



Les Archives du Forum

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

TOME 3

Discussions du deuxième semestre de l'Année 2000

*Par
Kephren*

Version intégrale

Avant-propos

Ce troisième tome regroupe tous les messages qui ont été échangés sur le forum de discussion d'Eléckasë hébergé sur Network54.com au cours du deuxième 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, Asso le félin, Kouran, Kristeal, David, Ehelha, antoine, un veleide fougeu, l'elfe noir / l'elfe, DUBOS, Ron Marchétoile, Zakath, Aldor.

Kephren

Listing de messages échangés au cours du deuxième semestre 2000

- **Joyeuses fêtes ...** - *ehelha on Dec 22, 2000*..... p. 18
 - toi aussi, bonne fêtes à tous, bon apocalypse, joyeux ragnarok et passez un bon armagedon (NPO) - *Kragor on Dec 23, 2000*
 - Moi de meme - *Kouran on Dec 24, 2000*
 - Bonne fête et bon Armageddon... - *Kristeal on Jan 3, 2001*
 - Je comptais justement mettre un message dans ce genre-la... - *Karlem on Dec 27, 2000*
- **Vous allez dire que je le fait expres mais ..** - *Kouran on Dec 6, 2000*..... p. 19
 - et ben... - *kragor on Dec 6, 2000*
- ***** Joyaux** - *Kouran on Dec 1, 2000*..... p. 20
 - ***oui et non - *Kragor on Dec 1, 2000*
 - ***Je vois - *Kouran on Dec 2, 2000*
 - *** ou - *Kristeal on Dec 3, 2000*
 - *** J y avais pense - *Kouran on Dec 4, 2000*
 - *** attaque - *Kristeal on Dec 4, 2000*
 - ***Pour ma part... - *David on Dec 4, 2000*
 - *** c est un bon point de vue aussi - *Kouran on Dec 4, 2000*
 - ***ben en fait... - *David on Dec 4, 2000*
 - *** n'oubliez pas... - *Kristeal on Dec 4, 2000*
 - *** - *Ehelha on Dec 5, 2000*
- **besoin d'un avis rapide** - *kragor on Nov 27, 2000*..... p. 24
 - Salut ! - *Ehelha on Nov 27, 2000*
 - s'il sagit... - *Kragor on Nov 28, 2000*
 - Rapidement... - *Le Chasse gnouf on Nov 28, 2000*
 - Rien de particulier - *Kouran on Nov 28, 2000*
 - Help !!! - *kragor on Nov 28, 2000*
 - Quel genre d'aide? - *TridentT on Nov 29, 2000*
 - Je sens que c'est bibi qui va devoir le faire... - *Le Chasse gnouf on Nov 29, 2000*
 - devoir faire quoi - *Kragor on Nov 29, 2000*
 - merci - *Kragor on Nov 29, 2000*
- **Question de temps** - *Kouran on Nov 20, 2000*..... p. 27
 - Ne t'inquiètes pas tant ! - *Ehelha on Nov 21, 2000*
 - Encore Merci - *KOURAN on Nov 21, 2000*
- **Attraction magie dans les plans** - *Kouran on Nov 18, 2000*..... p. 28
 - Je pense oui... - *Karlem on Nov 18, 2000*
 - Je trouvais aussi - *Kouran on Nov 19, 2000*
 - Tu as raison ... - *Ehelha on Nov 19, 2000*
 - Règle simplifiée - *Kristeal on Nov 19, 2000*
 - référence - *kragor on Nov 20, 2000*
 - C'est pas l'unique moyen - *David on Nov 20, 2000*
 - Euhh - *Kouran on Nov 20, 2000*
 - toute petite remarque... - *Anonymous on Nov 20, 2000*
 - Bonne pensee - *Kouran on Nov 21, 2000*
- **La 4e Prophétie** - *Karlem on Nov 17, 2000*..... p. 31
 - Mondes - *TridentT on Nov 20, 2000*
 - ;) Et en plus Baldur's Gate 2 qui vient de sortir ! - *Karlem on Nov 27, 2000*
 - Et encore ... - *TridentT on Nov 29, 2000*
 - Et bientôt - *Kristeal on Nov 29, 2000*
 - arf - *David on Dec 4, 2000*
- **Oeuf ou pas oeuf ??** - *Zakath on Nov 8, 2000*..... p. 33
 - Je n'en ai jamais disséqué ! - *Kristeal on Nov 8, 2000*
 - Et les Véléids ? - *Le Chasse gnouf on Nov 9, 2000*
 - pas à ma connaissance - *kragor on Nov 9, 2000*
 - Au fait, quand est ce que tu fais ton dossier sur les pérons ? (NPO) - *Le Chasse gnouf on Nov 10, 2000*
 - Ovovipare - *Kouran on Nov 9, 2000*
 - Accouchement difficile - *Kristeal on Nov 10, 2000*
 - To be or not to oeuf - *Kouran on Nov 10, 2000*
 - Je ne crois pas. - *David on Nov 9, 2000*

- Argh! Pauvre de moi, il faut bien lire oeufs et pas eux dans la première phrase [NT] - *David on Nov 9, 2000*
 - Origine de l'idée - *Kristeal on Nov 10, 2000*
 - J'ai l'impression de me répéter - *David on Nov 10, 2000*
 - Pour confirmer - *Kristeal on Nov 10, 2000*
 - Cependant - *Kristeal on Nov 16, 2000*
- **La classe aventurier** - *David on Nov 7, 2000*..... p. 36
 - Solitude - *Kouran on Nov 9, 2000*
 - A propos de la dernière connexion Chat - *David on Nov 9, 2000*
 - No problem. - *Kouran on Nov 10, 2000*
- **Nait-on amrohd ou devient-on amrohd ?** - *Kouran on Oct 30, 2000*..... p. 37
 - inexact - *kragor on Oct 30, 2000*
 - Oui, oui, on s'est mal compris - *Kouran on Oct 31, 2000*
 - réponse très rapide à kkes questions - *kragor on Nov 1, 2000*
 - Vieillesse accélère ? - *Kouran on Nov 1, 2000*
 - temps - *Kragor on Nov 2, 2000*
 - Libre interprétation - *Kristeal on Nov 6, 2000*
 - Si si - *Kouran on Nov 6, 2000*
 - To be Ahmrôd or not toubib - *Kristeal on Oct 31, 2000*
 - Leur oppose ? - *Kouran on Oct 31, 2000*
 - *** de mémoire pour les infos - *Kristeal on Nov 6, 2000*
 - si quelqu'un regarde encore... - *Nonal on Mar 12, 2001*
 - Par chance... - *Kragor on Mar 19, 2001*
 - **Ma parole C'est le désert ici ! (NPO)** - *Le Chasse gnouf on Oct 24, 2000*..... p. 41
 - Pas tout à fait ! - *David on Oct 24, 2000*
 - Scorpions, serpents à sonnettes...POISON ! - *Le Chasse gnouf on Oct 24, 2000*
 - A tout poison son antidote - *Kouran on Oct 24, 2000*
 - Poison - *Kristeal on Oct 26, 2000*
 - Voici le dilemme : - *Le Chasse gnouf on Nov 3, 2000*
 - Au choix du MJ - *Kristeal on Nov 6, 2000*
 - Là n'est pas le problème... - *Le Chasse gnouf on Nov 8, 2000*
 - C'est la magie du 01 - *Kristeal on Nov 8, 2000*
 - Les soins par magie - *David on Oct 27, 2000*
 - La magie, les antidotes... - *Le Chasse gnouf on Nov 3, 2000*
 - les antidotes - *David on Nov 6, 2000*
 - C'est l'effet "Chat" (et pas "Kiscool" !!)... - *Karlem on Oct 25, 2000*
 - Ben justement non... - *Le Chasse gnouf on Oct 25, 2000*
 - **Un Chat... la mort du forum?** - *Karlem on Oct 13, 2000*..... p. 45
 - Réflexion intéressante ... - *Ehelha on Oct 13, 2000*
 - c'est exactement comme ça que je le vois pas - *kragor on Oct 13, 2000*
 - Pourquoi pas? - *Aldor on Oct 21, 2000*
 - Moi, je voyais plutôt cela se passer inconsciemment... - *Karlem on Oct 14, 2000*
 - Quel est ton problème, 4013 ? - *Le Chasse gnouf on Oct 15, 2000*
 - Alors à quand le premier RDV Chat ? nt - *Kristeal on Oct 15, 2000*
 - Je n'ose pas imaginer : - *Le Chasse gnouf on Oct 16, 2000*
 - Il est vraiment que tous en même temps ... - *Kouran on Oct 16, 2000*
 - * un scénario intitulé "les gnoufs chassés chasseurs" ça intéresse quelqu'un.- *Kristeal on Oct 16, 2000*
 - M'en fous ! J'ai lu ton message ! (NPO) - *Le Chasse gnouf on Oct 17, 2000*
 - **le Chat Network 54 Intégré au forum :o)** - *Bilbo on Oct 10, 2000*..... p. 47
 - bon, ça m'a l'air pas mal en effet... - *kragor on Oct 10, 2000*
 - c'est loin d'être encore le mieux cependant - *kragor on Oct 10, 2000*
 - un des intérêts et que l'on voie à partir de cette page s'il y a quelqu'un de présent - *kragor on Oct 10, 2000*
 - **C'est quoi l'adresse du Chat ?** - *Karlem on Oct 10, 2000*..... p. 48
 - c'est pas compliqué pourtant - *kragor on Oct 10, 2000*
 - **tentative de création de chat Eléckasé** - *kragor on Oct 2, 2000*..... p. 49
 - Si ça intéresse du monde... - *Bilbo on Oct 4, 2000*
 - effectivement... - *kragor on Oct 4, 2000*
 - Y a jamais personne à ton Chat !!! (NPO) - *Le Chasse gnouf on Oct 6, 2000*
 - je crains que ce ne soit normal jusque là.. - *kragor on Oct 6, 2000*

- Les RDV c'est le mieux - *David on Oct 9, 2000*
 - Le jeu de role dont j'ai oublié le nom est Thoan (NT) - *David on Oct 9, 2000*
 - Même pas vrai d'abord... - *Le Chasse gnouf on Oct 9, 2000*
 - Reponse Chat-Chan - *David on Oct 9, 2000*
 - Sorry mais je lisais mes message - *Kouran on Oct 9, 2000*
 - Pourtant... - *Le Chasse gnouf on Oct 10, 2000*
 - de quoi j'ai l'air moi maintenant... - *Kragor on Oct 10, 2000*
 - Tu as l'esprit mal tourné ! - *Le Chasse gnouf on Oct 10, 2000*
- **c'est chose faite !!!** - *Kragor on Sep 28, 2000*..... p. 52
 - voilà ce que ça donne la fatigue... - *Kragor on Sep 28, 2000*
 - OK ;) - *Karlem on Oct 2, 2000*
- **C'est un complot contre ma grandiose personne** - *Kragor on Sep 14, 2000*..... p. 53
 - Tout s'explique...(NPO) - *Le Chasse gnouf on Sep 14, 2000*
 - Infidèle? - *TridentT on Sep 15, 2000*
 - Le problème ne vient ni de moi (joueur) ni du MJ... - *Le Chasse gnouf on Sep 15, 2000*
 - hum, tu es condamné mon petit Ron Marchétoile... - *Kragor on Sep 15, 2000*
 - Tiens donc... - *Le Chasse gnouf on Sep 18, 2000*
 - Untitled - *Anonymous on Sep 18, 2000*
 - Kill, kill, kill !!! - *Le Chasse gnouf on Sep 19, 2000*
 - Hum! Je viens de revenir et ça sent déjà le roussi... - *Karlem on Sep 19, 2000*
 - Mais non, mais non... - *Le Chasse gnouf on Sep 19, 2000*
 - Beeeuuuuhhh!!! - *Karlem on Sep 20, 2000*
 - Promis, juré : j'ai toujours coché ! (NPO) - *Le Chasse gnouf on Sep 20, 2000*
 - Le problème vient peut-être de l'adresse e-mail !? - *Karlem on Sep 21, 2000*
 - Je ne pense pas... - *Le Chasse gnouf on Sep 21, 2000*
 - L'indépendance - *TridentT on Sep 19, 2000*
 - Untitled - *Le Chasse gnouf on Sep 19, 2000*
 - ... et encore ... - *TridentT on Sep 19, 2000*
 - Qu'entends-je ? - *Le Chasse gnouf on Sep 20, 2000*
 - Expressions Gnoufs... - *Karlem on Sep 21, 2000*

- C est cool votre truc mais c est quoi un gnouf ? - *Kouran on Sep 22, 2000*
- C'est ce que je chass e...(NPO)

Le Chasse gnouf on Sep 22, 2000

- Je m en doute - *Kouran on Sep 24, 2000*
 - Non, non ce serait plutôt... - *Le Chasse gnouf on Sep 24, 2000*
 - C est mechant et cela - *Kouran on Sep 25, 2000*
 - C'est comme ça mais en pire !!! (NPO) - *Le Chasse gnouf on Sep 25, 2000*
 - C'est constructif comme discussion, n'est ce pas ? (NPO) - *Le Chasse gnouf on Sep 26, 2000*
 - je ne te le fais pas dire... (PNPO) - *kragor on Sep 26, 2000*
 - C est fou comme on derive - *Kouran on Sep 26, 2000*
 - Empreinte de la magie - *Kristeal on Sep 26, 2000*
 - Air / Terre... Marchétoile ou marchalaube...??? - *Kragor on Sep 26, 2000*
 - Tient ? On parle de moi. - *Le Chasse gnouf on Sep 27, 2000*
 - Reconversion??? - *TridenT on Sep 15, 2000*
 - Chiche !! (NPO) - *Le Chasse gnouf on Sep 20, 2000*
 - **Les pouvoirs Psi.** - *Le Chasse gnouf on Sep 13, 2000*..... p. 68
 - rassures toi pour la lumière - *Kragor on Sep 13, 2000*
 - Psy - *TridenT on Sep 14, 2000*
 - facile :o) - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - Tout à fait ... - *Kristeal on Sep 14, 2000*
 - Les combats psi. ? - *Le Chasse gnouf on Sep 14, 2000*
 - un jeu d'echec - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - Abhérance - *Kristeal on Sep 14, 2000*
 - arf :o) - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - C'est un bon système de progression - *Kristeal on Sep 14, 2000*
 - mieux :o) - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - autre chose... - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - Mage = Psi ??? - *Le Chasse gnouf on Sep 14, 2000*
 - on parle de pourcentage de réussite... - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - Non, non, je confirme... - *Le Chasse gnouf on Sep 14, 2000*
 - % de départ - *Kristeal on Sep 17, 2000*
 - **Comment appréciez-vous la magie chamane !** - *Ehelha on Sep 12, 2000*..... p. 73
 - *** cette fois ci je les oublie pas - *kragor on Sep 12, 2000*
 - Tu es très désagréable ... - *Ehelha on Sep 12, 2000*
 - oulà visiblement, il y a méprise - *kragor on Sep 12, 2000*

- *j'ai jamais eut de shaman mais... - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - ***** - *Kristeal on Sep 14, 2000*
 - *ça dépend.. - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - ***croyance - *Kristeal on Sep 14, 2000*
 - De nos jours ... - *TridenT on Sep 15, 2000*
 - pour une fois je suis d'accord - *Kragor on Sep 15, 2000*
 - Il faut vraiment que je fonde ma secte... - *Le Chasse gnouf on Sep 18, 2000*
 - tout à fait d'accord avec toi - *Kragor on Sep 14, 2000*
 - Malgré ma faible experience dans le domaine d Elekase - *Kouran on Sep 28, 2000*
 - Avant ou après la création - *Asso le félin on Oct 26, 2000*
- **Me re'vla!** - *TridenT on Sep 9, 2000*..... p. 79
 - Enfin - *Kragor on Sep 9, 2000*
 - Ecrivez-moi - *Asso le félin on Oct 26, 2000*
- **Nécromancie, démonologie, appel des morts vivants et tout ça...** - *kragor on Sep 7, 2000*..... p. 80
 - L'idée est bonne - *Kristeal on Sep 7, 2000*
 - Untitled - *David on Sep 8, 2000*
 - oui... - *Kragor on Sep 8, 2000*
 - Une modification personnelle - *Ehelha on Sep 12, 2000*
 - je suis assez d'accord - *kragor on Sep 12, 2000*
 - Untitled - *Ehelha on Sep 12, 2000*
 - Nécro - *Kristeal on Sep 13, 2000*
 - d'accord mais... - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - inspiration - *Kristeal on Sep 14, 2000*
 - Ben oui, y'a plein de trucs... - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - Exemple et possibilité - *Kristeal on Sep 14, 2000*
 - Exemples et possibilités - *Kristeal on Sep 14, 2000*
 - Autre approche... - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - je suis tout à fait d'accord - *kragor on Sep 14, 2000*
 - marrant... - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - il ne faut pas exagérer non plus... - *Kragor on Sep 14, 2000*
 - Encore une fois les démons! - *TridenT on Sep 15, 2000*
 - arf :o) - *Bilbo on Sep 15, 2000*
 - farpaitement - *Kragor on Sep 15, 2000*
 - farpaitement - *Kragor on Sep 15, 2000*
 - pout a fait - *Bilbo on Sep 15, 2000*
 - OK ! - *Ehelha on Sep 15, 2000*
 - sympa, pas mal - *kragor on Sep 15, 2000*
 - Trop restrictif - *Kristeal on Sep 17, 2000*
 - **Baumes VS potions de soins VS potions sorcières...** - *Kragor on Sep 2, 2000*..... p. 93
 - Ben... - *Bilbo on Sep 3, 2000*
 - Prix - *Kristeal on Sep 4, 2000*
 - **Je sais que je vous embetes avec ma questions de debutant mais ...** - *Kouran on Sep 1, 2000*..... p. 95
 - non ça n'embete absolument personne... - *Kragor on Sep 1, 2000*
 - Bien d'accord, le PIF et les mensonges aux PJs, il y a rien de mieux! - *Karlem on Sep 2, 2000*
 - Les orcs noirs - *Kristeal on Sep 4, 2000*
 - puissance des ennemis... - *Kragor on Sep 4, 2000*
 - Je l'utilise beaucoup, moi aussi - *Karlem on Sep 4, 2000*
 - Les caracs des ennemis ... - *Ehelha on Sep 5, 2000*
 - Comment tu fais pour ton fichier informatique ? - *Kouran on Sep 5, 2000*
 - Je peux te les envoyer si tu veux ? - *Ehelha on Sep 6, 2000*
 - Aussi tot dit ... - *Kouran on Sep 6, 2000*

- Bien reçu ... Merci - *Kouran on Sep 7, 2000*
 - Et le nombre dans tout ca!!!! - *David on Sep 4, 2000*
 - Oui, mais pour le Demi-Orc, heureusement qu'il est à moitié humain! - *Karlem on Sep 4, 2000*
 - Untitled - *kragor on Sep 4, 2000*
 - Encore une fois, ce n'est qu'un AVIS - *Karlem on Sep 5, 2000*
 - j'ajouterais une chose... - *Kragor on Sep 4, 2000*
 - l'orc se rapproche plus du... - *Kristeal on Sep 4, 2000*
 - oui... - *Karlem on Sep 5, 2000*
 - comme je l'ai dit, chacun son avis... - *Kragor on Sep 5, 2000*
 - Bien dit! - *David on Sep 5, 2000*
 - barbare et romain - *Kristeal on Sep 5, 2000*
 - bon j'exagère peut-être un peu pour le templier... - *Kragor on Sep 5, 2000*
 - Une race spéciale les orcs. - *Ehelha on Sep 5, 2000*
 - 40 - 80 - *Bilbo on Sep 11, 2000*
 - tout à fait d'accord... - *Kragor on Sep 4, 2000*
 - **Note: C'est marrant toute cette série de prénoms commençant par K** - *Karlem on Aug 28, 2000.....*
 - toi tu dois vraiment te faire chier pour laisser des messages comme celui-là;-) - *Kragor on Aug 28, 2000*
 - Tu sais, en exam, on débloque tous un peu - *Karlem on Aug 29, 2000*
 - Attention - *Kristeal on Aug 29, 2000*
 - Non!!!! - *kragor on Aug 29, 2000*
 - Il faut croire que c est le destin - *Kouran on Aug 28, 2000*
 - Tout cela fait peut-être partie d'un grand complot pré-Armageddonien... - *Karlem on Aug 29, 2000*
 - On m aurait menti a l insu de mon plein gre ? - *Kouran on Aug 29, 2000*
 - Tu connais les chroniques de la Lune Noire... - *Karlem on Aug 30, 2000*
 - Réponse et * pour la 2 partie du message - *Kristeal on Aug 30, 2000*
 - y'a pire... - *kragor on Aug 30, 2000*
 - Faiseur??? - *Karlem on Aug 31, 2000*
 - relis tes suppléments jeune scribe... - *Kragor on Aug 31, 2000*
 - *Heu.... T'as pété un plomb, toi aussi? - *Karlem on Aug 31, 2000*
 - Dites, je peux lire le message au dessus ? - *Le Chasse gnouf on Sep 11, 2000*
 - si tu veux - *Kragor on Sep 12, 2000*
 - Nescafé fait des petits sachets très bien maintenant ! - *Karlem on Aug 31, 2000*
 - Non, je connais pas - *Kouran on Aug 30, 2000*
 - une super Bd qu'il faut au moins que tu feuilletes... - *Kragor on Aug 30, 2000*
 - Une BD Médiévale - fantastique - *Karlem on Aug 31, 2000*
 - Tu vends des BD. - *Kristeal on Aug 31, 2000*
 - Non, mais je suis un passionné! - *Karlem on Aug 31, 2000*

p. 105

- Et puis, c'est pas si dur que ça de trouver des BDs à BXL ! Non? - *Karlem on Aug 31, 2000*
 - le K se kase bien ! nt - *Kristeal on Aug 28, 2000*
 - Je commence à regretter d'être revenu moi...(NPO) - *Le Chasse gnouf on Sep 11, 2000*
 - Changes ton nom et deviens la "Kass Gn ouf" nt - *Kristeal on Sep 12, 2000*
 - Cthoum!Chtoum!Chtoum! (NPO) - *Le Chasse gnouf on Sep 12, 2000*
 - **Quoi, tout le monde a pris un ticket d'avion pour comprendre mon explication ?** - *Kristeal on Aug 25, 2000*..... p. 111
 - non très simple mais... - *Kragor on Aug 25, 2000*
 - **Magies : couleurs et lumière** - *Kragor on Aug 21, 2000*..... p. 112
 - j'ai failli oublié (pour trident) - *Kragor on Aug 21, 2000*
 - Sorts - *Trident on Sep 11, 2000*
 - Les magies - *Kristeal on Aug 22, 2000*
 - Les termes exacts - *Kristeal on Aug 23, 2000*
 - ah bon - *kragor on Aug 23, 2000*
 - Le voyage - *Kristeal on Aug 23, 2000*
 - arf - *Bilbo on Sep 3, 2000*
 - Et pour les magiciens spécialisés dans la magie de la lumière ? nt - *Kristeal on Sep 4, 2000*
 - C'est simple, je le permet pas. - *Bilbo on Sep 4, 2000*
 - bon hum... - *Kragor on Sep 4, 2000*
 - facile :o) - *Bilbo on Sep 11, 2000*
 - mouais je suis pas convaincu là... - *kragor on Sep 11, 2000*
 - comme tu dis.. - *Bilbo on Sep 11, 2000*
 - je suis d'accord sur un point - *kragor on Sep 11, 2000*
 - cool, ca en fait un :o) - *Bilbo on Sep 12, 2000*
 - c'est une idée qui se défend - *kragor on Sep 12, 2000*
 - Arf... - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - Lien entre la Magie et ses maitres - *Kristeal on Sep 12, 2000*
 - Cool :o) - *Bilbo on Sep 14, 2000*
 - qu'est ce qui lie la Lumière aux croyants alors... - *Kragor on Sep*

croyants alors... - *Kragor on Sep 4, 2000*

- cf mon autre réponse(nt)
- *Bilbo on Sep 11, 2000*

- Magie et Dêité - *TridenT on Sep 11, 2000*

- Deuxième pavé dans la mare (aux canards) - *Kristeal on Sep 12, 2000*

- o bon... - *Kragor on Sep 12, 2000*

▪ *****

pour
le
mess
age
précé
dent,
très
impo
rtant
-

*Krag
or on
Sep
12,
2000*

- Erreur
... -
*Tride
nT on
Sep
13,
2000*

- ok, ok
pas
taper,
pas
taper
(NPO
) -
*Krag
or on
Sep
13,
2000*

- Evident - *TridenT on Sep 11, 2000*

- Question réthorique ? - *Kristeal on Sep 11, 2000*

- haaa! - *TridenT on Sep 12, 2000*

- ben, de manière logique... - *Bilbo on Sep 14, 2000*

- **Ligue anti-joueurs chiant** - *Kouran on Aug 13, 2000*.....

- o j'aime pas ça du tout... - *Kragor on Aug 13, 2000*

- Je sais pas - *Kouran on Aug 13, 2000*

- détrompes toi... - *Kragor on Aug 13, 2000*

- Oui, nous verrons - *Kouran on Aug 13, 2000*

- bon ce que je vais conseiller est très mal, faut pas le faire,
c'est pas bien... - *Kragor on Aug 14, 2000*

- Mort au traître - *Kouran on Aug 14, 2000*

- quoi vous complotez jamais à part tout
seul...??? - *Kragor on Aug 14, 2000*

- Heu , le JdR ... - *TridenT on Aug 14, 2000*

- exactement... - *Kragor on Aug 15, 2000*

p. 126

- Bien/Pas bien - *Trident* on Aug 16, 2000
 - Une situation bien difficile ! - *Ehelha* on Aug 13, 2000
 - Alea jacta est - *Kouran* on Aug 15, 2000
 - Le feu purificateur du cardinal... - *Karlem* on Aug 17, 2000
 - Meme en vacances, je pense - *Kouran* on Aug 21, 2000
 - Tout est relatif - *Kristeal* on Aug 21, 2000
 - Fun fun fun + Demande suppl Terre - *Kouran* on Aug 23, 2000
 - Où habites-tu en Belgique? - *Karlem* on Aug 23, 2000
 - Et moi a Bxl - *Kristeal* on Aug 24, 2000
 - Untitled - *antoine* on Aug 11, 2001
- **Comment entretenir une arme ?** - *Kouran* on Aug 11, 2000..... p. 133
 - avec soins :o) - *Bilbo* on Aug 12, 2000
 - Rien de tel qu'une relique ou une arme magique ;) - *Karlem* on Aug 21, 2000
- **Merci Trident** - *Ehelha* on Aug 11, 2000..... p. 134
 - 1ère impression - *Trident* on Aug 11, 2000
 - rah quelle dommage - *Kragor* on Aug 11, 2000
 - comme promis, mon avis... - *kragor* on Aug 11, 2000
 - Malus - *Trident* on Aug 12, 2000
 - euh, oui bien sur, - *Kragor* on Aug 12, 2000
 - Malus - *Trident* on Aug 16, 2000
 - Caractéristique - *Trident* on Aug 16, 2000
 - j'ai peut-être une idée... - *Kragor* on Aug 16, 2000
 - Bonne idée! - *Trident* on Aug 16, 2000
 - **bon pour ceux qui n'auraient pas encore remarqués...** - *Kragor* on Aug 8, 2000..... p. 137
 - Acrobatie avec des armes longues - *Kristeal* on Aug 8, 2000
 - Untitled - *Anonymous* on Aug 9, 2000
 - armes - *Kristeal* on Aug 9, 2000
 - vu comme ça oui - *Kragor* on Aug 10, 2000
 - autres mouvements - *Kristeal* on Aug 11, 2000
 - **Messages aux joueurs!** - *Trident* on Aug 8, 2000..... p. 139
 - grrr dommage que mon joueur ne soit plus là... - *Kragor* on Aug 8, 2000
 - Dommage que je n'ai pas de temps... - *Le Chasse gnouf* on Aug 16, 2000
 - Bonne question ! - *Ehelha* on Aug 8, 2000
 - Mon avis - *Un veleide fougueu* on Aug 8, 2000
 - Le courage de se battre contre l'adversité - *Kouran* on Aug 8, 2000
 - * Le devenir de mes PJs - *Kristeal* on Aug 8, 2000
 - **Coucou, c'est moi ;o)** - *Bilbo* on Aug 8, 2000..... p. 141
 - ah Enfin, depuis le temps que j'attendais ce moment.... - *kragor* on Aug 8, 2000
 - :o) - *Bilbo* on Aug 8, 2000
 - le mien - *Kragor* on Aug 8, 2000
 - Quel program ? - *Kouran* on Aug 8, 2000
 - en ce qui me concerne - *Kragor* on Aug 8, 2000
 - WebExpert :o) - *Bilbo* on Aug 9, 2000
 - **Armures des adversaires** - *Kristeal* on Aug 7, 2000..... p. 142
 - Ca dépend ... - *Trident* on Aug 8, 2000
 - ben moi je différencie chaque adversaire dans ce cas... - *Kragor* on Aug 8, 2000
 - La question était bien comprise - *Kristeal* on Aug 8, 2000
 - un peu comme les autres.. - *Bilbo* on Aug 9, 2000
 - Tu saurais pas me les envoyer ? - *Kouran* on Aug 11, 2000
 - je les ai pas sur informatique :o(- *Bilbo* on Aug 12, 2000
 - **Soins des hommes VS premier soins.** - *Kragor* on Aug 6, 2000..... p. 144
 - une première tentative de formalisation... - *Kragor* on Aug 6, 2000
 - Pardonnez... - *Kragor* on Aug 6, 2000
 - Bonne question - *Kristeal* on Aug 6, 2000
 - **Un elfe dans le désert** - *L'elfe Noir* on Aug 5, 2000..... p. 146
 - pas de problème mon ami - *Kragor* on Aug 5, 2000
 - Merci - *L'elfe* on Aug 5, 2000
 - Hum, un nom sympa... - *Kragor* on Aug 5, 2000
 - Kouran ou Tullaris ? - *Un elfe* on Aug 7, 2000
 - et pourquoi pas Malékith pendant qu tu y es...? ;-) - *Kragor* on Aug 7, 2000
 - Zut, je suis decouvert - *Un elfe* on Aug 7, 2000

- je l'ai vu de suite, je jouais elfe noir moi aussi il y a longtemps à Battle - *Kragor on Aug 7, 2000*
 - C'est un bon conseil ! - *Ehelha on Aug 7, 2000*
 - un autre "truc" - *Kristeal on Aug 7, 2000*
 - Just MERCI ! - *Kouran on Aug 8, 2000*
- **Vas y Kragor, fé péter les 'caouettes' et le débat... ;-)** - *Kragor on Aug 3, 2000*..... p. 150
 - Le bourrin subtile...(je me lance!) - *Karlem on Aug 3, 2000*
 - Untitled - *Anonymous on Aug 4, 2000*
 - grrr, j'ai oublié mon nom et un titre, exc usez moi!!! (NPO) - *Kragor on Aug 4, 2000*
 - Un petit dernier avant les vacances... - *Le Chasse gnouf on Aug 4, 2000*
 - Lui! - *TridenT on Aug 7, 2000*
 - euh, il est loin d'être tout le temps comme ça... - *kragor on Aug 7, 2000*
 - Tu ne serais pas en train de médire sur moi là ? (NPO) - *Le Chasse gnouf on Aug 16, 2000*
 - Peu utilisée - *Kristeal on Aug 3, 2000*
 - continue de combattre... - *Kragor on Aug 4, 2000*
 - Le style de combat - *Kristeal on Aug 6, 2000*
 - Frénésie et PV - *TridenT on Aug 7, 2000*
 - sympa ça comme idée... - *Kragor on Aug 7, 2000*
 - Si je peux vous aider ? - *Ehelha on Aug 4, 2000*
 - bien entendu... - *Kragor on Aug 4, 2000*
 - pardonnez la médiocrité de ma première phrase... - *Kragor on Aug 4, 2000*
 - D'accord avec Ehelha... - *Karlem on Aug 4, 2000*
 - **Une nouvelle venue !** - *Ehelha on Aug 1, 2000*..... p. 156
 - Bienvenue à toi! - *TridenT on Aug 1, 2000*
 - Welcome - *Kristeal on Aug 1, 2000*
 - Enfin une présence féminine dans ce forum! - *Karlem on Aug 2, 2000*
 - Merci pour vos réponses ! - *Ehelha on Aug 2, 2000*
 - Ah, Nice... Le soleil, le sable chaud... - *Karlem on Aug 3, 2000*
 - Il ne faut pas trop se plaindre ! - *Ehelha on Aug 4, 2000*
 - Y a pas de bac en Belgique... - *Karlem on Aug 4, 2000*
 - Ca vient ça vient! - *TridenT on Aug 7, 2000*
 - Oooooooooooooops! - *TridenT on Aug 10, 2000*
 - Super ... - *Ehelha on Aug 11, 2000*
 - Kill ! Kill ! Kill ! - *Le Chasse gnouf on Aug 3, 2000*
 - pas si nouvelle que ça tout de même... :-)- *kragor on Aug 3, 2000*
 - C'est du Kragor craché, ça! - *Karlem on Aug 3, 2000*
 - Rappel - *Kristeal on Aug 3, 2000*
 - Les étoiles repousse-PJ c'est pas pour les chiens !!! - *Le Chasse gnouf on Aug 4, 2000*
 - Et PAF!!! - *Karlem on Aug 4, 2000*
 - Ha!!!!!! il est encore plus fou que moi.... - *Kragor on Aug 4, 2000*
 - J'ai déjà oublié ;o) - *Le Chasse gnouf on Aug 4, 2000*
 - sinon... - *Kristeal on Aug 6, 2000*
 - pas besoin - *Kragor on Aug 7, 2000*
 - D'accord mais afflux est plus rapide... - *Kristeal on Aug 7, 2000*
 - peut-être mais un seul suffira quand même - *Kragor on Aug 8, 2000*
 - C'est bien comme cela que je l'entendais!!! - *Karlem on Aug 4, 2000*
 - -- - *Karlem on Aug 4, 2000*
 - **Nouveau débat ??** - *Kragor on Jul 31, 2000*..... p. 162
 - Charge percutante - *Kristeal on Jul 31, 2000*
 - Moi aussi je pense pareil que Kristeal... - *Le Chasse gnouf on Aug 1, 2000*
 - Remarque... - *Le Chasse gnouf on Aug 1, 2000*
 - dans la charge percutante, le bouclier n'est pas fait pour frapper... - *kragor on Aug 1, 2000*

- kragor on Aug 1, 2000*
- le pire c'est que j'ai hésité avant de mettre ça... - *Kragor on Aug 1, 2000*
 - La rondache... - *Kristeal on Aug 1, 2000*
 - hum... - *kragor on Aug 2, 2000*
 - Boucliers - *TridenT on Aug 1, 2000*
 - bien pour une fois je vais être un peu désagréable mais... - *Kragor on Aug 2, 2000*
 - Les GN - *Kristeal on Aug 2, 2000*
 - T'es sérieux... - *Le Chasse gnouf on Aug 3, 2000*
 - Erreur de ma part ! - *Kristeal on Aug 3, 2000*
 - Si je comprends bien... - *Le Chasse gnouf on Aug 3, 2000*
 - bon... - *Kragor on Aug 3, 2000*
 - Guerrier de la nuit - *Kristeal on Aug 3, 2000*
 - Arf! - *TridenT on Aug 3, 2000*
 - **JDR on-line** - *Kristeal on Jul 31, 2000*..... p. 168
 - Odyssée non... - *Kragor on Jul 31, 2000*
 - ben... - *Bilbo on Aug 9, 2000*
 - **La Choas est passé ...** - *Kristeal on Jul 27, 2000*..... p. 169
 - Ne me dis pas que tu regrettes de ne plus voir mes messages. NPO - *Le Chasse gnouf on Jul 28, 2000*
 - Bof, - *Kristeal on Jul 30, 2000*
 - Perdus ? - *Le Chasse gnouf on Jul 31, 2000*
 - oui, c'est dommage... - *Karlem on Jul 31, 2000*
 - **UPDATE!!!** - *Kragor on Jul 16, 2000*..... p. 170
 - Petite remarque... - *Le Chasse gnouf on Jul 17, 2000*
 - même pas vrai d'abord, je l'ai actualisé la page d'accueil... - *Kragor on Jul 17, 2000*
 - Mais enfin, Kragor, il ne faisait que donner son avis... - *Karlem on Jul 30, 2000*
 - **Eureka, j'ai trouvé** - *Kragor on Jul 14, 2000*..... p. 172
 - juste pour préciser en plus... - *kragor on Jul 15, 2000*
 - Le fin du paradoxe ? - *Kristeal on Jul 17, 2000*
 - "généalogie"...Lèche bottes ! - *Le Chasse gnouf on Jul 18, 2000*
 - intensité - *Kragor on Jul 18, 2000*
 - **Miracle** - *Kragor on Jul 12, 2000*..... p. 175
 - IDEM! - *TridenT on Jul 12, 2000*
 - Surtout, ne te précipite pas pour nous montrer le Bêtisier de la séance...(NPO). - *Le Chasse gnouf on Jul 20, 2000*
 - Non mais ... - *TridenT on Jul 20, 2000*
 - Ne serais-ce pas plutôt... - *Kristeal on Jul 20, 2000*
 - Je ne joue pas qu'à Eléckasë moi...:o)- *Le Chasse gnouf on Jul 21, 2000*
 - Classe de perso ... (mage) - *TridenT on Jul 24, 2000*
 - Ne me fais pas dire ce que je n'ai pas dit... - *Le Chasse gnouf on Jul 25, 2000*
 - Changement de classe - *Kristeal on Jul 25, 2000*
 - Est ce que c'est possible ? - *Le Chasse gnouf on Jul 25, 2000*
 - Adaptation des classes - *Kristeal on Jul 25, 2000*
 - C'est mieux en effet... - *Le Chasse gnouf on Jul 25, 2000*
 - toi qui cherchait un nouveau débat - *kragor on Jul 25, 2000*

- Magicien colporteur - *Kristeal on Jul 25, 2000*
 - NON !
PITIE !
PAS CA !
NOOOOO
OOOOOO
OOOOOO
OON !!! - *Le Chasse gnouf on Jul 26, 2000*
 - Hum,
Hum. Ici, je m'appelle le Chasse gnouf, pas Cadum...
- *Le Chasse gnouf on Jul 26, 2000*
 - oups, boulette!!
- *Kragor on Jul 26, 2000*
 - T'inquiète pas pour tout ça... - *Le Chasse gnouf on Jul 26, 2000*
 - hum tu me cherches... - *kragor on Jul 25, 2000*
- **PSG, PSG, PSG ! PSG, PSG, PSG ! (NPO)** - *Le Chasse gnouf on Jul 11, 2000*..... p. 182
 - PSG = Petit Sort de Gnouf ??? - *Kristeal on Jul 11, 2000*
 - ... - *TridentT on Jul 12, 2000*
 - PSG pour... - *Le Chasse gnouf on Jul 12, 2000*
 - Untitled - *Kragor on Jul 12, 2000*
 - Quelques inspirations - *Kristeal on Jul 12, 2000*
 - * Pour énerver un mago ... - *TridentT on Jul 13, 2000*
 - ***hum, comment dire, je les ai déjà tous mis dans le passé... (étoiles, pas regarder les joueurs, s - *Kragor on Jul 13, 2000*
 - Ca y est la séance est passée : - *Le Chasse gnouf on Jul 19, 2000*
 - NNOONN!!!!!!!!!!!!!! tu ne peux pas (NPO) - *Kragor on Jul 19, 2000*
 - Et pis d'abord fallait pas mettre un NPO si tu mets qq chose dedans. (NPO) - *Le Chasse gnouf on Jul 19, 2000*
 - c'était pour vois si tu suivais, et comme en plus j'avais rien d'intéressant à ajouter (NPO) - *Kragor on Jul*

19, 2000

o Je crois
remarquer que
tu ne sais pas
faire de vrai
NPO : il faut
mettre un
point ou un
espace. (NPO)
- *Le Chasse
gnouf on Jul
20, 2000*

- PSG GNOUF DE LA DAUBE - *DUBOS on Jul 14, 2000*
 - Tu sais... - *Le Chasse gnouf on Jul 17, 2000*
 - Rien que son existence ... - *Kristeal on Jul 17, 2000*
 - Si tu savais ce qu'est un gnouf... - *Le Chasse gnouf on Jul 18, 2000*
 - une question pour le Chasse Gnouf - *Kristeal on Jul 18, 2000*
 - Facile ! C'est le Joyal-Etoile de la Terre !
;-) - *Le Chasse gnouf on Jul 18, 2000*
 - Rien que son existence ... - *Kristeal on Jul 17, 2000*
- **Bonnes vacances à tous...** - *Karlem on Jun 30, 2000*..... p. 186
- **Suite du Paradoxe** - *Kristeal on Jun 27, 2000*..... p. 187
 - o Correction du message précédent ! - *Kristeal on Jun 27, 2000*
 - je suis d'accord... - *kragor on Jun 28, 2000*
 - Qu'est-ce qu'un sort neutre ? - *Kristeal on Jun 29, 2000*
 - Mon cas n'est pas désespéré : - *Le Chasse gnouf on Jun 29, 2000*
 - c'est justement à cause de ça que je me posais la question - *Kragor on Jun 29, 2000*
 - Oubliez le message si dessus.. - *Kristeal on Jun 29, 2000*
 - pas tout à fait d'accord - *Kragor on Jun 29, 2000*
 - Limiter les sorts... - *Le Chasse gnouf on Jun 29, 2000*
 - Limiter les sorts... - *Le Chasse gnouf on Jun 29, 2000*
 - limiter l'intensité d'un sort pourquoi et comment - *Kristeal on Jun 29, 2000*
 - Je suis peut-être sourd mais ... - *TridentT on Jun 30, 2000*
 - pourquoi... - *Kragor on Jun 30, 2000*
- **une chttite question de Magie...** - *Kragor on Jun 26, 2000*..... p. 191
- **Update des Abysses** - *Kragor on Jun 24, 2000*..... p. 192
 - o J'ai bientôt un truc pour ton bétisier... - *Karlem on Jun 26, 2000*
 - o Voilà... - *Karlem on Jun 26, 2000*
 - o je suis travailleur moi i en ce moment c'est fou - *Kragor on Jun 28, 2000*
- **suggestions pour résoudre le Paradoxe du chalumeau...** - *Kragor on Jun 23, 2000*..... p. 193
 - o argh, désolé pour le grand blanc avant le message - *Kragor on Jun 23, 2000*
 - T'aurais dû voir ma tête quand je n'ai rien vu apparaître... - *Karlem on Jun 26, 2000*
- **Vos sites ?** - *Le Chasse gnouf on Jun 20, 2000*..... p. 195
 - o t'as du succée avec tes messages dis moi - *kragor on Jun 22, 2000*
 - Zut, je voulais qu'ils répondent eux-même... - *Le Chasse gnouf on Jun 23, 2000*
- **Magie&Sortilège** - *TridentT on Jun 9, 2000*..... p. 196
 - o trop fort... - *kragor on Jun 10, 2000*
 - Moi non plus! - *TridentT on Jun 11, 2000*
 - o "Il y aurait donc plusieurs sorts ??" (NPO) - *Ron Marchétoile on Jun 12, 2000*
 - o Les relations père-fils - *Kristeal on Jun 12, 2000*
 - Yep! - *TridentT on Jun 13, 2000*
 - Les relations père-fils ??? - *Le Chasse gnouf on Jun 13, 2000*
 - non pas de rétention d'informations... - *kragor on Jun 13, 2000*
 - j'ai retrouvé l'adresse des messages qui parle de ça... - *kragor on Jun 13, 2000*
 - Aaaaaaaaaaaaaaaah !!!! - *Le Chasse gnouf on Jun 13, 2000*
 - Contre-paradoxe - *TridentT on Jun 13, 2000*
 - Je travaille sur le liste - *Kristeal on Jun 13, 2000*
 - on va croire que je viens que pour critiquer... - *Kragor on Jun 23, 2000*
 - Ce n'est pas une règle maison ! - *Kristeal on Jun*

- 26, 2000
 - autant pour moi - *Kragor on Jun 26, 2000*
 - Il y a d'autres mages à la table ??? (NPO) - *Le Chasse gnouf on Jun 27, 2000*
 - Faut croire ... - *Kristeal on Jun 27, 2000*
 - rah t'es lourd quand tu t'y mets... - *Kragor on Jun 27, 2000*
 - T'as pas honte ? - *Le Chasse gnouf on Jun 28, 2000*
 - ça se défend... - *Karlem on Jun 26, 2000*
 - Précisions - *TridentT on Jun 27, 2000*
 - ah oui mais là je suis pas tout à fait d'accord - *Kragor on Jun 27, 2000*
 - SUPER ! Je vais pouvoir encore passe quelques nuits sur mon pupitre... - *Karlem on Jun 13, 2000*
 - Ils contiennent quoi ... - *Kristeal on Jun 13, 2000*
 - des magies difficilement déchiffrables... - *Karlem on Jun 14, 2000*
 - Voivi la liste - *Kristeal on Jun 14, 2000*
 - Pas de commentaire ... - *Kristeal on Jun 20, 2000*
 - Elle est nulle ta liste ! - *Le Chasse gnouf on Jun 21, 2000*
 - Le Cercle 0 - *Kristeal on Jun 21, 2000*
 - Tu as oublié ... - *TridentT on Jun 22, 2000*
 - Sans déc' - *Le Chasse gnouf on Jun 22, 2000*
 - Vaste et mystérieuse est la Magie ... - *TridentT on Jun 22, 2000*
 - complément au sort... - *Kragor on Jun 23, 2000*
 - bon alors tu veux des commentaires... - *Kragor on Jun 23, 2000*
 - Voilà quelles réponses sur les liens - *Kristeal on Jun 26, 2000*
 - Ok, c'est mieux déjà - *Kragor on Jun 26, 2000*
 - Et en voici d'autres ... - *Kristeal on Jun 27, 2000*
 - **Y a plus personne ? (NPO)** - *Le Chasse gnouf on Jun 5, 2000*.....
 - Pourquoi, tu te sens perdu? - *Karlem on Jun 5, 2000*
 - Puisque tu le dis... - *Le Chasse gnouf on Jun 5, 2000*
 - HOUPS ! - *Karlem on Jun 6, 2000*
 - Ca dépend... - *Le Chasse gnouf on Jun 6, 2000*
 - on verra alors... - *Karlem on Jun 6, 2000*
 - C'est vrai qu'il n'y a plus personne ... - *Kristeal on Jun 6, 2000*

p. 216

Joyeuses fêtes ...

ehelha

December 22 2000 at 11:30 AM

Bonnes fêtes de fin d'année à tous.

Auteur **Reply**

Kragor **toi aussi, bonne fêtes à tous, bon apocalypse, joyeux ragnarok et passez un bon armagedon (NPO)**

December 23
2000, 8:12 AM

NPO

Kouran **Moi de meme**

December 24 2000, 4:46 AM

Joyeux Noel a tous.

C est quand ton ragnarok ?

a+

Kristeal **Bonne fête et bon Armageddon...**

January 3 2001, 2:43 AM

ou Ragnarok pour ceux qui sont dedant.

Karlem **Je comptais justement mettre un message dans ce genre-la...**

December 27 2000, 8:14 AM

... en venant sur ce forum. Et bien voila alors, bonnes fetes a toutes et a tous... et bon millenaire aussi! Que l'annee qui s'annonce soit encore meilleure que la precedente... pour vous-meme et pour ceux qui vous cotoient tous les jours. A+...

Vous allez dire que je le fait expres mais ..

Kouran

December 6 2000 at 4:57 AM

Comment ajuster vous les caracteristique lorsqu il y a une specialisation.

Genre Arme a deux mains, ... mais surtout combat en sous nombre, bouclier.

C est quoi une barriere demoniaque (Shakar-Fallum) ?

a+

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

| | |
|---------------|------------------|
| kragor | et ben... |
|---------------|------------------|

December 6 2000, 7:14 AM

pour les spéciualisations d'arme, j'ai pas envie de refaire tout le topo, c'est long. un seul conseil, va voir sur les sites tu devrais trouver largement ton bonheur (et même des prises de tête compliquées sur mon site si tu veux)

quant à la barrière démoniaque, désolé mais je ne vois pas dut tout à quoi ça correspond. je regarderais chez moi au calme si j'ai le temps mais ça ne me dit rien du tout.

Kragor, qui n'a pas regardé ses suppléments depuis, pfouu, au moins tout ça si ce n'est plus

*** Joyaux

Kouran

December 1 2000 at 6:10 AM

Dites, il y a un truc que j'ai pas compris dans la campagne.

Comment on fait pour avoir les joyaux de la lumière et de l'ombre ? (Supplément Entre ombre et lumière) Ils sont chez la dame de Maddrun. Mais je crois pas que après l'altercation avec les deux belligérants (forçés à choisir), elle ne va pas se faire un plaisir de nous les remettre. Les joyaux ont déjà emprise sur elle depuis longtemps et grâce aux joyaux, elle a la puissance cercle 6 dans les 2 magies. Je crois que si on essaye de les prendre par la force, c'est les PJ qui vont y rester. C'est pas expliqué.

Vous avez une opinion là-dessus ?

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

Kragor

*****oui et non**

December 1 2000, 9:05 AM

pour ma part je n'ai pas considéré qu'elle avait la pleine puissance d'un cercle 6, mais des pouvoirs innés, disponibles de façon impromptue et encore aléatoire en partie.

Cette partie n'est pas la plus simple, mais je crois que des alliés de circonstance seront indispensables à tout groupe de PJ.

c'est bien connu, la force brute ne mène nulle part.

Aux PJ de ruser, d'être intelligents de subir les événements bref comme tu veux. il va de soit que tout allié de circonstance réclamera son dû à plus ou moins brève échéance.

A moins que des alliés ne soient totalement désintéressés. (est-ce bien possible)

A moins encore que la confusion générale soit bien trop grande et que les PJ puissent profiter des diverses altercations pour repartir avec un voire plusieurs des joyaux..

Peut-être que...

Bref ruse et tactique seront le maître de mot ajouté à des alliances bien gérées. et si toutefois ce n'est pas le cas (comme c'est arrivé pour moi, arrange-toi pour l'intervention d'un *deus ex machina*, plus ou moins subtil mais qui réclamera son dû le moment opportun)

mais il est vrai que pour le MJ ce n'est pas très évident

krago

Kouran

*****Je vois**

December 2 2000, 3:29 AM

Oui, c'est une idée possible.

Point de vue des alliances, imagine un groupe de 10-15 personnes rentrant dans un manoir. C'est pas comme cela que l'on entre pour prendre le thé si tu vois ce que je veux dire. Mais faire intervenir une entité (Loi ou Chaos) mais j'espère que les PJ seront assez intelligents pour accepter l'offre (car ils ne savent pas ce qui va se passer à l'intérieur à part qu'il y a deux joyaux). Tout se paye un jour mais cela sera encore une drôle de tournure d'esprit pour moi. Mais ne voyons pas les problèmes avant qu'ils n'arrivent.

Je suis tres loin d etre a ce moment de la campagne.

Pour tout te dire, je viens de trouver des joueurs. Maintenant, on va jouer un petit scenario (je crois que je vais faire celui de N'Qzi). Si ils aiment bien, je les fait retourner a Anorien pour commencer la campagne.

Je dois aussi te remercier pour tes conseils avises. Ils m aident bcp. J ai demander aussi que l on m offre a noel (toutes les occas sont bonnes) le livre de Serge Brussolo. Il a l air terrible.

Merci pour tout.

Kristeal

*** ou

December 3 2000, 11:50 PM

C'est dans cette partie du scénario que les PJs, ont vraiment senti la présence des forces ennemies. Ceux rencontrés avant ne leur ont pas posés beaucoup de problèmes.
Par contre au cours de ce scénario, ils se sont retrouvés plusieurs fois entre la Loi et le Chaos, à faire du cache-cache.

J'ai terminé le scénario par une attaque massive du Chaos, puis de la Loi sur le manoir, les PJs ont du profiter de la confusion pour récupérer les J-E et s'enfuir discrètement.

En tant que MJ, c'était une situation un peu complexe à gérer mais très divertissantes.

Kouran

*** J y avais pense

December 4 2000, 8:32 AM

Ahhh la traditionnelle guerre Loi-Chaos. Rien de mieux pour mettre de l ambiance dans votre Campagne.

Au fait, vous considerez comment l influence de ces deux Entites sur le plan des joueurs ? Les livres disent qu ils restent discrets. Quel est l importance de leur apparition et quelles sont leurs souhaits (attaquer ou ruser).

Cache-cache ?

Qu appelles-tu une attaque massive ? Un grand nombre ?

Dur, dur d etre MJ.

Kristeal

*** attaque

December 4 2000, 11:44 PM

Si je me rappelle bien, j'avais fait rentrer 20 hommes de chaque faction mais il y en avait plus à l'extérieure. Je ne défini jamais le nombre d'adversaires, cela me permet de mieux réguler les combats (trop facile ou trop difficile).

C'est une des rara fois ou le Chaos est apparu en force. Il faut dire pour mais joueur que la premier rencontre avec un champion du Chaos s'est dérouler très vite (vraiment plus vite que prévu): il a lancé un défi au groupe, et mon mago débutant à sorti son arbalète lourde et un carreau en plein coeur !

Depuis, le Chaos a revu sa position par rapport aux PJs.

David

*****Pour ma part...**

December 4 2000, 5:19 AM

Il est écrit dans le scénario que les bijoux ont une influence sur elle et que ce sont les bijoux qui lancent des sorts par son intermédiaire et non pas le contraire. Donc sa puissance est bien inférieure à celle d'un mage de cercle 6.

De plus, les pierres ont uniquement une influence sur la femme de maddrun et ne la contrôle pas. Les pierres ne font qu'agir sur ses émotions.

C'est la raison pour laquelle, quand j'ai joué la campagne, il a uniquement fallu aux PJ qu'ils prouvent leur bonne foi et la nécessité qu'elle leur donne les pierres.

Les PJs lui ont donné en échange les fausses pierres qui ont pour elle à mon avis bien autant d'importance car elle sont les créations de l'homme qu'elle aimait tant....

Enfin bon c'est comme ça que moi j'ai fait maintenant si tu préfères que tes joueurs agissent par la ruse où par la force c'est ton choix, mais ce n'est pas la solution que me suggérerait ce que j'ai lu dans le scénario.

Kouran

***** c est un bon point de vue aussi**

December 4 2000, 8:39 AM

Je pense que cela se défend.

Mais je ne te suis pas quand tu dis que ce sont les bijoux qui lancent des sorts par son intermédiaire. Les bijoux seraient agressifs ? Il faut satisfaire la volonté des bijoux ? C'est à ce niveau que je ne te suis plus.

OK, les bijoux agissent sur les émotions de la femme de Maddrun mais je crois que c'est quand même elle qui les utilise. Ils ne s'utilisent pas tout seuls....

Mais je retiens l'aspect psychologique et sentimentale de l'approche via les fausses pierres. Je crois que si mes PJ arrivent à cela avant l'arrivée des gars de la Loi (si cela marche pas psychologiquement), ils auront bien droit à quelques XP en plus.

Je suis assez rusé et sentimnts. bref réflexion mais la force est une bonne alternative mais aie aie aux dégâts.

Merci pour tout david.

David

*****ben en fait...**

December 4 2000, 11:32 AM

Je sais plus tout à fait comment c'est écrit dans le bouquin, mais je crois qu'en fait c'est la femme qui se bat avec les pierres, mais que c'est les pierres qui utilisent leur magie comme elles veulent.

Je pense que les pierres sont capables de sentir ses émotions tout comme elle arrive à les influencer. Ce sont donc en quelque sorte les pierres qui combattent selon les desirs de la femme.

Enfin ça remonte à quelques temps et je sais plus tout à fait comment ça se passait.

qu'elle détient par définition 2 J-E opposés (la lumière et l'ombre) alors comme dit dans le scénario, les changements de personnalité sont assez tranchés.

Elle peut très bien accepter d'échanger les J-E contre les pierres de son amant puis la seconde d'après refuser net. C'est aussi un aspect à ne pas oublier.

Lors de l'attaque, elle a éliminé plusieurs ennemis avant de s'effondrer face à ce geste de destruction ...

Pour mes joueurs, j'ai dû adapter leurs personnages avec le déroulement de la campagne. Mon groupe est très singulier. Beaucoup d'entités comme Chaos, balance, Magie, guident (ou manipulent pour d'autres) les actions entreprises. Disent plutôt que grâce à ces liens, elles sont presque toujours aux nouvelles de leurs mouvements sur les terres d'Eléckasë.

De plus, les catholiques, les membres de la guilde du pendule et le groupe d'Azhari sont à leur poursuite de puis quelque temps déjà.

Lorsqu'ils ont réalisés de l'endroit où de trouvaient les joyaux, ils étaient poursuivis par trois groupes et infiltrés par un quatrième à l'intérieur de leur propre groupe.

Donc, j'ai géré l'intervention de quatre groupes. Mais, ils se sont bien débrouillés, ils ont mis en opposition les groupes de l'extérieur et se sont introduit discrètement dans le lieu.

Ils ont alors rencontrés la personne qui détenait les joyaux et ont réussi à lui subtiliser les joyaux en l'immobilisant sans pour autant n'avoir subi de dégâts.

Pour moi, elle n'avait que le cercle 3, et mes magiciens, (le démonologue d'ailleurs) ont pu éviter la mort de certains membres.

C'est vrai que pour moi ce fût un moment complexe mais je trouve que mes PJ s'en sont bien tirés, malgré les blessures et les manipulations qu'ils ont récoltées.

La campagne tourne véritablement autour d'eux et il ne se passe pas une après midi de jeu sans l'intervention des représentants des entités.

Tu peux voir que tout est fonction des actions précédentes de ton groupe de PJ et de leurs caractéristiques. Moi je n'ai pratiquement que des mages, deux guerriers et un clerc alors ...

besoin d'un avis rapide

November 27 2000 at 10:15 AM

kragor

j'ai modifié quelque peu la page d'accueil de mon site, et j'aimerais savoir si :

- ça ne vous gêne pas que j'ai enlevé quelques choses, comme le chat par exemple
- si le fond que j'ai ajouté n'augmente pas trop le temps de chargement de la page.

Voilà, toute réponse est constructive je vous laisse donc vous exprimer...

Kragor

Auteur

Reply

Ehelha

Salut !

November 27 2000, 10:25 PM

Je viens de ton site et je n'ai pas eu de gros ralentissement par rapport à avant.
L'image se télécharge assez facilement pour mon matériel bien sûr.
Mais je n'ai pas vraiment compris ce que représentais le fond. Je ne veux pas soumettre de proposition je préférerais que tu m'éclaire là dessus.

Kragor

s'il sagit...

November 28 2000, 10:05 AM

de décrire la chose en quesiton, je dirais simplement que c'est un démon.

"je n'ai pas vraiment compris ce que représentais le fond."

Bouhou, je le trouvais sympathique moi ce démon pourtant.
J'espère que l'auteur ne sera pas vexé par ta remarque

Maintenant quant à ses propriétés et facultés particulières, j'avouerais ne pas y avoir trop réfléchi encore (et si vous avez des suggestions n'hésitez pas)

En fait c'est un Dessin qu'a fait un de mes joueurs pendant une partie. je l'avais trouvé symp a comme dessin, alors scannage (merci Chasse gnouf pour le scan d'ailleurs, tiens tant que j'y pense si tu as le temps j'en aurais un autre que je veux te faire scanner depuis trrrrèèès longtemp et que j'ai jamais pensé à te donner), je l'ai mis en Négatif (blanc sur fond noir) et hop, j'en ai fais le fond de la page d'accueil du site.

Que seraient les Abysses sans démon après tout

Kragor, un peu déçu que l'on n'ait pas reconnu ce sympathique démon.

PS : tu parles de ton matériel, mais quel matériel au juste. j'aimerais savoir avec quoi tu as chargé la page si possible, ça pourrait m'aider à apprécier la justesse de ta remarque (simple modem, adsl, cable...)

Le Chasse gnouf

Rapidement...

November 28 2000, 3:22 AM

Il me semble que le dessin empêche le texte de ressortir...mais ce n'est pas important puisque ça parle de toi

Le Chasse gnouf.

Kouran

Rien de particulier

November 28 2000, 3:40 AM

C est assez rapide.

Merci pour les scenarios sur vos sites a tous. Je crois que je vais essayer d ici tres peu de temps. Si cela va avec mes joueurs, je commencerai la campagne ou on verra.

Merci a tous.

Kouran

kragor

Help !!!

November 28 2000, 10:24 AM

j'ai regardé chez moi et c'est tout pourri, au secours...

quelqu'un peut m'aider ?? Parce que j'ai vraiment trop de mal avec le chargement de cette page et de cette saloperie d'image en fond.

Thanxxx

TridenT

Quel genre d'aide?

November 29 2000, 4:40 AM

Je reviens de ton site, et je n'ai rien vu de bizarre. Ton image de fond est sympa, si ce n'est un peu volumineuse (268Ko) et les contours trop clairs.

Sur ces deux points, je peux t'aider :

1/ Volume : Enregistre ton image en JPeg avec un taux de compression de 30%, avec les options "Progressive" et "Optimise Huffman code", et un smoothing de 2. Celà aura pour effet de passer ton image à 30Ko sans perdre trop de qualité, l'impression de dessin "à la main" sera renforcée en plus.

Si tout ça c'est du charabia pour toi, je l'ai fait sur mon disque, je te l'envoi pas mail si tu veux.

2/ Couleurs : Avec un outils de dessin, essaye de jouer sur la luminosité, le contraste et la saturation; celà pour rendre ton image plus sombre, plus ou moins floue, pour ne pas nuire au texte aue tu as dessus. En plus, si tu change ton text en jaune, par exemple, on le distinguera mieux.

Dans tous les cas, mails -moi si tu as d'autres soucis, je peux peut-être t'aider.

TridenT

Le Chasse gnouf

Je sens que c'est bibi qui va devoir le faire...

November 29 2000, 8:34 AM

Remarque cela me semble de bons conseils utilisables ailleurs...

Le Chasse gnouf.

Kragor

devoir faire quoi

November 29 2000, 11:33 AM

depuis quand es-tu compétent dans quelque domaine que ce soit.

C'est nouveau ça tiens.

toi tout ce que je veux que tu fasse c'est que tu te taises au moment où je juge opportun que tu le fasses

(message subliminal :

n'oublie pas les fiches d'inscription pour le tournoi n'oublie pas les
fiches d'inscription pour le tournoi n'oublie pas les fiches
d'inscription pour le tournoi n'oublie pas les fiches d'inscription pour
le tournoi n'oublie pas les fiches d'inscription pour le tournoi n'oublie
pas les fiches d'inscription pour le tournoi n'oublie pas les fiches
d'inscription pour le tournoi n'oublie pas les fiches d'inscription pour
le tournoi n'oublie pas les fiches d'inscription pour le tournoi n'oublie
pas les fiches d'inscription pour le tournoi n'oublie pas les fiches
d'inscription pour le tournoi n'oublie pas les fiches d'inscription pour
le tournoi

fin du message pas trop subliminal en fait)

Kragor

Kragor

merci

November 29 2000, 11:30 AM

non en fait maintenant ça va un peu mieux.

je crois que c'est surtout un problème de taille de l'image

pour la lisibilité de la page d'accueil, je m'en fous, il n'y a rien d'essentiel à lire donc c'est pas un problème. je vais essayer de suivre tes conseils sur la taille de l'image.

Question de temps

Kouran

November 20 2000 at 6:48 AM

Encore une bete question probablement mais comment chacun de vous gere le temps ? Quand considerai vous que la journee est finie. Vous passez par des estimations grossieres ou vous calculez par rapport a la distance parcourue et au moyen de transport ?

Desole, ce sont les plus betes qestions qui sont parfois celles qui me posent problemes car il n y a pas une reponse. Encore une fois, vous allez me dire de juger par moi-meme mais je pose toujours la question, on ne sait jamais.

Par hasard, personne n aurait des fiches de PNJ pour m aider pour les mauvaises rencontres sur Elekase ?

Merci.

Auteur

Reply

Ehelha

Ne t'inquiètes pas tant !

November 21 2000, 1:24 AM

Tu dois d'abord masteriser une fois, avec des joueurs "compréhensifs" si tu peux. Dès le début, tu t'apercevras que pour le temps dans le jeu, tu dois avoir au préalable calculé "en gros" les voyages effectués par les PJ, si cela n'a pas d'incidence dans le déroulement de l'aventure, ou en détail. Tu peux te baser sur les cartes du monde qui comportent une légende et l'unité de distance.

Souvent, lorsque que tu prépares ton aventure, tu peux aussi la diviser en parties et déterminer le temps dans le jeu à ce moment là

Cela pourra peut-être te rassurer avant de commencer le jeu.

Tu ne devrais pas te poser autant de question. Même si nous sur le forum nous posons de nombreuses questions, elles sont ponctuelles ou elles résultent d'une règle à revoir dans son application. Tu n'en est pas encore là, rassures-toi. Et nous sommes toujours là pour t'aider.

Courage, on se lance tous un jour !

KOURAN

Encore Merci

November 21 2000, 3:53 AM

Beh, je n est qu une chose a dire. Cela fait plaisir de voir qu il y a des personnes pretent a m aider selon leur moyens et cela m aide bcp.

Merci a tous.

PS : Je me tracasses tj, je devrais me calmer. mais j ai peur d avoir l air con.

Attraction magie dans les plans

Kouran

November 18 2000 at 9:37 AM

Question peut-etre simple mais si on veut aller par exemple a l auberge du bout du monde ou voir Barbe bleue, il faut lutter contre les courant de notre magie et donc faire tous les tests ?

| Auteur | Reply | |
|-----------------|--|----------------------------|
| Karlem | Je pense oui... | November 18 2000, 11:52 AM |
| | <p>si j'ai bien compris le sens de ta question, c'est toujours comme cela que j'ai fait jusque maintenant... ce sont les règles de voyage inter-plans!(C'est d'ailleurs pénible pour beaucoup de mages! 😊),</p> <p>Karlem</p> | |
| Kouran | Je trouvais aussi | November 19 2000, 4:24 AM |
| | <p>C est bien ce que je pensais mais comme (ex. de l auberge du bout deu monde) si je ne me trompe pas, il faut de la chance pour trouver la bonne ligne tellurgique, je te dis pas comme c est un miracle si on arrive a destination.</p> <p>C est cela que je trouve un peu lourd.</p> | |
| Ehelha | Tu as raison ... | November 19 2000, 1:28 PM |
| | <p>Cela reste lourd mais une telle démarche se doit d'être complexe et difficile dans certains cas.</p> <p>Pour ma part j'adapte mais toute recherche impliquant la magie et les mages sur différents plans doit être décrite. Le but est d'impliquer les joueurs.</p> <p>Il est vrai que dans certaines situations, cela reste lourd et peut ralentir le jeu, à toi d'adapter en fonction des besoins de l'aventure. Tu es le Maître de jeu après tout et lorsqu'une règle te pose un problème, tu peu la revoir. Seulement, cela ne doit pas se faire au détriment de l'ambiance et de la bonne compréhension du monde pour tes joueurs.</p> <p>Tu peux aussi te servir de PNJ pour rendre plus facile une découverte de ce type.</p> <p>Je te rassure, ce n'est pas toujours très fluide pour</p> | |
| Kristeal | Règle simplifiée | November 19 2000, 11:43 PM |
| | <p>Pour un voyage classique d'Eleckase vers un autre plan, il y a une règle simplifiée qui facilité le voyage si le mage a déjà fais un certain nombre de voyage vers ce</p> | |

plan (Sorry mais je ne sais plus de qui est la règle).

Par contre pour les plans que l'on visite la première fois et qui sont un peu spéciaux (l'auberge), il me semble normal d'effectuer tous les tests, même si cela paraît fastidieux.

De plus, pour ces plans là, il n'y a pas de gardien pour amener les autres joueurs non mages. Donc un tel voyage doit avoir une raison importante de se dérouler en jeu (pour pas que les guerriers attendent trop longtemps le mage qui s'amuse).

kragor

référence

November 20 2000, 10:12 AM

la règle à laquelle tu fais allusion vient d'une gazette il me semble.

pour trouver les gazettes, je ne saurais trop conseiller d'aller sur le site de TRident.

David

C'est pas l'unique moyen

November 20 2000, 1:02 AM

Il y'a bien d'autres moyens de voyager entre les plans.

Le premier est la magie des symboles qui est en grande partie une magie de voyage et qui permet de se déplacer d'un lieu à un autre par l'intermédiaire d'un rituel.

Ensuite, un moyen plus facile c'est la monture....

et oui plusieurs créatures permettent de voyager entre les plans. Il existe bien les dragons, l'oiseau de Mizrah, les démons de voyages...

Je conçois que le dragon c'est un peu une utopie(bien que dans la campagne...)mais les autres montures sont à la portée des joueurs et permettent à tout le groupe de se déplacer.

Enfin pour finir, il y'a une multitude d'autres moyens, la campagne des bijoux et le scénario de l'écran montrent divers moyens de voyages entre plans alors soyez inventifs

Kouran

Euhh

November 20 2000, 6:43 AM

C'est clair que la monture est plus facile mais je n'ai aucune idée pour les trouver.

En fait, si vous avez bien remarqué, je préfère poser les questions avant qu'elles n'arrivent. Et quand je considérerai que je suis prêt, je me lancerai dans l'aventure de mener un vrai groupe d'aventuriers car pour le moment le temps me manque et l'expérience de MJ aussi

J'ai jamais entendu parler de l'oiseau de Mizrah, c'est quoi cet animal ? Pour les démons, cela ne m'a pas frappé mais j'irais revoir (il faut encore l'invoquer et avoir la démonologie dans ces compétences).

Inventif, je dois être inventif (je parle à moi-même).

Anonymous

toute petite remarque...

November 20 2000, 10:13 AM

"pour le moment le temps me manque et l experience de MJ aussi"

l'expérience te manquera toujours si tu ne te lances jamais 😊

il faut bien commencer à un moment ou à un autre..

Kragor, qui essaie de motiver un futur MJ

Kouran

Bonne pensee

November 21 2000, 5:31 AM

Je crois que la Kragor, tu viens de nous sortir une pensee philosophique pas mal du tout. C est tout bete mais tellement vrai !

Ok, je te promets, tu vas avoir un nouvel MJ pour Elekase mais laisses moi rentrer de Manchester et me trouver des PJ, OK (clin d oeil).

Comment tu inseres des smiles ?

La 4e Prophétie

November 17 2000 at 4:15 PM

Karlem

Je ne sais si vous connaissez ce jeu de rôle mais il me semble intéressant, dans le cas où vous ne le connaîtriez pas, de vous le faire découvrir; ce jeu merveilleux en réseau peut faire bien des heureux! Vous pouvez le télécharger sur le site suivant: <http://www.goa.com>
Inscrivez-vous et explorez un peu...
Ce jeu se joue en réseau... ça vaut le détour,
à + tard, j'y retourne(au fait, je n'ai même pas commencé je lis les parchemins et les autres facettes du jeu avant de commencer),

Karlem

Auteur

Reply

TridentT

Mondes

November 20 2000, 7:18 AM

Salut!

Cela fait presque un an que je joue à ce jeu, j'ai participé à l'immense bêta-test depuis le début.

Enfin un jeu où on peut exprimer tout son rôle-play.

J'y ai passé mes nuits, mes journées, etc ... mais malheureusement, c'est trop vaste pour y jouer! Il faut plus d'une vie entière.

PS : Vive l'haruspice.

TridentT

Karlem

;) Et en plus Baldur's Gate 2 qui vient de sortir !

November 27 2000, 9:33 AM

Mais quand vais-je pouvoir me consacrer à mes études!!!! 😊
Sinon pour ceux qui veulent acheter ce dernier(Baldur 2), ne vous faites pas arnaquer, il existe un coffret collector avec 1 CD Bonus. Bon amusement, bon Armagedon,

Karlem

TridentT

Et encore ...

November 29 2000, 6:47 AM

Might&Magic 8, Heroes Chronicle, Ultima 9 et Ice wind Dale ... de quoi occuper ces journées d'hivers.

Bon jeu!

Kristeal

Et bientôt

November 29 2000, 11:36 PM

Neverwing night (ça doit +/- être le nom correcte) qui permet le JDR en réseau comme "Vampire".

C'est plutot Neverwinter night mais bon 😊

Enfin.... c'est vrai que ca fait beaucoup de choses pour nous empecher de bosser....

Je suis sur que c'est fait expres 😊

Si en plus on y ajoute le nombre de JDR On-line qui fleurissent de plus en plus sur le net, ca force à choisir....le probleme c'est quand on a pas envi de choisi 😞

Oeuf ou pas oeuf ??

Zakath

November 8 2000 at 2:29 PM

Une idée est venue à l'un de mes joueurs lors de la création de son personnage: les Perõns sont-ils ovipares ? Ont-ils un cloaque, plutôt que des organes sexuels visibles?

Je finis par lui concéder ce type de mode de reproduction, tant il lui semblait cette idée géniale, mais bon, j'ouvre le débat...

Auteur

Reply

Kristeal

Je n'en ai jamais disséqué !

November 8 2000, 11:45 PM

Ils sont peut être ovovipare, ce qui est plus facile à mettre en jeu pour un PJ qu'un ovipaire.

Pour ceux qui dormaient aux cours de Biologie: les ovovipares pondent des oeufs mais les gardent à l'intérieur de leur corps jusqu'à éclosion (un peu avant).

Le Chasse gnouf

Et les Véléids ?

November 9 2000, 4:18 AM

Ils pondent des oeufs ?

kragor

pas à ma connaissance

November 9 2000, 8:00 AM

mais l'idée n'est pas bête... à réfléchir donc

(le premier qui me demande quand je fais le dossier sur les pérõns, je le tue...)

Le Chasse gnouf

Au fait, quand est ce que tu fais ton dossier sur les pérõns ? (NPO)

November 10 2000, 4:27 AM

Kouran

Ovovipare

November 9 2000, 8:22 AM

Coucou Zakath,

Hors commentaires, tu penses à répondre à mon mail. Tiens moi au courant de la campagne et t'as pas l'adresse email de Jean-Marie ?

Commentaire : Je trouve que c'est intéressant comme idée. Manu, tu penses ? Mais si on considère que le pérõn est ovovipare, il faudra concéder des complications durant la "grossesse" et des possibles problèmes à "l'éjection". Imaginer un guerrier qui a un oeuf dans le ventre, c'est pas pratique pour combattre confortablement. Si on considère une mort possible du pérõn, je trouve normal qu'un pérõn ovovipare puisse avoir un accouchement difficile (pas tj mais il faut y penser).

Mais le débat est ouvert.

Kristeal

Accouchement difficile

November 10 2000, 12:00 AM

J'ai beau retourner l'oeuf dans tous les sens, je ne vois pas comment il pourrait avoir un problème pour sortir vu que c'est une des formes les plus aérodynamiques qu'il existe. J'ai du mal à imaginer le problème du "Siège".

Par contre pour problème de choc pendant la "couve", sont tout à fait envisageables. Le tout est de se mettre d'accord sur le nombre de jours de couvaision.

Kouran

To be or not to oeuf

November 10 2000, 8:32 AM

Oui, je me doute qu'un oeuf, c'est aérodynamique mais qui dit que le peron arriverait à le sortir au dernier moment. Il peut éclorre avant terme et "endommager" le peron.

Comme tu l'as très bien signalé, le plus gros problème est les chocs durant la couve et la perte d'agilité de déplacement lors des combats.

David

Je ne crois pas.

November 9 2000, 11:51 PM

Il n'est précisé nulle part que le peron pondait des eux, cependant je ne vois pas du tout pourquoi ils le feraient.....

Ils m'ont l'air bien trop proches des humains pour que cela soit le cas.

Je sais pas trop d'où ça a pu venir cette idée à ton joueur, enfin bon.

Personnellement, je suis sûr qu'ils se reproduisent comme des mammifères car même les hommes lézards sont dans ce cas, ce qui là aurait été plus sujet à hésitation. Et oui, si il peut y avoir des demi-hommes lézards c'est qu'ils ne pondent pas d'oeufs 😊

David

Argh! Pauvre de moi, il faut bien lire oeufs et pas eux dans la première phrase [NT]

November 9 2000, 11:53 PM

NT = No text pour les profanes 😊

Kristeal

Origine de l'idée

November 10 2000, 12:05 AM

Une autre possibilité est qu'ils sont ovipares mais une fois les oeufs fécondés, pour faciliter la couve, ils les placent dans des sources chaudes. Cela résoudrait le problème de nid et c'est une solution que des races intelligentes pourraient envisager.

La localisation de ces races serait donc dictée par le besoin de trouver des "crèches" pour leurs oeufs.

Possibilité tout à fait plausible pour les hommes-lézards. Pour les autres ça reste à voir.

Rem: un café serré pour celui qui me dit d'où j'ai pêché cette idée. C'est juste pour augmenter la culture littéraire du forum.

David

J'ai l'impression de me repeter

November 10 2000, 4:07 AM

Je tiens a signaler qu'il est totalement impossible qu'un homme-lezard ponde des oeufs puisqu'il peut procreer avec des humains. Et pour que ceci soit possible il faut que les deux especes soient biologiquement extremement proche l'une de l'autre, surtout en ce qui concerne le mode de reproduction.

Et pour ceux qui me soutiendraient qu'un homme-lezard pond des oeufs puisque les lézards le font, je leur rappelle qu'il n'y a aucun point commun entre les deux especes et que les hommes-lezards sont surnommé comme ça a cause de leur apparence et non a cause de leur origine.

Kristeal

Pour confirmer

November 10 2000, 6:40 AM

il faudait aller voir la description du demi-homme-lézard.

Kristeal

Cependant

November 16 2000, 11:41 PM

L'aspect n'a rien avoir avec le monde de reproduction (bien qu'il y ait des exceptions).

Pour que 2 espèces soient compatibles, elles doivent l'être au niveau génétique.

Rien n'empêche (en théorie) qu'un ovipare se reproduise avec un mamifère car seul les organes sexuelles de la femelle changent, le mâle est +/- semblable dans les deux cas. Mais le resultat dépendra de la mère et du sexe de l'enfant.

De plus, biologiquement parlant, les enfants d'un croisement interracial sont toujours stérils.

On comprend mieux pourquoi les demi-hommes lézards sont mal perçu et vivent une certaine crise existentielle.

Mais de toute façon, chacun est libre d'adapter les règles comme ça l'arrange.

La classe aventurier

November 7 2000 at 3:29 PM

David

J'aimerais savoir si vous avez déjà utilisé la classe d'aventurier que l'on trouve dans le prophete et le dragon et si vous l'utilisez souvent.

J'ai cru lire dans des messages que certains la considere comme une classe comme les autres.

Personnellement je ne suis pas de cet avis, je considere que c'est une classe qu'il faut donner uniquement à un joueur qui veut faire un personnage radicalement different de ce qui existe deja et non pas refaire une classe de guerrier avec des bonus differents.

Aucun de mes joueurs pour le moment a eu une idee assez "speciale" et assez de motivation pour que je lui permette d'y acceder donc j'aimerais savoir si vous vous en avez eu et quels types de persos.

Juste histoire de le signaler je n'accepte pas du tout l'argument que c'est pour que les autres joueurs ne sachent pas le type du personnage(j'ai lu un message sur le forum ou il y etais fait allusion).

Si on ne veut pas que les autres le sachent il suffit de pas l'ecrire sur la feuille de perso et pis les joueurs sont assez intelligent pour ne pas integrer dans leurs parties des infos qu'ils ont obtenues hors-jeu. Et pis de toute maniere si j'en accepte un je lui demanderais d'ecrire le nom de la classe qu'il a invente et non pas "aventurier" uniquement.

Voila, voila....

Auteur **Reply**

Kouran **Solitude**

November 9 2000, 11:52 AM

Bien sur, l aventurier n est pas un guerrier. C est comme si tu disais que le barbare est un guerrier ... la philosophie est differente.

Moi, je l utilise mais le restraint pas. Mais je previens le joueur qu il doit agit comme aventurier et pas comme guerrier.

David **A propos de la derniere connexion Chat**

November 9 2000, 11:45 PM

Kouran, tu as certainement remarqué je suppose qu'au bout d'un certain temps je ne te repondait plus. Et bien c'etait le serveur de la Fac qui a complètement planté. Comme il étais indisponible pendant plus de 2 heures j'ai pas pu revenir et quand je me suis reconnecté et ben t'etait plus là.

Tout ca pour te dire que si je suis partis sans rien dire c'est pas parce que je voulais plus parler avec toi 😊

Sinon ben j'espere qu'on se reverra de nouveau un de ces jours, et que ma connexion marchera mieux cette fois-ci 😊

Kouran **No problem.**

November 10 2000, 7:49 AM

J espere ne pas etre si suceptible mais je n ai aps cru que tu es parti comme cela. J ai pense que ton serveur avait planter ... Et comme il etait temps pour moi, je suis aussi parti mais j espere que l on se retrouvera ...

Nait-on amrohd ou devient-on amrohd ?

Kouran

October 30 2000 at 8:20 AM

C est en fait une question que je me pose ...

Car en fait, il est dis que plus l armaggedon approche, plus il y a d amrohd ... Mais en sachant que un PJ/PNJ a +- 20 ans, cela fait retarder les previsions d armageddon assez loin. Donc, le moment ou il y a le plus d amrohd joueurs, c est 20 ans APRES l armagedon !!! Ce n est pas contradictoire ?

Je sais que c est une malediction mais elle ne peut pas disparaître quand l armaggedon est fini quant meme ...

Enfin, c etait juste une interrogation temporelle

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

| | |
|---------------|----------------|
| kragor | inexact |
|---------------|----------------|

October 30 2000, 9:56 AM

+ l'armagedon approche, plus il y a d'amrod...; jusque là c'est exact il me semble, pour le reste je trouve ton raisonnement erroné...

d'abord, un PJ ou Pnj n'a pas plus ou moins 20 ans... il y en a qui en ont mions, d'autres plus (beaucoup plus même pour certains)
l'aêg n'a strictement rien à voir avec le phénomène des ammrods.

pour ma part je pense (et j'espère ne pas me tromper) que l'on nait Ammrod. on ne le devient pas, ce n'est pas un choix, mais un conséquence d'un destin trouble, dirigé par des forces qui nous dépassent...

donc on nait Ammrod...

un ammrod se distingue même vis à vis de l'armagedon dans lequel il sera amén à évoluer.
quitte à être immortel pour cela (ou plutôt éternel, et au moins jusqu'à la fin de l'armagedon...

ainsi, un personnage, nait Ammrod 100 ans avant l'armagedon.

Il sera centenaire au début de l'armagedon pendant lequel il derva s'illustrer, et ne devra pas normalement mourrir jusque ce temps. Mais il n'a pas choisi, son sort loin de là. Car être Ammrod est bien plus complexe que cela...

De la même façon, un Ammrod a pu naitre 5 ans à peine avant le début de l'armagedon. pourtant il est bien un ammrod, car cela dépend en fait de la durée que prendra l'aramagedon. mettons que l'armagedon dure 30 ans, il aura normalement 35 ans à la fin de l'armagedon s'il y survit (ce dont je doute).

En bref je pense que les amrods échappe d'une certaine façon aux dégâts de l'âge jusqu'à ce que vienne l'armagedon après quoi le temps reprend ce qui lui est du (si toutefois ils ont survécu à l'armagedon)

Les Ammrods sont un peu des paradoxes à mes yeux...

et si un ammrod venait à mourrir avant son terme... humnouveau paradoxe??? Cybil qui fait mal son boulot???

j'ai une théorie que j'exposerais sans doute plus tard (mais je vous préviens c'ets un théorie "alternative")...

Kragor qui voit pas trop ce que tud emandes mais qui s'essaie à une réponse quand même

Kouran

Oui, oui, on s'est mal compris

October 31 2000, 7:07 AM

Oui, oui, c'est une erreur de distraction. Car pour un nain, l'âge est relatif (200 ans, c'est encore bien). C'est parce que c'est dans ma philosophie. Un humain débutant (niveau 1) pour moi doit être jeune, sinon, je considère qu'il a déjà augmenté ses capacités avec le temps. On ne reste pas végétatif jusqu'à 40 ans. Donc, à moins d'arriver avec un perso déjà rodé, l'âge doit être assez jeune. mais bon, je me suis mal exprimé

D'accord aussi sur le fait que être ammrod est une malédiction qui en outre suspend le vieillissement. Mais il est vrai qu'être ammrod n'est pas facile car on est le bouc-émissaire (je te raconte pas si tu es ammrod-elfe noir). Donc, pour la survie, c'est assez dur.

Mais quel est le rôle des Ammrods ? Le vrai rôle ..., je suppose qu'ils ne font pas les potiches, il y a une raison de leur présence autre que comme précurseur à l'armagedon.

Après l'armagedon, que leur arrive-t-il ? Ils perdent leur malédiction ?

kragor

réponse très rapide à kkes questions

November 1 2000, 7:55 AM

Rôle des ammrods :
des grands événements armagedonniens, à leur insu ou non... exemple : assassinat d'un grand notable, accord pacifique entre deux grandes nations, actions d'éclat dans les batailles, exploits de tous genres liés à l'armagedon... enfin à mon avis...

Après l'armagedon, je pense qu'ils perdent en effet leur malédiction, et (si ils ne sont pas déjà morts) reprennent le cours du temps et les années perdues... (vieillissement accéléré notamment).

pour le reste, voir ce qu'a dit Kristéal (pour l'aura des ammrods, confère armagedon, tout y est décrit en détails)

Kouran

Vieillissement accélère ?

November 1 2000, 11:24 AM

Tu es sûr ou c'est ton point de vue. Je sais que le temps les affecte mais je sais pas si il rattrape le temps perdu ? En tout cas, rien n'est précisé dans le supplément.

Mais ne sais pas, cette malédiction m'intéresse. J'aurais essayé un ammrod lors d'un prochain perso

Kragor

temps

November 2 2000, 8:06 AM

de mon point de vue
un ammrod, qui mettons au début de l'armagedon à 50 ans, ne les fait pas physiquement. physiquement, il a l'âge d'un homme adulte jeune (soit environ 20 ans). mais ce n'est que physique.

Une fois, l'armagedon passé, il subira un phénomène de vieillissement accéléré, qui lui fera reprendre toutes les années qu'il a "volé", soit dans notre exemple, 30 ans+ autant d'années qu'a duré l'armagedon, et cela dans des délais très courts. il y a donc d'assez fortes chances que l'organisme ne supporte pas ce vieillissement accéléré.

Mais c'est mon avis (en plus ça fait très longtemps que je n'ai pas ouvert un

seul bouquin pour Eléckasë

Exemple

mon perso est né 50 ans avant l'armagedon.
il a donc 50 ans au début de l'armagedon, mais physiquement, le temps l'a épargné, pour qu'il puisse remplir son rôle de façon optimale dans l'armagedon. l'armagedon, dure mettons 10 ans...

il a physiquement, biologiquement oserais-je dire, 20 ans au commencement de l'armagedon

a la fin de l'armagedon, il devra donc vieillir de 40 ans de façon accélérée (en quelques semaines)

Mais je répète c'est qu'une vision personnelle du truc, je ne me souviens nullement de quoi que ce soit que les suppléments aient pu dire, soit allant dans le sens contraire, soit allant dans ce sens précis...

chacun est libre de ses interprétations..

Kristeal

Libre interprétation

November 6 2000, 12:24 AM

Pour moi, je n'ai jamais vu qu'être Ahmrôd ralentissait le vieillissement.

Il faut dire que le seul Ahmrôd du groupe est un elfe noir assassin.
C'est gai à jouer.

Il essaie un max d'éviter d'utiliser ses pouvoirs.

Kouran

Si si

November 6 2000, 9:32 AM

Durant le temps de l'armagedon, il n'est pas affecté par le temps qui passe. Enfin, c'est ce que supplément dit après c'est la libre interprétation....

Kristeal

To be Ahmrôd or not toubib

October 31 2000, 12:05 AM

Je confirme, on naît bien Ahmrôd mais, précision par rapport à ce qu'a dit David, les Ahmrôd sont des êtres maudits mais ils n'ont pas un destin particulier à accomplir, ils ont été marqués par le destin.

Seulement cette malédiction se remarque plus à l'approche des temps troublés, on fait plus attention aux petits détails, et je rappelle que les Ahmrôds sont accusés de tous les maux qui frappent une région quand ils sont découverts en plus d'être continuellement malchanceux mais pas dans la résolution de leurs actions, ce sont eux qui se prennent le pot de chambre que l'on vide du balcon dans la rue, le rat crever dans la bière c'est aussi pour eux. Bref les "mauvaises blagues" c'est toujours dirigés vers eux.

Pour dire s'il y a plus d'Ahmrôds près de l'Armageddon, je répondrais pas beaucoup plus mais ont les remarques plus! Les gens sont inquiets, troublés ... et ils font plus attentions aux étrangers et à leur voisins.

De plus la malédiction liant les Ahmrôds n'est pas active dès la naissance, il peut y avoir une période où elle est latente et elle attend un événement important avant de se manifester.

Il ne faut pas non plus oublier les compensations et l'inconvénient majeur des Ahmrôds (leur opposé)

Kouran

Leur oppose ?

October 31 2000, 7:08 AM

Que veux-tu dire par la ? Je connais l'aura des ammrôds mais leur oppose, je ne vois pas

Kristeal

***** de mémoire pour les infos**

November 6 2000, 12:17 AM

Dans le supplément Armageddon, lorsque les PJs cherchent le prisme de l'eau, il rencontre Eleckase, l'héritier qui est un Ahmrôd. Il cherche une créature sous forme de "champignon", très dure à détruire avant sa phase de maturité (R50) et plein de PV.

Nonal

si quelqu'un regarde encore...

March 12 2001, 4:11 AM

Il semble en fait que le destin des amrôds est de s'opposer aux faucheurs d'âmes(cf le champignon) créatures créées par les cercles qui naissent eux quand l'armageddon a commencé et arrivent tel chrisaor déjà armé et prêt à en découdre

Kragor

Par chance...

March 19 2001, 6:07 AM

je visitais les vieilles heures qui ont fait la gloire du forum et je suis tombé sur ton message...

Hé bien, fais pas le timide voyons... certes il y a des parasites sur les premières pages, mais ce n'est pas une raison pour te terroriser au plus profond du forum...

Kragor, qui a l'oeil perçant pour débusquer le nouveau 😊

Ma parole C'est le désert ici ! (NPO)

October 24 2000 at 3:06 AM

Le Chasse gnouf

Auteur

Reply

David

Pas tout a fait!

October 24 2000, 7:19 AM

Dans le desert au moins y'a des serpents à sonnettes et des scorpions....

Plus serieusement, chasse gnouf amorce un sujet de discussion si t'as des idées qui peuvent etre interessantes ca s'anamera tout seul.

Le Chasse gnouf

Scorpions, serpents à sonnettes...POISON !

October 24 2000, 10:17 AM

Parlons poison et maladies :

Comment vous, MJ, gérez le poison de façon réaliste. Entre PJ et PNJ, entre PJs...

Existe-t-il, à votre avis, dans les méd fan, des antidotes (qui je crois doivent être spécifique d'un poison). Pas d'antidote ! Comment régissez vous ça ?

Le Chasse gnouf qui a autorisé un antidote pour sauver un de ses PJs.

Kouran

A tout poison son antidote

October 24 2000, 12:35 PM

C est clair, tu veux faire mourir ton perso ?

Si il y a poison, on doit "normalement" trouver un antidote.

J ai pas dit qu il le trouvait tout de suite mais dans un grand khazare, c est trouvable.

Comment jouer le poison ?

J ai pas encore penser a la chose car le PJ sait pas neccessairement qu il est empoisonne, il ne ressens que les effets. Tout depend du type de poison.

a+

Kouran

Kristeal

Poison

October 26 2000, 12:00 AM

Voilà un sujet qu'il est bon.

Il y a peu de poison décrit dans Eleckase (il y a un scénar dans une des gazettes). De toute façon, c'est au MJ à créer les poisons en fonction des événements ou des PJs. Mais il ne faut pas oublier qu'un

poison peut toujours suite à une maladresse se retourner contre son utilisateur.

Le poison est une arme vile mais qui a son utilité.

Le Chasse gnouf

Voici le dilemme :

November 3 2000, 10:05 AM

Ca c'est passé dans un autre jeu (Guildes, bien sûr) mais je pense que le problème est universel.

Quelqu'un a voulu empoisonner quelqu'un d'autre. Mais BIEN l'empoisonner, pas une diarrhée, une vraie mort rapide et tout le tralala.

Dans les mondes médiévaux je me doute bien qu'il y a des poisons foudroyants de ce genre mais je réduit sa disponibilité, j'augmente considérablement son prix. Mais peine perdu, un de mes PJs se retrouve avec cet emmerdement à MJ en poudre (le poison, pas le MJ) dans les mains et l'utilise sur un autre PJ (y a pas mieux pour gacher l'ambiance).

La victime est en train de mourir comme le veut la logique. Par l'opération du saint esprit (surtout grace à moi en fait), le poison foudroyant foudroie assez lentement et la question des soins se pose tout à coup : les antidotes !

Je sais que pour chaque poison on peut, de nos jours, trouver un inhibiteur, un antagoniste plus ou moins spécifique. La science et le pognon le permette (surtout le pognon). Mais dans un med fan, où un poison foudroyant (sûrement neurotoxique) est très rare, trouve-t-on un antidote correspondant ?

Le Chasse gnouf.

Kristeal

Au choix du MJ

November 6 2000, 12:21 AM

C'est un cas d'élimination de PJ par un autre PJ. Le tout est de savoir pourquoi il y a une volonté d'élimination.

Si c'est un antagonisme entre les Persos, il n'y a pas de problème, c'est au MJ de gérer la situation et de voir quel perso doit disparaître car il y en a un qui disparaîtra, le tout est de savoir quand.

Si c'est un problème entre joueur. Tous aux Abris !

Le Chasse gnouf

Là n'est pas le problème...

November 8 2000, 3:31 AM

Si un de mes PJs veut tuer un autre PJ, je ne ferais rien pour l'en empêcher (les gens sont libres de faire ce qu'ils veulent, il n'y a pas de bras divin pour les retenir) mais il lui faudra en subir les conséquences : vendetta de la part des proches, enquête de la justice...

Bref, le problème n'est pas qui veut tuer qui mais il me

faut respecter un rien de réalisme pour ne pas que l'on m'accuse de favoritisme et de dirigisme. Là c'était le cas puisque j'avais assuré à l'assassin (avant de savoir qu'il allait tuer un PJ) que son poison était sans antidote et quand il a empoisonné le PJ, "miraculeusement" le guérisseur du coin en avait dans sa boutique (jets à haute difficulté réussis etc...).

La prochaine fois, je ne veux pas que cela se passe comme ça. Je veux être sûr de la disponibilité d'antidotes naturels dans les Med-Fans pour pouvoir réagir sans hésitations.

Le Chasse gnouf.

Kristeal

C'est la magie du 01

November 8 2000, 11:42 PM

Résultat qui provoque un un grand soulagement chez les joueurs et un rôle de désespoir chez le MJ.

Ca m'est déjà arriver 2 fois en tant que joueurs et ça soulagement énormément.

David

Les soins par magie

October 27 2000, 4:05 AM

Personnellement je considère que les antidotes ne sont pas des produits très courant sauf pour des poisons qui le sont(ex: antidote vs un serpent dont le nombre est très important dans la région).

Pour moi, soigner un poison se fait la plupart du temps par un sort approprié de soin des poisons ce qui explique le faible nombre d'antidotes disponibles.

Je considère que seul les poisons de type magiques ne peuvent être soignés par un sort. Dans ce cas là, la recherche d'un ingrédient rare ou d'un mage puissant peut être source de scénario.

Le Chasse gnouf

La magie, les antidotes...

November 3 2000, 10:18 AM

La magie est elle aussi courante dans Eléckasë ?
Je me souviens à peu près des prix pratiqués par les magots : exorbitants ! Surtout pour le petit peuple (dont les PJs...). Bien sûr, il y a des pratiquants de la magie ou de tout autre miracle assez généreux pour faire ça gratos ou moyennant une volaille.

Mais il n'y en a peut être pas assez pour tout les empoisonnés d'Eléckasë, d'où l'existence de guérisseurs (au fait il y a des guérisseurs ?) qui font leur petite popotte avec le chiendent du coin pour guérir le mal de dos et les verrues. Ceux là, ils connaissent des antidotes ? Les antidotes contre les poisons de-la-mort-qui-tue ?

Le Chasse gnouf

Bon d'abord en ce qui concerne les mages je les consideres comme assez courant dans les grandes villes et inexistants à la campagne.

Personnellement dans mes grandes villes d'Eleckase on trouve toujours une guildes de magicien et 2 ou 3 alchimistes ayant leur petite echoppe.

Le cout des services magiques vient a mon avis plus de l'effort que fait le mage a utiliser la magie que du faible nombre de mages.

Pour en venir aux antidotes, certaines plantes decrites dans la section maitre de jeu du livre de base ont des propriétés anti-poisons et representent donc les antidotes que tu recherches. Et puis si t'as assez en connaissance des plantes tu peut creer tes propres petites concoctions... donc si t'es empoisonné, les remedes ne manquent pas...mais encore faut-il avoir le temps de se soigner 😊

Qu'est-ce que j'avais dit?

Mais on veut jamais me croire...

"C'est la fin du monde !!!", "Fuyez, pendant qu'il est encore temps... Les rats sortiront des égouts... Le soleil fera fondre la glace et éclater les roches les plus dures... il y aura des épidémies de peste et de coléra... les poissons seront morts dans les rivières et les océans se videront..."

Hum... calmons-nous... 😊

Enfin, c'est ce que j'avais dit, pas vrai??

Je ne vais plus sur le Chat : ça nuit à mes études 😊

Et puis quand je ne sais pas si ces jours-ci beaucoup de personnes l'utilise...

Le Chasse gnouf.

Un Chat... la mort du forum?

Karlem

October 13 2000 at 1:30 PM

N'attendrons-nous pas que qqun se pointe sur le Chat???

Ce qui se dira en privé sur le Chat ne fera pas naître de nouveaux débats avec les personnes non-présentes sur le Chat!!!

Qu'en pensez-vous?

Pour ma part, je pense que les gens vont avoir tendance à faire des débats privés et cela va se terminer en désertion totale? Ne pensez-vous pas?

Karlem

Auteur

Reply

Ehelha

Réflexion intéressante ...

October 13 2000, 2:24 PM

Je pense un peu comme toi.

Si on cherche un chat, c'est tout de même bien d'en avoir un à disposition.

Pourtant, l'un ne doit pas se substituer à l'autre.

Je considère que les deux sont utiles.

Ils n'ont pas tout à fait la même utilité et ce serait dommage de voir le forum s'appauvrir au bénéfice de quelques conversations à travers le chat.

Mais le chat pourra servir à "discuter différemment" sur Eléckasë pour ceux qui en ressentent le besoin.

J'apprécie l'idée du chat mais je trouve que ce forum est exceptionnel pour l'instant alors ne l'oublions pas !

kragor

c'est exactement comme ça que je le vois pas

October 13 2000, 4:39 PM

les deux sont non pas rivaux mais complémentaires

le chat est une autre façon de discuter, une façon différente qui vient compléter le forum.
pas un substitut au forum

à mon avis, pas d'inquiétudes à avoir, il y a toujours eu des périodes creuses au forum, de plus ou moins longue durée.

C'est une façon totalement différente de parler; D'ailleurs sur un chat on parle somme toute assez peu du sujet concerné (en l'occurrence Eléckasë là)

j'ai remarqué que les chats thématiques abordent à 10% le sujet en lui-même, et les 90% restants concernent généralement tout et n'importe quoi, bref des choses qu'on n'ose pas forcément poster sur un forum parce que ça n'a pas de lien direct avec le sujet dont on parle.

Enfin à mon avis...

Aldor

Pourquoi pas?

October 21 2000, 3:47 PM

je t'invite à rejoindre mon ombre sur la plaine des champs repentis. À l'heure bleue de la conjonction du crabe.

| | | |
|------------------------|--|---------------------------|
| Karlem | Moi, je voyais plutot cela se passer inconsciemment... | October 14 2000, 9:54 AM |
| | <p>bien sur, on peut vouloir que ca continue mais entre "vouloir" et "pouvoir" ... il y a une marhe... et puis, c'est tellement plus facile d'en discuter avec l'intéressé directement...</p> <p>Enfin, on verra...</p> | |
| Le Chasse gnouf | Quel est ton problème, 4013 ? | October 15 2000, 9:07 AM |
| | <p>Tu vois bien qu'il n'est pas mort le forum ! On répond.</p> <p>Franchement, moi je préfère de loin une discussion par e-mail ou forum à un chat : c'est trop le foutoir et trop éphémère.</p> <p>Le Chasse gnouf.</p> | |
| Kristeal | Alors à quand le premier RDV Chat ? nt | October 15 2000, 11:38 PM |
| Le Chasse gnouf | Je n'ose pas imaginer : | October 16 2000, 4:11 AM |
| | <p>Une demi douzaine d'intervenants qui parlent en même temps. Rien qu'en spectateur ça doit valoir le coup !</p> <p>Le Chasse gnouf.</p> | |
| Kouran | Il est vraiment que tous en meme temps ... | October 16 2000, 8:02 AM |
| | <p>c est pas triste.</p> <p>Mais le chat, c est pas pour les qustions psychologique. Pour les reflexions, le forums est mieux mais pour echanger des idees rapide ou des points de vues ... c est cool.</p> <p>Chasse gnouf, tu es trop pessimiste.</p> <p>Voie la vie en ... gnouf.</p> <p>Cheers</p> <p>Kouran</p> | |
| Kristeal | * un scénario intitulé "les gnoufs chassés chasseurs" ça intéresse quelqu'un. | October 16 2000, 11:40 PM |
| | <p>Désolé Kragor, ce scénar n'existe pas encore, c'est juste pour faire stressé ce pessimiste de Chasse Gnouf.</p> | |
| Le Chasse gnouf | M'en fous ! J'ai lu ton message ! (NPO) | October 17 2000, 3:16 AM |

le Chat Network 54 Intégré au forum :o)

October 10 2000 at 10:38 AM

Bilbo
Forum Owner

Chose promie, chose due, j'ai ajouté un chat Network 54 au forum, ils sont pas trop mal 😊

Auteur Reply

kragor **bon, ça m'a l'air pas mal en effet...**

October 10 2000, 11:38 AM

donc disparition de l'ancien chat multimanica programmée pour bientôt...

kragor **c'est loin d'être encore le mieux cependant**

October 10 2000, 12:02 PM

toutefois, le fait que ce soit intégré au Forum est sympa, bien qu'il manque encore un tas de possibilités comme sur IRC...

Domage, mais dans l'immédiat c'est mieux et ça me salit pas ma page d'entrée... 😊

kragor **un des intérêts et que l'on voie à partir de cette page s'il y a quelqu'un de présent**

October 10 2000, 12:06 PM

donc si vous voyez "1 chatter" depuis le lien, c'est que vous pouvez vous y rendre...

l'inconvénient, c'est que si on voit pas "1 chatter" écrit, on s'y rend pas et donc, il n'y aura jamais personne. Sauf si on se rend rendez vous..;

autre détail mais que je trouve assez lourd cependant : la réactualisation. Régulièrement le chat est réactualisé et c'est très lourd. on peu moduler la fréquence de réactualisation de 5 à 60 secondes, mais dans l'ensemble c'est hyper lourd...

Et il manque encore beaucoup de petites fonctionnalités qui rendent l'IRC bien sympa, mais qu'on ne trouve pas...

j'en viens presque à regretter mon chan multimanica...

C'est quoi l'adresse du Chat ?

Karlem

October 10 2000 at 9:08 AM

... pque j'ai regarde en vitesse et que je l'ai pas vu... et comme je suis un peu paresseux question recherche! Merci d'avance 😊

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

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

| | |
|--|-------------------------------------|
| | c'est pas compliqué pourtant |
|--|-------------------------------------|

| | |
|--|---------------------------|
| | October 10 2000, 10:21 AM |
|--|---------------------------|

tu vas en :

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

vers le bas de la page, y'a un truc tout moche avec les bords verts, sur lequel est marqué

Rejoignez le canal Eléckasë

tu cliques sur connecter et ça t'y emmenes...

Désolé, pour l'instant dans le genre esthétique on fait mieux, mais je cherche, je cherche...

tentative de création de chat Eléckasë

kragor

October 2 2000 at 10:12 AM

j'essaie de monter un chat eléckasë accessible depuis le site...

Multimania me donne cette possibilité, alors j'essaie...

si vous pouvez allez y jeter un oeil puis revenir pour donner vos impréssions (gueulez pas sur les couleurs, c moche mé j'y peux rien)

me dire ce qu'il faut améliorer

Auteur

Reply

Bilbo

Si ca interesse du monde...

October 4 2000, 4:36 AM

Je dois pouvoir créer un chat directement sur ce forum...

C'est une des options offertes par NetWork54...

kragor

effectivement...

October 4 2000, 8:53 AM

En fait on avait déjà parlé de ça une fois avec David, de créer un chan Irc, mais le truc a pas pu se faire...

Le faire ici serait effectivement mieux pour moi. La merde que m'offre gracieusement multimania étant pas vraiment top, si tu pouvais faire ça, ce serait vraiment bien.

Je ferais donc sans doute bientôt cette daube infâme multimaniesque pour je l'espère mieux.

Etant un grand utilisateur d'Irc ça me plairait vraiment bien de pouvoir discuter avec d'autres ici, plutôt que de régler des comptes par forum interposé 😊...

Merci d'avance...

Le Chasse gnouf

Y a jamais personne à ton Chat !!! (NPO)

October 6 2000, 10:42 AM

kragor

je crains que ce ne soit normal jusque là...

October 6 2000, 1:21 PM

compte le nombre de joueurs d'Eléckasë actifs sur ce forum...

ajoutes à cela, le fait qu'il ne soit pas ensembles en même temps sur le web (si on excepte toi qui y est presque toujours...)

Et tu sauras pourquoi ce pauvre chan est encore jusqu'à présent désaffecté...

Bon en fait, j'allais faire une sorte de mode d'emploi du chan, mais avec la proposition récente de bilbo, j'ai laissé tomber en attendant qu'il ouvre un Vrai chan, pas comme cette pathétique merde gracieusement offerte par multimaniam...

En fait pour tout t'expliquer, je pensais, que l'on pourrait par forum interposé, fixer des rendez vous sur le chat, pour des discussions en réel (pas forcément d'Eléckasé d'ailleurs...)

du genre, Lundi 15h17mn23secondes précisément, chat, d'une minutes 22 exacte puis disparition...

Evidemment si tu trouves quelqu'un au hasard sans lui avoir fixé au préalable de rendez vous, c'est tant mieux, mais personnellement, je ne voyais pas cela comme ça.

M'enfin, si tu préfères passer ton temps comme un con toute ta journée sur le chat en attendant que quelqu'un s'y pointe, grand bien te fasse...

David

Les RDV c'est le mieux

October 9 2000, 7:57 AM

Personnellement je trouve aussi que les Rendez-vous sont quasi obligés si on veut pouvoir discuter un peu.

J'en fais l'expérience avec le jeu de Role qui se rencontre régulièrement sur un channel Irc a des dates fixées a l'avance sur le forum. Cela permet d'avoir beaucoup de monde en même temps et d'avoir un sujet de discussion(parce que ça s'épuise vite les sujets 😊)

Sinon je vais essayer de trainer de temps en temps sur le channel au cas ou un voyageur se serait perdu.

David

Le jeu de role dont j'ai oublié le nom est Thoan (NT)

October 9 2000, 7:59 AM

Et oui c'est ce qui arrive quand on ne relit pas correctement ses messages.

Le Chase gnouf

Même pas vrai d'abord...

October 9 2000, 9:34 AM

Je ne passe pas ma journée sur le net et encore moins sur le chat (ou chan, je ne connais pas la différence).

C'est juste que la majorité d'entre vous a l'air de poster des messages en début de soirée et c'est l'heure à laquelle je jette un coup d'oeil au Chat...mais y a jamais personne. Sauf une fois : il y avait un "Ritch" mais il ne répondait pas.

Le Chasse gnouf.

David

Reponse Chat-Chan

October 9 2000, 10:13 AM

Le chat est un système de communication par internet qui est formé de salle de discussion appelée communément Channels ou chan.

Voilà Voilà!

Kouran

Sorry mais je lisais mes message

October 9 2000, 12:20 PM

Et quand je suis revenu, les chasse gnouf etait partis. Quelqu un a essaye de me contacter, j ai repondu mais il s est casse apres.

Le Chasse gnouf

Pourtant...

October 10 2000, 4:17 AM

J'avais laissé la fenêtre ouverte assez longtemps...

J'avoue que sans se donner rendez vous c'est assez injouable...En plus moi les rendez vous, je les oublie (remarque dédicacée à Kragor 😊)

Le Chasse gnouf.

Kragor

de quoi j'ai l'air moi maintenant...

October 10 2000, 10:18 AM

après les gens ils vont s'imaginer des trucs...

Le Chasse gnouf

Tu as l'esprit mal tourné !

October 10 2000, 10:32 AM

A ce soir...

c'est chose faite !!!

September 28 2000 at 1:43 PM

Kragor

j'ai mis mon site à jour...

Cette update, bien que pas très conséquente m'a demandé beaucoup de travail (et pour cause, pour une update anniversaire il fallait bien ça) aussi soyez exigeant je vous prie...

ily a encore un truc qui ne marche pas, c'est le ZIP complet du site que je n'arrive pas à mettre en ligne pour cause de problèmes de connex...

Pour le reste, ben allez voir ici :

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

Auteur

Reply

Kragor

voilà ce que ça donne la fatigue...

September 28 2000, 3:42 PM

A force de trop bosser sur cette update je sais plus faire des phrases correctes (mais ai(je jamais su en faire???)

soyez indulgents donc (et pas exigeants)

Désolé

Karlem

OK ;)

October 2 2000, 3:43 AM

J'étais déjà allé faire un petit tour sur ton site avant que tu ne mettes ton message! Il est très bien structuré et facile d'accès une fois que la page est chargée! Félicitations!

Karlem

C'est un complot contre ma grandiose personne

Kragor

September 14 2000 at 8:43 AM

C'est ça...

d'abord un de mes joueurs qui se rebelle, puis une méprise avec Ehelha...

Chasse gnouf je t'ai à l'oeil!!!

quand aux pouvoirs psys, j'ai fait très simple, je les utilise pas, il n'existe pas et n'ont jamais existé. je me suis déjà expliqué la dessus dans le passé sur ce forum.

J'ai déjà assez de trucs à gérer, je vais pas commencer avec ça. car ça signifierait que je devrais les gérer pour tous les joueurs, et pire, pour tous les PNJ!!!!

Et puis quoi encore...

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Tout s'explique...(NPO)

September 14 2000, 9:44 AM

TridenT

Infidèle?

September 15 2000, 1:35 AM

Serais-tu en train de renier la Magie? Elle ne t'as point bercée durant tes longues et intenses nuits de méditation? Accompagnée durant tes rêves les plus fou? Impregné ton esprit jusqu'à ne vivre que pour elle?

Saal-Gedrun (excusez l'écriture) dans sa sagesse infinie n'aurait pas pris sous son bras protecteur le Mage que tu es? Son peuple ne t'as point aidé? N'as-tu jamais servi leurs desseins? Alors, je te le dis, Chasseur de Gnouf, tu n'as point vécu.

Tu seras pour l'éternité le seul représentant de la Magie Gnouf

Tout ça pour dire qu'apparment, ton état actuel de Mage n'est pas très "intéressant", du moins ne te passionne pas trop. C'est dommage je pense, et je ne comprends pas pourquoi. Est-ce toi qui n'aime pas la Magie en général, ou alors est-ce que ton MdJ est trop radin pour te faire entrevoir les merveilles de cette entité?

TridenT, un MJ pas forcément généreux mais qui se soucie de ses PJs et des autres 😊

Le Chasse gnouf

**Le problème ne vient ni de moi (joueur)
ni du MJ...**

September 15 2000, 4:34 AM

...mais de mon personnage.

Au début de la campagne, Ron Marchétoile était comme tout mage débutant qui se respecte : ambitieux (quoique brimé à cause de son handicap de départ), passionné par les merveilles à venir et par le savoir qu'il

commençait à accumuler. De grands projets, j'avais...

Mais au cours de la campagne, je vous l'ai déjà raconté, Ron est tombé sur une légende parlant du Cercle et du Pendule, et ce bien avant la rencontre avec la p'tite fillote du Cercle, Ron a pris conscience de l'importance, des rôles de différentes Entités dans la cosmologie d'Eléckasë, de la naissance de la Magie.

Depuis ce jour là, Ron voit la Magie comme une sorte d'Entité "parasite" qui vit grâce aux porteurs de son empreinte. Plus les mages sont nombreux plus la Magie est puissante. On pourrait croire que c'est une symbiose puisque la Magie fourni des pouvoirs mais Ron (et moi aussi d'ailleurs) pense que plus on devient puissant magiquement, plus la servitude devient grande. Ron voit donc les mages non pas comme de simples bénéficiaires de la générosité de cette entité que l'on nomme Magie mais comme des esclaves ou des futurs esclaves de celle-ci. Et par les temps qui courent (campagne des bijoux étoiles), Ron tient à garder une certaine indépendance vis à vis de n'importe quelle Entité que ce soit.

Je sais bien que les avantages des magiciens élémentaires sont autres que les sorts. Je pense aux invocations mais d'après ce que j'ai compris, lier un élémentaire consiste entre autre à faire un pacte avec celui-ci et pour Ron, c'est comme si on lui demandait de faire un pacte avec un sbire d'Azharis ou du Pendule. Je sais que le Maître de la Terre est le plus sage qui soit mais il faut être prudent, de l'avis de Ron, la possession de Juntar lui serait quand même utile.

Ce qui m'embête, c'est que ni mon Mj ni mes compagnons de jeu ne semble avoir compris le point de vue de Ron. Pour eux, pas besoin d'un individu original qui se torture métaphysiquement, il faut un mage conventionnel qui lance des sorts de soins et qui invoque des dryades.

Il y a cependant un petit changement : les autres joueurs/compagnons ont convaincu Ron et moi que l'utilisation de Magie est vitale pour la Quête. Ron consentira donc à devenir un esclave de la Magie pour le bien de tous, à sacrifier son âme pour les bijoux en quelque sorte... Comme ça tout le monde est heureux, moi j'ai le côté roleplay du perso avec les tortures psychologiques et les joueurs et MJ auront un perso dans le moule du mage bien productif, ma présence à la table sera rentabilisée...

Le chasse gnouf.

Kragor

**hum, tu es condamné mon petit Ron
Marchétoile...**

September 15 2000, 6:35 AM

non je déconne...

Et le Sorcier rouge à la Main blanche?? après toute ces années de "servitude" comme tu dis, je le trouve pas mal indépendant encore... Et il y en a bien d'autres encore, que je ne nommerais pas ici, qui pratiquent la Magie à très haut cercles sans pour autant être esclaves. En plus tu dois distinguer, la Mère Magie de ses fils, l'entité de ses champions, les Maîtres de Magie qui n'ont pas du tout les mêmes comportements et attitudes

bon quant tu dis qu'on a pas compris ce qui torture Ron, pour les autres je ne sais pas, mais pour moi, j'avais compris un minimum, pas tout certes, mais je voyais à quel tourments il semblait être confronté. Pas dans les détails, certes, mais un minimum.

cela dit si tu m'en parlais directement, j'aurais pu saisir plus en détail que d'apprendre tout ça ici...
que tu lances des sorts de soins ou non, moi je m'en fous franchement, pour moi ça change pas grand chose, ton perso compense largement avec d'autres qualités utiles. Même si j'avoue j'aurais bien aimé te voir progresser en Magie.

Et si ça peut te rassurer, même en progressant au maximum en Magie, avant la fin de la campagne tu étais encore loin de l'esclavagisme, au contraire.

A ton niveau, les maîtres de Magie n'ont vraiment rien à faire de toi ou de ceux de ton niveau.

Et si tu veux des conseils, demandes à Eternaus, il est plutôt bon conseiller à ce niveau là...

Le Chasse gnouf

Tiens donc...

September 18 2000, 10:55 AM

>Et le Sorcier rouge à la Main blanche?? après >toute ces années de "servitude" comme tu dis, je >le trouve pas mal indépendant encore...

Je ne connais pas vraiment les activités magiques actuelles de ce cher Père Noël, je n'ose imaginer les sacrifices qu'il a dû consentir pour conserver son indépendance.

Puis même si celui-ci est vraiment indépendant, peut-être est-il un être d'exception qui a eu une destinée, une force morale elles aussi exceptionnelles (c'est l'effet wherter's original) qui lui ont permis d'être ce qu'il est aujourd'hui. Chose que n'ont peut-être pas eu les centaines de magiciens qui comme le sorcier rouge ont suivi la voie de la magie et se sont retrouvés comme celui qui vit dans son monde où tout est gigantesque ou Eternaus coincé dans sa lance pour je ne sais quelle raison. Combien de fois tu nous a parlé de mages dont l'esprit ressemblait de plus en plus à celui de leur magie principale... C'est une sorte d'esclavagisme.

>Et il y en a bien d'autres encore, que je ne >nommerais pas ici, qui pratiquent la Magie à >très haut cercles sans pour autant être esclaves.

Ceux là comme tu dis, je ne les connais pas...

>En plus tu dois distinguer, la Mère Magie de ses >fils, l'entité de ses champions, les Maîtres de >Magie qui n'ont pas du tout les mêmes >comportements et attitudes.

Je distingue, je distingue. Ai-je dit que Ron se sentait esclave de Saal gedrun ? C'est un autre problème. Le problème avec ce maître de magie c'est que nous possédons, nous quêteurs, ce que les maîtres de magie, entre autres, convoitent : les bijoux étoilés. Je me rappelle très bien de la rencontre avec un Compagnon du maître de l'air qui désirait qu'on lui donne nos bijoux pour son maître. Comme tu dis, Saal gedrun est sage, peut être qu'il a plus de recul que ses frères et qu'il ne pense pas à nous piquer les bijoux mais il a un Plan envahi par le Chaos et un p'tit bijoux de derrière les fagots, je pense que ça lui serait bien utile. Ron n'aura confiance en Saal Gedrun que s'il rencontre ce dernier avec Juntar en sa possession et que le Maître de la Terre ne fasse rien pour le lui prendre. Mais connaissant la nature paranoïaque de Ron, celui-ci pensera sûrement que Saal Gedrun attend un moment plus propice...

De plus, le côté esclavage de la magie, c'est aussi une intuition,

une prémonition peut être. Connaissant un peu de choses sur l'Amageddon et tout le toutim, Ron pense que ça va péter, peut être plus qu'avant et que la Magie y tiendra un rôle plus important qu'avant et qu'elle aura besoin plus que jamais de toutes ses ressources (les mages). En fait l'esclavage, c'est surtout pour le futur...Je dois trop jouer au jeux de rôles, moi...

>bon quant tu dis qu'on a pas compris ce qui >torture Ron, pour les autres je ne sais pas, >mais pour moi,j'avais compris un minimum, pas >tout certes, mais je voyais à quel tourments il >semblait être confronté. Pas dans les détails, >certes, mais un minimum.

"C'est con, je ne comprends pas que tu ais renié la Magie : il y a plein de choses que tu peux faire en étant un mage de la Terre [...] il y a plein de choses en plus des élémentaires, les dryades..." Ca c'est ce que tu as dit au début de la partie la plus récente, personne n'avait parlé de magie, pas même moi, c'est sorti spontanément alors que tu feuilletais un supplément quelconque. Ca veut dire que tu n'avais pas compris la minimum.

>cela dit si tu m'en parlais directement, >j'aurais pu saisir plus en détail que >d'apprendre tout ça ici...

On m'a posé une question (que tu ne m'as jamais posé) et j'y réponds et sans aucune gêne. Je pense que cette discussion a sa place ici au lieu de se faire en privé par mail ou autre. Les spectateurs (qui peuvent intervenir) peuvent ainsi voir comment un joueur voit le monde d'Eléckasë.

>que tu lances des sorts de soins ou non, moi je >m'en fous franchement, pour moi ça change pas >grand chose,

Je m'en doute ! C'est pour ça que j'ai dit "invocateur de dryade", je suis fourbe, je sais 😊

> ton perso compense largement avec d'autres >qualités utiles.

!? Les points de vie peut-être ?

>Même si j'avoue j'aurais bien aimé te voir >progresser en Magie.

Moi aussi (c'est le joueur qui parle). Je tiens à te faire remarquer que ce n'est pas moi, Chasse gnouf, qu'il faut convaincre mais mon personnage. Mine de rien petit à petit, j'en viens quand même à savoir plus de choses sur Eléckasë que je ne le devrais. Mon point de vue de joueur est plus nuancé que celui de mon perso et même si on se rejoint de temps en temps tout les deux, je dois avouer qu'il est parfois un peu borné, j'ai dit un peu !

>Et si ça peut te rassurer, même en progressant >au maximum en Magie, avant la fin de la campagne >tu étais encore loin de l'esclavagisme, au >contraire.

Tiens donc, tu ne renies plus la notion d'esclavagisme ?? 😊
Je comprend ce que tu veux dire mais de son point de vue faire un petit pas vers la puissance, c'est un petit pas vers la servitude quand même, ni Ron ni moi ne connaissons la limite à ne pas franchir. Il faut voir ça comme pour la démonologie dans les autres jeux : au début un démon te donne de faibles pouvoirs

contre presque rien en échange, on connaît la suite : pouvoirs immenses en échange de l'âme. C'est, à ce jour, comme ça que pense Ron. Revenir à la magie comme il va le faire, c'est comme si un catholique pratiquant se mettait au satanisme à contre coeur pour sauver le monde...Quel martyr, c'est bô ! (en passant du coq au gnouf, ça me rappelle les euthanatos...au secours, c'est du réchauffé mon truc!!!)

>Et si tu veux des conseils, demandes à Eternaus, >il est plutôt bon conseiller à ce niveau là...

Avant même de poser une question à Eternaus, voici ce qu'en penserait Ron : Soit Eternaus regrette ce qu'il est devenu et est du même avis que lui. Soit, il est encore rongé par la Magie et ce qu'il dira ne sera que propagande.

Mais je vais te dire pourquoi Ron Marchétoile ne dira rien à Eternaus et aux autres personnages, qui ne sont pas au courant, ce sont les joueurs qui le sont (nuance) : c'est qu'il n'est pas assez proche d'Eternaus ni de qui que ce soit d'autre et ne le sera jamais.

Vala,

Le Chasse gnouf

Anonymous

Untitled

September 18 2000, 12:20 PM

je commence à croire que ton pers n'a aucune estime...

Pour Saal gedrun, honnetement, je pense que tu fais erreur. Il a toujours contenu les forces du Chaos et ce depuis très longtemps, et en conservant la paix sur son plan. Même si un joyau pourrait donner envie à un maître de Magie, je crois personnellement, que Saal gedrun aurait assez de sagesse et de discernements et de puissance pour s'en passer pour l'instant. Ou du moins, il vous laissera si vraiment il en avait besoin le temps pour vous de finir la quête...

ensuite concernant ce que j'ai pu selon toi dire, je m'insurge : même pas vrai d'abord, et je souligne la très forte tendance que tu as a toujours déformer les propos et les mots des gens, donnant assez souvent, il est vrai des situations coquaces dignes du bétisier... (d'ailleurs allez y jeter un oeil, vous verrez je mens pas). je conteste donc les propos que tu m'as attribué en début de partie, et je doute très franchement d'avoir dit exactement cela...

Ensuite je sais que c'est ton personnage qu'il faut convaincre et pas toi, t'inquiètes, mais j'essaie juste moi Mj de mieux percevoir ton perso justement. De ce côté là, je n'ai rien à faire, ni te convaincre, et ce que je dis à ton perso, par l'intermédiaire de PNJ, tu ne dois en tenir compte que du point de vue de ton perso. je suis supposé être neutre, et j'ai pas à intervenir dans les décisions que tu fais prendre à ton perso. et malgré tout ce que tu pourras dire, je n'essaie pas du tout d'user d'une quelconque manière que ce soit mon influence sur le jeu dans ce sens.

maintenant, led ébat public qsur un forum ne me dérange

absolument pas, mais je pensais juste, que j'aurais aimé avoir plus régulièrement des évolutions pour vos persos. je t'ai demandé nombres de choses à ce sujet, mais tu t'es souvent réfugié derrière ton excuse de boulot pour y échapper

Pour l'esclavagisme, soit c'est un point de vue qui peut se défendre 5 minutes mais pas très longtemps à mon avis, et dans le jeu, donc là, j'en discuterais pas plus longuement.

Enfin l'excuse de Ron pour ne pas discuter avec quelqu'un de ses doutes, est un peu tirée par les cheveux, c'est le comportement même de celui qui se replie sur lui même. mais dans ce cas, j'aimerais savoir pourquoi il continu c epauvre Ron. A sa place, aussi borné, et renfermé, solitaire etc que lui, je me prendrais en main, j'attraperais une bonne corde et j'irais me pendre dans la foret...

Le Chasse gnouf

Kill, kill, kill !!!

September 19 2000, 4:57 AM

>je commence à croire que ton pers n'a aucune
>estime...

Tu commences à bien croire 😊 Et je pense que je deviendrais pareil après tout ce qu'il a vécu.

>Pour Saal gedrun, honnetement, je pense que tu >fais erreur.

Je pense aussi que Ron fait erreur mais tant qu'un doute persistera, il restera plus que prudent.

>ensuite concernant ce que j'ai pu selon toi >dire, je m'insurge : même pas vrai d'abord,

Et bien si ! Je persiste. Autant des fois je n'écoute pas ce qui se dit, perdu que je suis à ruminer sur les embrouilles des Entités, cette fois ci on ne jouait pas : on était 3 et on discutait tranquillement, je n'étais pas perdu dans mes pensées (ou plutôt celles de Ron). Enfin bref on ne va pas s'étaler là dessus, ça ne sert à rien sur ce coup là.

> et je souligne la très forte tendance que tu as >a toujours déformer les propos et les mots des >gens, donnant assez souvent, il est vrai des >situations coquaces dignes du bétisier...

T'ar ta gueule à a récré !!!

>Ensuite je sais que c'est ton personnage qu'il >faut convaincre et pas toi, t'inquiètes, mais >j'essaie juste moi Mj de mieux percevoir ton >perso justement. De ce côté là, je n'ai rien à >faire, ni te convaincre, et ce que je dis à ton >perso, par l'intermédiaire de PNJ, tu ne dois en >tenir compte que du point de vue de ton perso. >je suis supposé être neutre, et j'ai pas à >intervenir dans les décisions que tu fais >prendre à ton perso. et malgré tout ce que tu >pourras dire, je n'essaie pas du tout d'user >d'une quelconque manière que ce soit mon >influence sur le jeu dans ce sens.

On est bien d'accord sur tout ça, d'ailleurs ce sont

surtout les autres joueurs que j'accuse de vouloir rentabiliser ma présence à la table. Comment veux tu que Ron se confie à un nain qui ne croyait en Odin que pour avoir les valkyries et les mains en glaçons, un templier avec lequel on ne peut discuter et qui ne comprend rien à la magie (je parle du templier pas du joueur qui a déjà joué un magot, saloperie d'elfe noir !), un honiss que je connais à peine et qui, malgré les recommandations de la p'tite fillote du cercle, voue quand même un culte à celle-ci. Il n'y a qu'avec le péron que Ron est relativement proche mais ce n'est pas un magicien...

>maintenant, led ébat public qsur un forum ne me
>dérange absolument pas, mais je pensais juste, >que j'aurais aimé avoir plus régulièrement des >évolutions pour vos persos.

En fait la psychologie de mon perso change presque à chaque séance quand les éléments et des faits nouveaux se présentent, surtout ces derniers temps (je ne parle pas seulement de la dernière séance).

>je t'ai demandé nombres de choses à ce sujet, >mais tu t'es souvent réfugié derrière ton excuse >de boulot pour y échapper

C'est juste que je n'ai pas ENVIE de rédiger tout un profil psychologique détaillé de mon perso toutes les 2 séances. Et puis ces "nombreuses choses à ce sujet" justement, je ne me rappelle de rien sauf une fois, à l'époque de La légende, où j'avais proposé de te raconter le changement d'attitude de Ron mais l'écart entre les séances, à l'époque a fait que c'était devenu un sujet plus que secondaire par rapport à d'autres qui n'ont pas forcément quelque chose à voir avec le boulot. Sache que ta requête de la semaine dernière n'est pas oubliée et côté jeu de rôle je n'est rien d'autre sur le feu...donc tu l'auras.

>Pour l'esclavagisme, soit c'est un point de vue >qui peut se défendre 5 minutes mais pas très >longtemps à mon avis, et dans le jeu, donc là, >j'en discuterais pas plus longuement.

Soit.

>Enfin l'excuse de Ron pour ne pas discuter avec >quelqu'un de ses doutes, est un peu tirée par >les cheveux, c'est le comportement même de celui >qui se replie sur lui même.

C'est tout à fait ça.

> mais dans ce cas, j'aimerais savoir pourquoi il >continu c epauvre Ron.

Justement, il veut arreter la magie. La campagne c'est un autre sujet

>A sa place, aussi borné, et renfermé, solitaire >etc que lui, je me prendrais en main, >j'attraperais une bonne corde et j'irais me >pendre dans la foret...

Que nenni, justement la Quête est peut être un moyen pour lui d'avoir des réponses sur ce qui le turlupine, en plus d'être une raison de vivre...et puis dans la forêt, il y a des dryades et c'est fourbe une dryade...

Le Chasse gnouf.

Karlem

Hum! Je viens de revenir et ça sent déjà le roussi...

September 19 2000, 2:12 AM

ça tourne au règlement de comptes votre histoire... 😊
J'espère qu'en fin de compte il en sortira quand même qqch de positif; mais si Kragor comprend mieux le perso de Chasse Gnouf et que Ron se tourne à nouveau bras ouverts vers sa mère magie... Je pense que cela ne peut que bien se terminer... A+

Le Chasse gnouf

Mais non, mais non...

September 19 2000, 4:22 AM

Si c'était un règlement de compte, il y a belle lurette que j'aurais traité Kragor de gnouf en public...Kragor, t'es qu'un gnouf !!

Moi, je sens que ça va se terminer avec Ron cercle 12, prisonnier dans un galet magique comme les milliers de magots de la Terre qui constituent maintenant la plage de galets favorite de Saal Gedrun...Ou la tête éclatée par un templier qui passait.

Dites, comment expliquez vous que j'ai coché la case "envoyer [...] courriel" et que rien ne me parvienne ?

Karlem

Le problème vient peut-être de l'adresse e-mail !?

September 21 2000, 8:01 AM

Soit une mauvaise adresse(une erreur, ça peut arriver!); soit de la boîte e-mail elle-même...

Le Chasse gnouf

Je ne pense pas...

September 21 2000, 9:22 AM

...envoie moi un mail à partir de l'adresse dans le message précédent. J'avais pourtant fait en sorte d'être notifié.

Je pense plutôt que seul celui qui poste un sujet est notifié pas ceux qui y répondent, si c'est le cas tant pis, je ne vais pas en mourir...

Sur ce, A+

Le Chasse gnouf.

L'indépendance dont tu parles peut être avantageuse en un point : imagine un état de servitude passif.

Je m'explique : Tu es un Mage, tu as des connaissances, et tu veux TA liberté, TON indépendance. Alors pourquoi ne jouerais-tu pas sur plusieurs terrains, et te servir de cette servitude (cachée) de la Magie pour ton propre compte.

Dans les plus anciennes Légendes Eléckasiennes, il est raconté qu'un être surnommé "L'indépendant" sera assez malin pour collecter assez de connaissances et de puissance en "jouant" avec ses sois-disant Maîtres! Fais croire que tu es un serviteur, acquiert du pouvoir, mais restreint ta "servitude" au minimum, tu gagneras sur tous les plans!!!

Le Chasse gnouf

Untitled

September 19 2000, 11:25 AM

>L'indépendance dont tu parles peut être
>avantageuse en un point : imagine un état de
>servitude passif.

?!?

>Je m'explique :

Merci.

>Tu es un Mage,

Il y en a au moins un qui suit.

>tu as des connaissances,

On peut dire ça, on va dire que j'ai de quoi supputer un peu...

>et tu veux TA liberté,

Oui.

>TON indépendance.

OUI !!

>Alors pourquoi ne jouerais-tu pas sur plusieurs terrains et te servir de cette servitude (cachée) de la Magie pour ton propre compte.

J'y ai déjà pensé, et puis c'est ce que Kragor essaie de me faire comprendre bien avant que cette discussion ne commence. Et ce en me signalant qu'on peut garder une certaine distance avec la philosophie des maîtres de Magie avant d'atteindre le cercle 3 (que Kragor intervienne si j'ai mal interprété ses propos). Mais peut on gruger Mère Magie ? Surtout ne répondez pas !

>Dans les plus anciennes Légendes Eléckasiennes, >il

est raconté qu'un être > surnommé "L'indépendant" sera assez malin pour > collecter assez de connaissances et de puissance > en "jouant" avec ses sois-disant Maîtres!

Ca sent la légende improvisée sur le tas 😊

Quoiqu'il en soit à ce propos (pas de l'improvisation putative mais de l'Indépendant) Puissance est un concept très éloigné de Ron Marchétoile 😊 même à long terme (adepte de la magie volontaire ou pas)...seul l'avenir le dira.

> Fais croire que tu es un serviteur, acquiert du > pouvoir, mais restreint ta "servitude" au > minimum, tu gagneras sur tous les plans!!!

Mais c'est bien ce que Ron compte faire dès à présent mais il va sans dire que celui-ci restera on ne peut plus prudent.

Parlons "servitude" : cette discussion m'a permis de décortiquer les appréhensions de Ron vis à vis de la Magie, il y a trois aspects négatifs (question de point de vue) de la Magie, deux reconnus sur le terrain et un exotique supputé par Ron :

Le premier, Le respect de la philosophie de son Maître de Magie.

Plus un mage progresse, plus il est amené à rencontrer des Entités de plus en plus haut placées dans la hiérarchie de sa magie de prédilection. Il est de plus en plus connu et je pense de plus en plus sollicité. Il va de soit qu'il est recommandé au mage de suivre la philosophie de son maître de magie, il est une sorte de représentant de son maître sur Eléckasë et doit donc se comporter en conséquence.

Ce n'est pas vraiment un problème pour Ron mais vous avez l'air de penser que cela m'en pose un. Je pense qu'un mage a à la base une affinité pour son maître de magie et sa philosophie, ils sont sur la même longueur d'onde en quelque sorte. Les services que demanderaient la hiérarchie seraient dans le même esprit que les actions du mage si on ne lui demandait rien.

Aucun problème là dessus.

Le second aspect : la déteinte de l'empreinte sur le mental du mage :

Au cours de la Quête, on a rencontré un mage au moins, Eternaus, dont l'empreinte du feu a déteint sur lui et j'ai l'intuition qu'il n'est pas le seul dans ce cas. A de très hauts niveaux, il me semble que le mage devient de moins en moins humain et que son état d'esprit ressemble de plus en plus à celui d'une Entité de sa magie. Comme si le parasite Magie avait vaincu l'esprit du mage. Quand Eternaus me parle, j'ai plus l'impression d'avoir affaire à un Eternaus-entité du feu que de l'Eternaus humain d'autrefois avant qu'il ne

s'investisse à fond dans la magie.

Bien sûr ce phénomène ne semble atteindre que les mages les plus avancés et les plus spécialisés ce qui est loin d'être le cas de Ron maintenant ou avec 10 niveaux de plus mais ça met le doigt sur un aspect de la nature de la magie assez déplaisant. La magie serait comme une sorte de maladie, de parasite qui se développe dans et grâce au mage. Le simple fait de posséder une empreinte et quelques sorts, rappelle à Ron qu'il est un porteur, tant qu'il ne fait rien lié à la magie, le mal intérieur ne progresse pas.

Le troisième aspect : l'intuition de n'être que du carburant pour Mère Magie.

Cette idée qui est uniquement basée sur des supputations dérive un peu des deux précédents aspects. Quand on s'intéresse à l'origine de la magie (conflit entre Pendule et Cercle), son évolution (confinement puis établissement d'une Toile constituée d'utilisateurs de magie) et si on croit au deuxième aspect. On arrive à ne percevoir un mage que comme un constituant primaire de la Magie, l'unité de base. Et ce qu'on soit mage débutant ou confirmé. En étant mage on est magie.

On peut prendre ça de deux manières soit être heureux de faire partie de la même entité, ne faire qu'un avec Magie accompagné des autres mages quel que soit leur parti. Soit refuser cet état de fait et chercher par tout les moyens (refus d'user de la magie...) à se dissocier de cette Entité. En naissant avec une empreinte de la Magie, on est un pion d'office. On est comme les autres un pion du Pendule, du Chaos, de la Balance, du Destin et je ne sais quoi d'autre mais en plus on est un pion de la Magie. On peut se démener pour ne plus être un pion des autres entités mais la nature du mage fait qu'il sera toujours un pion de la magie.

Ces trois aspects individuellement ne permettent certes pas d'expliquer le rejet de Ron mais il faut voir le contexte, celui de la Quête des Joyaux-Etoiles : Ron voudrait être indépendant de toute Entité, il veut contacter le Sorcier Rouge à la main blanche le moins souvent possible, même si ses buts semblent louables, il est peut être à la solde d'une Entité du style Balance and Co.

Quand la fille du Cercle a enjoint les quêteurs à garder leur indépendance et de ne pas lui prêter allégeance, elle n'avait pas besoin de le dire à Ron.

Il veut rester Entité-proof mais même si le nain ne vénère plus Odin même si le templier n'agissait plus au nom de Dieu, même si le péron ne suivait plus le diktat du Dieu-Pognon et même si l'Honyss guerrier-uak n'adorait plus sa reine des pégases, Ron serait toujours un mage, toujours un pion de l'Entité Magie et c'est pour lui incompatible avec la Quête.

Finiiii.

Le Chasse gnouf.

Trident

... et encore ...

September 19 2000, 12:16 PM

cette indépendance et tout ce que tu peux y trouver ne doit pas seulement se limiter à la Magie, mais à tous (toutes les entités?) peut-être!

Enfin, V'la du RôlePlay qui va arriver dans tes parties Kragor!

Que le gnouf soit loin de toi, Ron M. 😊

Le Chasse gnouf

Qu'entends-je ?

September 20 2000, 9:41 AM

>cette indépendance et tout ce que tu peux y trouver ne doit pas seulement se limiter à la Magie, mais à tous (toutes les entités?) peut-être!

Amen !! 😊

>Enfin, V'la du RôlePlay qui va arriver dans tes parties Kragor!

Kragor, se serait-il plaint, en gnouf qu'il est, d'un quelconque manque de roleplay dans ses parties ???
Je vais chercher le fusil !!!

>Que le gnouf soit loin de toi, Ron M.

Tes paroles me vont droit au coeur, qui t'a appris cette sainte réplique ?

Que le Gnouf ne te connaisse point (et réciproquement),

Le Chasse gnouf.

Karlem

Expressions Gnoufs...

September 21 2000, 8:11 AM

"Gnoufez-moi ça!"(cfr Les nabots bleus dits les Schtroumpfs)

"Que le Gnouf soit avec toi" (cfr Starwars)

"Non d'un Gnouf!"

"DzorGnouf"(cfr Chroniques de la Lune Noire)

"Va te faire voir chez les Gnoufs!"

"Casse-toi, tu Gnoufes, et marche ailleurs!"

TO BE CONTINUED...



Kouran

**C est cool votre truc
mais c est quoi un
gnouf ?**

September 22 2000, 5:51 AM

Le Chasse gnouf

**C'est ce que je
chasse...(NPO)**

September 22 2000, 8:29 AM

Kouran

Je m en doute

September 24 2000, 8:55 AM

.....

Gnouf = Proie du chasse gnouf

Elementaire mon cher watson....

Une sorte de Squig ??

Le Chasse gnouf

**Non, non ce
serait plutôt...**

September 24 2000, 9:47 AM

...une sorte de gnouf. 😊

Cherche pas ! Un gnouf est par nature
indicible, ce qui le rend d'autant plus
dangereux...

Le Chasse gnouf.

Kouran

**C est mechant
et cela**

September 25 2000, 6:32 AM

fait caca partout ?

Cela mord et on a envie de lui
tirer une balle entre les 2 yeux
?

Le Chasse gnouf

**C'est comme ça
mais en pire !!!
(NPO)**

September 25 2000, 11:09 AM

Le Chasse gnouf

**C'est constructif
comme discussion,
n'est ce pas ? (NPO)**

September 26 2000, 2:57 AM

kragor

**je ne te le fais
pas dire... (PNPO)**

September 26 2000, 7:28 AM

normalement update du site vers la
fin de la semaine...

Kouran

**C est fou
comme on
derive**

September 26 2000, 7:52 AM

Je trouve que le sujet s emballe

Update de quel site ? Le tien Kragor ?

Cool.

Quelqu'un aurait des scénar pour la campagne ?

Kristeal

Empreinte de la magie

September 26 2000, 5:31 AM

Je vois que le forum a été actif pendant mon absence.

Pour notre gnouf de service, euh, je voulais dire pour notre cher chasse gnouf.

Normalement, lors de la création des persos, les mages de mon groupe ont un peu potassé les principes philosophiques des différentes magies avant de choisir leur empreinte principale afin de choisir une magie en rapport avec le caractère du perso qu'il voulait jouer. Pas question pour quelqu'un voulant jouer un mage honnête et pacifiste de prendre la magie du feu ou de l'ombre, la nature même de ces magies sont contradictoire avec le caractère voulu.

L'empreinte de la magie est l'essence même du mage et elle altère le caractère, j'imagine mal un mage de la terre fonce dans le tas et voir les conséquences (c'est plus une approche du feu).

D'une autre manière pendant les 3 premiers cercles, le mage développe sa magie et son caractère par rapport à la philosophie de l'élément. Au cercle 3, le mage doit accomplir une quête donnée par son maître de Magie. Cette quête permet au maître de tester son serviteur et de vérifier sa philosophie. De plus, s'il veut se débarrasser de ce mage qui ne lui semble pas assez "fanatisé", rien ne lui empêche de lui donner une quête impossible (Gargamel qui demande une écaille de Sardonelle).

Ron ressemble, d'après la description du chasse gnouf, plus à un mage de l'air qui veut absolument garder sa liberté pour faire ce qu'il lui plaît.

Pour moi, un mage de la terre prendra des décisions pour le bien de la collectivité devant son bien personnel, dans les limites du raisonnable. J'imagine plus facilement un mage de la terre se sacrifier qu'un mage du feu, c'est une question de caractère et de philosophie.

Kragor

**Air / Terre... Marchétoile
ou marchalaube...???**

September 26 2000, 7:35 AM

Gargamel???? c'est qui lui...

je connaissais gargamel mais ça c'est autre chose...

Tu parles de Dagardel sans doute...

bon pour Ron Marchétoile :

Ron ressemble, d'après la description du chasse

gnouf, plus a un mage de l'air qui veut absolument garder sa liberté pour faire ce qu'il lui plaît.

Sans vouloir répondre à la plac de mon joueur, c'est très exact ce que tu viens de me dire. Ron Marchétoile, aurait du être un mage de l'air (pour des détails voir les Véleids sur mon site), et en tant que prédestiné à l'air, il a du garder un peu de cette liberté, indépendance qu'aurait du lui donner l'air. mais la marque n'a pas été celle de l'air en ce uqi le concerne. Je laisse Chasse Gnouf me corriger si je me trompe, mais ces dilemmes sont si j'ai bien suivi une part importante du personnage.

Il est né Marchétoile, c'est à dire que normalement, il aurait du recevoir la amrque du maître de l'air, mais à la place, il a reçu celle de la terre...

Chasse Gnouf, je te laisse me corriger,

Kragor

Le Chasse gnouf

Tient ? On parle de moi.

September 27 2000, 9:07 AM

Que vais -je répondre à ça...

Il y a une petite méprise sur la psychologie du Ron : si on lit mes derniers messages, ces derniers temps, Ron a décidé de sacrifier sa liberté (de son point de vue entravée par sa nature de mage...) pour s'investir encore plus dans la Quête en ne refusant pas la pratique de la Magie : si c'est pas un sacrifice, je ne vois pas ce que ce mot veut dire...

Même si l'histoire de Ron Marchétoile semble expliquer tout ces récents points de vue, ce n'est pas le cas : quand j'ai créé le perso, je ne pensais pas du tout à ces histoires de liberté/servitude, Ron était un pur mage de la Terre livré avec le kit Psychologie SaalGedrun option Ambitions.

Si ça coïncide maintenant, je n'ai rien fait pour.

Le Chasse gnouf.

TridentT

Reconversion???

September 15 2000, 2:13 AM

Tu vas te reconvertir en Nécromancien alors???

Le Chasse gnouf

Chiche !! (NPO)

September 20 2000, 9:42 AM

Les pouvoirs Psi.

September 13 2000 at 9:44 AM

Le Chasse gnouf

En temps que joueur, je me demande bien ce que cela donne. Je n'en ai jamais rencontré. Je dois avouer que ce côté non conventionnel, pour un jeu méd-fan, m'attire. Côté compagnons de jeu, MJ ou PJs, personne n'aborde ce sujet. Kragor me dit que c'est injouable, il m'a raconté une histoire de forteresse, etc mais je n'ai pas tout compris.

Est ce que quelqu'un pourrait me donner son avis, me donner des détails...Je préfère ça que lire des discussions sur la magie de la lumière qui vont se terminer pour moi, j'en suis sûr, par un changement de sort (je suis un véléid athée avec un sort de lumière, le seul qui m'est utile).

Le Chasse gnouf.

Auteur

Reply

Kragor

rassures toi pour la lumière

September 13 2000, 10:25 AM

je resterais inflexible dans mes parties.

Pour moi, un mage athée a accès aux sorts de la lumière. donc tu garderas ton sort tant que tu joueras avec moi.

Déjà que tu es pitoyable comme mage, je vais pas commencer à te retirer des sorts non plus

TridentT

Psy

September 14 2000, 12:15 AM

Voici MA façon de voir les psy : Les pouvoirs psy sont fréquents chez les mages, mais ces derniers preferrent la Magie, plus facile et plus souple.

Néanmoins, certains non-mage (rares!) ont parfois une affinité particulière avec les Psy et sont donc très réceptifs. Leur potentiel est énorme, mais la difficulté et le long apprentissage en dissuade plus d'un.

Pourtant, Certaines capacités Psy peuvent être très intéressantes (comme contrôle du corps qui permet de se soigner, de guérir des fractures, etc ...) ou alors totalement injouable dans les règles de base, comme le combat psy.

A chaque MdJ de l'arranger à sa sauce.

Et ce que je repond à tes interrogations? Tu as d'autres questions?

Bilbo

facile :o)

September 14 2000, 12:34 AM

Bon, en gros, je reprend ce qu'a dit TrienT avec une petite nuance...

Les Pouvoirs Psy sont naturels aux Mages mais ils utilisent principalement la Magie(c'est pour ca que c'est des mages) MAIS ils utilisent également les pouvoirs psy dans certains domaines mineurs parcequ'ils sont bien pratique...

Pour les Non-Mage ayant un fort potentiel psy, même si c'est la galère au début, je

conseil fortement des les utilisés pour développé leur puissance, c'est très pratique au bout d'un petit moment...

Mes PJs utilisent beaucoup de pouvoirs psy parcequ'ils sont très versatils et leur permettent de se sortir de situations complexes de manières souvent surprenants...

La seule chose qu'il faut bannir, c'est le Combat Psy...
Ce dont t'a parlé Kragor...

J'en ai fait qu'un, mais cela a suffit...

En gros, c'est un jeu d'échec entre personnes ayant des pouvoirs psy avec des règles très compliquées et, surtout, 30 rounds de combat psy pour 1 round de combat normal ce qui fait que le MJ et un PJ se prennent la tête sur l'échiquier pendant que les autres se tournent les pouces....

Bref, les pouvoirs psy sont des pouvoirs mineurs mais très très utiles avec un peu d'imagination et de débrouillardise, il faut juste éviter le combat psy donc je te conseil de te documenter un peu 😊

Kristeal

Tout à fait ...

September 14 2000, 12:39 AM

Bilbo, le combat psy est une véritable catastrophe. Surtout qu'il faut une armée complète pour faire des dégâts.

A ERADIQUER !!!!!!!!!

Le Chasse gnouf

Les combats psi. ?

September 14 2000, 5:52 AM

Dites m'en plus sur ces combats, la manière dont ils se déroulent. Est-ce efficace les pouvoirs psioniques offensifs ?

Le Chasse gnouf.

Bilbo

un jeu d'échec

September 14 2000, 6:11 AM

t'imagines une partie d'échec avec des règles 50 fois plus compliquées et ça te donne une bonne idée d'un combat psy...

le seul intérêt que je leur ai trouvé c'est qu'ils contiennent des PAs au perdant ce qui permettrait théoriquement de vider un mage de ses PAs au début d'un combat mais bon, y'a au moins une dizaine de méthodes plus efficaces et plus sûres pour ça...

Kristeal

Abhérance

September 14 2000, 12:37 AM

dans la classe des psy. Il y a 3 familles de psy: ceux qui n'ont pas de capacité, ceux qui en ont et doivent les développer et les mages.

Or les mages commencent avec des pourcentages supérieurs à la 2ème famille. Si

quelqu'un pouvait m'expliquer pourquoi ça me permettrait de mieux dormir.

Les pouvoirs psy de bases sont très limiter et quasiment impossible pour la 2ème famille (pourtant c'est celle qui devrait en bénéficier le plus !)

J'ai un joueur qui a des capacités psy mais ses % sont tellement faible qu'il ne sait presque pas les utiliser. Les % des bases sont beaucoup trop faible et il a autre chose à développer (c'est un GdN).

Est-ce qu'un remix des psy avec des nouveaux pouvoir serait intéressant. Je le propose car je suis en train de développer des pouvoirs psy pour un autres JDR, je suis en plein dedans pour ainsi dire.

Bilbo

arf :o)

September 14 2000, 12:47 AM

Bon, il est relativement facile d'expliqué pourquoi les mages ont nettment plus de chances de réussir un pouvoirs psy qu'une personne ayant dévellopé des pouvoirs de manière naturelle...

Tout est dans la formation.

En effet, les pouvoirs psy font appel a l'énergie magique du personnage(ses PAs donc) et les mages ayant l'habitude de l'utilisé font bien plus facilement appel à elle.

Sinon, pour les psy j'ai choisis des règles de progressions différants que les autres carac et, surtout, bien plus rapide...

en gros :

Si le PJ a moins de 40% de chance de réussite :

- Réussite critique : +1d12%
- Réussite : +1d8%
- Echec : +1d4%
- Echec critique : rien

Si le PJ a entre 41% et 60% de chance de réussite :

- Réussite critique : +1d10%
- Réussite : +1d6%
- Echec : +1d2%
- Echec critique : rien

et si le PJ a plus de 60% de chance de réussite :

- Réussite critique : +1d8%
- Réussite : +1d4%
- Echec : rien
- Echec critique : rien

Pour les MJs voulant encouragé la pratique des pouvoirs psy, je conseil également de donner des bonus en psy quand un perso augement de X sont pourcentage de réussite...

Par exemple, lorsqu'un de ses pouvoirs passe les 10, 20, 35, 50, 70, 90 pourcents de réussite, le PJ recoit un bonus de +1% en psy.

Vous allez me dire que c'est violant et que cela progresse trop vite... Mais bon, de toute façon, les pouvoirs psy sont des pouvoirs mineurs et peu puissant même si ils sont souvent utiles donc je pense que c'est une bonne chose que de donné une bonne chance de dévellopé ses pouvoirs à un PJ ayant eut le chance d'avoir des pouvoirs alors qu'il est pas mage...

Kristeal

C'est un bon système de progression

September 14 2000, 1:10 AM

je crois que je vais le proposer à mon psy.

Par contre as-tu créé de nouveaux pouvoirs ?

Pour augmenter l'intérêt du psy j'avais créé dans le temps 3 pouvoirs:

- Attaque psy: l'adversaire subit une illusions qui lui fait vivre un rêve pendant 1D4+1 tours (pendant lesquels il reste béatement debout sans rien faire) mais la fin du rêve est particulièrement horrible et il perd 2D10 PSM.
- Bouclier psy: malus au jet d'attaque psy
- Agitation moléculaire: la version MF du micro-ondes

Bilbo

mieux :o)

September 14 2000, 1:18 AM

j'avais créé les Classes de Guerrier Psy et de Psioniste 😊

C'est sur mon site dans dossier 😊

Je m'étais lancé dans la créations de longues listes de pouvoirs psy mais bon, diverses raisons ont fait que j'ai pas pus aller bien loin....

Bilbo

autre chose...

September 14 2000, 2:40 AM

Toujours pour répondre au max les pouvoirs psy, j'ai enlevé la limite donnée dans les règles disant qu'il faut au moins 70% de psy pour pouvoir utiliser les pouvoirs psy...

Ce qui permet aux personens de catégorie 1 d'utiliser les pouvoirs psy.

Par contre, je les limite aux quelques pouvoirs pour lesquels on donne des pourcentages de réussite dans les règles sur le psy ET je limite leur pourcentage de réussite à leur carac psy divisée par 2...

Bref, dans le meilleur des cas, un perso de catégorie 1 aura 22% de chance de réussir son pouvoir ce qui en fait une sorte de "joker" hautement aléatoire....

Le Chasse gnouf

Mage = Psi ???

September 14 2000, 6:00 AM

Ca m'étonne quand vous dites tous que les mages sont les plus favorisés pour les pouvoirs psi.

En effet moi mage de la terre, je dispose d'une trentaine de points dans ce pourcentage. Je ne considère pas ceci comme un privilège. C'est dû à une énième malchance aux dés à la création ou Kragor m'a encore entubé ?

Quelle est la nature de ces pouvoirs ? ceux qui les utilisent sont ils toujours des serviteurs de Mère Magie ou peuvent ils se considérer comme

indépendant ?

Le Chasse gnouf.

Bilbo

on parle de pourcentage de réussite...

September 14 2000, 6:13 AM

normalement, les tiens devrait être dans les 80% au moins alors que pour un non-mage ayant des pouvoirs psy, ils sont autour de 20% donc tu est nettement avantage...

Le Chasse gnouf

Non, non, je confirme...

September 14 2000, 9:43 AM

...j'ai 32 ou 37 % et ce depuis le départ.

J'ai dû faire un jet de merde à la création, comme d'habitude...

C'est bien dommage parce que ça me serait peut être utile. Je ne serais plus obligé de servir Mère Magie.

Le Chasse gnouf.

Kristeal

% de départ

September 17 2000, 11:45 PM

Normalement, un mage débute sa carrière avec un % en psy égal au tiers de son khin.

Mais les % des compétences qu'il possède tournent autours des 80%.

Ce sont les psy de catégorie 3 qui ont un % de psy égal au double du khin (ce ne sont pas des mage et il on généralement entre 30 et 45% en khin).

Comment appréciez-vous la magie chamane !

Ehelha

September 12 2000 at 12:44 PM

J'aurais aimé avoir votre avis sur le rôle des esprits chamanes dans le monde d'Eléckasë, le lien avec la Magie, les maitres de magie, le Chaos, la Loi, la Balance, etc...

Peuvent-ils véritablement se ranger autrement que près de la mère Magie ? Il faut se rappeler que le monde d'Eléckasë a été créé par la douleur des deux entités majeures des esprits, Nimann et Lahadi. Mais les humains et la mère Magie n'existaient pas encore. De leur douleur naquit une magie puissante. Ils vivent sur Eléckasë mais sont contre la balance qui les aurait enfermé.

Tout cela me pose un problème de position pour l'Armageddon. Comme j'ai un chaman dans le groupe, et que tous les autres commencent à avoir des interventions de leur supérieur respectif, je voudrais connaître vos points de vue sur la place de ces entités esprits pour m'aider dans leur intervention, bien que j'en ai déjà une grande idée.

Cela me permettrait de voir si je suis à "côté de la plaque"!!!

Auteur

Reply

kragor

*** **cette fois ci je les oublie pas**

September 12 2000, 1:17 PM

désaccord, mais ce ne sera pas le premier...

Il faut se rappeler que le monde d'Eléckasë a été créé par la douleur des deux entités majeures des esprits, Nimann et Lahadi. Mais les humains et la mère Magie n'existaient pas encore. De leur douleur naquit une magie puissante. Ils vivent sur Eléckasë mais sont contre la balance qui les aurait enfermé.

c'est en effet ce qui est dit dans magie

Mais, si on prend Armagedon, il y a une autre explication à la création du monde d'Eléckasë...

alors que croire.

Moi j'ai tendance à croire cette seconde explication : celle de la bataille Pendule/Cercle qui donna lieu à la création du monde et de la Magie.

Et à mon avis, tout ça est antérieur à l'apparition des esprits chamanes.

J'assimile ceux là à des dieux qui seraient tombés en désuétude (ce ne sont pas les premiers : urssars égaklement est dans ce cas, ainsi que les entités sorcière)...

pour l'histoire avec la balance, fo ke je reregarde mes suppléments.

donc dans les légendes des chamanistes, les esprits chamanes sont à l'origine de la création du monde.

Mais après tout, chez les catholiques aussi, dieu est à l'origine du monde non ?

Bref j'ai tendance PERSONNELLEMENT à donner plus de poids aux entités qu'au dieu à ce niveau là

Après pour répondre à ta question faut pas trop pousser non plus. moi je suis surtout là pour disgresser 😊

Je demandais juste un avis c'est tout.
Tu as quelque chose contre moi peut être ?
Et puis, peut être aussi que les chamans ne sont pas ta préoccupation première, d'accord, pourtant tu pourrais être un peu plus aimable.
Sinon, je n'ai pas compris ton message peut être ?

kragor

oulà visiblement, il y a méprise

September 12 2000, 5:06 PM

bon on va essayer de recoller les morceaux...

Soit mon ton n'est pas forcément le plus adapté, ni le plus éloquent...

Mais il n'y avait strictement rien de désagréable dans mon message. du moins je ne le pense pas.

bon ce ne sera visiblement pas ni ma première, ni ma dernière discorde avec un des éminents participants de ce forum

soit, il y a méprise, c'est un fait, mais bon, je pensais que l'on commençait pourtant à me connaître...

Je ne mache pas mes mots, et j'ai une tendance exagérée à la mauvaise foi.

Je te rassure c'est pareil avec tout le monde, tu n'es pas une exception. Hein David, Kristeal Trident, bilbo, N'Qzi, et feu Alexandre (dieu ait son âme car depuis nos discussions enflammées il nous a quitté)? je me suis accroché à plusieurs reprises avec chacun d'eux, mais c'est normal. il y a des désaccords, et c'est à chacun d'argumenter.

Bref, n'y vois vraiment rien de personnel en tout cas. l'amabilité fait très (trop?) souvent défaut à ma personne, cela dit, je ne pensais pas que cela susciterait une aussi vive réaction de ta part.

En plus je viens de relire mon message et il était loin d'être aussi désagréable (du moins à mon avis). C'est vrai quoi, le message était plus que soft. Comble de l'amabilité, j'ai même osé mettre un smiley à la fin, ce qui est de ma part chose fort rare.
il est vrai ma dernière phrase est ambiguë, mais si elle devait se moquer de quelqu'un, ce serait plus de moi que de toi honnêtement, car elle souligne le défaut que j'ai à disgresser, à passer d'un sujet à un autre, (du Coq au gnouf comme on dit chez nous...)

Bon je m'excuse encore, mais je continue de penser que mon message est suffisamment aimable pour être lu, et de ce point de vue, là, si j'avais à le réécrire, je referais exactement le même. Tu verras sur des sujets de ce genre, il y a souvent des disgressions, des désaccords, qui peuvent donner lieu à de longs débats houleux, enflammés...

Et c'est pas un mal en soi, au contraire, c'est même très bien les discussions houleuses de ce genre.

Kragor, qui ne retire rien de ce qu'il a dit, quoi qu'il en soit

Ps : il est vrai que je n'ai pas pour habitude de macher mes mots (encore moins de les digérer), mais là franchement, ce message était plus que soft.

Bilbo

***j'ai jamais eut de shaman mais...**

September 14 2000, 12:56 AM

je pense qu'ils pencheraient plus pour le cercle que pour la mère magie...
Après tout, ils sont très proche de la nature...

Sinon, comme l'a dit Kragor, chaque religion a ses croyances pour la création de l'univers et, en plus, il existe celle donnée dans l'armagedon qui vient des entités...

A mon avis, c'est cette dernière qui est valide car les dieux sont apparus après le premier armagedon, créés par la foi des hommes...

Il serait donc difficile qu'ils aillent créer le monde...

Par contre, bien sur, tu n'a pas besoin d'informer tes joueurs de ceci car leurs personnages ne sont pas sensé le savoir...

Kristeal

September 14 2000, 1:20 AM

il ne faut pas oublier la crise mystique que les croyants traverseront s'ils apprennent la vérité sur la création d'Eleckase et du reste... Au plus la foi est profonde, plus la crise sera grave. Ce n'est pas une étape facile à jouer mais elle est importante.

Qu'elle chance j'ai de n'avoir que des athées dans mon groupe.

Bilbo

***ca dépend..**

September 14 2000, 1:25 AM

Après tout, du point de vue d'un personnage, pourquoi la version avec les entités serait meilleur que celle en laquelle il a cru toute sa vie ?

Je pense pas que les Croyants soient idiots et ne savent pas que les autres religions ont d'autres version de la création du monde, simplement ils les considèrent comme fausse...

Alors pourquoi ne pourraient t'ils pas considéré la version des entités comme une autre supposition d'incroyant ?

Kristeal

*****croyance**

September 14 2000, 1:59 AM

je ne parle pas des croyance, mais dans la quête des J-E, il y a assez d'éléments pour ébranler les croyances de plus fervant. Il suffit de voir la sale période de la Balance a passée après la révélation de sa véritable identité.

Il n'y a qu'à voir de nos jours comment ça se passe. On a une vision scientifique de la création de l'univers, assez précise mais en même temps tellement floue. Pourtant, il y a tellement de religions différentes sur notre planète qui ont une idée très précise de la création, et surtout différente, et ce, malgré les progrès de la science à démontrer une autre création.

Alors entité, déité, peut importe de toute façon, peut-être qu'aucune n'est vrai, peut être (alors là je vais en prendre plein la gueule) que le Cercle, le Chaos etc ... n'ont jamais existé, seulement une idée générale, un sentiment qui pousse les "hommes" à se battre, en se donnant des excuses, ou je ne sais pas quoi encore hé 😊

En fait les diverses légendes d'explication du monde ne sont pour moi que des légendes

ce sont les explication les plus plausibles que nous ayons mais ça reste des légendes.

je les suis parce que je n'ai pas meilleure explication à donner, tout comme de nos jours, et comme beaucoup, je suis les explication scientifiques, en lesquelles je n'entends pourtant pas grand chose. Mais je n'ai pas de meilleure version à proposer (sinon j'aurais déjà monte ma propre secte)

comme je n'ai pas de meilleure explication à donner je suis les preceptes les plus largement reconnus. mais si une meilleure version émerge, sans doute que je la suivrais

...des prophètes du Gnouf et ce dans le monde d'Eléckasë et le notre.

Kragor

tout à fait d'accord avec toi

September 14 2000, 5:24 AM

D'ailleurs, les deux croyants de mon groupe sont sujet à de graves crises de FOI (woa le jeu de mot...)

Depuis les révélations d'Ouvielle, et la discussion avec elle, le templier, bien que sa foi a été réaffirmé récemment, a eu des doutes par moment.

c'était assez intéressant à faire jouer...

Kouran

Malgré ma faible expérience dans le domaine d Elekase

September 28 2000, 10:08 AM

Je crois que l'on peut donner raison à Bilbo. Les chamanes sont très proches de la nature. Il ne fait pas de doute que les autres risquent des chocs conflictuels avec leurs croyances mais bon rien ne leur permet de nier que leur Dieu n'était pas là avant. Ok, les Dieux sont arrivés après mais qui nous dit ce qu'il y avait avant le Cercle ... qu'il y avait-il avant le Big Bang ... Personne ne sait. Qui est à l'origine du monde ? Il y aura toujours un avant. Donc pour moi, même si il y a remise en question de la foi par rapport à des éléments nouveaux, il restera toujours une part de croyance que l'on pourra mettre à l'origine du monde.

Je sais pas ce que vous en pensez ?

Asso le félin

Avant ou après la création

October 26 2000, 8:02 AM

Qu'importe quel est le dieu qui a créé le monde. Maintenant il s'agit d'être LE dieu qui le contrôle. C'est les bases de la guerre de religion : tout le monde dit que c'est son(ses) dieu(x) qui est(sont) à l'origine du monde, uniquement pour légitimer leur envie de contrôler le monde. À partir de là même les chamanes peuvent prétendre à détenir LA vérité. Mais tout le monde ne dit pas que c'est son parti qui a créé le monde: la Loi et le Chaos (voire le Pendule) se contente tout simplement de tenter de l'envahir tout en sachant qu'il ne leur appartient pas (et qui ne leur appartiendront jamais. Du moins je l'espère)

Ils ne s'en cachent pas. Se sont les moins hypocrites. De toute façon, pour moi, c'est Mère Magie qui a créé tout les plans et non un Dieu.

Les seuls qui ont raison sont les Askalims.

Sans parti pris parce que je suis Askdark l'askalim.

Me re'vla!

September 9 2000 at 3:30 PM

Trident

Bien le bonjour/bonsoir, dames et sires des Terres de lumières. Je reviens d'une Terre qui est des plus hospitalière qui soit, mais qui n'a aucun lien avec Eléckasê (La Russie, je vous conseil un p'tit voyage là-bas).

Tout ça pour vous dire que je suis pô mort, et je réagirais à tout vos messages ...
A bientôt, DODO!!!!!!

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

| | |
|---------------|--|
| Kragor | |
|---------------|--|

| | |
|--|--------------|
| | Enfin |
|--|--------------|

September 9 2000, 3:40 PM

tu vas avoir du retard l'ami dasn les messages...

d'ailleurs, pour pas que tu l'oublies ou que tu passes à côté va ici...

<http://network54.com/Forum/message?forumid=25555&messageid=966889329>

| | |
|----------------------|--|
| Asso le félin | |
|----------------------|--|

| | |
|--|--------------------|
| | Ecrivez-moi |
|--|--------------------|

October 26 2000, 8:08 AM

Ecrivez-moi à adrien_le_sauveur@yahoo.fr
car je suis nul avec un ordi et j'ai du mal à retrouver le forum: la dernière fois que j'ai réussi à vous avoir c'était en 1999.
A plus et vive les aventuriers, vive les honyss

Nécromancie, démonologie, appel des morts vivants et tout ça...

kragor

September 7 2000 at 8:41 AM

Toujours dans l'archivage des sorts, j'ai trouvé à mon avis quelques incohérences et problèmes pour certains sorts de très gros niveau...

Par exemple, le sort appel des Morts vivants, que je trouve plutôt mal fait et peu puissant pour un cercle 5. je l'ai donc modifié et corrigé. il garde sa saveur originelle, ne vous inquiétez pas, je n'ai pas non plus tout réformé

Donc je vous soumetts la version du sort que j'ai faite pour l'instant. certains trouveront peut-être qu'il n'y a pas grand chose de changé mais peu importe.

De plus, c'est le seul sort de Nécromancie existant si je ne m'abuse. Et c'est un sort très élevé. En conséquence je me demande si la classe Nécromancien n'est pas un bien grand terme pour cette profession. en Effet, le Nécromancien, tel que décrit dans le livre de base relève plus à mon avis du démonologue que du Nécromancien.

Je suggère donc de scinder cette classe en deux sous classes ou deux spécialités : la Démonologie, (ça, ça va on commence à la connaître bien) et la Nécromancie, elle plus floue jusqu'à présent.

Que sait-on des Nécromanciens après tout? peu de choses, il se rendent aux puits au morts, parlent avec les esprits des morts, certes, et arrivés au cercle 5 (donc pas avant un bon bout de temps quand même) ont accès à Appel des morts, et encore s'ils ont choisi la magie de l'esprit comme empreinte principale...

Hum, je vais travailler là dessus, notamment en proposant des sorts de cercle moindre qui permettent d'appeler moins de morts vivants.

Du genre, cercle 1, un sort qui permettent de réveiller un mort vivant mineur

cercle 3 un sort qui permette de réveiller un mort vivant majeur

Cercle 5 Appel des MV qui permet de réveiller un horde de MV

Un truc de ce genre quoi, mais j'y retravaillerais en temps utile. pour l'heure, place à "Appel des Morts vivants revised".

Vos avis sont comme d'habitude, les bienvenus...

Appel des morts vivants :

Ce sortilège permet au mage de faire sortir de terre des morts et de les animer. Pour cela il faut évidemment qu'à l'endroit où se situe le mage, des morts aient été enterrés.

Le nombre de morts animés dépend donc du nombre de morts enterrés dans les parages. De plus leur puissance varie selon les individus. Mais le nombre n'est pas à évaluer lorsque le personnage se trouve dans un lieu mortuaire (cimetière, ancien champ de bataille). Il revient au MJ de déterminer la quantité de morts disponible dans le lieu où est lancé le sort. Evidemment, le mage devrait en toute logique chercher à lancer le sort dans un lieu hautement pourvu en cadavres. A titre d'exemple :

- Un cimetière fournira en moyenne par exemple, de 50 à 5000 morts vivants utilisables selon l'envergure, la taille du cimetière (cimetière de village, ou cimetière de cité marchande)
- Un ancien champ de bataille pourra lui fournir de 500 à beaucoup plus selon le nombre de troupes engagées dans la bataille auparavant. 500 est un minimum.

D'autres lieux pourront fournir des morts (un village pillé), mais c'est toujours au MJ d'évaluer combien. Au pire, le mage pourra tuer lui même si besoin est et surtout s'il en a les moyens.

Au pire, si vous n'avez aucune idée du nombre de morts disponible en un lieu utilisez la table suivante (bien que je le déconseille vivement). Jetez un D20

Résultat Nombre de Mv

1 à 5 Aucun

6 à 9 1

10 à 13 1d4+1

14 à 17 1d6+2

18 à 19 1d8+3

20 1d10+4

Mais tout cela ne fait que définir le nombre de morts vivants disponibles, et pas tous ceux qui seront appelés.
A partir de 50 MV, un des morts vivants est de puissance moyenne.
A partir de 500 Mv, un des Morts vivants est de puissance grande.
Chaque mort vivant requière l'attention et les efforts du Mage (entendez PA).

Puissance Niveau du mort PA requis/MV
Normale 1 à 5 4 PA
Moyenne 6 à 10 8 PA
Grande 11 et + 12 PA

Ainsi, vous le voyez, le Mage est limité par le nombre de ses PA. Il ne pourra lever qu'un nombre certain de morts vivants, qui dépendra de sa réserve de PA.

Il faut donner chaque semaine les PA aux morts vivants pour qu'ils restent animés, sinon ils s'effondreront et retourneront dans la mort.

Ainsi, un mort vivant Moyen est un ancien personnage dont le niveau allait de 6 à 10 lors de sa mort.

Exemple :

Kraniss, est un puissant sorcier et nécromancien traqué. En effet, il a été pris dans une embuscade par des troupes de Chastes, et s'est replié avec le peu d'homme qu'il lui restait dans un village de moyenne envergure. Il sait que les catholiques devraient attaquer le lendemain matin. Mage de cercle 5 depuis peu, il a 100 Points astraux. Il se rend dans le cimetière du village. Là bas, une centaine de morts pourront être à sa disposition. Mais il ne pourra pas tous les lever. Dans le lot, il y aura deux Morts vivants de moyenne puissance. Il pense donc qu'il lèvera 21 morts vivants normaux (pour 84 PA par jour) et 2 morts vivants moyens (pour 16 PA par jour). Puis il se ravise. En effet, il n'a pas vraiment besoin de morts vivants de puissance supérieure. Sa propre garde personnelle lui suffit amplement et c'est un gaspillage. Il a besoin de masse, et pas d'élites. En conséquence, il décide de ne pas réveiller les deux morts vivants moyens, et préfère à leur place, lever 4 morts vivants normaux de plus, ce qui devrait amplement suffire. Le voilà à la tête d'une troupe de 25 morts vivants dévoués entièrement à lui. Il absorbe ensuite une potion de PA, car il sait que la bataille sera rude contre les catholiques et qu'il aura besoin des ses autres pouvoirs. Pendant ce temps, 25 morts vivants ont commencé à envahir le village et à terrifier les derniers habitants

Les morts sont vivants jusqu'à ce que le mage les congédie ou jusqu'à ce qu'ils soient tués.

Méditation :/ Durée du rituel : /
Taille : / Portée : 2500m²
Dégâts :selon P.A : selon
Cercle : 5 % du khīn : 20

Remarque : Personnellement, je n'apprécie pas trop le fait de déterminer aléatoirement le nombre de morts vivants disponible, car on a au mieux 1d10+4 MV, ce qui me semble faible pour un sort de cercle 5 quand même. Et oui, j'aime bien quand c'est épique, quand c'est gros.

De plus, il me semblait important de déterminer un limite dans le temps . En effet si on s'en tenait au sort tel que décrit dans le livre de base, les morts vivants, une fois appelés, restaient, et se contentaient des PA qu'on leur avait donné à leur appel.

La méditation est en moyenne de 8 heures, mais peut varier beaucoup selon le nombre de morts vivants appelés. Bien entendu, le mage n'est pas obligé de lever tous les morts vivants dont il est capable.

Voilà c'est tout pour aujourd'hui...
Rah ça va me faire du boulot tout ça...

Kragor, qui prépare sa prochaine update avec acharnement...

Auteur

Reply

Kristeal

L'idée est bonne

September 7 2000, 11:38 PM

c'est vrai d'ailleurs que le nécro n'a pas beaucoup de sort. De plus, il se spécialise plus dans la magie des Ombres.

Le problème de ce sort est le coût élevé en PA, je dirai même très élevé, ne serait-il pas concevable de limiter le coût ainsi que la durée du sort. C-à-d que l'on dépense un nombre de PA par invocation et en plus d'avoir l'invocation, on détermine en même temps la durée du sort ?

Une heure, 12 heures, une nuit ...

Ne peut-on pas aussi imaginer de ne pas payer un coût d'entretien, que une fois invoquer les squelettes restent jusqu'à leur mort ou leur révocation ?

David

Untitled

September 8 2000, 2:34 AM

Tout d'abord je trouve également que le sort d'invocation de mort vivant donné dans le livre de base est bien trop faible par rapport au cercle qu'il faut atteindre pour l'obtenir. Cependant j'ai quelques reticences envers l'adaptation que tu as faite. Dans ton exemple, tu prends un necromancien qui a 100PAs et qui les utilise tous. Je ne sais pas si tu as bien lu la règle de perte de PAs ton necro devrait tomber immédiatement dans l'inconscience (perte de plus des 3/4 des PAs lors de l'utilisation d'un sort).

Ensuite, tu voudrais permettre à un mage de cercle 1 d'invoquer des Morts vivants, je te rappelle qu'un mort-vivant est immunisé aux armes non magiques ce qui en fait une créature très puissante (surtout pour ceux qui comme moi insèrent les objets magiques dans mes scénarios de manière très très restreinte) surtout face à une horde de villageois ou quelques soldats.

Maintenant pour en venir aux necromanciens, je considère que les sorts ne sont pas une chose extrêmement importante pour lui, un peu comme le sorcier, c'est juste un plus. Je voudrais rappeler que de manière historique la necromancie était une technique de divination qui ne s'est étendue à l'invocation de morts qu'avec le fantastique. La divination et la communication avec les esprits me semblent plus être des occupations de necromanciens que le lancement de sorts.

Personnellement je considère le necromancien comme plus proche du sorcier que d'un mage de l'ombre ou de l'esprit.

Kragor

oui...

September 8 2000, 5:09 AM

bon pour l'exemple je l'ai pris vite fait, j'ai pas pris en compte toutes les règles possibles existantes... certe en y réfléchissant maintenant, j'ai un peu exagéré, mais là n'était pas la question. il fallait pas prendre cet exemple comme tel...

Ensuite, le reste c'est pas encore sur, je suggérais juste quelques idées à développer, rien de définitif...

Maintenant, un mort vivant, même immunisé aux armes normales, n'est pas difficile à abattre.

Bon pour le reste de tes propositions, j'y réfléchirais plus tard avec un autre message, là j'ai pas trop le temps...

@+++

Je rappelle pour mémoire qu'ils sont sensibles aux conséquences des blessures. EN clair tu lui arraches, les deux jambes et les deux bras, et il peut plus faire grand chose, même s'il n'a pas perdu aucun PV.

Ensuite je rappelle qu'il existe toujours le sort lumière, cercle 0 pour repousser ce genre de créature... Avec quelques niveaux de sorts ça devrait faire l'affaire...

Enfin, il y a aussi les catholiques qui peuvent occasionner des problèmes à UN (pour le cercle 1 j'avais envisagé au maximum un MV et mineur de surcroît) mort vivant. Un petit prêtre avec une fiole d'eau bénite, ou un croix peu je crois causer quelques soucis à ce mort vivant (si je me souviens de que il y a marqué dans Armagedon).

En fait pour un éventuel sort de cercle 1 permettant d'appeler un Mv mineur, j'avais pensé que si le nécromancien était pas trop bête il se contenterait d'avoir le Mv comme un simple serviteur, à la rigueur une créature susceptible de garder par exemple sa demeure en son absence. Mais si le Nécro veut envoyer sa créature au massacre, c'est son problème...

Ehelha

Une modification personnelle

September 12 2000, 12:24 PM

Concernant le nécromancien, je l'ai totalement modifié et j'ai créé la classe des démonologues.

Le premier utilise spiritisme, la magie de l'esprit avec une modification du sortilège "appel des morts vivants" plus accessible au cercles bas en magie.

Le second invoque les démons et manipule la magie des ombres.

C'est en appréciant l'attitude de mon nécromancien dans mon groupe que me suis aperçue que dans ce cas, il n'était pas un nécromancien mais un démonologue. Il n'utilisait jamais spiritisme alors que la démonologie l'attirait. Il faut aussi savoir que son choix à la création du personnage s'est porté sur la magie de l'ombre.

Je trouve que pour mon adaptation d'Eléckasë cette spécialisation convient assez bien. Maintenant, j'ai modifié aussi toutes les règles de magie (en grande partie du moins) et mon système convient à une spécialisation de ce type.

Je ne suis pas certaine que cela puisse s'adapter à tous les systèmes de MJ.

J'ai pu aussi m'apercevoir que chacun apprécie les plans des entités à sa manière et c'est normal.

Pourtant, je pensais que la magie était la mère des maîtres de chaque plan de magie et qu'ils étaient tous issus de la magie qu'ils dominaient. Si cela n'est pas le cas, alors je doit modifier la suite de ma campagne !

Pour la magie pure, j'ai un askalim qui va directement vers le plan de la magie pure ! Je l'ai considéré comme immatériel mais il apprend ces sorts par l'entité magie elle-même. Cependant, j'ai émis une condition à cela. Vu les problèmes qui se projette, j'ai décidé de tester le mage pour en faire un fidèle serviteur et représentant sur Eléckkasë de la "maîtresse Magie". Aucune aide réelle de la part de l'entité au PJ mais une servitude progressive de la part de ce dernier.

Cela s'imbrique dans la déroulement de ma campagne et uniquement en fonctions des événements qui s'y sont passés. Je ne sais pas si cela peut s'adapter, mon groupe est singulier.

kragor

je suis assez d'accord

September 12 2000, 1:09 PM

j'avais envisagé le prob du nécromant/démoniste exactement kom cela...

Mais g un problème..

car à mon avis, dans cette version, là, la démonologie, est toujours la voir la plus intéressante : accessible, peu importe le cercle, et potentiellement très puissante, alors que la nécromancie à côté demeure, plutôt faible, et lié à la magie un

minimum

En clair, la différence entre deux débutant dans cette science, est trop flagrante, alors que les seront cercle 0

Ehelha

Untitled

September 12 2000, 3:07 PM

Mon démonologue n'a pu exercer une invocation uniquement à partir du niveau quatre, donc au milieu de son cercle 1 pour mon système de magie;

Si j'avais eu un nécromancien, je pense que le sort d'appel des morts vivants se serait pratiqué à la même période.

Kristeal

Nécro

September 13 2000, 12:02 AM

C'est vrai qu'un nécro n'est pas fait pour invoquer un démon, la preuve, le seul nécro que j'ai eu à ma table à disparu après sa première invocation de démon, il a fait 00 sur son jet d'appel.

De plus avec la compétence démonologie facilement accessible, les PJs de bas niveau peuvent rapidement invoquer des démons de type I, II ou III. Ils ont généralement assez de connaissance pour appeler un type IV mais il ne dispose pas encore d'assez de pouvoir pour les maintenir en servitude.

Il faudrait pour rectifier le tir limiter l'invocation de démon uniquement aux démonologues et les MV aux nécromants.

Bien que cela limiterait le jeu pour les magos de bas niveau.

Bilbo

d'accord mais...

September 14 2000, 1:04 AM

Si la création d'une classe de démonologue est une très bonne idée...
(d'ailleurs, je pense que je vais en faire une et la mettre sur mon site...)

y'a un gros gros problème avec la nécromantie...

y'a pas assez de sort.

ben oui, 1 seul sort d'appel de mort vivant, 2 si on compte celui d'ombre vivante, ça fait pas des masses...

Le spiritisme aide, bien sur, mais c'est pas assez...

Donc il faudrait rajouté quelques sorts propres à au necromancien, voir, mieux, créer un rituel d'invocation de morts vivants, comme on a un rituel d'invocation de démon...

Dans les nouvelles idées de sort, j'avais entre autre pensé au sort "Animation d'armure" qui crée une armure animée et contrôlée par le nécroman...

les caracs de l'armure dépendant du niveau du sort...

Diablo II peut fournir une source d'inspiration pour les sorts de nécromancien.

Pourquoi ne pas développer les sorts d'invocation, et ne pas se limiter au squelette mais développer les possibilité d'invoquer des zombies, goules et autre créatures mort-vivantes.
Et pour intéindre au Cercle 6 un sort de réssurection classique ou avec une domination par le nécromant.

L'armure animée peut donner naissance à des sorts de cercle supérieur comme mur d'os (semblable au autres murs élémentaires), cage ... et autres objets qui pourrait ête créer à partir d'os.

mais faut les mettres sur papier(enfin, dans des pages HTML) 😊

Enfin, je pense que le plus important serait de commencé par faire un veritable rituel pour l'invocation des morts vivants...

Mais bon, pour le sort de résurection, y'a une truc a ajouté...
La création d'une classe de mort-vivant parceque c'est pas exactement une résurection "classique" pour moi 😊

un possibilité intéressante et envisageable est de créer 2 sorts assez proche mais avec une grosse différence tout de même.

un sort de cercle 1 qui permettrait d'éveiller un zombie pendant un temps cours (heures).
un sort de cercle 3 qui permettrait véritablement d'invoquer un zombie de manière permanente (enfin jusqu'à ce qu'il se soit totalement dégradé).

un sort de cercle 2 et 5 pourraient faire la même chose avec un squelette et une goule.

et un sort de cercle 6 réveillerait un mort qui serait soumis à la volonté du nécro.

Les sorts d'éveil seraient rapide tandis que les invocations nécessiterait un long rituel avec un sacrifice de khin.

Qu'en pensez-vous ?

Kristeal

**Exemples et
possibilités**

September 14 2000, 4:31 AM

un possibilité intéressante et envisageable est de créer 2 sorts assez proche mais avec une grosse différence tout de même.

un sort de cercle 1 qui permettrait d'éveiller un zombie pendant un temps cours (heures).
un sort de cercle 3 qui permettrait véritablement d'invoquer un zombie de manière permanente (enfin jusqu'à ce qu'il se soit totalement dégradé).

un sort de cercle 2 et 5 pourraient faire la même chose avec un squelette et une goule.

et un sort de cercle 6 réveillerait un mort qui serait soumis à la volonté du nécro.

Les sorts d'éveil seraient rapide tandis que les invocations nécessiterait un long rituel avec un sacrifice de khin.

Qu'en pensez-vous ?

Bilbo

**Autre
approche...**

September 14 2000, 5:21 AM

Comme je l'ai dit, ne pas faire de sort mais un rituel permettant d'invoquer tout les types de morts vivants très tot mais avec :

- le nombre de créature que l'on peut contrôlé en même temps
- le %khin utilisé pour annimer une créature(%khin récupéré à la destruction de la chose)
- le cout d'entretien en PA des créature.
- la durée maximum de vie des créatures.
- leur protection contre les "effets de la lumière" croix, sort de lumière etc. etc.
- l'intelligence propre des morts vivants qui varient avec le cercle du mage.

par contre, je te signale que la création de zombie c'est réveiller un mort qui est soumis à la volonté du nécro donc c'est pas vraiment un sort de cercle 6...

le sort de cercle 6, ce serait plutôt un sort qui permette au nécromancien de revenir après la mort sous forme de liche...

kragor

**je suis
tout à
fait
d'accord**

September 14 2000, 5:30 AM

en fait comme toi je pense, je voulais faire de la Nécromancie une science indépendante de la magie, toujours en comparaison avec la démonologie en fait...

ne pas lier ça à la Magie.

genre une compétence de Nécromancie révisée... de tant à tant parler avec les morts de tant à tant, connaître le rituel pour réveiller un mort de tant à tant connaître le rituel pour réveiller plusieurs morts...

toujours en comparaison avec la démonologie en fait.

en espérant ne pas tomber justement dans du vulgaire ADD...

Bilbo

marrant... September 14 2000, 5:47 AM

mais parmi tout les MJs administrant d'autres jeu, AD&D est synonyme de bourrin...

Pourtant, on peut en faire des trucs très bien, si le MJ est à la hauteur.

D'ailleurs, les Princes du Désert auquel tu as joué pendant un sacré moment viennent tout droit de parties d'AD&D DarkSun avec Doug comme MJ...

Tiens, a ce propos, Aventurier du Désert, le JDR on-line tiré de Prince est en bêta actuellement a l'adresse www.dreamfabrik.net 😊

Bilbo

Kragor

il ne faut pas exagérer non plus... September 14 2000, 8:41 AM

d'abord, je plaisantais, je sais pertinemment qu'avec un bon Mj ADD peut devenir bon (comme tout bon Jdr d'ailleurs), même si ce n'est pas le cas à la base en raison d'un système plutôt exécrable mais je n'en débattrais pas ici.

Ensuite, je voulais juste signaler une autre manière de faire de la nécromancie. j'entends par là, sans la lier à la Magie, faire d'elle une science, comme la démonologie est une science, et indépendamment de tout lien avec la mère Magie.

Enfin, pour ce qui est de princes du désert, j'ai beaucoup apprécié et j'attends toujours qu'on le reprenne; en ce qui me concerne c'est surtout le côté politique, diplomatique et de gestion qui m'a plu. ça j'avais adoré, et j'aimerais vraiment qu'on le reprenne...

Trident

Encore une fois les démons!

September 15 2000, 2:10 AM

Tout démon, aussi faible (!) soit-il, représente une menace, ce ne sont pas des jouets.

>les PJs de bas niveau peuvent rapidement invoquer des démons de type I, II ou III.

Ce genre de PJs ne fera pas long feu dans mes parties! Chez moi (!), on invoque pas un démon sans courir le moindre danger. Un type IV, n'en parlons pas!

Trident, radin, sévère mais Juste!

Bilbo

arf :o)

September 15 2000, 4:03 AM

on parle d'invoqué là, pas de contrôler 😊

C'est pas vraiment la même chose 😊

Kragor

farpaitement

September 15 2000, 6:21 AM

on parle bien d'invoquer, pas de contrôler, et à mon avis un Nécromancien débutant doit être aussi dangereux qu'un démonologue de ce point de vue là.

dangereux par son inconscience et son manque d'expérience.

les jeunes necro sont souvent insoucients sur eux, tout comme peuvent l'être les jeune démoniste.

et tout comme un démoniste peut commettre une grosse erreur dont les conséquences iront bien au delà de lui, un nécro doit

pouvoir être en mesure de commettre les mêmes erreurs...

Kragor

farpaitement

September 15 2000, 6:23 AM

on parle bien d'invoquer, pas de contrôler, et à mon avis un Nécromancien débutant doit être aussi dangereux qu'un démonologue de ce point de vue là.

dangereux par son inconscience et son manque d'expérience.

les jeunes necro sont souvent insouciant surs d'eux, tout comme peuvent l'être les jeune demoniste.

et tout comme un démoniste peut commettre une grosse erreur dont les conséquences iront bein au delà de lui, un nécro doit pouvoir être en mesure de commettre les mêmes erreurs...

Et même à gros niveau il y a je pense inégalité entre démonologue et nécro.

Et puis théoriquement (et sans parler des conséquences bien sur) un jeune démnonologue est quand même en mesure d'invoquer un Abal kadar ou une succube si son pourcentage est assez elevé à la création (ce qui est tout à fait possible)

Alors...???

Bilbo

pout a fait

September 15 2000, 2:51 PM

En fait, il suffit de mettre un certain pourcentage de chance que le nécro puisse contrôler le morts vivants qui augementerait avec le niveau pour rendre la nécromancie hasardeuse...

Par contre, je pense qu'il y'a effectivement un problème avec la compétences démonologie qui peut, avec un minimum d'optimisation de perso, commencer 10 fois trop haut...

Bref, faudrait peut être modifier un poil la table qui donne les démons connus en fonction de la carac voir même la supprimer, et laisser au démoniste le plaisir de découvrir les rituels et les invocations pour faire venir les plus gros démons...

Ehelha

OK !

September 15 2000, 3:49 PM

Moi, je n'ai jamais respecté cette table d'ailleurs.

Je vous avoue que pour ma part, les invocations et incantations ne sont connus des

PJ mages, et plus particulièrement le nécromancien et démonologue (puisque chez moi il existe), les premiers niveaux et le cercle 0 et la moitié à peu près (pour respecter le système de magie employé ici) du cercle 1 servent à comprendre la magie et les compétences comme nécromancie, spiritisme et démonologie.

Cette étude doit s'effectuer dans les bibliothèques, principalement celles des grandes villes mais aussi celles des tours de sorcellerie.

Esuite, lorsque le personnage s'est familiarisé avec les techniques d'invocation pour les démons par exemple, alors il peut essayer d'en invoquer un puis de le contrôler. Pour cela, c'est une eutre paire de manche mais en tout cas, mes premiers joueurs mago ont été surpris lorsque au bout d'un certain nombre de scénarios, je les ai convoqué séparémment et je leur ai expliqué qu'ils pouvaient faire des invocations ou des incantations grâce à leurs recherches ésotériques.

Le démonologue m'avais déjà demandé s'il pouvait en invoquer et je lui avais dit qu'il n'était pas près.

C'est ma solution mais elle varie avec le comportement du mage tout au long de son évolution personnelle.

Je comprend que certains pourraient trouver cette pratique un peu sévère mais pour moi elle me convient et il semble que mes joueurs aussi.

kragor

**sympa,
pas
mal**

September 15 2000, 4:35 PM

même si je t'avouerais que ce n'est pas la solution que j'adopterais.

mon but et je l'ai assez dit, c'est de faire de ces deux sciences, des sciences indépendantes de la Magie.

toutefois c'est vrai que l'on peut comparer l'appel de créature démoniques ou de morts vivants à celle d'entités par exemple.

donc faire une analogie avec le cercle des mages en terme de puissance, est pas fausse non plus.

Cela dit en ce qui me concerne je pense faire (mais pas pour de suite, j'ai trop de trucs à faire en ce moment) un truc du

genre
pourcentage de connaissances des
demons
pourcentage d'invocation
pourcentage de contrôle, à chaque fois
modifié par une difficulté variant selon
la puissance du démon. plus le démon
est gros, plus c'est dur.

ainsi, on pourrait très bien appeler
théorique j'entends un abal kadar, même
à faible niveau. pourtant, cela
signifierait qu'on aurait placé tous ses
points en invocaïton et que donc on
n'exercerait aucun contrôle sur lui.

connaissance des démons donnerait, les
fonctions, propriétés, facultés,
description des démons ainsi que
quelques noms.

Invocation décrirait tout le rituel.

et contrôle décrirait la puissance de la
force que peut exercer le mage sur le
démon pour lui imposer ses volontés.

un truc de ce genre.
et un truc parallèle dans le même style
mais pour les morts vivants...

ainsi, même un débutant optimisé
nepourrait commencer en appelant un
abal-kadar.
parce que cette fois il ya aurait trois
compétences à connaître et à haut
niveau...

faudra que je développe cela plus tard...

si ça vous inspire n'hésitez pas à me
joindre ça pourra m'aider..

enfin si certains sont d'accords avec moi
pour considérer que ces sciences
doivent être INDEPENDANTES de la
magie...

Kristeal

**Trop
restrictif**

September 17 2000, 11:53 PM

Ne pas permettre à un
démonologue d'invoquer un démon
(je ne parle ni du type ni du
controle) en début de jeu c'est
comme dire à un guerrier qu'il ne
sait pas se servir de son épée.

Les PJs ont un certain background
qui leur ont permis d'acquérir des

connaissances avant de se lancer
sur les routes. car une jeune
démonologue passera plus de temps
à étudier qu'en aventure.

Mais je ne dis pas qu'il doit tout
savoir tout de suite mais il a des
bases et doit pouvoir s'en servir.

Baumes VS potions de soins VS potions sorcières...

Kragor

September 2 2000 at 7:34 AM

bon une nouvelle question que je vous soumets...

Dans les règles, un baume à base d'ophogliosse coûte 1 écu et permet de faire récupérer 1d8+5 il me semble...

en comparaison, un potion de soins, faite par un alchimiste, mais bue, permet certes de faire récupérer 10+1d12Pv mais coûte en moyenne dans les 400 écus soit 400 fois plus qu'un baume.

Alors certes je sais que les règles pour les potions de soins ont quelque peu changés avec le Prophète et le dragon, mais en moyenne les prix restent vraiment très élevés pour les potions...

alors certes aussi, l'utilisation d'un baume recquière (du moins à mon avis) l'utilisation de la compétence soins des hommes et le savoir nécessaire...

Mais quand même, comment expliquer une telle différence de prix pour des résultats, certes différents, mais pas aussi éloignés que le prix ne pourrait, le laisser supposer...

Que l'on m'explique s'il vous plait...

De plus, si l'on compare également ces potions de soins à celle fabriquées par des sorciers (potions à 9 ingrédients : 20+1d10 et qui vont coûter un prix fonction de la compétence sorcellerie du sorcier + une base de 175 écus, soit au maximum, 275 écus (pour une compétence de plus de 130% ce qui fait 100 écus, plus la base de 100 écus) on sent un léger malaise;

Les potions des sorciers sont largement plus efficace (et encore ce sont des potions mineures que j'ai pris) et moins chères.

Alors bien sur j'ai fait abstraction de beaucoup de paramètre comme la différence qu'il existe entre une potion d'origine alchimique et une potion d'origine sorcière, peut-être plus rebutante. de même j'ai oublié de parler de la rareté de chacun des produits. les potions sorcière serotn à mon avis moins facilement trouvables que les autres (ce qui soulève là encore un paradoxe : si elles sont plus rares, elles devraient être plus chères...)

Voilà voilà, pour ce week-end...

Kragor

Auteur **Reply**

Bilbo **Ben...**

September 3 2000, 11:19 AM

Bon, d'abord, pour les baumes, je considère qu'ils ne peuvent être utilisé que lors des premiers soins et uniquement pour certains types de blessures : celles provoqués par un objet tranchant et uniquement pour les blessures légères.

Ils n'interviennent donc pas en cas de grosse blessures ou de blessures "exotiques" provoquées par exemples par un sort.

Donc, cela limite leurs utilité a remettre sur pied rapidement un PJ ayant été légèrement blessé.

Pour les potions de soins... en résumé, pour le fun, j'ai multiplié tout les prix du livre de base par 10 pour mes joueurs, c'est bien plus sympa de leurs donner 1000 écus que 100...

Néanmoins, il y'a 2 exceptions a cette multiplication : les pierres précieuses et les potions de soins.

Dans ce cas, la potions sorcière passe a 2750 écus, c'est cher, mais c'est une potion à 9 ingrédients...

C'est vrai que les prix sont très disparates, et qu'il n'y pas de régularité.

Un armes coute le même prix qu'une nuit à l'auberge ! Qu'en voila un beau débat pour test achat, les prix des services à Eleckase.

Pour ce qui est du baume à 1 écu, je le considère un peu comme un cicatrisant mais il n'apporte aucune régénération de PV. L'ophiogloss est une plante courante mais qui comme toutes plantes, n'est pas bon marché (prix de base 100 Ecu).

Il faut adapter le prix selon la nature. Il y a une grosse différence entre un baume à base d'urine de vache pour favoriser la cicatrisation et un baume d'Ophiogloss qui cicatrise et régénère les PVs.

Comme les prix sont assez disparates (comme dit plus haut) c'est à chaque MJ de les adapter selon son style de jeu: riche ou pauvre

Je sais que je vous embetes avec ma questions de debutant mais ...

Kouran

September 1 2000 at 12:04 PM

Je sais que vous avez deja repondu a la question faut-il preparer sa seance de RPG. mais imaginez que j ai jamais fait cela et que je sais pas quoi faire ...

Les feuilles de PNJ, je les prepare comment ?
Je calcule comment la force d un orc ?

Ce sont des betes trucs comme cela mais cela m empoisonne la vie !

Je vais potasser mes bouquins pendant que je suis a l etranger en Erasme mais bon ...

Je sais pas quoi faire. C est cool de demarrer quelque chose mais avouez que de se trouver con en ne sachant comment calculer la force d un orc (cest un exemple) ...

Plein de p't trucs.

Pour les scenar et les surplus d aides OK, vos sites sont geniaux mais je cherche la base (je voudrais bien ne plus etre la mais j ai pas choisi)...

Merci a vous..

Kouran

Auteur Reply

Kragor **non ça n'embete absolument personne...**

September 1 2000, 7:05 PM

en tout cas moi pas du tout...

Bon, normalement tu trouves tout ce genre de petits détails dans les bouquins, de base ou extensions...

Mais si ce n'est pas le cas, ben, je dirais, fais au feeli,g, expérimentes, compare à d'autre statistiques chiffrées selon ce que toi tu pense être juste, et à force d'expérimentations, tu trouveras au final le juste équilibre...

alors je sais, là je te répond pas trop, on pourrait presque même dire que j'évite la question, mais bon, on va reprendre ton exemple pour être précis...

tu veux calculer la force d'un orc. La race Orc, n'étant pas jouable, effectivement, il n'existe pas d'ordre d'idée aproximatif.

toutefois, au vu de leur stature tu peux les comparer à d'autres races existantes dans le tableau donné dans le livre des joueurs pour les races jouables...

Ou sinon, tu peux voir sur le site de bilbo, il y décrit la race Orc, et donne les statistiques de départ...

Ou sinon tu peux évaluer ça en fonction de carcatéristiques que tu connais déjà d'orcs. par exemple évaluer leur force de frappe à Leur CA/CD pour approximativement te faire un idée de leur force bras...(je sais là, les MJ's expérimentés me diront que c'est pas top, mais c'est pas l'essentiel de ma méthode)

Ou alors tu peux les comparer à certains créatures décrites dans les suppléments (certains démons de combat mineurs d'armagedon) pour lesquels leur force est précise

Ou alors tu peux encore trouver des renseignements dans les gazettes d'Eléckasë, qui sont certes dures maintenant à trouver, mais Que Trident à eu la bonne idée de scanner et de mettre à la disposition de tous. dedans, tu y trouveras sans doute nombre de petits détails utiles qui te faciliteront encore plus la vie, dont la force d'un orc sans doute, selon que c'est un orc "moyen", ou un leader orc par exemple...

Brf tout ça devrait te donner une approximation (ou un chiffre juste) de laquelle tu pourras partir. Ensuite, à force de jouer, tu pourras réévaluer la puissance, réviser les caractéristiques de l'orc selon ce qui te semble être le plus juste et le plus honnête.

La part essentielle est celle de l'expérimentation. si tu donnes un chiffre et que tu vois que ça troune nickel avec, ben tu le garderas, mais tu n'auras pui aboutir à ce résultat qu'à force de jouer... si à l'inverse tu donnes un chiffre et tu te rends compte que c'est trop élevé, tu le reverras à la baisse pour les prochaines fois sans doute...

Pour les feuilles de PNJ, mets tout ce dont tu estimes qu'un PNJ à besoin. pas une feuille de perso complète car sinon tu t'en sors pas, mais il faut que le PNJ soit détaillé un minimum si c'est un PNJ important.

Pour chacun de mes PNJ, je les fait rentrer sur une demi feuille de papier, et j'y indique l'essentiel une description rapide

les carac majeures

un petit tableau avec CD/CD/INITIATIVE/Dégâts

Les PV/PA, sa résistance s'il en a

les compétences rapidement, et des notes supplémentaires sur le PNJ (exemple, il est marqué par le Chaos)

Prenons un exemple, la fiche récapitulative de Gaëlle, une chevalière du Kraan

GAELLE, chevalière du Kraan, humaine, niveau 5, 1m75, 50kg, rousse, yeux verts.

Réflexes : 67 Rapidité : 75 Adresse : 79 Puissance : 83

FBras : 83 Intelligence : 95 Vision 77 Viser 75

sensations : 90 Volonté : 94 courage 100 Equilibre : 75

CA : 23 Cd : 24 Dégâts : +1d4, init : +1

(auquel j'ai ajouté sur plusieurs lignes les carac des différentes armes qu'elle utilise, épée longue, bouclier moyen, lance)

(en dessous encore, d'autres choses utiles)

PV=56 PA=42 R=8 SC=0 SM=9

compétences : Equitation 62%, lire et écrire l'humain, combat à cheval, soins des Hommes 74%, chanter 76%, Méditation, spécialisation Epée longue, spécialisation bouclier.

Et tout ça rentre sur une demi-feuille, juré...

ainsi, j'ai toutes ces caractéristiques à portée de main, qu'elle soit armée ou non, je peux d'un rapide coup d'oeil avoir l'essentiel des carac d'un PNJ...

un test de courage? no problem

un jet de sensations pour voir si on parvient ou non à la surprendre? sans souci...

un combat? avec ou sans ses armes...

un adversaire est très lent? je peux rapidement calculer si elle a plusieurs actions sur celui-ci à l'inverse un adversaire très rapide, et idem, je peux calculer dans le sens inverse si celui-ci dispose de plusieurs actions sur elle...

Karlem

Bien d'accord, le PIF et les mensonges aux PJs, il y a rien de mieux!

September 2 2000, 3:37 PM

J'ai déjà fait croire à mes PJs que de vraies clinches étaient de vrais casse-gueules...

ça marche à tous les coups...

Quant aux orcs, je les trouvais trop faibles... on en est vite arrivés à "Votre voyage s'est bien passé? Oui, nous avons eu la chance de croiser qqes orcs; ça a égayé notre voyage!" Alors,

j'ai inventé les orcs noirs; un peu plus forts, plus malins et plus brutaux! On s'est tout de suite mieux marrés!!! 😊

Kristeal

Les orcs noirs

September 4 2000, 12:33 AM

J'ai eu la même idée, car même à 3 orcs contre un guerrier en plate avec R15 (10 + 5 d'écailles), il ne se prend pas beaucoup de dommages même avec des coups visés. Alors pour la campagne, j'ai introduit des orcs noirs avec une technique de combat spéciale: ils combattent par paire, un à l'épée à 2M et l'autre au grand bouclier. Ca va faire mal.

(J'avoue, j'ai repris cette technique d'un bouquin.)

Il ne faut pas hésité à adapter la puissance des adversaires pour agrémenter les rencontres mais, il ne faut pas le faire pour toutes. Une patrouille à +/- toujours la même force, ce n'est pas parce que les joueurs deviennent plus fort que c'est vrai pour le reste. Seulement, les méchants sont un peu plus fort.

*** (interdit PJs)

J'ai hate de jouer la rencontre dans la vallée de Kraan (cfr la campagne du retour du Cercle).

Kragor

puissance des ennemis...

September 4 2000, 5:19 AM

En ce qui me concerne j'ai fait une petite photocopie de la table que l'ont rouve dans entre ombre et lumières...

vous savez celle qui donne des carac des ennemis en fonction du niveau actuel des PJ...

Je la trouve pas trop mal...

et comme ça je me prends pas trop la gueule avec les statistiques...

Karlem

Je l'utilise beaucoup, moi aussi

September 4 2000, 9:51 AM



Ehelha

Les caracs des ennemis ...

September 5 2000, 2:32 AM

Pour ma part, j'utilise aussi les éléments fournis dans "entre ombres et lumières" et pour la campagne, j'ai créé des feuilles de PNJ pour chaque clan intervenant dans le conflit.

Concernant la Loi et le Chaos, j'ai utilisé Armagedon. J'ai créé de nombreux PNJ importants car cela est indispensable dans la continuité des actions de mon groupe de PJ. Seulement, tu dois adapter les caractéristiques de tes PJ avec les capacités physiques et magiques de ton groupe de PJ. Tu verras, on s'y habitue vite.

Moi je suis assez rigoureuse pour cela alors j'ai ouvert un fichier

informatique spécial pour chaque clan prenant part à la quête des joyaux et de là, je construit, au fût et à mesure de leur intervention en préparant mon aventure, les feuilles de PNJ sur informatique.

Concernant les orcs, au début, ils sont faibles puis ils prennent des techniques et de la puissance avec la progression des PJ. Mon guerrier m'a fait une remarque pertinente je l'avoue : "encore des orcs, mais ils sont trop facile à buter ! ". En effet, il en tuait un par round. Mais cela été fait pour qu'il se pose des questions car les joueurs se sont trompés de route et maintenant ils sont totalement perdus. C'est marrant d'ailleurs. Je m'amuse beaucoup.

Cette exemple te montre que tu peux utiliser aussi tes PJ. Il faut conserver une part d'indépendance chez les PJ et parfois tu dois adapter les PNJ adversaires ou non d'ailleurs.

L'idée des orcs noirs me plais beaucoup. J'aimerais en savoir plus si c'était possible biensûr.

Kouran

Comment tu fais pour ton fichier informatique ?

September 5 2000, 1:51 PM

Tableur ?
Programme ?
Tu geres cela comment ?

Ehelha

Je peux te les envoyer si tu veux ?

September 6 2000, 2:02 AM

J'ai créé mes propres feuilles de PJ, de magie, d'askalim, d'élémentaires ... Donc pour mes PNJ j'en ai fait autant.

Il faut que tu travailles avec office 2000 et plus particulièrement Word 2000 et publisher 2000.

Si tu avais mis ton adresse e-mail je t'aurais directement envoyé ce que j'ai fait et tu aurais alors pu prendre ce que tu voulais. Je ne sais pas si cela peut te convenir mais on sait jamais !

Si tu es intéressé, laisse ton adresse sur le forum.

Si tu ne travailles pas avec office 2000, je te donnerais alors plus de détails.

Kouran

Aussi tot dit ...

September 6 2000, 9:46 AM

Merci

Kouran

**Bien reçu
... Merci**

September 7 2000, 5:49 AM

Merci bcp

David

Et le nombre dans tout ca!!!!

September 4 2000, 9:16 AM

Evidemment que 3 orcs munis de massues face a un guerrier en armure de plate n'ont aucune chance s'ils se battent normalement.

Deplus, les coups visés ne me paraissent pas une technique prisée par les orcs(c'est mon avis).

Je pense que si les orcs veulent s'en sortir ils faut qu'ils combattent le guerrier a la lutte et non avec leurs armes. Je pense que 3 orcs(qui on en moyenne une force legerement superieure a un guerrier ordinaire) peuvent aisement neutraliser le guerrier s'ils agissent avec un brin de tactique(les orcs sont en majorite des guerriers et donc se débrouillent en matiere de tactique).

En utilisant des orcs non limités du point de vue de l'intelligence tactique cela me permet de ne pas avoir besoin d'augmenter les caracs données dans le livre de base.

Note: Ils ne faut surtout pas croire qu'un orc est dénué d'intelligence, il suffit pour cela d'observer la caractéristique du demi-orc pour s'en rendre compte

Karlem

**Oui, mais pour le Demi-Orc,
heureusement qu'il est à moitié humain!**

September 4 2000, 9:49 AM

Je dirai que c'est ça qu'il sauve... Moi, j'ai toujours considéré un orc comme un être brutal à l'intelligence très limitée... mais ce n'est qu'un avis personnel! Sauf qqes exceptions comme les chamans orcs ou les chefs(et encore, ça dépend des quels...).

Les orcs noirs par contre, je les voyais comme supérieurs à leurs cousins sur à peu près tous les points de vues... Oh! Pas énormément plus, cela n'en fait évidemment pas une race de sur-doués! Ils sont seulement encore plus proches du Chaos que les orcs normaux. Ce qui leur fait adopter des comportements plus intelligents pqu'ils les ont vus chez d'autres races membres du Chaos ou qu'on leur en a donné l'ordre tout simplement...

Voilà ce que j'en pensais! 😊

kragor

Untitled

September 4 2000, 12:13 PM

Moi, j'ai toujours considéré un orc comme un être brutal à l'intelligence très limitée... mais ce n'est qu'un avis personnel!

effectivement c'est ton avis, et je ne le partage pas du tout...

Qu'est ce qui justifie ton avis...???

Tu peux m'éclairer s'il te plait...

que tu dises ça d'un troll je pourrais comprendre, et encore ça dépend comment on définit le troll...

Mais un orc???

instinctifs, brutaux, vicieux, sournois, fourbe...
intelligence limitée...

On peut trouver ça chez un humain aussi...

de même qu'on peut trouver l'intelligence chez un orc, même le plus banal d'entre eux...

Bref tout ça pour dire qu'il n'y a pas lieu de faire de

généralisations excessive...

Je ne conteste pas ton invention d'orcs noirs, après tout ça peut-être sympa comme idée, mais fonder cela sur l'intelligence des orcs "normaux", ça n'a pas de sens à mon avis...

Karlem

Encore une fois, ce n'est qu'un AVIS

September 5 2000, 3:47 AM

Et je peux tout à fait concevoir que tu le conçoives comme cela. Mais pour moi, l'orc se rapproche plus d'un animal... je dirais, dans le cadre de la théorie de Darwin, que l'orc est qqe part entre l'homme et L'homo-qqch... il a des sens & instincts plus développés que l'homme mais est quand même, en moyenne, moins intelligent... mais je le dis et je le répète, cela n'engage que moi!

Kragor

j'ajouterais une chose...

September 4 2000, 12:15 PM

Si vous avez besoin de booster les carac de vos orcs c'est que sans doute vous ne les jouez pas assez intelligemment...

c'était la petite phrase assassine/polémique du jour. ne le prenez pas mal...

Kristeal

l'orc se rapproche plus du...

September 4 2000, 11:45 PM

barbare par son comportement et ses techniques guerrières. Le tout est de voir quel enseignement militaire ils ont reçu. Car même si on est intelligent, sans éducation, on ne fait pas grand chose.

Les orcs sont peut être brutaux, mais ils n'ont pas un courage à tout épreuve, ils préfèrent attaquer en groupe et quand cela va mal, ils fuient (comme toute race intelligente).

Dans toutes mes lectures, je n'ai jamais rencontré des orcs de base étant des fins stratèges militaires et enclins à suivre des ordres strictes. Leur société est basée sur un concept lié à la force, les puissants dominent au détriment des faibles et cela se reflète dans leurs techniques de combats.

Karlem

oui...

September 5 2000, 3:54 AM

tout à fait d'accord sur le fait qu'il se rapproche du barbare; et pour cause, un barbare, à la création, si je ne m'abuse, a un malus en % d'intelligence! C'est donc qu'il est moins intelligent qu'un être humain moyen... il se rapproche plus de la brute... Mais je veux bien céder que ce n'est pas un singe et qu'il a un mode de société rudimentaire organisée, le mode tribal; ça, d'accord. Ce qui montre quand même un signe d'intelligence mineur.

en ce qui me concerne je ne suis pas d'accord point...

il y a beaucoup d'incohérences dans tout ce que vous dites...

Je répondrais pas à tous les messages, mais en bloc ici, enfin de mémoire du moins...

j'ai lu ailleurs (je crois que c'est Ehelha qui l'a écrit) que sous un certaine hierarchie comme par exemple le Chaos, ils pouvaient aquérir certaines techniques et organisation...

Là encore désaccord : le Chaos n'est vraiment pas le meilleur exemple d'organisation hierarchique existante, loin de là...

Si les orcs étaient liés à la Loi et à sa hierarchie, là OK, on pourrait commencer à parler d'organisatoins dans le cadre de ton exemple, ce que que je n'approuve pas mais vous le savez...

Où je veux en venir? Simple, à mon avis, les différents peuple se sont affranchis de leurs créateurs, ont su évoluer... Pourquoi les orcs seraient-ils restés primitifs, sauvages, barbares (puisque c'est le terme que tu utilises) comme au premier jour...

là encore, les peurs du passé (du premier armagedon et deuxième armagedon) dictent les conduites du jour.

Et si les orcs cherchaient à devenir sociable, ouverts, les humains resteraient méfiants et soupçonneux (hormis ceux qui y ont des intérêts bien sur).

Oui vous avez bien suivis, les orcs ont ouvert une partie de leur territoire à la guilde des marchands après tout...

Le fait qu'ils ait fermés Rhuurk jusqu'à présent n'était pas spécifiquement une preuve de barbarisme, un manque de civilisation, peut-être une crainte, une peur des humains et de ce qu'ils auraient pu faire dans un royaume qui jusque là leur convenait tout à fait... Qu'est ce que la civilisation après tout

tu parles de Mode Tribal... hé!!!, ils ont une ville quand même... ça ressemble pas vraiment à du mode tribal...

Tes arguments sont tirés par les cheveux... je te cite...

"il se rapproche du barbare; et pour cause, un barbare, à la création, si je ne m'abuse, a un malus en % d'intelligence! C'est donc qu'il est moins intelligent qu'un être humain moyen"

J'adore ce genre de sophisme!!!
Donc, je dis qu'un humain est barbare (c'est possible après tout), donc il a malus d'intelligence, donc il est moins intelligent qu'un humain ...

Pas de sens...

Regarde une chose...
Le templier à un malus d'intelligence à la création... il est donc moins intelligent qu'un humain moyen...
Pourtant en dépit de son intelligence présumée moindre, il vient souvent d'une riche famille, a reçu une éducation parmi les meilleures...
Cela ne l'empêche pas visiblement d'un point de vue technique, au niveau des règles, d'être considéré comme un crétinoïde parce qu'il a - 15 en intelligence à la création...

Bref tu poses le fait que pour toi les orcs sont barbares pour affirmer qu'ils sont moins intelligents que les humains.
Mais ce présumé est très contestable... il doit bien y avoir des rangs orcs, des guerriers orcs qui eux n'ont pas de malus en intelligence à la création... Mais parce que tu présumes qu'ils sont barbares, alors ils devraient l'être...????

J'ai lu ailleurs quelqu'un qui évoquait carrément Darwin pour se justifier...
alors là on sort carrément la grosse artillerie...
l'orc est entre l'homo-erectus et l'homo-sapiens si j'ai bien suivi...
Alors là ce pseudo argument scientifique me fait bien marrer

Tiens vous qui aimez tant que ça les Chroniques de la Lune Noire...

Dans un épisode, je ne sais plus lequel, on voit un paisible village orc, avec femmes enfants, vieillards, vivre un vie tout ce qu'il y a de plus normale...
Sur ce, on voit débarquer un régiment de chevaliers de la Lumière, massacrer tout alors que les pauvres orcs ne gênaient en rien et vivaient une vie tout à fait paisible...
A un jeune orc qui regarde tristement son pépé, blessé, les immondes chevaliers de la Lumière répondent : "il est cassé pépé!" et massacrent le jeune orc...

Où est la barbarie???
Où est la présumée intelligence humaine...???

Bon c'était un exemple choisi, mais bon, ce que je veux dire c'est que l'humain ne vaut guère mieux que l'Orc à mon sens...

Tiens, le templier que j'ai à ma table, lui (malgré

ses malus à la création en Intelligence) est quelqu'un d'intelligent (enfin pas tout le temps mais bon ça c'est un autre problème)

Il parle la langue Gobeline, et s'il rencontrait des Orcs pacifistes je ne pense pas qu'il irait les massacrer pour autant, loin de là. Je pense même qu'il irait négocier, discuter avec eux s'il le pouvait et s'il en avait l'occasion

Je terminerais par une petite digression en disant que l'argument de l'intelligence n'est pas plausible. D'ailleurs j'aime pas cette caractéristique et je ne l'utilise que très rarement.

Si un personnage a une bonne idée, et que c'est un barbare soranien avec une faible intelligence, je ne vais pas l'empêcher d'avoir cet éclair de génie, en lui disant "Ah non tu ne peux pas avoir cette idée, tu n'es pas assez intelligent pour ça"

Kragor, qui n'aime pas la caractéristique d'intelligence

PS : je suis en train de préparer un deuxième dossier peuple. Après les Véleids, je vais donc m'attaquer à un autre des nombreux peuples d'Eléckasë. mais ce n'est encore qu'un projet...

David

Bien dit!

September 5 2000, 6:37 AM

Je suis tout à fait d'accord avec ton point de vue sur les orcs. Il est évident qu'ils ne faut pas les considérer comme des barbares mais plutôt comme des humains à peine moins intelligents que l'homme. Les orcs sont en majorité des guerriers certes mais pas des barbares.

Le templier qui négocie avec les orcs j'y crois pas trop à moins que ce soit un templier qui est une religion qui n'a rien contre les orcs (je vois mal un templier catholique négocier avec un orc).

Cependant des négociations entre des marchands humains et orcs il y'en a continuellement dans les 2 ports orcs ouverts aux autres peuples.

Le fait que ces 2 ports existent montre bien que les orcs ne sont pas des barbares mais plutôt une civilisation à part.

Pour finir, je voudrais signaler que le fait d'utiliser des tactiques n'a pas grand chose à voir avec l'intelligence car un soldat de base a des connaissances en matière de tactique car c'est son quotidien. Donc même si il n'étaient pas intelligents cela ne les empêcherait pas d'utiliser d'un peu de stratégie. (Pour moi une caractéristique ruse serait plus appropriée)

Kristeal

**barbare et
romain**

September 5 2000, 7:46 AM

un barbare n'est pas quelqu'un qui est plus ou moins intelligent qu'un autre, c'est seulement que ses techniques guerrières sont moins paufinées que les autres. L'exemple historique par excellence est l'empire romain. Les légions avaient beaucoup de tactiques militaires tandis que les gaulois utilisaient principalement la force.

On ne peut pas dire que les Gaulois étaient moins intelligents que les romains mais ils avaient un comportement barbare comparé à la légion romaine.

Le terme barbare n'est pas un terme idéal car comme tu le monde le sait, barbare signifie d'une nation différente de la sienne, mais comme les grecs étaient plus cultivés que leurs voisins, on en a fait un amalgame.

Et comme je l'ai dit plus haut, l'intelligence sans l'éducation n'est rien. David a bien résumé ça dans son dernier paragraphe.

Kragor

**bon j'exagère
peut-être un peu
pour le templier...**

September 5 2000,
9:15 AM

je l'avoue...
cela dit, ce que je voulais montrer c'est que ce n'est pas parce qu'une classe a au départ un malus en intelligence, que ça fait du personnage un crétin.

Certes j'aurais pu trouver un exemple plus pertinent et plus logique, mais sur le coup ça m'est pas venu de suite...

Ehelha

Une race spéciale les orcs.

September 5 2000, 3:01 AM

Un orc n'a pas une intelligence très élevée mais elle est assez importante pour ne jamais trouver un orc seul. Et lors d'un combat, si ses compagnons "tombent comme des mouches", il préférera fuir pour sauver sa vie.

Les orcs peuvent acquérir des techniques de combat spéciales lorsqu'ils se trouvent dans une hiérarchie comme le chaos peut le faire. Là, les troupes et les chefs se différencient.

C'est pour cela que suivant la région d'où ils viennent, j'adapte les techniques et les capacités des orcs. Mais des grands stratèges, je ne pense pas.

De toute façon, les orcs sont des êtres fantastiques et chaque MJ peut les apprécier et les intégrer comme il le désire. Les auteurs qui les décrivent que se soit dans les BD ou dans les ouvrages, ne sont pas tous d'accord alors nous !

Bilbo

40 - 80

September 11 2000, 12:10 PM

Ca c'est l'intelligence que j'avais calculée pour la race Orc a partir des carac du demi-orc et de l'humain, en me basant sur la même méthode que celle utilisée pour déterminé les carac du demi-elfe à partir de celles de l'elfe et de l'humain.

D'où on déduit que l'orc est a peu près au même niveau que l'humain...

Enfin, comme l'a dis je sais plus qui, les caracs c'est pas tout et visiblement les orcs sont très civilisé puisqu'ils ont des villes, des ports et passent des accords avec la Guilde des Marchands.

C'est pas parcequ'ils ont passé la majeure partie de l'histoire du monde a taper sur les autres races que ce sont forcément des barbares...

Bilbo, qui avait même un moment réfléchi a l'idée de faire un campagne orc 😊

Kragor

tout à fait d'accord...

September 4 2000, 11:57 AM

à mon avis, les orcs n'ont pas besoin d'être boostés pur être efficace...

Cela dit chacun sa façon de jouer...

Ah et puis bon retour parmi nous David, tu vas avoir plein de trucs à lire et à critiquer sur les différents sites que tu dois maintenant connaître...

Note: C'est marrant toute cette série de prénoms commençant par K

Karlem

August 28 2000 at 1:55 AM

Kragor, Kristeal, Kouran, Karlem, ...

C'est à croire qu'il est une mode pour choisir son pseudo qui les fait tous débiter par K... 😊

Auteur

Reply

Kragor

toi tu dois vraiment te faire chier pour laisser des messages comme celui-là ;-)

August 28 2000, 7:41 AM

en ce qui me concerne, je n'ai pas choisi mon nom, c'est le nom qui m'a choisi...

Karlem

Tu sais, en exam, on débloque tous un peu

August 29 2000, 4:45 AM

Mais c'est vrai que quand je n'étudie pas je me fais chier(quand j'étudie aussi d'ailleurs!) 😊

Kristeal

Attention

August 29 2000, 6:36 AM

Les scénar écrit en période de blocus sont généralement les plus crapuleux. En temps normal, on ne mais que 5 champions du Chaos, mais là, c'est 10 champions accompagnant un Kaar-Kohlog.

Ah, que c'est vicieux un MJ qui étudie !

kragor

Non!!!!

August 29 2000, 7:47 AM

Un Mj qui étudie, il étudie, il joue pas...

Enfin si l'on excepte les Génies comme moi, qui ont la science infuse et qui donc, n'ont pas besoin de travailler, ou même de préparer leurs scénars pour faire chier les joueurs 😊

d'ailleurs pas besoin d'étudier, pour être vicieux avec les joueurs, déjà être Mj ça aide beaucoup à la base... 😊

Kragor, rabat joie...

Ps: je leur ai préparé (oui oui vous avez bien lu préparé, vous ne revez pas venant de moi c'est étonnant je sais mais bon que voulez, ainsi va la vie, qu'à la fin la cruche se casse et que même pour gagner dans la vie faut être malin, et que ...; bon quand je vous disais que c'était un truc de fou, même moi j'y perd mon latin (que je n'ai jamais parlé d'ailleurs..., donc c'était pas dur de le perdre)

Kragor, en grande forme, qui va saper le moral de ses joueurs dès demain

Ps: et oui j'ai signé deux fois, je m'en suis rendu compte...tiens d'ailleurs c'est le deuxième Ps aussi, vous avez vu...

Kouran

Il faut croire que c est le destin

August 28 2000, 9:28 AM

K est peut-etre une lettre fetiche ?

Tiens il y a un K dans elekase aussi ...

Fume pas trop la moquette car il me semble que tu est en train de partir ...

Be happy my friend.

Karlem

Tout cela fait peut-être partie d'un grand complot pré-Armagedonien...

August 29 2000, 4:47 AM

Fumons de la bonne moquette... 😊

Kouran

On m aurait menti a l insu de mon plein gre ?

August 29 2000, 11:25 AM

Un complot, moi ????

NON !!!!

Pas possible...

Karlem

Tu connais les chroniques de la Lune Noire...

August 30 2000, 2:48 AM

Le héros, Wismerhill, est, pendant un long moment, l'enjeu d'énormes puissances sans que celui-ci n'en sache un traitre mot! Et même maintenant, après d'innombrables combats & aventures qui l'ont vu naître tour à tour baron et Grand Prêtre de la Lune Noire, il n'en sait pas encore davantage!!!

Si ça se trouve, le Pendule fait de même avec nous...

Qui trouvera la réponse à cette nouvelle énigme du pendule gagnera un capuccino gratuit, offert par votre serviteur,

Karlem le Parano! 😊

Kristeal

Réponse et * pour la 2 partie du message

August 30 2000, 5:04 AM

J'espère pour toi que la réponse ne viendra pas de trop loin car si tu dois envoyer un capuccino à Bilbo en Suisse ou à Elehal à Nice, il aura tourné avant d'arriver.

Sinon, je vais te dire que le Pendule est une entité neutre, il n'est ni pour le bien, ni pour le mal, c'est le contraire du Cercle. Le Pendule est pour le PROGRES et rien d'autre. Rien de tel qu'une guerre pour faire avancer la technologie mais comme qui disait "Science sans conscience n'est que ruine de l'âme" (je ne sais plus de qui c'est mais j'ai trimer sur ce sujet de dissert !).

Cette phrase résume bien le Pendule, il veut le progrès au dépend de tout et de tous !

kragor

y'a pire...

August 30 2000, 9:55 AM

pour le café...

il pourrait me l'envoyer à moi...

Bordeaux c'est pas vraiment à côté de la belgique...

En plus, j'aime pas le café donc ça servirait à rien...

Mais est on là pour vraiment parler de café???

en tant que (statut à compléter par les connaisseurs du jeu), moi, le grand Kragor, je diorais que tu te poses trop de question sur le Faiseur...

Karlem

Faiseur???

August 31 2000, 5:52 AM

Que veux-tu dire par "faiseur"?

Kragor

**relis tes
suppléments
jeune scribe...**

August 31 2000, 7:44 AM

quant tu sauras aussi savant que le suis
alors tu t'interrogeras sur le vrai sens du
Mot Folie...

suis-je un fou parce que je SAIS???

Revise bien tes légendes et ton histoire
Eléckasienne, je sens que tu ne trouveras
pas le sommeil tant que tu n'auras pas
trouvé...

Karlem

***Heu....
T'as pété
un plomb,
toi aussi?**

August 31 2000, 9:50 AM

Ne t'en fais pas, ça ne m'empêchera
pas de dormir! 😊

Je regarderai la semaine prochaine ce
que tu sous-entendais par
"Faiseur"(bien que j'aie une petite
idée... mais je vérifierai!)

C'est encore un peu flou pque j'ai autre
chose en tête en ce moment mais si ma
mémoire est bonne, ces mots sont liés:

Kragor ~ Mage fou ~ Tours ~
Armagedon

Le Chasse gnouf

Les seconds expriment sans doute ce que tu entends par "savant" ! 😊

**Dites, je
peux lire
le message
au dessus ?**

September 11 2000,
9:49 AM

Parce que moi aussi je me pose des questions sur le Faiseur...

Kragor

si tu veux

September 12
2000, 5:53 AM

de toute façon il n'y a rien d'intéressant dans tout ce que j'ai dit, et d'autres choses que tu sais maintenant un peu déjà....

voilà, tu n'apprendra donc rien sur le Faiseur désolé...

Karlem

**Nescafé fait des petits
sachets très bien
maintenant !**

August 31 2000, 5:50 AM

C'est plus commode pour envoyer! 😊

Sinon, pour le reste(Pendule), merci de me rappeler un peu... Tu comprendras, je l'espère, que je ne le fais pas beaucoup intervenir dans mes scénars(Mes PJs ne sont pas fans de sa philosophie). D'où, à force, on finit par oublier...

Kouran

Non, je connais pas

August 30 2000, 11:39 AM

C' est quoi ton truc ???

Chroniques de la lune noire ...

Kragor

**une super Bd qu'il
faut au moins que
tu feuilletes...**

August 30 2000, 11:56 AM

Mais ej te conseille la lecture intégrale é défaut...

Le mieux, c'est encore qu'un de tes potes (s'il t'en reste encore 😊) l'achète, que tu t'incrustes chez lui, et que tu en bouquines tous les tomes...

Ben oui, c'est de l'abus, mais franchement au prix où sont les BD de nos jours, ça vaut pas le coup de les acheter si on n'est pas collectionneur, en dépit de tout l'intérêt qu'elle peuvent avoir...

Où alors tu t'incrutes un après midi dans un magasin style Fnac ou Virgin, et là tu commences à boukiner, jusqu'à ce qu'on te vire...

Kragor, qui a plein de bonnes idées.

PS : en tout cas essaie au moins de les lire celles là, elle valent vraiment le détour...

chorniques de La lune Noire, chez Dargaud, de pontet Froideval...

Karlem

**Une BD Médiévale
- fantastique**

August 31 2000, 6:04 AM

Regarde les messages du forum entre le 9 mai et le 5 juin(page 4 actuellement si je ne m'abuse), tu y trouveras toutes les infos nécessaires et notemment un message que j'ai laissé en date du 15 mai qui répertorie 2-3 sites Nets intéressants sur cette série.

Sinon come chouettes BDs Méd-Fant, il y a encore "Lanfeust de Troy"(et son homonyme "Troll de Troy"), Thorgal,... Percevan(mais c'est pas ma préférée)Et pour les fanas de Morts-Vivants, "Prince de la Nuit"!

Voilà, j'ai fait ma PUB!! 😊

Kristeal

**Tu vends
des BD.**

August 31 2000, 6:21 AM

Donnes-moi l'adresse ça peut m'intéresser.

Tu oublie les 666, mais c'est un autre style.

Karlem

**Non,
mais je
suis un
passioné!**

August 31 2000, 9:40 AM



Karlem

**Et puis, c'est pas
si dur que ça de
trouver des BDs
à BXL ! Non?**

August 31 2000, 9:53 AM



| | | |
|------------------------|--|----------------------------|
| Kristeal | le K se kase bien ! nt | August 28 2000, 11:38 PM |
| Le Chasse gnouf | Je commence à regretter d'être revenu moi...(NPO) | September 11 2000, 9:51 AM |
| Kristeal | Changes ton nom et deviens la "Kass Gnouf" nt | September 12 2000, 5:24 AM |
| Le Chasse gnouf | Cthoum!Chtoum!Chtoum! (NPO) | September 12 2000, 5:29 AM |

Quoi, tout le monde a pris un ticket d'avion pour comprendre mon explication ?

Kristeal

August 25 2000 at 6:32 AM

Pourtant, elle n'est pas si compliquer que ça ?

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

| | |
|---------------|--|
| Kragor | |
|---------------|--|

| | |
|--|--------------------------------|
| | non très simple mais... |
|--|--------------------------------|

August 25 2000, 7:45 AM

d'une aprt je n'ai pris dans otut ma vie, qu'une seule fois l'avion et c'était pour aller en France...

Ensuite, même si j'ai quand même compris, je suis pas super convaincu...
on pourrait prendre d'autres images pour conclure différemment mais là n'est pas la question...

pour reprendre ton image de l'avion...

suppose que tu es français (Eléckasien), et que ta destination est en france (Eléckasë)
as-tu besoin de passer pa la zone franche, douane, machin, tout ça...
non évidemmmment, parce que tue s déjà sur place...

enfin il me semble..., et ce même situ prends l'avion...
enfin moi j'ai pris l'avion de bordeaux à Paris et j'ai pas eu besoin de passer par tout ça (du moins à mon souvenir c'était il y a longtemps)

Magies : couleurs et lumière

Kragor

August 21 2000 at 1:17 PM

Bon ayé me revoilà...

je ne sais pas si vous savez (si ce n'est pas le cas c'est que vous visitez pas assez mon site 😊), mais en ce moment je suis en train de reprendre la liste des sorts, de sorte d'en faire un complète, la plus exhaustive possible (je sais que Trident l'a déjà fait, mais bon j'ai commencé, et je finirais, d'autant que j'ai pas tout le temps adopté les mêmes rectification que lui par endroits) et aussi de fournir les tableaux de famille qui leur correspondent...

Et cela m'a amené à plusieurs réflexions :

tout d'abord, la Magie de couleur Rouge

j'ai remarqué la hiérarchie Trait/boule/jet avec des différences notables dans les paramètres des sorts. Toutefois je ne comprends pas pourquoi ils sont tous du cercle 1. j'ai donc modifié ça en disant que Trait rouge était de cercle 0 (ben oui sa portée est quand même très réduite, 10 mètre maximum) dont j'ai aussi rectifié la progression dans les dégâts (1d4 tous les 4niv au lieu de 1d4/2niv)

laissé boule rouge à sa place (il me semble) et augmenté le cercle de jet rouge...

il faut toujours pour acquérir les sort du dessus posséder le sort inférieur, mais j'ai trouvé qu'ainsi c'était mieux, et j'ai pris ces décisions en les comparant à d'autres sorts offensifs d'autres magie de cercle équivalent). en plus je trouve que cette magie Rouge, même si elle n'a que trois sorts se prête très bien à notre système de famille et de généalogie (en fait c'en est même le meilleur exemple que j'ai vu)

Donc il n'y aura pas je pense de déséquilibres...

a propos de famille et de généalogie, tant que j'y pense, la Magie des couleurs fait exception aux familles de type offensive/défensive/neutre.

Ici les familles sont les 7 couleurs de l'Arc en ciel.

De toute façon ça n'a que peu d'importance, car il n'y a que trois familles qui aient assez de sorts pour appliquer la généalogie : Rouge(3sorts) violette(6 sorts, et Arc en ciel (la 8ème famille, deux sorts MAins guerrières et pyramide que j'ai exclu d'office dans toutes les généalogies jusqu'à présent car bien trop spécifiques)

il nous reste donc le rouge et le violet, mais le violet n'a pas de sorts dont la puissance progresse avec le niveau. en fait seule le rouge a des sorts variant avec le niveau de sort...

En clair, la Magie des couleurs fait exception à nos règles de relation Père/fils et de généalogie sauf pour ce qui concerne le rouge...

Pour poursuivre avec la Magie des couleurs, j'ai constaté un problème dans la couleur jaune. les sorts jaunes sont des sorts de protection. il est écrit qu'ils sont de cercle 2 je crois, ce que je trouve excessif en comparaison de sorts de protection comme protection contre le feu de la Magie du Feu, qui est lui cercle 0, ou protection contre le froid qui est lui aussi cercle 0. j'ai donc baissé le cercle de la magie jaune au cercle 0

Ensuite et toujours avec les Couleurs, une autre chose que j'ai remarquée : Le sortilège de guérison de la Cécité.

bon il y a déjà eu de nombreuses corrections sur cette magie (voir les gazettes) notamment pour les sorts de soins de base (soins mineurs est passé cercle 0 par exemple)

bon bref, cette Magie violette est censée être une magie de cercle 3 ce qui est vous en convenez excessif...

soins mineurs est donc maintenant C0

soins majeurs est donc maintenant C2

et les autres C3 d'après les gazettes. toutefois dans les autres sorts, j'ai considéré que Guérison de la Cécité était quelque chose de bien plus puissant que par exemple Guérison des fractures ou des maladies dont pourtant il a le même cercle. j'ai donc augmenté Guérison de la Cécité au cercle 4

Ouf voilà pour la magie des couleurs...

Passons maintenant à la Magie de la Lumière...

De façon générale, pour acquérir un sort, il faut effectuer un voyage astral jusqu'au plan de la Magie concernée, pénétrer le plan (ou ses parties évasives selon la puissance du sort que l'on veut acquérir) et là bas y apprendre le sort...

pour cela, il faut quitter son corps, s'élever, voyages pénétrer le plan etc...

Mais pour ce qui est de l'acquisition des sorts de la lumière, qu'en est il. En effet, je rappelle si je ne me trompe pas, que le plan de la Lumière est élékasé lui même. autant pour les sorts inférieurs disponibles dans la partie évasives, on peut se débrouiller (et encore) autant pour les sorts qui ne s'apprennent que sur le plan matériel je ne vois pas...

le Mage doit-il rester sur Eléckasë. ce serait aberrant quand même non...
J'aimerais que quelqu'un me réponde parce que ça ça me trouble quelque peu...

toujours avec la lumière, j'aimerais si possible que l'un d'entre vous qui est tombé sur le problème et qui y a réfléchi me dise, quelle différence il existe entre le sort apaisement, cercle 0 de la lumière (dans Eléckasë), et le sort réconfort, lui aussi cercle 0 (dans Magie). ça m'a l'air assez subtil, je n'ai encore jamais eu ce problème mais bon là j'aimerais qu'on m'explique la subtile différence qui existe entre les deux...

voilà c'est tout pour cette fois, mon silence déguisait beaucoup d'interrogations comme vous le voyez...

Kragor (on pourra pas dire que je ne fais pas d'efforts pour relancer le forum)

PS: comme d'habitude j'attends réflexions, réponses, polémique, etc... 😊
je vous fais confiance

Auteur **Reply**

Kragor **j'ai failli oublié (pour trident)**

August 21 2000, 1:22 PM

En consultant la liste que toi tu as faite, j'ai vu de nombreux sorts que je ne trouvais nulle part.

J'en ai déduit que c'était des sorts que tu avais inventé toi même, et j'aimerais savoir si c possible si tu pouvais pas les mettre à part sur ton site, parce que les chercher au milieu de la liste c pas top moumoute surtout quand on les connaît pas...
si tu pouvais faire une page avec les nouveaux sorts de ton invention dedans ce serait bien sympa (en plus il y en a déjà une de ce genre avec les sorts que Kristéal à inventé)

TridentT

Sorts

September 11 2000, 3:59 AM

Ouais, c pas trop "top moumoute" comme tu dis! Il faut que j'arrange un peu ça, pour améliorer la nagivation.

En fait, j'ai pas bcq de nouveaux sorts, mais j'ai parfois décomposé d'anciens sorts en 2 nouveaux.

Bon, je corrige ça dans la semaine.

J'vais jetter un oeil aux autres messages

Kristeal

Les magies

August 22 2000, 7:41 AM

La magie des couleurs est classée en Cercle, ce qui ne permet pas une évolution des niveaux. Je suis d'accord avec tes modification. Toutes les couleurs sont dès lors disponible à plusieurs niveaux.

Pour ce qui est de l'apprentissage d'un sort de la magie de la lumière: le processus est le même que pour les autres plans sauf qu'il n'y a pas de maître ni de gardien.
Je considère que le plan matériel est entre la tour et le gardien.

Je vais replonger dans les règles pour avoir les termes exacts. Suite au prochain message.

Voilà, je me suis replongé dans le livre des règles et il y a 2 parties évasives avant le plan matériel.

C'est dans les parties évasives que l'on apprend les sorts selon son Cercle.

Pour rentrer dans la partie matérielle (en réalité le plan lui-même), il faut passer devant le Gardien.

Donc pour les sorts de la Lumière, le principe est le même que les autres plans, le point de départ ne change rien.

il me semblait (mais c'est de mémoire, qu'à partir du cercle 2 les cercles s'apprenaient directement sur le plan matériel...)

Bon soit, mais même dans ce cas, il y a un problème, car les Pj's qui sont dans ce cas ont comme point de départ Eléckasë..;

donc ils arrivent plus vite aux parties évasives, et non pas besoin d'aller à mon avis jusque dans l'univers de la magie..

je veux dire, puisqu'ils sont juste à côté, pourquoi aller jusque dans l'univers de la Magie pour revenir à la partie évasive de la lumière...

Ne pourrait on pas considérer que pour les sorts de la lumière, le voyage est bien plus court, bien plus simple, car après tout éléckasë est le plan de la lumière...

De toute façon, le mage doit se rendre dans la partie évasive du plan et cela nécessite les 2 premières phases (concentration et élévation). Le seul changement, est lors du voyage astral, si les lignes qui attirent les mages sont celles de la lumière, alors, le voyage est plus court, mais il doit de toute façon arriver dans le plan évasif.

En bref, pour apprendre un sort, il faut faire un voyage astral, on peut considérer les 2 premières phases comme le chemin que l'on fait pour atteindre l'aéroport. Une fois là, on regarde quelles sont les destinations possibles (en fonction de l'empreinte) et puis on se déplace. Une fois arrivé à destination, on entre dans la zone franche (2 parties évasives) avant de passer la douane (le gardien) pour entrer dans le pays (le plan). Si on continue cette analogie, le problème est résolu, de lui-même, car pour entrer dans la zone franche d'un aéroport, il faut avoir son billet et être à l'aéroport. La seule différence c'est que l'on ne prend pas d'avion, ou qu'on fait un petit vol.

Tu peux pour faciliter la compréhension considérer la partie évasive d'un plan comme une zone accessible uniquement à partir de l'univers magique ce qui avec la nature même de la magie, semble logique.

Le seul changement est qu'il n'y a pas de gardien, tout comme pour la magie pure où il n'y a ni plan matériel ni gardien.

Bilbo

arf

September 3 2000, 11:46 AM

La magie de la Lumière étant la magie divine qui est donnée aux prêtres elle est quelque peu éloignée des magies "classiques".

Personnellement, j'assimile ce qu'un mage appelle l'élévation à une prière qui mettrait en contact le prêtre et son dieu, ce qui, techniquement l'amène dans la partie évasive.

Après cela, c'est le ou les Dieux qui décide si ils communiquent à leur prêtre un nouveau pouvoir ou pas et si ils le font, à quels conditions.

Kristeal

**Et pour les magiciens
spécialisés dans la magie
de la lumière ? nt**

September 4 2000, 12:23 AM

Bilbo

**C'est simple, je le
permet pas.**

September 4 2000, 11:46 AM

Pour moi, les sorts de la magie de la lumière sont trop liés aux dieux pour être appris par un non croyant.

Kragor

bon hum...

September 4 2000, 12:06 PM

alors là je suis pas d'accord du tout et pire je m'insurge même...

La magie de la lumière réservée aux croyants...
Et ceux qui suivent le diable comme religion tu les mets où... dans la lumière... pour moi ils utiliseraient plus les ombres...

Et les nordiques... moi je les vois un peu dans la lumière certes mais aussi pas mal dans d'autres magies de type élémentaires...

Et les Sahaï ens??? très proches des druides... les limiter à la lumière c'est pas top je trouve... ils ont le droit beaucoup aux éléments...

Et les troglodytes (esprit). parcequ'elles suivent Urssars, (un dieu à sa façon), et pratiquent donc une forme de magie divine, alors elles sont restreintes à la magie de la lumière (ce qui ne leur correspond pas trop il faut dire)

Bref je suis pas d'accord quand tu restreins la magie de la lumière aux croyants; certes, je le concède qu'une majorité de "mages" croyant va l'utiliser (on pense évidemment aux catholiques)
mais c'est restreindre un peu trop cette magie...

Quand à l'interdire carrément aux mages non croyants, c'est exagéré à mon sens...

qu'est ce qui justifie cette interdiction.
j'aimerais bien comprendre...

Pourquoi je n'aurais pas le droit de faire un
athée qui pratique la magie de la lumière..??

Bilbo

facile :o)

September 11 2000, 10:08 AM

Si tu lis attentivement les descriptions des
classes et des dieux que tu as cité ici,
notamment dans le supplément "magie" et
dans le supplément "armagedon", tu
constateras que toutes les "religions"
n'utilisant pas la magie de la lumière
comportent un dieu(voir plusieurs) qui a
passé un pacte avec un maître de magie et
peut donc enseigner à ses croyants d'autres
formes de magie.

Donc, il s'agirait d'une forme de
"délégation" de responsabilité.

Le Croyant prie(fait l'élévation comme un
mage) puis rentre en contact avec ses
divinités(ben oui, les domaines des dieux
sont autours d'Eléckasé) puis obtiens d'elles
les pouvoirs qu'il merite.

Pour l'interdiction, elle est justifie dans le
sens ou il n'y a pas de "plan" de la magie de
la lumière, ni de maître de cette magie,
seulement les domaines des dieux dans
lesquels un athé ne peut penetrer.
(oui, je ne considère pas Elécaské comme
la plan de la magie de la lumière... pour
moi, ce sont les domaines des dieux "bien"
qui sont ce plan.)

kragor

**mouais je suis pas
convaincu là...**

September 11 2000,
10:22 AM

Attention, réponse bordélique,
décousue, de mauvaise foi, et écrite très
rapidement 😊)

en gros, si je suis, il n'y a que les
catholiques qui n'ont pas passé de pacte
avec la Magie.

Je réduis beaucoup, mais les autres
eligions n'ont aucune propension à
l'utilisation de la magie

donc en gros, moi comme je vois ce que
tu me dis, il n'y a que les catholiques (à
peu de choses près) qui emploient la
lumière)

en plus c'est contestable

où a-tu vu que les entités sorcière, ou la divinité troglodyte (je sais plus son nom) ont passé pacte avec la magie...

de plus c'est continuer à renier à la Mère Magie la possession de la magie de la lumière, ce que je conteste.

Tu parles de dieux bon. je trouve ça caricatural...

En quoi les catholiques sont ils meilleurs que les démonologues...

en fait, j'ai vraiment du mal à suivre ton raisonnement.

Pourquoi Eléckasë ne serait-il pas le plan de la lumière?
Je pige

Bilbo

comme tu dis..

September 11
2000, 11:57 AM

c'est une réponse bordélique, décousue, de mauvaise foi, et écrite très rapidement 😊

Enfin, à ce niveau, c'est une question de "conception" de l'univers d'Eléckasë et sur ce plan, chaque MJ est libre de le voir comme il le sens 😊

Mais bon, pour moi, la Mère Magie est plus comme une sorte de "force" qui cherche à atteindre un but : "Que la Magie se répande dans tout l'univers et qu'elle soit utilisée par un max de gens." que comme une forme tangible est présente.
(par opposé à la Balance par exemple)

Donc, dans ce but, elle a passé des accords avec les maître de magie et les dieux, au même niveau, pour "déléguer" une partie de ses pouvoirs devant être fournis à leurs "fidèles", répandant ainsi l'usage de la Magie.

Les Maître de Magie on décider d'appeler cela Magie et de "formalisé" son étude au travers des écoles de magie. les Dieux ont décidés que ce serait des Miracles et des Pouvoirs qui seraient confiés aux plus fervent de leurs

Croyant.

Quand au fait qu'Eléckasé n'est pas le Plan de la Lumière, c'est de nouveau une décision personnels car je tiens à conservé à Eléckasé sont aspect "unique" et "particulier" que ce plan à en ayant pas de maître.

kragor

**je suis d'accord
sur un point**

September 11 2000, 1:26 PM

Chaque Mj a sa conception du jeu

toutefois comme je suis tatillon, je vais chercher à argumenter un minimum..

et en te citant si possible...

la Mère Magie est plus comme une sorte de "force" qui cherche à atteindre un but : "Que la Magie se répande dans tout l'univers et qu'elle soit utilisée par un max de gens."

si elle cherche à sa repandre ainsi, pourquoi limiterait-elle la magie de la lumière aux croyants. Plus elle aurait d'utilisateurs, mieux ce serait pour elle... et donc elle n'aurait aucun intérêt à restreindre la lumière aux croyants...

ensuite second désaccord
Elle passe des accords avec les maîtres de Magie dis -tu.

je rappelle quand même que les maîtres de Magie sont ses fils et fille. Si elle les laisse faire c'est parce qu'elle préfère leur laisser un minimum de liberté, mais à mon avis elle n'a pas à "négocier avec eux. S'ils veulent céder le bénéfice de leurs pouvoirs à des dieux, soit, c'est leur problème, mais la Mère Magie n'a pas à négocier avec eux dans ce sens. ils font ce qu'ils veulent. Et pour les Magies qui n'ont pas de maîtres, "JE" considère, que c'est la Mère Magie directement qui gère tout ça, par l'intermédiaire de l'homme aux sept martyrs.

Ensuite, sur eléckasë, le désaccord est trop profond. Tu en as décidé autrement que moi et je ne pense pas pouvoir te convaincre ici

Bilbo

**cool, ca en
fait un :o)**

September 12 2000, 1:24 PM

ben, pour le premier désaccord, je pense, et c'est purement personnel, que la Magie de la Lumière est une magie qui a été créée "après coup" après tout, la Magie des Symboles est également dans ce cas et n'est pas non plus de Maître de Magie...

La Magie de la Lumière aurait donc été créée par la Foi de certains Croyants...
(Après tout, elle crée bien des dieux... la foi...)

Les Dieux de ces Croyants en ont donc obtenu la "gestion" parcequ'il n'y avait pas de maître de magie pour cela...

Les autres dieux, voyant l'avantage de cela, sont aller voir, soit avec la Mère Magie, soit avec un Maître de Magie pour obtenir des pouvoirs "concurents".

Retour au But de la Magie, ce qui explique pourquoi ils les ont obtenus...

Sinon, pour le second désaccord, le crois pas qu'une entité "fondatrice" puisse exercé de pression "directe" un fois qu'elle à crée un autre entité....

Il n'y qu'a voir le Pendule qui a visiblement perdu tout contrôle de la Loi, du Chaos et de la Balance ou la situation de la Magie au lancement de l'armagedon...

Les seuls liens qui peuvent exister entre entités sont donc des liens d'"affection" et, dans le cas de la Magie et de ses fils, le fait que la Magie doit probablement pouvoir retirés l'usage de ses pouvoirs aux Maîtres de Magie...

Il y'a donc bien une sorte de "Contrat" qui dit qu'un Maître de Magie doit réprendre l'usage de SA magie et ne pas trop gênés les autres Maîtres dans leurs taches...

De plus, le rôle de l'homme au 7 martyrs est pour moi de servir de contrôleur et de menace, car je le considère tout a fait capable de tuer un maître de magie, si il à l'accord de la mère magie bien sur...

Pour moi, il s'occupe donc de surveiller les relations et les actions des Maîtres de Magie et non à remplacer ceux qui manquent...

Bilbo

kragor

**c'est une idée
qui se défend**

September 12 2000, 5:22 PM

bon soit j'admets et je comprends, sans pour autant la partager, ta version pour la magie de la lumière.

Maintenant, dissertons sur la pression que peut exercer une entité majeure sur un de ses fils ou champions (car c'est là le terme à employer à mon avis)

comme toi, je ne crois pas qu'une influence directe soit possible. mais, en les créant, les entités majeures, ont du définir leurs chemins qui quoi qu'il advienne ont des comportements définis par l'entité qui à l'origine les a créés. donc indirectement, les entités, parcequ'elles ont créés des champions ont une influence sur elles, sur leurs comportements, liés à ce qu'elles ont bien voulu en faire. je sais pas si je suis très clair mais peu importe.

l'idée du contrat Magie/maître de Magie ne me plaît guère.

A mon avis la mère Magie ne se pose pas la question en ces termes. elle a créés ses fils tels qu'ils sont, et ils seront toujours ainsi. pour elle, leurs comportements sont depuis toujours prévisibles et le resteront. si les maîtres de Magie décident de se bouffer le nez, c'est sans doute une conséquence indirecte que la mère magie n'a pas pu prévoir, ou n'a pas voulu prévoir. et à mon avis ça n'empêche pas Dagardel de "zyeuter" du côté de Carolynn, juste histoire de l'emmerder un peu.

Quand à l'homme aux sept martyrs, je suis tout à fait d'accord avec toi. il est à MON avis l'égal voire plus, d'un maître de Magie, et peut comme il maîtrise à la perfection toutes les Magies (et pas seulement une comme les maîtres) facilement éliminer un maître si la mère magie en éprouvait le besoin. mais quel créateur envisagerait de détruire ses plus créations... Je ne crois pas la mère Magie capable de cela personnellement, donc je n'ose même pas envisager cette éventualité.


Enfin, je ne pense pas qu'il remplace complètement les maîtres qui manquent, mais que jusqu'à un certain point, il gère l'acquisition des sorts par les mages qui n'ont pas de maître de Magie. Car après tout, quand on acquiert un sort, on n'a pas à rencontrer un maître. on se rend sur le plan, on se concentre sur le sort voulu et hop, on l'obtient. Les maîtres interviennent juste dans la progression dans les cercles à certains stades critiques, qui eux pour les magies sans maîtres seront directement gérés par la Mère Magie comme elle le fait pour les askalims après tout. là encore je dois pas être très clair, mais bon c'est pas grave ce n'est ni la première, ni la dernière fois 😊

En fait je considère l'homme aux sept martyrs comme une sorte d'administrateurs, d'ambassadeurs plus exactement de la Magie. dans cette fonction, il y a certes à négocier, je te l'accorde mais il y a aussi des aspects plus matériels dont il faut s'acquitter.

Bilbo

Arf...

September 14 2000, 1:40 AM

si c'est le mot contrat qui te gêne, remplace le par "accord" ou "directives implicite", j'ai jamais vus ce contrat comme un document écrit


Pour moi, les Maîtres de Magies sont sensé, en échange de leur pouvoirs, oeuvré pour que leur magie se développe et se réponde ainsi que pour la Cause de la Magie en général...

Sinon, pour les askalims, je pense que c'est véritablement une classe très très spéciale de mages qui traitent directement avec la Mère Magie et l'homme au 7 martyres et qui, en fait, remplissent le même rôle que lui, mais a moindre échelle...

Après tout, il travaille au niveau des Maîtres de Magie, mais il faut bien des gens pour travaillés au niveau des mages eux mêmes...

Kristeal

Lien entre la Magie et ses maîtres

September 12 2000, 11:53 PM

La Magie a créé ses maîtres dans un moule spécifique avec des conditions propres mais elle n'a plus aucun contrôle sur eux, elle les a éduqué du mieux possible pour qu'ils suivent les chemins tracés.


Une autre preuve, de l'interaction entre les maîtres, si la Magie avait encore un peu de pouvoir sur eux, elle aurait depuis longtemps interdit aux élémentaires d'eau et de feu se se battre.

Par contre, l'idée de l'homme aux 7 martyrs comme administrateur délégué est très plausible car c'est Le champion de la Magie. Comme tout champion, il a un rôle de surveillance et d'intervention sur l'ordre direct de la Magie.
C'est peut-être la seule entité sur laquelle elle a encore un contrôle.

Bilbo

Cool :o)

September 14 2000, 12:26 AM

Pour une fois que l'on est d'accord avec moi, merci, c'est très touchant 

Kragor

**qu'est ce qui lie la
Lumière aux
croyants alors...**

September 4 2000, 12:18 PM

(Décidement j'arrête pas d'oublier des trucs dans mes messages)

Après tout, la Magie de la lumière est, une magie, justement...

Elle est gérée par la Mère Magie, elle provient de la mère Magie.
Pourquoi un mage (donc un serviteur de Mère Magie), ne pourrait-il pas avoir accès à la Lumière.

Pourquoi sa religion le limiterait à ça...
d'autant que lier les religions à la lumière est très arbitraire, car il y a des religions qui sont loin d'être "lumineuses" pardonnez moi l'expression (Diable, entités sorcière)

Bilbo

**cf mon autre
réponse(nt)**

September 11 2000, 10:09 AM

ben oui, je vais pas me répéter...

Trident

Magie et Dêité

September 11 2000, 11:42 PM

Magie Divine = Magie de la Lumière

Pourquoi? Simplement pour deux raisons:

1/ C'est le plan le plus proche des dieux, et des fidèles, les sorts sont donc "donnés" plus facilement ou appris plus facilement. Le Royaume des dieux entoure le plan de la lumière, c'est pas pour rien hein!!!

2/ Il n'y a pas de Maître de Magie, ni d'entité de la Lumière, donc personne ne régule vraiment ce plan, ni l'apprentissage des sorts sur ce plan.
Seul un pacte entre Dêité et LA mère Magie permet aux fidèles d'apprendre des sorts.

NB: Pour ma part, les prêtres n'ont pas seulement accès à la Magie de la lumière, mais à toute les magies, sans les mélanger hein!!!

Ex: Un Clerc d'Odin est orienté vers la Magie du Feu.

Kristeal

**Deuxième pavé
dans la mare (aux
canards)**

September 12
2000, 12:07 AM

Et qu'en est-il de la magie pure, car si je me souviens bien la magie pure n'a ni plan ni entité sauf l'homme aux 7 martyrs. e plan n'a qu'une partie évasive.

Autres questions, j'avoue qu'elle est un peu théologique. Les maîtres des plans ont été créés par la Magie tandis que les Dieux ont été créés par les hommes, raisons pour lesquelles, les magiciens d'une magie doivent avoir une majorité de sort dans leur empreinte. Pour les prêtres, les sorts proviennent des Dieux directement et ceux-

ci ont du négociier (comme dit précédemment) avec la Magie. Pour simplifier la chose je dirais que les sorts liés à une religion sont regroupés en une ou plusieurs sphères (cfr AD&D (je n'ai pas honte) d'influence. I.e. pour les catholiques: sphère de soins et sphère de lumière (pour combattre les démons), Odin sphère de soins et sphère d'attaque du feu...

Cette classification permet d'ouvrir le champ des sorts accessibles aux prêtres sans limiter les magies.

En bref, les Dieux négociier non pas les sorts par famille mais par intérêt.

Kragor

bon...

September 12 2000, 5:51 AM

pour la magie pure, je crois que je peux répondre...

Sans faire un traité de cosmologie Eléckasienne, il me semble, que c'est la Magie pure qui délimite l'univers de la Magie, dans lequel on trouve Eléckasë (la fameuse toile dans lequel la Magie a été enfermé par le pendule il y a longtemps).

bien sur depuis, la Magie a brisé cette cage dans laquelle elle avait été enfermée.

Moi, je considère que cette ancienne limite, rah je sais bien comment l'expliquer, est la partie évasive de la Magie pure. Au delà de cette partie évasive se trouve, les plans non issus de la magie (pendule, balance, Chaos loi)

En gros, pour moi, l'univers Eléckasien se découpe en plusieurs cercle
Le premier : l'Abîme, dans lequel on trouve tout ce qui est connu
Le second, la partie évasive de la Magie pure
Au delà de ce deuxième cercle se trouve tous les plans liés aux entités non magique à l'intérieur, tous les plans magiques, les plans des dieux et Eléckasë. cette partie intérieure représente ce que l'on nomme l'Univers de la Magie

La magie pure a une entité : la Mère Magie elle même!!!!!!!!!!
Elle n'a pas de plan matériel, parce qu'elle même n'est pas matérielle.
elle n'a qu'une partie évasive, qu'elle gère elle même

si on suit une certaine légende, Eléckasë fût créée en même temps que la Magie. les hommes, la Magie, Eléckasë sont le résultat

de le l'action combinée du Pendule et du Cercle. La Magie est née en même temps que les hommes, c'est pourquoi je ne suis pas choqué par le fait de lier celle ci aux hommes et à Eléckasë

Je répondrais plus tard, à la question théologique bien que j'annonce d'ores et déjà ne pas être d'accord avec le fait que les nordiques aient une préférence pour le Feu

ite vite je devrais déjà plus être là noramelement....

Kragor

*******pour
le message
précédent,
très important** September 12 2000,
5:55 AM

désolé j'ai oublié les étoiles!!!

Pj's passez votre chemin, quand ous tomberez sur le message précédent. Ce que vous y trouverez n'a pas à vous intéresser en aucune façon....

TridentT

Erreur ... September 13
2000, 5:25 AM

>j'annonce d'ores et déjà ne pas être d'accord avec le fait que les nordiques aient une préférence pour le Feu

Non, je ne voulais pas dire que les Nordiques avaient OBLIGATOIREMENT leur preference pour le Feu. C'était un exemple, comme un autre.

Malgré tout, après la Lumière, les magies élémentaires sont leur préférées.

Kragor

**ok, ok pas
taper, pas
taper (NPO)** September 13
2000, 8:05 AM

please pas taper

Trident

Evident

September 11 2000, 11:32 PM

Pour moi, il me semble évident que le mage de la lumière a un voyage astral bcq plus simple, vu qu'il est LE plan de la lumière.

L'elevation permet seulement d'arriver à la partie évasive, donc elle est plus courte que pour les autres magies. Je ne me rappelle plus les étapes qui sont ignorées

Kristeal

Question rhétorique ?

September 11 2000, 11:56 PM

Tout le monde demande comment apprendre un sort de Lumière sur Eleckase. Alors, je jette la pierre, comme un mage de l'eau apprend un sort d'eau sur la plan de l'eau ?

Trident

haaa!

September 12 2000, 1:35 AM

Ben oui, exactement. Moi, ça me paraissait évident, pas toi?

Bilbo

**ben, de manière
logique...**

September 14 2000, 1:27 AM

on fait l'élévation, mais y'a pas le voyage...

on passe direct a la phase d'apprentissage.

Ligue anti-joueurs chiant

Kouran

August 13 2000 at 12:34 AM

Dans une partie où je suis PJ, un lourd dingue se permet des fantaisies chiantes. Le genre, ouais, je te pousse dans la salle piégée qui s'enflamme. Pas de chance pour lui, je l'ai tiré avec moi ... Mais ils ont joué plusieurs fois sans moi, et maintenant, il incarne un gardien des enfer avec marque de l'Armageddon, marque de l' élu. Il est un peu sorcier et a une aura.

Quelqu'un aurait pas un tuyau pour rabattre le caquet de cet imbécile...

Merci

Auteur

Reply

Kragor

j'aime pas ça du tout...

August 13 2000, 4:53 AM

Si ça ne tenait qu'à moi, je quitterais la table si un joueur me fait vraiment chier...

Dans l'ensemble je ne me plains pas du tout, j'ai de supers joueurs, et les conflits qui peut y avoir dans le groupe entre eux, ne font qu'ajouter du piquant sans lequel ma campagne serait il faut bien le dire, un peu morne et routinière...

Moi si j'étais joueur, d'une part, je toucherais quelques mots au MJ, qui semble faire prévaloir d'après le peu que tu nous dis, le favoritisme au détriment du plaisir du jeu...

J'ai rien contre un gardien des Enfers (d'ailleurs je suis entrain de réfléchir à un scénario pour faire jouer un groupe de type mauvais) mais ça, plus un peu sorcier plus la marque de l'Armageddon (Ammdor donc si j'ai bien suivi), ça fait un peu beaucoup pour un seul perso à mon avis, donc forcément, le joueur a les moyens de faire le beau...

à mon avis, le problème ne vient pas du joueur, mais du MJ qui laisse se balader ce genre de perso.

si tous les persos étaient de ce genre, pourquoi pas, c'est une manière de jouer différente qui ne me plairait sans doute pas bien que je puisse la comprendre toutefois ; mais visiblement ça ne semble pas le cas, et il semble y avoir favoritisme à ta table...

Mais bon je ne connais pas tous les détails de l'affaire, c'est un jugement et une opinion un peu rapide sans doute...

Kouran

Je sais pas

August 13 2000, 9:38 AM

Pour te répondre franchement, je ne sais pas ce qu'il se passe. Car je trouve que j'ai en effet à m'expliquer avec le MJ. Qu'il fasse ce qu'il veut mais laisser un joueur pêcher les plombs comme cela et après lui donner presque les pleins pouvoirs (NB : je sais pas ce que c'est la marque de l'Armageddon), je trouve cela déplacé car d'autre que lui aurait mérité plus. Il m'a tué en plus, par pur plaisir (OK, un soranien ne pense pas et est con de nature) cela me fait chier. Peut-être veut-on aussi m'éloigner de la table car ils ont joué sans me le dire par 2 fois. 1 fois, je peux comprendre si ils ont pas eu le temps de me le dire, mais 2 fois, cela devient étrange.

Mais je veux avoir la peau de ce PJ et je l'aurai. pq les autres joueurs n'ont rien fait ? Tant de questions que je me pose. OK, un PJ n'est pas censé connaître l'histoire qui c'est passé avant et donc mon perso n'a rien à reprocher au gardien des enfer hyper chaotique. A oui, j'oubliais, il a des démons et une marque du chaos ...

Meme en m ammenant avec un templier faisant appel aux seigneur de la loi et aux anges, je suis pas certain de l avoir ...

Que faire ???

Kragor

détrompes toi...

August 13 2000, 10:25 AM

Avec un templier, tu as largement de quoi te le farcir...

Bon je trouve qu'il y a exageration dans tout ça : en plus il a des démons, là ça devient louche. pour la marque du chaos, à la rigueur ça peut passer : les Gardiens des Enfers sont malgré leurs nom, liés au chaos. je dis malgré leur nom, car souvent, les débutant à Eléckasë font rapidement l'assimilation Chaos/démons, qui est inexacte

de même, la Loi n'a en général rien à voir avec les catholiques même si des alliances temporaires peuvent de temps à autres exister entre les deux parties...

Mais tout ça ne résoud pas ton problème :

alors, d'abord discutes bien et longuement et sérieusement avec ton Mj hors jeu pour essayer de comprendre ce qu'il se passe, parce que vis iblement, à ta table, ça devient invivable.

Si ça ne résoud rien ben désolé mais change de groupe de jeu. c'est dur je sais, mais bon je crois qu'en ce qui me concerne, c'est ce que je ferais si je supportais plus ceux qui m'entourent (ce qui n'est pas le cas heureusement)

Maintenant, j'aimerais savoir pourquoi tu tiens tant à te le faire : après tout, il ne devrait mériter que ton mépris, rien de plus. Entrer dans son jeu ne doit pas être à mon avis la meilleure des solutions existantes

discutes bien avec ton Mj, car il me semble qu'il n'a aucune autorité sur ses joueurs. Je dis pas que ça doit être la paix entre vous, moi au contraire j'adore quand les Mj's se foutent sur la gueule entre eux, s'engueulent etc..., juste il faut voir à ne pas dépasser une certaine limite.

On peut faire cela avec des personnages raisonnables, car là je m'excuse, mais c'est à la limite du gorsbillisme et de l'optimisation poussée à son extreme.

Kragor

Ps : pour l'anecdote, j'ai mon templier qui s'est farci à lui seul une succube, et qui l'a renvoyé loin D'Eléckasë, et ce sans objets magiques, sorts, Anges ou intervention extérieure... Alors un gardien des Enfers, c'est plus que jouable, mais là n'est pas le problème...

Kouran

Oui, nous verrons

August 13 2000, 2:11 PM

En effet, mais je vais rester encore ouvert mais je vais discuter fermement. On est un groupe (enfin, bon) de joueurs Warhammer Battle. On s'est connu de la. Alors un cherchait des PJ pour Elekase. Vu que je voulais commencer le jeu de roles, j'ai dis Ok. C'est la que j'ai decouvert elekase. Mais notre coco, le Pj, est un gars qui aime (dieu sait pq) titiyer les gens. A Warhammer, c'est pareil. Il cherche a jouer contre les gens. Il veut se battre (sur la table ou au jeu video).

A la longe, cela m énerve car j aimerais bien lui dire et surtout lui montrer de quel bois je me chauffe. mais il prend tout a la rigolade. Il est aussi un peu naif mais bon.

Bref, c est pas lui que je prendrais comme mon premier PJ.

Mais je vais lui mettre un PJ qui va le decouper mais je cherche comment.

Si tu as une idee, n hesite pas.

Kragor

**bon ce que je vais conseiller est
très mal, faut pas le faire, c'est
pas bien...**

August 14 2000, 9:38 AM

S'il veut jouer à ça, joues encore plus fourbe que lui...

Je m'explique, il joue un gardien des enfers, Ammrod, un peu nécromancien sur els bords etc...

joues le même type de perso, quelqu'un de profondément mauvais dont il pourra se sentir proche (Nécromancien, ou assassin, ou plus fourbe encore aventurier...)

Joue sur sa naïveté gagne sa confiance, laisse ses blagues passer un instant, laisse toi être la victime dans une certaine limite, et gagne un max sa confiance jusqu'à ce qu'il te croit inoffensif...

Puis essaie de le manipuler en suggérant quelques bonnes farces à faire aux autres...

Puis prepares un gros piège à Gnouf comme on dit chez nous, et ne lui laisse aucune chance de s'en sortir...

Pour cela, gardes le secrêt un maximum sur ta classe, le plus longtemps (surtout si tu es un assassin) jusqu'au dernier moment). Profites de ses faiblesses, de ses moments d'inattention, pour frapper là où ça fait mal (pas forcément physiquement) rapidement. cherches toi des alliés plus ou moins sur, bref complotes dans l'ombre, monopolise le MJ, ça devrait l'inquiéter un max...

Genre, va trouver les gars de chastes en leur indiquant la piaule d'un gardien des enfers, ils serotn très contents, je crois. et fais en sorte qu'on ne puisse pas remonter ta piste. Pendant ce temps, officiellement tu es toujours son meilleur pote avec qui il se marre bien...

mais cela exige un maximum de discrétion...

Sinon ya toujours les poisons et drogues rares (un Horpy peut être bien utile pour cela)

Sinon un aventurier Péron devrait être suffisamment en mesure de lui rabattre son caquet : Rapide, forts, et surtout à la création tu mets le point où tu le veux...
Pire un péron c'est très fourbe et surnois...

Joues plus fin que lui...
ne te contente pas de te jeter bêtement sur lui et de l'éliminer,

car même si tu le tuais, ça n'aurait servi à rien, il n'aurait sans doute pas compris et pire chercherais à se venger avec son nouveau perso, chose illogique et absurde mais que j'ai vu faire toutefois...

Kouran

Mort au traître

August 14 2000, 10:47 AM

J ai fort bien lu ce que tu me proposes et j en prend tres bonne note. Mais saches que l on joue ensemble. Il n y a pas moyen de faire des mouvements avec le MJ sans que tout le monde entende ...

Mais je retiens l idee

Un horpy assassin, cela me plait assez. De meme le peron aventurier est assez cool. je vais faire les fiches aujourd hui.

C'est qui les gens de chastes ?

Mais je complote, je comploterai. je n ai pas d idees comment m attirer des allies mais on en trouvera.

De toute facon, le MJ saura, ce qu il me dira decidera de mon perso.

Merci

Kragor

**quoi vous
complotez
jamais à
part tout
seul...???**

August 14 2000, 11:21 AM

moi mes Pj's ils adorent ça..

on arrive en ville... :
et hop, le templier trace seul pour aller réparer ses armes, l'aventurier va s'acheter du poison, le mage va à la tour de Magie, et tous font plein de trucs en apparence anodins qui peuvent mener à des complication selon mon humeur...

Bref essaie de voir le MJ à part pour faire des actions en solitaire, ou alors tu lui fais passer quelques petits mots

Les gars de Chastes, ce sont ceux de l'empire de Galinn, l'empire catholique le plus puissant d'Eléckasë, ils peuvent être assez intégriste quand ils veulent. alors parlent leur d'un être chaotique comme uin gardien des enfers, et ils seront vraiment ravis...

honnêtement je te conseille le péron aventurier, comme ça même si les autres joueurs ont le malheur de regarder par inadvertance ta feuille, ils ne verront que aventurier, et ne se douteront pas de ce qui se cache derrière une profession

aussi vague en apparence... alors qu'avec
Assassin, c'est de suite plus réduit...

bRef essaie un jeu de choper le MJ à part, quitte
à aller dans une salle à part pour comploter tout
seul dans le jeu, tu verras ça devrait te plaire à la
longue...

TridenT

Heu , le JdR ...

August 14 2000, 3:12 PM

... n'est-il pas fait pour se marrer un coup? Si c'est pour se bousiller les persos,
surtout en pleine campagne armagedonienne, bof ... c'est un peu immature
comme roleplay.

Enfin bonne baston va. (ou bon courage).

PS : De plus, ils ne semblent pas s'inquiéter de ton absence physique ... moi, je
dirais qu'il y a un message là-dessous

Kragor

exactement...

August 15 2000, 12:00 PM

bon j'ajouterais rien de plus, de toute façon je vais ni répéter ce que tu
viens de dire, ni rappeler que ce que j'ai dit plus haut était pas bien et
qu'il fallait pas le faire...

TridenT

Bien/Pas bien

August 16 2000, 12:31 AM

>ni rappeler que ce que j'ai dit
plus haut était pas bien et qu'il fallait pas le faire...

C'est pas une question de bien/Pas bien, on a tous et toutes fait
une partie délire au moins une fois, à comploter, à déconner
mais c'est pas notre jeu habituel!

Ehelha

Une situation bien difficile !

August 13 2000, 2:49 PM

Je ne peux que t'encourager à ne plus jouer avec ce joueur.

Est-ce que tu as pu t'expliquer avec les autres membres du groupe?

Un de mes anciens joueurs avait pris la mauvaise habitude de saboter les scénarios, dans
n'importe quel jeu et avec n'importe quel MJ. Il ne tenait compte de rien, ni des autres PJ, ni
de l'aventure. C'était dans son caractère et cela l'est toujours. Mais tout le monde s'en est
aperçu. Nous avons décidé de le lui dire.

Il n'a pas changé sauf quelques fois lorsque son perso avait besoin d'une attitude différente. Il
n'a jamais fait cela consciemment, il "est" comme cela.

Donc, j'ai pu décider de ne plus jouer dans cette ambiance de toujours se méfier de se que
pouvait faire le voisin avec mon perso. Les MJ respectifs ont aussi agi. Ils ont tous pris des
décisions dans le jeu et hors du jeu contre cela. Mais, quand il arrivait à ses fins, cela voulait
dire que le maître de jeu avait décidé d'être de son côté et ça a provoqué la fin du groupe de
joueurs et amis que nous étions.

Mon expérience ne t'aidera peut-être pas mais tu dois comprendre que le MJ est là pour
diriger le jeu. Poses-toi la question : à quoi est dû un tel comportement envers moi et mes
PJ? Discute avec les autres et le MJ. Sinon, changes tout si tu peux le faire.

Kouran

Alea jacta est

August 15 2000, 2:21 PM

Ainsi fut les mots de César (Jules) est traversant le Rubicon. J'en ferai donc de meme car j ai envoye un mail a qui de droit en le sommant (que je parle bien) d eclaircir mes doutes quand a la tendancieuse idee de favoritisme et de support de immaturite de ce jeu de role.

Nous verrons ce qu'il en adviendra.

Moi, je pars en vacances pour 10 jours en Espagne (enfin bon, vous me manquerez). Je vous préviendrai des evolutions de la situation.

Sinon, on essayera soit de se lancant en temps que MJ pour la premiere fois. (aie aie aie) soit je rechercherai un autre groupe.

Merci quand meme tous pour vos commentaires.

@+ et je vous gardes un soleil pour la rentree.

Karlem

Le feu purificateur du cardinal...

August 17 2000, 5:54 AM

Et si tu le dénonçais à l'inquisition ou aux purificateurs... une petite explication anonyme et le tour est joué... même s'il ne meurt pas, il sera persécuté et chassé... CSQ: il ne pensera plus à tuer ses camarades de campagne... il aura bien trop à faire en voulant échapper à ses poursuivants! Bonne merde, tiens-nous au courant,

Karlem

PS: Bienvenue parmi nous!

Kouran

Meme en vancances, je pense

August 21 2000, 1:50 AM

Il faudra que je prenne le MJ a part car j ai besoin de conplote ...

Generalement, on est tj tous autour d une table et on se separe presque jamais. Je sais, cela parais peut etre drôle mais le passage de message papier peut marcher aussi.

Je suis d accord avec vous totalement que si on fait des parties delires, c est norñal de s amuser..

On verra bien comment les choses vont avancer..

Merci encore pour tout

PS : vous parlez pas bcp quand je suis pas la

Kristeal

Tout est relatif

August 21 2000, 9:50 AM

Tu dis que l'on ne parle pas beaucoup, cela dépend de beaucoup de choses, tellement qu'il n'est pas possible d'en faire une règle empirique. Mais je crois que les quelques pages de messages prouvent le contraire.

Ceci dit, la fin des vacances approchent pour certain et le spectre de la rentrée apparaît au loin (boum, un éclair, et on en parle plus).

Kouran

Fun fun fun + Demande suppl Terre

August 23 2000, 4:29 AM

C etait just pour rigoler un coup car j avais l habitude de lire plus ...

Rien de tres serieux quoi.

Comment pouvoir avoir tous les messages sur mon ordi sans faire copier-coller et puis remettre les liens ? Je compte les prendre avec moi a l etranger (oui, je pars etudier 6 mois a l etranger) ainsi que tous mes livres d Elekase (motiver le gars)

PS : Je cherches qqun qui pourrait me faire des photocopies du supplement Terre et me les envoyer (j habites la belgique)

Merci

Karlem

Où habites-tu en Belgique?

August 23 2000, 7:32 AM

Je pense que ça ne devrait pas poser trop de problèmes, je suis sur Louvain-la-neuve pour mes études mais sinon je vis à Tournai.Recontacte-moi,

Karlem

Kristeal

Et moi a Bxl

August 24 2000, 12:53 AM

Sinon pour éviter de copier-coller tous les messages, tu peux cliquer droit sur chaque titre et faire le "save as" pour recopier le texte sut ton PC. Ca te fera plein de petits fichiers (mais ils ne devreindront pas grand sauf si tu les rassembles)

antoine

Untitled

August 11 2001, 5:15 AM

morgane ou elfaran en fera l'affaire

Comment entretenir une arme ?

Kouran

August 11 2000 at 2:20 PM

J'ai compulsé pas mal de règles sur vos sites mais pour l'entretien d'une arme, je suis resté assez dubitatif car je me doute qu'une arme s'entretient mais comment ? Régulièrement... ?

Auteur

Reply

Bilbo

avec soins :o)

August 12 2000, 1:41 AM

Effectivement, une arme s'entretient.

En effet, avec le temps et les combats, elle perd beaucoup de son tranchant, rouille etc. etc. et devient donc moins efficace.

Pour entretenir une arme, on utilisait une pierre à aiguisé pour maintenir un bon tranchant et une huile spéciale pour éviter la rouille.

Généralement, un guerrier fait un entretien à ses armes après chaque combat et au moins une fois par semaine en période calme.

bon, bien sûr, cela n'est valable que pour les armes disposant d'une lame : épée et autres mais toutes les armes sont entretenues d'une manière ou d'une autre.

par exemple, par l'ajout de clou dans une masse cloutée, de ligature de renforcement pour un bâton etc. etc.

Karlem

Rien de tel qu'une relique ou une arme magique ;)

August 21 2000, 11:36 AM

Bien sûr tout ce qu'a dit Bilbo est vrai... j'ajouterai simplement qu'une arme magique ne s'entretient pas; du fait même de son essence magique, elle est incassable... Elle ne subit donc pas les effets de la rouille. Ce qui est déjà très utile quand on y pense! Certains PJ's devraient se taire quand ils se plaignent que leur arme n'est pas assez puissante et que c'est même à la limite "merdique"! Combien coûte un entretien au long d'une année!!!! 😊

Merci Trident

Ehelha

August 11 2000 at 1:41 AM

Je m'aperçois que tu as mis ma liste de gemmes sur ton site et j'en suis très contente. De toute façon, je n'ai pas le temps de gérer correctement un site personnel alors lorsque je travaille sur Eléckasë maintenant je pense vous communiquer mes nouvelles adaptations.

J'aurais aimé connaître ton avis sur cette liste. Il est possible que de nombreuses affectations de pouvoirs ne soient pas adaptées à tout les MJ et je voulais en discuter avec d'autres MJ.

Si j'ai créé cette liste de pierres c'est parce que un de mes joueurs fait un mage Askalim nain issu de Kalian Karth et un besoin de plus de détails est ressorti des nombreuses parties jouées.

J'attends tout de même des critiques de chacun de vous et si un pouvoir vous semble ne pas être adapté au jeu c'est sûrement parce que j'ai modifié de très nombreuses règles générales du jeu.

Merci encore à toi Trident. J'avais fait en plus la liste des sorts par catégorie d'empreinte mais elle existe déjà sur ton site et elle est d'ailleurs très utile!

je pars pour le Week-end alors à lundi. Bon week-end à tous.

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

| | |
|----------------|--|
| Trident | |
|----------------|--|

| | |
|--|------------------------|
| | 1ère impression |
|--|------------------------|

| | |
|--|-------------------------|
| | August 11 2000, 2:32 AM |
|--|-------------------------|

Je viens de parcourir toute la liste ... impressionnant, maintenant, les Askalims ont de quoi faire!

Une remarque et une question :

1/ Les description des pierres et de leur(s) pouvoir(s) sont parfaites, mais certaines ont seulement des bonus. C'est dommage!!! Un petit texte aurait rendu ton tableau parfait 😊

2/

- * Qui peut porter les pierres Askalims?
- * Sont-elles éternelles?
- * Sont-elles rares (par catégories)?

Merci pour vos réactions éventuelles.

| | |
|---------------|--|
| Kragor | |
|---------------|--|

| | |
|--|---------------------------|
| | rah quelle dommage |
|--|---------------------------|

| | |
|--|-------------------------|
| | August 11 2000, 7:36 AM |
|--|-------------------------|

j'avais un askalim elfe noir, et depuis il est mort...(maintenant, il joue un templier, c'est un autre genre mais on se marre bien, y'a ka voir le bétisier...)

bon je vais voir tout ça de suite, et je reviens pour donner mon avis...

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

| | |
|--|----------------------------------|
| | comme promis, mon avis... |
|--|----------------------------------|

| | |
|--|--------------------------|
| | August 11 2000, 10:09 AM |
|--|--------------------------|

bien, très bien, fort utile...

juste un petit truc que je voudrais toutefois signaler (et que j'avais déjà remarqué en cours de jeu)

L'axinite qui repousse les démons
c'est vrai que c'était assez évasif à la base.
j'aime bien ton idée de l'assimiler au sortilège lumière, bien que ce n'était pas la solution
que j'avais adopté moi...

Juste un petit problème : Avec le sortilège lumière niveau 5 (comme tu le mets à côté de
l'axinite), on ne peut repousse aucun démon si l'on prend en compte la table page 33 du
livret du maître (que j'ai sous les yeux donc forcément pour els références c'est facile, non
je ne connais pas mon livre de règles par coeur d'abord c'est quoi ces insinuations, mais je
m'égare)

Bref pour repousser les premiers démons(gargouilles) selon cette table, il faut minimum
niveau 7 dans ce sort... Là encore l'absurdité du système de Magie se révèle (en ayant ce
sort au premier niveau, cela implique d'être niveau 7 pour repousser les gargouilles)
Bref le niveau 5 est un peu juste, je trouve...

Maintenant, passons à la solution que j'avais adopté avec cette amulette. J'avais considéré
qu'elle occasionnait une gêne chez les démons qui se traduisait techniquement par des
malus en CA, CD dégâts , init etc...

euh, bon j'ai plus le système en tête, mais les malus était conséquents, et c'est en cela
qu'elle permettait de les repousser : le démon voyant que ses chances sont nettements
réduites préférerait fuir que de retourner bredouille au 3ème cercle des Abysses (ça c'est de
la pub subliminale non 😊)

mais bon ça reste aussi à discuter, et ça me suggère une nouvelle idée de débat pour le
sort Lumière, contre les démons. maintenant que le système de Magie est rééquilibré,
j'avais pensé donné des malus aux démons en fonction du niveau du sort de lumière...

bien sûr il faut continuer à opérer la distinction entre Démons mineurs (gargouille, Stratus
etc...) et majeurs (Abal kadarr, Succubes, etc...)
Pour ma part, j'avais considéré que le sort lumière était inopérant contre tous les démons
majeurs, et qu'il afflige pas mal de malus contre les autres, mais il faudrait formaliser ça
un peu plus...

TridentT

Malus

August 12 2000, 2:34 PM

L'idée du malus infligé est très sympa.
C'est vrai que le sort lumière est assez étrange ... Pourquoi ce malus ne
fonctionnerait-il pas sur tous les démons? (peut être en mettant des malus plus
faible, pour désavantager seulement les démons "mineurs").

Kragor, pourrais-tu nous communiquer les malus, bref, la règle que tu as faite?

Kragor

euh, oui bien sur,

August 12 2000, 3:55 PM

mais je suis un peu gêné là : et pur cause, j'avais improvisé cette règle en
cours de partie, sur un chitit bout de brouillon, et impossible de remettre la
main dessus....

Mais en y réfléchissant tous ensemble ça ne devrait être guère difficile de
retrouver un truc cohérent...

TridentT

Malus

August 16 2000, 12:06 AM

Je pense que ce malus doit être inversement proportionnel à la
puissance du démon.

Par exemple, on peut comparer l'effet du sort à une caractéristique
majeure du démon (qui reflète sa puissance) et en déduire le malus

dans certaines caract.

Le malus toucherait tout ou partie des attributs, comme 10% ou -1 en CA etc ...

Je vais essayer de synthétiser ça dans u_n tableau.

TridentT

Caractéristique

August 16 2000, 12:53 AM

J'aurais voulu utiliser la "VOLONTE" des démons, pour refléter leur puissance, mais je viens de voir que ça ne colle pas super ... dommage ...

QQn a une idée? Ou alors, il faut définir un pourcentage pour chaque démon

Kragor

**j'ai peut-être
une idée...**

August 16 2000, 3:44 AM

Pourquoi pas le pourcentage d'invocation, je veux dire utiliser le tableau d'Armagedon page 66 (quel beau hasard pour ce numéro soit dit en passant)

faire un truc en fonction de la difficulté qu'il a fallu pour appeler le démon (sacrifice en PA, PV et %tage de chance...)

hum je sais pas si je suis clair...

En gors je voudrais opposer la puissance de l'invocateur à celle de celui qui lance lumière, plus exactement à ce qu'a investi l'invocateur dans le démon...

Grr j'arrive pas à bien m'exprimer aujourd'hui, j'espère que tu verras ce que je veux dire parce que là j'ai pas trop le temps de développer...
je repasserais pour en parler et développer avec toi...

TridentT

**Bonne
idée!**

August 16 2000, 4:31 AM

Moi, je pensais repertorier les démons en "type", comme dans le livre de règle ... mais bof, c'est pas terrible, ça fait un peu démon/objet quand même!

Ton idée me plaît, dommage que je n'ai pas cette table sous les yeux. J'y jetterais un oeil aussi ce soir, et j'essayerais de la mettre à jour avec les nouveaux démons de mon sites.

Je ne sais pas s'il vaut mieux prendre le % d'invocation ou le % de connaissance en demonologie.

Il me semble que le premier n'est pas du tout représentatif de la puissance du démon ...

A suivre!

bon pour ceux qui n'auraient pas encore remarqués...

August 8 2000 at 1:03 PM

Kragor

J'ai mis mon site à jour...

vous y trouverez :

- Les soins
- La charge percutante et la spécialisation bouclier (si si j'insite, désolé si ça ne plait pas à certains 😊)
- de nouvelles bottes secrètes faites par mes joueurs

Le retour de Le Bétisier

et d'autre trucs encore...

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

Auteur

Reply

Kristeal

Acrobatie avec des armes longues

August 8 2000, 11:50 PM

J'ai été voir tes bottes secrète et pour celle de défense à l'épée à 2M, je te reassure, il est tout à fait possible de faire des chutes, roulades et même des roues avec des armes longues du style batons (1,80m) hallebarde (je l'ai fait) et donc par la avec une épée longue mais ça demande de l'entrainement.

Anonymous

Untitled

August 9 2000, 3:43 AM

tu dis que tu l'as fait mais ça dépend, tu l'as fait avec de vrais armes, une vrai hallebarde, ou avec une arme en latex (ce qui n'est pas pareil du tout)

De plus tu me dis qu'avec une épée longue ça doit être jouable mais avec de l'entrainement

je veux bien aussi, mais avec une Epée à deux mains....???

ce qui me gêne le plus, c'est qu'avec une épée à deux mains, on utilisé à juste titre ses deux mains, donc pour certaines reception, ça peut être très compliqué non???

Kragor qui a des doutes

Kristeal

armes

August 9 2000, 3:56 AM

Les armes était réelle, en bois et en acier, mais lorsque que tu fais une chute ou autre acrobatie, le truc est de le pas prendre l'arme avec mais de s'en servir comme support au sol.

Imagine une roue à 2 mains, tes 2 mains te servent de support alors imagine que tu tiens la lance à 2 mains et qu'elle accompagne tes mains au sol. Tu vas effectuer ta roue comme sur une poutre (cfr gym). La poutre reste au sol, elle

ne fais pas le mouvement, le tout est de la reprendre lorsque tu relèves les mains et le tour est joué.

Je dis que l'épée à 2M est plus facile car tu peux la tenir à une main pendant que tu fais tes acrobaties avec l'autre main. Le tout est une question de technique et d'un peu de force (pour ramener l'arme à la fin mais avec l'inertie, il n'en faut pas beaucoup).

Kragor

vu comme ça oui

August 10 2000, 10:13 AM

et pour des manoeuvres acrobatique en arrière (roulade arrière et autres) ???

de plus est-ce que tu te sentiras donner des coups d'épées dans le vent pour tenir tes adversaires en respect dans les moments qui suivent...

Sinon juste par curiosité c'était à quelle occasion que tu as fait ça et avec des vrais armes (woa la classe kan même.. 😊)

Kristeal

autres mouvements

August 11 2000, 3:13 AM

il en est de même pour les autres acrobaties, le tout est de s'entraîner et de ne pas le faire à l'improviste (ça peut faire mal).

De plus, il n'y a plus de problème non plus pour frapper après le mouvement (l'inertie aide)

Et si je sais tous ça c'est que j'ai suivi pendant longtemps des cours d'arts martiaux.

Messages aux joueurs!

TridenT

August 8 2000 at 2:13 AM

Dites moi, messires joueurs : lorsque vous parcourez les terres d'Eléckasë, quel est votre but final? Vous en avez surement un? Peut-être qq-uns à court termes, et un "rêve" non?

S'agit-il de devenir l'homme le plus influent d'Eleckasë? d'empêcher une des forces d'aboutir à ces projets? De simplement survivre?

Allez-y, dévoilez-moi vos secrets, et vous avez le droit de mettre des étoiles

Auteur

Reply

Kragor

grrr dommage que mon joueur ne soit plus là...

August 8 2000, 7:48 AM

j'aurais bien aimé connaître ses buts dans la Vie (parce que pour sa carrière de Mage ça m'a l'air rapé)

Sinon je peux parler pour mes PNJ si il le fait vraiment... 😊

Le Chasse gnouf

Dommage que je n'ai pas de temps...

August 16 2000, 8:08 AM

En effet, les buts et la psychologie de mon personnage ont beaucoup varié selon l'époque de la Campagne (même lors de la dernière séance...).

Rédiger toute son évolution me prendrait trop de temps sur mes précieuses heures de télévision, Diablo 2 et de lecture douteuse ("Ames perdues" de Poppy Z. Brite).

Tout ce que je vous dirais donc sur sa manière de voir les choses : Ce qui le fais poursuivre la Quête tient plus du viscéral que de la raison sinon il y a longtemps qu'il se serait enfui laissant les Joyaux et ses compagnons pour courir nu dans la campagne et qu'il attendrait caché que l'Armageddon se passe. Pour lui, la Quête des Joyaux Etoiles c'est une partie de lui même, il ne peut s'imaginer sans. Quand elle finira (si elle finit un jour), un autre univers s'ouvrira à lui mais avant de le découvrir (s'il a encore envie de le découvrir) il restera couché paisible et sans soucis pendant quelques années.

Valà.

Le Chasse gnouf.

Ehelha

Bonne question !

August 8 2000, 9:36 AM

Lorsque j'ai posé cette à certain de mes PJ, l'un m'a répondu "je veux un pûndar." et un autre a ajouté "moi je veux un quetzalcoatlus northropi".

Tu peux comprendre que je suis moi aussi inquiète au sujet de la poursuite de la campagne vers l'armagedon ...

Il faudra que je soumette à mes joueurs de répondre à ce message sur le forum, cela pourrait être amusant.

Un veleide fougueu

Mon avis

August 8 2000, 2:38 PM

Je trouve qu'avoir un autre but dans la vie du PJ personnalise encore plus le personnage .(pour ma pare j'aimerais avoir un Quetzacoatlus Northropis

D'ailleurs j'en ai déjà vu un sur le long courrier mais il coûtait 8000 ecus et les autres membres du groupes ne sont pas bien généreux (à part mon ami le necro qui m'en a proposé 4000).

Kouran

Le courage de se battre contre l'adversité

August 8 2000, 11:48 AM

C'est beau non ?

Quand on entre dans Elekase, on existe donc en soit, on a pas choisi ... Mais bon, la survie est primordiale, ne pas se laisser faire aussi (PS : j'ai la haine contre un soranien très con qui m'a poussé dans une pièce piégée. J'ai pas apprécié. Maintenant, c'est un gardien des enfers qui a reçu la marque de l'armageddon et il a une aura. Mais je l'aurai), mais en temps que EN, je veux montrer qu'on est pas tous des enfoirés, on est pas tous chaotique !!! Re-PS : Merci pour la vocation de maître d'armes sur le site de Bilbo.

C'est pas mal non ?

Kristeal

*** Le devenir de mes PJs**

August 8 2000, 11:43 PM

Je réponds à la place de mes PJs car ils ne sont pas nombreux à venir sur ce site.

L'* c'est pour ne pas révéler la fin de la campagne aux autres joueurs.

En fin de campagne lorsqu'ils ont retrouvé Grégault, celui-ci à l'aide de Uther-Kaan a jugé leur potentiel intéressant et il leur a proposé une place à son service. Ce qui a fait que :

- l'assassin s'est retrouvé à la coordination d'un service d'espionnage
- les mages se sont vu offrir une place de conseiller
- le guerrier fait partie de la garde personnelle avec un statut un peu spécial

J'ai profité de la campagne pour les attacher avec leur accord un peu plus solidement. Ils servent désormais l'empereur: ils sont un peu considérés comme des commandos, on leur confie des missions spéciales. La première partie de la campagne du retour du Cercle en est un exemple.

Coucou, c'est moi ;o)

August 8 2000 at 12:42 AM

Bilbo

Le projet que j'ai lancé il y'a très très longtemps : une rubrique Eléckasé sur un des plus grand site de JDR francophone : le Site de l'Elfe Noir(www.sden.org) vient d'aboutir.

Ca a pris très longtemps, en partie pour des raisons techniques avec divers problèmes au SDEN et, il faut le reconnaître, en partie à cause de moi car je suis en dernière année dans mon école et je suis un poil occupé.

Donc, à partir de maintenant, je pense que je vais essayer de passer à nouveau plus de temps sur Eléckasé et commencer par lire tout ce qui s'est fait en mon absence...

Bilbo

Auteur Reply

kragor **ah Enfin, depuis le temps que j'attendais ce moment....**

August 8 2000, 7:44 AM

je l'attendais même plus que l'Armagedon que je désespère de voir un jour avec mes joueurs tant ils sont lents 😊

sinon pour tes lectures bon courage, car il s'est écrit bien des pages (qui elles même ont fait des petits) en ton absence...

ça va faire du boulot mais c'est bien que tu sois sur le SDEN, ça fera connaître un peu plus Eléckasé (bien qu'apparemment il n'y ait pas besoin de cela pour y amener de nouveaux MJ)

Bilbo **:o)**

August 8 2000, 9:58 AM

Et oui, tiens... si je pouvais avoir une liste de tout les sites s'étant créés, cela me permettrait de mettre à jour mes liens qui datent un peu...

Kragor **le mien**

August 8 2000, 10:03 AM

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

Kouran **Quel program ?**

August 8 2000, 11:50 AM

Vous utilisez quel programme pour faire vos superbes pages ? Et toutes ces animations ? Ces fonds d'écrans ? J'en reste bouche bée.

Kragor **en ce qui me concerne**

August 8 2000, 12:48 PM

c'est de la débrouillardise :

Composer pour la forme, quelques scripts java péchés de ci de là sur le wouaibe, un applet java récoltés, et un peu de figlage avec Notepad...

De la bricole, mais de la bricole accessible quand même...

Bilbo **WebExpert :o)**

August 9 2000, 4:38 AM

C'est à mon avis, le meilleur existant actuellement et, en plus, il est en

Pour le télécharger : www.visic.com

Sinon, je pense que la qualité des pages vient surtout de l'expérience de celui qui les fait donc, vite un peu tout et regarde le code de tout ce qui te semble intéressant 😊

Sinon, pour les images, je ne les fais pas moi même, je les "pique" sur le web et que les modifie un peu avec Paint Shop Pro(www.jasc.com).

Voilà, et bonne chance si tu te lance dans la création d'une page 😊

Bilbo

Armures des adversaires

Kristeal

August 7 2000 at 11:41 PM

Petite question technique comment vous faites pour gérer les protections des adversaires en combat pour la localisation ?

Si on prend 5 adversaires habillés avec une cotte de maille, un plastron, une plate, une cuir à manches courtes, il y a de quoi se casser les dents.

Auteur

Reply

TridenT

Ca dépend ...

August 8 2000, 2:19 AM

... de l'ambiance qui règne à ce moment là.

Si on est dans un combat "classique", une petite rooooooooooutine (attention, tous les combats sont dangereux, mais bon, parfois, c'est une routine quand même), dans ce cas, si ça n'a pas trop d'importance, je fais des moyennes. C'est à dire que je me casse pas à tout calculer au point près, l'essentiel, c'est de rester coherent, de s'amuser, et pas de compter avec plein de tableaux!!!

PAR CONTRE, si la scène a un caractère dramatique, le combat doit être assez suivi, et là, je déploie de petits tableaux-maison pour compter assez justement les dégats/PV/PA/ etc

Tout cela, sans être trop lourd pour les PJs, pour pas qu'ils s'en rendent (trop) compte.

Kragor

ben moi je différencie chaque adversaire dans ce cas...

August 8 2000, 8:05 AM

sauf si l'identité de l'adversaire n'a pas d'importance

si c'est un quidam sans importance avec le scénario, je prends caractéristique moyenne sur l'écran du quidam ou d'un brigand et voilà basta...

sinon quand le PNJ est décrit clairement soit par tes soins soit par le scénario je prends en compte tout les détails...

Exemple :

Le groupe d'Azhari, avec le Gardien des Enfers, Endollin etc...

bon ben si le Pj attaque Endollin je vais pas mettre l'armure du gardien des enfers...

Si seules certaines parties du corps sont protégées, j'en tiens aussi compte...

Par contre s'ils rencontrent, mettons un chef de Patrouille de Chastes et ses hommes, je ne différencierais seulement que le chef des autres, considérant tous les autres comme des clones (même si c'est pas réaliste je m'en fous, toute façon ce sont que des figurants)

En clair c'est comme dans un film :

tu as les rôles principaux, les rôles secondaires, et les figurants (le passant qui passe par exemple)

Ensuite pour la localisation si mettons un PNJ porte des pièces d'armures différentes sur tout le corps (un cotte de maille par ici, un heaume à la tête plus résistant et rien aux jambes aux jambes etc...) ben je différencie en fonction de la localisation de l'attaque...

hum ça me semble tellement évident que j'ai l'impression d'avoir répondu à côté de la question...

Kragor qui n'est plus sûr de bien avoir compris la question, mais qui répond quand même pour la peine

Kristeal

La question était bien comprise

August 8 2000, 11:33 PM

c'était juste pour avoir une idée de la façon dont vous geriez les armures en combat pour ne pas trop ralentir le jeu.

Bilbo

un peu comme les autres..

August 9 2000, 4:52 AM

j'ai fais des "fiches" avec les caracs de différents adversaires assez typique : Orcs, bandits, grades etc. etc. en provoyant quelques "variantes" et je les sors lors des combats.

Dans 95% des cas, j'ai la fiche correct ou une suffisamment voisine, pour les 5% restant, soit c'est un PNJ important et je lui ai préparé une fiche à part, soit c'est un truc qui n'a jamais été rencontré alors j'improvise et ça me fait une nouvelle fiche

Bilbo

Kouran

Tu saurais pas me les envoyer ?

August 11 2000, 2:24 PM

Dis Bilbo, tes fiches sont susceptibles de m'intéresser car je cherche un peu ce genre de truc (pour pas dire que cela m'évitera de devoir les faire moi-même).

Tu saurais pas me les envoyer par mail ou les mettre sur ton site ?

Ce serait cool.

Merci

Bilbo

je les ai pas sur informatique :o(

August 12 2000, 1:50 AM

Sinon, elles seraient déjà sur mon site...

Désolé

Soins des hommes VS premiers soins.

Kragor

August 6 2000 at 9:10 AM

A quoi sert l'un et à quoi sert l'autre...

Il ne vous est pas arrivé de vous demander que faire quand un personnage a plus en premiers soins qu'en soins des hommes. A mon avis, soins des hommes est plus efficace que les premiers soins. Le joueur qui a donc pris cette compétence ne doit pas se sentir lésé si elle ne lui sert pas, et qu'on préfère les premiers soins parcequ'il y dispose d'un score plus élevé. De même, le joueur altruiste (il faut être altruiste pour prendre ce genre de compétences dans un groupe de PJ 😊) ne doit pas se sentir lésé quand un autre joueur fait des premiers soins qui ont plus d'effet que lui s'il avait utilisé des soins des hommes...

Alors que faire...

Comme d'habitude, j'attends de vous réaction et suggestion pour améliorer.
Car ni soins des hommes ni premiers soins ne sont décrits dans le livre des règles (comme bien d'autres choses par ailleurs)

j'ai bien quelques ébauches de solution à proposer

par exemple dire que pour les blessures graves, seuls soins des hommes est efficace...

ou dire que les premiers soins servent seulement après la blessure, et que le temps de la guérison, un personnage qui aide le blessé avec des soins des hommes pour mettre à changer ses bandages, lui prodiguer des soins journaliers etc.. lui permet d'accélérer le processus de guérison par exemple en réduisant les délais de récupération

Bref j'y travaille en ce moment parceque à mon avis ça en a besoin, mais là encore j'aimerais des avis...

De plus j'avais pensé selon la gravité de la blessure donner des malus aux soins...

légère= -0%

moyenne= -20%

grave= -40%

ou un truc du genre, pas exactement comme ça...

encore une idée en vrac pour l'utilisation de Soins des hommes
ajouter quelque chose comme la moitié (ou la totalité à voir) de la compétence à toute utilisation de la caractéristique premiers soins (un peu comme la compétence connaissance des plantes)

beaucoup d'idées en vrac, à vous de me dire ce que vous en pensez...

Auteur

Reply

Kragor

une première tentative de formalisation...

August 6 2000, 10:47 AM

Système de Soins

| | Blessure légère | Blessure Moyenne | Blessure grave |
|-----------------------------------|-----------------|------------------|----------------|
| Délais de récupération | 1 fois/jour | 1 fois/2 jours | 1 fois/3 jours |
| Test pour stabilisation du blessé | -0% | -20% | -40% |
| Soins des Hommes | complémentaire | complémentaire | indispensable |

La compétence Soins des hommes s'utilise dorénavant ainsi :

1) soins immédiats :

Pourcentage utilisé pour les soins de blessures : Premier Soins + moitié de la compétence Soins des Hommes

Note :

- Pour les blessures légère et moyennes : l'utilisation de soins des hommes est ici complémentaire, très utile mais les soins peuvent être effectués même si le Medecin n'a pas cette compétence. Toutefois cette utilisation complémentaire est très utile : en cas de réussite, le blessé regagne immédiatement 1D3 PV.

- Pour les blessures graves, Soins des hommes est indispensable pour soigner en plus. On ne peut tenter de soigner une blessure grave si on a pas la compétence Soins des hommes (en général à ce stade là de blessure les premiers soins relèvent plus de la chirurgie d'urgences que d'autre chose).

| Résultat aux test | <i>Stabilisation du blessé</i> | <i>conséquence immédiate</i> | <i>Tentative suivantes (si échec)</i> |
|--------------------------|--------------------------------|------------------------------|---------------------------------------|
| Réussite critique | oui | +1d4 Pv | / |
| Réussite normale | oui | +1Pv | / |
| Echec Normal | non | - 1 Pv/round | tentative suivante à 20% |
| Echec critique | non | 1d4Pv/round, Rm : 5% | tentative suivante à - 40% |

Une blessure non soignée implique pour le personnage qu'il ne pourra pas les récupérer tant qu'il n'aura pas vu un medecin où un guérisseur. De plus le temps joue contre lui, n'oubliez pas que les blessures peuvent au mieux seulement s'infecterentre autre, et au pire, je crois qu'il ne vaut mieux pas en parler.

2) soins prolongés durant la convalescence

De plus, en cas d'utilisation supplémentaire de Soins des Hommes le temps de la guérison (sur un test réussi sous la compétence, un échec ne change rien), je considère que les délais de récupération sont réduits d'une colonne (sauf pour la première colonne) à condition que chaque jour le medecin s'occupe de son (ses) blessé(s).

Bon ce n'est encore qu'une ébauche à perfectionner... il doit y avoir des incohérences...

Kragor

Pardonnez...

August 6 2000, 10:48 AM

Pardonnez les grands blancs avant les tableaux mais on dirait que Network 54 a du mal avec les tableaux...

Kristeal

Bonne question

August 6 2000, 11:58 PM

Il faut dire que mes PJs utilises rarement soins des hommes, mais les premiers soins doivent être dircetement appliqués à la fin du combat et servent à bien nettoyer et désinfecter les plaies. Sans premiers soins, le guérison naturel peut avoir des complications et il sera alors nécessaire de recourir à soins des hommes.

Des blessures graves, des maladies et des fractures requièrent SdH car leur guérison s'étend sur un long laps de temps. un jet par semaine.

PS: le seul perso du groupe à avoir cette compétence est mon assassin, ça lui permet de tuer plus facilement par derrière.

Un elfe dans le désert

August 5 2000 at 7:31 AM

L'elfe Noir

Eh oui, cela existe. Je viens de découvrir (enfin bon, il y a 3 mois) ce super jeu qu'est Elekasë. Tellement bien que j'ai envie de me lancer dedans en temps que MJ. Mais cela est un peu difficile car je ne sais pas comment m'y prendre. Je me doute que connaître toutes les règles et avoir une vision globale des scènes de jeu est très important mais auriez-vous quelques aides à me passer? Des tuyaux? C'est possible d'avoir quelques contacts et discuter?

Merci.

L'elfe Noir

Auteur Reply

Kragor

pas de problème mon ami

August 5 2000, 7:46 AM

je te recommande d'aller à ces sites pour commencer, tu y trouveras sans doute de quoi bien commencer....

www.multimania.com/trident/

www.multimania.com/kragor

<http://www.infomaniak.ch/~bilbo/>

Voilà pour bien te lancer, tu devrais trouver ton bonheur en aides de jeux, scénars etc...

quant à discuter, viens ici, poses des questions, il y aura toujours quelqu'un pour répondre...

L'elfe

Merci

August 5 2000, 2:23 PM

Merci Kragor, je suivrai ton conseil. Je regarderai très attentivement ces sites. J'espère y trouver mon bonheur.

Je découvre ce queentraide veut dire et je dois bien reconnaître que cela fait chaud au coeur de voir que je peut compter sur toi si j'ai des questions. Si je peux t'aider ou te rensigner, n'hésite pas non plus.

PS : je suis à la recherche d'un surnom sympa, tu n'as pas une idée où je trouverai l'inspiration ?

Encore merci.

Un elfe plus tout seul dans le désert

Kragor

Hum, un nom sympa...

August 5 2000, 4:59 PM

Alors voyons, Kragor... non ça c'est moi...
Azharis, non plus...

Pfff compliqué de trouver un nom pour quelqu'un d'autre, surtout quand comme moi on ne s'est pas trop fait chier pour le sien... oui j'avais la flemme de chercher et alors, ça vous dérange...???

hum allez on réessaie
Faucem???
Kraniss???
Tirias???

Un elfe

Kouran ou Tullaris ?

August 7 2000, 10:03 AM

En cherchant un peu dans Elekase, je n'ai trouvé que des chaotiques à mort ... Tu vas me dire que la majeure partie des EN sont chaotiques mais bon, j'ai cherché un peu ailleurs ...

Qu'en penses-tu ?

Si tu as mieux

Kragor

**et pourquoi pas Malékith pendant qu'
tu y es...? ;-)**

August 7 2000, 10:22 AM

toi t'as pris le livre d'armée elfe noir pour warhammer non???

Bon bref peu importe, écoute ce qui prime c'est pas tant ton nom mais ce que tu as à dire... Comme tu le vois moi je me suis pas trop fait chier longtemps, j'ai pris le premier nom qui m'est passé par la tête et hop depuis je le garde...

quand à dire que la majeure partie des EN sont chaotique je dis NON, c'est la réputation qu'on leur fait qui les pousse à être comme ça, mais à la base ils ne sont pas plus chaotiques à mon avis que n'importe quel elfe...

Sinon il ne te plaise pas mes noms...???

Un elfe

Zut, je suis découvert

August 7 2000, 11:06 AM

gijzerhghzlez, oui, j'avoue, j'ai triché et j'ai yeuté mon livre d'armée Warhammer. Mea Culpa, mais bon, les noms y

En plus, Kouran, cela me plaisait bien. Temps pis, ce sera cela.

Merci pour tes noms, mais un nom, c'est comme les couleurs, si tu n'aime pas au début, cela ne va pas. Et comme ils ne m'accrochaient pas, j'ai préféré chercher ailleurs.

C'est comme les elfes noirs, pourquoi eux et pas une autre race ??? Je sais pas, je me sens mieux avec eux ...

Pour ce qui est du chaos, je n'ai fait que reprendre les indications des suppléments à Elekase qui les faisaient tourner vers le chaos.

Il est vrai qu'ils ont une mauvaise réputation mais bon, un elfe noir neutre, cela me plaît, j'ai horreur des extrêmes sauf si ils ont une philosophie qui me botte ...

Mais pour débiter comme MJ, tu n'as pas quelques conseils? Tu prépares comment tes soirées ?

Encore merci pour tes propositions de noms.
Si tu en as d'autres, n'hésites pas.

**je l'ai vu de suite,
je jouais elfe noir
moi aussi il y a
longtemps à
Battle**

On va donc t'appeler Kouran
Auf ait si dans un futur lointain un certain Chasse
Gnouf te dit qu'il aime pas les elfes noirs, c'est
normal, c'est un de mes joueurs, et il a du mal avec
eux (enfin surtout avec Adenoll, l'archer elfe noir du
groupe d'Azharis qui les a couillonné en beauté au
début de la campagne)

Alors sinon pour les conseil pour un Mj débutant je
suis vraiment pas le meilleur à qui s'adresser...

En général je prépare tout au dernier moment (quand
je le prépare) et si je connais le scénar c'est parce que
je l'ai lu il y a deux ans quand j'ai acheté les
suppléments et que j'ai bonne mémoire, mais sinon j'y
vais plutôt en impro et je suis conscient que c'est pas
top moumoutte, mais pour l'instant moi ça m'arrange
et mes joueurs semblent très bien s'en accommoder.
De plus j'ai vu que les rares fois où je rpéparais une
avance, on ne la jouait jamais pour la simple
et bonne raison que les astucieux joueurs parvenaient
toujours à l'éviter...

donc je ne suis pas le meilleur des professeurs
desolé...

en général j'ai une idée qui germe en voiture sur la
trajet entre ma mais on et le lieu où on joue, et j'ai tout
les détails en tête qui viennent de suite et j'improvise
en cours de scénar pour placer mon truc...

sinon Pépito, Coca, Petit Pimousses, Chipster pour la
préparation de base (ben oui kan on joue aux héros ça
fatigue)

Bon alors un tout petit conseil pour essayer d'être
constructif quand même : essaie d'axer tes parties
autour des personnages : + ils sont impliqués, + ils
sont intéressés. mais pour ça, il faut avoir une bonne
description des personnages de leurs motivations de
leur historique etc, ce qui n'est pas forcément toujours
le cas...

Mais bon en ce qui me concerne, j'ai plus appris en
improvisant (au risque d'être vraiment un mauvais MJ
parfois d'ailleurs et je m'en excuse auprès de mes
joueurs même s'ils ne me lisent pas...) qu'en
préparant...

Cela dit je ne te conseillle vraiment pas de suivre mes
conseils je suis un très mauvais exemple...

Ehelha

**C'est un
bon
conseil !**

August 7 2000, 2:26 PM

Kragor te prouve que la façon de maîtriser reste libre au MJ. Certains ont besoins de tout prévoir (cela est pratiquement impossible d'ailleurs) et d'autres se sentent mieux dans l'improvisation.

Pour ma part, je prépare une ossature, une ligne directrice uniquement et les faits les plus importants avec quelques indices (j'aime bien les indices !). Puis, je m'adapte aux actions et aux volontés des personnages. Souvent, la partie devient une entière improvisation et c'est très agréable pour les joueurs et pour moi aussi.

Seul toi, avec de la pratique, tu pourras savoir de quelle façon maîtriser.

Kragor à raison lorsqu'il explique que c'est avec l'improvisation que l'on apprend !

Bon courage et à bientôt sur le forum.

Kristeal

**un autre
"truc"**

August 7 2000, 11:38 PM

Si tu prépares des combats pour un que tu fais des feuilles de PNJ, ranges-les dans une farde spéciale PNJ, cela t'évitera de devoir chaque fois les refaire.

Chaque fois qu'il rencontre des orcs, c'est toujours les mêmes (enfin la même feuille).

L'avantage c'est que même si tu n'as rien prévu comme adversaire, tu en as sous la main et ça fait gagner du temps en cours de jeu, plutôt que de commencer à voir les armes et armures des adversaires.

Kouran

**Just
MERCI !**

August 8 2000, 9:29 AM

C'est tout.

Vas y Kragor, fé péter les 'caouettes' et le débat... ;-)

Kragor

August 3 2000 at 10:13 AM

bon comme son titre ne l'indique pas, voici un nouveau débat pour occuper Kristéal qui semble se faire chier

donc le nouveau débat est le suivant : la FRENESIE!!!

comment gérez vous la frénésie vous autres Mj

Voyez vous cela comme un truc de bourrin, je combat jusqu'à ce que mort s'ensuive, ou y ajoutez vous des

Par exemple, j'ai eu un problème récemment avec ça (un templier et un guerrier Uak dans le même groupe quand

Notamment, le templier avait reçu une blessure très grave d'où passage en frénésie, mais il s'est retrouvé tout seul face à 6 ennemis tous d'Azhari. dans le doute j'ai considéré que l'instinct fuir, en défense hermetique avec grand bouclier...

Pour ma part j'ai considéré que l'esprit de survie était justement un des leit-motifs de la frénésie. (un guerrier acculé dos à un mur, face à 6 ennemis par exemple), mais de manière générale, dans le JDr on ne perçoit pas la frénésie ainsi, mais comme un truc de bourrin ou tu frappes jusqu'à la mort (la tienne ou celle de ton ennemi)

Donc ma question est : comment gérez vous la Frénésie?

De même, en cas de coup très grave, j'ai autorisé, un fois un joueur qui aurait du tomber en coma à rester debout pour continuer à défendre sa vie (sous réserve de réussite de test de volonté) car sa frénésie le tenait debout. Après coup je ne suis plus si sûr. bon c'était occasionnel mais je pensais de toute façon limiter cette manière de repousser ses limites à une fois par combat et seulement quand on est en frénésie.

Quand pensez vous???

Kragor, qui a beaucoup d'interrogations en ce moment.

Ps pour le débat sur les soins ça va venir, il faut juste que je formalise tout ça, car je prépare une version de tout ça en parallèle pour mon site alors un peu de patience, bien que vous pouvez commencer à y réfléchir dès maintenant (mais dans un autre thread si ça va être le bordel)...

Auteur

Reply

Karlem

Le bourrin subtile...(je me lance!)

August 3 2000, 4:36 PM

Il est clair que la faculté de frénésie est une faculté réservée aux bourrins, sinon elle ne serait pas l'exclusivité de quelques classes à l'intelligence moyenne assez basse comme le barbare ou le templier! Mais là, ce qui joue, c'est avant tout le roleplay... si le perso joue son bourrin façon idiot qui fonce tjs à travers tout... il est normal qu'il combatte

Mais bien souvent le joueur qui contrôle le perso a un minimum de connaissance pratique(c'est déjà son 3e perso... les autres sont morts dans des batailles perdues d'avance... on a renouvelé l'équipe pqu'il est le seul survivant de la dernière bataille...)...
ais prudent ou peureux... de sorte, il se rend bien compte qu'il risque aussi d'y laisser sa peau...

Le problème, c'est qu'on ne peut pas laisser un perso décider de ce qu'il va ou non se mettre dans un état de frénésie selon son bon vouloir.

Ce que je préconise donc c'est un test approprié au moment opportun... Volonté ou courage... les 2 peut-être... tout en étant pas trop restrictif car normalement ça devrait se

déclencher tout seul... mais si je me souviens bien, il arrive aussi que ce genre d'individus n'ait pas une quelconque notion de ce qu'est le courage ou la volonté!!!

D'où, le débat reste ouvert!!!

Je pense que là, c'est au MJ de décider... peut-être sur demande d'exemption de frénésie du joueur??? Le MJ tient compte de la situation (différents paramètres interviennent... la personnalité du perso, le nombre d'ennemis, les moyens de pression...) et accorde ou non au perso d'agir comme bon lui semble! Ou bien il peut le laisser agir comme bon lui semble et limiter les points d'expérience à la fin de l'aventure pour cette raison... c'est lui qui décide!

Moi, personnellement, j'examine la situation...

Anonymous

Untitled

August 4 2000, 9:53 AM

Mais là, ce qui joue, c'est avant tout le roleplay

ouais mais c'est un peu facile de s'en remettre au Roleplay... le personnage lui quand il est frénétique, je pense pas qu'il se rende compte que ce soit du roleplay d'un vulgaire lanceur de dés biclassé mangeur de Pepito...

Bref, si on considère que la frénésie existe "vraiment" (pardonnez ce terme honteux) comment doit on l'envisager...

Pour le roleplay c'est justement ça qui m'a poussé à gérer comme je l'ai géré mais de façon générale, il serait bon de définir précisément ce qu'est la frénésie...

Mais bien souvent le joueur qui contrôle le perso
(Jean-moulte donc si j'ai bien suivi)

a un minimum de connaissance pratique (c'est déjà son 3e Perso... les autres sont morts dans des batailles perdues d'avance...

attends je compte : Urok le soranien, Malryk l'elfe noir et Charles d'arquebois le templier : exact c'est bien son troisième perso.

Mais comment as-tu deviné??? 😊

Le problème, c'est qu'on ne peut pas laisser un perso décider de ce qu'il va ou non se mettre dans un état de frénésie selon son bon vouloir.

On y vient sauf que la frénésie ne se déclenche pas selon son bon vouloir, il y a des situations à respecter

+ de 3 ennemis

+ blessure grave etc...

Ce que je préconise donc c'est un test approprié au moment opportun... Volonté ou courage... les 2 peut-être... tout en étant pas trop restrictif car normalement ça devrait se déclencher tout seul...

oui c'est ce que j'ai fait, mais des fois, je continue à la laisser se déclencher automatiquement. le problème ne vient pas de comment elle commence mais de comment on l'arrête...

Cela dit, des fois elle peut se déclencher à l'insu du joueur. une fois par exemple, le templier s'engueulait comme d'habitude, reprimandant le mage de la terre, et ce dernier a eu la mauvaise idée de dire à la fin de sa phrase un Amen déplacé, signe qu'il se foutait de sa gueule. J'ai immédiatement demandé au templier un test de volonté pour voir si ça n'avait pas de conséquences au niveau de la frénésie. ça ne fût pas le cas, bien que je lui ai dit que s'il le voulait, il pouvait décider de ne pas faire de test, et de passer automatiquement en frénésie car l'insulte avait vraiment été trop pour lui. En clair soit il se lachait, pas de test, frénésie auto ou test loupé et frénésie; soit il se contenait, sur test de volonté réussi

En fait dans les situations énoncées, je laisse le choix au joueur : soit il veut que ça se déclenche, là pas de test, soit il essaie de se contenir et test de volonté...

*mais si je me souviens bien, il arrive
aussi que ce genre d'individus n'ait pas une quelconque notion de ce qu'est le
courage ou la volonté!!!*

si mon templier t'entendait dire qu'il ne sait pas ce qu'est le courage, tu passerais un sale quart d'heure mon ami Karlem, tout grand purificateur que tu sois ...
Heureusement que tu as nuancé tes propos...

Cela dit, ça ne répondait pas vraiment à ma question initiale que je vais donc reformuler :

Comment définissez vous la Frénésie???

Kragor

**grrr, j'ai oublié mon nom et un titre,
excusez moi!!! (NPO)**

August 4 2000, 10:02
AM

NPO : ne pas ouvrir...

Le Chasse gnouf

Un petit dernier avant les vacances...

August 4 2000, 10:19 AM

Je proteste ! Ce n'était pas un "Amen" = "Je me fous de ta gueule" mais un "Amen" = "Tu commences à me faire chier avec tes remarques, je n'ai pas que ça à foutre, lache moi la grappe !" Nuance !

Sur ce un dernier petit tour et on se voit en septembre.

Le Chasse gnouf.

Trident

Lui!

August 7 2000, 12:17 AM

Lui, il est courageux, et SINCERE!
Qui a dit suicidaire???

kragor

**euh, il est loin d'être tout le
temps comme ça...**

August 7 2000, 7:47 AM

Par contre il est bien borné parfois...

Le Chasse gnouf

**Tu ne serais pas
en train de médire
sur moi là ?
(NPO)**

August 16 2000, 7:24 AM

Kristeal

Peu utilisée

August 3 2000, 11:46 PM

Popur ma part, la frénésie a été très peu utilisée à ma table, seul le 1/2 troll lorsqu'il était encore là l'utilisait, mais c'est vraiment le plus mauvais exemple !

Pour les blessures graves, il me semble logique que lorsqu'une personne en reçoit une, qu'elle continue à combattre si elle était déjà en frénésie. Sinon elle s'écroule comme les autres.

Normalement lorsqu'on parle de frénésie, on fait référence au "berserk" et le berserk, la seule chose qui l'intéresse dans ces moments là, c'est de faire le vide autour de lui et

toute notion d'intelligence et de danger s'estompe. Je dirai que quelqu'un en frénésie combat jusque quand il n'y a plus personne autour de lui, sans distinction entre ennemis et amis, bien qu'il commence d'abord par ses ennemis mais lorsqu'il n'y a plus d'adversaire, il lui faut un temps certain (et pas un certain temps) pour se calmer et pendant ce laps de temps, il continue à combattre.

PS: je ne m'embête pas trop, je suis en train de remettre mon Space-OP à jour pour une partie d'ici peu.

Kragor

continue de combattre...

August 4 2000, 10:02 AM

Qu'elle continue de combattre certes mais le tout est de savoir dans quel style...

peut-elle en frénésie adopter une attitude défensive pour fuir par exemple 6 ennemis déterminés, ou doit elle se jeter à l'assaut des 6 en sachant qu'elle va mourrir (idée que l'on se fait généralement de la frénésie), que ses compagnons sont tous tombés, et qu'elle est gravement blessée

Pour ma part j'ai pris la première solution et autorisée un repli stratégique, considérant que l'instinct de Survie était justement ici le leit-motiv de la frénésie. le personnage n'a certes plus toutes ses facultés intellectuelles dans cet état, mais ça ne l'empêche pas de vouloir survivre, il me semble, car c'est justement pour ça qu'il se bat comme un diable (arf un templier qui se bat comme un diable 😊)

de plus tu parles d'un temps pour retrouver son état normal : à combien évalues tu ce temps. en rounds, minutes, 10aines de minutes, jusqu'à ce qu'il tombe de fatigue???

Enfin Le tout n'est pas de savoir en fait si elle continue ou non à combattre, mais comment elle combat. car je rappelle qu'un combat c'est pas spécialement se jeter à corps perdu dans une mêlée pour muler, bourriner (si vous avez d'autres expressions équivalentes, n'hésitez pas 😊)

Kristeal

Le style de combat

August 6 2000, 11:47 PM

Le style de combat après être entré en frénésie peut dépendre du combat lui-même, si le perso est rentré en frénésie au cours d'une percée, son but est de fuir mais si ça c'est dérouler au cours d'un combat qui tourne mal, l'idée n'est plus à la fuite mais à faire le plus mal à l'adversaire et à rendre coup pour coup.

Dans le cas du "Amen" du chasse gnouf, le templier serait rester en frénésie jusqu'à la mort du proférateur de l'insulte. Il n'aurait pris conscience de son geste qu'après s'être calmer. Si ses compagnons étaient intervenus, ils les auraient aussi combattus car ils se seraient trouver en travers de son chemin le menant à sa cible.

TridentT

Frénésie et PV

August 7 2000, 12:20 AM

Le personnage frénétique se soucie moins de ces blessures que de celles qu'il peut faire à ces adversaires. note : Il ne combat par forcément n'importe comment!

Pour ma part, je ne communique plus les pertes de PV au PJ, seulement la description des blessures.

Gare au retour de frénésie!!!

Kragor

sympa ça comme idée...

August 7 2000, 7:49 AM

je la mettrais en application dès que possible...
Y'en a que ça devrait calmer un peu

je dis ça parce que le templier c'est du genre à provoquer trois types qui lui ont rien fait juste pour bénéficier de sa Frénésie 😊 (nan je déconne mé il est pas loin des fois...)

Ehelha

Si je peux vous aider ?

August 4 2000, 3:20 PM

La frénésie reste liée à la particularité du personnage qui la détient : un templier, un champion du chaos ou de la loi. Un ennemi idéologique souvent pousse le personnage dans une folie extrême et l'entraîne à lutter parfois au péril de sa vie.

Ce fanatisme pourrait entraîner une telle attitude de la part des membres d'une secte par exemple.

Pour les créateurs d'Eléckasë, la frénésie n'intervient qu'en cas de grave blessure, lorsque le perso voit la mort arriver, il tombe en frénésie et lutte (pas dans le coma) jusqu'à "sa réelle mort". Et tu peux remarquer que la compétence bersek n'y est pas.

Dans ce cas, il faut peut être que le MJ et ses joueurs se mettent d'accord sur le comportement à avoir lors d'une telle attitude. Si la frénésie ne peut s'appliquer à tous le monde, c'est bien parceque cela dépend du conditionnement dans lequel se trouve le perso.

Le barbare est plutôt berseker que frénétique. Il ne se jettera pas sur un démon comme le fera le paladin. je pense que le paladin reste le meilleur exemple pour expliquer la frénésie.

Seulement, je considère que si un templier premier niveau, dans un groupe de 4 novices, découvre au coin d'un chemin un troll et 20 orcs, il ne va pas se précipiter pour se suicider lui et ses compagnons de route qui vont bien souvent aller l'aider (quand ça vous arrive c'est pas marrant en tant que perso et en tant que MJ car le scénario est totalement raté !).

Son état frénétique peut s'apprécier par un jet de volonté à résister, si le MJ le veut, mais l'instinct de survie devrait alors prédominer sur le reste. Par contre, il peut appeler du renfort, y penser tout le temps à en devenir malade jusqu'à ce qu'il ai pu y retourner.

Les situations sont tout de même différentes et seul le MJ va décider.

J'espère que cela t'aidera mais cette quetion est délicate dans de nombreux jeux et moi-même je gère cela avec prudence durant l'action et à travers les px que je remet.

Kragor

bien entendu...

August 4 2000, 3:45 PM

au moins je ne suis pas le seul à penser que la frénésie rend pas compte...

Quand à ma table, j'ai autorisé mon templier à fuir alors qu'il était en frénésie, j'ai eu droit à une semi insurrection (mais je materais ça à coup d'xp en moins rassurez vous ;-)) de la part des autres joueurs pour qui ce n'était pas logique...

Mais bon, il faut dire qu'ils étaient 3 dans les vappes, et qu'il ne restait plus que le templier comme combattant valide face à 1 gardien des enfers, un aventurier péron assez bourrin, une "assassin" (houlà le féminin d'assassin please!!), un stratus, un archer elfe noir emérite, et un nécromancien assez balèze...

Pendant ce temps, le dernier de mes Pj's valide essayait de trainer les corps de ses compagnons (bon si vous demandez pourquoi une telle débacle, je vous répondrais qu'ils l'avaient cherché et que les gars d'Azharis c'est pas des plaisantins, et qu'il faut prendre leurs menaces aux sérieux...)

Bref dans ces conditions, il me semblait juste que le templier puisse se replier malgré sa frénésie, pour réfléchir à une stratégie plus efficace pour la prochaine fois... il me semblait juste que celui-ci rumine sa rancœur, et prépare sa vengeance au calme, mais dans l'immédiat il lui fallait sauver sa peau et protéger celle des autres...

Kragor

pardonnez la médiocrité de ma première phrase...

August 4 2000, 3:53 PM

j'ai écrit :

"au moins je ne suis pas le seul à penser que la frénésie rend pas compte..."

il fallait bien sur comprendre

"au moins je ne suis pas le seul à penser que la frénésie rend pas CON"

Karlem

D'accord avec Ehelha...

August 4 2000, 4:39 PM

si ce n'est que le templier peut aussi être frénétique s'il voit ses proches amis tomber autour de lui... Au fait, cela ressemble assez à ce que j'essayais d'expliquer...

Pour la définition, j'expliquerai la frénésie comme un moment incontrôlable dû à un évènement tromatisant et poursuivant un but unique qui n'est pas forcément d'abattre tous ce qui se trouve à côté de soi!

Je veux dire par là qu'une personne frénétique peut avoir pour but, par exemple, d'adopter une attitude de "défense agressive" pour se retirer avec ses compagnons blessés. Elle ne cherchera alors pas à tuer tout le monde mais plutôt quelques ennemis de manière à assurer la retraite... Je reviens à ma théorie de la "situation".

Mais il y a aussi les attitudes imbéciles des persos qui se croient invincibles et qui, alors, combattent jusqu'à la mort(ou bien le joueur pense que son perso est tellement bête et fort qu'il doit, et qu'il va, tout dévaster!)

C'est ça un vrai barbare!!!

Sur ce, RDV en septembre, moi je pense être, d'ici peu, coupé d'internet pour un bon moment!

Bye! 😊

Une nouvelle venue !

Ehelha

August 1 2000 at 3:25 PM

Je suis maître de jeu à Eleckasë depuis quelques années déjà et j'en suis très contente. Pourtant, j'ai effectué plusieurs modifications, plutôt des annexes d'ailleurs.

j'ai recomposé les feuilles de personnages joueurs et non-joueurs avec feuilles de magie spécifique et feuille d'askalim sous publisher 2000. Je recompose les listes de sorts avec les sorts existants puis y en ajoutant d'autres. J'ai essayé de mettre en place une liste des askalims et leurs pouvoirs respectifs.

Je peux vous la communiquer si l'un de vous pense en avoir d'une quelconque utilité.

J'envoie un grand salut à tous les MJs de ce jeu merveilleux et vous souhaite à tous de longues et splendides aventures.

Ehelha

Auteur

Reply

TridentT

Bienvenue à toi!

August 1 2000, 11:30 PM

Nous sommes toujours heureux de pouvoir accueillir de nouvelles personnes qui partagent nos passions.

J'espère que tu as visité tous nos sites, et qu'ils t'ont été utiles. Pour ce qui est du Forum, en ce moment, c'est plutôt calme, vacances!!!

Si tu as des modifications aux règles ou des nouveautés sur les askalims, je suis preneur, et je les tiendrais à votre disposition à tous sur mon site (sauf si tu en as déjà un!).

A très bientôt!

TridentT

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

Kristeal

Welcome

August 1 2000, 11:44 PM

Bienvenue à toi et bonne lecture, tu trouveras beaucoup de modification de règle sur ce forum qui sont repris sur les principaux sites d'Eleckase.

Il n'y a pas que celui de Trident, il y a aussi:

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

Bilbo: <http://www.infomaniak.ch/~bilbo/> (mais il passe plus de temps sur Odyssée que sur le forum).

Bonne lecture

Karlem

Enfin une présence féminine dans ce forum!

August 2 2000, 5:46 PM

Bienvenue à toi, je n'apporterai pas beaucoup à ce forum en ce moment car je ne passe que pour me tenir un peu au courant... A bientôt, je l'espère, peut-on en savoir plus sur toi? Tes habitudes de jeu, tes persos, où tu habites, etc... A bientôt,

Karlem

Et d'où vient le nom de Ehelha?

Ehelha

Merci pour vos réponses !

August 2 2000, 11:04 PM

J'ai plus de dix ans d'expérience du jeu de rôle derrière moi. J'habite à Nice et j'ai pratiquement toujours été la seule fille dans les groupes de joueurs que j'ai fréquentés.

Je suis Maître de jeu à Eléckasë depuis 3 ans environs et il me comble de bonheur. En effet, j'ai modifié quelques éléments comme des règles, la feuille des PJ et des PNJ, les feuilles pour les magies respectives. Pourtant, je trouve que le monde laisse de nombreuses possibilités surtout lorsque l'on aspire à voir évoluer les Pjs et non guider uniquement des personnages novices.

Karlem me demande d'où vient mon nom ; c'est une longue histoire mais sachez que ce nom à aujourd'hui presque 8 ans. C'était celui d'une enfant du vent sur Glorantha devenue première représentante de son peuple et de son pays.

J'aimerais vous communiquer ma liste d'askalims pour que vous puissiez l'utiliser et surtout me fournir de nombreuses critiques.

Merci encore pour vos réponses et à bientôt !

Ehelha

Karlem

Ah, Nice... Le soleil, le sable chaud...

August 3 2000, 4:04 PM

tout ce que l'on n'a pas ici dans le Nord!!! Et dire que je suis ici avec mes putains de syllabi et que d'autres pendant ce temps-là se rotissent au soleil... SNIF! Bon, tanpis, je remettrai ça à plus tard! Tchao...

Ehelha

Il ne faut pas trop se plaindre !

August 4 2000, 3:44 PM

Je ne sais pas ce que vous faites dans la vie, ou plutôt en quelle année vous êtes après le bas, mais pour moi pas de vacances.

Je suis en préparation de thèse et j'essaye de travailler tant bien que mal sous le soleil (c'est d'ailleurs plus agréable que sous la pluie!).

Vous êtes tous très marrant mais pour ma part, le pendule ou Azharis c'est un peu trop léger!
Une bon groupe du chaos avec démons c'est pas mal lorsque les persos ont décidé de faire n'importe quoi!

Je plaisante bien sûr mais vous voyez, aujourd'hui, après une belle après-midi de jeu tranquille en apparence pour les PJ, je leur ai appris à 20 minutes de la fin qu'ils s'étaient fait avoir depuis trois séances. Et bien, ils n'en reviennent toujours pas.

Je voulais remercier le ou les responsables de ce cite et des aides que l'on peut y trouver. Depuis quatre jours je change toutes mes règles et mes PJ ne s'en sortent plus. J'ai envoyé ma liste d'askalim à Trident et j'aimerais

bien savoir ce qu'il en pense.

Merci à tous pour votre accueil chaleureux encor une fois.

PS : au fait je n'ai pas de cite et je n'en veux pas car je n'aurais pas le temps de m'en occuper. Par contre, je peux vous communiquer ce que je fais, mais j'ai modifié beaucoup de règles dans le jeu déjà.

Karlem

Y a pas de bac en Belgique...

August 4 2000, 4:49 PM

... mais il y a quand même des études longues et fastidieuses!!! Je pense que c'est comme ça partout! Celui qui me donnera le secret...

Bon! Et bien je vais aller dormir et demain je m'y remettrai de toute façon, je n'ai que cela à faire!!! 😊

PS: Moi aussi je pense qu'un bon petit Abalkadar pour le petit-déjeuner et un Khaar-Kholog pour le souper, y a rien de tel pour garder la forme!!! 😊

TridenT

Ca vient ça vient!

August 7 2000, 12:13 AM

Les documents que tu m'as envoyé seront disponible sur mon site Mercredi.

Je te donnerai alors mon avis.

TridenT

TridenT

**Ooooooooo
ooops!**

August 10 2000, 3:06 PM

1 jour de retard, mais le document de Mademoiselle est en ligne!

Merci pour cette précieuse liste. Si tu as d'autres choses à nous faire partager n'hésite pas!

Mes commentaires arrivent demain matin là, DODO!

Ehelha

**Super
...**

August 11 2000, 1:51 AM

J'ai écrit l'autre message (celui du haut) avant de voir ton message, il ne s'était pas affiché.

Je suis contente que tu apprécie

et j'espère que cela pourra aider
d'autres MJ et joueurs.

A lundi!

Le Chasse gnouf

Kill ! Kill ! Kill !

August 3 2000, 7:52 AM

Pareil que les aut' :

Bien l'bonjour ma bonn'dame !

Est ce que c'est-y par hasard que vous z'auriez un site à vous ? Histoire que nous aut' on puisse y faire un tour.

Le Chasse gnouf (le Chasse gnouf pour les intimes)

kragor

**pas si nouvelle que ça tout de
même... :-)**

August 3 2000, 10:11 AM

Enfin, bienvenue ici quand même.

Un"e" MJ c'est déjà rare, alors à Eléckasë imaginez...

Kragor, qui te souhaite, bonne apocalypse, joy'a'ux ragnarok et bon
Armageddon

Karlem

C'est du Kragor craché, ça!

August 3 2000, 3:57 PM

comme si une personne normale et saine d'esprit irait souhaiter un bon
Armageddon, un bon apocalypse... Il n'y a que les mages fous et
démoniaques pour souhaiter des choses pareilles!! En tous cas,
comptons sur les braves PJs pour stopper ce dernier!!(C'est pas gagné
pour tout le monde; hein, Chasse Gnouf?)... 😊

Kristeal

Rappel

August 3 2000, 11:34 PM

Kragor est un mage au service du Pendule! Pour lui
l'Armageddon est quelque chose de tout à fait normal. Donc il
est fou.

CQFD

Le Chasse gnouf

**Les étoiles repousse-PJ
c'est pas pour les chiens
!!!**

August 4 2000, 2:18 AM

De Kragor, je ne connaissais que l'orthographe et
l'existence (et l'utilisation) de ses Tours. Merci du
renseignement dont je me serais bien passé...

Le Chasse gnouf

Karlem

Et PAF!!!

August 4 2000, 5:01 PM

Voilà, Chasse Gnouf... Tu as appris ce terrible secret!!! Mais que vas-tu devenir maintenant??? Cela confirme tes soupçons sur ce que tu pensais déjà de ton MJ, non? Tu te rends comptes que ton perso a alors peu de chances d'avoir un avenir sur cette belle terre d'Eleckasë...

Mais ne désespère pas... Crois -en mon expérience, chacun de nous prend la route qui lui est destinée. Pour certains, elle est droite; pour d'autres elle est sinueuse. Voilà tout! 😊

Kragor

Ha!!!!!! il est encore plus fou que moi....

August 4 2000, 10:14 AM

j'étais parvenu à leur cacher ça jusque là, ils étaient pas au courant...

Maintenant qu'un de mes joueurs sait ça, je vais devoir l'éliminer et le remplacer par un autre... (nan je déconne, mais c'est vrai que j'ai déjà tenté de le butter : soixante de dommage, même pas dans la tête, même pas avec un 20!!)

bon j'ai été généreux sur ce coup là, parce que des fois faut pas abuser et le tuer pour des pécadilles. mais bon s'ils étaient moins têtus aussi ces cons de Pj's...

remarquez je les comprend, ils sont tombés dans un piège à Gnouf géant qui se sentait à des kilomètres, orchestré par le groupe d'Azharis (ils sont fort les gars d'Azharis, de toutes mes faction, c'est ma préférée)

Bon j'espère que Chasse Gnouf gardera le silence sur ce qu'il vient de lire, mais la prochaine fois pense aux étoiles...

Cela dit, si Trident ne mettait pas des étoiles quand y'en a pas besoin, décrédibilisant ainsi, la sacro sainte institution de l'étoile repousse PJ, on en serait pitetre pas là, eu tu y aurais sans doute pensé. hein que tu y aurais pensé???

Le Chasse gnouf

J'ai déjà oublié ;o)

August 4 2000, 10:23 AM

Et je tiens à vous faire savoir que jamais je n'ai lu un message avec une étoile devant. Sauf ceux qui répondaient à un de mes propres messages et l'expérience a prouvé que j'avais raison de le faire...

Le Chasse gnouf.

Kristeal

sinon...

August 6 2000, 11:39 PM

je suis prêt à lui lancer 5 afflux astraux
de niveau 10 ! ou plus s'il le faut.

Kragor

**pas
besoin**

August 7 2000, 7:46 AM

vu le mage que c'est je crains
que tu ne le surestimes un peu
trop...

1/2 sort suffira (ou alors tu lui
mets une ^porte avec fermeture
c'est tout aussi efficace 😊

Kristeal

**D'accord mais
afflux est plus
rapide...**

August 7 2000,
11:32 PM

pas besoin d'une heure de
méditation pour le lancer.

Kragor

**peut-être
mais un
seul suffira
quand
même**

August 8 2000,
7:41 AM

Et puis quelle joie de
voir sa tête emplie de
deception quand il n'y
a rien derrière une
porte si chèrement
protégée 😊

Karlem

**C'est bien comme cela que
je l'entendais!!!**

August 4 2000, 4:51 PM



Karlem

--

August 4 2000, 5:06 PM

Pour le dernier message, c'était en rapport avec
le message de Kragor où il se définissait!

Nouveau débat !?!

Kragor

July 31 2000 at 8:51 AM

La présence du templier dans mon groupeme fait réfléchir à plusieurs trucs en ce moment :

commençons par les compétences charge percutante et la spécialisation bouclier :

Tout d'abord, la description de la charge percutante annonce un bonus de +3 en CA lors d'une charge bouclier en avant assorti si la charge est réussie d'un test d'équilibre à -50 pour l'ennemi.

Certes, mais à mon avis, la charge n'est pas la même si on charge avec une rondache ou si on charge avec un pavois : Je voulais donc non plus rendre fixe ce bonus, mais variable selon le bouclier utilisé (petit/moyen/grand)

Je propose

- +3 avec un petit bouclier,

- +2 avec un bouclier moyen,

- et +1 avec un grand bouclier

(en fait j'ajoute les CA des boucliers tout simplement, il est plus simple de frapper avec un petit bouclier qu'avec un grand)

De plus, je suggère que de la même façon, le malus du test d'équilibre varie selon le bouclier utilisé. là c'est l'inverse qui se produit, plus le bouclier est imposant, et plus le malus est grand

-10 avec un petit

-30 avec un moyen

-50 avec un grand

Voilà pour la charge percutante, maintenant, la spécialisation bouclier :

Que pensez vous d'un personnage qui effectue une charge percutante et qui dispose en plus de la compétence spécialisation Bouclier?

j'ai considéré pour ma part (voir sur mon site) que la spécialisation dans une arme apporte un bonus de +2CA, +3CD etc...

Or lors d'une charge Percutante, le personnage fait usage de son bouclier, même si en définitive il ne frapper pas avec.

Je permets donc d'ajouter le +2CA qu'offre la spécialisation bouclier, lors d'une charge percutante, en plus des bonus déjà présent, et même si la personne frappe avec son arme normale, et n'utilise le bouclier que pour la pousser. le bonus en Ca de la spécialisation bouclier n'est autorisée que dans le cas d'une charge percutante!

Qu'en pensez vous là encore

Kragor

Ps : je reviens avec un nouveau débat sur le système de soins...

PPs : voilà ce que ça donne un templier dans un groupe...

Auteur

Reply

Kristeal

Charge percutante

July 31 2000, 11:48 PM

Je ne suis pas du tout d'accord avec ta classification pour les bonus de bouclier car la charge percutante est une attaque brutale qui consiste à foncer avec son bouclier sur l'adversaire. Pour moi, ce n'est pas possible de le faire avec un petit bouclier car l'attaquant doit se cacher derrière son bouclier pour éviter de se prendre des coups. Il faut donc au minimum un bouclier moyen. Le bonus sera plus proportionnel à la taille du bouclier.

Le Chasse gnouf

**Moi aussi je pense pareil que
Kristeal...**

August 1 2000, 2:46 AM

...même si mes paroles n'ont pas, ici, force de loi.

En effet, à mon très humble et misérable avis de joueur, plus le bouclier se rapetisse, plus la charge percutante ressemble à un simple coup de coude. Si on suit ton raisonnement avec un bras couvert d'une plaque d'armure +4 en CA, -5 en Equilibre puis avec un bras nu +5 en CA, pas de malus pour le jet d'Equilibre... Comme Kristeal, je pense qu'il est plus logique d'augmenter la CA avec la taille du bouclier, la gestion des malus est par contre très logique. Mais à ta table bien sûr, tu es le seul maître à bord (et pis d'abord moi j'm'en fous j'ai pas d'bouclier...).

Le Chasse gnouf.

Le Chasse gnouf

Remarque...

August 1 2000, 2:50 AM

...si on garde le raisonnement de Kristeal comme quoi c'est le bouclier qui frappe et ta table de CA/Equilibre = f(taille de bouclier) on peut apporter de la logique en diminuant les dommages pour les boucliers les plus petits...

Le Chasse gnouf.

kragor

**dans la charge
percutante, le bouclier
n'est pas fait pour
frapper...**

August 1 2000, 7:49 AM

mais pour pousser don ennemi...
si on frappait avec, on utiliserait les dégâts du bouclier,
qui suivent d'eux même cette logique
(petit bouclier : 1D3, moyen : 1d4; grand : 1d6)

Kragor

**le pire c'est que j'ai hésité avant de
mettre ça...**

August 1 2000, 7:46 AM

je voulais rendre tout ça variable :
et je pensais au début comme toi, les bonus que je donnais au départ
étaient

+1 pour un petit bouclier

+2-----moyen

+3-----grand

et puis je ne sais pourquoi je me suis ravisé :
en effet j'ai constaté que les bonus correspondaient aux CA des boucliers,
mais dans l'ordre inverse ; de même je me suis dit, qu'il n'y avait pas
d'équilibre entre les boucliers, et je me suis ravisé en équilibrant le tout
sans respect quelconque de ce que la logique imposait... j'ai donc inversé
les bonus (+3 petit,+2 moyen +1 grand)

J'ai bien fait de demander...

cela dit, je ne suis pas tout à fait d'accord quant tu dis qu'on ne peut faire
ça qu'avec un bouclier moyen au minimum. En effet, le petit bouclier de

manière générale mesure 30 cm, ce qui reste à mon avis suffisant pour ce genre de charge... que j'ai commis une erreur en inversant par erreur de jugement, soit, mais que l'on en exclue pour autant le petit bouclier de la charge percutante, je ne suis pas d'accord....

Quant aux exemples poussifs de Chasse gnouf, je passe, fo pas aller dans les extremes non plus..

Kristeal

La rondache...

August 1 2000, 11:40 PM

faire une charge percutante avec un rondache relève pour moi de l'acte héroïque, on n'a rien pour ce protéger. J'accorderai plutôt un malus pour une charge percutante avec un petit bouclier, 30 cm pour ce caché c'est pas beaucoup.

kragor

hum...

August 2 2000, 11:51 AM

30 cm c'est pas beaucoup, mais c'est déjà mieux que rien il me semble.

c'est pourquoi je préconise un +1CA (au lieu du + 3 originellement prévu quand même) et -10 % au test d'équilibre de l'autre.

Mine de rien, ça fait très peu je trouve,, et comme 30 c'est peu, mais que c'est mieux que rien...

Avec 30 cm tu as de quoi au moins cacher une bonne partie de ton visage, et t'en servir, comme écran, comme "bouclier" (ouais c'est con ce que je viens de dire, mais bon s'est censé servir à ça quand même il me semble non?)

et un bouclier de 30cm c'est maniable mine de rien, en un rapide mouvement, tu peux le mettre là où tu veux, dans la tête de l'ennemi pour le pousser, ou près de toi pour te protéger d'un coup.

Bref, j'essaie de faire avancer le truc mais c'est vrai que les logiques se croisent toutes. et comme je suis pas un spécialiste en histoire médiévale mais que je veux juste faire un truc à peu près cohérent et qui gachera pas le plaisir du jeu...

TridentT

Boucliers

August 1 2000, 11:41 PM

Je ne suis pas sûr qu'une charge soit réellement efficace avec un petit bouclier. Pour vous, c'est quoi un petit bouclier ????

voici 2 définitions:

Bouclier de poing ou Targe:

C'est un petit bouclier de bois rond qui est attaché à l'avant bras. Il peut être porté par les arbalétriers et les archers sans que cela ne les gêne dans leurs attaques. Sa taille est d'environ 30cm.

NOTE: 30cm pour pousser l'adversaire, autant faire du Catch et se

jetter sur lui à mains nues non?

Grand Bouclier ou Pavois

Il s'agit d'un bouclier habituellement utilisé pour les guerres. Il est énorme à transporter et peut protéger un homme entier. Aucun guerrier ne le transporte pour l'aventure car il est bien trop pesant et gros, mais pour la guerre il offre une protection parfaite. Le pavois est habituellement fait de bois et rectangle.

NOTE: Inversement, il faut être sacrément costaud pour faire une charge avec un pavois. Si la personne est capable de le porter (Force Bras/Adresse), elle peut aussi faire une charge avec. Mais cela nécessite peut-être les deux mains?

QQn a une idée?

Kragor

**bien pour une fois je vais
être un peu désagréable
mais...**

August 2 2000, 11:42 AM

Franchement, l'ultra réalisme c'est pas mon truc, je cherche juste à faire un jeu cohérent mais pas excessivement réaliste non Plus...

Et puis qui ici peut se vanter d'avoir vraiment manié un bouclier (un vrai) pour savoir si c'est ou non possible... et ne me parlez pas de GN car si on parle de réalisme autant en parler à fond, donc évitons les GN...

Et si j'ai envie de considérer moi qu'un pavois peut se porter à une seule main quand on est un templier moult, et qu'on a des scores ahurissants en force bras, et puissance et que le dit bouclier est de facture homme lézard (mais bien sûr les hommes lézards ça existe pas donc c'est pas réaliste ce que je dis et donc il faut pas en parler)?

Bref, fo pas exagérer, on fait du JDR, pas de l'ultra-réaliste. Moi je m'en cogne que ce soit ou non possible dans le vrai moyen âge, ce qui m'importe c'est que ce soit à peu près cohérent sans tomber dans l'excès...

<NOTE: 30cm pour pousser l'adversaire, autant faire du Catch et se jeter sur lui à mains nues non?>

Oh toi tu me cherches on dirait....
ouais ben essaie de faire du faire du catch avec un ennemi en armure, et tu comprendras l'importance des 30 cm pour pousser et pas se faire mal lors de sa manœuvre. avec le bouclier, tu n'exposes pas ton petit bras fragile.
le catch, c'est bien quand en face t'as affaire à un catcheur, mais sinon...???

de même si tu crois que l'ensemble des boucliers se limitent à ce que tu viens d'énoncer, je crois pouvoir dire que tu te plantes grave...

Kristeal

Les GN

August 2 2000, 11:34 PM

" et ne me parlez pas de GN car si on parle de réalisme autant en parler à fond, donc évitons les GN..."

Si les GN, c'est les guerriers de la nuit, j'aimerais que tu m'expliques pourquoi tu ne les trouves pas réaliste. Car pour moi les GN sont apparentés aux ninjas japonais et d'après les connaissances que j'ai sur eux, aucune de leurs caractéristiques n'est irréaliste.

Je peux te donner plus de détails si tu veux.

Le Chasse gnouf

T'es

August 3 2000, 1:56 AM

sérieux...

...quand tu parles de guerriers de la nuit pour GN ? Ou c'est une tentative d'humour drôle ? Si la dernière supposition est la bonne...et bien bienvenue au club des blagues vaseuses (dans un marais). Si t'es vraiment sérieux : GN c'est pour Grandeur Nature là où les boucliers sont en polystyrène et en latex.

Le Chasse gnouf.

Kristeal

Erreur de ma part !

August 3 2000, 2:23 AM

Voilà ce qui arrive quand on utilise des abréviations sans donner leur signification.

C'était la même chose que pour SRMB.

Le Chasse gnouf

Si je comprends bien...

August 3 2000,
4:14 AM

...je suis le seul membre du club des blagues vaseuses et autres "private jokes pour soit même".

Mais quand même, pour GN, en tant que rôliste, il faut penser Grandeur Nature avant tout...à moins qu'en belgique, vous ne soyez pas constitués de la même manière...

Le Chasse gnouf.

Kragor

bon...

August 3 2000, 10:44 AM

je répèterais pas ce qu'a dit Cadum, mais je pensais que cette abréviation là était largement connue quand même et que j'avais pas besoin de l'explicitier plus...

donc je m'excuse pour l'abréviation mais des fois, les noms ils sont trop longs, alors je fais vite (Sorcier rouge à la main blanche, moi je trouve ça long, donc je dis SRMB ça va plus vite...)

Bon bref, passons, ces brouilles....

Pour les détails sur les guerriers de la nuit je veux bien quand même, cette erreur aura au moins eu le mérite de m'apporter quelque chose de bon, si tu veux bien me l'envoyer toutefois...

Kristeal

Guerrier de la nuit August 3 2000, 11:36 PM

Pour les GdN, je vais avoir du mal à t'envoyer ma tête car pour l'instant, il n'y a rien d'écrit si ce n'est quelques techniques et armes qui se trouve sur le site de Trident.

Trident

Arf! August 3 2000, 12:33 AM

Y'en a qui s'énervent parce qu'ils n'ont pas de vacances ou quoi?????

>"Oh toi tu me cherches on dirait.... "

Meuh noooooooooooooooooon!

>de même si tu crois que l'ensemble des boucliers se limitent à ce que tu viens d'énoncer, je crois pouvoir dire que tu te plantes grave..."

Bon, j'ai pas me lancer dans un débat qui ne servirait à rien ... je vais faire TRES court. J'ai juste donné 3 exemples (les plus communs) des boucliers.

Maintenant, si mon avis ne te plait pas, ne lis plus mes réponses.

July 31 2000 at 6:36 AM

Y a-t'il des Eleckasiens qui se sont perdus sur le monde d'Odyssée ?

Pour ceux qui veulent savoir, Odyssée est un JDR on-line asynchrone dont le cher instaurateur de ce forum est un MJ.

Pour ceux qui ne se rappelle plus, c'est Bilbo.

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

| | |
|---------------|-----------------------|
| Kragor | Odyssée non... |
|---------------|-----------------------|

July 31 2000, 8:03 AM

Mais princes du Désert (dont j'attends impatiemment la suite, malgré les nombreux mois d'arrêt du jeu) oui.

D'ailleurs, si mes sources sont bonnes, Princes du Désert devrait donner à plus ou moins longue échéance un JDR (entendez par mail) basé sur cet univers.

Mais ça reste à confirmer.

Moi j'attends avec impatience la suite du jeu de gestion.

| | |
|--------------|---------------|
| Bilbo | ben... |
|--------------|---------------|

August 9 2000, 5:28 AM

En fait, ce sera plutôt un jeu du style d'Odyssée mais en 100 fois plus compliqué, car programmer par le grand Douglas Mikail(lui la simplicité...)

Pour le redépart de la version "mail" il m'avait promis de s'y mettre cet été mais bon, il est toujours coincé sur l'autre donc c'est mal barré...

Bilbo

La Choas est passé ...

July 27 2000 at 11:37 PM

Kristeal

par le serveur, et il a encore éradiqué des messages.

Vive la Loi, mort au Chaos !

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Ne me dis pas que tu regrettes de ne plus voir mes messages. NPO

July 28 2000, 6:40 AM

Kristeal

Bof,

July 30 2000, 11:51 PM

On avait qu'en même grace à tes messages, lancé un nouveau débat concernant le changement de classe. C'est dommage d'avoir perdu tout ça.

Le Chasse gnouf

Perdus ?

July 31 2000, 6:18 AM

Il y a quand même 3 ou 4 personnes qui sont au courant que ce "débat" a été lancé. Rien ne nous empêche de continuer.

Enfin si quelque chose nous en empêche : je crois me souvenir que si un perso venait à changer de classe c'était plus un problème de roleplay que de règles à part l'augmentation de CA/CD...

Le Chasse gnouf.

Karlem

oui, c'est dommage...

July 31 2000, 2:41 PM

j'avais justement ce problème avec weïn qui voulait devenir maître d'armes!!

UPDATE!!!

July 16 2000 at 5:52 AM

Kragor

je viens de mettre en ligne la dernière Update des Abysses...

Voilà, c'est tout,
qu'est ce que vous en pensez???
Donnez moi vos avis...

Auteur

Reply

Le Chasse gnouf

Petite remarque...

July 17 2000, 5:35 AM

...au sujet du Bêtisier :

Je tiens à te faire remarquer que c'est moi, Cadum euh...Chasse gnouf, qui ne connais pas les noms à retenir. Ron lui, il n'a que ça à faire, il est super intelligent, beau, etc... et il connaît bien sûr les noms et les pseudos de tous les Maîtres de Magie, des Joyaux, Dragons, comme Zorglub le Maître de la Terre et Bob le Joyal correspondant...Il ne faut donc absolument pas m'en tenir rigueur (et me faire un glossaire de tous les noms à retenir).

Autre remarque, au sujet de ton site, il faudrait changer à mon avis la première page : mettre les nouvelles du site en premier lieu (un édito plutôt) et caser ta présentation (réactualisée : on sait que tu as eu ton DEUG, tu vas manger bon l'année prochaine...) dans une page à part et tant qu'à te décarcasser, autant le faire plus complet. Mon explication : à chaque fois que je vais sur ton site voir s'il y a une nouveauté, je tombe sur ton discours que l'on commence à connaître par coeur, je cherche laborieusement les nouveautés (il faut bouger la souris, effort insurmontable).

Le reste : soit je l'ai lu et ça me convient, soit ça ne me concerne pas (scénars, règles de Magie 😊,...) et je ne l'ai pas lu.

Valà,

Le Chasse gnouf.

Kragor

même pas vrai d'abord, je l'ai actualisé la page d'accueil...

July 17 2000, 9:23 AM

d'abord, j'ai passé l'age de 19 à 20 ans, et ensuite, j'ai mis que j'étais en Licence (depuis peu je le concède mais bon)

quant à la changer, à moi de faire un truc avec des mégas effets que je ne sais pas faire de toute façon, ben pour mettre un truc intéressant dessus, c'est tendu...

En plus c'est sur cette page qu'il y a la bannière du Python du Zombi, et si je la change à chaque fois, faut que je me fasse chier pour la sauver parce que Netscape Composer c'est de la merde pour les scripts du style de celui qu'ils m'ont filé paske quand tu sauves, ça te chamboule tout (me demandez pas comment, j'y connais rien moi) et que je t'expliquerais plus tard paske là on en a rien foutre et que je commence à polluer sévère donc je vais sur le forum Zombi illico

Et puis un édito faut le changer à chaque fois que tu fais des mises à jour et ça alourdit un peu, ou alors tu dis rien mais dans ce cas la page est vide, et ça la fout mal pour une page d'accueil...

Pis d'abord mon site il est pas pour les fainéants, si tu as de la merde dans les doigts quand tu cliques c'est pas faute (c'est vrai quoi faut bien que ça serve les frames!!)

Et pis d'abord, quand tu feras un site tu pourra ste permettre de critiquer...

Au fait, il n'y a pas une âme charitable qui pourrais remplir le formulaire qui est sur le site en remplacement du livre d'Or en vue de vois si je me suis pas gourré et si ça marche...

C'est pas grand chose mais ça m'aiderais bien...

Karlem

Mais enfin, Kragor, il ne faisait que donner son avis...

July 30 2000, 2:12 PM

je te le concède, cet avis est plus que négatif mais bon... Pour ma part, j'suis pas encore allé voir, je passe en coup de vent... si je veux aussi être en licence l'année prochaine j'ai intérêt à bosser... mais dès que je pourrai, j'irai voir. Si je suis en licence l'année prochaine j'aurai sûrement internet au kot alors je pourrai participer un peu plus et enfin, sait-on jamais, updater mon site, bonne chamaillerie et bon courage, Chasse Gnouf. Au-revoir à tous,

Karlem

Euréka, j'ai trouvé

July 14 2000 at 9:19 AM

Kragor

Eureka!!

je crois que j'ai trouvé une bonne voie pour résoudre le paradoxe.

bon, je me suis appuyé sur le système de Kristéal, que j'ai peaufiné à ma manière.
(j'abandonne la limitation des sorts en niveau que j'avais évoqué comme alternative)

je me base sur deux facteurs pour établir les niveaux de départs de sorts :

- la complexité de la généalogie que le mage travaille
- le degré de puissance (entendez cercle) des sorts fils.

Ainsi, au niveau de départ d'un sort, s'ajoute :

- un niveau si on possède un sort fils dans un cercle précédent le sort Père
- (cercle)niveaux par sort fils possédé (note pour les sorts de cercle 0, c'est 0.5 niveaux de plus par sort fils)

Avant de poursuivre, je tiens à préciser que j'ai employé une classification légèrement différente de celle de Kristéal, mais qui peut s'en rapprocher.

j'ai considéré que pour chaque type de Magie, il existait 3 familles dont on pouvait établir une généalogie de sort. les familles sont très simples : Attaque, qui regroupe les sorts offensifs, Défense, qui regroupe les sorts défensifs, et neutre qui regroupe les autres sorts.

Ensuite à l'intérieur de ces familles je n'ai pas établi de différences particulières, c'est un peu grossier, mais on va faire simple pour commencer. (Pour exemple référez vous au tableau que j'ai fait sur la magie du Feu)

Maintenant on va prendre un exemple pour voir ce que concrètement ça donne :

Le sort père dont on désire calculer le niveau de départ est Boule de feu, cercle 2 que le mage vient juste d'acquérir.

Le mage qui désire connaître le niveau de départ de ce sort a comme sort fils

- Disques de feu, cercle 1
- Etincelle de Lave, cercle 1
- Torches, cercle 0
- Flammes, cercle 0

donc boule de Feu a un niveau de départ de :

1 (niveau de base)

+1 (le mage a des sorts offensifs dans le cercle 1)

+1 (il a des sorts offensifs dans le cercle 0, c'est à dire que sa généalogie est à ce jour une des plus complexes qu'il puisse avoir si on prend boule de Feu comme sort Père)

+2 (2 sorts fils, de cercle 1)

+1(0.5 niveaux * deux sort fils, de cercle 0)

+5 (niveau actuel du mage)

-5 (niveau d'acquisition du sort)

Pour ce sort, la généalogie est la plus complexe possible, limité seulement par le cercle du sort étudié.

il a donc un niveau pour ce sort ci de 6 niveaux soit 5 niveaux en plus du niveau de départ du sort...

il fait donc 6D4 et a une portée de 60 mètres.

Voyons si on est cohérent en comparant à ce niveau là, ce sort avec celui de boule de feu

disques de Feu a un niveau de

1 (niveau de base)

+1 (il a des sorts offensifs dans le cercle 0)

+1 (0.5 niveaux * deux sorts fils, de cercle 0)

+5(niveau actuel du mage)

-2(niveaux auquel le mage a acquis son sort)

Ici, la généalogie de la famille n'est pas très complexe, et pour cause, puisqu'elle s'arrête au cercle 1. c'est pourtant à ce stade la généalogie la plus complexe possible si on prend comme sort père le sort de disques de feu...

il a donc une niveau pour ce sort ci, de 7 niveaux, soit 6 niveaux en plus du niveau de base

il fait donc avec ce sort $1d4+1d4/2$ niv supplémentaire, soit un total de $4d4$.

ça semble cohérent, après tout même si le mage maîtrise ce sort depuis plus longtemps que l'autre qu'il vient juste d'acquérir, boule de Feu reste un sort plus puissant que le précédent, et cela ne semble pas illogique jusque là...

Alors oui, je sais avec ce système on va d'un extrême à un autre, du ridicule à l'infiniment puissant, notamment si on regarde les sorts de cercle 6 par exemple.

Avec ce système, souffle de Dragon devient monstrueux comme sort par exemple, mais après tout il ne faut pas se leurrer, le cercle 6 est d'une part très rarement atteint(voire jamais), et d'autre part, doit permettre, à mon humble avis ce genre d'effets dévastateurs.

Moi ça ne me choque donc pas... Après tout c'est le résultat d'une vie (sans doute même plus) d'études consacré à une seule chose, le potentiel offensif d'une magie. (oui c'est Grosbill comme comportement, mais là n'est pas la question, c'est au moins un exemple parlant)

Autre problème à régler, que faire si un mage acquière un sort Fils après avoir acquis le sort Père???

je serais tenté de répondre tant pis pour lui. Après tout, si le Mage a pu étudier le sort Père sans le sort Fils, c'est qu'il doit pouvoir se débrouiller sans non?
peut-être d'autres verront ils ça autrement...

Voilà, en gros, l'ajout majeur que j'ai fait au système de Kristéal, c'est la notion de généalogie... sinon je n'ai fait que reprendre ce que j'ai compris de son système, et pour la classification je garde la mienne certes plus simpliste mais plus équilibré...

Pour saisir comment ça marche, c'est simple essayez de vous représenter un arbre généalogique avec en ancêtre les sorts de cercle les plus élevés de la famille (cercle 6 quand il y en a)

ainsi, une généalogie sera de plus en plus complexe si elle compte des sorts à chacun des cercles...

Une généalogie qui ne compte que deux, trois branches, c'est à dire seulement deux, trois cercle est plutôt faible...

Ayez toujours en tête un arbre généalogique, avec pour sort Père, le sort étudié (pour simplifier, Souffle de Dragon en Père= généalogie complexe, disques de feu en père= généalogie simple...

En fait, je me suis **inspiré** pour ne rien vous cacher des Phylums du système de Guildes, et aussi un peu de la hiérarchie De Cosme telle que décrite dans le supplément Kheyza...

J'essairais de faire une version plus complète sur mon site...

En fait, je viens de me rendre compte que les solutions ne manquent pas au paradoxe, et que tout dépend de la manière dont on veut régler ça...

Voilà,

Je suis évidemment disponible pour répondre aux moindres de vos question. il doit y en avoir beaucoup car même si dans ma tête à moi c'est simple, je pense que ce n'est pas le cas pour tous...

Auteur

Reply

kragor

juste pour préciser en plus...

July 15 2000, 5:57 AM

que c'est Kristéal qui a ouvert la voie...

comment ça je parle pour rien dire...

puisque c'est ça, j'en profite pour vous annoncer une prochaine update de mon site, et je vous annonce d'avance le retour du fils de la revanche du BETISIER!!!

et d'autres trucs sans doute mais on verra si vous êtes sages...

je peux pas résister au plaisir de vous en citer deux petites :

(du templier catholique du groupe)
"Dieu, il t'encule !!!"

(le mage de la terre Chasse gnouf qui me demande)
"C'est qui Saal-Gedrun déjà? Non parce que j'ai noté son nom sur ma feuille mais je sais plus qui c'est..."
(le Mj dépité)
"C'est ton maître de Magie..."

Kristeal

Le fin du paradoxe ?

July 17 2000, 11:42 PM

Ton système de classification est plus complexe que le mien, il y a plus de liens d'où ta structure en arbre (généalogie).

Mais quand est-il de la limitation des niveaux d'intensité ?

Et si on a résolu ce problème, de quoi va-t-on débattre pendant les vacances ??

Le Chasse gnouf

"généalogie"...Lèche bottes !

July 18 2000, 1:52 AM

Pour ce qui est du sujet de discussion, on pourrait causer de la dangerosité du gnouf tout en ne sachant toujours pas ce que c'est, de l'utilité des Templiers dans l'écosystème éléckasien, de l'effet Moulte, de la victoire de la petite américano-chilo-strasbourgeoise aux JO de 1952 lors de l'épreuve reine du saut à la corde en boyaux de pangolin séchés (les boyaux, pas le pangolin), de l'air con que peut avoir un renne surtout de face...

Cadum.

Kragor

intensité

July 18 2000, 10:14 AM

Mais quand est-il de la limitation des niveaux d'intensité ?

la limitation des niveaux d'intensité je l'ai abandonné car j'avais à coeur d'augmenter le niveau général des sorts, notamment ceux d'attaque que je trouvais vraiment pathétiques

Sur l'écran, l'individu moyen à 35 Pv ; en comparaison serpent de feu fait un d2 à la base et c'est du cercle 3!!! Révoltant non...

Pour d'autres débats, je sais pas, on verra...

Miracle

July 12 2000 at 8:55 AM

Kragor

on va enfin rejouer demain soir!!!

en définitive ça sert à quelque chose le 14 juillet :
avoir un jour férié pour récupérer d'une partie d'Eléckasë qui s'annonce déjà moulte...

Auteur

Reply

TridenT

IDEM!

July 12 2000, 10:47 PM

IDEM! Une partie enfin annoncée pour ce soir (jeudi!). HAAAAAAAAAAAA!

Le Chasse gnouf

**Surtout, ne te précipite pas pour nous montrer
le Bêtisier de la séance...(NPO).**

July 20 2000, 3:43 AM

TridenT

Non mais ...

July 20 2000, 10:45 PM

... attends, j'ai pas des joueurs douteux, comme un certain Kragor! j'ai un peu de chance, dans la mesure où les joueurs se rappellent AU MOINS des noms des plus grands de ce monde (les maîtres de Magie, hein! Chasseur2Gnoufs!)

Kristeal

Ne serais-ce pas plutôt...

July 20 2000, 11:48 PM

le chasseur 3.1415Gnouf car pour ne même pas se rappeler le nom de son maître de Magie.

Si mon Quak avait fait ça avec Carolyn, il se serait pris une douche froide.

Le Chasse gnouf

**Je ne joue pas qu'à Eléckasë
moi...:o)**

July 21 2000, 3:13 AM

...j'ai des millions d'autres noms à retenir. Et puis de toute façon moi les noms, je ne les retiens pas : je serais capable d'oublier le mien. Ça donne des scènes pittoresques quand je fais le standardiste au boulot...

Quant à mes relations avec la Magie et ses sous-fifres de Maîtres, il y a belle lurette que les relations sont au plus bas, en ce qui me concerne en tout cas (je ne sais pas ce qu'ils en pensent dans Leurs plans...). Mine de rien, ça fait un bon nombre de séances que je n'ai pas jeté un de mes sorts ou les quelques exceptions qu'il y a quand même eu, c'était pour monnayer mes services pour financer le voyage.

Mes relations avec la Magie se sont dégradées, il y a longtemps

(à l'échelle de la Campagne) quand en sortant d'une séance de rêves (...embrouille d'un quelconque Maître de l'Esprit...), Kragor m'a...euh nous a cédé une légende "Le Cercle" qui vous le savez mieux que moi parle de la Cosmologie d'Eléckasê et la place qu'y tiennent les différentes Entités. Depuis cette lecture, je ne veux plus être un pion dans cet immense échiquier ou du moins ne plus être celui de la Magie. A l'époque, je me suis même demandé si on pouvait changer de classe de perso (depuis pas mal d'eau a coulé sous les ponts...).

Je sais bien que je suis un mage assez faible mais en tant qu'"Adepté" de la Terre je sais aussi que j'ai un atout : l'invocation d'élémentaux de la Terre. D'ailleurs, je vois bien que Kragor essaye (inconsciemment ou non ?) de me faire faire ce genre de pratique, en me refilant les règles précises à un moment de pause où j'aurais pu le faire. Ce n'est pas par oubli de ma part si je n'ai jamais invoqué une telle entité mais parce que ça m'écorcherait vraiment la gueule de traiter sans y être forcé avec des Entités de la Magie.

Et puis je sais bien que le Joyal-Etoile de la Tere, c'est Juntar



Le Chasse gnouf

TridentT

**Classe de perso ...
(mage)**

July 24 2000, 11:45 PM

Dans les classes mages, il y a les amoureux de la Magie, ceux qui la chérissent et qui ne vivent que pour elle.

Mais il y a aussi les "malins", ceux qui utilisent la Magie comme un outils pour eux. Les classes Necro sont un exemple classique de ce genre de Mage ... Ils utilisent la Magie, car elle leur est utile, et sont donc un peu "faux-cul" et assez malins pour garder les faveurs de leur "Maître" de Magie.

Il y a encore le Mage amnésique, qui ne se rappelle pas avoir un sort "Fleur", et encore moins le nom de son maître ... mais ça ... vous le verrez sûrement dans le reply!

Le Chasse gnouf

**Ne me fais pas dire ce
que je n'ai pas dit...**

July 25 2000, 12:56 AM

Il fut un temps, lointain je te l'accorde, où Ron Marchétoile chérissait la Mère Magie et ses petits que sont les Maîtres de Magie.

Ce chérissement était purement "théorique" puisqu'à l'époque, mon personnage avait encore les bonus des pérons suite à une erreur de ce cher Kragor. Imaginez le tableau : un mage véléid avec 63 en volonté, une vingtaine de PA mais 80 et quelque en progression discrète...Je redoutais mon prochain voyage astral et me demandais comment j'avais fait pour avoir trois sorts...

Maintenant que j'y pense : on peut changer de classe une fois le perso créé (et avancé) ? Il y a quoi comme classe de perso ou type de classe. Je me pose cette question suite à la remise en question perpétuelle de Ron Marchétoile mais aussi par simple curiosité vis à vis des règles car si je ne m'abuse il y a une case "ancien métier" sur les fiches de perso.

Suite à ces questions existentielles, j'attends vos réponses,

Le Chasse gnouf.

Kristeal

**Changement
de classe**

July 25 2000, 3:14 AM

Il est vrai que rien n'empêche un perso de changer de classe mais je préconiserai plutôt un changement d'une classe complexe comme les magiciens vers une classe guerrière. Cela me semble plus logique que l'inverse, bien que tout est relatif.

Et les persos "biclassés" ?

Le Chasse gnouf

**Est ce que
c'est
possible ?**

July 25 2000, 4:07 AM

Dans le principe, je suppose que rien ne peut empêcher un MJ de faire ce qu'il veut en terme de règles : si ces règles ne sont pas présentes, il peut les inventer. Mais est ce que les règles d'Eléckasë permettent déjà d'envisager de telles manoeuvres ?

Je me doute que de toutes façons cela n'aurait pas beaucoup d'influence sur l'évolution du personnage : si je ne m'abuse, les PV, PA augmentent selon la race, les 12 points à répartir est un point invariable entre les différentes classes, je ne vois que l'augmentation de CA et de CD qui fait la différence entre les différents métiers...ah si j'oubliais que certains avançaient plus ou moins vite.

D'ailleurs, maintenant que j'y pense, je trouve que c'est bidon ce système de différence d'évolution. Je le vois bien à notre table : pour un nombre d'XP à peu près équivalent, le péron aventurier est plus efficace que le guerrier spécialisé que me semble

être le templier !

Si au début de la Campagne, il y avait eu un aventurier avec les 45 points de khin réglementaire et qui aurait eu un sort quand il était niveau 1, de nos jours (26000 XP et des poussières), sans tenir compte de la faiblesse innée de mon personnage, je suis sûr que pour ce sort, il serait plus efficace que le mage et ce pour cause de un ou deux niveau en plus.

En fin de compte, une classe touche à tout devient au final plus efficace que des spécialistes et ce dans leur propre domaine...

Kragor, t'as plus qu'à booster mon personnage ! Laisse tomber pour le templier, il est déjà bien assez fort (et con) comme ça...

Le Chasse gnouf.

Kristeal

Adaptation des classes

July 25 2000, 6:25 AM

Ca le rappelle une modification que j'ai fait pour les différentes classes lors d'un passage de niveau, pour augmenter la différence entre les classes, j'ai accordé des bonus à certaines caractéristiques.

Par exemple: Magicien: +3% khin/N, + 3% en Vol/3Niv
Guerrier: +3% en puissance et 1 botte secrète tous les 3 Niv.

Les bonus ne sont pas mirobolant, mais c'est pour simuler l'entraînement constant d'une classe.

Le Chasse gnouf

C'est mieux en effet...

July 25 2000, 6:39 AM

C'est plus logique. Mais est ce que 3% de khin par niveau c'est pas un peu trop ? Et puis au lieu de 3% de volonté tout les 3 niveaux, pourquoi tu ne fais pas 1%/niveau : ce serait plus fluide, ça diminuerait le phénomène d'évolution par à coup spécifique aux systèmes avec niveaux.

Le Chasse gnouf.

kragor

toi qui cherchait un nouveau débat

July 25 2000, 8:25 AM

le voilà :
systématiser le changement de classe
Cadum est mage de la terre (arf, c'te blague) et il veut devenir

colporteur ce qui correspond mieux à son irresistible envie d'accumuler les secrets et légendes d'Eléckasë (c'est un exemple prend pas ça pour argent comptant Cadum)

Quelqu'un a une idée pour systématiser ça?

Kristeal

Magicien colporteur

July 25 2000, 11:51 PM

Le colporteur est un érudit qui ne se préoccupe de rassembler des informations.

Le passage dans ce cas-ci peut être assez facile, le futur colporteur ne s'intéresse plus à l'apprentissage de la magie. Il renonce même à son maître et il est donc logique qu'il ne puisse plus utiliser des sorts de cercle 3 et plus.

D'un autre côté comme il renonce à la magie, il gagnera plus de point dans son CA/CD car il aura recours plus fréquemment aux armes qu'avant.

Je ne crois pas qu'il faille absolument trouver une règle pour le changement de classe, car ça reste un phénomène rare et exceptionnelle mais qui résulte d'une situation concrète.

Le Chasse gnouf

**NON ! PITIE ! PAS CA !
NOOOOOOOOOOOOOOO
OOOOON !!!**

July 26 2000, 5:57 AM

Ne me dis pas qu'il va falloir renoncer à Zorclub, le maître de la terre, tu me brise le cœur.

Je suis fini, jamais je n'aurais accès aux sorts de cercle 3, quelle déception moi qui devait gagner seulement 15 niveaux supplémentaires pour y avoir accès, tu viens de m'oter ma seule raison de vivre...

Bonus en CA/CD !? Tope là, je prends. Alors combien ? Un point tout les 2,1 niveaux ? Je pense que des bonus en Intelligence et/ou Légendes seraient plus appropriés, le temps que le colporteur ne passe plus (pas?) à étudier la magie, il le prend pour se cultiver pas à s'entraîner.

Le Chasse gnouf.

Le Chasse gnouf

**Hum, Hum. Ici, je
m'appelle le
Chasse gnouf, pas
Cadum...**

July 26 2000, 5:49 AM

Dis moi, par curiosité, je t'avais déjà parlé de cette histoire de changement de classe ?

Je me demande ça parce que si, effectivement, Ron devait changer de classe, j'avais dans l'idée de le faire devenir colporteur : rude concurrence pour azurin ('culé azurin ! Je te hais !)

Si je t'en avais déjà parlé, et bien comme d'habitude, j'avais oublié...

Le Chasse gnouf.

Kragor

oups, boulette!!

July 26 2000, 5:54 AM

euh je sais plus si tu m'en avais parlé, mais c'est vrai que c'est une assez bonne idée en définitive...

effectivement, je le vois mieux en colporteur qu'en Mage de la terre à temps plein.

bon on verra ça plus tard...

Le Chasse gnouf

**T'inquiète pas
pour tout ça...**

July 26 2000, 6:07 AM

La conversion, je l'ai faite psychologiquement il y a belle lurette. Je voulais juste savoir s'il existait déjà des règles pour supporter ce comportement.

Si tu décides quoique ce soit, je pense qu'il n'y aura pas beaucoup d'incidences au niveau de mon perso sur le papier et roleplayinguement parlant non plus comme je l'ai déjà dit.

Le Chasse gnouf.

kragor

**hum tu me
cherches...**

July 25 2000, 8:16 AM

faudra envisager ça. c'est vrai que les règles ne prévoient pas le changement d'activité (pour ne pas dire classe)

Pour l'ancien métier, laisse tomber ça a rien à voir...

Quand au péron/templier, moi ça me choque pas qu'il progresse plus vite...

Le problème vient de la classe Aventurier elle même, pas du système...

quand à tes inepties concernant une éventuelle possibilité si, il avait eu 45 en khin, d'avoir des sorts plus forts que les tiens je dis non...

même dans cette éventualité il n'aurais pas eu ses premiers sorts de cercle 0 avant un bon moment, le temps de trouver les personnes qui peuvent le lui

apprendre, l'aider etc... et tout ça c'est soumis à l'avis du MJ. en plus, avec 45% en khin il a seulement l'opportunité de le faire plus tard, car en attendant, il doit développer son propre khin (et oui, pour avoir des sorts, on est limité par le khin)

quand à dire qu'une classe touche à tout est plus efficace qu'une autre, j'irais pas jusque là.

D'une part, c'est la seule classe de ce genre, ensuite si tu prends les autres classes touche à tout, tu verras que c'est pas le cas. Et il y a une grosse différence, entre le templier qui progresse lentement, et le péron qui progresse vite : l'équipement. ça a l'air con comme ça, mais c'est l'équipement qui fait une bonne part de la différence. On a atteint un équilibre, entre un templier en armure complète, et suréquipé(il commence avec, pas l'aventurier), et un péron moins bien équipé (ce qui lui a valu son bras il y a longtemps) mais qui a quelques objets askalims bien utiles(qu'il a acquis à la longue).

Le dernier duel, montre que même à poil avec un baton ça reste équilibré entre les deux; seule la chance permet de faire la différence entre les deux

Si le péron a ses chances, face au templier, c'est qu'il est très rapide à la base, mais c'est la race qui veut ça (et non la classe), et que le templier est moins rapide, à cause de son armure. sur la durée, le templier a l'avantage.

Bref, peu importe, le déséquilibre est loin d'être aussi évident que tu ne le prétends

quant à te booster, tu peux toujours rêver, t'as déjà ce qu'il faut espèce de grosbill...

je dirais donc à propos du péron et du templier, qu'aucun n'est plus fort que l'autre, et c'est mon avis sincère. une fois, l'un tombera avant l'autre, et l'autre fois ce sera l'inverse...

PSG, PSG, PSG ! PSG, PSG, PSG ! (NPO)

July 11 2000 at 9:30 AM

Le Chasse gnouf

Auteur

Reply

Kristeal

PSG = Petit Sort de Gnouf ????

July 11 2000, 11:37 PM

Toi qui les chasses, tu ne pourrais pas nous donner les détails de ce sorts, comme ça, on pourra compléter le grimoire.

TridentT

...

July 12 2000, 4:22 AM

Prend Sa dans ta Gueule ... mais c'est pas correct avec le "sa", c'est dommage!

Et ben c'est calme en ce moment. Moi j'avoue que j'arrive pô à faire jouer en ce moment : joueurs en vacances, en examens, au boulot, pris par sa copine, etc ...

Vivement septembre!

Le Chasse gnouf

PSG pour...

July 12 2000, 7:13 AM

...Piège Spécial Gnoufs ! Et vous êtes tombés dedans !

Pour ton problème, le boulot c'est pas une excuse, il y a toujours un moment de libre dans la semaine ; les examens : à cette époque, il ne doit pas y en avoir beaucoup. Puis la copine qui prend ton joueur, elle peut remplacer celui qui est en vacances.

Si ça peut de faire rager, saches que jusqu'à nouvel ordre, on joue jeudi soir. Maintenant que je m'y fais penser, le nain n'est pas encore au courant...

A pluche,

Le Chasse gnouf.

Kragor

Untitled

July 12 2000, 8:58 AM

Maintenant que je m'y fais penser, le nain n'est pas encore au courant...

bon on pourrait jouer sans lui, je serais pas le premier à m'en plaindre(j'ai pas envie de le voir dormir au beau milieu de la partie), mais bon, finalement, je m'en fous, on va jouer!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

putain je vais encore me retrouver à tout improviser si je

prépare pas plus mon scénar!!!

bof, j'ai l'habitude remarquez...

ça va chier.....

Kristeal

Quelques inspirations

July 12 2000, 11:48 PM

Khar-kholog, assassin de Lémur, Abdel Kabar,
Orkliver ...

Rien que de bonnes idées (au point de vue du MD,
pas vraiment à celui des joueurs) pour agrémenter ton
scénar.

Trident

*** Pour énerver
un mago ...**

July 13 2000, 3:31 AM

... rien de tel qu'une étoile dans le sujet 😊

Kragor

*****hum, comment dire,
je les ai déjà tous mis
dans le passé... (étoiles,
pas regarder les joueurs,
s**

July 13 2000,
9:43 AM

ah non, j'ai pas mis le khaar kolog (en
même temps pour ce soir, je vais leur
mettre un Fou d'Amroth, c'est quand même
pas mal non!!! (si on ajoute à ça, un bon
petit gars du pendule qu'il est bien sympa,
ça devrait les occuper le temps que je
trouve un scénar viable 😊

bon Orkliver, je l'ai pas mis en "vrai",
c'était lord d'un cauchemar dans le
marécage de Tander, j'ai fait jouer la scène
comme en vrai, et le joueur a vraiment
flippé à mort...

Le tueur de Lemurh, ils l'ont croisé une
fois, ça suffit, et l'abal kadar, ben je veux
pas trop en dire sur lui ou cas où quand
même un joueur à moi lirait ça... disons,
qu'il est spécial cet Abal kadar...

merci quand même pour l'inspi mais en fait
j'ai assez vite trouvé après mon message....

Le Chasse gnouf

**Ca y est la séance
est passée :**

July 19 2000, 5:17 AM

Maintenant, je peux lire ce que vous avez
écrit au dessus ?

Kragor

NNOONN!!!!!!!!!!!!!! July 19 2000, 5:48 AM
tu ne peux pas
(NPO)

et puis quoi, encore manquerais plus que
ça...
Est-ce que nous on lit tes scénars
Guildes??? Comment ça t'as pas de
scénar à Guilde? on s'était pas douté du
tout remarque...

Le Chasse gnouf

Et pis d'abord July 19 2000,
fallait pas mettre un 7:38 AM
NPO si tu mets qq
chose dedans.
(NPO)

Kragor

c'était pour vois si tu July 19 2000, 7:52 AM
suivais, et comme en
plus j'avais rien
d'intéressant à
ajouter (NPO)

on peut polluer ici peut-être en
attendant que le Zombi soit
réparé...

Le Chasse gnouf

Je crois remarquer July 20 2000, 1:17 AM
que tu ne sais pas
faire de vrai NPO : il
faut mettre un point
ou un espace. (NPO)

DUBOS

PSG GNOUF DE LA DAUBE July 14 2000, 10:50 AM

JE PENSE APRES REFLEXION QUE LE SORT PSG GNOUF N EST
QUE LE RESULTAT D UUNE EXPERIENCE MAGIQUEV RATEE
DESHONORANT L ORDRE MAGICIEN ELECKASIEN

Le Chasse gnouf

Tu sais... July 17 2000, 2:04 AM

...je n'ai pas besoin d'inventer de tels sorts pour déshonorer la
classe des magiciens...

Et puis d'abord, j'aurais jamais assez de PA pour faire des
expériences magiques...

Le Chasse gnouf.

Kristeal

Rien que son existence ... July 17 2000, 11:32 PM

suffit à déshonorer Eleckasé et pas seulement les

magicien.

Vive les Gnoufs !!!

Le PHCDGM. (Président Honoraire de Comité de
Défense des Gnoufs Martyrisés)

Le Chasse gnouf

**Si tu savais ce qu'est
un gnouf...**

July 18 2000, 1:40 AM

...tu ferais moins le fier...

Pas la peine de mendier, je ne te le dirais pas : le
gnouf est indicible de nature.

Le Chasse gnouf.

Kristeal

**une question pour le
Chasse Gnouf**

July 18 2000, 3:27 AM

C'est qui Saal-Gedrun ? C'est le chef suprême
des Gnoufs ?

Le Chasse gnouf

**Facile ! C'est le
Joyal-Etoile de
la Terre ! ;-)**

July 18 2000, 4:49 AM



Kristeal

Rien que son existence ...

July 17 2000, 11:32 PM

suffit à déshonorer Eleckasé et pas seulement les
magiciens.

Vive les Gnoufs !!!

Le PHCDGM. (Président Honoraire de Comité de
Défense des Gnoufs Martyrisés)

Bonnes vacances à tous...

June 30 2000 at 7:48 AM

Karlem

j'essaierai d'aller qqes fois sur le net ces vacances-ci mais ça va être dur!!! RDV en septembre,

Karlem 😊

Suite du Paradoxe

June 27 2000 at 11:45 PM

Kristeal

Désolé de recommencé un nouveau message, mais le précédent commençais à être un peu touffu.

J'aime assez l'idée de Kragor de limité le niveau des sorts en fonctions des niveaux requis à chaque cercle, sauf pour les sorts de Cercle 0

Limiter les sorts de cercle 0 à 2 niveaux d'intensité me semble faible car ce sont des sorts neutres pour la plus part. Je pense qu'il ne faudrait pas limiter leur intensité.

Pour les autres cercles, la limite d'intensité est plus élevée car les niveaux requis le sont aussi.

Et cette limite une fois couplée au bonus des relations père-fils devrait développer un bon système de magie.

Auteur

Reply

Kristeal

Correction du message précédent !

June 27 2000, 11:51 PM

En appliquant la règle de Kragor pour limiter l'intensité au niveau du Cercle requis + 1, les sorts de cercles 0 aurait une intensité max de 1 et ceux de cercle 1 de 3, ce qui me semble trop faible.

Je me propose plutôt de limiter ces sorts à l'intensité 5 (qui correspond à celle du cercle 2), voir 10 pour le cercle 0.

kragor

je suis d'accord...

June 28 2000, 10:30 AM

j'y avais justement songé...

par cette méthode, les sorts faibles atteignent très vite leur maximum, même s'ils sont neutre...

Mais justement après tout cela reste des sorts de cercle 0 quand même donc quelque par ça me choque pas particulièrement...

Autre solution, limiter le niveaux des sorts certes mais en exclure les sorts Neutre, qui n'entrent pas dans ça...

il est assez rare que les sorts neutre en effet voit jouer sur leurs paramètres me niveau des sorts. généralement le niveau des sort, s'appliquent surtout aux sortilèges de bataille.

il me semble donc normal d'exclure tout sort qui n'est pas suceptible d'être touché par le paradoxe...

Maintenant tout dépend de coment on définit un sort "neutre"...
pour moi un sort qui peut être utilisé pour faire des dégâts, qui a donc un potentiel offensif, n'entre pas dans ses sorts, même s'il est de cercle 0 (vous imaginez le sort de la magie de la terre projectiles de cercle 0... il peut obtenir une portée rapidement iréellé si on ne le limite pas, car il progresse à raison de 10/niveau)

voilà pour la réponse du jour...

Kristeal

Qu'est-ce qu'un sort neutre ?

June 29 2000, 1:28 AM

C'est une question difficile car la réponse est très objective.
Prenons par exemple le sort d'oeil du sorcier, s'il sert à explorer une

zone pour anticiper une attaque, il peut être considéré comme un sort défensif.

De plus, je viens de me rappeler quelque chose, le sort lumière, cercle 0, permet de repousser des démons de type V au niveau 10, or comment ce sort pourrait-il atteindre cette intensité s'il est limité au niveau 5 et on ne peut pas le considérer comme un sort neutre puisqu'il agresse les démons.

Je ne pense pas qu'il faille vouloir limiter les sorts de Cercle 0, les dégâts qu'ils occasionnent n'augmentent pas avec l'intensité. Dans le cas des projectiles, seul le nombre augmente mais les dégâts restent limités à 1D2 (ce qui peut quand même tuer une personne sans protection).

Le Chasse gnouf

Mon cas n'est pas désespéré :

June 29 2000, 8:00 AM

Excusez moi pour ma question sur le sort Lumière, je n'avais pas lu ce message.

Mais je vois que je commence à avoir de bons réflexes, moi qui me désintéresse des règles.

Le Chasse gnouf.

Kragor

c'est justement à cause de ça que je me posais la question

June 29 2000, 10:22 AM

j'avais anticipé ce genre d'incohérence comme et surtout, le sort lumière qui effectivement montre les limites de ma solution...

je pense que toutefois ce n'est pas un si gros problème que ça, et qu'on peut régler ça en créant un nouveau sort de cercle plus élevé (qui entrerait dans les relations Père/fils comme au lieu du sort lumière) qui servirait lui uniquement à repousser les démons et créatures démoniaques. le sort de lumière ne permet de repousser ces créatures qu'à partir du niveau 4 pour les plus faibles d'entre elles. on peut donc imaginer un sort qui repousserait ces créatures accessible au dès le cercle 2 en magie de la lumière...

bon cela dit si on doit appliquer systématiquement une solution au cas par cas on est pas sorti, mais s'il faut en passer par là ça ne me dérange pas...

Et puis ça permettrait de rééquilibrer certaines magies qui possèdent moins de sorts et de relations que d'autres.

Et comme je le disais, je trouvais que le système de Magie et les sorts en général n'était pas très efficace. un sort de disque de feu par exemple ne fait que 1d4. si on compare ça à la moyenne des PV d'un Pj moyen, c'est plutôt ridicule. donc mon système qui vise à limiter les Magies peut ne pas être génial tout le temps. Cela dit, si on le combine avec les relations père fils ça peut donner un bon truc je pense...

Kristeal

Oubliez le message si dessus..

June 29 2000, 2:02 AM

Je viens de passer en revue tous les sorts de cercle 0, il n'y a aucun sort d'attaque, et le sort flammeche est le plus mauvais exemple car c'est le seul sort dont les dégâts augmentent avec le niveau ! Ce n'est

pas un sort d'attaque car je vois mal un magicien attaquer avec son briquet (je ne parle pas de torture !)

Il ne faut limiter l'intensité des sorts ne cercle 0, cela n'a pas de sens, ce sont quand même les sorts de base de la Magie et il semble normal que l'intensité augmente avec l'expérience.

Kragor

pas tout à fait d'accord

June 29 2000, 10:26 AM

le sortilège projectiles est un bon exemple de sorts offensif de cercle 0 (bon c'est le seul aussi j'en conviens)

Et ben si on ne le limite pas, il se retrouve vite avec une portée immense à raison de 10 mètres par niveau, peut-être même plus loin dans certaines circonstances et sous certaines hypothèses que la vue du mage. et là y'a problème à mon avis
Qui plus est il y a d'autres sorts qui ne son pas a priori offensifs mais qui peuvent être utilisés comme tels

le sort torches, même si ses dégâts n'augmentent pas avec le niveau peut servir dans une certaine mesure à agresser un ennemi...

Bon c'est pas très puissant comme on dit, mais il faut se rappeler que c'est du cercle 0 et que donc en tant que tel, c'est déjà pas mal, même si les dégâts ne progressent pas avec le niveau.

Le Chasse gnouf

Limiter les sorts...

June 29 2000, 7:56 AM

...Et que vont devenir les sorts du style Lumière dont les effets varient en fonction du niveau de manière qualitative et non quantitative ?

Le Chasse gnouf.

Le Chasse gnouf

Limiter les sorts...

June 29 2000, 7:58 AM

...Et que vont devenir les sorts du style Lumière dont les effets varient en fonction du niveau de manière qualitative et non quantitative ?

Le Chasse gnouf.

Kristeal

limiter l'intensité d'un sort pourquoi et comment

June 29 2000, 3:00 AM

Voila le dernier message sur le sujet pour aujourd'hui, c'est promis (sauf s'il y a une réponse).

Limitation du niveau d'intensité des sorts :

Un dernier point pour limiter le paradoxe du chalumeau est de limité l'intensité des sorts en fonction des cercles. Utilise le postulat empirique Kragorien qui dit « Un sort de cercle X ne peut progresser au-delà du niveau minimum requis pour atteindre le cercle X+1 »

Avec deux exceptions :

Les sorts de cercle 0 : ils servent au magicien débutant à maîtriser la magie, il est donc normal que l'intensité de ceux-ci progresse en même temps que l'expérience acquise par le magicien.

Les sorts de cercle 1 et 2 : pour atteindre le cercle 3, les magiciens doivent

remplir une «mini-quête» pour leur seigneur. On pourrait donc envisager de limiter les sorts de ces cercles au niveau 7, vu que le magicien doit être niveau 8 pour passer au cercle 3. Comme le maître de magie ne sait pas encore ce que vaut son serviteur, la Magie a décidé de limiter l'intensité des sorts de cercle 1 et 2, surtout qu'ils sont accessibles au non-magicien. Avec une intensité de 7, ces sorts seront relativement intéressants sans pour autant les rendre trop forts, ce qui gardera l'intérêt des sorts de cercle plus élevés.

Trident

Je suis peut-être sourd mais ...

June 30 2000, 4:06 AM

... pourquoi l'hypothèse de limiter le niveau du sort à celui du mago ne vous plaît pas???

A chaque changement de niveau, le mago augmente tous ces sorts d'un niveau, et peut aussi les augmenter par un voyage astral.

Ce n'est ni trop puissant, ni bourrin, simple et apparemment efficace (et réaliste).

Demandez l'avis du joueur Veleid/Mago Avalachk, qui n'est encore jamais intervenu dans le forum (ça le fera réagir!).

J'espère avoir des réponses constructives, comme tjrs, et désolé de vous faire répéter les explications 😊

Trident

Kragor

pourquoi...

June 30 2000, 10:58 AM

Parce que ça ne résout pas vraiment notre paradoxe qui consiste en le fait que les sorts faibles peuvent toujours être largement d'un niveau plus élevé que les autres.

Et puis on ne fixe pas vraiment de maximum, puisque le maximum augmente avec le niveau des personnages.
comment être clair?

un exemple rapide parce j'ai pas le temps:

tu es cercle 2 niveau 5

Tes sorts de cercle 0 sont limités au niveau 5, tout comme tes sorts cercle 1 et tes sorts cercle 2.

En quoi ça résout notre paradoxe, le sort cercle 0 ayant toujours été acquis avant les autres sera plus puissant.
en clair ça limite pas grand chose à mon avis. ou alors j'ai mal compris et il faudrait que tu développes.

Dans la majorité des cas (à 99.9%), le niveau du sort d'un mage n'excèdera pas son niveau, au mieux il l'égalera pour les sorts de cercle 0, et au pire il sera bien inférieur pour les sorts de cercle moindre.

Je considère que le niveau d'un sort se calcule par la différence entre le niveau actuel, et le niveau auquel le mage a acquis son sort...

donc au mieux s'il a eu son premier sort au niveau un, au mieux, ce sort sera égal à son niveau et ne pourra naturellement pas excéder ce niveau...

je sais pas si je suis clair mais j'ai pas le temps là, fô ke j'y aille

une chtite question de Magie...

Kragor

June 26 2000 at 1:15 PM

si quelqu'un peut me dire à quoi correspond le sort Chapelle de la magie de la terre (Page 46 du supplément Magie)

il dit être identique en tout point au sortilège lumière divin de la magie eau-lumière, seulement, je n'ai nulle trace de sort justement ni dans eléckasě, ni dans Magie...

et comme je suis en train de faire un archiavge des sorts...

donc si quelqu'un sait à quoi ce sort correspond, qu'il me le dise...

Update des Abysses

June 24 2000 at 6:11 PM

Kragor

Update spéciale Magie pour cette fois.

J'ai commencé l'archivage des sorts et terminé les Magies Du feu et de l'eau.

Je sais que Trident a déjà fait tout ça, mais au cas où il ait modifié ou apporté une touche personnelle et surtout parce que j'avais déjà commencé ce travail en même temps que lui et que j'ai pas envie d'avoir l'impression d'avoir perdu mon temps inutilement, je poursuis de mon côté cet archivage des sorts, à ma manière...

Voilà, j'espère quand même que vous n'aurez pas trop une impression de déjà vu pour autant...

| Auteur | Reply | |
|---------------|--|------------------------|
| Karlem | J'ai bientôt un truc pour ton bétisier... | June 26 2000, 6:04 AM |
| | je vais essayer de faire un rapide aller-retour jusque mon kot pour rapporter les paroles exactes... Tu verras, nous, ça nous a torché! (au moment-même en tous cas) 😊 | |
| Karlem | Voilà... | June 26 2000, 11:10 AM |
| | Dans un monastère de la région sud de Pachure... | |
| | MJ(moi): "Le frère supérieur vous mène alors jusqu'à une porte d'airain couverte de gravures étranges représentant serpents et autres créatures reptiliennes..." | |
| | Les PJs: "Des reines???" | |
| | MJ: "Du métal quoi!!" | |
| | PJs(unanimes): "Hein?" | |
| | MJ: ... après 10 min de vaines explications, prend le dico, regarde à "airain" et explique, preuves à l'appui, qu'il s'agit d'un alliage de cuivre et d'acier... | |
| | PJs(peu convaincus): "Aaaaahhh!" | |
| | Wein(qui était perdu depuis 1 an sur des plans inconnus et qui venait à peine de retrouver sa terre natale): "Tiens, je me demande quelle est la longueur de ma barbe!?" Il lance 1d6... "2m! Putain, on dirait le Père Noël!" | |
| | Nicodem: "Ah, c'est pour cela qu'il y a des rennes!!!" | |
| | GROS ECLAT DE RIRE... 😄😄😄 La feinte du siècle! | |
| Kragor | je suis travailleur moi en ce moment c'est fou | June 28 2000, 2:40 PM |
| | juste pour vous signaler que j'ai terminé l'archivage des sorts des magies élémentaire... voilà c'est tout pour le reste, ben... on verra plus tard... | |

suggestions pour résoudre le Paradoxe du chalumeau...

Kragor

June 23 2000 at 12:10 PM

| Magie du Feu | Cercle 0 | Cercle 1 | Cercle 2 | Cercle 3 | Cercle 4 | Cercle 5 | Cercle 6 |
|---------------------|--------------------------|-------------------|------------------|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|
| Attaque | Torches | Fer de Feu | Boule de Feu | Pilier de Feu | Flammes enivrante | Globe | Nuage incendiaire |
| | Flamme | Flèche de feu | Jet de Lave | Serpentin de feu | | | Souffle du Dragon |
| | Flammèches | Disques de Feu | Lave | | | | |
| | | Etincelle de Lave | | | | | |
| Défense | Protection contre le feu | | Sphère de Feu | Mur de flammes | | | |
| | | | Globe de Feu | | | | |
| Neutre | contrôle des feux | Gardien du Feu | Yeux de braise | Flammes captivantes | Etincelle | | |
| | Embrasement | Esprit du Feu | | | | | |
| | brume | Feu divinatoire | | | | | |
| Inclassé | | | Boules dansantes | | | | |

Voilà un exemple de classification hiérarchique que l'on pourrait trouver pour les sorts, bon elle est pas complète mais ça donne une première approche je crois de ce à quoi on veut aboutir

On pourrait très bien imaginer de sous catégories histoire de pousser la division un peu plus loin.

Par exemple dans les sorts d'attaque, on pourrait trouver trois sous catégories :

- celle des attaques à distance, dans laquelle on trouverait dans l'ordre : flammèches (C0), Etincelle de Lave (C1), Pilier de Feu (C3), globe pour le cercle 5 et nuage incendiaire pour le cercle 6.
- celle des projectiles avec : torches (C0), disques de Feu(C1), Boule de Feu, lave et jet de Lave (C2),Serpentins de Feu (C3), souffle de Dragon (C6)
- celle des sorts d'"amélioration" (désolé j'ai pas trouvé mieux comme terme), c'est à dire ceux qui servent à booster quelque chose ou quelqu'un qui inflige déjà

des dégâts : Flamme (C0), Fer de Feu et flèche de Feu (C1), flammes enivrantes (C4)

Bon je suis tout à fait conscient que poursuivre ça demanderait énormément de temps, puisqu'il faudrait le faire pour chacune des sous-catégorie des 9 types possibles de Magie (j'exclue volontairement les Symboles), mais avant de poursuivre ce fastidieux travail, j'aimerais votre avis.

Sinon il existe une autre manière de procéder pour résoudre le paradoxe du chalumeau, c'est tout simplement de limiter les sorts "faibles" à un maximum raisonnable correspondant au niveau du cercle suivant.

Par exemple, pour le sort torches, il s'arrêterait de progresser au niveau 5 (qui correspond au niveau minimum requis pour arriver au cercle 1) ce qui pousserait les mages à passer le cercle suivant, en vue de pouvoir acquérir un sort meilleur. Bien entendu ici, ça éviterait de se faire chier à reprendre tous les sorts, c'est un peu la solution de facilité et il n'est ici plus question de relations Père/fils.

A vous de choisir, et surtout à vous de me dire ce que vous en pensez...

Auteur **Reply**

Kragor **argh, désolé pour le grand blanc avant le message** June 23 2000, 12:14 PM

voilà j'ai voulu montrer mon incommensurable maîtrise du HTML avec un zoli tableau et plein de beaux trucs, mais ça a du merder quelque part

echec critique comme on dit dans le jargon,

cela dit c'est pas un canular de ma part, je le jure

Karlem **T'aurais dû voir ma tête quand je n'ai rien vu apparaître...** June 26 2000, 6:00 AM

"Alors, putain! Va bientôt apparaître c'te texte... doit être vachement long, y-en met du temps à charger c't ordi de merde!!!"



Vos sites ?

June 20 2000 at 7:13 AM

Le Chasse gnouf

Vous qui fréquentez ce forum, peut-être avez vous une page voire un site dédié à Eléckasë. Bien sûr vous l'avez déjà mentionné il y a 12 ans quand vous l'avez créé mais qui va fouiller dans des archives d'il y a 12 ans ? Pas moi.

Si vous avez donc un site rappelez le nous ici, histoire de se faire une idée de l'ampleur tentaculaire que prend le trust Eléckasë dans le réseau mondial. Si vous connaissez une adresse qui n'a pas été mentionnée n'hésitez pas à le faire !

Le Chasse gnouf...

Auteur

Reply

kragor

t'as du succès avec tes messages dis moi

June 22 2000, 1:27 PM

allez je réponds...

Voilà la liste de tous les sites mentionnant Eléckasë que j'ai croisé lors de mes pérégrinations...

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

(mon site)

<http://www.multimania.com/cwwws/role/index.html>

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

<http://www.infomaniak.ch/~bilbo/>

<http://www.multimania.com/trident/main.htm>

<http://www.geocities.com/patryns pencer/eleckase.html>

voilà tous ceux ke j'ai croisé jusque là mais je suis sûr qu'il y en a d'autres bien cachés

Le Chasse gnouf

Zut, je voulais qu'ils répondent eux-même...

June 23 2000, 12:54 AM

...et ensuite les pousser à s'inscrire sur le site jeuxderoles.com et/ou sur le Python.

C'est vrai ça ce serait sympa d'avoir plein de sites Eléckasë référencés. Il faut faire de la pub si vous voulez qu'Eléckasë se développe. Ce n'est pas en attendant que des nouveaux MJ et joueurs se pointent sur le forum que l'on arrivera au point où ce jeu devienne mondialement connu et où Wizard of the Coast rachète les droits.

Bougez vous que diable ! (je ne parle pas pour toi, Kragor, qui est déjà sur tous ces sites)

Le Chasse gnouf.

Bonjour Messires, le soleil apparait, et les Eleckasiens se font discrets, alors que l'Armagedon repand son ombre sur notre terre.

Tout le monde doit être bien préparer, et la Magie semble être la meilleure arme pour le contrer.

Sur mon site (<http://www.trident.fr.st>), vous trouverez LE recueil de Magie. Tous les sorts y figurent, et ont été + ou - modifiés, révisés, allégés etc ... J'ai en outre essayé d'adapter le sort selon son niveau, car certains n'avaient aucun interet à être augmentés. (ca ne plaira peut-être pas à tout le monde mais ...)

Deux formats comme d'habitude. Format WORD (zippé) de 98 pages, et format HTML sur lequel je n'ai pas trop travaillé; la mise en page est donc assez ... bâclée, mais j'y reviendrai.

A tous les mages (et les non mages), je vous souhaite bonne lecture, en espérant que ce recueil vous servira autant qu'à moi (et à mes joueurs).

Si vous y voyez des modifications, ou si vous voulez ajouter VOS créations, n'hésitez pas.

Kristeal> J'intégrerais les tiens dès la prochaine MaJ.

Bon Week-end à tous, bon courage à ceux qui passent des exams, et bon jeu pour les chanceux 😊

TridenT

Auteur

Reply

kragor

trop fort...

June 10 2000, 5:26 PM

bon je ne t'en veux pas...

alors là tu vas me demander pourquoi je serais censé t'en vouloir...

ben en fait j'avais eu la même idée, à savoir de réunir en un seul document tous les sorts existants sur éléckasë histoire de pouvoir donner tout ça au mage et de les laisser se demerder avec...

Seulement ça faisait beaucoup beaucoup de travail, j'avais commencé, mais j'avais fait que les magies de l'eau et du feu jusque là...

bon maintenant que tu m'as maché le boulot je vais puvoir me reposer sur mes lauriers 😊

Seul problème, j'ai plus d'encre pour imprimer tout ça, mais enfin merci quand même, car c'est vraiment un super chose que d'avoir fait ça...

Merci vraiment, tu me maches un travail considérable...

TridenT

Moi non plus!

June 11 2000, 9:54 AM

Ben oui, ça faisait longtemps que j'avais prévu de faire ça et puis ... je m'y suis mis!

C'est un gros morceau, mais au moins, c'est fait 😊

par contre Kragor, rappelles-toi que j'ai modifié pas mal de sorts, donc jette peut-être un coup d'oeil avant de la filer au Mago!

N'hésitez pas à m'envoyer vos messages d'encouragements,
parce que c long comme boulot! Allez-y 😊
Bon jeu, et A++

Ron Marchétoile **"Il y aurait donc plusieurs sorts ??" (NPO)** June 12 2000, 7:50 AM

Kristeal **Les relations père-fils** June 12 2000, 11:34 PM

Si cela vous intéresse comme je l'ai déjà fait une fois, je veux bien réadapter la liste des liens père-fils (dont on avait discuter en début de forum). Le tout est de savoir si vous utilisez cette règle pour booster les niveaux des sorts de Cercles supérieurs

TridentT **Yep!** June 13 2000, 1:29 AM

Je crois que cela interessais bcq de monde!

Le Chasse gnouf **Les relations père-fils ????** June 13 2000, 9:44 AM

De quoi parlez vous ? Je ne comprends rien, je n'ai jamais entendu parlé de ceci à Eléckasë (Kragor, faire de la rétention d'informations ?Nooooon)

Le Chasse gnouf.

kragor **non pas de rétention d'informations...** June 13 2000, 12:36 PM

pour t'expliquer, c'est un idée très bonne qui a été soulevée il y a bien des éons par les membres de ce forum comme quoi, il y aurait des sorts liés entre eux au sein d'une famille comme une hiérarchie...

c'est pas très clair, mais le but si je me souviens bien de cette idée était de permettre de résoudre le paradoxe du chalumeau(TM: bilbo) inhérent au système de Magie dans eléckasë...(c'est encore moins clair là, d'autant que je sais pas si je mélange pas deux trucs à la fois, mais j'ai la flemme de visiter les vieux messages poussiéreux)

hélas cette idée prend bien du temps à mettre en oeuvre et elle n'a pas été développé plus en avant à l'époque.

elle réapparaît aujourd'hui...

bah prenons un exemple de relations père/fils

On a le sort **pilier de feu** cercle trois, qui est père...
son fils direct et le sort **boule de feu**, de cercle deux...
et son petit fils, le sort **disques de feu** de cercle un...

suppose un mage de cercle 3 et de niveau 8 qui possède ses trois sorts :

(pour atteindre le cercle 3 il faut être niveau 8)

*Il a donc le sort de disque de feu depuis le niveau 2 et fait donc $1d4(+1d4/2niv)$, soit 4 d4 avec ce sort

*Il a aussi le sort de boule de feu mais depuis le niveau 5 cette fois, car c'est un sort de cercle 2 et fait donc $1d4(+1d4/niv)$, soit 4d4 avec ce sort... autant qu'avec le sort précédent qui est pourtant de cercle inférieur !!!

*enfin il a le sort de Pilier de Feu, mais depuis le niveau 8 qu'il vient tout juste d'atteindre. avec ce sort, il fait $2D4(+1d6/niv)$, soit 2 d4, moins qu'avec les deux sorts précédents, d'où la question, à qu'io bon progresser en cercle si c'est pour avoir des sorts moins efficace qu'avant...

Pire même, rappelons que le sort de disque de feu coute 4 PA, que celui de boule de feu en coute 5 et que pilier de feu en coute 9...

je crois qu'on commence à comprendre la nature de ce paradoxe. Et c'est pareil avec le khin que ça requière, un sort inférieur, prend "moins de place" qu'un sort de cercle supérieur, pour une meilleure efficacité/rentabilité...

alors oui si je refaisais les claculs en donnant à mon mage un niveau bien plus élevé, toutes cette belle démonstration tomberait en fumée, mais peu importe car avant d'atteindre un très gros niveaux, le personnage de base se fait enfler entre temps, d'autant que je crois que même en finissant la campagne, un Pj de base ne dépassera pas dans les cas les plus extrêmes le niveau 8 voire 9...

d'où l'intérêt d'établir ces relations et d'essayer de rémedier à ce délicat problème qu'un Pj peu scrupuleux s'empresserait d'exploiter...

voilà pour l'explication du jour...

kragor

j'ai retrouvé l'adresse des messages qui parle de ça...

June 13 2000, 12:47 PM

<http://network54.com/Forum/message?forumid=25555&messageid=931558297>

voilà, pour plus de détails là dessus, allez y jeter un oeil...

Le Chasse gnouf

Aaaaaaaaaaaaaaah !!!!

June 13 2000, 1:22 PM

"pour t'expliquer, c'est un idée très bonne qui a été soulevée il y a bien des éons par les membres de ce forum comme quoi, il y aurait des sorts liés entre eux au sein d'une famille comme une hiérarchie..."

??????

"c'est pas très clair, mais le but si je me souviens bien

de cette idée était de permettre de résoudre le paradoxe du chalumeau(TM: bilbo) inhérent au système de Magie dans Eléckasë..."

????????????

"(c'est encore moins clair là, d'autant que je sais pas si je mélange pas deux trucs à la fois, mais j'ai la flemme de visiter les vieux messages poussiéreux)"

C'est bien toi, ça !

"bah prenons un exemple de relations père/fils

On a le sort pilier de feu cercle trois, qui est père..."

C'est sûr qu'être Cercle 3, ça va m'arriver tout les jours...

"son fils direct et le sort boule de feu, de cercle deux..."

N'essaie pas de te rattraper avec un cercle plus faible mais tout aussi inaccessible...

"et son petit fils, le sort disques de feu de cercle un..."

Ah, un sort accessible. Bonjour madame la fille du Cercle, vous ne pourriez pas m'apprendre Disque de Feu ? ... Qu'avez vous contre la Magie ??

"suppose un mage de cercle 3 et de niveau 8 qui possède ses trois sorts :
(pour atteindre le cercle 3 il faut être niveau 8)"

Et vas-y que je te remue la hallebarde dans la plaie...(y en a des hallebardes à Eléckasë ?)

"*Il a donc le sort de disque de feu depuis le niveau 2 et fait donc 1d4(+1d4/2niv), soit 4 d4 avec ce sort"

On va dire Fleur niveau 1...

"*Il a aussi le sort de boule de feu mais depuis le niveau 5 cette fois, car c'est un sort de cercle 2 et fait donc 1d4(+1d4/niv), soit 4d4 avec ce sort... autant qu'avec le sort précédent qui est pourtant de cercle inférieur !!!"

Là, on dit Fruit (cercle 12, bande d'ignorants!) depuis le niveau 25...

"*enfin il a le sort de Pilier de Feu, mais depuis le niveau 8 qu'il vient tout juste d'atteindre. avec ce sort, il fait 2D4(+1d6/niv), soit 2 d4, moins qu'avec les deux sorts précédents, d'où la question, à qu'io bon progresser en cercle si c'est pour avoir des sorts moins efficace qu'avant..."

Summum du summum : Plantule (il faut être la Mère de la Magie pour pouvoir lancer ce terrible sort), et là avec vos règles de chameau-que-je-n'ai-pas-

comprises, Plantule devant overpuissant, je déchire tout devant moi et j'étrangle Azaris et le père Noël à la main blanche en même temps avec la Plantule Ultime...et je deviens gnouf.

"Pire même, rappelons que le sort de disque de feu coute 4 PA, que celui de boule de feu en coute 5 et que pilier de feu en coute 9..."

Il est vrai que c'est rageant de ne faire pousser qu'une plantule quand on peut faire pousser 2 tonnes de fleurs...

"je crois qu'on commence à comprendre la nature de ce paradoxe."

Paradoxe ?! Ta *"#&@[] !!

"Et c'est pareil avec le khin que ça requière, un sort inférieur, prend "moins de place" qu'un sort de cercle supérieur, pour une meilleure efficacité/rentabilité..."

Le khīn, c'est pas le truc qui a baissé de moitié quand j'ai appris le redoutable sort Fleur ?

"alors oui si je refaisais les claculs en donnant à mon mage un niveau bien plus élevé, toutes cette belle démonstration tomberait en fumée, mais peu importe car avant d'atteindre un très gros niveaux, le personnage de base se fait enfler entre temps, d'autant que je crois que même en finissant la campagne, un Pj de base ne dépassera pas dans les cas les plus extrêmes le niveau 8 voire 9..."

Appate nous pour qu'on finisse la campagne tant que tu y es !

"d'où l'intérêt d'établir ces relations et d'essayer de remédier à ce délicat problème qu'un Pj peu scrupuleux s'empresserait d'exploiter..."

Je t'en prie, ne mets plus de "é" à essayer, respecte ma santé mentale...

"voilà pour l'explication du jour..."

Merci, j'en vois mieux l'intérêt maintenant.

Le Chasse gnouf.

Trident

Contre-paradoxe

June 13 2000, 11:10 PM

Rien n'empêche un mage de faire un voyage astral et d'augmenter le niveau de ses sortilèges (jusqu'à un max qui est son niveau bien sûr).

C'est une règle que j'ai légèrement modifié, et qui est assez bien perçue par les joueurs.

En gros (je ne l'ai pas sous les yeux), à partir du Cercle 2 (pas grands monde dans mes joueurs!) lors d'un voyage astral, le mage va se concentrer sur

l'empreinte du sortilège, et développer sa puissance.
Un p'tit jet de réussite (perte de PA évidemment) et
hop! Le tour est joué!

Présenté comme ça, ça paraît simple, mais demandez
aux mages 😊

Mais l'idée de Kristeal est assez sympa aussi, je vais
peut-être garder les deux. (si Kristeal nous remet à
jour cette liste rapidement!)

A+

Kristeal

**Je travaille sur
le liste**

June 13 2000, 11:30 PM

J'ai déjà remis à jour les familles de sort en
tenant compte de la nature du sort (attaque,
modification d'armes, contrôles de
l'élément...)

Les magies des éléments sont déjà remises à
jour, je vais essayer de terminer rapidement
les dernières magies.

Kragor

**on va croire que
je viens que
pour critiquer...**

June 23 2000, 12:21 PM

donc tu as fait une patite règle maison qui
énonce qu'un joueur peut par un voyage astral
augmenter le niveau de ses sorts à partir du
cercle 2.

c'est sympa, mais si je peux me permettre une
critique, je trouve ça maladroit.
ça part d'un bon sentiment pourtant :), mais
voilà un joueur peu scrupuleux, n'hésitera pas à
augmenter ainsi ses sorts les plus faibles.
L'ehontée optimisateur n'est pas bête en effet,
les sorts de cercle faible coûte moins cher en
khīn et en PA, donc pourquoi irait-il s'embêter
à augmenter les niveaux de ses sorts "forts,
alors qu'il peut le faire aussi pour ses sorts
faibles...

bon je m'excuse encore, de cet esprit critique,
et soyez assurés que de mon côté je travaille
aussi à résoudre ce problème. Allez voir le
message intitulé "suggestion pour résoudre le
paradoxe du chalumeau" et n'hésitez pas à être
aussi critique que moi!!!)

Kragor

Kristeal

**Ce n'est pas une
règle maison !**

June 26 2000, 4:24 AM

C'est même une règle de base, à partir du
cercle 3, tous mages peut au lieu
d'apprendre un nouveau sort (lors d'un

voyage astral), augmenter le niveau d'un sort de Cercle 2,3 ou 4.

Et pour rappel, un voyage astral dans une tour n'est pas une partie de plaisir surtout si on doit lutter contre les lignes telluriques.

Kragor

**autant
pour moi**

June 26 2000, 10:13 AM

j'avais cru qu'il voulait dire que dès le cercle 2 atteint on pouvait faire des voyage astraux pour augmenter n'importe lequel de ses sort, et pas seulement ceux de cercle 2 ou plus...

quand au rappel merci j'étais au courant, les mages de ma table se galère assez pour progresser...

Le Chasse gnouf

**Il y a d'autres
mages à la
table ???
(NPO)**

June 27 2000, 7:04 AM

Kristeal

Faut croire ...

June 27 2000, 7:09 AM

que tu fais tellement de bruit
que Kragor pense qu'il ne
joue qu'avec des mages.

Kragor

**rah t'es lourd quand tu
t'y mets...**

June 27 2000, 10:21 AM

bon c'est vrai que actuellement
j'ai pas de mages à ma table (et
paf prends ça) mais fût un temps
où j'en avais un (Malryk) et demi
(les autres)

bien sur il fallait comprendre, les
mages de ma table se sont assez
galérés par le passé...

au lieu de lire le moindre de mes
messages, tu ferais mieux de finir
de me taper les Académies pour
guildes (surtout les académies
Ashragors, car je crois que je
vais me diriger vers l'une d'entre
elles)...

Le Chasse gnouf

T'as pas honte ? June
28 2000,

4:50 AM

honte de parler de Guildes
ici. Est ce que je te traîne
dans la boue, moi ? 😊

Alors comme ça, il
s'appelait Malryk ? Moi je
me contentais de "l'elfe
noir" et encore il aurait du
s'estimer heureux que je
daigne l'aborder.

Quand à la remarque
implicite sur les
compétences mgiques de
Marchétoile, saches que je
suis le premier à l'avoir
remarqué.

Le Chasse gnouf.

Karlem

**ça se
défend...**

June 26 2000, 5:49 AM

n'oubliez pas aussi qu'un mage de cercle
4, je crois, peut augmenter la puissance de
ses sorts en utilisant lors du lancement la
moitié des PA que le sort nécessite pour
gagner 1 niveau de sortilège... Weyn en a
fait l'expérience lors de la partie passée...
il voulait pulvériser son adversaire avec le
sort "éclair"... malheureusement il avait
oublié les règles sur les Points Astraux et
comme il avait utilisé tout son potentiel...
il est devenu fou! (J'ai utilisé les folies de
Chtulu pour savoir ce qu'il lui était
arrivé... il est devenu le contraire de ce
qu'il était... psychopate criminel!!! De
bonnes parties en perspective!)

TridentT

Précisions

June 27 2000, 7:46 AM

1/ Je n'ai pas créé cette règle de toute
pièce, elle existait déjà en partie dans le
livre du maître

2/ Les sorts de faible cercle semblent
attirer certes, mais le niveau
maximum du sort est fixé au niveau du
Mage (ça me paraissait implicite).
Donc, au début, le Mage peut avoir
envie d'améliorer ses sorts de cercles 1
ou 2, pas les autres!

ERREUR! Les optimisateurs verront
tout de suite que les sorts de cercle

superieur auront un effet plus puissant à niveau égal! Un compromis entre puissance et cout!

Kragor

June 27 2000, 6:24 PM

**ah oui
mais là
je suis
pas tout
à fait
d'accord**

quand tu dis que le niveau maximum du sort est fixé au niveau du mage...

2/ Les sorts de faible cercle semblent attrayent certes, mais le niveau maximum du sort est fixé au niveau du Mage (ça me paraissait implicite).

je n'ai vu ça nulle part, et même s'il n'est pas question de l'avoir vu dans le livre des règles mais de l'avoir perçu de manière implicite comme tu le dis, en ce qui me concerne ça me semble pas si évident que ça...

je trouve pas ça très clair, et à mon avis, il n'en a jamais été question...

c'est justement ce qui m'a amené moi à limiter le niveaux des sorts (mais là c'est pas implicite c'est une décision de ma part de le faire dorénavant dans mes parties), car c'était là tout le problème de notre paradoxe, à savoir qu'il n'existait pas de maximum au niveaux des sorts. il existait donc un flou total là dessus, et ça ne m'a pas sauté du tout aux yeux moi.

et même avec cette règle qui permet d'augmenter le niveau de ses sorts par un voyage astral, le procédé est extrêmement couteux complexe et ne concerne que des PJ qui sont parvenus au terme d'une campagne (J'écarte volontairement les PNj je crois que vous comprendrez aisément pourquoi)

Au final, un PJ qui se retrouve avec un sort de type boule de Feu se sera fait enfler quand même par rapport au sort à mettons disques de Feu qu'il a depuis fort longtemps...

A moins de jouer à très gros niveaux, ce qui est encore loin d'être mon cas. Je sais que Trident pour l'expérience par exemple cumule les deux systèmes proposés dans le bouquin de base et a modifié celui par niveau il me semble; mais cela n'est pas mon cas, question de goût(c'est pas une critique au contraire), cela dépend du type de jeu qu'on veut avoir. Avec moi, les perso progressent extrêmement lentement en expérience et encore plus lentement en Magie. Ce n'est par exemple qu'au niveau 5 je crois qu'un de mages de ma table a atteint le cercle 1 et a eu droit à son premier sort de cercle 1. Vous comprendrez donc pourquoi je suis particulièrement affecté par le paradoxe (le temps qu'il atteigne le premier cercle, tous ses sorts de cercle 0 avait atteint un niveau suffisant pour accentuer le paradoxe, d'où un fossé entre le sort de cercle 1 et ceux de cercle 0 en terme de puissance.) et comme il est loin d'atteindre le pouvoir qui permet par un voyage astral de booster le niveau de ses sorts (déjà ça m'étonnerait qu'il fasse un voyage astral rien que pour ça, en général quand il fait le déplacement c'est pas pour rien, au moins pour passer un cercle 😊)

De plus cette règle est bien, mais elle ne fait que souligner encore plus le déséquilibre qu'il y a entre les sorts : je m'explique, pour égaler voire dépasser le niveau de puissance d'un sort dit "inférieur" il faut faire un deuxième voyage astral... CE qui nous porte à deux voyages astraux le sort de haut-niveau pour qu'il soit rentable au final comparativement au sort faible qui a un bon niveau de puissance pour un seul voyage astral.

Est-ce là raisonnable quand on connaît le coût d'un voyage astral. je crois que ça ne l'est pas, et qu'au final, le joueur préférera la paresse de rester tranquille sur Elékasë...

bref je m'interroge beaucoup sur tout ça vous l'aurez vu.

Karlem

SUPER ! Je vais pouvoir encore passer quelques nuits sur mon pupitre...

June 13 2000, 7:54 AM

mais comme j'ai d'autres grimoires à feuilleter pour l'instant, je les lirai plus tard. Merci beaucoup et à bientôt, je retourne bosser(les sortilèges ça ne s'apprend pas toujours en regardant les nuages!),

Karlem 😊

Kristeal

Ils contiennent quoi ...

June 13 2000, 11:31 PM

comme magie les grimoires que tu feuillettes maintenant, ça peut nous intéresser ?

Karlem

des magies difficilement déchiffrables...

June 14 2000, 8:00 AM

c'est un langage sûrement pré-Armagedonien; j'y ai compris quelques fragments, des mots... ça ressemble un peu au Latin: Microeconomia, Logicus, Néerlandais, Anglois, Informatica-Pascali, Approxima de développement économique & socialus, Droit commercialum. C'est pas encore gagné pour comprendre toutes ces magies... 😊 A plus tard...

Kristeal

Voici la liste

June 14 2000, 2:40 AM

Elle sera disponible en format doc dès que je l'aurais envoyé chez Trident. J'attends vos commentaires pour les modifications.

Les chiffres à la fin de chaque ligne représentent le niveau de départ des sorts.

Magie de l'élément Feu :

Disque de feu (1), Boule de feu(2), Pilier de feu(3), Souffle du Dragon(6)
2,4,7
Fer de feu(1), Flèche de feu(1), Fer de lave (2) 2,3
Étincelle de lave(2), Lave(2), Jet de lave(2), Faisceau de feu(3) 3,5,7
Sphère de feu(2), Mur de flamme(3), Globe(5), Nuage incendiaire(6)
3,6,11
Gardien du feu(1), Compagnon(5) 6
Esprit du feu(1), Feu divinatoire(1), Flammes captivantes(3), Flammes enivrantes(4) 2,3,6

Magie de l'élément Eau :

Disques de glace(1), Pic de glace(2), Pilier de glace(3), Faisceau de glace(4) 2,4,7
Fer de glace(1), Flèche de glace(1), Épée de Cristal (5) 2,3
Bouclier de glace(1), Peau de glace(2), Heaume(4) 2,4
Gardien de l'eau(1), Compagnon(5), Yun-Gaard(6) 2,7
Respiration aquatique(1), Marcher sur l'eau(4) 2
Tapis de glace(1), Sphère de glace(2), Mur de glace(3), Tempête(6) 2,4,7
Liens glacés(2), Pétrification(4) 3
Jet d'acide(2), Brouillard de Bronstéd(4) 3

Magie de l'élément Terre :

Bouclier de pierre(1), Peau de Pierre(2) 2
Gardien de terre(1), Serviteurs(2), Golem(5), Wendigo(6) 2,4,9

Fosse(1), Explosion(2), Mur de roches(3), Piliers de terre(3),
Tremblement de terre(6) 2,4,7,10
Dards de bois(2), Emprisonnement(3), Pièges Sylvestres(3), Animations
d'arbres(4), Colère Végétale(5) 3,6,9,13
Parfums captivants(3), Féerie(4) 4
Mains Vertes(2), Corps naturels(3), Liens Naturels(5) 3,6

Magie de l'élément Air :

Gardien du Vent(1), Compagnon(5) 2
Serviteur Lhün(1), Serviteur Mélio(2), Serviteur Arkor(2), Serviteur
Orcha(2) 2,4,6
Ailes(1), Voler(4) 2
Rapide comme le vent(1), Flèches du vent(1), Contrôle des vents(2), Pont
de Targ(2) 2,3,5
Air captivant(3), Air de bravoure(4) 4
Tourbillon(3), Globe de protection(4), Furie(6) 4,8

Magie des Couleurs :

Trait rouge(1), Boule rouge(1), Jets rouges(1) 2,3

Magie de la lumière :

Illusions mineures(1), Illusions majeures(2) 2
Infravision(1), Vision de nuits(2) 2
Bouclier de lumière(1), Enchantement divin(5) 2
Bénédictions(1), Prière(4) 2
Soins Mineurs(1), Soins majeurs(3), Halo de guérison(4) 2,5
Eclair(2), Lumière divine(3), Foudre(4), Chaîne d'éclairs(6) 3,6,10

Magie de l'Ombre :

Trait des ombres(1), Boule des ombres(1), Jets des ombres(1) 2,3
Colère des ombres(3), Compagnon(5) 4
Passage(1), Mouvance(2), Voyage des ombres(4), ailes de démons(4)
2,4,8
Forme fantomatique(3), Ombre vivante(5), Mal des ombres(6) 4,9
Illusion démoniaque(3), terrains hallucinatoires mineurs(4), terrains
hallucinatoires majeurs(5) 4,8

Magie de l'Esprit :

Fermeture(1), Enigme(5) 2
Télékinésie(1), Projection(3), Lévitiation(3), Animation d'objets(4),
Voler(5) 2,5,8,12
Illusions mineures(1), Illusions majeures(2), Panique(6) 2,4
Charme(1), Charme(2), Esprit guerrier(4) 2,4
Télépathie(2), Lecture des pensées(2), Sommeil(3), Afflux Astraux(4)
3,5,8
Mur(2), Champ de force(3) 3
Esprit Astral(2), Soins Majeurs(3) 3

Magie Pure :

Transfert(1), Source(2) 2
Réincarnation(1), Métamorphose(4) 2
Fermeture(1), Passerelle(2), Voler(5) 2,4
Multiples coupures(2), Membres magiques(3), La main magie(6) 3,6
Passe-muraille(2), Forme gazeuse(3), Intangibilité(4) 3,6
Territoire de paix(3), Stase(4), Désorientation(4) 4,8
Absorption(4), Rejet(5) 5
Porte Temporelle(4), Seuil(5), Téléportation(6) 5,10

Kristeal

Pas de commentaire ...

June 20 2000, 11:39 PM

ou vous êtes déjà tous liquéfiés sous cette petite vague de chaleur qui frappe l'Europe. Non, je ne parle pas de l'Euro2000 !!!

Le Chasse gnouf

Elle est nulle ta liste !

June 21 2000, 10:51 AM

Il n'y a même pas les célébrités sorts Fleurs, Fruit, Feuille et Plantule.

Mais nooon, elle a l'air bien ta liste mais tout de suite en tant que joueur, mage raté, je n'en vois pas encore l'utilité.

Le Chasse gnouf.

Kristeal

Le Cercle 0

June 21 2000, 11:29 PM

Vu que le bonus de niveau du sort fils est égal au cercle du sort père, tu comprendras pourquoi les sorts de Cercle 0 ne sont pas repris.

Un petit encouragement, ce sont les sorts de l'élément Terre qui offre le plus de bonus !

TridentT

Tu as oublié ...

June 22 2000, 12:40 AM

... le sort pétales de Roses!

Une gracieuse pluie de pétales délicats durant qq secondes, dépose un fin tapis aux odeurs envoutante. Certes, ce n'est pas assez douillet pour y dormir, mais c'est excellent pour le moral, pour annoncer l'arrivée de qq etc

Cercle 0 ('faut pas abuser)
10m2 par niveau de sort
portée de 10m par niveau
3 PA, et quelques mots sucrés ...

Le Chasse gnouf

Sans déc'

June 22 2000, 12:55 AM

Je trouve ce sort infiniment plus classe que fleur et il pourrait avoir une certaine utilité (du genre au niveau 12, étouffer quelqu'un sous une tonne de pétales...).

Y en a beaucoup des sorts de ce style, uniquement décoratifs et artistiques ?

Le Chasse gnouf.

TridentT

**Vaste et
mystérieuse est
la Magie ...**

June 22 2000, 1:40 AM

Ce sort provient des recherches d'un Mage appelé Melnarius, glissant entre deux plans : Celui de la Terre et celui des couleurs ...

Il y a des mages, comme ça, (j'avoue, surtout en période de paix!), qui cherchent à rendre le quotidien plus agréable ... Merci à eux!

Quelle femme ne serait pas ravie de se voir offrir un tapis de Roses aux couleurs variées et éclatantes

Ces sorts inoffensifs peuvent aussi être utilisé dans des circonstances plus ... enfin ... moins mais toujours aussi merveilleuses.

Par exemple, ce sort 'Pétales de Roses' permet en fait d'affaiblir physiquement et mentalement ceux qui sont touchés par les pétales, absorbant leur volonté et leur énergie. Le mage n'a qu'à choisir l'intensité du sort.

Encore???

Kragor

**complément au
sort...**

June 23 2000, 6:09 AM

Pétale de rose exige un jet de Volonté à - 50 pour les sbires d'Azharis
En cas de réussite une simple rigolade et le massacre peut reprendre...

En cas d'échec, Perte immédiate pour ces sbires de 5D20 + 40 PSM, les pauvres hères sont traumatisés par autant de délicatesse et de douceur et retournent pleurer dans les jupes de leur mère
(comment ça on est pas à Cthulhu!!!)

Plus sérieusement, c'est vrai qu'il est sympa ce sort, honnetement j'aime assez, car c'est vrai qu'en comparaison avec le sort fleur, il fait plus "style" que l'autre. Parfaitement inutile certes (comme tout sort de cercle 0), mais bien sympa...

Chasse gnouf, si tu veux tu pourras remplacer Fleur si ça t'intéresse par ce sort (vois comme je suis bon)
bon je suis pas tout à fait d'accord sur les paramètres techniques du sort, mais l'idée me semble pas mauvaise...
C'est vrai que les sorts de cercle 0 sont rarement très originaux, utiles très souvent, mais rarement originaux. Celui apporte une touche nouvelle et sympa...

Kragor

**bon alors tu veux des
commentaires...**

June 23 2000, 8:18 AM

je vais ty'en donner en essayant d'être le plus objectif et constructif possible

en ce moment je suis en train de retravailler sur le système de Magie (d'ailleurs je reprends l'énorme boulot d'archivage des sorts, même si Trident l'a déjà fait, j'y ai passé du temps autant continué)

Bon je suis un peu gêné par le fait de se contenter d'augmenter les niveaux de sorts élevés par apport aux petits sorts. Comment dire, je trouve qu'on ne sent pas très bien la hiérarchie père/fils. Bon j'avoue ne pas avoir mieux à proposer mais je vois pas dans quelle mesure ça résoud notre Paradoxe du chalumeau.

De plus j'aimerais une précision, tu établis un lien entre par exemple

Disque de feu (1)

Boule de feu(2)

Pilier de feu(3)

et Souffle du Dragon(6)

et tu donnes à ces sorts, des niveaux de départ...

Mais concrètement je ne vois où intervient la hiérarchie que tu as établi.

A moins que l'on ne soit obligé pour bénéficier des niveaux de départ d'avoir les sorts précédents et dans l'ordre, auquel cas ce n'était pas précisé et évident au premier abord.

si on respectait cette logique, il faudrait pour avoir souffler de Dragon de manière intéressante posséder tous les sorts qui précèdent. on peut toujours l'avoir seul, mais ce serait moins rentable.

A moins que j'ai mal compris, à moins que pour avoir ce sort, on soit obligé de passer par tous les autres, et qu'on ne puisse posséder le sort Père sans avoir tous les sorts Fils. Mouais j'essaie de comprendre, mais c'est pas clair à mon avis, pourrais tu m'éclaircir...

autre point, dans cette liste des sorts, tous les sorts ne sont pas représentés. j'ai dénombré un total de 29 sorts du feu, et je n'en compte dans ta liste que 21. Quid des autres?

bon voilà ce que je propose moi.

Je suggère d'établir effectivement une hiérarchie entre les sorts par grand famille.

Les grandes familles que j'ai noté sont très simples, elles sont au nombre de trois :

Attaque/Défense/Neutre

je sais ça vous rappelle quelque chose, et ben c'est normal. ensuite pour chaque sort de cercle inférieur possédé dans la catégorie, le sort supérieur bénéficierait d'un niveau de puissance supplémentaire.

hum je fournirais bien un exemple mais ça va être dur et long bon allez c'est bien pour vous faire plaisir

Exemple :

un élémentaliste du Feu, dispose du sort d'attaque disque de Feu.

Parallèlement, il a 4 sorts de cercle 0. Mais parmi ces 4 sorts, seulement 2 sont des sorts d'attaque. il ne bénéficie donc que de 2 niveaux supplémentaires parce qu'il connaît déjà deux sorts d'attaque.

c'est pas très haut point car on imagine déjà beaucoup de lacunes pour ce système(surtout à très gros niveaux), qui

reste très imparfait j'en suis conscient, mais je travaille à sa réalisation

On peut envisager d'affecter des coefficients au niveau apportés par les sorts inférieurs en fonction de leur cercle, où je ne sais quoi d'autre

Je lance là les bases d'une immense réflexion qui peut nous faire aboutir à éliminer ce délicat problème de la Magie et du Paradoxe du Chalumeau...

c'est encore très imparfait et mérite une grande réflexion mais si ça vous inspire ben n'hésitez pas...

Kristeal

**Voilà quelles
réponses sur les liens**

June 26 2000, 12:33 AM

Tous d'abord, les relations père-fils ont été +/- établies selon la nature du sort :
Disque de feu, Boule de feu... cette série reprend le sort d'attaque par le feu ;
Fer de feu, Flèche de feu ... celle-ci est liée à l'augmentation des dégâts d'une arme par le feu ;
Étincelle de lave, Lave... ce sont les sorts d'attaque par lave et par explosion ;
Sphère de feu, Mur de flamme... ici, les sorts transforment l'air en feu, ce sont plus des sorts de zones ;
Gardien du feu, Compagnon... cette série correspond à l'invocation d'élément
Esprit du feu, Feu divinatoire... et cette dernière série reprend les sorts qui utilisent le «feu de camp » comme support à l'esprit.

Les liens sont bien établis selon la nature même du sort, car tous les sorts d'attaque ne manipulent pas l'élément de la même manière : le principe des sorts de la série disque est tout à fait différent de ceux de la série fer de feu.

Voilà pour l'origine des liens. Maintenant, il est facile de comprendre pourquoi tous les sorts ne sont pas liés : le sort Mains guerrières ou encore pyramide sont des sorts particuliers et en plus commun à toutes les magies qui nécessitent un apprentissage unique, il n'est pas envisageable de le lier avec d'autres sorts. De plus, du fait de la diversité des magies, les liens ne seraient pas identiques.

Les sorts de Cercle 0, ne sont pas repris car ils représentent les sorts de bases de l'élément et ils servent au magicien à débiter son apprentissage de la maîtrise de l'élément.

Le gain de niveau est fonction des sorts pères, reprenons la série :
Disque de feu (1), Boule de feu(2), Pilier de feu(3), Souffle du Dragon(6)
Le nombre entre parenthèse représente le Cercle du sort.
Le bonus de niveaux dépend des sorts que le mage possède au moment de l'apprentissage du nouveau

sort :

Un magicien veut apprendre le sort Souffle du dragon, il connaît les sorts disque de feu et pilier de feu : le niveau de base du Souffle sera de : 1 (niveau de base) + 1 (bonus accordé par la connaissance du sort de Cercle 1 disque de feu) + 3 (bonus accordé par la connaissance du sort de Cercle 3 pilier de feu) = 5.

Si ce mage avait connu en plus le sort Boule de feu, le niveau de base du sort aurait été 7. Le sort Souffle ne gagnera aucun bonus si le magicien apprend le sort Boule de feu par la suite, cependant, il commencera au niveau 2 (1 de base + 1 de bonus du sort Disque de feu).

Un magicien qui n'aurait aucun sort de la série et qui apprend directement le Souffle du dragon, aura un niveau de départ de 1. (ce qui peu s'explique par le fait qu'il n'a jamais appris à l'utiliser le potentiel d'attaque du feu).

Voilà, j'espère que ma réponse permettra de faire avancer le paradoxe.

Kragor

**Ok, c'est
mieux déjà**

June 26 2000, 11:20 AM

ça se défend déjà beaucoup mieux.

En fait ce qui me gênait le plus c'était d'avoir une liste "brute" de relations de sorts, sans savoir plus à quoi ça correspondait, ou comment on l'utilisait concrètement, car ça nous avançait pas beaucoup plus, et surtout je voyais pas comment l'utiliser concrètement, ce qui n'est plus le cas...

De plus je voulais, et c'est maintenant chose faite que tu me précises quels critères tu avais retenu pour classer les sort (qui sont peu ou prou les mêmes que j'ai utilisés d'ailleurs).

ce qui me gênait aussi c'était d'avoir le résultat d tes recherches, mais pas le procédé, la méthode, le raisonnement qui t'avait permis d'arriver à ce résultat. (désolé pour cette approche un peu pseudo-scientifique, mais c'est utile, du moins pour moi)

Enfin quand je parlais de mettre tous les sorts, je voulais au moins inclure ceux de cercle 0 dans les relations, car on pouvait plus ou moins les classer selon le schéma que j'avais donnée, qui était plus simpliste certes (Attaque/défense/neutre), mais qui était plus clair.

N'empêche que dans un de mes messages suivants, j'avais précisé que l'on pouvait poursuivre la classification en sous catégories.

j'avais retenu je crois pour les attaques de Feu trois sous catégories, les attaques à distance qui sont directement sur la cible, les projectiles qui partent du Mage pour aller sur la cible, et les sorts offensifs qui boostent soit les compagnons du mage soit leur équipement en vue évidemment d'être plus efficace au combat.
(pour plus de précisions je vous renvoie à mon message plus haut.

dernière précision qui vaut aussi pour moi, il faudrait que l'on voit ce que donne nos systèmes avec les autres Magies que celle du Feu. En effet, celle ci nous sert constamment d'exemple, et montre que ça a l'air de bien fonctionner clairement, mais avec d'autres magies moins offensives où les niveaux de sorts servent à déterminer d'autres paramètres, moins importants, ne tombe-t-on pas dans de nouvelles aberrations?

Je crois qu'il faut vérifier tout ça et ce quel que soit le système que l'on propose (le tien ou le mien), car si ça ne marche que pour une magie mais que ça conduit à d'autres paradoxes avec les autres Magies (par exemple les portées qui peuvent devenir excessivement grandes ou infiniment petites).

Par exemple pour ton système, les magies élémentaires se prêtent très bien à une classification Père/fils complexe avec des filiations allant jusqu'à 4 génération, mais pour les autres Magies, les filiations vont beaucoup moins loin.

On peut donc risquer de penser que les Magies élémentaires seront plus avantagées par ce système, mais on ne l'a pas vu parce qu'on a tout le temps pris en exemple la Magie du Feu...

De plus une magie très diversifiée comme la Magie des couleurs par exemple sera clairement sanctionnée
on le voit dans la liste que tu nous a donné, au début les relations vont très loin pour les trois premières magies, et arrivé à celle de l'air, on sent que ça baisse un peu, d'où à mon avis une inégalité entre les magies...

Kragor, qui y voit plus clair maintenant, mais qui pense qu'on est pas prêt d'en finir avec ce paradoxe

PS: a vous d'être critique un peu : qu'est ce que vous pensez de ma proposition à moi qui consiste à fixer un niveau maximum au sort?

PPS: sinon pour les sorts de type pyramide et mains guerrière je suis tout a fait d'accord avec toi, ils n'entrent dans aucune

classification, je les ai moi même exclus des classifications que j'ai pu faire...

Kristeal

**Et en
voici
d'autres**

June 27 2000, 7:08 AM

...

Pour les autres magies, elles sont présentes dans la liste et à première vue, elles ont toutes +/- le même nombres de relations. Il est vrai que les magies élémentaires sont «mieux » fournies mais, comme leurs noms l'indiquent, elles se consacrent à la maîtrise d'une «substance concrète ». Les autres magies sont plus diversifiées d'où l'impression de bonus plus faible.

La seule exception est la magie des couleurs car elle cantonne les sorts en couleurs qui elles sont cantonnées en cercle, il est donc difficile d'obtenir des liens entre sorts de cercles différents. Il faudra probablement résoudre le paradoxe d'une manière différente pour cette magie, bien que tout compte fait, le paradoxe n'existe pas pour cette magie !

Voici un petit résumé des relations pour chaque magie en tenant compte du nombre de sorts repris dans les liens avec le nombre maximum de sorts reprenables et le bonus d'intensité maximum qu'il est possible d'obtenir.

Feu : 6 relations comprenant 21 sorts pour un max de 23 sorts et un bonus max de 11 ;

Eau : 8 relations comprenant 23 sorts pour un max de 25 sorts et un bonus max de 7 ;

Terre : 6 relations comprenant 21 sorts pour un max de 25 sorts avec un bonus max de 13 (le maximum), cela provient du fait que beaucoup de sorts utilisent les mêmes principes (mvt de la terre et animation végétale pour les 2 grandes séries) ;

Air : 6 relations comprenant 17 pour un max de 20 sorts avec un bonus max de 8 ;

Lumière : 6 relations comprenant 15 (dont 3 nouveaux) sorts pour un max de 24 sorts et un bonus max de 10 ;

Ombres : 5 relations comprenant 15 sorts pour un max de 21 sorts et un bonus max de 9 ;

Esprit : 7 relations comprenant 21 sorts pour un max de 29 sorts et un

bonus max de 12 ;
Pure : 8 relations comprenant 21 sorts
pour un max de 35 sorts et un bonus
max de 10 ;

De plus, c'est à chaque MJ et joueurs
de développer des sorts propres à
chaque magie. Les sorts de foudre
(version modifiée) et de chaînes
d'éclairs que j'ai créés pour la magie
de la lumière rendent les sorts
d'attaques plus intéressants. Il ne faut
pas hésiter à développer une version
mineure d'un sort de cercle élevé.

Par contre, il pourrait être intéressant
d'envisager effectivement le niveau
d'intensité maximum du sort en
fonction du cercle, je dois réfléchir à
la solution de Kragor.

Y a plus personne ? (NPO)

June 5 2000 at 1:33 AM

Le Chasse gnouf

Auteur

Reply

Karlem

Pourquoi, tu te sens perdu?

June 5 2000, 6:25 AM

😊; non, mais y-en-a qui doivent bosser en cette période... on reviendra sûrement en force plus tard... see you soon!

Le Chasse gnouf

Puisque tu le dis...

June 5 2000, 8:27 AM

...mais le problème est que bientôt, plus de connection internet en ce qui me concerne. 😞

Le Chasse gnouf.

Karlem

HOUPS !

June 6 2000, 5:47 AM

Définitif ? ou temporaire?

Le Chasse gnouf

Ca dépend...

June 6 2000, 8:37 AM

...si l'année prochaine j'ai accès à internet au laboratoire.

Si oui, c'est temporaire, sinon c'est définitif...

Le Chasse gnouf.

Karlem

on verra alors...

June 6 2000, 1:23 PM

...

Kristeal

C'est vrai qu'il n'y a plus personne ...

June 6 2000, 11:45 PM

Ca doit être les examens, j'avais une partie prévu ce lundi mais elle a du être annuler pour causer d'examen de mon dernier joueur aux études. Ce ira mieux l'année prochaine, enfin on croise les doigts.