilles de perso

March 17 2000 at 3:20 PM

TridentT

Après la demande du Chasse-Gnouf, les feuilles de perso sont maintenant dispo sur mon site.

Personnalisez-les comme vous voulez, et faites-moi un retour SVp, merci!

TRIDENT

<http://www.trident.fr.st>

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Merci...

March 20 2000, 12:35 AM

...ça y est c'est dans la boîte, je vais pouvoir mener à bien mon sombre projet...

Le Chasse gnouf.

Karlem

Je reviens après un long repos (j'hiberne pendant l'hiver!)...

March 20 2000, 9:19 AM

Félicitation, elles sont vraiment bien réussies,

Karlem

TridentT

Merci mErci!

March 21 2000, 12:18 AM

Merci aussi à mes joueurs (surtout Damien C.) qui m'ont aidé à les perfectionner.

Si vous voulez d'autres fonds, je pourrais encore en scanner.

Kristeal

Record battu !

March 29 2000, 6:14 AM

Je viens enfin d'arriver à downloader les feuilles et c'est vrai qu'elles ne sont pas mal su tout. Et en plus il n'y en a que 3 contre les 6 de bases.

Par contre, je ne pense pas avoir vu un emplacement pour les CA et CD de base.

TridentT

Si si!

April 3 2000, 1:43 AM

Regardes-bien à la fin de la colonne de droite, 1ère feuille!

Eh oui, il y en a qui commencent

Hubris l'imprenable

March 17 2000 at 8:44 AM

Des fans d'elekase,

cool, je peux me permettre de m'incruster ?

En fait, je viens de decouvrir Elekasë et par là même le JdR. Dès que je me suis fait infester par le jeu, je ne m'en suis pas decolle. Mais PJ, c'est bien. mais MJ, c est encore plus cool mais là, je ne peux pas dire que cela va fort bien...

Vous qui avez roule votre bosse parmi toutes les contrees des jeunes alleux et de l ile de la tortue, vous avez pas quelques conseils et aides pour bien debuter ou encore une p'te campagne easy pour moi (il y a tj celle des joyaux etoiles) .

Vous pourriez m en dire plus sur la guerriere du Kraan ? Son caractere, la façon de la jouer, sa psychologie, ...

Ce serait cool

Merci d'avance

Hubris

| Auteur | Reply |
|--------|-------|
|--------|-------|

| | |
|---------------|--|
| Karlem | A vue de nez comme ça, la Chevalière... |
|---------------|--|

March 20 2000, 10:19 AM

Si je me souviens bien, la chevalière du Kraan suit la philosophie du Dieu Kraan(lui-même n'étant pas tout à fait un Dieu si je ne m'abuse) décrite dans le supplément Armaggedon. Les chevalières, lorsqu'elles ne sont pas en quête, attendent l'Armaggedon dans un fort à la limite du Royaume Nain et de l'empire Taltarien. Kraan est en effet persuadé que seules des femmes pourront arrêter le mal qui sévira à ce moment dans cette région. Sinon, les chevalières sont des jeunes filles(de noble lignée je crois) enlevées très tôt à leur famille pour être élevées au fort.(Encore une fois je n'ai pas de bouquin sous les yeux... à vérifier!)

Sinon, point de vue conseils... j'espère pour toi que tu ne débutes pas avec des PJs eux-mêmes MJ's expérimentés et qui te cassent ton scénar et ton jeu à la moindre petite pécadille. ça m'est arrivé à mes débuts et j'ai eu du mal à m'en sortir! Prends un max de renseignements sur le lieu où les PJs se rendent, les personnages influents de la région, les lieux bizarres ou étranges... fais leur ressentir l'ambiance comme s'ils y étaient. N'essaie pas de tout avaler en une fois... vas-y étape par étape, teste tes joueurs... prends un fait +/- banal et si les joueurs réagissent d'une façon originale, développe-le et fais -en un pilier de scénario plus grand(--> voir une quête!).

Voilà pour le général, si tu as des questions plus précises, je serai encore ravi de t'aider,

Karlem

| | |
|---------------|-------------|
| Karlem | P.S. |
|---------------|-------------|

March 20 2000, 10:23 AM

Le principal c'est que tes joueurs s'amuse! Alors fais tout pour...(p'tite précaution: ne leur donne pas d'épée de Cristal dès la première partie! On se comprend!)

Alors comme ça, tu voudrais juste une campagne pour débiter. Même pas un scénario mais carrément une campagne... Tu remarqueras que ta demande a soulevé les foules.
Si j'ai le temps je regarderai ce que j'ai fait au début.
Disons que j'ai le temps...
Un petit peu, du moins

Tu verras que le texte est synthétique mais tu devras t'en contenter

Les pj's ne se connaissent pas .Le hasard veut alors qu'il se rencontre dans une auberge « Au Mistral qui Passe » sise dans le bourg de Dorade, dans les jeunes alleux. C'est une auberge de très grande taille qui sert de relais pour les voyageurs qui parcourent ces contrées.
Une troupe de gens du spectacle campe à proximité. On peut voir leur campement animé.
L'auberge, qui est propre et plaisante, a de surcroît une excellente réputation. Son patron, Hubart Jambe-Folle est un ancien cavalier qui s'est retiré suite à une mauvaise blessure qui ne s'est jamais remise. Le personnel se compose de sa femme (une blondasse assez fade et inintéressante) et de ses enfants (tous des garçons).
Un de ces garçons semble assez maladroit malgré son âge avancé. Il se nomme Bilmen et paraît avoir 30 ans. Si on lui demande des explications, il avouera volontiers son incompétence mais mettra en avant sa passion de la botanique. Par la suite (jet sous voir), les personnages pourront observer que ce maladroit les observe plus que de raison.
Surgit alors un Peron, Toutes armes brandies, il se rue comme un forcené dans la pièce.
Plusieurs des gens présents bondissent sur leur arme mais s'arrêtent lorsque le Peron effectue une cabriole. Puis avec ce qui ressemble à un rire (ou à un raclement de gorge sinistre), il convie les gens à venir assister au spectacle que donnera la troupe. Il conseille aux cœurs fragiles (en regardant les personnages qui ont montré leur peur) de s'abstenir car le spectacle pourrait leur être fatal tant il comporte de surprises. Le patron lui offre alors un repas qu'il accepte avec empressement. Si les PJ tentent d'engager la conversation, il leur dira que toute minute consacrée à parler inutilement le retarde dans son travail mais qu'une petite pièce serait un dédommagement acceptable... Les personnages apprendront que les bateleurs ne parlent que peu d'eux même mais sont enclins à laisser les autres parler...

La troupe se compose de :

- une elfe (Kristiale) cavalière (acrobatie équestre)
- un bilou (Miffinis) acrobate
- un demi-troll (Gooik) guerrier (spécialisé dans le lancer contrôlé de Bilou)
- un Peron (Silence) guerrier (de la nuit) (spécialisé dans une danse guerrière et les arts martiaux)
- deux jumeaux humains (Rim et Ram) cracheurs de feu et acrobates
- une humaine (Ria) lanceuse de couteau

La soirée se déroule parfaitement mais les joueurs les plus frêles ont quelque difficulté à rester éveillés. Puis vient la nuit.

Les PJ ont été drogués par Bilmen. Grâce à un passe-partout, celui-ci s'introduit dans la chambre d'un PJ endormi. Il est accompagné d'un de ses frères plus jeune. Ils ligotent le PJ et le baillonnent. Puis, il réveille le personnage en lui faisant respirer une décoction de sa préparation. Là, le regard un peu dément, il leur explique qu'il est l'heureux sujet d'une expérience unique.

La suite demain...

La suite (épisode II)

Bilmen est donc dans la chambre du (ou des) PJ. C'est à ce moment qu'il sort une vieille dague rouillée de sa tunique. Il annonce fièrement au pj qu'il va le poignarder en plein

corr... Puis, il ajoute que le pj n'a rien à craindre car il lui a fait ingurgiter une potion d'invulnérabilité en même temps que la drogue soporifique. Au joueur de s'arranger pour que le dément choisisse un endroit moins lourd de conséquences. Il acceptera de faire une estafilade sur la jambe. Mais il rassure le PJ tout en calmant son jeune frère qui devient sans cesse plus nerveux. Finalement, après une pause dramatique, il plante son poignard dans la jambe du pj et constate avec effarement que sa formule n'était pas correcte. Le pj a mal... Son compère prend la poudre d'escampette. L'alchimiste fou s'excuse alors puis s'éclipse en marmonnant que le somnifère et la potion Bilmène en même temps, ce n'était pas une idée mirobolante... Le pj sera retrouvé le lendemain matin.

La matin

Malheureusement pour eux, tous les pj ont, à présent des pustules (merci la mixture de l'alchimiste). Un alchimiste du groupe pourra juste dire que des éléments minéraux ont été introduits dans la potion. Il n'est pas exclu que l'on y retrouve de l'arsenic en dose minime et que cet arsenic se soit associé avec une autre toxine indéterminée. Peut-être s'agit-il d'un composant donné par un sorcier (ce qui explique pourquoi une antidote classique ou magique ne fonctionne pas).

Les gens commencent à les regarder de travers et les rumeurs de maladie ne vont pas tarder à se propager. Si le mj le souhaite, le Péron (Silence) qui est venu manger à l'auberge peut être dans le même cas de figure. Si tel est le cas, il quittera temporairement ses compagnons de voyage et rejoindra les pj. Il peut être un bon guide pour des joueurs débutants (et comme il a un caractère taciturne, il n'en dira pas plus que le strict minimum).

Inutile de dire que les personnages vont se lancer à la poursuite de Bilmen et de son jeune frère (aux dires de tous, un attardé facile à influencer). L'aubergiste nie toute responsabilité et indique clairement qu'une sentence sévère lui semble appropriée. De toute manière, il n'a aucune considération pour ces deux crétins qui lui ont toujours coûté plus qu'ils ne lui ont jamais rapporté. Il demande également aux joueurs de ne pas ébruiter l'incident pour conserver sa clientèle. Il donne une petite somme d'argent aux joueurs pour leurs « dérangements ». En cas de menace des pj, cette somme sera multipliée par cinq.

Les bateleurs pourront indiquer la route qu'a emprunté Bilmen. C'est la route d'un village : Navine. Pendant ce temps, les signes de l'action de la potion deviennent plus visibles et les gens commencent à regarder les joueurs comme des pestiférés. Il est temps de prendre la route...

Je laisse la route vers Navine à l'imagination du maître (mais elle ne doit pas donner lieu à de rencontres dangereuses).

Arrivé sur place, ils constateront que les deux compères sont déjà repartis. Tout le monde s'en souvient car ils sont partis dans la charrette d'un rebouteux qui vit en ermite.

Apparemment, ils comptaient rejoindre Anorien. L'allure relativement lente de la cariole du rebouteux devrait leur permettre de les rattraper.

Mais il était dit que tout ne serait pas aussi simple. Plus loin, à un carrefour, ils verront diverses choses. Tout d'abord, des signes de la présence d'un berger. Ensuite, des traces récentes de campement (tentes, chariots, nombreux chevaux, etc.). Outre la route qui va vers Anorien, un plus petit chemin s'enfonce dans les bois. Sur celui-ci se retrouvent des traces de chariot. Des moutons se font entendre à proximité.

Théoriquement, les joueurs vont aller interroger le berger (n'hésitez pas à leur suggérer subtilement). Voilà ce que ce brave homme raconte.

« Ouais, y'avait un camp. Des cathos, ouais... Avec tout le bataclan, tentes, cheveux, évêques... Tout ce qui faut pour organiser une belle messe, pardi... Ils étaient bien une cinquantaine dont des gars qui enseignait tout fer-blanté. Ca devait être mes moutons qui les effrayaient...

Bien sûr que j'ai vu ce rebouteux. Je l surveille toujours. L'est pas très net, c'gars-là. J'parie qui fricote avec les bêtes des bois. Paraît que des gens ont déjà disparus dans les bois qui entourent sa cabane. Pas très net que je vous dit.

Des gens avec lui. Z'êtes sûr ? Parce que il a pas ben l'habitude d'avoir de la compagnie. En tous cas, moi je les ai pas vu. Mais peut-être bien qu'ils sont partis faire la messe avec les cathos... Moi, j'aurais bien aimé qu'ils restent car mes moutons aimaient bien leurs chants. J'ai comme l'impression que cela les aide à mieux digérer cette damné herbe qu'ils avalent à

longueur de journée et que cela leur facilité le transit intestinal... Mais j'm'écarte du sujet. Si ils ne font pas la messe avec les cathos, alors, c'est que le rebouteux les a enlevé. L'avait sans doute besoin d'une rate ou d'un cœur.... »

Suite à cette discussion, il est probable que les joueurs vont se diriger vers Anorien, à la poursuite des catholiques. Ils rattraperont facilement la troupe qui compte un prélat dans ses rangs. C'est le genre de personne qui n'aime pas être secouée et l'allure s'en ressent bien évidemment. La troupe se voit de loin et compte plus ou moins 60 personnes dans ses rangs.

Composition

1 prélat (évêque ou autre)
6 prêtres
11 novices
27 serviteurs (dont 20 juste pour le prélat)
5 templiers
10 soldats (gardes du corps ou guerriers)

La suite demain...

N'Qzi

Episode III

March 29 2000, 10:20 AM

Episode III

Les joueurs verront aisément, s'ils pensent à le faire, que les templiers sont efficaces et qu'ils encadrent avec grande efficacité les autres hommes de troupe. Les tentes sont sévèrement gardées de nuit. De jour également, l'escorte est vigilante. Après tout, le prélat est un membre éminent de l'Eglise Catholique. Ses gardes ne sont donc pas des amateurs. En cas de comportement suspect, ils hésiteront fort peu avant de sortir les armes des fourreaux. Les Templiers sont avant tout des hommes de guerre habitués à recevoir le respect. Tuer un manant ne leur donnera aucun problème de conscience. Les joueurs n'ont donc pas intérêt à opter pour un coup d'éclat... Si tel était le cas, ne comptez pas trop sur la générosité des hommes d'Eglise si les joueurs se font capturer après avoir tué un membre de la troupe (à l'exception de certains domestiques, peut-être). Logiquement, les catholiques leur offriront une mort brève après avoir essayé de comprendre les motifs de leur acte.

Si, à un moment ou à un autre, ils s'approchent du convoi et sont aperçus, l'alchimiste (Bilmen) viendra rapidement les désigner en criant à tue-tête : « Ce sont eux !! Ce sont eux les lépreux qui me poursuivent depuis des jours parce que je n'ai pas su les soigner. » Puis, il se mettra à pleurer en leur demandant pardon que sa science soit si limitée. Un tel comportement touchera les catholiques. Et l'aspect des personnages fera le reste (couverts de pustules, les traits tirés, le teint jaunâtre, etc.) Ils n'auront donc aucune raison de douter des paroles de l'alchimiste. Ils chasseront donc les personnages en les enjoignant de se procurer une crécelle rapidement car il serait bon que les braves et honnêtes gens, sains de corps, soient avertis de leur arrivée. D'une voix douce, le prélat susurrera alors que s'il tombait encore sur eux sans leur crécelle, il les ferait pendre haut et court pour leur comportement vraisemblablement inspiré par le Diable, qui veut corrompre le cœur, l'âme et même la chair des hommes. Et le maître se doit de savoir qu'il parle très sérieusement. Pour arriver à la position qu'il occupe, il a souvent dû user de voies violentes...

Un des prêtres, inspiré par un sentiment de pitié qui le dispute avec la peur viendra leur signaler qu'ils ont vus un rebouteux plus tôt et qu'ils devraient peut-être aller le voir. Il pourrait sans doute les soulager dans leurs souffrances. Et il leur donne un petit missel pour les compagnons qui tomberont en cours de route. Ce qu'un autre prêtre ne manquera pas de qualifier de geste idiot, arguant que l'on ne donne pas de perles à manger aux porcs... Et oui, la diplomatie ne constitue pas le point fort de ce groupe de Catholiques...

Il ne reste donc aux joueurs (s'ils ne sont pas suicidaires) qu'à partir à la recherche de ce rebouteux dont ils entendent parler pour la seconde fois. Ne leur mettez pas trop de bâtons dans les roues car tel n'est pas le but à ce moment. En une journée, ils atteindront la cabane après, toutefois, avoir perdu trois heures à la chercher. N'oubliez pas de régulièrement leur faire perdre des points de vie et de leur donner des malus dans leurs caractéristiques (pour refléter l'évolution de la maladie). Ne soyez quand même pas trop féroces. Histoire de leur faire peur, faites leur aussi croire à une attaque durant le trajet.

N.B. : un bon moyen pour ce faire est de leur dire : « OK, tout se passe bien, vous marcher depuis deux heures et si les effets de la maladie ne vous affligeaient pas, ce serait presque une balade de campagne... Maintenant, faites-moi un jet d'oui-ouïe, ou plutôt non, je vais le faire. Ben, toi X, tu entends de drôles de bruits dans les fourrés. A propos, c'est quoi, l'ordre de marche... ? Et qu'avez-vous en main ? »
Là, c'est assuré, ils vont se croire à l'imminence d'un combat. Faites encore quelques jets et puis reprenez la narration.

Enfin, remis de leurs frayeurs, ils arriveront à la cabane du rebouteux. Il est présent. Il ne risque pas de sortir... Une maladie le cloue au lit. Il a d'étranges pustules et se sent fort affaibli. Et il n'a aucune idée de comment se guérir de lui-même. De plus, son grand âge favorise une évolution rapide de la maladie
Il a absorbé une potion qui devait fortifier son cœur et lui redonner un peu de tonus. Il avait négocié cette potion à un alchimiste, en échange d'un bout de chemin en carriole.

Si un des joueurs pense à lui signaler l'arsenic (le maître aura pu le lui signaler en aparté suite à ces connaissances), le rebouteux pourra les guider dans l'élaboration d'une potion qui retardera les effets de la maladie sans toutefois les guérir. Inutile de dire qu'il ne donne cette recette que si les personnages s'engagent à lui apporter le remède lorsqu'ils l'auront trouvé. La menace n'aura pas d'effets sur lui (il est déjà condamné) mais la torture le fera craquer rapidement. Le remède fait appel à des herbes du coin qui sont, heureusement pour les joueurs, communes. Ils pourront donc refaire la potion. Dès qu'ils auront absorbé la potion, vous pouvez espacer largement les chutes des points de vie et de caractéristiques (inutile de préciser que toutes ces modifications sont temporaires et disparaîtront complètement après la guérison). Les joueurs n'ont plus le choix, il faut absolument rattraper l'alchimiste. Vous comprenez dès lors pourquoi il ne fallait pas mettre trop de rencontres sur les chemins. Car ils devront encore voyager quelques temps...

Les indications seront, ici, très schématiques, au MJ de mettre de l'animations.

Voyage d'un jour --> bourg de Sainte-ville (les catholiques sont repartis vers Chilme, un camp de bûcherons)
Voyage d'un jour --> Chilme (ils ne se sont pas arrêtés et sont partis en direction de Salène, un petit village)
Voyage de deux jours --> Ils rattrapent les catholiques. L'alchimiste est toujours avec eux. Ils devront se méfier des promesses du prélat et de la vigilance des templiers. Lors des deux jours suivants, ils n'auront guère l'occasion d'approcher Bilmen de près ou de loin.
Enfin, une occasion se présentera. Le compère de Bilmen s'éloignera seul du campement. Il a l'air abattu et se mettra à pleurer en silence. Si les joueurs se manifestent. Il aura l'air agréablement surpris de les voir en vie. Il leur expliquera qu'il a des remords et qu'il regrette d'être parti avec Bilmen et que son père va être triste de le voir si loin (sic). Si les joueurs jouent relativement diplomatiquement et s'ils ne l'étripent pas (après tout, le gars est réellement crédule et gentil), il pourra leur offrir son aide. Il leur propose d'attirer Bilmen à l'extérieur. Cela ne sera pas facile car il est craintif et passe le plus clair de son temps en compagnie du prélat. Mais il ne sait pas comment attirer Bilmen en dehors de l'enceinte du camp.

La suite viendra demain.

N'Qzi

Episode IV

March 30 2000, 1:35 PM

Le meilleur prétexte est d'éveiller sa curiosité en prétendant avoir trouvé une plante bizarre. Si les joueurs y pensent, donnez au subtil quelques Xp en guise de récompense.
Durant l'attente, il serait bon que les personnages ne se fassent pas remarquer.

Arrive le jour fatidique. Le frère de Bilmen attire celui-ci à l'extérieur du campement relativement facilement. Les joueurs vont donc lui tomber dessus à bras raccourcis. Il est probable que les joueurs ressentent une forte envie de les assassiner mais Bilmen leur conjure de ne rien en faire. Il sait à présent quelle plante est responsable. Et il ajoute qu'il serait bon de ne pas s'attarder car au lever du jour, il est probable que les catholiques découvrent le fruit de ses expérimentations.
Car il n'a pas pu s'empêcher de recommencer...

Si les joueurs le questionne, il leur dit qu'il voulait faire son expérimentation sur un templier car ceux-ci lui semblait plus résistants. Mais, finalement, il n'a su approcher qu'un novice. Le problème est que la maladie a l'air de l'affecter fortement et que celle-ci sera forcément découverte au lever du jour. Et il pourrait alors se remémorer les accusations des pj. En ce qui concerne la plante, il leur dit qu'il devrait posséder des racines pour les guérir. La plante pousse à un endroit étrange à deux jours de marche. Il l'a ramassée lors de l'une de ses recherches de plantes rares. C'est une variété assez commune hormis que les fleurs, à la place d'être blanches sont d'un rouge très sombre. Et comme les fleurs de ces plantes ont l'air d'être assez nocives, ils pensent que les racines seront susceptibles de les guérir. (la théorie a l'air assez fumeuse et, elle l'est comme on le verra ensuite). Les pj ne vont donc pas traîner car ils risquent de se voir poursuivis par les catholiques. En fait, seul un templier va se lancer à la poursuite de Bilmen. Et ce pour la bonne et simple raison qu'il comptait faire de ce jeune son scribe personnel pour écrire ses mémoires (dans un but d'instruction et non par orgueil, évidemment). Il se sent donc personnellement offensé.

Le voyage de deux jours peut être agrémenté de la manière dont vous le désirez. Il durera deux jours et les amènera en pleine forêt, entre Salène et Sainte-Vrille. Ils ne verront trace du templier (on le garde pour plus tard).

J'ai omis de dire que si les joueurs sont déjà passé avant, ils auront remarqué une demeure superbe qui doit appartenir à un noble (et qui appartient au chef du village). Mais cette fois-ci, ils n'atteindront pas Salène puisqu'il resteront dans les bois. Et l'alchimiste les mènera vers l'endroit qu'il avait mentionné et, comme il l'a dit, ce lieu donne une indéfinissable impression d'étrange. Lorsqu'il l'atteindront, la nuit sera en train de tomber. Toutes les plantes présentent des variations de couleur inhabituelles. Elles sont toutes teintées de noir ou de rouge. Les oiseaux ne chantent guère, comme s'ils étaient intimidés. Et parfois, ils se taisent brutalement.

Et la nuit s'abat, recouvrant toutes choses de sa chape d'ombres...

Le personnage de garde durant la nuit entendra d'abord faiblement puis de manière audible des gémissements. Les voix sont aiguës, comme des voix de femmes ou d'enfants. Parfois, les pleurs s'amplifient en un douloureux crescendo. Crescendo qui éveillent les échos d'une souffrance infinie dans les cœurs des joueurs. Mais, de nuit, ils ne sauront en apprendre plus.

Et le jour se lève, délayant la noirceur de son pinceau de lumière...

Si les personnages font des recherches, ils localiseront l'entrée d'une vieille mine. Elle n'est plus fréquentée et pénétrer à l'intérieur pourrait s'avérer dangereux au vu de l'état des étonnes qui maintiennent faiblement ses parois.

Gageons que les joueurs seront courageux. Ils découvriront ceci. Un passage principal d'où partent de nombreux passages secondaires trop étroits que pour être empruntés par des adultes. (MJ : il s'agit de boyaux creusés par des enfants.)

La galerie principale débouche dans une pièce complètement vide d'où semblait partir une autre salle, scellée (par magie et tout et tout). L'entrée d'une dernière salle est visible mais elle est également inaccessible, bloquée par un éboulement. L'accès à cette dernière salle est susceptible d'être déblayé (après un temps de travail nécessaire au gré du MJ).

Ce week-end, je répondrai aux interrogations sur la mine...

N'Qzi

Le reste du récit se situe sur la page précédente (épisodeV)

March 31 2000, 7:52 AM

Je remercie Kragor pour sa suggestion (au moins une personne suit).

Et je signale aux gens qui sont intéressés que je suis disposés à la leur envoyer par e-mail... (quand elle sera entièrement dactylographiée).

Comme je l'avais déjà signalé, je n'aurai pas le temps de la continuer aujourd'hui mais je promets de le faire ce we au plus tard!

n.qzi@infonie.be

Trop dur la magie

March 16 2000 at 5:10 AM

Kuo Kalcedoine

Mon mj après avoir arrêté Eléckasë pendant quelques années veut reprendre la quête des bijoux étoiles, mais le salaupiaud ne veut pas que je garde mon elfe noir. Mon coeur meurtri j'ai décidé de jouer un brank askalim mais je ne comprends pas tout sur l'askalim, et mon mj ne s'y intéresse pas.

Combien a t on de pierres quartz et rubis?

Quel est la différence avec les autres pierres qu'on a? Surtout quels sortilèges peut on acquérir avec l'expérience?

Bref, venez au secours d'un pauvre joueur obligé de se taper tous les suppléments à la place du mj, qui comprend encore moins de choses que moi à la magie?

Auteur

Reply

TridentT

MJ à 2 francs ...

March 16 2000, 5:35 AM

C'est quoi ton MJ de chiotte, là!

Ou est-ce qu'il a vu des règles de magie compliquées! Si ça lui convient pas, pourquoi ne pas les adapter comme il les voit, c'est quand même son rôle non?

C'est la première fois que j'entends ça, tiens!

Bon, pour résoudre ton problème, les Pierres qu'utilisent l'Askalim sont magiques, et en fait reproduisent les sorts des autres magos, tout simplement.

C'est à dire que tu peux utiliser la magie des pierres ET incruster des sorts dans les pierres.

L'Askalim utilise la Magie pure (et seulement celle-là), et ... il me semble que tu commence avec 3 pierres magiques au choix je crois.

A voir.

Si tu as des questions PRECISES, nous sommes tous là!

PS : bon courage avec ton MJ, j'espère que vous ne vous endormez pas trop pdt les parties



Patryn

outré

March 16 2000, 2:00 PM

putain!!!!

c'est dégoûtant un mj pareil....faut voir le boulot que je me tappe pour chaque perso que mes joueurs font...et j'aime ça...(j'aimerais encore mieux si ils lisaient ce que je fais lol)

ben dis donc....c'est triste....je te souhaite bonne chance

remrem

Outre je le suis aussi

March 24 2000, 3:27 AM

Tout comme felicie, pardon trident t, si tu a du plaisir en trifouillant les regles et les feuilles de perso, tant mieux pour toi, moi je prefere le role-play, chacun

son truc, donnez moi une bonne raison pour que le joueur n'essaie pas seul de comprendre la magie.
J'attends vos réponses.

remrem

kragor

ben si t'as de PNJ mages, ça peut être utile de connaître les règles...

March 25
2000, 8:37 AM

Parce que si tu tombes sur des PJ's gros bills tu peux te faire exploser ton super PNJ de la mort qui tue tout, simplement parce que tu ne connais pas les armes qui sont les siennes, et surtout parce que les joueurs les connaissent mieux que toi...
D'accord le roleplay c'est hyper important, je suis d'accord avec toi, mais éléckasë n'est pas Mage de ce point de vue là. Le roleplay est toujours aussi important j'en conviens, mais il y a un minimum de trucs à connaître pour faire jouer Eléckasë.
Et je ne vois vraiment pas en quoi les règles de Magie d'Eléckasë sont compliquées à appréhender...
Que tu sois fanéant c'est un fait, mais n'en profite pas pour te réfugier derrière le roleplay pour autant. Car je vois pas en quoi le Rolplay est incompatible avec des règles cohérentes et surtout aussi facile à appréhender...

Isariote

Réponse

March 17 2000, 12:25 AM

Très cher Triden T, bien que je comprends ta haine pour mon MJ, avoue que les auteurs du magnifique Jdr qu'est Eléckasë ont trop détaillé certains éléments et d'autres pas assez. De toute façon, je viens de faire une partie cet après-midi et on s'est arrangé pour certains trucs. Mais bon, quelques précisions s'imposent avant que j'aie botte le cul à Sadornelle (bien qu'à deux joueurs ça va pas être évident).
Je pars du principe que la réussite des sorts est automatique et que je lie mes sorts aux quartz et aux rubis non? OK, mais avoir plus de 5 pierres mélange les essences, donc combien puis-je avoir de rubis ou quartz en étant cercle 2 niveau 5? combien puis-je avoir de pierres en plus (style grenat, améthiste, onyx, etc.)? combien puis-je avoir de sorts à un tel cercle?
Vu que j'étais obligé de prendre un magicien parce que l'autre joueur est un bourrin de guerrier d'Atanor, je t'avouerais mon scepticisme quand à la magie après plus de 7 ans de Jdr. Ah, n'y a-t-il pas d'autres plaisirs dans des jeux tels qu'Ambre et Shadowrun? En plus, on est passé de 6 à 3 puis à 2 joueurs maintenant à Eleckase. Ces coupures rompent le charme de ce jdr à l'univers si original et prenant.
En attendant ta réponse avec impatience: Isariote.

TridenT

Que te répondre ...

March 17 2000, 12:33 AM

1/ Oui, Eleckasë n'est pas un jeu parfait, on le sait tous, mais il en a l'essence!
Et on est là pour le faire évoluer non?

>avant que j'aie botte le cul à Sadornelle

hum tu as oublié de mettre le smiley 😊 non?

>Vu que j'étais obligé de prendre un magicien parce que l'autre joueur est un bourrin de guerrier d'Atanor

Ha, on a pas la même notion du jeu de rôle peut-être.

En ce qui concerne le spoints de règles, je te répondrais ce week-end.

MJement.

TridentT

Remrem

Le MJ pourri c'est moi

March 24 2000, 3:23 AM

En effet le MJ pourri de Kuo Kalcedoine c'est moi.

J'ai pas honte de le dire, il faut de tout pour faire un monde, des MJ débutants comme d'autres.

He oui j'ai trouvé la Magie compliquée, étant plus habituée à utiliser des règles comme celles de Shadowrun, mage ou Ars Magica, celle de Eleckaeze m'ont paru abruptes, comme je pense que Kuo n'est pas un imbécile, autant que lui aussi lisent les règles, il pourra même me les expliquer après.

Si ils se font chier pdt mes scénars, tout le monde peut abandonner, mais autant laisser le temps de prendre ses marques.

Voilà si vous avez d'autres critiques je me ferais un plaisir de vous répondre.

ps : oui je suis un gros fainéant.

remrem

Le Chasse gnouf

Pub éhontée (une fois n'est pas coutume, j'le r'fais plus)

March 24 2000, 5:03 AM

Tu aimes Mage ?

Si tu ne connais pas déjà, je t'invite sur le forum dédié à ce jeu :

<http://altern.org/rafael2/forum/>

Encore désolé pour cette pub mais si je trouve un amateur d'Eléckasë ailleurs je ferais de la pub pour ce forum.

Le Chasse gnouf.

Karlem

ok (oh! le long message...)

March 20 2000, 9:56 AM

tu as de la chance, je viens justement de regarder de plus près l'Askalim il y a 1 mois de ça pour en mettre un côté PNJ dans mes parties. Tout d'abord, permets-moi de te féliciter sur ton choix car pour moi, le brank est un des meilleurs magos qu'on puisse rêver dans un groupe (avis purement personnel). Quelques remarques maintenant (selon mes souvenirs car je n'ai pas mon bouquin ici):

1°) L'Askalim est un représentant officiel de l'entité Magie et à ce titre n'utilise que l'empreinte de la magie pure... même l'Elfe Ära.

2°) Il introduit le sortilège qu'il apprend dans une pierre de Quartz (cercles 1 à 3) ou dans un rubis (cercles 4 à 6).

3°)Les pierres qu'il possède à ses débuts sont décrites dans le livre "MAGIES" et je pense que l'on dit le nombre avant les descriptions. Leur choix est déterminé de manière aléatoire en fin de description de l'Askalim à l'aide de tableaux.

4°)Les premières propriétés décrites sont des propriétés que l'on pourrait dire "générales" et qui donnent des indices sur la nature des pierres et sur leurs propriétés quand il ne connaît pas encore tout sur une pierre(% pas assez grand).

5°)L'askalim a un pourcentage de "joaillerie" qui lui permet de confectionner des bijoux magiques(les règles concernant le nbre max de bijoux ASKALIM sont en fin de chapitre)et un pourcentage "connaissance des pierres et métaux" qui est différent de celui décrit dans le livre des règles. En gros, s'il veut négocier convenablement et en toute connaissance de cause ses pierres sur les marchés d'Eleckasë il aurait intérêt à prendre la compétence du livre de base également.

6°)Sa principale qualité pratique est la création de bijoux car il crée des objets somme toute assez puissants... mais ayant une grande qualité/défaut, c'est qu'ils coûtent cher!

7°)Ne pas oublier que chaque pierre a un certain nombre de carras qui déterminent son prix.

Voilà, je pense avoir plus ou moins tout dit(Attention, je sors tout cela de mémoire... à vérifier). Pour essayer de répondre plus ou moins directement à tes questions...

si tu as de la chance ou si tu as un bon MJ(c'est mal parti!), tu pourras espérer avoir un quartz en début de partie sinon à toi de te débrouiller pour en trouver un le plus vite possible et apprendre un sort ou deux(encore que les sorts de 1er cercle de la magie pure ne sont pas extraordinaires... Création de nourriture?).

Les autres pierres sont là pour créer des bijoux magiques(qu'on peut parfois revendre une petite fortune si l'on trouve le bon pigeon!).

Avec l'expérience tu ne pourras acquérir uniquement que des sorts de magie pure.

Si tu as d'autres questions, je me tiens à ta disposition,

Karlem

Pouvoirs & Joueurs!

TridenT

March 7 2000 at 4:05 AM

Une petite question qui s'adresse surtout aux joueurs : est-ce vos personnages ont des "pouvoirs" spéciaux, des petites choses qui donnent plus de forme au personnage, en plus de la magie bien sûr.

Certains peuvent voler (du moins, tant qu'ils ont leurs ailes intactes, hein jongleur-de-cailloux), d'autres sentent naturellement la magie, ou alors ont-ils un don de prémonition, de divination etc ... (qui peuvent s'apparenter aux compétences).

Peut-être avez-vous simplement le don d'en prendre plein la gueule, ou alors vous avez un MJ un peu radin zut, arg! je suis découvert 😊

J'exclus les pouvoirs innés "de ceux qui ont du cul aux dés", chez moi, c'est plutôt l'inverse!

Pour l'histoire, un de mes joueurs était maudit, pendant longtemps quand même, et à chaque jet de dé, il tirait 2 fois et devait garder le plus pourri! Le pauvre!!!!!! (alors ne vous plaignez pas de votre maître, vous auriez pu tomber sur MOI! 😊)

Bon, donc des petits pouvoirs, ou des capacités qui favorisent le background et le role playing du personnage.

Merci!

Auteur

Reply

Mysth de Malembie

Marque de la mort

March 7 2000, 4:16 AM

Dans le temps, deux de mes PJs ont acquis un pouvoir spécial après avoir été miraculeusement rescutés : ils sont devenus capables de ressentir la mort dans un certain périmètre (évoluant avec le personnage). Cependant cette capacité spéciale présente quelques inconvénients car un personnage continuellement confronté à la mort est condamné à perdre régulièrement des PSM et à côtoyer continuellement la folie. Avantage ou désavantage ?

Kristeal

Malédiction

March 7 2000, 4:46 AM

J'aime assez bien le double jet et garder le plus merdique pour un perso maudit. Est-ce que je risquerai d'appliquer cela aux Amrôds. Car pour eux, la malchance n'est pas facile à jouer.

Je connais un PJ qui va plus aimer le forum !

TridenT

Au delà des jets de dés

March 7 2000, 4:53 AM

Attention, c'est vraiment à considérer comme une M&Lédiction majeure, vraiment très contraignante!

Les critiques sont presque impossibles à faire, les échecs critiques sont très souvent là (10% à chaque round de combat)

Et au delà des jets de dé, tu peux enrober tout ça encore!

Difficulté avec les animaux, les bêtes sauvages (ex Loups) sont nerveux et sont "attirés" par ce personnage, il n'inspire pas confiance, bref tout va mal!

Pauvre victime!

Karlem

***Et moi donc...**

March 13 2000, 9:13 AM

hi, hi, hi 😊

VENGEANCE! Grâce à cette petite règle facile je vais pouvoir me venger du bourrin subtile (comme il aime à se nommer) qui vient d'être récemment créé; à savoir kikoo le pèron maître d'arme Âmrod.

Karlem

...et qui a du bol aux dés

March 13 2000, 9:15 AM

Boooh...

Kristeal

*** Petite adaptation**

March 14 2000, 12:13 AM

J'ai quand même fais une petite adaptation du système:
En combat, il jette deux D20 et s'il y a un 1 c'est un échec critique sauf si 20. Si il y a un 20, c'est une réussite critique si l'autre est supérieur à 10.
Il faut quand même lui laisser une chance de faire un critique.

Pour les jets de compétences, le PJ choisit une unité (une seule fois) et chaque fois qu'elle sort, c'est un échec critique. Et lorsqu'il teste une compétence "physique", il jette deux D100 et applique la règle de l'unité.

Wein, le grand purificateur

les MJs....

March 24 2000, 9:11 AM

je l'ai toujours dit les MJs sont des frustrés....
car en plus d'être radin, ils deviennent pervers!!:-)
enfin

Bilbo est-il mort?

Karlem

March 3 2000 at 9:00 AM

Je me demandais si l'un d'entre vous avait des nouvelles de Bilbo car son site n'avance plus des masses(quand on regarde dans les news et ce qu'il voulait faire dans ses projets... peut-être ne s'est-il pas remis de la cuite du 20/09/99 pour la fête de son site!?!)) et on ne le voit plus sur le forum! Dommage tout ça! Enfin, j'espère qu'il reviendra à nouveau bientôt rajouter son grain de sable sur ce forum. 😊

Karlem

Auteur **Reply**

Bilbo

Mais non...

March 3 2000, 3:36 PM

Disons simplement que j'ai lancé un grand projet qui a vraiment des problèmes à aboutir...

J'espère en effet pouvoir être hébergé par le SDEN, le site de l'elfe noir(www.sden.org) un serveur dédié aux jeux de rôles...

j'ai posté ma candidature 1 mois et demi avant Noël et, depuis, j'ai jamais pu faire la transition...

Avant Noël, le big boss du SDEN était en attente d'un heureux événement et donc n'avait vraiment pas la tête à ça...

Après, je suis rentré dans une période franchement à la bourre et je n'ai plus trop touché à éléckase depuis...

Je suis notamment entrain de bosser sur www.dreamfabrik.net, un serveur que j'ai créé avec des potes et sur [odyssee\(www.furrina.com/odyssee\)](http://www.furrina.com/odyssee) un jeu que j'aime beaucoup et au quel je consacre beaucoup(trop) de temps...

Histoire d'un MdJ

TridenT

March 3 2000 at 12:46 AM

Tout d'abord, il faut avouer que je ne suis pas très sympa avec mes joueurs : ho le méchant allez-vous dire Méchant, mais pas débile quand même! Méchant parce que je malmène pas mal les joueurs, très souvent ils sont dans des situations critiques. Les instants de repos sont rares.

Je ne parle pas purement en terme de combat, mais j'avoue de je rajoute très souvent des petits bouts d'intrigues, des scénarios voire des mini campagnes à l'intérieur de LA campagne. Je sème plein de petites infos, de légendes, de PNJs, tout cela ressortira un jour, contribuera à résoudre un problème, etc ...
En plus il paraît que je suis "radin" arf!!!!

Et alors!

Oui, je suis radin, l'augmentation de niveau avec moi est trèèèèèè lente, l'or ne tombe pas du ciel, les objets magiques ne pleuvent pas. C'est PAS pour cela que je m'évertue à toujours trouver un moyen de les contrer, de toujours trouver des solutions pour les rabaisser, non!!!!!!

Je ne suis pas contre eux, au contraire, on est tous là pour s'amuser!

Mais j'aime la progression lente, j'aime que les PJs en chie un peu, qu'il se réjouissent lorsqu'ils ont passé avec gloire des épreuves difficiles ... La simple découverte d'un objet magique mineur devrait les réjouir, je ne veux que les PJs deviennent des héros par leur équipement, mais par leur faits! C'est le bras qui tient l'arme, pas l'inverse!

Car j'adore Elekcasë pour l'ambiance qu'il y règne, propice aux mystères. Les combats (pour moi) doivent être rudes, à la limite du "barbare", sanglants (!), le choc des armures, le bruit du fer, il n'y a pas de place pour les combats de lopettes!

Ce qui m'amène aux situations délicates, issues d'un bol monstrueux du MJs. Il est rare que j'intervienne dans ces cas là, je laisse le destin décider. Parfois les Champions du Chaos n'ont pas de chance - peut-être ont-il mal dormi ces qcs nuits, sont-ils éreintés après une poursuite infernale, ou se sont-ils tout simplement bourrés la gueule le soir même -, et parfois de jeunes bandits de grand chemin se sentent plein de courage lorsqu'ils décapitent d'un coup le mastodonte du groupe des PJs

Evidemment, la mort d'un PJ est qqch que je répugne, on en a déjà débattu de toute façon, mais je n'aime pas trop intervenir, ce hasard contribue aussi à l'ambiance opprimente qu'il existe au fur et à mesure que le 3° Armagedon s'annonce

J'aime lorsque mes joueurs sentent que "aujourd'hui, ce n'est pas leur jour", et qu'il vaut mieux fuir et se réfugier en sécurité, ne pas jouer les héros ou alors accepter un sombre destin!

Ils ont de l'imagination, des idées, et c'est comme cela qu'ils deviendront des héros. Sentir le danger, savoir l'éviter, le contourner pour peut-être mieux l'affronter!

Bref, en résumé, il est effectivement bête de voir un PJ mourir, mais généralement, ce n'est pas gratuit de la part du MdJ, cela contribue aussi à l'ambiance! C'est la vie!

Si mes joueurs veulent donner leurs impressions

PS : Bienvenu à toi Bolo!

PS2 : Une petite pensée émue pour le Veleid qui se remet durement du triplet grippe/gastro/rhino!

Auteur

Reply

Bolo

C'est dur d'être un héros

March 3 2000, 10:09 AM

Mais quel plaisir quand vient la récompense. J'avoue qu'à chaque combat l'excitation due au risque viens me titiller. Surtout quand mon état est pitoyable (là c'est la trouille).

Meme pour un perso catalogué bourrin, la victoire sur une petite frappe est toujours satisfaisante.

De plus changer de niveau tout le temp fait perdre le respect qu'on doit au gros balaises et rend imprudent.

Parfois c'est pas le bon jour, et faut quand même y aller. Que ne fait on pas pour sauver le monde. Qu'est ce qu'on est gentils. Tout ça de manière totalement désintéressé (ça veut pas dire que je ne veux pas être payé). Je pense notamment à notre employeur, un sorcier peu scrupuleux qui devra s'attendre à une note salée, dès que tout sera fini (en espérant que se ne soit pas l'armagedon qui nous finisse).

le gobloure fou

t'en a de bonne

March 4 2000, 6:39 AM

Moi je suis tout à fait pour le fait de rester planqué, et d'éviter le combat. Surtout quand le gars en face à l'air plutôt bourrin.

Mais la quand un salaut de Véleid vient vous voir pour vous emmener sur son plan, pour sauver son maître, qu'on ne veut pas y aller, et que l'on nous emmene de force.

Je dis non, et qu'il y aura des représailles, surtout si l'autre ne fait rien pour nous après qu'on l'ai sauvé.

Le Chasse gnouf

Raté ! C'était une angine...

March 6 2000, 3:08 AM

...avec ablation très douloureuse d'amidales en perspective...Pitié, pas les amidales ! Pitié ! Je veux bien retourner sur le plan du Pendule en échange !

Au fait puisqu'on en parle, vous faites souvent intervenir des maladies dans vos parties (pas seulement à Eléckasë...) ? Comment vous gérez ça ?

Le Chasse gnouf.

TridentT

En fait ...

March 6 2000, 7:08 AM

... je parlais du Veleid joueur dans mon groupe!
Mais je te souhaite à toi aussi bon rétablissement.

Le Chasse gnouf

Je m'en doutais...

March 6 2000, 7:44 AM

...mais seulement après avoir lu les autres messages.

Peut être que c'est une conspiration contre les joueurs de véléids.

Sinon tu m'as pas dit : comment vous gérez les maladies durant les parties ?

La Chasse gnouf.

TridentT

ben ...

March 6 2000, 1:44 PM

... a part les Malédiction, les blessures graves (blessures magiques/chaotiques, fractures etc ...) et les empoisonnements, non, je ne suis jamais passé (encore!) par les maladies.

Une erreur de ma part? Mes Joueurs en sont content en tout cas ... Ils vont te trucider si tu me donnes des idées 😊

Patryn

blessures

March 6 2000, 3:07 PM

moi je gère généralement ça en rapport des blessures

c'est comme ça qu'un joueur qui avait mal soigné une blessure dans l'entre jambe se retrouvés avec une sérieuse infection des testicules niak niak niak....les autres joueurs ont bien rigolés

sinon un autre avait eu je ne sais plus qu'elle maladie et les joueurs ont du s'occuper de lui...le faire manger....et tout le bastringue....(ils ont faillis l'abandonner car ils en avaient marre lol)

y a de quoi rigoler...surtout pour le mj

Bolo

pitié

March 7 2000, 3:17 AM

La majeure et le tétanos c'est vraiment pas nécessaire...

le gobeloure fou

comme l'autre

March 8 2000, 9:07 AM

Assez de toutes ces critiques, majeurs, maladies et autres. Arrêter de donner de mauvaises idées à notre maître de Jeu qui est déjà suffisamment sadique comme sa.

TridentT

syndicat!

March 8 2000, 11:06 PM

Sadique? Je note, je note!

Je suis radin, sadique, méchant et ingrat, surtout avec ce PAUVRRRRRRRRRE petit gobeloure qui ne demande qu'à jouer (traduire : Arracher-la-tête-des-autres).

Y'a-t-il un syndicat des Gobeloures martyrisés?

Je verse une larme, Gobgrabir (euh, je sais même plus comment ça s'écrit!)

un MJ mort ! Heu pardon, je me suis trompé de sujet.

Non sans blague, un bon MJ doit être :

- généreux: mes PJs ont reçus 50.000 écus, cela fais déjà 3 ans (temps de jeux) et n'ont (presque) plus rien;
- équilibré: ne pas mettre plus de 4 orcs par joueurs, et 3 s'il s'agit de Champion du Chaos;
- juste: laisser faire des bêtises aux PJs (c'est une source inépuissable d'inspiration lorsqu'ils doivent réparer);
- galant: il laisse ses PNJs frapper avant les PJs;
- sain: il veille à infecter les plaies non soignées des PJs et il n'oublie pas le jet de séquelles à chaque blessure grave;
- de bonne foi: il accorde 10 PX par Khar-kholog tué.

Et il y en a d'autres ...

Le Chasse gnouf

Un bon MJ est un MJ qui a de bons PJs (comme moi)...

March 9 2000, 10:10 AM

"Non sans blague, un bon MJ doit être :

- généreux: mes PJs ont reçus 50.000 écus, cela fais déjà 3 ans (temps de jeux) et n'ont (presque) plus rien;"

50000 écus !!!! Kragor ! Radin !

"- équilibré: ne pas mettre plus de 4 orcs par joueurs, et 3 s'il s'agit de Champion du Chaos;"

Tu es peut être trop équilibré à mon gout, je préfère 4 PJs par orc et aucune relation avec des champions du Chaos.

"- juste: laisser faire des bêtises aux PJs (c'est une source inépuissable d'inspiration lorsqu'ils doivent réparer);"

On est trop occupés à se lasser entre nous (rites de passages etc...) pour faire des bêtises avec les PNJs.

"- galant: il laisse ses PNJs frapper avant les PJs;"

Moi on va dire que je suis impoli, j'ai +13 en initiative avec ma lance magique, dommage que je n'ai que 28 en FA + CA...Nos ennemis meurent étouffés de fou rire en me voyant combattre (colibri Vs Rhinocéros)

"- sain: il veille à infecter les plaies non soignées des PJs et il n'oublie pas le jet de séquelles à chaque blessure grave;"

Ca ferait trop de boulot pour Kragor.

"- de bonne foi: il accorde 10 PX par Khar-kholog tué."

C'est quoi un cargologue ?

"Et il y en a d'autres ..."

Je m'en doute, la perfidie d'un MJ est sans limite.

Le Chasse gnouf.

David

Les maladies

March 6 2000, 11:47 PM

Personnellement je n'ai pas trop souvent utilisé les maladies pour mettre des batons dans les roues de mes personnages.

Mais il est vrai que j'en ai déjà utilisé quelques-unes mais juste des toutes petites, qui n'avaient pas besoin de soin particulier.

Un de mes personnages a attrapé une bonne grippe un jour alors qu'il avait plongé dans un lac où l'eau était en dessous des 10°C°.

Un autre de mes personnages a chopé une crise d'urticaire en voyageant dans une cale à bestiaux d'un navire marchand (une journée au milieu de moutons allongé par terre au milieu des excréments c'est évident qu'on risque de choper quelque chose 😊)

En fait je considère que les maladies sont une histoire de feeling. Le MJ peut infliger une maladie immédiatement ou après un jet de dé, dès qu'il a l'impression qu'une telle chose est possible.

Mysth de Malembie

Gestion des maladies

March 7 2000, 4:08 AM

Pour ma part, il m'est déjà arrivé d'introduire des maladies dans mes parties. Leurs effets sur le jeu dépendent de la maladie :

La Tremblote, contractée dans la forêt de l'Ancien Empire, a mis plus d'un de mes joueurs sur la touche (malus colossaux dans les compétences physiques empêchant le personnage de marcher tout seul).

Récemment, un simple rhume, après avoir passé une nuit à la belle étoile, sans feu, en plein hiver, entre montagnes et marécages (Le plus handicapant, à mon avis, c'est les éternuements aléatoires que la maladie provoque : Les persos touchés ont deux fois plus de chances de faire des échecs critiques (1 ou 2 sur 1D20, 91 à 100 sur 1D1000)).

Mordus par des singes garous, certains ont bien failli contracté une forme de lycantropie ... mais ils y ont échappé (tant mieux pour le MJ, parce qu'un

Untitled

Bolo

March 2 2000 at 11:54 AM

Je me presente je suis demi lezard vert et fiere de l'etre, j'ai aussi grosse epee a deux main. Je suis Pj (non ce n'est pas une tare)

La polemique a propos du systeme de combat: avoir l'init pour frapper permet de poser un autre probleme:

La distance entre les combattant n'a pas ete abordee (pas a ma connaissance, ici ou dans les regles).

Quand on possede une dague et que l'on affronte un halbardier on a 2 ou 3 metres a faire pour pouvoir toucher. L'adversaire lui est a distance de frappe.

L'inverse est vrai, trancher un ennemi qui vous poignarde au corp avec 2 metres de manche et 1 metre de fer c'est pas simple.

De plus dans un combat on a toujours l'opportunite de rompre le combat pour "reinitialiser".

Je n'apporte pas de reponse concrete mais je trouve que frapper uniquement quand on a l'initiative ou une parade reussi rend les combats tres frustrants (deviner pour qui). Meme si un systeme binaire att/par comporte des defauts il permet a tout le monde de s'exprimer, a une ou deux mains .

Je me permet de continuer pour vanter les merite du systeme grosse armure grosse epee ainsi que l'optimisation CA/CD.

En ce qui concerne l'equipement je dirai que quand on a peu d'armure et peu de points de vie l'epee longue et le grand bouclier permet de survivre plus longtemp au attaques non critiques (genre 5 en damage a la tete fois 10. Les joueur n'ayant pas en generale de plaque complete au debut les armes a deux mains comporte plus de risque. Quand l'aventurier prend de la bouteille, l'armure et les points de vies sont meilleurs. A mon sens c'est le critique qui devient le danger.

Le CA/CD ne fournissent aucune assurance a se moment la.

Mieux vaut donc ecourter le combat, par tout les moyens. Une arme a deux mains permet de faire des dommages significatif malgres un ennemi bien protege.

Imaginer deux combattant optimiser en defense avec CA/CD 30/45 et 35/50 .Les deux ont peu de chance de toucher de maniere classique, le critique est le meme pour tout le monde. Alors avec un peu de chance... (demo a l'arrache pas optimisee)

Je me suis souvent fait tronconner sans gloire par des Pnj obscure sortant un critique, ou lachant des deux mains mon epee au moment de parer.

Dernier conseil au Pjs :restez en vie.

Auteur

Reply

kragor

*** Contre les critiques...**

March 2 2000, 2:09 PM

j'interdis surtout à mes joueurs de lire ça, sinon ça risque de démystifier certaines de mes parties... Pour les autres, je ne pense pas qu'ils soient interdits de lire

juste une petite remarque que je tiens à vous faire concernant les critiques...

voilà ce que je fais (et que je tends à faire de plus en plus souvent) avec mes joueurs quand ils s'avèrent que j'ai de là chance au mauvais moment :

Voilà, je profite de pouvoir me cacher derrière mon écran pour tricher, et atténuer les résultats pour que le plaisir ne soit pas gaché, et pour ne pas que la mort d'un PJ soit trop sévère...

Certains de mes joueurs le savent déjà (hein chasse gnouf, d'ailleurs, tu ne devrais pas lire ça si tu étais honnête), mais ne croyez pas pour autant que je suis gentil, j'ai quand même eu déjà 4 PJ de morts à ma table (normalement il y aurait du y en avoir un 5ème, mais comme il venait tout juste de changer de perso, j'ai décidé d'être extrêmement généreux...)

Mais quand dans certaines parties je tires 10 fois le nombre 20 sur mon d20 (c'est véridique je vous jure), je me dis qu'il vaut mieux pas qu'ils le sachent sur le coup et continue comme si de rien n'était, minimisant les dégâts ou le coup, ou oubliant l'ajustement à la localisation, des choses de ce genre quoi. En clair, sur les 10 résultats 20 que je fais, j'en annonce en moyenne que 3, au moment que juge les moins critiques.

Certains diront que c'est un peu dictatorial comme méthode, mais c'est dans le bien des PJ's que je le fais.

Et ça évite de se faire tronçonner par le premier PNJ inconnu qui sort d'on ne sait où...

C'est critiquable je sais, mais comme il m'arrive d'avoir réellement un cul monstre pour mes PNJ's en combat, je trouve ça préférable, pour eux, comme pour moi (ben oui c'est chiant de trouver un prétexte pour réintégrer un nouveau Pj dans le groupe toutes les deux secondes)

Attention, n'allez pas croire pour autant que mes PJ's s'en sortent tout le temps sans blessures, loin de là, car il tiennent plus des épaves ambulantes, que des aventuriers pimpants tout neufs...

Et il m'arrive aussi de faire l'inverse (bien qu'en majorité, ce sont plus mes Pj qui en sont les bénéficiaires toutefois...)

Karlem

***idem**

March 3 2000, 8:46 AM

oui, je fais la même chose maintenant, quand le moment est mal choisi je préfère pénaliser le PJ autrement que de le trucider avec un critique. En effet, ce n'est amusant ni pour le joueur, ni pour le MJ de devoir stopper la partie et de recommencer un nouveau perso. On pourrait croire qu'il y a des MJ's sadiques mais recommencer une nouvelle fiche trop souvent c'est fatigant à la longue. Tout cela me rappelle une partie de Mutant Chronicles où mon joueur en débarquant sur Luna devait se faire la main (d'après le MJ) avec qqes bandits et où je me suis retrouvé dans l'autre monde à cause d'une mauvaise localisation(pas de bol, hein, une balle dans la tête!!! Bien visé le p'tit bandit de merde. Evidemment dans ce jeu, je ne me baladais pas en armure quand j'étais en ville.). Enfin voilà, tout ça pour dire que je suis bien d'accord avec Kragor mais cela ne veut pas dire que dès qu'un critique se présente, je fais semblant de rien; loin de là, je regarde d'abord si les PJ's sauraient(même très diminués) se sortir de la situation en question à ce moment-là. Bon week-end à tous,

Karlem

Kristeal

***Idem 2**

March 6 2000, 12:14 AM

Rien de plus contraignant de devoir recommencer une feuille de perso en pleine partie. Pour moi, il existe 2 types de JDR, ceux où on conserve son perso le plus longtemps possible pour le faire progresser et ceux où on peut tuer plus facilement un perso car sa création et son évolution ne prennent pas trop de temps, car un niv 1 parmi un groupe de niv 8, il se sent vraiment tout petit surtout si les adversaires sont à la taille du groupe (il n'est pas crédible de mettre un niveau 1 dans les ennemis rien que pour que le petit jeune se fasse les dents).

En plus, il y a toujours les séquelles pour agrémenter les critiques.

Kristeal

Les armes longues

March 6 2000, 12:17 AM

Il y a quelque part dans le livre de base ou dans l'extension 3 une règle qui dit que quelqu'un armé d'une arme longue (lance, hallebarde ...) et s'il a l'initiative, son adversaire doit réussir une esquive avant de pouvoir venir au contact. Cela ressemble assez au règle habituelle mais il y a un léger changement que je vais vérifier ce soir.

Je vous tiens au courant.

Etoile

Un PJ

February 28 2000 at 11:09 AM

Les étoiles pour nous prévenir de ne pas regarder, c'est sympa à condition qu'on ne se serve pas de l'option voir tous les messages.

juste pour dire que le barde est remis à neuf...

Karlem

February 28 2000 at 9:59 AM

il ne reste plus qu'à trouver qqch sur l'influence du barde(apaisement, réconfort,bonus en courage dans les combats... qqch dans ce genre-là). Alors si vous avez des idées...

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

Karlem

P.S.: Encore désolé pour la mise en page chaotique mais j'ai vraiment des problèmes avec tripod en ce qui concerne cette page.

Temple de Chall

Trident

February 28 2000 at 4:26 AM

POur ceux qui voulaient y jouer

<http://www.multimania.com/chall/>

Auteur

Reply

Anonymous

en fait j'étais déjà au courant...

February 28 2000, 10:06 AM

mais comme je jouais pas au départ, et que je participe déjà à un PBem (n'est ce pas bilbo...)

kragor

merde j'ai encore oublié de signer... (NPO)

February 28 2000, 10:13 AM

NPo

Votez pour Eleckasë!!!

TridentT

February 28 2000 at 4:18 AM

Sur <http://www.gameimpact.com/ressources/> , il y a un vote en ce moment du meilleur-jeux-super-de-la-méga-année.

Allez sur cette page! A droite, vous pourrez inscrire le nom du Jeu.

Comme ça, ça fera peut être encore connaitre Eleckasë.

| Auteur | Reply | |
|-----------------|--|---------------------------|
| Le Chasse gnouf | Ca y est j'ai voté mais... | February 28 2000, 7:35 AM |
| | ...pas pour Eléckasë désolé. J'ai voté pour Guildes spontanément et j'ai été ravi de le voir dans les premières places. | |
| | Par contre si Eléckasë est vraiment votre jeu préféré votez pour lui, je ne l'ai pas vu dans la liste. | |
| | Le Chasse gnouf. | |
| Kristeal | * | February 28 2000, 7:39 AM |
| | Kragor tu sais ce qu'il te reste à faire au chasse gnouf !!! | |
| Le Chasse gnouf | Désolé mais je n'ai pas pu m'empêcher de lire... | February 28 2000, 8:57 AM |
| | ...Qu'on m'interdise de lire une réponse à un de mes messages, non mais où va le monde ? | |
| | Et pis de toute façon, y peut rien faire contre mon perso puisque c'est déjà une larve... | |
| | Le Chasse gnouf. | |
| Patryn | * mais..Mais....sacrilège!!! | February 28 2000, 1:14 PM |
| | avoue que tu mérites le pire | |
| | non seulement pour lire les messages avec des * (la preuve tu récidives) | |
| | mais en plus pour ne pas voter pour Eléckasë...traîtriseeeeeeeeeee!!!! | |
| | Un truc bizarre c'est qu'en effet Eléckasë n'est pas dans la liste (alors qu'il devrait y être puisqu'il a plus qu'un seul vote (et de toute façon ils y sont tous...) je vais donc écrire au gars qui à fait ce sondage...car c'est une zonte!) | |

Trident

Attends!

February 28 2000, 11:03 PM

C'est remis à jour (soi disant) une fois par jour, c'est normal! Attends ce soir (Mardi!)

Trident

Voilà!

February 28 2000, 11:10 PM

Voilà, Eleckasë est déjà 15°, pas mal!

(*)

J'en profite pour répondre à Kragor (je t'avais oublié, gasp!), sur la Cité des Morts.

Franchement, je n'avais même pas pensé à celle -là, mais

Le Chasse gnouf

Et pis d'abord j'fais c'que veux !

February 29 2000, 3:25 AM

Si vous continuez à mettre l'étoile répulsive pour les sujets qui n'en ont pas besoin, je vais finir par y être immunisé.

Et pis c'est pas parce que je viens ici qu'Eléckasë est mon jeu préféré.

Et pis entre nous, je crois qu'on peut voter plusieurs fois, hier j'ai voté Guildes puis Eléckasë et on ne m'a rien dit.

Le Chasse gnouf.

Wein le grand purificateur

j ai vote!!

February 29 2000, 7:20 AM

j ai vote.....pour eleckase bien sur ms il n est pas encore rentrer ds le classement 😞

kragor

**Eléckasë et quand même 15 ème (avec 23 votes) en ce jour...
C'est po mal non?(NPO)**

March 5 2000, 2:30 PM

NPO

Le Chasse gnouf

Il va falloir défendre votre beefsteack mes gouyous...

March 9 2000, 10:24 AM

...Et bien oui demain au cas où vous ne l'aurez pas remarqué, il y a un vote final pendant lequel, Ô miracle de l'honnêteté, on ne peut voter qu'une seule fois. Réjouissez vous donc, les résultats seront plus équilibrés et réalistes (Guildes loin devant Eléckasë 😊).

Le Chasse gnouf.

kragor

On compte sur toi aussi...

March 10 2000, 10:27 AM

alors voilà, je te donne un demi P.A. à chaque fois que tu voteras Eléckasë et comble de la générosité, je te donnerais 2,396 P.A. si tu votes eléckasë lors du vote unique...

ça te va...

Comment ça t'as pas accès à internet le Weekend...!

Alors tant pis, comme on dit pas de bras pas de chocolat (Enfin pas de Web pas de p.A. devrais je plutôt dire)

TridentT

Arf!!!!!!

March 12 2000, 11:02 PM

Ha! La branlée!

Guilde = 1 voix, et je crois savoir QUI a voté



Le Chasse gnouf

MAUVAISES LANGUES !!!

March 13 2000, 5:46 AM

Et bien oui, j'avais décidé de vous faire la surprise : j'ai voté pour Eléckasë.

Dans leur infinie sagesse les adeptes de Guildes ont admis que leur jeu favori n'avait pas besoin de pub pour être reconnu.

Ils ont donc, comme moi, voté leur "petit jeu de derrière les fagots" préféré de manière à rendre hommage à ces combattants de l'ombre.

Le Chasse gnouf.

PS Kragor, je n'ai pas voté pour avoir ta récompense mais ça m'a l'air si gentiment proposé que je ne peux pas refuser. Je prendrais bien quelques dizaines de points de Volonté en plus sans vouloir abuser. Merci d'avance.

kragor

tu crois que je te vois pas venir...

March 13 2000, 2:00 PM

une dizaine de points en volonté de plus et tu passes à la tranche suivante, impliquant de suite, une meilleure récupération des PA (+ 1d4/3j, au lieu de 1D2/5j)

OPTIMISATEUR!!!

Kristeal

Récupération de PA

March 14 2000, 12:00 AM

Pour un mago, je comprend parfaitement qu'il veuille récupérer plus vite ses PA. C'est pour cela que j'ajoute le dé de race à la récupération des PA par tranche déterminée par la volonté car un mago qui récupère 1D2/5j, il ne lance pas beaucoup de sort et c'est encore une

restriction supplémentaire pour la magie.

L'idéal, c'est un Quak car il peut, avec cette règle, récupérer $1D4+1D10+1/3j$, ce qui est plus intéressant pour lui.

Le Chasse gnouf

JE VOTE POUR !!!!!!! npo

March 14 2000, 2:28 AM

kragor

**oui mais lui c'est pas un mago...
c'est Garcimore (NPO)**

March 14 2000, 1:29 PM

NPo

La Cité de la Magie

February 28 2000 at 4:12 AM

Trident

Qqn a-t-il déjà fait passer ses joueurs par cette Cité? Les Veleids y règnent en maître en font le bonheur des rares mages privilégiés pour y avoir accès.

C'est un point très intéressant à développer je pense (hein Kragor!)

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Je vote pour ! NPO

February 28 2000, 7:29 AM

kragor

ben euh je veux bien moi ...

February 28 2000, 10:04 AM

mais j'ai pas trop le temps en ce moment...

Stats

February 25 2000 at 6:21 AM

Trident

Qqn se rappelle comment on accède aux Statistiques du forum? Je ne le retrouve plus dans tous ces messages?

Alerte à l'usurpateur !

February 25 2000 at 4:57 AM

Le Chasse gnouf

Qui a osé prendre mon pseudo pour répondre à un message interdit aux PJ ?

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Usurpateur!

February 25 2000, 5:07 AM

Comme dans toute société, il y a des complots, visant à "déstabiliser" certains groupes. Plus la communauté grandie, plus il y a des êtres viles, qui, tentés par la toute puissance du Mal, donnent (ou vendent!) leur âme au Diable.

Mais pour trouver ce Démon, il faudrait posséder l'esprit du Diable bonne chasse.

PS : C'était juste pour voir si le Forum vivait 😊

Le vrai Chasse gnouf

La prochaine fois...

February 25 2000, 5:24 AM

...si tu veux vraiment bien usurper mon pseudo fais gaffe aux fautes d'orthographe : jamais je n'aurais mis un seul "n" à innommable et puis il y a 2 fautes dans le message auquel je réponds.

Bon maintenant puisqu'on est entre nous raconte moi ce que tu as lu dans ces messages interdits aux PJs, je suis tout ouï e 😊

Le Chasse gnouf.

kragor

insurrection de PJ's...

February 25 2000, 5:34 AM

bon ils commencent à m'énervé tout ces PJ's là..

Si ça continue, je vais faire un petit Armagedon moi, ça va être vite réglé...

Comment ça je vais jouer tout seul après... M'en fous je connais la solution moi au moins...

Anonymous

on t'as reconnu gros lourd... tu es démasqué...

February 25 2000, 5:25 AM

euh, ben non en fait,

quoique j'ai quand même une petite idée de qui ça peut être...(les fautes d'orthographe et le style, c'est ça qui trahit le plus...)

On éclaircira tout ça ce soir...

(rassures toi le forum vit... pas besoin d'imposteur...) :op

kragor

**merde j'ai oublié de signer... c'était moi
celui là (NPO)**

February 25 2000, 5:27 AM

NPO

Karlem

**Ne serais-tu pas celui qui se fait appeler
récemment le "bourrin subtil" ?**

February 25 2000, 3:21 PM

hein, mon cher Weyn 😊?

* Les Joyeux Etoiles

February 25 2000 at 1:04 AM

Kristeal

Que les foudres du Chaos s'abattent sur tout joueur lisant ce qui suit !!!!!

Au cours de leur quête des J-E, les PJs les retrouvent tous sauf un l'INNOMABLE (cfr page 11, premier débat soulever par TridenT). Mais de quel magie est-il ?? J'ai un doute entre le J-E des symboles et celui de la magie pure.

Auteur

Reply

TridenT

*** doutes?**

February 25 2000, 1:27 AM

pas de doute : L'innomable est bien le joyau des symboles.
Celui de la magie pure s'appelle SHALD.

Récapitulatif :

SHALD (pure) a été volé par Palunndy (Symbole)
L'Innomable (Symbole) volé par Zaburr (Esprit).

C'est pas simple hein!

Kristeal

*

February 25 2000, 2:32 AM

Merci, c'est clair maintenant. Il faut absolument que je retrouve le J-E de la lumière.

Kragor

hum voyins si j'ai bonne mémoire

February 25 2000, 4:23 AM

Lumière tu dis...?

N'est ce pas Zhin...

Le Chasse gnouf

L'Innomable donc ...

February 25 2000, 4:39 AM

je note, je note!

kragor

oh le lourdeau !!!

February 25 2000, 4:45 AM

bon d'accord c'est pas super critique, mais quand y'a des zétoiles, ça veut dire qu'il faut pas que les joueurs lisent il me semble...

J'en connais un qui va morfler quand on va faire la suite...
Motif : je crois que j'ai pas besoin de me justifier...

Kristeal

*** Chaîne d'éclair**

February 25 2000, 5:50 AM

Un chouette petit sort pour se débarrasser de beaucoup de PJs en même temps est le sort de chaîne d'éclairs de C6 (les détails sont sur le site de Trident) et comme les éclairs sont localisés cela peut faire très mal !!!!!

kragor

*** je prends note, je prends note (NPO)**

February 25 2000, 5:53 AM

une étoile juste pour faire saliver les PJ's qui me cherchent

mais y un problème...

Je suis que cercle 5, bouhhhhh!!! 😞

Bon je crois que je m'arrêterais à un armagedon ou deux... (ça dépendra de mon humeur ça)

Le Chasse Gnouf

Esquive

February 25 2000, 6:13 AM

J'ai des ailes pour éviter ce genre d'attaque!

Kristeal

Désolé mais

February 25 2000, 6:19 AM

...

c'est encore pire en vol car la puissance de l'éclair augmente avec la différence de potentiel car comme le savent tous les magiciens de la lumières, les éclairs ne tombent pas mais monte au ciel !!!!

Le vrai Chasse gnouf

Je ne sais pas de quoi vous parlez...

February 25 2000, 6:41 AM

...mais c'est pas moi qui viens d'écrire ce qui précède.

Et puis, faux chasse gnouf, saches que mon véléid est un peu con sur les bords (qui a dit au milieu aussi !) parce qu'il ne se rappelle jamais qu'il a des ailes et qu'il peut voler (enfin jamais au bon moment).

Le vrai Chasse gnouf.

Ps c'est bien pour l'orthographe, c'est un sans faute.

Enigmes : Pour TOUS!

February 23 2000 at 3:35 AM

Trident

Dès le début de jeu, le monde d'Eleckasë recèle d'énigmes et de mystères. Le créateur (Alex) voulait marquer cela encore plus, et a inclut bcq d'énigmes à résoudre au travers (notamment) de la campagne des joyaux-étoiles.

Maîtres du jeu, avez-vous gardé le même esprit?

Joueurs, avez-vous apprécié, ou alors trouvez-vous ça lourd, voire chiant?

Moi, je sais que je suis un adepte des énigmes, bien posées, bien pensées, sans être bloquantes pour autant, mais j'avoue que c'est un artifice qui a son charme.

D'ailleurs, il faudrait peut-être que j'ouvre une section énigme POUR MdJ, parce que j'en ai un wagon de mon cru, qui ne sont pas dans les "classiques".

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Des énigmes ? tiens donc...

February 23 2000, 4:13 AM

Vas voir de ce côté :

<http://www.multimania.com/rafael/Articles/Enigmes.html>

C'est une page créée par le créateur du forum Mage à l'occasion d'un concours d'énigmes qu'il avait proposé pour nous faire patienter en attendant des messages intéressants.

Je ne sais pas si elles y sont toutes répertoriées, vous pourrez toujours regarder dans les archives du forum (<http://altern.org/rafael2/forum/>).

Vous reconnaîtrez sûrement une fameuse énigme de la Campagne des Joyaux-Etoiles que Kragor a proposé lors de ce concours (Misman...blabla...dragon...blabla...'ncule un mouton...).

Le Chasse gnouf.

Karlem

chouette mais...

February 23 2000, 9:32 AM

Les énigmes, c'est bien à condition d'en trouver la solution(et de savoir que c'est la bonne!). Pour ma part, je me suis déjà creusé la tête sur pas mal d'énigmes d'Alexandre B. sans en trouver la solution(pas toutes heureusement) mais peut-être était-ce aussi un moyen qu'il utilisait afin de nous creuser la cervelle pour faire des scénarios aussi énigmatiques que ses énigmes(Oh! J'ai fait un labsus). C'est aussi ça qui donne du charme à Eleckasë et qui fait des MJs et PJs plus intelligents(Encore que...). Ce que je regrette, c'est qu'il n'ait pas eu le temps de nous dévoiler la vérité sur toutes les énigmes mais peut-être qu'un jour en mettant notre savoir en commun y arriverons-nous?

Karlem

February 21 2000 at 4:08 AM

C'est l'impression que m'a donnée la règle de combat d'Eleckase, que je n'avais jusqu'alors jamais appliqué (je sais maintenant pourquoi).

Je m'explique : l'impossibilité de riposte tant que l'on a pas paré l'attaque.

Lors d'une petite partie ce week-end, nous avons essayé cette règle. Arrfff!

Résultat : ben, tu fais ton init, et tu vois si tu vas crever ou pas. En gros, c'est ça.

C'est peut-être plus réaliste, mais alors c'est nul. Ce que j'ai vu, c'est que l'on a rarement bcq en parade, et donc, le combat se résume à :

- Player1 : J'attaque : PAF

- Player2 : J'essaie de parer ... Aï e

- Player1 : ReAttaque : REPAF (tjrs le même attaquant)

- Player2 : j'essaye ouais ... REAIIIIIE! Merde!

- Player1 : tant que je touche, je frappe 😊

- Player2 : ben ... je pars même plus, de tout façon, j BASH; Aï EEEEEEEEE!

Mes joueurs viendront surement témoigner ... (hou hou!)

Ou alors, on a looupé qqch expliquez-moi!

Auteur**Reply****Kristeal****La dure loi de l'initiative**

February 21 2000, 5:32 AM

C'est la dure loi de l'initiative, tant que l'on l'a on frappe et on empêche l'autre de frapper (c'est assez proche du vrai combat) mais les écarts entre la CA et la CD est difficile à combler et il est rare que quelqu'un perde l'initiative à moins qu'il soit vraiment mauvais pourtant cela arrive. Mais si on joue avec une attaque et défense par joueur par tour, on va vite se retrouver dans un combat AD&D où l'on met tous en attaque et rien en défense comme ça dès que l'on frappe on prend 10 points de malus pour toucher la tête et le mec en face il est mort après 2 tours. L'impossibilité de riposte tant que l'on n'a pas repris l'initiative rend le combat plus réel et plus difficile, il ne se résume pas à un jet de dé pour savoir combien de dégâts on a fait et combien de PV on perd.

C'est pour ça que mes guerriers en armure complète ont développé le jeu Troll qui consiste à vouloir frapper à tous les tours, cfr Ext 3.

David**Theorie de Darwin**

February 21 2000, 10:29 AM

Je ne sais pas si tu connais la théorie de Darwin, celle qui parle de l'évolution des espèces.....

Et ben avec les règles d'eleckase c'est la même chose. Il faut savoir s'adapter pour survivre.

Je m'explique.....au début les personnages guerriers que je maîtrisaient augmentaient de manière équivalente leur CA et CD. Maintenant après la mort d'une multitude de personnages, ils ont compris. Ils privilégient la FD en fait, ça signifie que rares sont mes personnages qui se battent sans bouclier.

Pour exemple, un de mes personnages, un veleid guerrier ayant termine la campagne des bijoux etoiles et ayant atteint le niveau 4, a une FA de 34 et une FD de 46.
Ca permet de survivre plus longtemps, meme si on a ete touche precedement 😊

P.S. Ce personnage que je decris n'a pas commence la campagne, il a juste succede un personnage decede. Il a commence à la recherche du bijoux elementaire de la terre et a maintenant finis cette campagne. (C'est pour ceux qui se demandent pourquoi il est que niveau 4)

Karlem

Tout à fait d'accord...

February 22 2000, 3:58 AM

La première chose que font mes joueurs qui ont un minimum d'expérience quand ils commencent une nouvelle partie est d'aller à la recherche d'un grand bouclier! Après, ils sont tranquilles pour un moment... leur espérance de vie a considérablement augmenté.

Karlem 😊

Patryn

Ben oui

February 21 2000, 10:55 AM

moi c'est comme ça que je fais peur à mes joueurs...ce sont des gros balaises....mais si ils n'ont pas l'initiative ils s'en prennent plein la gueule...justement parce qu'ils privilégient plus le CA...

ça mis en accord avec les attaques à plusieurs....ils ont de quoi redouter le plus simple groupe de mortel...heheh niak niak niak

TridentT

A vous entendre ...

February 21 2000, 1:31 PM

... j'ai l'impression que pour vous, les règles servent à "contrer" les joueurs puissants ... C'est qu'une impression bien-sûr, mais quand même!

Elle est ou la variété des joueurs, si tous les guerriers se battent au bouclier hum??? Pourquoi prendre une épée large alors qu'une épée longue fait x de dégâts en plus, pourquoi mettre les bonus là-dedans alors que là, c'est mieux

Bref, les regles ne servent pas à contrer ni à aider les joueurs, seulement à materialiser un peu notre imagination.

Chacun ces regles, c'est sûr, chacun sa façon de jouer, chacun sa façon de s'amuser. L'essentiel est là!

TridentT

Grandes gueules!

February 21 2000, 11:46 PM

HA! Mes joueurs sont toujours en train de raler (gentillement), mais lorsqu'il s'agit de s'expliquer sur le Forum, la personne!

Vous trouvez la règle du combat nulle? Et bien dites-le, exprimez-vous, peut être que l'on va comprendre avec l'aide des autres?

(Ils sont tellement timides!)

kragor

ch'uis pas tout à fait d'accord (ou quelques tactiques pour avoir l'init et la garder=)

February 21 2000, 2:08 PM

moi elles me conviennent ces règles

sérieux si tu applique au maximum toutes les règles (celles des gazettes compris), celles de fatigue d'une gazettes, plus celles que nous a donnée N'Qzi il y un bout de temps déjà sur le forum concernant la défense hermétique avec bouclier (je sais la défense hermétique ne permet pas de riposter, mais justement avec cette règle même si on reste en défense, on peut vraiment tenir plus).
Et puis pour le défenseur ça dépend. c'est parceque tes joueurs se ressemblent tous les uns aux autres et optimisent à fond leur CA. donc forcément en défense, ils ont du mal les pauvres...

maintenant il ne faut pas oublier toutes les possibilités qui sont offertes aux joueurs pour la défense (et qui sont très nombreuses) comme les bottes secrètes notamment

Alors l'init, soit tu l'as effectivement, dans ce cas c'est bien, soit tu t'arranges pour la récupérer (et notamment, à plusieurs PJ contre un ennemi, on la récupère automatiquement pour moi)

A ce propos la défense active peut-être sympa, puisqu'elle permet si elle est réussie de redéterminer l'init (bon certes l'ennemi garde un bonus de + 2 sur la redetermination, mais si t'as vraiment pas eu de bol auparavant, ça peut le faire)

Sinon il y a toujours la défense avec volonté de riposte, bref les moyens ne manquent pas pour récupérer l'init

Charger sur un cheval est utile aussi (+5)
surprendre son adversaire également...

Bref les moyens ne manquent pas que l'on soit PJ ou PNJ...

>on a rarement bcq en parade

ça dépend vraiment je te le dis. une fois je leur ai collé un PNJ, seul face à mes 5 PJ's, et petit à petit il est parvenu à les exploser tous un par un. ce n'est que sur un coup de bol final donné par le gros bill du groupe qu'ils ont pu éliminer le bougre, tout ceci seulement parcequ'il avait beaucoup en défense et qu'il a pu tenir pendant moultes temps, en défense avec volonté de riposte

N'Qzi

Entièrement d'accord

February 21 2000, 4:54 PM

Je suis entièrement d'accord avec Kragor.

La CA de mes personnages étaient toujours plus ou moins équivalente à leur CD. Je pense que c'est adopter une saine répartition. Ceux qui mettent tout en CA comptent alors sur la chance (et tout le monde sait qu'elle tourne) ou sur leur armure (et ils ne sont pas hors de portée d'un coup critique).

Et il est vrai également que les parades hermétiques existent pour compliquer la vie des assaillants. Personnellement, j'applique la règle suivante +5 avec une arme, +7 avec un petit bouclier, +14 avec un bouclier moyen et + 21 avec un grand bouclier. Et le + 14 fait déjà une sacrée différence.

Donc l'exemple donné de "celui qui prend l'initiative a gagné" me semble faire fi de maintes possibilités du jeu.

Karlem

oui, c'est vrai...

February 22 2000, 4:03 AM

Si on veut raffiner les règles d'attaques/Défenses spéciales sont là pour cela.
Quand à quoi servent les différentes épées... c'est une question de goûts et de

couleurs!

Le Gobloure fou

Règle Minable

February 22 2000, 10:01 AM

Bon pour ma part j'ai beaucoup en Init, donc avec une Epée à 2 mains, j'explose tout le monde, si je réussis à prendre l'init. Surtout que le gars qui à 1 bouclier frappe en dernier vus ces malus en Init.

De toute façon avec une épée à 2 mains, et une plaque, on devient invulnérable, puisque le gars à beau avoir un bouclier et paré les coups, avec sa pauvre arme à 1 main, il passera difficilement l'armure.

Donc gros bile : épée à 2 mains, plaque, Init et CA. Puisque tant que vous touchez vous n'aurez jamais à parer, et que vous aurez toujours l'init sur un gars avec un bouclier.

kragor

moi j'aimerais bien voir ça...

February 22 2000, 12:42 PM

je te mets au défi d'abattre un certain véleid mage de la terre... 😊

Plus sérieusement, moi je pense que tu es bien sur de toi, et qu'un simple PJ de niveau 1 qui sait se débrouiller un peu en combat pourrait te mettre une grosse taule sans que tu comprennes d'où ça vient...

>Bon pour ma part j'ai beaucoup en Init,

Ah ouais combien? +4 à tout péter. si tu joues avec un MJ qui comme moi applique les règles des gazettes (gazette numéro 5 notamment), l'épée à 2M n'a qu'un bonus de +1. le bonus maximum d'arme est de +5 (dague), ce qui peut s'avérer une grosse différence sur un d10. Donc, même avec +5 (+4 pour une rapidité de 110% à 129%, et +1 pour l'épée à 2 M) tu te retrouves à égalité au niveau de l'init avec le moindre petit mage minable qui est doté d'une dague et qui n'a pas de bonus. Contre d'autres guerriers, je pense que tu te fais avoir...

>donc avec une Epée à 2 mains, j'explose tout le monde

l'épée à deux mains n'est pas le top du gros bill. demande à un certain templier de ma connaissance, il s'y connaît en optimisation de perso et il te le dira, l'épée à deux mains, c'est bien, mais l'épée longue avec un bouclier c'est mieux encore...

> une plaque, on devient invulnérable,

Une plaque tu dis, j'en déduis donc que tu es doté d'un courage de 120 au minimum, ou alors que tu dois effectuer régulièrement des tests de courage.

* Dans le premier cas, ça m'étonnerait que tu aies tout le temps eu depuis le début que tu joues, ce 120% en courage (si vraiment c'est le cas, ben chapeau, parcequ'un gobloure débute avec un courage situé entre 40 et 60, il lui faut donc au moins être niveau 20 pour atteindre un tel score), donc question, comment faisais-tu avant ?

* dans le deuxième cas, tu n'as pas 120% en courage, donc tu dois effectuer régulièrement des tests à - 80% sous cette carac. Un peu aléatoire, pour quelqu'un qui veut grosbilliser son perso (surtout quand on commence avec au maximum un score de 60 en courage à la base). c'est pas très sur. j'en conclus donc si j'applique ces soit disant règles merdiques sur lesquelles tu sembles gerber, que tu ne peux pas attaquer en ignorant ta défense...

De plus avoir un courage suffisant pour combattre en ignorant sa défense n'est pas donné à tout le monde, ça peut s'avérer même assez aléatoire et incertain comme méthode. loin de moi l'idée de dire que tu triches, je ne me permettrais pas, mais quand même tu dois être doté soit d'un bol monstrueux à la création du perso, soit d'un bol monstrueux lors des combats, auquel cas effectivement le système est merdique je te le concède. Mais imagine toi bien que ce que tu peux faire, d'autres peuvent le faire aussi en pire... Et un jour la chance passe d'un autre côté

Et puis toujours à propos de la plaque, il ne faut pas penser que c'est de tout repos à porter, et encore moins pour combattre. Si tu appliques les règles de fatigue, la plaque devient assez rapidement un fardeau que tes ennemis sauront utiliser à tes dépens. Je te déconseille à ce propos d'avoir le malheur de tomber au sol en combat (genre 1 sur le dé 20) parcequ'après pour se relever, c'est pas l'extase, et un ennemi un tant soit peu vicieux en profitera, c'est sur. Tu pourras toujours appeler : "Ecuyer, venez me relever" mais je doute que quelqu'un vienne te relever avant la fin du combat...

> avec sa pauvre arme à 1 main, il passera difficilement l'armure.
Alors ça je veux voir ça. A moins que comme Orkliver tu ne disposes d'une R28 magique, je suis sur qu'avec une épée longue, on peut la passer ton armure. C'est même assez facile pour un templier de ma connaissance

>vous aurez toujours l'init sur un gars avec un bouclier.
là désolé mais on doit pas appliquer les mêmes règles concernant les boucliers... pour ma part je considère que quand un perso a une arme et un bouclier, c'est l'arme qui compte dans le calcul de l'init. de plus, même si on considère que c'est le bouclier qui compte, un bouclier laisse tout de même un bonus allant de +1 pour un grand bouclier, à + 3 pour un petit (règles de la gazette numéro 5).
Donc question, jouez vraiment avec les mêmes règles que nous?

Je suis loin d'être un intégriste des règles, bien au contraire, mais j'essaie juste de montrer que ce système n'est pas aussi merdique que vous le dites. mais bon si ça vous amuse de jouer comme ça, alors je n'ai absolument rien à dire, sinon, amusez vous comme vous le sentez, et si vous voulez refaire les règles, ne vous faites pas prier. Pour ma part, je suis fainéant de nature, donc je les applique, mais si vous avez un meilleur système à proposer, n'hésitez pas, faites le connaître. Je suis sur que toutes ces critiques avaient un simple but constructif, qu'elles n'étaient aucunement gratuites, et que vous avez bien mieux à nous proposer comme système...

> Le Gobloure fou
Tu es plus que fou, tu es suicidaire... 😊

Trident

Ca bouge parfois ce forum ;o)

February 22 2000, 11:16 PM

>Je suis sur que toutes ces critiques avaient un simple but constructif, qu'elles n'étaient aucunement gratuites, et que vous avez bien mieux à nous proposer comme système...

Est-ce que j'ai l'habitude de critiquer gratos??? bon
Je crois que le problème s'explique simplement : Pour utiliser cette règle de combat, il faut utiliser TOUTES les règles (comme tout le monde me l'a dit sur le Forum) de bouquin de base aux gazettes. Pour ma part, j'en ai modifié pas mal, et du coups, je ne peux pas réintégrer juste une portion des règles de combat

En tout cas, je vous remercie tous d'avoir répondu aussi vite, et je proposerai un jour toutes les modifs que j'ai faites sur le combat, mais

je crois comprendre que celà n'interessera personne, et je comprend tout à afit 😊

Dernière chose : le Goblour là, n'a pas d'armure de plaque, mais il est quand même légèrement suicidaire parfois.

Kristeal

Petite rectification (juste pour la forme)

February 22 2000, 11:41 PM

Kragor, pour le jeu Troll (comme je m'appèle) qui consiste à vouloir taper même si l'on n'a pas l'initiative, il faut une armure complète et 120% en courage ou réussir un jet de VOLONTE à -80% (et non pas un jet en courage). Sinon je suis tout à fais d'accord avec ce que tu as dit.

Dernière question, tu fais comment pour passer une armure complète R12 avec une épée longue (1D12 + 1 + Fb), statistiquement c'est dure sans botte secrète.

kragor

Untitled

February 23 2000, 7:38 AM

> Un jet de VOLONTE à -80% (et non pas un jet en courage autant pour moi alors, mais il ne faut plus que notre gobloure soit niveau 20, il doit pouvoir y accéder au niveau 15 maintenant... 😊

Sans botte secrète tu dis...

ben la recette est pas compliqué.

Tu prends l'épée longue familiale que l'on se transmet de générations en générations (légerement au dessus de la normale voir gazette numéro 4 ou 3 je sais plus bien, en tout cas celle avec le tableau de Laurent Tronson sur comment personnaliser les armes) c'est à dire qui fait 1D12 + 1D4 + 1 (et non plus un 1d12+1), à laquelle tu ajoutes un gros bonus de force bras (1d6 fait l'affaire), tu es quelque peu frénétique (disons 1 D4) de plus, et tu bénéficies de la spécialisation épée longue (qui selon mes règles ajoute encore 1 aux dégâts)

total : 1D12+2d4+1d6+2

alors, l'armure de plaques, là elle est tout de suite plus facile à passer hein...

Au fait tu es un gros templier catholique dans le plus pur style du genre avec toi aussi une armure de plaque (un peu importable car beaucoup cabossée, mais c'est pas grave, tu la gardes car ça a une valeur sentimentale... et puis surtout, c'est moins cher que de s'en faire une nouvelle sur mesure...)

Note : une épée longue homme lézard fait aussi bien l'affaire

kragor

Note...

February 23 2000, 10:39 AM

j'ai rien contre toi, mais je supporte pas les PJ's qui se croient invincibles... ;p

Bon il est vrai que beaucoup des règles que j'ai cités étaient issues des gazettes. Tout ça pour dire en fait que le système d'Eléckasë est

justement ce genre de système que l'on complète, que l'on affine, au fur et à mesure du jeu, et qu'il ne faut pas le prendre tel quel. l'avantage du système d'Eléckasë, c'est que justement il laisse la place à tous les types de jeux, qu'on le veuille réaliste ou épique (à la ADD), et bien on peut en faire ce qu'on en veut.

C'est sur que si on n'utilise que le livre de base tout seul, là je crois qu'il vaut mieux laisser tomber. on peut y faire de nombreux ajouts, on peut utiliser moult règles ajoutées par la suite, bref, le système d'Eléckasë n'est justement pas quelque chose de fixé, au contraire je crois qu'on peut le qualifier d'évolutif.

TridentT

Ils sont joueurs ces gobloure

February 22 2000, 11:05 PM

Rappelles moi, Gobgrabir, tu as combien en CA/CD ??? hum?????

CA=20, CD=31 je crois

Un combattant hors pair, qui s'en prends pourtant plein la gueule serait-t'il maudit?

le gobloure fou

En fait

February 23 2000, 10:47 AM

Pour ma part ayant une bonne CD et une bonne init, et me battant avec un grand bouclier et une masse à une main, ce système me va.

Mais c'est vrai qu'il me paraît étrange. Il est vrai par contre que je ne connais pas toutes les règles de combat. Donc je ne peut trop me prononcer.

Mais mon premier message avait pour but de soutenir mon MJ

kragor

le fourbe

February 23 2000, 11:12 AM

> Mais mon premier message avait pour but de soutenir mon MJ

le fourbe, ses joueurs viennent le soutenir, et après il les lache et les laisse se demerder avec les méchants autres Mj's comme moi.
Trident, défends les un peu tes joueurs, tu leur demande d'intervenir en oubliant de leur donner les arguments nécessaires à leur défense... car si je ne me trompe pas, c'est bien lui qui vous a poussé à intervenir sur le forum...

Moi je dis que si tu veux que tes joueurs t'aident à critiquer ce système, tu devrais les informer un peu avant. Ou le faire toi même peut-être...

bon je taquine, je taquine, mais plus sérieusement moi, (je sais pas pour les autres) j'aimerais bien les connaître ces aménagements que tu as fait au système d'Eléckasë

TridentT

**J'ai une réputation à
entretenir MOI!**

February 23 2000, 10:56 PM



Bon, je vois que le Gobloure se dégonfle, les autres sont en vrac ... Belle équipe, je vois! HA\$ Ils font moins les malins!

Plus serieusement, je suis en train de noter toutes le système de combat et des regles annexes pouvant intervenir dans un fichier. D'ici la fin de la semaine (gasp, on est déjà Jeudi!), je vous en fais profiter. Vous allez comprendre ...

Comprendre quoi? Que pour moi, il est impossible de faire marche arrière et je crois que c'est mieux comme ça. On adapte tous nos règles selon nos besoins, non?

Le quake à la lance

laisse nous le temps d'arriver

February 22 2000, 10:05 AM

pour qu'on dise ce qu'on en pense.

C'est de la M....

kragor

je t'en prie, développe ton idée, vas y n'aie pas peur, qu'est ce que tu lui reproches à ce système

February 23 2000, 10:33 AM

NPo

Le Chasse gnouf

Qu'est ce que tu utilisais avant comme système de combat ?

February 22 2000, 10:38 AM

Ben oui, simple question. Si tu n'as utilisé ce système que pour ta récente petite partie, c'est que tu avais auparavant customisé le système fourni dans les règles de base.

Au lieu d'argumenter pour te convaincre du bien fondé du système de base, il me semble logique que nous prenions d'abord connaissance des améliorations auxquelles tu as procédé. En discutant d'emblée sur ta manière de pensée, les MJs à Eléckasé perdent peut être l'occasion de connaître le système de combat parfait.

Le Chasse gnouf.

Kristeal

Commentaires

February 22 2000, 11:45 PM

MEs PJs font tout à fait les mêmes commentaires quand ils n'ont pas l'initiative et qu'ils ont du mal à se lancer dans le jeu Troll, par contre, je n'entends rien quand ils ont l'initiative.
Bizarre Bizarre !!

madog

oui et non

February 24 2000, 11:55 PM

je trouve que l'on se prend bp la tete pour un point de regle certes important (ah le combat!!!)
bon d accord l histoire donne raison au bouclier (donnez moi un exemple d armee sans bouclier a part les condottieres) il faut accepter les differences et c est pour pour cela que je module

les regles suivant les joueurs
et oui ca peut se faire comme ca pas besoin pour
le bill de service de refaire son perso 3 fois
parce qu il est balaise en hache a 2 mains
et fi de l optimisateur qui n utilise que l
epee a deux mains et le bouclier
madog

Salo{[#(ie de {#~**\$ de Gazette n°06! ;o)

Trident

February 21 2000 at 4:01 AM

Après un combat acharné, ou sortilèges et bottes secrètes valsaient à tout va, je sortais enfin victorieux de cette Gazette Furieuse, 6ème du nom.

Donc, ma mission est terminée (du moins pour les gazettes), et j'espère que qqn aura le courage de se lancer dans l'écriture des suivantes.

POur ce qui est du futur de mon site, la Mise à jour promise de 1 fois par semaine ne peut plus être tenue, je passerais à tout les 15 jours! A plus l'temps!

Dernière chose : les trois prochaines choses qui seront disponibles sur mon site seront :

*/ MA suite de la campagne (enfin!) qui prends bcq de temps à dicter (ben vi, le progrès!)

*/ Un dossier monstrueusement démoniaque, puisqu'il est sur les Démons : Règles d'invocations, exemples de marché, but des démons, communication etc ... plus 9 nouveaux démons, toujours dans le même esprit.

*/ Un énorme dossier sur les morts-vivants, leurs origines, description, carac, images, pouvoirs spéciaux ainsi qu'un scénario ("La ville Morte") qui mettra à mal vos joueurs, qui regretterons que vous ayez lu mon scénar! 😊

A bientôt!

Trident

<http://www.trident.fr.st>

Auteur **Reply**

kragor *** dossier**

February 21 2000, 2:16 PM

à priori, ce thread ne parlait pas de choses interdites aux joueurs, mais là j'ai une interrogation, donc joueurs qui n'ont pas vu l'*, passez votre chemin (chasse gnouf le premier)

> Un énorme dossier sur les morts-vivants, leurs origines, description, carac, images, pouvoirs spéciaux ainsi qu'un scénario ("La ville Morte") qui mettra à mal vos joueurs, qui regretterons que vous ayez lu mon scénar!

Ca c'est cool. euh la ville morte en question c'est celle d'Ouvièle? Dans ce cas ça m'intéresse

Askalim-Sorcier-Chaman...

February 21 2000 at 1:42 AM

Karlem

Qqun saurait-il me dire où trouver les races que peuvent prendre les classes Askalim, Sorcier et Chaman pqu'il y a peu j'ai voulu créer un Elfe Arā Askalim et je me suis dit qu'au fait je devrais peut-être suivre les règles... mais je n'ai rien trouvé dans le bouquin "Magies" ni dans aucun autre quand aux races de ces classes. Si vous n'avez pas trouvé non plus, j'attends vos propositions, pour ma part je prends pour l'instant les classes pouvant être mages. Aidez-moi,

Un Karlem qui a besoin de créer un PNJ pour commencer de nouvelles aventures!(et Weyn s'impatiente!)

Auteur

Reply

kragor

cherche pas

February 21 2000, 2:12 PM

je crois pas les avoir vu moi non plus...

considère les comme des mages, et les races qui peuvent être mages pourront les jouer.
aussi simple que ça

t'emmerdes pas à chercher sinon je l'ai déjà fait et (sauf erreur de ma part) ça n'y est pas

N'Qzi

Un essai de classification

February 21 2000, 5:21 PM

Je n'ai pas considéré que les Askalims, les sorcier et les shamans étaient accessibles aux mêmes races que les mages. Je donne ici ma classification.

Il est nécessaire de se référer à la page 14 du livre de base pour trouver les races qui se cachent derrière les initiales. Elles sont données dans l'ordre du tableau.

Pour le sorcier

H o, N o, E n, H n, H o, G o, M n, H o, S n, D-O n, D-E o, B n, Q n

Pour le shaman

H o, N n, E n, H o, H o, G o, M n, H n, S o, D-O o, D-E o, B n, Q n

Pour l'askalim

H o, N n, E o, H n, H n, G n, M n, H n, S n, D-O n, D-E o, B n, Q o

Pour les races qui se trouvent à la page 14 du livre « Le prophète et le dragon »

Pour le sorcier

P o, V o, B o, G n, E A n, E N o, D-T n, H-L o

Pour le shaman

P n, V n, B o, G n, E A o, E N n, D-T n; H-L o

Pour l'askalim

P n, V o, B o, G n, E A o, E N n, D-T n, H-L n

Karlem

Merci

February 22 2000, 3:51 AM



* L'armure R24 "Sanctuaris" donnée à la fin de la campagne.

TridenT

February 17 2000 at 10:49 PM

Hummmmmmmmm, y'a des PJs là????? hum????

C'est juste pour mettre l'eau à la bouche des PJs 😊

Auteur Reply

Kristeal

*** Les pouvoirs complémentaires de Santuaris**

February 18 2000, 1:26 AM

C'est quand même une armure vachement coooool, en plus lorsque en tant que généreux maître de jeu, tu laisses les pouvoirs supplémentaires du style régénération, lumière et autres ... J'arrive jamais à me souvenirs de toutes les possibilités offertes par l'armure.

++ Là je crois que les PJs sont déshydratés !!!!!!! ++

kragor

*** les pouvoirs supplémentaire de Sanctuaris**

February 18 2000, 6:33 AM

là vous êtes vraiment vache quand même,
pauvre chasse gnouf....!!!

TridenT

***** **Explications
des pouvoirs.**

February 18 2000, 6:55 AM

C'est le week-end, je suis crevé 😊

TridenT

***** Utilisation pour les Magos**

February 18 2000, 6:59 AM

hé hé hé!

Karlem

****Et cette "Aura déferlante", elle cause quand même pas mal de dégâts(surtout aux MV)**

February 21 2000, 1:45 AM

Prends ça mon p'tit Weyn,

Karlem

* Invocation des Démons

TridenT

February 17 2000 at 1:57 AM

Pour moi, l'invocation des forces démoniaques reste toujours un épisode de tension, un moment risqué de la vie de l'invocateur (et de ses compagnons).

Je pense qu'il ne faut pas négliger ce moment, surtout s'il y a un nécromancien dans le groupe. Les démons, par leurs pouvoirs et leurs fourberies, sont TRES dangereux.

Un Stratus DOIT représenter une menace pour n'importe qui, car ses pouvoirs font de lui un assassin hors paire.

La discussion et le marché qui s'établit entre l'invocateur et démon est une phase des plus importante. Je n'aime pas l'idée d'un démon invoqué à l'arrache et utilisé comme un objet à la STORM (du moins, selon mon expérience!).

Dans mes parties, j'essaie de définir à fond le caractère du Démon, ses ambitions, ce qu'il attend du personnage et ce qu'il peut lui apporter. N'oublions pas que les intérêts du Diable et des personnages peuvent être communs, de différentes manières. Le Diable aime avoir des contacts, des renseignements, et aime se rendre indispensable si vous voyez ce que je veux dire.

Je développerai un peu la phase d'invocation tout à l'heure, si vous êtes intéressés.

Auteur

Reply

Kristeal

*** Une petite colle !**

February 17 2000, 3:19 AM

Qu'elle est le phénomène qui empêche un démon d'attaquer celui qui l'a lié. Le lien n'offre aucune protection physique contre le démon, c'est juste un moyen de l'appeler. L'invocateur a donc intérêt à bien appâter le démon pour pas qu'il se retourne contre lui. Si vos invocateurs les prennent un peu trop à la légère, rien de tel que de retourner contre l'invocateur, surtout si c'est un faible nécroment qui a lié un type 5.

Mysth de Malembie

Il y a autre chose

February 18 2000, 12:58 AM

car tous les démons présentent quand même quelques points communs : ils doivent tous être invoqués. Si quelques démons décident de tuer les personnes qui les invoquent et que cela se produit trop souvent, ça va faire du bruit, et il est probable que ça refroidira pas mal d'invocateurs : les démons y perdront tous !

Karlem

Oui, mais quand c'est un PNJ qui invoque...

February 17 2000, 7:18 AM

je pense qu'il est préférable alors d'abrégé cette partie pour ne pas ennuyer les vrais joueurs SAUF sion veut que le démon se joigne aux nombreux ennemis ... alors il peut être intéressant de voir s'il est vraiment lié...

Mais de toute façon, un bon démon est un démon MORT!

Karlem

* MJs, Forum & Joueurs

TridenT

February 17 2000 at 1:50 AM

Salut!

Le Forum étant fréquenté aussi pas des joueurs (ce qui est très bien!), je propose de mettre dans le sujet une étoile (comme celui-ci) pour indiquer des infos sensibles (partagées entre les MJs) qui risquent d'enlever tout le suspens des PJs.

Je crois pas nécessaires de créer un autre forum, juste pour les MJs, ça fait lourd, et les joueurs vont se sentir exclus.

Ca vous va comme idée?

| Auteur | Reply | |
|-----------------|--|----------------------------|
| Kristeal | C'est une bonne idée ... | February 17 2000, 3:12 AM |
| | même si je n'ai jamais réussi à faire venir mes PJs sur ce forum. | |
| Karlem | C'est pas con comme idée | February 17 2000, 7:19 AM |
| | OK, je suis d'accord. | |
| Le Chasse gnouf | C'est pour des PJs pas très éveillés dans ce cas... | February 17 2000, 9:48 AM |
| | ...car à mon avis, il ne faut pas avoir eu à inventer le fil à couper le beurre pour deviner que des messages avec comme titres "Atanor", "Eléckasë" ou "La poudre" sont des sujets de conversations réservés aux MJs.
Au lieu de mettre une étoile, il suffit simplement de mettre un titre évocateur comme ceux précités. | |
| | Le Chasse gnouf. | |
| TridenT | ... c'est pour VOUS ... | February 17 2000, 10:47 PM |
| | moi je m'en fou, hein! Mais au moins, pas de questions à se poser par rapport au titre, une étoile=infos sensibles, donc suspens, donc j'ai pas envie de le lire, (enfin, vous faites bien ce que vous voulez ...). | |
| | Et puis, comme ça, on peut (les MJs) mettre des titres vachement "alléchants!" | |
| Le Chasse gnouf | Là je m'insurge... | February 18 2000, 2:07 AM |
| | ...mais pas contre les étoiles antiPJs qui en fin de compte sont une bonne idée, je m'insurge contre le titre ultra évocateur du dernier thread "sanctuaris" ou un truc du même acabit. C'est une tentative pour me faire | |

fuir le forum ou quoi ?

Le Chasse gnouf.

Trident

Loin de moi cette idée!

February 18 2000, 2:20 AM

Meuh noooooooooooooooooon! Je ne veux surtout pas que tu partes
su forum, au contraire! C'est bien que les PJs se joignent à nous!



Quand au dernier titre "évocateur" , tu m'as pas dit qu'il fallait
mettre des titres EXPLICITES pour que vous ne lisiez pas
??????????

Allez, c bon, j'arrête de te titiller

Bon WEEK-END au fait! (à tous!)

Le Chasse gnouf

Explicites oui mais...

February 18 2000, 5:36 AM

...pas à ce point, ce n'est pas la peine de faire un résumé
de la campagne des joyaux étoiles dans chaque titre pour
signifier que c'est un message réservé aux MJs.
Un simple titre comme "sanctuaris" aurait suffi à attirer
le MJ (petit, petit, petit...) et maintenir le PJ à distance
(encore plus avec l'étoile-répulsive).
Le pov' Pj que je suis se serait trituré les méninges pour
deviner ce qui se cache sous un tel nom : un PNJ sournois
(pléonasme!), un lieu-dit où se cache je ne sais quelle
fourbe Entité, une Entité fourbe et sournoise (il n'y a pas
assez de mots pour qualifier ces dernières).

Le Chasse gnouf.

Pour ceux qui ont apprécié le bétisier sur mon site

kragor

February 14 2000 at 5:49 AM

je viens de le mettre à jour.
vu qu'on a joué ce week-end, de nouvelles conneries sont à lire...

bonne lecture...

ah, il y a aussi une nouvelle section dans la partie Eléckasë, qui concerne les Bottes secrètes.
Je me suis permis de mettre en ligne les bottes secrètes de certains de mes joueurs, histoire de pas faire une update avec que du vent dedans...

| Auteur | Reply | |
|-----------------|---|----------------------------|
| kragor | Au fait Chasse gnouf, ... | February 14 2000, 5:56 AM |
| | si tu as un peu de temps, raconte leur nos moments les plus mémorables... | |
| | Histoire de les faire rire un peu... | |
| Kristeal | Couleur | February 14 2000, 5:59 AM |
| | Une petite demande, pour ton site, change de couleur car du rouge sur un fond noir c'est pas très lisible. | |
| kragor | euh je vais voir ce que je peux faire | February 14 2000, 7:48 AM |
| | je vais peut-être pas changer radicalement, mais je vais essayer d'améliorer, de faire en sorte que le rouge soit plus lisible... | |
| kragor | C'est mieux comme ça? npo | February 14 2000, 7:49 AM |
| Le Chasse gnouf | Moi, je trouve que oui. npo | February 14 2000, 8:11 AM |
| Kristeal | Effectivement, c'est beaucoup plus clair et plus lisible. Merci. | February 14 2000, 11:51 PM |
| | Maintenant, c'est vraiment un rouge sang qui vient de gicler. | |
| TridentT | Et les autres pages? | February 17 2000, 4:02 AM |
| | Leur écriture a une couleur trop sombre | |
| kragor | pourtant c'est le même code pour toutes... | February 17 2000, 4:35 AM |
| | j'ai mis le même code de couleur pour toutes les pages | |

peut pas t aider :(

February 11 2000 at 11:54 AM

Wein, le grand purificateur

desole chasse gnouf j ai rarement croisé des veileids. Si tu veux des renseignements sur les demons, les creatures chaotiques, les orcs (hein Karlem!!), les troglodytes(je les hais! elles m ont emputés la main gauche!!),....

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Aaaah les mains gauches...

February 14 2000, 3:21 AM

...chez nous aussi ça commence a devenir une denrée rare. Je crois que je vais faire une collection de compagnons de route avec une main (ou un bras) amputé mais je ne sais pas si elle aura beaucoup de valeur 😊.

Sinon moi, personnellement, je suis plutôt branché "blessure moyenne à la jambe". Je n'en veux pas à nos ennemis qui n'ont rien à voir là dedans vu que c'est dû à des échecs critiques réguliers à la hache de la part de notre "inutile" nain ranger, adorateur d'Odin (ou un sbire du Pendule du même accabit 😞)

Le Chasse gnouf.

Génial ton bétisier, Kragor !

February 11 2000 at 7:51 AM

Karlem

C'est vraiment super, je vous encourage tous à aller y faire un tour: <http://www.multimania.com/kragor/>
Je me suis marré comme un fou. Je pense que si on mettait tous nos grosses lourdeurs de campagne, on piquerait une bonne crise de rire...

Karlem

Auteur

Reply

kragor

Remerciez plutôt les joueurs, bon j'avoue que j'en ai sorti des pas mal dans le lot...

February 11 2000, 10:23 AM

y'en aura bientôt de nouvelles...

bon j'avoue que j'en ai sorti des pas mal dans le lot...

pas de Necromancien?

February 11 2000 at 7:27 AM

TridenT

... dans vos joueurs??? ou alors des pretres qui invoques les forces démoniaques???
Donnez moi vos experiences d'invocation, que s'est-il passé? Comment le "mage" a-t-il soudoyer le démon, s'est-il imposé (en montrant sa puissance), ou alors a-t-il rusé?

| Auteur | Reply | |
|------------------------|--|----------------------------|
| Karlem | Sorry | February 11 2000, 7:36 AM |
| | <p>Je n'ai malheureusement qu'un PNJ sorcier et je simplifie toujours ses invocations pour ne pas ennuyer les vrais joueurs. Mais je dois dire que de par son caractère, il est plutôt du genre, même si d'apparence calme et posée, à montrer sa puissance, un peu comme Aazel Thorn dans les chroniques de la Lune Noire, :),</p> <p>Karlem</p> | |
| Le Chasse gnouf | Et puis un démoniste avec Weyn dans le groupe...:-) NPO | February 11 2000, 8:53 AM |
| | <p>rien d'intéressant ici, c'est pour que ce ne soit pas vide (sinon ça passe pas)</p> | |
| kragor | Fût un temps où j'en ai eu un... | February 11 2000, 10:30 AM |
| | <p>Bon il est mort depuis, mais je t'envoie un truc Sympa qu'il lui est arrivé...</p> <p>au fait il s'appelait Omsitaris, le Noir Devin, c'est son joueur qui a fait le dessin du nouveau démon que vous pouvez trouver sur mon site...</p> | |
| TridenT | Merci! | February 14 2000, 2:16 AM |
| | <p>je vais le lire tout de suite!</p> | |
| Kristeal | Les invocations de démons | February 13 2000, 11:55 PM |
| | <p>J'ai eu un nécroman, mais la seule invocation qu'il a faite s'est mal terminée, il voulait simplement invoquer un démon de combat de type 2, et il a fait 00 sur son jet d'invocation, et le Diable en personne est apparu devant lui. Depuis, les autres PJs, ne l'ont jamais revu.</p> <p>Mon Quak magicien, invoque de temps en temps des démons, il a approfondi ses connaissances et pour l'instant, il est en contact avec un type 5 (il n'est pas encore lié mais il a donné un moyen de l'appeler pour recevoir une offrande: une patrouille a exterminé ...) et un démon suicidaire qu'il peut aussi appeler. A ce stade-ci, ces démons ne sont pas liés et il fait attention quand il les appelle.</p> <p>Pour lier un démon supérieur, le magicien doit invoquer et converser plusieurs fois avec le démon avant de pouvoir le lier. (NDLA, les démons du Quak n'ont jamais fait long feu).</p> | |

salut!!!

February 11 2000 at 12:47 AM

Wein le grand purificateur

hello!!

alors ca fait bizarre de se trouver en compagnie de plein de MJ!!! 😊

l'idée de créer des demons me convient parfaitement. Ne vous inquiétez pas nous purifierons tout ca 😊

alors chasse gnouf, je suppose ke tu débutes tes aventures non? je vx bien partager des experiences avec toi mais n'influencerai certainement pas ton destin en te divulguant ton avenir!!! Le jeux perdra de son charme!!

je sais ke tu n'avais pas l'intention de le faire comment je le sais??? ah les voix du Seigneur sont impenetrables 😊

alors tu joues koi comme classe?? j'ai hate de rencontrer un autre PJ!!! a bientôt

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Mon personnage...

February 11 2000, 6:38 AM

...est Ron Marchétoile, un jeune Véléid mage de la Terre. Il a commencé la campagne des Joyaux-étoiles niveau 1, cercle 0 et aujourd'hui il est niveau 4 (niveau 5 dans même pas 1500 points) et cercle 1. Dans la campagne, nous sommes revenus du sympathique plan du Pendule et nous sillonnons péniblement la surface d'Eléckasë à la recherche de 3 prismes qui composent le Joyau-étoile des Eléments guidés par 3 malheureux poèmes.

La particularité de mon personnage est d'être encore vivant à ce stade, un des rares personnages du groupe, qui plus est un minimum érudit, à connaître et un peu comprendre les événements qui se sont déroulés depuis le début de la quête.

Signes particuliers : gâté physiquement par la nature pour un mage (beaucoup de PV), et un vrai myopathe en ce qui concerne la magie (trentaine de PA, récupération lente) ce qui fait qu'il fait un peu de la figuration (c'est peut être pour ça qu'il est en vie). Détail technique, il est l'heureux possesseur d'une lance magique, Eternaus que ton MJ favori pourra voir sur le site de Kragor (pub éhontée), cependant cet accessoire ne le rend pas plus efficace 😊

Sinon, je me renseigne sur les autres joueurs car je suis à la recherche de PJs véléids, la raison ? Et bien moi, j'adore développer les historiques de mes personnages, depuis l'enfance jusqu'au moment où ils commencent l'aventure. Malheureusement Eléckasë fournit beaucoup de races différentes mais les descriptions de celles-ci ne sont pas assez détaillées à mon goût, j'aimerais avoir accès à l'histoire de ces races, à la culture dans leurs contrées d'origine, leur modes de vie, leur politique...

J'espère qu'il y a des MJ voire même des joueurs dans mon cas qui auraient pallié à ce manque en développant un background plus détaillé.

Bien sûr, je peux le faire moi-même mais ne connaissant pas si bien que ça le monde d'Eleckasë, je ne veux pas créer quelque chose qui sera démoli à cause d'un supplément dont je n'aurais pas dû avoir entendu parler. Vu que quelques groupes contenaient des véléids, j'ai espéré qu'au moins une personne aurait pu m'aider.

La seconde raison pour laquelle je cherchais des joueurs à Eléckasë sur ce forum, c'est que jusqu'à présent il n'avait l'air fréquenté que par des MJs et je faisais un peu 'tâche', un peu non-initié. Bien sûr quand un MJ débutant se pointe, on lui répond aussitôt mais ce sont des conversations de MJs expérimentés donc pas lisibles par des PJs comme moi. Je me sentais un peu seul et je voulais savoir si c'était vraiment le cas.

Maintenant, ce n'est pas parce que tu n'es pas véléid que je vais te lâcher.

A+, le Chasse gnouf.

TridenT

Le Conseil des Veleids!

February 11 2000, 7:23 AM

Un de mes PJs est un Veleid Nécromancien niveau 4 (Ombre C1), qui est assez "gentil" : il recherche surtout la connaissance, et pour lui, rétablir l'ordre sur Rondhal (c'est à dire à virer le Chaos) est une priorité. Il a appris que le Diable et ses serviteurs pouvaient être utiles contre TOUT ennemi, même le Chaos. Mais cependant, il n'en abuse pas!

Côté background, je lui ai fourni assez d'info pour qu'il développe tout ça, si tu es intéressé de parler avec lui, je lui envoie ton adresse pour qu'il prenne contact.

?

Le Chasse gnouf

Ce sera avec plaisir. NPO

February 11 2000, 8:57 AM

NPO

TridenT

OK!

February 15 2000, 4:31 AM

Les Armures

Trident

February 8 2000 at 10:54 PM

Quels genre de malus appliquez-vous aux grosses armures, je pense surtout aux armures complètes, de plaques. Ceux des règles? ou alors vous avez des règles maisons???

Pour moi, la question ne s'était jamais posée, mais maintenant, un de mes joueurs voudrait faire une petite acquisition il faut que je m'y prépare 😊

Auteur

Reply

Karlem

En ce qui me concerne...

February 9 2000, 11:12 AM

Pour ma part, j'ai toujours appliqué les malus des règles mais je dois avouer que jusque maintenant, pour une plus grande liberté de mouvement, mes joueurs ont toujours préféré les armures(quand ils en trouvent) qui ne leur donne pas/peu de malus,

Karlem

Kristeal

R8 de plaques

February 20 2000, 11:51 PM

Mes guerriers se sont contentés d'armures partielles et donc sans malus et le seul qui a voulu une armure de plaques complètes a pris une R8 pour ne pas avoir de malus d'encombrement. Maintenant les armures complètes de plaques qu'on mes PJs sont magiques et je considère qu'ils n'ont pas de malus d'encombrement vu que la R n'est pas exceptionnelle (R13, R16 et R=Niv du porteur avec 15 max, il la possède depuis le niveau 3)

Une petite question en passant...

Le Chasse gnouf

February 8 2000 at 6:13 AM

En effet, quand je lis la petite phrase qui décrit le forum, je ne vois nulle part qu'il est réservé aux MJs à Eléckasë.

Pourtant il me semble qu'à part moi et Vincent (vous avez pu le remarquer lors de ses élégantes interventions...), il n'y a pas de participants uniquement joueurs à ce jeu ce qui donne une ambiance particulière à ce forum.

Alors par curiosité, y a-t-il des joueurs à Eléckasë dans l'assistance ? Si oui, manifestez vous, s'il vous plait .

Le Chasse gnouf.

Auteur

Reply

Karlem

Weyn...

February 9 2000, 11:08 AM

Un de mes joueurs, Weyn le purificateur, y vient de temps à autre.

**Le Chasse
gnouf**

Et il joue quoi ton Weyn comme personnage ?

February 10 2000, 2:55 AM

Et s'il a eu l'occasion de jouer d'autres personnages auparavant, qu'est ce que c'était ?

Karlem

un prêtre...

February 10 2000, 9:38 AM

Weyn joue le rôle d'un purificateur que je destine à un rôle assez important...(je n'en dirai pas plus car les murs ont des oreilles... et des yeux!) Il a une facheuse tendance au bourinisme même s'il ne veut pas l'avouer ouvertement. Si tu veux voir à quoi il ressemble:

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

Il a pas mal d'expérience avec ce perso[Anecdote: il a même réussi à créer une boucle temporelle avec la potion de Nabur le canibale(je ne sais pas si tu connais, demande à ton MJ si tu n'as pas d'infos à ce sujet)... un grand moment dans son background] et on vient juste d'en créer un autre pour recommencer depuis le début.(Et il a encore eu du bol aux dés, ça m'énerve!!!) Son nouveau perso est un Amrôd përon maître d'arme. Si ça t'intéresse, je veux bien te passer son e-mail,

Karlem

**Le Chasse
gnouf**

Une petite gaffe à l'horizon...

February 10 2000, 9:54 AM

...Non, je n'ai jamais entendu parler de potion de Nabur (peut être une cachoterie de mes compagnons) et si c'est dans la campagne des bijoux étoiles, j'ai bien peur d'avoir lu quelque mots de trop.

M'enfin, je vais voir sur ta page si j'y suis.

Le Chasse gnouf.

**Le Chasse
gnouf**

**Il a 84 points astraux ! OUUUUUHIN
! J'en veux aussi 84...**

February 10 2000, 10:17 AM

...ou je fais grève de magie, de toute façon ça ne va manquer à personne Fleur niveau 1.

Un mot me vient à l'esprit quand j'ai vu sa fiche : OPTIMISATION et une expression aussi : HONTEUSEMENT BOURRIN.

D'un autre côté, il est niveau 12 et cercle 4 aussi 😊

Kragor, ne t'inquiète pas, je n'ai pas trop fouillé vers la bas de la fiche niveau historique : quand le mot Sargenne s'est imprimé sur mes rétines, j'ai eu le réflexe de fermer la Page.

Dis moi Karlem, tu en a d'autres des fiches de perso dans ce genre...bon, j'arrête de tourner autour du pot : tu as des perso véléids ? Je m'intéresse au mode de vie de ces créatures, à leur culture. Si tu as écrit quelque chose sur les Véléids qui soit lisible par un joueur qui n'a pas terminé la campagne des bijoux étoiles, contacte moi ou réponds à ce message.

Le Chasse gnouf.

Karlem

oui...

February 11 2000, 7:29 AM

Quand le soranien guerrier Uak invulnérable de Ben est mort, il a refait un nouveau perso et il a fait un véléid guerrier de la magie du feu. Aujourd'hui, on ne joue presque plus mais la dernière fois qu'on a joué, c'était un peu sa consécration. Il est maintenant Général dans une armée et ça tombe bien pqque dans la vie active il a entamé une carrière d'officier. Sinon, bientôt, je mettrai sur le net la légende de la prison d'or qui concerne les véléids et qui se trouvait en son temps sur le site de l'homme aux 7 martyrs. Si ton MJ, le permet, tu pourras p'têt la lire,

Karlem

**Le Chasse
gnouf**

**Faut peut être pas
rêver non plus...**

February 11 2000, 9:00 AM

...je ne suis qu'un joueur.

Le Chasse gnouf.

Kragor

**Comme on dit dans le jargon...
BEUARH!!!**

February 10 2000, 12:17 PM

ET ben, 96 Pv, 84 PA, je me souviens plus du CA et du Cd, mais ça m'avait l'air pas mal non plus, épée de justice...

Alors je le dis tout de suite, Chasse gnouf, tu peux rêver, t'atteindra jamais ce niveau là

>Il a une facheuse tendance au bourinisme
ben avec de telles carac, c'est bien naturel non?

Kragor, qui avait envie de médire un peu pour une fois...

Kragor

**je veux pas dire, mais t'es
pas un peu gentil avec tes
PJ's quand même?**

February 10 2000, 12:23 PM

Je lis texto sur tes pages

AMANDA :

Voleuse Niveau: 2

Cercle: 1

SORTILEGES

Tapis de mousse niv.1

Serviteurs(musaraigne) niv.1

Vision niv.1

Passage sans traces niv.1

Sauter niv.1

Apparence niv.1

Charme niv.1

Prestidigitation niv.1

Gardien du vent niv.1

Flèche du vent niv.1

Serviteur Orcha niv.1

Marcher sur l'eau niv.1

Camouflage niv.1

Lecture des pensées niv.1

tu trouves pas que c'est un peu beaucoup pour une voleuse de
niveau 2...

Après, Chasse gnouf va pas arreter de se plaindre à propos de
son personnage...

kragor, qui médit toujours, mais qui reste quand même bien
surpris devant un tel personnage, et qui aimerait qu'on lui
explique là parceque bon quand même...

Kristeal

**Pour un niv 2
c'est un niv ? !**

February 10 2000, 11:45 PM

Euh, je me demande s'il n'y a pas exagération, car
même mon magicien Quak de niv 2 n'avait pas autant
de sort. Cette voleuse, qui n'est même pas magicienne
à déjà réussi plus de 7 voyages astraux et pas tous dans
le même plan, ce qui pour un faible niveau est énorme
et en plus elle devait est vite monté au 70 % nécessaire
pour la magie à partir de ses 45% de base, c'est
effectivement rapide. Monter sont khin de 45 à 70 % à
conter à un de mes PJs plus de 3 mois avec un
entraînement intensif tous les jours, il n'avait que ça à
faire car il était en convalescence, depuis lors, il n'a
plus fait grand chose.

La magie n'est pas une chose facile et elle doit rester
difficile.

**Wein le grand
purificateur**

**petite
precision**

February 11 2000, 12:25 AM

salut a tous vs qui par votre courage , votre
determination et votre passion continue a faire
vivre ce fabuleux jeu qu est Eleckase!!!
je me presente Wein de la confrerie des
purificateurs et disciple du Grand Karlem
Comment osez vs critiker mon excellent MJ sans
connaître ce qui s est réellement passé et ce qui
se passera. Ca fait 3 ans ke je joue avec Wein
des seances intensives, cotoyez les plus grands
generaux et maitres de guerres, liberez le plan de
l eau, souvez la personne ki a le plus d
importance pour moi, fait des courses contre le
temps, purifier eleckase de tous ses demons et
creatures chaotiques, C est pour cela ke j ai
atteind le viv 12 et je crois k il EST
LARGEMENT MERITE je ne l ai pas eu, c est
perdu enormement de compagons ki m etaient
tres cher...

**Wein le grand
purificateur**

**precision 2 (le
retour)**

February 11 2000, 12:36 AM

j ai survecu grace a ma determination, ma
fois, le desir de jouer un role important ds
la reconstruction et le developpement d
eleckase apres la periode armagedonneenne
(ca s ecrit comme ca? 😊) et aussi la chance
au dé (hein mon ptit MJ)!!!

Karlem a oublié de vous dire ke Amanda n
est pas un PJ ms un PNJ, On voulait creer
des heros car pas assez a notre gout et les
heros sont tjs boostés (voir Orkliver et
compagnie :))
Ces heros ne sont pas totalement terminés.

Kristeal

**Ton niveau
12...**

February 11 2000, 2:21 AM

... ne me semble pas démerité, mes
premiers PJs atteignent le niv 10.

A force d'endurance et de volonté, on
finit par arriver là où tout s'achève.

**Wein le grand
purificateur**

**je vois la lumiere
au bout du tunel...**

February 11 2000, 3:54 AM

Wein a bientot terminé sa mission son
destin s acheve, esperons pour lui ke le
temps lui permettra de penser ses

kragor

blessures et se comémorer tous ses
compagnons tombés sur les champs de
batailles....

(c est pour ca k on a crée un nouveau
perso!!!)

**je crtitique
pas ton
niveau 12...**

February 11 2000, 4:58 AM

Il a surement de très bonnes raisons de
l'être...

Par contre, ce que je critique, c'est la
voleuse de niveau deux avec tout plein
de sorts, cercle 1 et tout le toutim, là je
trouve ça un peu excessif.
Même pour un PNJ...

Même moi qui optimise un tant soit peu
certains de mes PNJ's (Chassegnouf,
tais toi, on t'a rien demandé), là je crois
avoir vu le summum....

Moi aussi j'ai fait un PNJ non Mage
avec des facultés magiques innées.
(confère Matt le Sanguinaire sur mon
site). Sans mentir, j'en ai pas fait un
gros magot de cercle moultes. et
pourtant c'est un navigateur de niveau
10, mais pour autant, je crois qu'il ne
dépasse pas le cercle 0,
Alors même niveau 10, c'est pàs une
brute de Magie...

Alors excusez moi, mais la voleuse de
niveau 2 cercle 1 avec tout ses sorts,
j'adhère pas...

Karlem

**Restons
calme...**

February 11 2000, 6:27 AM

Il est vrai qu'Amanda est un tantinet
WONDERWOMAN mais comme Weyn
vous l'a dit, on a voulu créer des héros
pendant le blocus pour s'amuser un peu.
Ce PNJ, il est vrai, a de nombreuses
capacités mais c'est justement ce qui fait
sa popularité (comme beaucoup de
héros) et puis, ce qui fait la
caractéristique d'un héros, ce sont les
légendes qui courent autour de lui, c'est
peut-être pour cela que c'est exagéré?!!
Puis, je dois avouer pour sa défense que
j'ai pris le livre de sorts et que je me suis
demandé ce qui pourrait être intéressant
pour une voleuse... sans regarder au
reste... et puis, si vous voulez l'utiliser
dans vos parties, rien ne vous empêche
de la diminuer un peu. Je l'avoue, on a
voulu créer des gros boeufs (et je pense

qu'on a réussi...) Merde , on a encore été trop loin (quand je vois les autres fiches devant moi...

Bon... C'est décidé, Weyn, on va p'têt revoir les quôtes à la baisse... (Clôud, ...) mais on laissera quand même les autres pour s'amuser!!!

Kragor, je t'en prie, envoie-moi un mail je t'expliquerai son niveau 12 et pourquoi c'est justifié(Chassegnouf, ne fais pas de faux mail!!!)

Karlem

**On n'est jamais assez
gentils avec
eux(Weyn, mon
numéro de compte est
000-....)**

February 11 2000, 7:20 AM

J'ai eu une aventure à mes débuts avec un soranien guerrier Uak(Ben, si tu viens un jour jeter un coup d'oeil, salut! C'est le dessinateur du croquis de Karlem) si je me souviens bien. Il avait un coup d'épée terrible(presque tjs augmenté rien qu'en CA/compensé le faible CD par un nombre élevé de PVs) et tranchait la tête à tout ce qui passait. Généralement les ennemis les plus terribles de la campagne des joyaux étoiles ne duraient pas plus de 3 secondes. Alors, comme j'augmentais sans cesse la difficulté du jeu pour le tester et que je le pensais presque invulnérable; un jour, il se retrouva dans le château d'Azaris cherchant désespérément la sortie. Tombés dans un piège avec une ou deux boules fumantes(fallait ce qu'il fallait à l'époque pour les blesser un peu), le magos du groupe a fini par succomber, de même que, très surpris, le soranien. J'avais oublié une des seules failles qu'il avait: il était Guerrier Uak et ne portait donc quasi pas d'armure. Seul le templier (Christobal=PNJ) avec son armure R12 a réussi (et encore, pas mal amoché!) à s'en sortir. Il a empoché tous les objets magiques et s'est barré. Depuis ce jour, je réfléchis toujours à 2 fois en préparant un piège à mes PJs. Et je me dis qu'il vaut parfois mieux être gentil de temps en temps, surtout quand ils font du bon roleplay (et je dois dire que Weyn fait des offices religieux du tonnerre)et qu'on leur dessine des aventures épiques,

Karlem

2 nouvelles petites choses...

Karlem

February 4 2000 at 10:01 AM

J'ai rajouté 2 nouvelles choses sur mon site:

a) Une lettre adressée à un de mes vieux amis, le sage Simonéon:

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

b) Une nouvelle classe demandée par l'un d'entre vous, LE BARDE, ou en tous cas un essai car je voudrais que vous le critiquiez pour l'améliorer:

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

Encore une petite chose, j'ai qqes problèmes avec le "renouveau" de tripod, si qqun pouvait regarder le code html de cette page et me dire quoi supprimer pour effacer la barre d'accueil tripod.

Merci d'avance,

Karlem

Auteur **Reply**

Alderon

pas mal mais gare

February 4 2000, 11:15 AM

Ce serait pas mal si le Barde saurait avant une grande bataille, la veille au soir par ex, encouragé les combattant en leurs racontant une légende en rapport à la façon C6PO dans le retour du jedi et leurs donné ainsi un bonus pour le combat à venir qui devrait être en rapport avec les pouvoirs de la créature comme ignorer la peur si elle fait peur...etc..., mais pendant le combat je doute qu'un combattant apprécie l'attrait mélodique d'un chant, j'imagine un combat très bruyant avec des cris et des bruits d'armes donc ce pouvoir très "ADD" me semble pas top

bye

Karlem

c'est comme cela que je l'entendais...

February 7 2000, 6:00 AM

oui, je voyais bien les choses dans cette optique-là mais le problème est de le mettre en pratique... peut-être à l'usage exclusif du barde construire une table de pourcentage en fonction de ses compétences chants et instrument...(le tout rassemblé sous une pseudo-compétence comme "art oratoire"?!?) en-dessous duquel il faudrait faire un jet pour voir si la personne est influencée par le chant de ce dernier... ou bien comparer avec la sensation, l'intelligence ou les connaissances de la personne à influencer... je ne sais pas encore, si vous avez des idées, je les attends,

Karlem

David

Euh! ça existe déjà

February 7 2000, 12:17 AM

La classe de barde existe déjà, elle se nomme juste colporteur. Les colporteurs ne font pas tous de la musique, c'est la seule différence.
Alors pour ceux qui veulent faire barde prenez la classe de colporteur et prenez également la compétence instrument de musique et/ou chant.

Un MJ qui n'aime pas trop qu'on rajoute des classes qui existent déjà 😊

Karlem

le colporteur est plutôt un historien...

February 7 2000, 5:52 AM

Je suis bien d'accord, le colporteur a les attraits d'un barde mais c'est plus un historien qu'un conteur de balades ou un chanteur(Si on part de ce point de vue-là, on arrivera à qqch comme prendre un guerrier, lui rajouter la compétence vol et on obtenir un voleur...) Là est la différence, de plus, le colporteur est mage, que n'est pas le barde à priori! Je tiens encore à insister sur le fait que le barde est un "véritable" artiste. Enfin, en ce qui me concerne, le colporteur restera toujours un très bon historien!(mais n'a peut-être pas l'art oratoire du barde),

Karlem

David

Je persiste....et signe....

February 7 2000, 12:01 PM

Je ne sais pas si tu es très au courant de ce que chantaient les bardes au moyen-âge. Bien sûr, certains chantaient des balades. Mais ce n'était pas cela leur activité principale. C'était de colporter de ville en ville les actes héroïques ou dramatiques qui se passent aux alentours. Il faut se remettre dans le contexte où seul certains voyageurs et marchands parcourent le monde, les habitants des villes et villages étant rarement sortis de leurs murs, ils attendaient l'arrivée d'un barde avec joie.

Bon maintenant, tu dis aussi je cite : "le colporteur est mage, que n'est pas le barde à priori!". Alors là je te répond tout de suite que cela dépend des sources sur lesquelles tu te bases. Les bardes d'ADD par exemple sont des mages alors pourquoi pas à Eleckase.

De plus je n'ai pas dit que tous les colporteurs étaient des bardes, mais j'ai dit que le barde était un colporteur ce qui n'est pas la même chose. Certains colporteurs rédigent l'histoire dans des livres, d'autres chantent.

Alderon

anti-progressiste

February 7 2000, 9:03 AM

c'est l'hachement réducteurs de ne pas vouloir de nouvelles classes

vu qu'il y a plus rien qui sortira en supplément c'est aux joueurs de prendre les choses en mains

Ciao

Kristeal

Les saltimbanques

February 7 2000, 11:54 PM

Pour mettre tout le monde d'accord, je classerai le barde dans la catégorie de l'acrobate qui regroupe les amuseurs publics. Le barde contrairement à l'acrobate, il s'est spécialisé dans le chant et la musique plutôt que la jonglerie et l'acrobatie.

De toute façon dans les règles de base, il y a très peu de classes détaillées, il n'y a même pas de voleur ! C'est au joueur de prendre une classe de base et de spécialiser son personnage. Je rappellerai que c'est le joueur qui choisit son perso et qu'il n'est en rien obligé de suivre le livre de base. Le barde peut soit s'appeler acrobate et suivre les PX

du bandit soit s'appeler Colporteur et suivre les PX du mage. La seule différence est que le premier ne pourra pas utiliser la magie (sauf 45% en khin de base) contrairement au second.

David

Ok ca ca me plait!

February 8 2000, 4:30 AM

Ca c'est un point de vue qui me plait bien. il est vrai que s'il on ne veut pas considerer le barde comme un mage, on peut tres bien le classe dans la categorie de l'acrobate.

Pour la personnalisation des classes c'est l'un de mes cheval de bataille. Quelqu'un qui choisi la classe guerrier par exemple sera bien different s'il choisit la rapiere comme arme principale que s'il choisi la hallebarde. De meme le background doit etre plus important(a mon avis) pour definir le style du personnage que sa classe.

Je suis ravi de voir que je ne suis pas le seul a penser dans ce sens.

Karlem

Ok...

February 9 2000, 11:05 AM

Le barde est en effet un colporteur dans le sens où il rapporte les actes héroï ques ou dramatiques des alentours mais la différence est qu'il colporte ses histoires de manière plus lyrique. Mais pour moi, un barde qui ne chante pas ses histoires(même s'il n'est pas très bon) n'est pas vraiment un barde. Tu l'as dit toi-même, David: certains colporteurs rédigent l'histoire dans des livres, d'autres les chantent. De plus, comme je l'ai mis dans sa définition, c'est un véritable artiste. De ces dernières réflexions, je le voyais plus comme un saltimbanque(-->acrobate). Le PJ baserait alors sa force plus sur le roleplay que sur sa force au combat. Mais si certains d'entre-vous veulent le faire colporteur(->mage), alors soit, pourquoi pas? Je le modifierai en conséquence très prochainement selon l'excellente idée de Kristeal.

En fait, le barde auquel je pensais au début était celui des "forêts d'Opale". Une BD de chez Soleil, vous connaissez?

Si vous avez d'autres remarques, soumettez-les moi,

Karlem

P.S.: C'est là qu'on voit vraiment l'utilité du forum !!!

Marteau Perce-Armure

February 2 2000 at 12:40 AM

Trident

A quoi sert "Le Marteau Perce-Armure" (site de Bilbo) pour vous? permet-il d'ignorer l'armure ou de la réduire?

Auteur **Reply**

Patryn

L'éclate Tombe

February 2 2000, 7:39 AM

ça vous dis pas comme nom plutôt ?

Kristeal

La charge creuse

February 2 2000, 11:35 PM

C'est plutôt le nom que je donnerais à cette arme vu que c'est une arme anti-tank, la seule différence est que le trou de sortie est beaucoup plus petit que dans la réalité !

Bilbo

c'est spécial...

February 3 2000, 2:34 PM

Ce marteau "perce" vraiment les armures... donc seules les armures transpercables sont affectées...

Le meilleur exemple d'armure transperçable étant la plaque qui n'a partiellement aucun effet...

le plus mauvais étant les armures "souples" comme le cuir, le matelassé...

Pour simuler le "percement" de l'armure, j'utilise une règle simple : si le jet de dégâts est plus grand ou égal à l'armure de plaque, elle est percée et ne sert à rien... en plus, elle prend un point d'armure jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

Sinon, l'arme ricoche sur l'armure...

Bien sûr, si vous tenez absolument à en faire un ouvre-boîte, vous pouvez rajouter un bonus au dégâts contre les armures de plaques vu que cette arme a été conçue pour les détruire...

P.S : c'est vrai que sur le site c'était pas clair... je mettrai les précisions que je donne ici dans la prochaine version du site...

Nouveaux Démons

January 31 2000 at 10:54 PM

TridenT

Gars aux Héros, Deux nouveaux Démons viennent de faire leur apparition sur le plan d'Eleckasë; le Diable envoi ses créatures partout pour semer la discorde et LE MAL! Mais, il est bien plus subtil qu'il n'y parait!

Chers MJs, sur mon site, vous trouverez donc 2 new démons de ma création. Le Shī m-Heimdhar et la Gargouille Chaotique.

Si vous avez des remarques, des suggestions ou quoi que ce soit, j'écoute!!!!!!

A oui, une autre chose : Pour les documents, j'essayerai dans la mesure du possible, de faire un format HTML ET un format WORD (ZIP). Je crois que ce choix est le plus apprécié de tous. Si cela ne vous convient pas faites-le savoir!

ET une dernière chose : j'ai essayé de réduire (encore!) la taille de toutes les images, surtout les fonds, de mon site, pour que la navigation en soit plus aisée et plus rapide. Certain devrait s'en inspirer A bon entendeur ... (PS : Prendre exemple sur le site de Kragor! qui regorge de qualités!)

Bye Bye, et bonnes parties!

| Auteur | Reply |
|--------|-------|
|--------|-------|

| | |
|---------------|--|
| Karlem | |
|---------------|--|

| | |
|--|-----------------------------|
| | Qu'ils y viennent... |
|--|-----------------------------|

| | |
|--|---------------------------|
| | January 31 2000, 11:45 PM |
|--|---------------------------|

Tout cela ne m'a pas l'air mal du tout!!! La confrérie en prend bien note.

| | |
|----------------|--|
| TridenT | |
|----------------|--|

| | |
|--|---------------|
| | si ... |
|--|---------------|

| | |
|--|---------------------------|
| | February 1 2000, 12:19 AM |
|--|---------------------------|

Si vous avez des idées pour développer un peu un des démons, je pense surtout au Shī m-Heimdhar, n'H.E.S.I.T.E.Z pas!

Vu que c'est un démon 'autonome', on peut le rencontrer errant à la recherche d'artefact, suivant une piste etc ... Appelé par les héros, il peut leur dévoiler qcq secrets, mais n'oubliez jamais sa nature démoniaque son but n'est pas d'aider gentillement les PJs vous voyez ce que je veux dire!

| | |
|-----------------|--|
| Kristeal | |
|-----------------|--|

| | |
|--|----------------|
| | intérêt |
|--|----------------|

| | |
|--|--------------------------|
| | February 1 2000, 4:41 AM |
|--|--------------------------|

Je sais ce qu'est enfin devenu un de mes PJs.

Au cours d'une invocation, le malheureux nécromant elfe noir a fait 00 pour savoir quel type de démon allait apparaître. Depuis cette nuit là, les autres PJs ne l'ont jamais revu.

Ils pourraient maintenant le rencontrer sous forme d'un Shī m-Heimdhar ...

Mais c'est un des dangers de cette profession!

D'ailleurs, au passage, je tiens à partager ma connaissance sur une légende, avant qu'il ne m'arrive quelque chose ...

Il y a fort longtemps, en des temps reculés, alors que le premier Armagedon se finissait et que les créatures infernales sortaient du néant (lire : d'un endroit inconnu!), un sorcier tomba entre les mains d'un Shim-Heimdhar. Ce dernier fit de lui son esclave, et le contraignit à réaliser un objet magique, peut-être runique, destiné à quelques sombres desseins ...

La description de cet objet est inconnue, mais on sait seulement (d'après la légende) que celui-ci terrassa le démon à son contact. Ce sorcier s'était vengé, à sa manière, en insérant dans l'artefact des sortilèges (ou autres procédés 'magiques') puissants aujourd'hui oubliés, pouvant lutter contre la nature même des démons.

La légende raconte ensuite comment ce sorcier s'est fait respecter même des plus dangereux démons, jusqu'au jour où il devint l'un des leurs, meurtre par sa sombre puissance depuis, le Diable seul sait où il a pu passer cet objet étonnant

Un de mes Pj's m'a fait un zoli dessin pour un nouveau démon, mais je n'ai pas eu le temps de réfléchir à ses capacités, ses fonctions etc...

Donc je fais appel à vous, si quelqu'un a des idées pour ce démon dont vous trouverez l'illustration sur mon site, n'hésitez pas à me les faire connaître...

<http://www.multimania.com/kragor/>

rubrique JDR, puis dessins...

Merci d'avance...

Sites sur Eleckase

January 28 2000 at 1:48 PM

Bilbo

Bon, je me suis remis au boulot sur l'auberge et il y aura une Update mégalitique bientôt avec une grosse surprise



Comme j'aimerais mettre à jour les links, pourrait t'on me récapituler les différents sites consacrés à Eléckasë histoire que je n'oublie personne ?

| Auteur | Reply | |
|---------------|---|--------------------------|
| kragor | euh il y a le mien | January 28 2000, 6:22 PM |
| | http://www.multimania.com/kragor/ | |
| Patryn | ben je sais pas si on peut appeler le mien comme ça | January 29 2000, 6:07 AM |
| | Même si il y a des choses sur Eléckasë dessus | |
| | http://www.geocities.com/patryns Spencer | |
| Karlem | tu les trouveras presque tous à cette adresse... | January 31 2000, 7:30 AM |
| | membres.tripod.fr/jp/index.html | |
| | trie pqu'ils ne sont pas dans l'ordre. | |
| | Sinon, voici le mien: | |
| | http://membres.tripod.fr/jp/Alzim.html | |
| Bilbo | Merci a tous... | February 3 2000, 2:35 PM |
| | je tennais a tous les avoir... | |

Record!

January 28 2000 at 12:08 AM

TridenT

C'est pas trop mon genre de faire des concours pendant les parties, voire pas du tout, mais je voulais juste connaître vos records de dégâts (pour vos joueurs).
Pour infos, chez moi, les X de dégâts sont liés au dés (x1D10 à la tête).

Alors, pour ce qui est du record, il est de 640 pts de dégâts, LA TOUTE PREMIERE PARTIE que j'ai fait joué à ELEKCASE! (il y a 4 ans je crois)
Hache 1D20+5 (25), + force bras 1D6+1 (7) critique 20 au dé (x2), à la tête x1D10 (x10) = 640! Records!
pas d'armure pour le mec, donc 640 de dégâts, spectaculaire! mieux que barbarian!

| Auteur | Reply | |
|-----------------|--|--------------------------|
| Patryn | pas mohn habitude de retenir ça | January 28 2000, 1:11 PM |
| | Mais avec les joueurs que j'ai un 240 en dégâts n'est pas rare...(pas au point d'en avoir à toutes les parties) | |
| kragor | Quel record... | January 28 2000, 6:31 PM |
| | je connais un templier qui doit baver devant de tels chiffres... 😊 | |
| | plus sérieusement, je ne crois pas qu'il soit nécessaire de comptabiliser ce genre d'exploit, et je crois que là, même mon gros bill de templier me rejoindra sur ce point... | |
| | 640 points de dégâts... même Orkliver dans son armure d'or n'y aurait pas résisté. | |
| | En tout cas ça me rassure, je vois qu'il y a pire bourrin que mon templier... | |
| Kristeal | Y a mieux ! | January 31 2000, 1:48 AM |
| | Un de mes PJs peut faire mieux car il a une arme très destructrice face aux ennemis avec une faible armure. Il a récupéré un fléau de démon, un fléau à 7 branches (il s'est entraîné ferme pour pouvoir le manier). Maintenant, j'essai subtilement de diminuer sa puissance de frappe. Voilà la formule des dégâts:
(3D4 + FB - Rarmure) x ((1d6 + 1) - 2X) ou X est un modificateur à la loc.
Alors avec les modificateurs aux dégâts cela fait très mal. | |
| David | On peut faire mieux | January 31 2000, 6:51 AM |
| | J'ai jamais vraiment attention aux records.
Mais en ce qui me concerne j'applique la règle de surprise qui est de Dégâts*4 +2d4, +70% à la localisation. Alors tu peux comprendre qu'il est pas difficile de faire des dommages monstrueux... | |

Je n'ai jamais fait attention aux records. Quand je vois que les dégâts dépassent largement les points de vie de la malheureuse victime, je ne compte même plus.
Mais le maximum de dégâts avait été atteint par un de mes joueurs(Weyn) avec ma propre épée "Harmony" qui est une réplique améliorée du sort "enchantement divin"(si je ne me trompe)de la magie de la lumière.

Oups-Critiques???

January 27 2000 at 9:48 AM

Zakath

Désolé, je me suis mal exprimé...je voulais dire, que se passe-t-il quand on a un 1 en défense et un 20 en attaque???

Désolé et merci qd même pour vos réponses....

Auteur

Reply

David

Tu les ajoutes

January 27 2000, 10:15 AM

Ben pour moi ca ne pose aucun probleme. Tu ajoutes les bonus de l'attaque critique et de la defense critique.

Dommages multiplies par 4

Addition des 2 bonus a la localisation.

kragorx

tout pareil...

January 27 2000, 11:07 AM

t'ajoutes,

ça commence à faire mal...

TridenT

ca fait ...

January 28 2000, 12:02 AM

bash! ca fait mal!

Weyn, le grand purificateur

subtilement...

January 31 2000, 7:16 AM

ça sharkle bien et pas de bol pour celui qui a fait 1!

kragorx

juste une précision de règles...

January 31 2000, 9:05 AM

pour éviter ce genre d'incidents graves, qui consiste en un cul monstre dans un sens, et au phénomène inverse dans l'autre :

n'oubliez pas les règles pour les maîtres d'armes, qui permettent d'éviter les critiques faits sur le dé 20 si le perso à un Ca et un Cd deux fois supérieur à celui de son adversaire.

J'ai pas la règle précise en tête, mais si un Pj Mage vous tue Orkliver au poing, posez vous des questions 😊

Je sais les règles on en fait ce qu'on veut, mais je trouvais interessant de le préciser quand même...

Differences entre classe de perso

Trident

January 24 2000 at 11:47 PM

Mes joueurs qui ont un guerrier (ou classe équivalente) commence à avoir bcq en CA/CD.
C'est vrai que avec 4 points par niveau à repartir, la progression est rapide.

Exemple : le deuxième groupe à qui je fais jouer la campagne vient de finir les epreuves des elements (Terre!), et sont maintenant niveau 5 (ils ont changé de perso au début!). Il y a un fossé qui se creuse entre le nécromancien et le guerrier ... normal, bien sûr! Mais pour "seulement un niveau 4", la difference est flagrante. Guerrier: 22/28, necro : 11/10

Mais bon ... ça ne dérange pas mes joueurs, puisque il n'y a pas que des "combats bourrins, on se tape dessus jusqu'à ce que tu tombes".

Il est nettement plus interessant de jouer avec subtilité, en utilisant les capacités des magiciens d'Eleckasë qui se composent de sorts très interessants et très utiles, et de son imagination!

Dans mes deux groupes, ça se passe très bien, les joueurs essayent de bien se completer, sans pour autant tomber dans le : "Toi tu combats, moi, je resouds les énigmes". heureusement!

Mais je voulais savoir comment ça se passait chez vous. Est-ce que vous avez des groupes variés, que des magos? que des classes guerrieres? Comment se repartissent-ils le boulot? etc ...

Auteur

Reply

Patryn

Mon groupe

January 25 2000, 4:07 AM

Bon moi j'ai
un Gobloure Barbare (qui parle même pas le comun)
Un Soranien Archer
Un Honys Gardien d'Atanor
Une Sorcière Demi-Elfe
et un Veleid aventurier (ben ouais ça fait bizarre mais il aime bien ça)

Je vous dis pas pour réussir à mettre ces zigotos ensemble
(et l'effet que ça fait en ville....ils en ont fait des prisons (surtout qu'avant y'avait un nain dans le groupe...chaque fois qu'il avait un coup dans le nez y cherchait la bagarre...avec un gobloure je vous dis pas)

Bon pour ma part...j'ai des joueurs assez équilibrés (sauf le Gobloure qui lui ne veux que se battre duh!)

Les Enigmes ils s'y mettent tous ...et quiconque à une idée la partage...

avec la force de ces gars là ils m'ont déjà démolé un trol en 2 tours (je croyais qu'ils allaient fuir)...
Un critique à la tête et les autres n'ont eu qu'à terminer...

Donc en CA et CD comme ils ne sont que de niveau 2 ou 3 c'est pas encore merveilleux (en tous cas quand ils ont pas l'initiative)

Tout le monde combat et tout le monde réfléchit aux énigmes...

Juste dommage qu'avec le temps entre 2 aventures ils aie le temps d'oublier l'histoire de l'aventure

mais bon...j'ai pas à me plaindre...pas rien que de gros bourrin =)

il a beaucoup beaucoup évolué depuis le début de la campagne.
à un moment, j'avais trois mages et deux semblants de guerriers...

donc pour les combats, c'était pas top, et les mages se sentaient obligés de participer...

Maintenant (va savoir pourquoi) que deux mages sont morts, j'ai presque plus que des bourrins, les deux mages ayant été remplacés par un templier (j'ai jamais vu pareil gros bill, d'autant que le joueur est un pire optimisateur de perso) et une chevalière du kraan, venant suppléer en combat un ranger nain et un aventurier péron (amputé du bras gauche)

le mage restant participe toujours pour autant aux combats (un peu moins qu'avant mais quand même) et pour cause, c'est lui qui porte Fire Devil, l'objet magique que je décris sur mon site. Pour les combats, ça va un peu mieux qu'avant, mais c'est pas encore l'extase (un chevalier de Malpuits en défense hermetique, armure complète et bouclier moyen contrec 4 PJ's , ça tient longtemps....o))

Maintenant pour ce qui est des tâches plus intellectuelles (énigmes notamment), c'est encore et toujours le Mage qui depuis le debut de la campagne s'en occupe inlassablement, ce qui semble satisfaire un peu tout le monde à la table sauf lui qui commence à se lasser de ce rôle et aimerait un peu plus de participation de la part des autres....

pour résumer à ce stade où j'en suis de la campagne, j'ai donc 4 bills qui participe allègrement aux combats, et un mage (qui par son objet magique est le deuxième meilleur guerrier du groupe derrière le templier), et qui s'occupe de toutes les tâches intellectuelles à son grand désespoir

par contre un truc que j'aimerais savoir, c'est comment qu'il fait pour atteindre 28 en CD ton guerrier... même mon optimisateur de perso, à un niveau équivalent n'atteint pas un tel chiffre... (CA : 22, CD: 11)...
Et pourta,t il fait des efforts...

wow...moi des gros bills j'en ai qu'un...(bon les autres sont des vrais bêtes de combats...mais ils participent à tout au moins...)

Bonne chance avec ton groupe

@+

Non, mes joueurs ne font pas d'optimisation!
mais ... ils ne sont pas bête pour autant!

Au départ, il avait bcq en CA/CD = 14/14, puis il gagne 4 pts par niveau, et enfin il est ambidextre (donc +1 CD pour 3 niveau), et chez moi, la compétence spécialisation arme te fait gagner 2/2 CD/CD pour une arme précise.

De plus, les bonus accumulés en adresse et reflexes te font gagner en CA/CD encore Argh, c'est un Goblourd, ouais, lourd le Gob!
Voilà, pas d'optimisation, mais c'est une race ... agile!

tu avais compté les boni, c'est ce qu'il me semblait, mais j'étais pas sur...

Le chasse gnouf

"Petites précisions" ou "Du point de vue du mage"

January 27 2000, 4:29 AM

<il a beaucoup beaucoup évolué depuis le début de la campagne.>
Ca c'est un euphémisme, un vrai...

<donc pour les combats, c'était pas top, et les mages se sentaient obligés de participer...>

A mon avis, notre participation venait surtout du fait que la plupart du temps on se faisait agresser par plus nombreux que nous. Si cela n'avait tenu qu'à moi ma participation serait la même qu'aujourd'hui.

<Maintenant (va savoir pourquoi) que deux mages sont morts, j'ai presque plus que des bourrins, les deux mages ayant été remplacés par un templier (j'ai jamais vu pareil gros bill, d'autant que le joueur est un pire optimisateur de perso) et une chevalière du kraan, venant suppléer en combat un ranger nain et un aventurier péron (amputé du bras gauche)>
Parce que c'étaient déjà des gros bills latents frustrés de ne pas pouvoir éclater leurs ennemis avec des pouvoirs spectaculaires. Même maintenant avec projectiles magiques niveau 4 et Fleurs niveau 1, je ne casse pas des briques moi non plus.

<le mage restant participe toujours pour autant aux combats (un peu moins qu'avant mais quand même) et pour cause, c'est lui qui porte Fire Devil, l'objet magique que je décris sur mon site.>

Même avec l'aide d'Eternaus, je ne fais que de la figuration.

<Maintenant pour ce qui est des tâches plus intellectuelles (énigmes notamment), c'est encore et toujours le Mage qui depuis le début de la campagne s'en occupe inlassablement, ce qui semble satisfaire un peu tout le monde à la table sauf lui qui commence à se lasser de ce rôle et aimerait un peu plus de participation de la part des autres...>

Non mais ça va pas la tête, tu me vois partager mes connaissances avec ces gros bills !

Eux ils portent le fardeau de devoir protéger (et porter) les bijoux étoiles, le mien que j'adore, est celui d'avoir conscience d'une fraction de ce qui se trame à l'aube du 3ième arma geddon...

<pour résumer à ce stade où j'en suis de la campagne, j'ai donc 4 bills qui participe allègrement aux combats, et un mage (qui par son objet magique est le deuxième meilleur guerrier du groupe derrière le templier), et qui s'occupe de toutes les tâches intellectuelles à son grand désespoir>

Tu te fous de moi, les seuls morts que j'ai provoqués avec Eternaus c'était contre un troll et le chevalier de Millepertuis qui ont eu la mauvaise idée de faire des 1 et moi la bonne initiative de viser dans la tête...

Puisque ce je te dis que j'aime bien ces tâches intellectuelles (ça relève le niveau....)

Le chasse gnouf.

PS ça a l'air d'être la mode les véléids. Y en a pas un parmi vous qui aurait écrit des trucs sur la civilisation véléids ou quelque chose comme ça ?

"<Maintenant (va savoir pourquoi) que deux mages sont morts, j'ai presque plus que des bourrins, les deux mages ayant été remplacés par un templier (j'ai jamais vu pareil gros bill, d'autant que le joueur est un pire optimisateur de perso) et une chevalière du kraan, venant suppléer en combat un ranger nain et un aventurier péron (amputé du bras gauche>

Parce que c'étaient déjà des gros bills latents frustrés de ne pas pouvoir éclater leurs ennemis avec des pouvoirs spectaculaires. Même maintenant avec projectiles magiques niveau 4 et Fleurs niveau 1, je ne casse pas des briques moi non plus"

D'abord je souligne que c'est Kragor qui se plaignait d'avoir que des magos. Ensuite je savais

très bien que les mages de petit niveaux ne lançaient pas des boules de feu et autres sorts gros bill. Je signale au gnouf que contrairement à ce qui laisse croire c'est pas moi qui éclate un troll tout seul et que pour ce qui est des taches "intellectuelles" il faudra que l'on m'explique parce que à part l'énigme et les combats il ne fait pas grand chose.

ps : Guiraud Samedi tu va morfler

Je tiens tout d'abord à m'excuser auprès des participants de ce forum qui en lisant ce message seront confrontés à un règlement de compte en bonne et due forme.

En effet, le courage de Vincent étant ce qu'il est (notez l'absence d'e-mail), je ne puis riposter qu'ici. Je vous ferais remarquer que c'est bien parce que son personnage est optimisé au possible qu'il monte au combat...

<D'abord je souligne que c'est Kragor qui se plaignait d'avoir que des magos. Ensuite je savais très bien que les mages de petit niveaux ne lançaient pas des boules de feu et autres sorts gros bill.>
Laisse moi t'énumérer tes différents personnages :

Un Soranien honteusement bourrin dont tu avais trafiqué l'historique (si tu en avais fait un...) au point de lui permettre de démarrer l'aventure avec une armure (subtil, n'est ce pas ?).

Ensuite le mage que tu as joué n'était pas tellement d'un petit niveau : tu as commencé Azkalim cercle 1, avec plein de petites pierres précieuses pour faire plein d'objets magiques plutôt utiles. Je me demande maintenant si tu n'as pas pris un elfe noir parce qu'il offrait plein de bonus (boni) en magie...non, tu serais incapable de faire un tel calcul, tu es honnête 😊.

Bref après cette période d'humilité absolue, tu as choisi une classe de personnage réputée pour le rolepaying qu'elle permet : pas un fermier, pas un baladin, pas un érudit...un templier. Satisfait d'avoir été l'un après l'autre, le guerrier le plus bourrin puis le mage le plus efficace tu as donc refusé

l'appel du grosbillisme 😊 L'avantage de cette classe, c'est que tu n'as pas eu beaucoup d'arguments à émettre pour obtenir une armure bien épaisse. Et pour ton historique, tu n'as pas dû te fouler non plus puisque c'est Kragor qui l'a fait.

< Je signale au gnouf >

C'est là que l'on remarque ton illettrisme, mon pseudonyme est "Le Chasse gnouf" c'est à dire celui qui chasse le gnouf. Je me demande, d'ailleurs si tu n'es pas de la même famille 😊

< que contrairement à ce qui laisse croire c'est pas moi qui eclate un troll tout seul >

Si tu savais lire, tu aurais remarqué que j'ai dit que c'était moi qui avais tué un troll en combat singulier, avec une chance monstrueuse aussi...

< et que pour ce qui est des taches "intellectuelles" il faudra que l'on m'explique parce que à part l'énigme et les combats il ne fait pas grand chose. >

"...l'énigme..." je trouve que c'est bien réducteur pour celui qui a trouvé TOUTES les énigmes de la campagne. Si je me rappelle bien, ton intellectuel d'elfe noir ne m'a pas beaucoup aidé lors de ces épreuves...

À part les énigmes et la figuration durant les scènes de combat, je gère la nourriture, l'argent du groupe, je détermine les trajets. Ne me dis pas que ce n'est rien, un jour pour voir si vous pouviez vous débrouiller sans moi, je vous ai laissé organiser un voyage : vous aviez mis une heure ne sachant pas par quoi commencer...

Étant le seul intellectuel du groupe à savoir lire et à me servir allègrement de ce talent, c'est moi qui accumule le plus de savoir en relation avec la campagne en cours. Ainsi, pendant que vous nous protégez contre la petite partie des factions en jeu qui a eu l'audace de se dévoiler à vous en se jetant au corps à corps, moi j'identifie et essaye de surveiller la plus grande partie dont vous n'avez même pas conscience de l'existence.

Ne me rétorque pas que cette situation est arrivée parce que je ne partage pas mes connaissances. Parce qu'à un moment tu as eu les mêmes possibilités que moi (sinon plus) et tu as préféré optimiser tes protections au lieu de te renseigner sur le reste du monde. Là, tu aurais compris que je ne pouvais me confier à un démoniste qui nous avait déjà trahi auprès du Chaos, encore moins à un de ces amis (le péron) et encore moins à un elfe noir qui plus est magicien (tu ne peux pas comprendre cette dernière remarque, j'en ai conscience). Quand au nain neveu de Joffre, si tu savais la somme dérisoire à laquelle il m'a vendu les écrits de son oncle, tu comprendrais à quel point le sort d'Eleckasë lui importe peu...

<ps : Guiraud Samedi tu va morfler >
LOL !

Le Chasse gnouf.

kragor

il y du vrai et du faux

January 28 2000, 8:31 AM

Mais parcequ'il faut bien que je prenne un peu sa défense, je tiens à souligner que son Soranien n'avait pas d'armures et qu'en aucun cas il n'y a eu droit...

honteusement bourrin c'était le cas, mais pas d'armure pour celui-ci (je suis gentil mais faut pas pousser)

Maintenant pour le reste, il faut reconnaître qu'il y a une bonne part de vrai...

J'attends le réponse du Gros-bill!!! 😊

PS : et un autre petit détail auquel je tiens, le nécromancien ne vous a pas trahi auprès du Chaos...

C'est auprès d'Azhari qu'il l'a fait...

vincent

CONNARD!!

January 27
2000, 11:11
AM

Alors la tu va regretter ce que tu a dis. Je vais faire foirer tout le scenar. Je vais tuer le sorcier rouge a la main blanche pour les objets magiques et les XP. Bon apres je ferais un don au premier temple venu, histoire de se refaire une reputation. Voila maintenant tu sait ce que je vais faire samedi.

kragor

**por ce qui aurait pas compris
c'était mon templier...**

January 27
2000, 11:15 AM

il t'attend le sorcier rouge...
moi je dis qu'il osera pas...
rendez vous lundi pour les resultat...

Zakath

Le mien à moi...

January 27 2000, 10:06 AM

Mon groupe à moi est assez hétéroclite, on a:
un barbare Soranien, manchot
un nécromancien demi-elfe (!?)
un Velléid Askalim
un assassin humain
un demi-elfe guerrier de la nuit
+ (qui vont se joindre prochainement)
un moine-guerrier
une druide elfe Arä
un archer humain
+ (de tps en tps)
un nain guerrier dragueur d'elfe Arä...

Je sais c'est un gros groupe, c'est pas évident à gérer mais c assez amusant de les voir se bouffer le nez,...mais être très soudé dans l'adversité...

Si vous avez des conseils pour gérer ce genre de groupe, ils sont les bien venus...

kragor

houlà

January 27 2000, 11:12 AM

je sais pas comment tu fais, mais je suis admiratif...
laisse moi compter
de 5 à 9 joueurs...
moi qui ai eu du mal avec 6 joueurs...
Tu veux un conseil...
évites les combats... Parceque ça devient bordélique assez rapidement
ou alors t'as des joueurs très disciplinés qui attendent sagement leur tour
pour parler et qui coupent pas la parole du pauvre MJ qui essayait de gérer
son groupe
Rassures-moi, tu n'utilises pas les règles de combats psychiques du livre
des règles... sinon je te plains... 😊

TridentT

Ca rappelle des souvenirs!

January 28 2000, 12:01 AM

HAAAAAAAAA! Ton groupe me rappelle des souvenirs!
Des parties ou j'ai fais jouer 12 personnes, arf!
Quel bordel! C'était pas évident de contenter tout le monde, il faut
vraiment savoir être intéressant, diplomate, intéresser les autres, gerer
les temps morts bref, pas facile, et surtout : il faut que tout le monde
ait envie de s'amuser.
S'il y en a un seul qui a envie de deconner et pas trop envie de jouer, ça
part en couille, c'est sûr!

Mais c'est le charme de ces parties!

mais bon, il y a longtemps de ça, depuis, moi j'ai 3 groupes de joueurs :

*Un groupe de 2 joueurs (bien pour l'entre-aide, etc ... ils ne se bouffent
pas le nez 😊)

*Un groupe de 3 joueurs (l'idéal je crois, peut être aussi parce que les
joueurs sont bons!)

*Un mixe de groupe composé de 5 joueurs : bien, mais même condition
de tout en haut!

Bon courage pour ces parties, elles peuvent devenir TREEEEEEEESSS
intéressantes!

Patryn

3 joueurs c'est le mieux

January 28 2000, 7:10 AM

si les joeurs s'entendent...c'est parfait selon moi

Kristeal

Les Houbloniers

January 31 2000, 1:41 AM

Je suis de retour après une petite semaine de congé et je vois que le forum est très
chaud.

Le groupe de PJs que je maîtrise se compose de 6 joueurs: 2 magos (un quak et un
gnome), d'un assassin elfe noir, et de 3 guerriers (un huruk, un honyys GdN et une
chevlière de Kraan).

Les magos servent d'appoint aux guerriers en combat à l'aide de sort (fer de glace à 8D4 ça fait mal) et de tir d'arme de jet (le quak c'est spécialisé à l'arbalète lourde sur trépied).

Pour les énigmes, ils s'y mettent tous et ils en ont bien besoin.

Je dois avouer que pour les combats, ils sont bien disciplinés et attendent bien sagement leur tour mais je reviens sur eux lorsqu'ils ont calculé les dégâts, ce qui active le combat.

De plus, l'ambiance est à la franche camaraderie entre les joueurs, j'ai déjà connu pire.

Le chasse gnouf

Cherchez l'intrus...

February 7 2000, 6:11 AM

...il est malsain ton groupe, il n'y a pas de véléid 😊 Jusqu'à présent, j'ai vu que chaque groupe de PJs contenait un véléid, on est loin des 2 % de la population d'Eléckasë...

Enfin, je vois un elfe noir, un honyss, une chevalière du Kraan mis à part le fait qu'ils sont en même temps dans le groupe, je ne trouve pas ça très dépayçant (comprenez qui pourra...)

Dis moi, le Quak avec l'arbalète lourde, il ne serait pas mage de la Terre des fois ?

Nous aussi, on est disciplinés pour les combats, on est très bien synchronisés : on parle tous en même temps...

Nous la franche camaraderie c'est avec nos ennemis, eux au moins ils sont réglés et prévisibles, on peut toujours compter sur eux. Un PJ c'est fourbe : toujours prêt à te sauter dessus pour récupérer tes légendes, tes écus, tes rations ou ta Fire Devil. En plus ça te fait des échecs critiques au mauvais moment et ça te tue au lieu de te soigner et puis ça ne fait que comploter pour revendre les bijoux étoiles à je -ne-sais -qui. Et puis les autres PJ ils sont toujours plus pauvres que toi (ou font semblant de l'être) et geignent comme des vieilles femmes pour te faire payer la réparation de leur armure (ILS N'ONT QU'A AVOIR DES GLOBES DE FEU COMME TOUT LE MONDE !!!)

Le Chasse gnouf.

Kristeal

De bon PJs

February 7 2000, 11:54 PM

Je dois avoir de bons PJs, car il n'y a aucun problème d'écus entre-eux. Ils ont tout mis en commun (enfin le peu qu'ils leur restaient) et c'est franchement loin du chacun pour soi, ce serait plutôt tous contre le MJ.

Et mon Quak, c'est un magicien de l'eau.

Mysth de Malembie

Mes PJs

January 31 2000, 4:11 AM

Pour ma part, je trouve que dans les classes présentées dans les règles, de nombreuses inégalités résident (surtout dans les bonis appliqués à la création du perso) ; aussi me suis-je permis de rééquilibrer les classes à ma convenance pour que certains persos ne soient pas avantagés.

Je fais régulièrement jouer deux groupes (une fois toutes les deux semaines

chacun), et un peu moins souvent un troisième. Leur composition :

1er groupe

Dilando, elfe noir ambidextre, maître d'arme : c'est un guerrier hors pair avec ses deux cimenterres et son sens du combat 2. Il tente actuellement d'élaborer quelques bottes secrètes.

Solibelle, humaine ambidextre, guerrière psy : c'est une redoutable combattante qui (avec un peu de chance) a su tenir tête à un assassin niveau 8 (elle n'était que niveau 1). Elle utilise avec la même efficacité l'épée longue et la dague de jet, et de temps en temps ses pouvoirs.

Nymphea, demi-elfe de 12 ans, chamane : elle n'intervient jamais dans les combats à cause de sa fragilité. Par contre, elle est très utile pour tromper la méfiance, s'infiltrer sans attirer l'attention et amadouer quelqu'un. Elle met ses connaissances en premiers soins, soins des hommes et soins des animaux à la disposition du groupe. Elle n'a pas encore pu rentabiliser ses pouvoirs.

Sayali, elfe blanche, askalim : malgré la bonne volonté de ce dernier, la coopération avec l'elfe noir reste une épreuve de volonté. Sayali tente surtout d'amoindrir ses lacunes martiales, en attendant de posséder des pouvoirs vraiment utiles. Son adresse au tir à l'arc est remarquable.

2ème groupe

Hadora, humain ambidextre, gardien des enfers : il s'agit d'un excellent guerrier s'obstinant à tenter de ressembler à un char d'assaut (gros plastron de métal, heaume, cotte de maille, écu ...). Il est très efficace en combat, mais très pénalisant lorsqu'il s'agit de passer inaperçu. Il possède un peu de magie.

Thémis, humaine, clerc de Thor : hésitante à utiliser ses pouvoirs, sa fougue l'emporte souvent au corps à corps, où son marteau de guerre fait des ravages (c'est pas ma faute, Thor est dans ses dés !). C'est l'intellectuelle du groupe et c'est elle qui prend des notes !

Démétraz, honyss, magicien de l'ombre : son but primordial est d'apprendre à maîtriser les armes ... il est un excellent tireur (arbalète légère) et est passé maître dans l'art de la dissimulation (sorts de l'ombre aidant !!).

3ème groupe

Soshyn, honyss, magicienne de l'esprit : elle est d'une précision ... mortelle à la dague de jet et n'hésite pas à recourir à ses sorts (mais elle n'en possède pas d'utiles en combat).

Raistlin, demi-elfe, magicien du feu : très polyvalent, il tire à l'arc, se jette dans la mêlée, son épée magique au poing ou épaule ses compagnons de ses sortilèges.

Hésurpo, nain, colporteur : arborant fièrement une hallebarde magique récupéré dans la Forêt de l'Ancien Empire, il est effroyable en combat en mêlée. C'est pourtant un personnage pacifique qui préfère de loin les bibliothèques aux champs de bataille.

Pour ce qui est des énigmes, mes trois groupes réagissent de la même façon : tous s'y attèlent et mettent leur main à la pâte : ils n'hésitent pas à faire une pause dans une taverne pour récapituler ce qui s'est passé. Par contre, pour ce qui est de l'argent, c'est vraisemblablement chacun pour soi et Dieu pour tous (sauf peut-être dans le troisième groupe) : mensonges, cachoteries et coups en douce sont légions.

Critiques??

Zakath

January 20 2000 at 1:20 PM

Que se passe-t-il, lors d'un combat, qd il y a une attaque critique sur une défense critique???
Quels boni appliquer???

Auteur

Reply

Kristeal

résultat

January 21 2000, 12:49 AM

Dans ce cas là, il ne se passe rien, l'attaquant garde seulement l'initiative ou parfois je fais retirer l'initiative au round suivant.

David

Untitled

January 24 2000, 1:02 AM

Dans le cas ou l'attaque et la defense sont critiques. On gere l'attaque comme si il n'y avait aucun critique de chaque cote.
Pour les boni a appliquer aux dommages. C'est la meme chose on ne les appliquent pas.
On considere que la defense critique a diminue l'effet de l'attaque critique.

Don_Marco

Pareil que K

January 24 2000, 2:47 PM

En fait moi aussi, je fais comme si la manifique attaque avait été parée par une très belle parade, et plus rien !
On recommence au tour d'après!!!

p'tite question en vrac

January 20 2000 at 9:14 AM

Alderon

j'me demandais si Eleckase etait sur une terre ronde ou plate et si elle est plate est ce que la boussole existe?

et pourquoi n'as t'on pas explorer la mer? (la reponse est peut etre dans le supplement Terre mais vu que j'l'ai pas...)

est ce que les autres plans sont "visible" d'eleckase, j'entend par là comme etoile ou planete? parce que de la façon dont est expliqué la creation de l'univers (pendules, neant,...) cela laisse a penser que tout ce passe dans un seul unvier (comme nous l'entendons pour le notre).....ceci dis c'est une legende donc ouai cela laisse a interpretation mais comme -et c'est peut etre un probleme- il n'y a qu'une legende racontée par evenement historique ou autre et comme on dis que c'est ce qui est communément accepté comme la these la plus vraisemblable....les legendes passe facilement pour la verité

c'est surement un peut chercher midi a 14heures mais bon.....

sur ce bye

Auteur

Reply

TridenT

Une seule chose

January 21 2000, 1:42 AM

... est sure, c'est que l'on peut voir la Lune!
C'est certain, puisque les Askalims subissent son influence.

Ensuite, savoir si Eleckase est un "plan plat" ou rond tout est magie, tout est different, je ne crois pas que celà est bcq d'importance.

patryn

rond comme la pologne...

January 21 2000, 6:40 AM

Bon moi je pense qu'Eleckasë est bien ronde...
en effet malgré les bateaux dont dispose ce monde on a découvert l'île au tortue que très tard...si Eleckasë était plate on verrait plus loin (et sur la mer on verrait vraiment très loin) et comme je suppose que les techniques de navigation (comme anciennement sur terre) sont du genre à prendre le moins de risque (surtout pour les marchands...il ne faut pas perdre la marchandise) et donc de rester en vue de la terre...donc si Eleckasë était plate je crois qu'on aurait investigué beacoup plus les mers/océans...et donc découvert ces nouvelles terres bien plutôt...

On a plus découvert en ces temps ou la magie est plus présente ...peut-être est-ce une autre raison...

pour ma part je pense qu'Eleckasë est bien ronde...(et si il y a une lune et qu'elle est ronde alors Eleckasë doit l'être aussi...(seulement je n'ai aucune idée de la forme de cette lune hehe)

Un autre indice est peut-être la représentation des plans et des lignes telluriques... tous les plans et Eleckasë sont bien représentés comme les planètes que nous connaissent (bien ronde....et même pas applaties au dessus hehe)

je n'apporte bien sûr aucune preuve...juste un avis

David

Eleckase est bien rond

January 24 2000, 1:14 AM

Il est dit je ne sais plus où dans l'un des suppléments pour eleckase. Que des navigateurs Taltariens avaient réussi lors d'un long périple à rejoindre les jeunes alleux de puis chez eux en naviguant toujours vers l'ouest.
Cela prouve donc qu'eleckase est rond.

En ce qui concerne, les plans je pense que l'on peut les voir depuis la terre ferme, car les dragons, aspaletes ou autres oiseaux de mizrah peuvent voyager entre les plans en utilisant leurs ailes.

Karlem

"Aussi rond que le cul d'une pucelle..."

January 31 2000, 7:12 AM

... comme le disait le chevalier or-Azur en parlant du monde de Troy! Je ne sais plus où il en est fait mention mais ce monde est rond; par ailleurs, en ce qui concerne je laisse la vieille doctrine moyen-âgeuse prendre le dessus: n'oublions pas que dans notre moyen-âge terrestre, on croyait que la terre était plate et qu'au-delà de la grande mer s'étendait un énorme gouffre sans fond appelé les abysses! Seuls quelques érudits comme les persos et quelques grands savants croient à raison qu'Eleckasë est ronde!!!(les imbéciles!)

Les critiques

Kristeal

January 17 2000 at 6:54 AM

Par curiosité, quels sont les effets que vous utilisez lors de réussites ou d'échecs critiques en combat ?? Est-ce que vous faites des effets spectaculaires ??

Auteur

Reply

Patryn

critique

January 17 2000, 8:42 AM

Un échec critique peut emmener une chute, la perte de l'arme ou mener simplement au ridicule du personnage

une réussite critique peut multiplier les dégats par 2, ou faire paraître le perso comme une personne très expérimentée (étonné ceux qui ont vu cela)....dépend de la situation je suppose mais rien de merveilleux (je remplis pas encore les bourses de mes pj's quand ils font une réussite critique hehe)

La poudre

January 17 2000 at 4:15 AM

Mysth de Malembie

Comme vous le savez sûrement je m'intéresse pas mal à l'histoire d'Atanor et à son influence sur le troisième armageddon. Me revoilà donc avec une nouvelle idée à vous proposer.

Sägâl est le plan du Pendule, le plan du progrès et de l'avancement. Sur Sägâl, la poudre à canon a déjà été inventée et les grandes familles possèdent chacune des troupes d'élites (les fusilliers) qui l'utilisent.

Lors de son passage sur Sägâl (pendant sa fuite, lors du deuxième armageddon), Atanor et ses hommes ont mis la main sur quelques unes de ces fameuses armes. La suite, nous la connaissons : sacrifice de l'elfe d'or qui entraîna la création d'un nouveau plan dans lequel Atanor et ses Chevaliers Blancs ne pouvaient plus vieillir.

En attendant l'heure de son retour, après avoir écouté les révélations de l'elfe d'or et percé le mystère de la poudre, Atanor supervisa la construction des Grandes Forges, qui occupèrent rapidement la quasi totalité du petit plan. Dans ces Grandes Forges, une grande quantité de mousquets, d'arquebuses, d'explosifs et d'autres armes à feu furent construites, étudiées et améliorées. Les Chevaliers Blancs apprirent à manier ces nouvelles armes à la perfection, tandis que les mages les enchantèrent pour qu'il ne soit plus nécessaire de les recharger (car Atanor avait peu de poudre). En parallèle, les plans de nouvelles armes, plus grosses et plus ambitieuses, étaient élaborés.

L'Ange de l'Armageddon déplit ses ailes ; les peuples et les royaumes se déchirent et s'entretuent. Atanor revient en secret et retrouve les guerriers qui attendaient sa venue. Il prend immédiatement le contrôle de l'ordre et fait construire un portail permettant de rejoindre les Grandes Forges. Pendant que les Chevaliers Blancs forment les nouveaux ordres d'arquebusiers et que les prêtres inicient de nouveaux adeptes, Atanor fait construire les Grandes Mines, dans les montagnes proches, qui fourniront le métal et le minerais nécessaire à la fabrication des arquebuses.

Pendant ce temps, allant de victoire en victoire, l'empire de Galî nn s'annonce comme étant le grand profiteur de l'armageddon. Cependant, au moment où le fort d'Atanor s'ouvrira, où les rumeurs sur les arquebusiers cracheurs de flammes se confirmeront, Dieu fera son choix et préférera soutenir Atanor. Les prêtres de Galî nn perdront leurs pouvoirs et les Templiers seront déçus. L'ordre des Purificateurs s'alliera à Atanor et de nombreux hommes de Galî nn rejoindront le nouvel Empereur.

Galî nn s'effondrera rapidement et l'armageddon s'arrêtera soudainement car les grandes puissances préféreront se donner du temps pour étudier et comprendre le nouvel empereur et ses armes si puissantes.

Après l'ère de la Magie, c'est à l'ère de la Poudre de voir le jour. Dans les années qui suivront, chaque état percera les mystères de la poudre (espionnage à l'apui) et formera des unités d'élites qui la maîtrisera.

Je compte faire jouer un monde dans lequel la poudre aura sa place (et son prix !), où un Pj pourra apprendre à utiliser un mousquet ou une arquebuse, où l'alliance magie-poudre pourra se révéler, diminuant le danger d'utiliser de telles armes ... mais un monde dans lequel la poudre restera relativement peu évoluée, un monde dans lequel l'épée, la magie ou l'arc conserveront avantages et intérêts.

Auteur

Reply

Kristeal

Evolution

January 17 2000, 7:04 AM

La poudre paraît une évolution intéressante ainsi que la vapeur mais elle doit rester rare et chère au début et encore peu développée. Car un mousquet qui ne doit plus être recharger, c'est presque un fusil d'assault ! Il faut faire bien attention à l'entrée de la poudre dans un médiéval-fantastique car elle transforme vite le monde et les combats et les PJs risquent forts de se retrouver obsolètes.

Une remarque qui a son importance pour l'apogée d'Atanor, les gardiens ne vénèrent pas le même Dieu que Galinn. Atanor n'est pas le Dieu de Chaste et le Dieu de Chaste n'est pas celui des gardiens d'Atanor, c'est Atanor lui-même. Alors comment et pourquoi Dieu choisira-t-il Atanor et ses gardiens qui ne le vénèrent même pas ? De plus, pourquoi Atanor chercherait-il principalement la destruction de l'empire de Galinn, il s'occuperait plutôt d'abord d'Azhari !

Atanor était, bien avant de monter sur le trône, un grand héros, certes populaire pour ses exploits, mais aussi 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.

Quand un Elfe Doré reçut la mission de le tuer, par crainte qu'il ne parvienne à fonder un nouveau panthéon, il commença par s'infiltrer dans l'entourage de ce conquérant auquel rien ne résistait. Et, malgré toute la sagesse qu'il avait, n'a pût empêcher qu'il s'attache à ce terrible monarque. Ce sont peut-être même les conseils de l'Elfe Doré 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 cité fortifiée 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.

Il arriva bien dans cette grande ville encaissée dans les montagnes et s'établit dans le palais, au cœur de la ville. Mais ce que l'elfe doré espérait se produisit : les troupes ennemies eurent vent de la présence de l'empereur en ces lieux et lancèrent une vaste offensive. Les remparts de la ville ne résistèrent pas longtemps et tout semblait perdu. L'elfe demanda une audience particulière à l'empereur et, jouant subtilement, réussit à lui faire traverser, à lui et à sa garde personnelle, un passage interplanétaire.

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 Doré, qui les avait amenés là, ne chercha pas à s'enfuir. Il lui 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 fût 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.

Atanor ne put s'y résoudre. Mais il ne put non plus convaincre l'Elfe Doré 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 Khî n. Et tous ses 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 Doré avait dispersé ses pouvoirs, il n'avait pu prédire que ceux-ci allaient modifier le métabolisme de ceux qui avaient assisté à son sacrifice. Le Roi et dix-sept de ses plus fidèles guerriers ne vieillirent plus dès ce moment. Comme l'Elfe Doré, il gardaient intactes toutes leurs facultés.

Pendant ce temps, sur Eléckasë, l'Armageddon battait son plein. La ville était envahie et seuls les remparts intérieurs tenaient encore difficilement. La

disparition d'Atanor et de sa garde personnelle fut découverte et les défenseurs sombrèrent dans un profond désarroi. Les mages ne se laissèrent pas déprimer et entreprirent de créer un portail vers Sägâl (le fameux rubis de la première partie de la quête des JE). Une cinquantaine de fidèles d'Atanor put s'enfuir sur Sägâl, avant que les remparts ne tombent.

Profitant du coma de l'elfe, Dieu envoya un ange auprès d'Atanor (qui, je le rappelle, était tout de même d'origine catholique) et de ses 17 chevaliers. Il renforça leur foi et les persuada de se porter au secours des fidèles qui s'étaient échappés sur Sägâl. Ils empruntèrent un pont d'argent (passage interplanétaire) créé par l'ange et rapatrièrent les survivants, qui n'étaient plus qu'une trentaine (en effet, dans leur fuite, les chevaliers étaient tombés sur un avant-poste d'une des familles de Sägâl, où veillaient cinq fusiliers. Habités à l'Arnaggedon, les fusiliers ouvrirent le feu sans même avoir identifié leur cible ... vingt chevaliers tombèrent avant que l'avant poste ne soit pris. Les chevaliers récupérèrent les étranges armes et virent bientôt leur empereur disparu descendre du ciel sur un pont d'argent, épaulé par un ange...).

De retour sur le plan de l'elfe d'or, Atanor et ses hommes entreprirent de construire une forteresse et d'étudier ces curieuses armes. Ils parvinrent à percer le secret de la poudre et creusèrent les Grandes Mines.

L'Ange resta plusieurs mois auprès des Chevaliers, rendant leur foi inébranlable, et enchantait les cinq arquebuses originelles, les autorisant à tirer sans devoir recharger.

Lorsque l'elfe doré se réveilla, il comprit qu'il ne pourrait pas effacer une telle empreinte divine et, même s'il parvint à l'atténuer, il dut se contenter du rôle de conseiller.

**Mysth de
Malembie**

Untitled

January 18 2000, 2:35 AM

Je pense également que la poudre doit rester relativement faible pour ne pas venir remplacer toutes les autres armes. Je la doterai volontier d'un coût élevé, d'un risque d'explosion des armes et d'une portée qui n'égale pas (sauf fusils "de pointe") celle de l'arc long ou de l'arbalète.

De plus le temps de rechargement sera plus long que pour les autres armes de trait.

En ce qui concerne Atanor, comme le montre l'histoire, je le considère (mais ça n'implique que moi) fortement lié à Dieu, et son nouveau royaume sera une théocratie de fer (et de poudre...).

Galinn est un autre empire catholique et Atanor n'en veut pas : c'est lui qui a été choisi par Dieu, c'est lui qui représentera sa volonté sur Eléckasë.

Kristeal

Doute

January 18 2000, 6:36 AM

Je doute toujours de l'aide divine qui va aider Atanor car sa légende a créée une véritable religion et Atanor a été petit à petit déifié par ses fidèles qui sont restés sur Eleckase (on en a déjà discuté précédemment).

Ce que j'imagine mal, c'est un dieu aide un autre dieu d'une autre religion au risque de perdre ses fidèles, ce sont les fidèles qui procurent le pouvoir au dieu. Atanor est vénéré et son culte se répandrait facilement vu que la base existe déjà.

De plus, Azhari est fou et il ne laissera pas un autre empereur partir à la conquête d'Eleckase et l'anéantissement de Chastes par Atanor lui facilitera la tâche car malgré sa puissance Atanor perdra des plumes. Chastes représente le seul danger pour Azhari car c'est le seul empire qui peut rivaliser avec le sien. La Taltaria et les Kaladars sont faibles. Si Galinn trépassait, Azhari serait en bonne place pour devenir le souverain absolu d'Eleckase.

Pour moi, c'est un fait maintenant, Atanor est un Dieu à part entière (on en a débattu plus tôt)

je ne vois pas ce que le Dieu catholique vient faire dans cette histoire. l'idée de l'introduction de la poudre dans Eléckasë est excellente mais je ne suis pas d'accord sur le lien entre Atanor et les catholiques.

En plus je vois mal comment il pourrait exterminer Chastes, l'empereur par excellence des catholiques (immensité de son empire, plus provinces frontalières plus armées en nombre suffisant pour garder tout ça... même avec la poudre et quelques centaines de fidèles gardiens d'Atanor, le rapport joue en faveur de Chastes au final.

Celui-ci dispose lui de troupes bien plus nombreuses, d'une inquisition, de prêtres de l'Eglise...

Si Dieu aidait vraiment Atanor, comme le faisait remarquer Kristeal, il perdrait tout ça, au profit d'une petite centaine d'hommes et de leur empereur déchu, malgré son statut divin. Ce serait l'extinction des catholiques à terme

OK, tout dépend du point de vue adopté. Comme le précédent débat l'a bien montré, des divergences fondamentales existent entre ceux qui considèrent Atanor comme un Dieu, et ceux qui le considèrent comme un héros "adoré".

Pour ma part, je le considère comme un héros adoré : un personnage puissant qui a accompli de grandes choses, qui a acquis une forme d'éternité, mais qui ne pourra jamais rivaliser avec un Dieu ; je ne vois donc aucune concurrence entre Atanor et le Dieu catholique.

Quant à ce qui concerne une hypothétique alliance avec le Dieu catholique, il est vrai que j'avais sous-estimé la puissance de l'empire de Galinn et, comme vous le faites remarquer, que Dieu préférera continuer à soutenir Chastes.

Ces nouvelles considérations prises en compte, deux situations peuvent se présenter :

- 1) L'histoire d'Atanor reste la même, mais au lieu d'affronter Chastes, influencés par le même Dieu, les deux hommes préféreront s'allier : Chastes apportant la puissance d'un empire établi, et Atanor le pouvoir de la poudre.
- 2) Atanor n'a jamais reçu la visite de l'ange et, quelque peu contaminé par la façon de penser de son conseiller (l'elfe d'or), restera athée et sera tenté de s'opposer à toute religion. Il créera probablement un empire athée et restera convaincu (à tort ?) que les peuples sont manipulés par les dieux et qu'il faut les libérer.

Ca m'a tout l'air plus raisonnable...

Bien que je ne sais pas si Atanor est suffisamment

croyant en Dieu et si il est assez proche de Galinn et de sa façon de gouverner dictatoriale pour s'allier avec...

s'il crée un empire il y a de forte chance qu'on cherche à se débarrasser de lui...puisqu'il ne veut suivre aucune des grandes puissance et à une arme effrayante et puissante que les autres n'ont pas...

Ca ferait bizarre, il revient, cree un empire et un moi plus tard se fait écraser par les armées d'Azharis (ou tout autre)...ou simplement assassiné...

a voir...

**Mysth de
Malembie**

**Considérons bien les
choses**

January 19 2000, 5:13 AM

Si Atanor s'allie avec Chastes, c'est qu'il a été endoctriné par un Ange (en personne !) pendant plusieurs mois ... n'importe qui en ressortirait fanatique de Dieu ! L'influence de l'elfe d'or (par nature opposé aux dieux) a pu, je vous l'accorde, réduire la foi d'Atanor ... mais l'elfe d'or aurait-il pu (aurait-il voulu) menacer le fidélité de l'empereur envers Dieu ?

Dans le cas d'une telle alliance, Azharis aurait tout de même du fil à retordre avec Chastes, avant de pouvoir écraser militairement Atanor. Quant à l'assassinat, il me semble qu'Atanor a à ses côtés le meilleur contre-assassin qui soit (malgré la perte de ses pouvoirs magiques, l'elfe d'or garde tout de même ses nombreux siècles d'existence ... et d'expérience).

TridenT

**Version
WORD ;o)**

January 31 2000, 10:45 PM

Si tu as une version WORD de tout ça, et que tu veux en faire partager les autres, tu peux l'envoyer chez moi ou dans les autres sites, je crois que ça peut être un bon petit dossier!

Kristeal

**Le nouvel empire
d'Atanor**

January 19 2000, 4:36 AM

Si Atanor décide de fonder un nouvel empire, ce sera probablement sur les ruines encore fumantes des Jeunes Alleux car ceux-ci sont faibles et les cités se sont érigées sur les ruines de l'empire d'Atanor.

que faire arriver la poudre dans Eleckase n'est pas une mauvaise idée mais ferait ressembler trop Elékcasë à Forgotten Realms(AD&D)...
Monde dans lequel en fait les PJ gardent plutôt leur appartenance à l'ancienne école...peut d'attirer pour une arme qui est très dangereuse pour son utilisateur et assez dangereuse...

Je pense que les arquebuses ne doivent pas être un énorme plus pour Atanor mais bien des choses comme les canons qui eux peuvent abattre les murs des plus grandes places fortes...

et il est vrai que de ne plus devoir les recharger est exagéré....

Je me demande aussi si le pouvoir ne monterait pas à la tête d'Atanor et que celui-ci risque de devenir un tyran plutôt qu'un empereur...
Son but serait plutôt d'abattre les autres empires avec sa nouvelle puissance...

et l'armageddon changerait de visage mais ne s'arrêterait pas...ce serait les défenseurs d'un retour à une situation pré-armageddon...(contre les nouvelles technologies trop dévastatrices et peu contrôlées et contre le fait qu'Atanor aie trop de pouvoir) Un seul homme ne pourra pas garder tout le pouvoir...

et si certains dieux peuvent être intéressés par Atanor...lui-même ne risque-t'il pas de chercher à en être un, quitte à sombrer dans la folie...

Une telle puissance dans les mains d'Atanor me fait penser qu'il tendra plus à ressembler à Azharis qu'au sauveur et pacificateur d'un monde en guerre.....

évidemment ce n'est qu'une opinion vu que je ne suis pas encore arrivé à la fin de la quête de J.E. avec mes PJ...

Je pense, au contraire, que les arquebuses sont un énorme plus pour Atanor : non pas qu'elles soient très efficaces, mais surtout parce qu'il s'agit d'une arme inconnue et impressionnante (Il se passera un temps où Atanor sera craint parce qu'il détient un pouvoir inconnu ; ses armes serviront à la dissuasion). De ce fait, personne ne s'opposera à lui lorsqu'il anéantira l'empire de Galī n n.

Ensuite, il se passera un temps plus calme car Atanor devra réaffirmer son autorité sur les terres nouvellement conquises et réorganiser son armée. Que ce passera-t-il au terme de ce temps, alors que tous auront suffisamment espionné pour ne plus appréhender la poudre ? Je ne sais pas : peut-être que l'armageddon se poursuivra de plus bel, tous cherchant à s'approprier le nouveau pouvoir de la poudre, peut-être Atanor sera-t-il satisfait de son nouvel empire et se consacrera maintenant à la défense de ses terres, peut-être que les autres Dieux s'opposeront à la présence d'une religion catholique si puissante...

L'empire d'Atanor sera, en effet, une théocratie tyrannique basée sur les Saintes Ecritures, et Atanor, sans ressembler à Azharis, ne sera pas le "pacificateur d'un monde en guerre".

Je suis d'accord avec vous, des armes à feu qui ne doivent plus être rechargées représentent un énorme avantage et doivent donc rester très rares : je les ai limités au nombre de cinq qui seront les armes personnelles des cinq chevaliers blancs responsables de la formation des nouveaux arquebusiers.

d'un point de vue historique, les canons ont été inventés bien avant l'arquebuse...

En effet c'est plus facile de construire un gros tube qu'une arquebuse qui demande

quand même une nettement plus grande technologie...

C'est pour cela que dans la plupart des jeux médiévaux qui inclues la poudre, un fusil est moins fiable que le canon.

Détail historique : l'un des premier canon a avoir été utiliser sur terre a permis a Saladin de reconquérir Jerusalem, ce monstre tirait des boulet de pierre de 1 m de diametre...

**Mysth de
Malembie**

Gros calibres

January 18 2000, 3:03 AM

Je n'ai plus pensé à le mettre dans mon premier message, mais j'aurais bien vu les nains s'appropriier l'art de l'artillerie. Réputés ingénieux bricoleurs, ils devraient trouver ce domaine tout à leur convenance et se mettre à élaborer les plans d'énormes canons à vapeur.

Si les arquebuses apparaissent avant les canons, dans ma proposition, c'est bien parce qu'il ne s'agit pas d'une évolution naturelle, mais de l'importation d'une technologie prématurée : Eléckasë a sauté des étapes (ah l'influence armagedonnienne !).

Patryn

et pourquoi pas M16?

January 18 2000, 8:40 AM

Je sais pas ce que tu as préparé avec les arquebuses mais tu y tiens (t'as déjà fait des plans? lol)

Atanor et ses hommes sont des guerriers...pas des scientifiques...et puis pour comprendre la poudre et les arquebuses ils auraient du d'abord les décortiquer...décomposer

avec pertes et incompréhension (et peut-être mort de certaines personnes qui manipulaient ces outils dangereux)

prendre 10 ou 5 arquebuses ça fait pas beaucoup pour faire des experiences...et la poudre encore moins...

et si ces armes sont si terrifiantes lorsque les hommes d'atanor se sont fait attaquer sur Sagal il auront plutôt détruit ces armes effrayantes et démoniaques (époques encore barbare ou la superstition à grande influence...)

si poudre il y a il en aurait peut-être gardé un peu pour "faire analyser" quand ils auront quelqu'un capable de le faire
et je trouve l'histoire d'Atanor qui reçoit l'aide d'un ange assez lourd...c'est pas le messie pour tout le monde Atanor...
il est respecté et c'est une légende et si il revient en faisant une telle impression ce sera un dieu (imortel avec des armes qu'on ne doit pas recharger qui font grand bruit et qui tue de loin)

Je pense que Dieu chercherait plutôt à défendre Galin qu'à causer sa perte...Galin est le territoire parfait pour Dieu, puissant et voué à ses services...

et je maintiens qu'aussi vite que l'on verrait qu'Atanor se rapproche plus d'Azhari que d'un gentil seigneur/sauveur...il rencontrera une forte résistance...les seuls qui le soutiendront seront les gardiens d'atanor...ça fait peu dans un monde en plein armagedon...

David

Epoque

January 18 2000, 4:09 AM

Je voudrais vous rappeler qu'eleckase est un jeu se deroulant dans le bas moyen-
age c'est a dire qu'il se place historiquement bien avant tout autre jeux de roles
medievaux.

Les balistes ne sont meme pas encore utilisee partout, alors pour les canons...

Je parle meme pas des arquebuses ou meme mousquets qui sont venus encore
bien plus tard.

Karlem

Ce n'est peut-être pas trop tôt mais...

January 18 2000, 4:56 AM

...cela devrait rester extrêmement rare. Ce qu'a dit David est tout à fait vrai, c'est tout à
peine si les balistes et catapultes sont utilisées... Moi je verrai plutôt la poudre de
salpêtre apparaître pour un autre usage dans un premier temps(ex.: certains ménestrels
l'utiliseraient pour impressionner le public en en jetant dans le feu...)... puis, bien plus
tard, les nains inventer les premières armes à feu, très rudimentaires et pas si
avantageuses que cela(grands dangers d'explosion interne de l'arme).

En ce qui concerne une alliance des purificateurs avec Atanor, j'y avais déjà pensé et je
dois dire que ce n'est pas une mauvaise idée du tout mais attention, les purificateurs
n'aideront jamais l'ancien empereur à reconquérir son empire, leur but est tout autre: La
destruction du Chaos! Ainsi, ils n'attaqueront un empire que par nécessité (si celui-ci a
pas fait allégeance au Chaos...) Dans la même optique, je suis personnellement allé à la
rencontre du mage Argun pour une entrevue plus qu'intéressante et constructive!

Kristeal

Compte-rendu

January 18 2000, 6:21 AM

On compte sur toi pour avoir des détails de ta rencontre avec Argun. Je suis
surtout curieux de savoir ce qu'il projette en ces temps armagédiens.

Karlem

see you soon...

January 22 2000, 5:01 AM

je prends une semaine de vacances, a bientôt,

Karlem

un autre site

kragor

January 15 2000 at 4:04 AM

décidément les sites sur éléckasë prolifèrent
merci au chasse gnouf pour m'avoir déniché celui ci,
<http://www.multimania.com/cwwws/role/index.html>

c'est toujours bien de découvrir un nouveau site qui parle d'Eléckasë
Bon y'as encore peu de choses dessus, mais souhaitons lui longue vie...

Auteur **Reply**

kragor

autant pour moi

January 15 2000, 4:07 AM

en visitant un peu plus le site dont je viens de vous parler, je viens de me rendre compte qu'il n'avait pas été mis à jour depuis l'été 1998.
bon je me suis enflammé un peu vite cette fois, autant pour moi je m'en excuse...
dommage parcequ'il était prometteur, même s'il semblait encore un peu vide...

Bilbo

et oui....

January 15 2000, 2:29 PM

Celui là, je l'avais déjà repéré lorsque j'ai fait des recherches pour la première version de l'auberge... depuis il n'a pas évolué...

Patryn

dommage

January 16 2000, 2:38 AM

C'est bête, ça avait l'air bien partis...

Karlem

Oui, à part un p'tit truc...

January 17 2000, 3:47 AM

Ce site a l'air pas mal du tout si ce n'est que Norkall le hacheur a 14 en CA et 16 en CD!!!!
On peut se demander s'il n'est pas niveau 1?!
Il ne l'est sûrement pas(c'est un roi qui a l'air jeune d'accord mais tout de même...) avec 147% en puissance... une petite erreur sûrement.
Sinon, les images sont bien et le site est bien structuré. Comme vous dites, dommage qu'il ne soit plus mis à jour(ça me fait penser qu'il faudrait que je travaille sur le mien!). Bon, je vous laisse, je repars étudier,

Karlem
(qui ressort d'un examen de Macroéconomie)

P.s.: C'est pas Kvorn le roi du royaume de Kvorn?

kragor

je te souhaite bon courage....

January 17 2000, 6:41 AM

car moi je trouve ça chiant la macro...
et j'ai fini mes exams...

bon c'est vrai que pour un roi moi il ne m'a pas surpris (surtout que l'illustration laissait

présager plus...), mais je trouve pas ça si illogique que ça...
14 en Ca et 16 CD pour un humain guerrier, si tu veux mon avis ça donne un niveau 3 ou 4
ce qui est n'est pas si mal quand même
et il ne faut pas oublier que ça ne comprend pas les éventuels équipements qu'il pourrait
avoir...

Kragor qui a fini ses exams (héhéhéhé)

Patryn

ben moi j'ai pas fini

January 17 2000, 8:50 AM

Alors si tu veux pas avoir 200 humains niveaux 4 avec des haches ca+2 à tes
trousses...hehe ^ _ ~

kragor

Sais tu seulement qui je suis....

January 17 2000, 12:01 PM

Visiblement non? 😊

Toutes plaisanterie mise à part je compatis vraiment à ta douleur,
mais au fait tu fais de la macro, mais t'es en quoi comme études... Eco
gestion? AES ? autre?

Karlem

je suis prêtre...

January 18 2000, 4:24 AM

Non, je déconne! J'ai fait une année en Ingénieur de gestion qui s'est
assez mal passée et maintenant je suis en 2e candidature en sciences
économiques & gestion. Et toi?

[P.s.:c'est pas moi qui ai écrit le précédent message!C'est
Patryn!Tout le monde sait qui est Kragor(enfin presque!!!)]

kragor

2ème année...

January 18 2000, 6:20 AM

DEUG A.E.S.
excusez moi de vous avoir confondu tous deux

Patryn

**et alors?? qui n'a
jamais voulu être
plus puissant que
Kragor?**

January 18 2000, 8:43 AM

et qui dit que nous ne le sommes pas ahaha??

[et je ne fais pas de macro ou d'eco non plus...je suis
en informatique...2eme annee de graduat et c'est pas
la joie non plus...]

Kristeal

**pas moi !
Je le suis
déjà
!!!!!!!**

January 18 2000, 11:44 PM

Allez je verse une petite larme pour tout les petits
ou grands étudiants en cette période difficile
qu'est l'Armageddon, euh pardon, je voulais dire
cette période que sont les examens.
C'est l'avantage d'être diplômé.

Mon site à moa

January 8 2000 at 4:39 PM

Patryn

bon be vous avez tous des sites consacrés à Eléckasë et je prétends surement pas rivaliser avec hehe....j'avais juste quelques trucs sur mon pc concernant Eléck alors je me suis dis que je pourrais peut-être bien les partager....A vous de voir ce que vous en faites

jetez y juste un coup d'oeuil merci =)

<http://www.geocities.com/patryns pencer>

(allez voir dans la section Eléckasë bien sûr qui elle est en français)

@+,
Patryn Spencer

| Auteur | Reply | |
|------------------------|---|---------------------------|
| Le chasse gnouf | Ton site a l'air bien... | January 10 2000, 6:07 AM |
| | ...il a l'air assez bien fourni. Je n'ose pas l'explorer à fond sans l'avis de mon MJ (Kragor). J'invite donc les autres à le visiter. J'invite surtout Kragor de manière à ce qu'il me dise ce que j'ai le droit de regarder. | |
| | A+, le chasse gnouf. | |
| kragor | tu peux y aller tranquille, pour l'instant y'a rien de critique que tu ne puisses voir (NPO) | January 10 2000, 8:18 AM |
| | b | |
| Karlem | C'est vrai, il est super! | January 10 2000, 6:37 AM |
| | oui, ton site est vraiment très bien et j'irai encore le visiter par la suite lorsque j'aurai une disquette(c'est pas pratique de ne pas avoir internet chez soi!), bonne continuation, | |
| | Karlem | |
| Kristeal | Ton site ... | January 10 2000, 11:38 PM |
| | Simple, rapide et efficace, et en plus j'aime quand on peut downloader les pages en format .doc. | |
| Patryn | Merchi | January 11 2000, 1:55 AM |
| | Sympa a tousça fait plaisir...
et puis j'espère que ça vous est aussi un peu utile...j'essayerai d'ajouter des trucs...mais faut que je les retrouve et puis y a des trucs que je peux pas uploader malheureusement (tout un travail avec les runes: un jeux de cartes de divination baser sur les runes et pas mal de combinaisons superposées...enfin plein de trucs)
et pt'êt des nouvelles armes et aventures ...mais faut encore que je les informatise ...hehe | |
| | @+ | |

Nouveau venu

January 8 2000 at 2:22 AM

Anthony

Je cherche à commencer un nouveau jeu de rôles et j'ai pensé à Eléckasë. Quelqu'un peut -il me convaincre ?

Auteur

Reply

Patryn

c'est le meilleur

January 8 2000, 10:09 AM

bon assez déconné...

Eleckasë...c'est tout de même mon préféré
pourquoi? le réalisme (qui amène une certaine complexité pour le maître du jeux et les
joueurs aussi d'ailleurs..

mais il y a aussi une grande liberté laissé au maître du jeux...
l'atmosphère est assez bonne...et le jeux très bien fait...il te laisse beaucoup de choix...et si
t'es pas content...tu crées toi même pas de problème

personnellement j'aime pas trop le taco et CA dans AD&D...
j'aime mieux les règles d'Eléckasë...

Que dire...faut que t'essaies...ça c'est sûr...et c'est tout de même vachement moins
commercial que Dragon (tellement moins commercial que c'est fini mais bon...on le regrette
tous...et vous êtes tous là (je vous admire) pour continuer à faire vivre Eleckésë....)

@+

Prophety

Avi éclairé

January 9 2000, 6:59 AM

Mon ami, soit le bien venu dans les terres d'Eleckase. Je vais, puisque tu le demande te
montrer ce qui va t'intéresser dans ce superbe jeu. Pour le côté technique tu le découvriras
assez vite, j'en suis sûr, il y a des aides biens utiles sur tes sites favoris(qui ne vont pas
tarder à l'être, je pense).

Ce qui te raviras, sans doute avec un peu de pratique, c'est que le monde dans lequel tu feras
figurer tes joueurs et tes scenarii vous entrainera tantot dans les combats épiques qui font la
grandeur des royaumes et la gloire des héros, tantot dans des aventures mystérieuses qui
révèlent la splendeur des secrets oubliés et la puissance incommensurable de la magie.

En un mot c'est un jeu qui fait rêver et qui fait naître les passionnés.

Moi il me fait penser à un miroir, l'onde Eleckasienne, au dessus duquel on se penche pour
en effleurer la surface et en changer radicalement la face. Ce miroir c'est le meme pour tous
les maitres d'Eleckase, mais le reflet que toi et tes joueurs y voient est unique. Voilà ou
réside la grande magie et la grande force d'un jeu qui survivra en chacun de tes joueurs et en
chacun de nous tous.

Bonne année à tous et merci de faire vivre Eleckase, au nom de tous

Kristeal

Les règles

January 10 2000, 12:08 AM

Eleckase est pour moi, le seul jeu qui se rapproche le plus de la réalité (au niveau des règles
!).

La création des Perso semble un peu complexe mais c'est pour mieux rendre la réalité et les
règles ne sont pas lourdes. Le système de combat est très rapide et mortel.

Le système de magie est bien détaillé mais un peu faible si on se contente des règles de base. Les sites et le forum donnent de bonnes innovations de la magie.

Bon séjour sur les Terres d'Eleckasë.

Karlem

L'innovation...

January 10 2000, 6:55 AM

Après une période d'essai dans le jeu de rôle avec Donjons&Dragons(le tout vieux!), je me suis vite rendu compte qu'il manquait qqch! Ce qui m'a alors avant tout fait choisir Eleckasë, c'est qu'il semblait différent des autres(ADD, Bloodlust, Elric...) tout en gardant les grands classiques du Médiéval-Fantastique(races, armes, magies, monstres,...). De plus, les règles ne semblaient ni trop compliquées, ni trop restrictives, ce qui laissait une grande liberté au MJ. Quand la gazette est apparue, Eleckasë est devenu plus interactif et cela lui a encore donné plus de charme. Le seul inconvénient, je dirais, c'est qu'il n'est plus publié! Mais, heureusement, nous continuons à le faire vivre sur le net... Et chaque MJ, chaque joueur, vient tous les jours apporter un plus à tout ce qui a déjà été dit et fait sur ce JDR. Alors si j'ai un conseil à te donner, c'est "lance-toi et essaie!". A mon avis tu ne seras pas déçu. Et puis surtout, si tu as des problèmes ou des questions, n'hésite pas à venir en parler, le forum est là pour cela,

Karlem

A propos de multiplicateurs et de localisations

Karlem

January 7 2000 at 2:47 AM

Au sujet des multiplicateurs, apparemment, Kristeal tu appliques ces derniers aux sorts. Mais n'est-ce pas un peu trop "destructeur", surtout appliqué aux persos?

ex.: Je jette trait des ombres niveau 5 et tu te le ramasses en pleine poire... x10, sans armure(magie)... même si tu survis, on peut imaginer les conséquences en plein combat...

Par ailleurs, j'utilise maintenant la règle des gazettes qui ne fait plus x10 mais x1d10, c'est déjà plus réaliste!

Et vous, les autres MJs, comment faites-vous?

Auteur **Reply**

Patryn

Multiplicatatateur

January 8 2000, 9:59 AM

Bon ben pour moi...j'applique bien les 10 et non pas le dé 10...(c'est à ce moment ou des PJ de niveaux 2 ont réussi à m'abattre un trol en 2 coups...)

pour les sorts...disons que j'ai toujours eu un peu mal à me représenter ça...avec les dé 2 et 3 mes mages sont toujours déçu...donc j'applique les modificateur aussi...seulement si le sort est en rapport avec une zone du corps (si il y a un jet de localisation) sinon niet...

mais pour les sorts...vous appliquez textos les dégats des règles???? un peu peu non?
Veuillez gentes dames et messires éclairer ma lanterne

Kristeal

Multiplicateur

January 10 2000, 12:00 AM

Pour les multiplicateurs de dégâts, j'utilise un dé selon la localistion (Ext Ombres et Lumières)pour l'ensemble du coprs mais je n'utilise pas le risque de mort (mais PJs n'en n'ont pas voulu).

L'utilisation du dé permet de varier les effets des coups (1: on effleure le crâne, 10: il est où le crâne).

Pour les sorts, j'applique le multiplicateur pour les sorts perforants (éclairs, projectiles, traits ...) mais pas pour les sorts de "surface" (boule de feu, boule des ombres ...) De toute façon, comme ce sont des attaques physiques, je prends en compte les armures. La source de l'attaque est la magie mais pas l'attaque, sauf pour certains sort s'attaquant à l'esprit (afflux astraux...)

De plus, j'ai lié les sorts entre eux, ce qui permet de commencer avec des sorts de cercles supérieurs à un niveau plus élevé. (Ca me fais sourire lorsqu'un mage de Cercle 6 lance une tempête de niv 1) Avec les liens entre sorts de même famille, le même mage de Cercle 6 peut obtenir le sort de tempête au niv 10 pour commencer (ce qui est plus intéressant).

TridentT

Attaque magique

January 12 2000, 11:13 PM

Si l'attaque magique produit des dégats physiques (pas mentals), je prends en compte TOUS les multiplicateurs du corps.

Que ce soit à l'arc, à l'épée, magie ou autre, le risque de se prendre un coups dans les parties sensibles (surtout pour les hommes!), et pour la tête ATTENTION!

Encore un sujet non débattu: le combat à plusieurs

Kristeal

January 6 2000 at 11:43 PM

Comment faites-vous pour simuler le combat à plusieurs 2 vs 1 et 3 vs 1 ??? Je n'ai jamais trouver de règles claires et pourtant ces ne sont pas rares en campagne.

Auteur

Reply

Karlem

il me semble que c'est dans le livre de base...

January 7 2000, 2:33 AM

Moi, personnellement, j'applique les règles du livre de base qui font, si je ne me trompe, -2 en CA et en CD par X round(s) et par adversaire supplémentaires. Mais pour des joueurs pas très forts dans des situations délicates, je diminue ou je fais semblant d'oublier pour ne pas faire de massacre!

kragor

en effet c'est dans les règles....

January 7 2000, 5:25 AM

si je ne me trompe, contre plusieurs adversaires on ne peut pas attaquer au départ, et on a un malus de - 2CD sur la première défense, -4CD sur la deuxième défense, - 8 sur la troisième, - 16 sur la 4ème, -34 sur la 5ème, et enfin - 32 sur la 6ème défense

Il est considéré qu'on ne peut pas avoir plus de 6 adversaires. pour pouvoir attaquer, il faut réussir toutes les défenses....

Voilà, moi perso j'applique cette règle telle quelle, avec des petits ajustements de temps à autres, pour pas faire trop de mal aux pauvres PJ's

kragor

petite erreur de ma part

January 7 2000, 5:27 AM

-34 sur la 5ème,
il fallait lire -24 sur la cinquième défense

Kristeal

Et la volonté de riposte

January 9 2000, 11:49 PM

Comment faites vous lorsque les deux adversaires frappent (ils ont réussi leur jet de vol et ont une arme complète règle complémentaire Ext Ombres et Lumières) ??

Sur quelle base calculez vous les CA et CD ??? Rajoutez-vous le FA et le FD de l'arme ???

kragor

tentative de réponse

January 11 2000, 2:28 PM

je crois (mais ça fait tellement longtemps que j'ai pas joué que je m'en souviens plus :o)) que pour ma part quand deux adversaires frappent en même temps, pour chacune des deux défenses respectives, d'une part je compte le Cd brut du personnage (sans facteur d'armes), d'autre part que je ne fais pas tirer de dés pour la défense ainsi on a pour chaque perso attaquant sans se soucier de sa défense :

CA+FA+D20, pour l'attaque,
et CA pur pour la défense
Mais ce genre de situation est extremement rare dans mes parties

David

Combats a plusieurs realistes

January 11 2000, 1:37 AM

J'utilise la regle des malus exponentiels lors des combats a plusieurs.
Cela permet qu'un perso de haut niveau craigne un groupe de gardes.... ou tout autres groupe de personnages de bas niveau.

Surtout n'oublie pas que l'ambidextrie te permet de diminuer ces malus d'un cran, cad que contre 2 adversaires pas de malus, contre 3 CD -2....

J'ai egalement ajoute une competence sens du combat3 qui permet a celui qui la possede de diminuer ce malus d'un cran egalement.

Bien sur cette competence doit etre rare et connue que par certain maitres d'arme.

Pour ma part c'est le maitre d'arme de Gregault qui l'appris a un de mes PJs comme recompense pour les services rendus.

De plus en reponse a certaines personnes, ces malus pour moi sont fixes et je ne les baissent pas pour aider les joueurs. Ils savent qu'en s'attaquant a un grand nombre qu'ils risquent gros.

TridenT

2 adversaires ...

January 12 2000, 11:08 PM

Contre deux adversaires, le malus que la plupart utilise est de -2 CD ... bof ...

Je trouve ça très faible, ça ne fait pas bcq de differences entre combattre 1 ou deux adversaires ... sauf pour ceux qui utilisent les regles (tous?) qui consiste à devoir parer pour pouvoir attaquer.

Kristeal

Pendant la contre-attaque

January 13 2000, 4:21 AM

Vu que l'on ne peut faire qu'une seule attaque par round (en général). Le PJ qui est face à trois adversaire et qui réussit ses 3 défenses. Pendant qu'il contre-attaque un adversaire, que font les 2 autres. Pendant un round, je veux bien qu'il regarde sous la surprise mais pour les suivants ?? Ils attendent que le PJ perde l'initiative contre le 1, car le premier ne peut pas attaquer vu qu'il est en défense ????

Comment on fait ??????????????

kragor

ça me paraît simple

January 13 2000, 4:29 AM

les deux autres continuent à frapper pendant que leur collègue se défend.
tant pis pour le Pj...

il donne des coups, mais il continue à en recevoir pendant ce temps. et il utilise toujours sa défense brute sans D20, ni modificateur d'armes pour ce qui est de la défense

Suppléments 3 et 4

January 6 2000 at 10:09 AM

Zakath

Je cherche donc à obtenir ces 2 suppléments...ça fait 5 ans que je connais ce jeu, mais ne trouvant pas tjs le tps de mener, ni de joueur réguliers motivés..j'ai trop attendu pour me les procurer...et voilà...quelle n'est donc pas ma tristesse d'apprendre sa disparition...

Quelqu'un pourrait-il m'aider à les trouver, maintenant que j'ai le tps et des joueurs...AAAA j'enrage...

Auteur

Reply

TridentT

@dresse, pour la deuxième fois!!!!!!!!!!

January 6 2000, 11:37 PM

Ben ouais, je l'ai déjà dit mais bon

http://www.crypte-neodelas.fr/shopping/?action=show_categ&category_id=70

je viens de verifier, ils doivent en avoir en stock! STP, dis -leur que tu viens de ma part, ça leur fera plaisir!

merci!

Don_Marco

Quoi ? Tu arrive pas à les trouver ?

January 12 2000, 3:34 AM

Et ben, faut le vouloir pour pas les trouver !

Dis moi t'es d'où ?

Non parce que moi je suis de Dijon et de Clermont-Fd et dans les magasins de ces 2 villes tu les trouves (en occase même!).

Alors si tu veux les trouver :

- sois tu fouine encore mieux !

- sois tu me le demande.

Bye

PLUS EDITE ?????

January 4 2000 at 1:01 PM

Zakath

Qu'apprends-je? Eleckasë n'est plus édité ???
Que s'est-il donc passé???
Quelqu'un pourrait-il m'éclairer?

Auteur

Reply

Kristeal

En bref

January 5 2000, 12:25 AM

Bienvenue à toi Zakath (je constate que tu as laissé tomber l'apostrophe de 'Zakath).

En bref, le petit poisson c'est fait bouffer par les plus gros malgré toutes ses bonnes dispositions. En clair Alexandre Bidot, l'auteur n'a pas trouvé les mécènes lui permettant de continuer la parution d'Eleckase. Il y a plus de détail sur la page 8 du forum (interview d'AB) et suite.

Et parce que Eleckase est un jeu qui nous PLAIT ENORMEMENT que nous avons décidé de continuer à le faire vivre sur le net. Il y a 3 sites reprenant la majeure partie des modifications apportées à Eleckase. Ce sont les sites de Trident (<http://www.multimania.com/trident/main.htm>) de Bilbo (<http://www.infomaniak.ch/~bilbo/>) et de Kragor (<http://www.multimania.com/kragor/JDR.html>)

Et bonne lecture du forum, il y a beaucoup de choses intéressantes.

Karlem

Je confirme...

January 5 2000, 7:13 AM

oui, c'est vrai, dans la dernière lettre que m'a écrit Alexandre Bidot et que j'ai reçu après des mois d'attente, il m'annonçait cette nouvelle qui me mit hors de moi!!! Il semblait découragé au plus haut point(et ça se comprend) et disait qu'Ormékiane abandonnait Eleckasë. Ses prochains projets étant une BD avec son dessinateur et je ne sais même pas si elle a vu le jour. Sinon, j'ai moi aussi commencé un site mais je n'ai pas encore eu beaucoup de temps pour le développer:

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

subdivision "Les observations d'Alzim"(je reprends également les autres sites sur Eleckasë).

Le site de l'homme aux 7 martyres n'existe plus mais je compte remettre ce qui y était mis sur le mien(fort heureusement à l'époque, je l'avais imprimé!). Bonne année à tous,

Karlem

Karlem

Houps!

January 5 2000, 7:24 AM

Excusez-moi, c'était pas Ormékiane, c'était Siroz!

C KwaDonk, Les Gazettes???

January 4 2000 at 1:19 AM

Morland, Brûleur de Dragons

J'ai toujours entendu parler des gazettes, mais je ne les ai jamais vues. C'est pourquoi, j'appelle tout les MJ en possédant de bien pouvoir m'en parler, ou de me les communiquer (par quelque moyen que ce soit).

Merci d'avance à tous...

Auteur **Reply**

Kristeal

Sur le site de TridenT

January 4 2000, 4:42 AM

TridenT est en train de les scanner, et il y en a déjà 4 sur son site dont voici l'adresse:

<http://www.multimania.com/trident/main.htm>

Rubrique Eleckase (pour ceux qui ne saurait pas)

De plus, il y a plein d'autres choses intéressantes.

TridenT

1000 excuses...

January 5 2000, 11:38 PM

...pour le retard, mais voilà ENFIN les gazettes online ... toutes, sauf une, qui m'agace sérieusement!

VOilà, j'espère que cela vous donnera encore plein d'idées, et j'espère que je vous ai pas fais trop attendre!

Kristeal

Conseil

January 6 2000, 4:43 AM

Si une gazette t'agace de trop balance lui une boule de feu, elle sera plus coopérative après.

Karlem

C'est une bonne idée!

January 6 2000, 4:50 AM

C'est une super idée mais je préfère les éclairs, c'est plus radical et ça impressionne vachement!

Kristeal

Mortel

January 7 2000, 1:07 AM

Ca l'est encore plus si tu le localises avec les multiplicateurs (vu que j'assimile le sort à une attaque perforante) et face à un démon; TCHACK! et y plus de démon!!!!!!!!!!

TridenT

BOULE DE FEU

January 6 2000, 6:00 AM

J'y ai pensée aussi, mais dans ce cas là, je déclenche carrement l'Armagedon, parce que j'en ai marre de certain logiciel de {#~'é ... enfin, je dis ça parce que je suis énervé!

Et puis, une boule de feu c'est rien!
Mieux vaut un bon critique en pleine poire!
PAF! x10!

Zakath

Ca brûle !!!!!

January 6 2000, 10:12 AM

En plus, le feu, ça brûle, non?
Ce serait dommage de gâcher une belle gazette...

Kristeal

Merci

January 6 2000, 4:57 AM

Un tout GRAN MERCI pour les gazettes même si tu réduits la 6ème en cendre. Il y a plein de petits détails intéressants.

TridenT

C'est moi, c'est moi!

January 6 2000, 6:02 AM

C'est moi qui vous remercie tous, de votre patience, et de vos idées!
Bonne année, et bonne Santé à Eleckasë!