



Les Archives du Forum

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

TOME 5

Discussions du deuxième semestre de l'Année 2001

*Par
Kephren*

Version intégrale

Avant-propos

Ce cinquième 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 2001.

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 :

Gorthor, Ehelha, Karlem, Kephren, Kristeal, Lionel Zuber, Arshak, Serkapès, Myrage, Devil moumine et toony, kragor/Auberon, Basile, Tyrian, Le chasse gnouf, Patryn, Kain, David, Z'ress, Julie, Zakath, bubu, Bilbo, N'Qzi, Baalz'amon, Grimm, Tetram, Noa, Argun, Tolkki, Morland, Agone, Uriel.

Kephren

Listing de messages échangés au cours du deuxième semestre 2001

- **tien suis le premier** - *Gorthor on Dec 31, 2001* p. 25
 - Bonne Année - *zuberlionel on Jan 1, 2002*
 - Bonne année !!! - *Kephren on Jan 1, 2002*
 - Bonne et Eurose année - *Kristeal on Jan 3, 2002*
 - Bonne année !!! - *Arshak on Jan 3, 2002*
 - Bonne année! - *Karlem on Jan 3, 2002*
- **Bonnes fêtes à tous.** - *ehelha on Dec 30, 2001* p. 26
 - :) - *Serkapès on Jan 1, 2002*
 - idem - *Myrage on Jan 5, 2002*
 - Re: Bonnes fêtes à tous. - *devil moumine et toony on Jan 12, 2002*
 - Wehhhh - *Serkapès on Jan 18, 2002*
- **Vous aviez parler de PBEM** - *Lionel ZUBER on Dec 29, 2001* p. 27
 - ca ne s'est pas fait - *Kragor on Dec 29, 2001*
 - je peut peut-être t'aider ! - *lionel on Dec 29, 2001*
- **Longueur et vitesse de déplacement** - *lionel on Dec 29, 2001* p. 28
 - En général - *Kragor on Dec 29, 2001*
 - les carte en couleur... - *lionel on Dec 29, 2001*
 - les cartes - *Gorthor on Dec 31, 2001*
- **Quand on est clerc...** - *basile on Dec 26, 2001* p. 29
 - Voilà comment je fais... - *Kristeal on Dec 27, 2001*
 - Bienvenue également ! - *Karlem on Dec 27, 2001*
- *****Les entités sorcières(suite)** - *Karlem on Dec 17, 2001* p. 30
 - ***je préfère celle-là - *Tyrian on Dec 17, 2001*
 - ***peut-être... - *Karlem on Dec 19, 2001*
 - ***En ce qui concerne Zhuur-Chaal - *Karlem on Dec 19, 2001*
 - ***détail important... - *Tyrian on Dec 25, 2001*
 - Zut alors! - *Karlem on Dec 27, 2001*
 - *****une rapide point sur les entités sorcières : - *Kragor on Dec 29, 2001*
 - ***2 prb - *Tyrian on Dec 31, 2001*
 - ***on s'en fout des sorciers... - *Kragor on Dec 31, 2001*
 - si tu pouvais citer tes sources se serait bien aussi - *Kragor on Dec 31, 2001*
 - de l'importance de bien lire et de faire les bonnes citations - *Kragor on Dec 31, 2001*
 - *****de l'importance de bien lire et de faire les bonnes citations - *Kragor on Dec 31, 2001*
 - Re: *****de l'importance de bien lire et de faire les bonnes citations - *Anonymous on Jan 4, 2002*
 - c'était moi avant. le titre:Faut pas s'énervé - *Tyrian on Jan 4, 2002*
 - ***on poursuit - *Kragor on Jan 4, 2002*
 - ***suite - *Tyrian on Jan 5, 2002*
 - ***Le géant nécromant - *Karlem on Jan 5, 2002*
 - ***** la
nécromancie... - *Kragor on Jan 5, 2002*
 - ***nécromancie 2 et note sur l'inflation galopante des étoiles - *Tyrian on Jan 11, 2002*
 - ***pas tout a fait... - *Kragor on Jan 12, 2002*
 - ***au final c'est un prb de système - *Tyrian on Jan 13, 2002*
 - oui - *Kragor on Jan 13, 2002*

- [forum+règles] bien pour les deux - Tyrian on Jan 26, 2002
 - ***nécromancie 2 et note sur l'inflation galopante des étoiles - Tyrian on Jan 11, 2002
 - ****maîtres, seigneurs et entités de la Magie - Kragor on Jan 5, 2002
 - ***Calmons-nous! - Karlem on Jan 4, 2002
 - ***rectificatif - Karlem on Jan 4, 2002
 - ***J'ai dit une connerie... - Karlem on Jan 4, 2002
 - **** je trouve un peu facile - Kragor on Jan 4, 2002
 - ***Peut-être... - Karlem on Jan 5, 2002
 - **** l'histoire est écrite par les vainqueurs - Kragor on Jan 5, 2002
 - ***J'ai lu en vitesse ce dont parlait Tyrian - Karlem on Jan 7, 2002
 - *****Je n'ai pas vérifié du tout les légendes mentionnées - Kragor on Jan 7, 2002
 - ***Sur les dieux et Magie - Tyrian on Jan 11, 2002
 - ***Oui, ça ne pose pas vraiment de problème sur ce qui a été dit... - Karlem on Jan 14, 2002
 - ***Tyrian? - Karlem on Jan 4, 2002
 - ***ça me torturait aussi... - Tyrian on Jan 5, 2002
 - ***Hum... - Karlem on Jan 5, 2002
 - *** Re réponse à Kragor - Ehelha on Dec 16, 2001 p. 50
 - ****ya un truc que je saisis pas - Kragor on Dec 16, 2001
 - Question technique... - Gorthor on Dec 14, 2001 p. 51
 - armures - Kristeal on Dec 14, 2001
 - Gazette n°7 - Kristeal on Dec 14, 2001
 - +/- même chose - Karlem on Dec 14, 2001
 - merci - Gorthor on Dec 14, 2001
 - Statue - Tyrian on Dec 14, 2001
 - Gazette 7 - Kephren on Dec 16, 2001
 - site kel site? - Gorthor on Dec 18, 2001
 - Adresse - Kephren on Dec 18, 2001
 - Lala les Stroumf lala...:=) - Gorthor on Dec 19, 2001
 - Contre les abus - Kragor on Dec 15, 2001
 - et oui !! - Arshak on Dec 20, 2001
 - et oui !! - Arshak on Dec 20, 2001
 - c'est bon on a compris :=) - Gorthor on Dec 21, 2001
 - mais je n'ai rien contre - Kragor on Dec 21, 2001
 - tout a fait - Gorthor on Dec 22, 2001
 - liste de joueurs et MJ - Tyrian on Dec 7, 2001 p. 54
 - Si tu l'as écrit... - Kragor on Dec 7, 2001
 - Philosophe ? - Chassegnouf on Dec 8, 2001
 - [hors sujet complet] - Kragor on Dec 8, 2001
 - Je débarque peut-être mais... - Karlem on Dec 8, 2001
 - Play By E Mail... - Anonymous on Dec 8, 2001
 - Réunion à Jouin-Plage! - Karlem on Dec 8, 2001
 - je suis désolé - Kragor on Dec 8, 2001
 - Fiche d'identité! - Karlem on Dec 8, 2001
 - pourquoi pas :) - Myrage on Dec 8, 2001

- voici ma fiche - *Tyrian on Dec 8, 2001*
- ehéééééééééééé - *Arshak on Dec 10, 2001*
 - C'est juste à côté de là où je suis! - *Karlem on Dec 10, 2001*
 - ouaip! - *Arshak on Dec 10, 2001*
 - Non! - *Karlem on Dec 11, 2001*
 - ... - *Arshak on Dec 11, 2001*
 - Aide - *Karlem on Dec 12, 2001*
 - pourquoi pas ! - *Arshak on Dec 13, 2001*
 - OK... - *Karlem on Dec 13, 2001*
- mieux vaud tard que jamais - *patryn on Jan 17, 2002*
- Situation incongrue... - *Chassegnouf on Dec 8, 2001*
 - Popularité - *Kain on Dec 8, 2001*
 - Devant l'Eternel ? - *Chassegnouf on Dec 8, 2001*
 - Hmm... - *Myrage on Dec 8, 2001*
 - Merci - *Kain on Dec 8, 2001*
 - lol - *Myrage on Dec 8, 2001*
 - hum hum - *Serkapès on Dec 14, 2001*
 - arf ! - *Myrage on Dec 14, 2001*
 - :) - *Serkapès on Dec 15, 2001*
 - Coucou Serkapès - *Ehelha on Dec 15, 2001*
 - héhéhé - *Myrage on Dec 15, 2001*
 - Aura - *Kain on Dec 16, 2001*
 - C'est vrai ... - *Serkapès on Dec 17, 2001*
 - Bienvenue Serkapes! - *Karlem on Dec 19, 2001*
 - :) - *Serkapès on Dec 28, 2001*
 - Excelent - *Kain on Dec 8, 2001*
 - Fiche d'identité - *Ehelha on Dec 8, 2001*
 - Doctorante en Science de Gestion. - *Chassegnouf on Dec 9, 2001*
 - ... - *Ehelha on Dec 9, 2001*
 - LOL ! - *Chassegnouf on Dec 10, 2001*
 - Eleckasé pas assez connu; une seule solution: La PUB - *Karlem on Dec 10, 2001*
 - De la Pub où? - *David on Dec 10, 2001*
 - Ne vous plaignez pas les Eléckaseux ! - *Chassegnouf on Dec 10, 2001*
 - Non, c'était pour rigoler! - *Karlem on Dec 11, 2001*
 - Identification - *Kristeal on Dec 10, 2001*
 - et bien - *Arshak on Dec 10, 2001*
 - Il ne manquerait plus qu'il y ait des elfes noirs belges : LE POMPON !!! (NPO) - *Chassegnouf on Dec 10, 2001*
 - Quelque chose... - *Myrage on Dec 10, 2001*
 - Ouais... - *Gorthor on Dec 11, 2001*
 - Fiche d'identité - *David on Dec 10, 2001*
 - Fiche d'identité - *Kephren on Dec 10, 2001*
 - Identification - *Gorthor on Dec 11, 2001*
 - Carte des Eleckasiens - *David on Dec 12, 2001*
 - Je l'ai dit - *Myrage on Dec 12, 2001*
 - Si t'avais mis ton mail... - *David on Dec 12, 2001*
 - ok - *Myrage on Dec 13, 2001*
 - Rectification - *David on Dec 12, 2001*
 - Saint brieuc ??? - *Kragor on Dec 12, 2001*
 - ouf - *David on Dec 13, 2001*
 - Faux espoir - *Tyrian on Dec 14, 2001*
 - Je suis également intéressé (snif) - *Tyrian (au désespoir) on Dec 14, 2001*
 - erreur - *Tyrian on Dec 14, 2001*

- Moi aussi ! - *kephren on Dec 17, 2001*
 - Vous aviez parler de PBEM - *lionel on Dec 29, 2001*
 - **Mais c'est quoi ça ? ? ?** - *Serkapès on Dec 7, 2001* p. 64
 - **Un personnage bien étrange...** - *Myrage on Dec 3, 2001* p. 65
 - ça dépend bcp de ton MJ - *Tyrian on Dec 4, 2001*
 - c'est... - *Myrage on Dec 4, 2001*
 - Rien est totalement blanc ou totalement noir ... - *Ehelha on Dec 4, 2001*
 - Je... - *Myrage on Dec 4, 2001*
 - l'heritier - *kain on Dec 4, 2001*
 - nos secrets ? - *Myrage on Dec 4, 2001*
 - arghhh - *Kragor on Dec 4, 2001*
 - nous verrons petit à petit, - *Uriel on Dec 4, 2001*
 - disons que chez mes joueurs - *kragor on Dec 5, 2001*
 - ooops erratum - *Myrage on Dec 6, 2001*
 - Nous, paranoï aques ?! - *ChasseGnouf on Dec 5, 2001*
 - Excellent...C'est un peu comme le syndrome des auberges relais - *Z'ress on Dec 7, 2001*
 - Combien de débats n'avons-nous pas eu de par son destin et ses origines! - *Karlem on Dec 5, 2001*
 - Eleckasë(image) - *Karlem on Dec 5, 2001*
 - réponse au post scritum - *Anonymous on Dec 5, 2001*
 - le côté obscur - *Kain on Dec 6, 2001*
 - euh je vais sans doute dire quelque chose de rabache - *kragor on Dec 6, 2001*
 - Merci - *Kain on Dec 7, 2001*
 - Les Champions - *Karlem on Dec 8, 2001*
 - C'est vraiment sympa ... - *Kain on Dec 8, 2001*
 - héhé ;) - *Myrage on Dec 8, 2001*
 - Quoi???????????????? - *Kain on Dec 8, 2001*
 - bien sûr ;) - *Myrage on Dec 8, 2001*
 - Pas de quoi! - *Karlem on Dec 10, 2001*
 - Question : dans un affrontement entre un champion du Chaos et un Quak niv 2: Qui gagne ?? - *Kristeal on Dec 10, 2001*
 - Beuh - *Karlem on Dec 10, 2001*
 - pfff - *Kragor on Dec 21, 2001*
 - **modif des druides** - *Tyrian on Dec 1, 2001* p. 72
 - ya un truc que je comprends pas... - *Kragor on Dec 2, 2001*
 - Je suis d'accord - *Ehelha on Dec 3, 2001*
 - Si j'ai bien lu... - *David on Dec 3, 2001*
 - familier - *Kragor on Dec 3, 2001*
 - 2 type de familiers - *Tyrian on Dec 3, 2001*
 - oui mais il n'empêche - *kragor on Dec 3, 2001*
 - familiers mytiques non-naturels - *Tyrian on Dec 4, 2001*
 - Volcans - *David on Dec 3, 2001*
 - Je n'invente que quand il y a des gros manques - *Kragor on Dec 5, 2001*
 - je me suis inspiré des règles... - *Tyrian on Dec 7, 2001*
 - ok on a une interpretation differente du druide (NPO) - *kragor on Dec 8, 2001*
 - merci je ne comprenais pas l'origine de NPO - *Tyrian on Dec 8, 2001*
 - sur les éléments - *Tyrian on Dec 3, 2001*
 - Ma vision des druides... - *Myrage on Dec 8, 2001*
 - Continue, ds les messages sans étoiles les avis de PJ sont appréciés - *Tyrian on Dec 8, 2001*
 - moi je trouve que tu te contredis - *Kragor on Dec 8, 2001*
 - encore sur les éléments - *Tyrian on Dec 9, 2001*
 - Pas d'accord... - *Kragor on Dec 9, 2001*
 - Ta réponse est très interessante... - *Myrage on Dec 10, 2001*
 - La lumière de la foi - *Tyrian on Dec 11, 2001*
 - je vais être méchant mais - *Kragor on Dec 11, 2001*
 - ils n'ont pas dieux - *Tyrian on Dec 12, 2001*
 - Dans ce cas - *Kragor on Dec 12, 2001*

- les bouddhiste sont dit religieux... - Tyrian on Dec 14, 2001
 - Euh... Bouddhis me = Bouddha - David on Dec 19, 2001
 - tout cela est bel et bon - Kragor on Dec 8, 2001
 - ***Sorcier rouge - Tyrian on Nov 30, 2001 p. 81
 - ***euh... - Kragor on Dec 1, 2001
 - ***je crois qui me manque des infos - Tyrian on Dec 1, 2001
 - ben je fais comme beaucoup - Kragor on Dec 1, 2001
 - *****Bio du SRMB - Kephren on Dec 2, 2001
 - les Uldazir - lionel on Nov 28, 2001 p. 83
 - En effet - David on Nov 28, 2001
 - Faut comparer ce qui est comparable : - Kragor on Nov 28, 2001
 - pour moi c'est clair, ca se compte - Kragor on Nov 29, 2001
 - *Oui... - Karlem on Nov 28, 2001
 - **** pauvres entites sorcieres - Kragor on Nov 29, 2001
 - ***les liens entre les entités Sorcière et Magie - Tyrian on Nov 30, 2001
 - ***Ben pour moi - Kragor on Dec 2, 2001
 - ***Y a plus de surprise! - Karlem on Dec 3, 2001
 - oki - Kragor on Dec 3, 2001
 - ****tjrs sur les relations - Tyrian on Dec 3, 2001
 - question de point de vue - kragor on Dec 3, 2001
 - ***Anciennes alliances - Tyrian on Dec 4, 2001
 - **** ???
 - ***** - Kragor on Dec 4, 2001
 - Certainemen t pas du Chaos... - Karlem on Dec 5, 2001
 - ***Trop puissantes. - Tyrian on Dec 7, 2001
 - ah donc tu confirmes - Kragor on Dec 7, 2001
 - ***elles n'en avaient plus... - Tyrian on Dec 8, 2001
 - ***OK (totalement interdit aux PJs) - Ehelha on Dec 8, 2001
 - ***euh...(manque d'inspi pour le titre) - Tyrian on Dec 8, 2001
 - ***Tu peux m'expliquer un truc - Kragor on Dec 9, 2001
 - ***sur leurs puissances - Tyrian on Dec 9, 2001
 - ***de plus(oublie)... - Tyrian on Dec 9, 2001
 - rien du tout - Kragor on Dec 9, 2001
 - Non non non - Kragor on Dec 9, 2001
 - ***Elles ont été Bannies - Tyrian on Dec 11, 2001
 - Detrompes toi - Kragor on Dec 11, 2001
 - ***on 'a déjà parlé de la puissance de ce dieu -

- Demi-troll - *Tyrian on Nov 30, 2001*
 - Même un demi-troll - *Kragor on Dec 2, 2001*
 - divergences sur les règles - *tyrian on Dec 4, 2001*
 - euh faudra que je verifie tout ca a Noel - *Kragor on Dec 4, 2001*
 - sur la régénération - *Tyrian on Dec 7, 2001*
 - je suis pas d'accord sur un point - *Kragor on Dec 9, 2001*
 - demande d'arbitrage de qq'un qui a ses livres à portée? - *Tyrian on Dec 11, 2001*
 - j'ai le livre des règles sous les yeux - *Tyrian on Dec 14, 2001*
 - Evite les comparaison de ce style - *Kragor on Nov 28, 2001*
 - un héros c'est un héros !!! - *Arshak on Nov 29, 2001*
 - Encore une fois tout depend de la conception de chacun - *Kragor on Nov 29, 2001*
 - okok - *Arshak on Nov 29, 2001*
 - Et c'est pas le seul... - *David on Nov 29, 2001*
- **Saleta de forum** - *Kragor on Nov 21, 2001* p. 107
 - Fais comme moi... - *David on Nov 22, 2001*
 - Comme tu le dis si bien - *Kragor on Nov 22, 2001*
 - Envers et contre tout(et/ou tous) - *Tyrian on Nov 23, 2001*
 - J'aimerais beaucoup mais... - *Kragor on Nov 24, 2001*
 - *****En gros et pour faire court***** - *Kragor on Nov 24, 2001*
 - ***pour revenir a la guilde des voleurs - *Kragor on Nov 24, 2001*
 - ***je sais je me répète - *Tyrian on Nov 26, 2001*
 - ***Rah je suis decu - *Kragor on Nov 26, 2001*
 - *****encore presse - *Tyrian on Nov 27, 2001*
 - verifie bien les termes employes - *Kragor on Nov 28, 2001*
 - ***moins pressé - *Anonymous on Nov 30, 2001*
 - **Petite différence** - *Kristeal on Nov 20, 2001* p. 111
 - Ce message devait faire suite au message de Tyrian - *Kristeal on Nov 20, 2001*
 - Euh, les plantes ont qd même besoins de lumière - *Tyrian on Nov 21, 2001*
 - uniquement des UV... - *Kristeal on Nov 21, 2001*
 - j'en suis pas sur - *Tyrian on Nov 22, 2001*
 - Tout à fait Thierry... - *Chasse Gnouf on Dec 5, 2001*
 - Franchement, vs trouvez pas que ce sont des discussions à Schmilblick!!! - *Karlem on Nov 23, 2001*
 - On fait ce que l'on peut pour se détendre les neurones ! nt - *Kristeal on Nov 23, 2001*
 - Pas d'accord!! - *David on Nov 23, 2001*
 - ... - *Ehelha on Nov 23, 2001*
 - Bah ! - *Mirage on Nov 25, 2001*
 - ... = interdit aux joueurs - *Ehelha on Nov 26, 2001*
 - c'est *** le signe repousse PJ. - *Kristeal on Nov 26, 2001*
 - ah ? - *Mirage on Nov 26, 2001*
 - autre dangers - *Tyrian on Nov 30, 2001*
 - **Kragor tu devais pas faire un dossier sur les pêrons?(NPO)** - *Tyrian on Nov 9, 2001* p. 114
 - Si - *Kragor on Nov 9, 2001*

- pourquoi les pérons en particuliers? - Tyrian on Nov 10, 2001
 - ***pour une simple et bonne raison - Kragor on Nov 10, 2001
 - *** ca m'intéresse aussi - Kristeal on Nov 13, 2001
 - Ca va être dur... - Tyrian on Nov 14, 2001
 - *** La difficulté je m'en fiche - Kragor on Nov 14, 2001
 - tout doux Kragor, tout doux - Tyrian on Nov 14, 2001
- une idée d'aide de jeux à développer peut-être - Kragor on Nov 7, 2001
 - *** Bonne idée... - bilbo on Nov 8, 2001
 - ***Exact - Kragor on Nov 8, 2001
 - ***ma guilde des voleurs... - Tyrian on Nov 9, 2001
 - que dis tu là... (j'hésite à mettre des étoiles là, je laisse au Pj le choix de lire ou non) - Auberon on Nov 9, 2001
 - Voleur est le mot important - Anonymous on Nov 10, 2001
 - ***Les étoiles bon sang les étoiles - Kragor on Nov 10, 2001
 - *** Pour ma part - David on Nov 12, 2001
 - ***même ds cette définition de la guilde... - Tyrian on Nov 14, 2001
 - *** y'a pas que les combats et les contrats quand même... - Bilbo on Nov 14, 2001
 - Considérations sur les voleurs en temps de guerre - N'Qzi on Nov 15, 2001
 - considérations trop "européenne" - Bilbo on Nov 15, 2001
 - ***guilde des voleurs, one more time... - Kragor on Nov 14, 2001
 - *** petit bémol... - Bilbo on Nov 14, 2001
 - Mais tu oublies une composante essentielle qui réduit cela à néant - N'Qzi on Nov 15, 2001
 - ***euh, t'as pas pris ça sérieusement j'espère - Kragor on Nov 15, 2001
 - ***Tout au contraire - David on Nov 14, 2001
 - ***fin d'Armageddon - Tyrian on Nov 14, 2001
 - tu les tires d'où tes statistiques ??? - Kragor on Nov 14, 2001
 - et j'ajouterais

- *Kragor on Nov 14, 2001*
 - adaptatio
n forcée -
Tyrian on Nov 15, 2001
 - Pas
beaucou
p... -
Kragor on Nov 15, 2001
 - Que nenni - *N'Qzi on Nov 15, 2001*
 - Il ne faut pas
non plus
exagerer -
David on Nov 15, 2001
 - et la famine -
Tyrian on Nov 16, 2001
- Une chose qu'on a souvent tendance a oublier - *Kragor on Nov 16, 2001*
 - ***les stocks dureront-ils plusieurs années? - *Tyrian on Nov 16, 2001*
 - ****Il ne faut pas vendre la peau de l'Ours... - *Kragor on Nov 17, 2001*
 - ***j'ai un peu de temps a perdre - *Kragor on Nov 21, 2001*
 - ***hum, vais essayer de rester correct et de poser mon point de vue clairement sur la guilde - *Kragor on Nov 17, 2001*
 - petite erreur - *kragor on Nov 17, 2001*
 - Le problème est plutôt ds l'amplitude de l'Armageddon - *Tyrian on Nov 17, 2001*
 - **** Pj ne lisez pas le message precedent, tyrian a oublie les
etoiles - *Anonymous on Nov 18, 2001*
 - euh je suis pas anonyme c'etait de moi (npo) - *Kragor on Nov 18, 2001*
 - ****l'évolution se fait avant - *Tyrian on Nov 19, 2001*
 - *** pas d'accord sur le temps - *Kristeal on Nov 19, 2001*
 - ***Ils ne sont pas invinsible - *Tyrian on Nov 20, 2001*
 - ***Quelle absence de lumiere??? - *David on Nov 19, 2001*
 - ***j'ais un peu noirci la situation - *Tyrian on Nov 19, 2001*
 - *** pas sur - *Kristeal on Nov 19, 2001*
 - une pénurie de nourriture n'est-elle pas une famine? - *tyrian on Nov 20, 2001*
- *****Sur Néant et sa destruction(avec contribution de Loa Legba)** - *Tyrian on Nov 7, 2001* p. 136
 - C'est court - *Kragor on Nov 7, 2001*
 - ***PJ ne pas lire ce qu'a écrits Kragor, sinon pour Kragor... - *Tyrian on Nov 7, 2001*
 - **** oups desole j'ai oublie les etoiles - *Kragor on Nov 8, 2001*
 - *** loi entropique - *Kristeal on Nov 7, 2001*
- **Hors-sujet : pour les amateurs de Baldur's Gate 2...** - *Karlem on Oct 31, 2001* p. 136
- **Karlem, raciste** - *Tyrian on Oct 30, 2001* p. 137
 - Faudrait quand même pas trop charrier non plus... - *Karlem on Oct 31, 2001*
 - ton discours fleure bon - *Kragor on Oct 31, 2001*
 - et les mortels de Dagardel? - *Tyrian on Nov 1, 2001*
 - le bien et le mal, notions très relatives.... - *Bilbo on Nov 9, 2001*
- *****Encore une idée qui me passe par la tête...** - *Karlem on Oct 29, 2001* p. 138
 - ***pas mal - *Kragor on Oct 30, 2001*
 - *** On ne leur a pas demandé de se suicider... - *Karlem on Oct 31, 2001*
 - ***Rah oui mais - *Kragor on Oct 31, 2001*
 - *** il ne faut pas oublié - *Bilbo on Oct 30, 2001*

- *** juste une remarque - *Kragor on Oct 30, 2001*
 - *** c'est un problème de référentiel - *Bilbo on Oct 31, 2001*
 - *** Moi, je simplifierai les choses (un peu!) - *Karlem on Oct 31, 2001*
 - Bilbo, tant que je t'ai sous la main... - *Karlem on Oct 31, 2001*
 - avec quel browser ? - *Bilbo on Nov 1, 2001*
 - Pour nous... - *Karlem on Nov 6, 2001*
 - bien ce que je pensais... - *Bilbo on Nov 7, 2001*
 - A mon avis... - *Kragor on Nov 7, 2001*
 - Pourquoi pas ! - *Kephren on Nov 7, 2001*
 - *** plutôt des scenarii que des scénarios - *Bilbo on Nov 8, 2001*
 - je suis d'accord avec Bilbo - *Kragor on Nov 8, 2001*
 - ***Le psy... - *Zakath on Oct 27, 2001* p. 144
 - Pour être honnête (bis repetita) - *Kragor on Oct 27, 2001*
 - le lendemain matin (FAQ étoiles repousse PJ) - *Kragor on Oct 28, 2001*
 - Sorry... - *Zakath on Oct 31, 2001*
 - Le psy... - *Gorthor on Oct 29, 2001*
 - j'aime bien ton idée... - *Tyrian on Oct 30, 2001*
 - Moi aussi... - *Zakath on Oct 31, 2001*
 - Baalz'grognon - *Baalz'amon on Oct 29, 2001*
 - Question de goût - *Z'ress on Oct 30, 2001*
 - pas tout a fait d'accord - *Kragor on Oct 30, 2001*
 - bien bien - *Z'ress on Oct 30, 2001*
 - Tututu... - *Zakath on Oct 31, 2001*
 - il me semblait que c'était l'inverse - *Kragor on Nov 1, 2001*
 - en fait... - *Bilbo on Nov 9, 2001*
 - oui mais - *Kragor on Nov 10, 2001*
 - c'est ce que j'ai dit... - *Bilbo on Nov 10, 2001*
 - et si, tout simplement... - *Bilbo on Oct 30, 2001*
 - Pas sûr... - *Anonymous on Oct 31, 2001*
 - Justement... - *Bilbo on Nov 1, 2001*
 - ***Passons du technique au monde - *Z'ress on Nov 1, 2001*
 - ***ils ont 2 (ou même 3) parents - *Tyrian on Nov 1, 2001*
 - ***Theorie fort interessante - *Kragor on Nov 1, 2001*
 - Theorie incomplete de pj :) *** - *Z'ress on Nov 5, 2001*
 - ***désaccord fondamentale - *Tyrian on Nov 7, 2001*
 - ***je suis d'accord avec ton avis ... - *ehelha on Nov 8, 2001*
 - C'est le cas - *Z'ress on Nov 8, 2001*
 - ***A quel point tu peux savoir des trucs de MJ? - *Tyrian on Nov 9, 2001*
 - *** coïncidences jeux de mots... (mega spoiler, PJ passez vos chemins) - *Kragor on Oct 17, 2001* p. 149
 - *** pas mal - *Kristeal on Oct 17, 2001*
 - ***moi aussi - *Kragor on Oct 18, 2001*
 - *** alliance - *Kristeal on Oct 18, 2001*
 - ***capillotractage - *Kragor on Oct 19, 2001*
 - ***Jamais d'alliance... - *tyrian on Oct 23, 2001*
 - pour être précis... - *Kragor on Oct 23, 2001*
 - ***idée - *Karlem on Oct 24, 2001*
 - alliés malgré eux ? - *Grimm on Oct 24, 2001*
 - ***localisation - *tyrian on Oct 25, 2001*
 - ***hum hum hum... - *Kragor on Oct 25, 2001*
 - *** d'ailleurs pour appuyer ma revendication - *Kragor on Oct 25, 2001*
 - ***Je confirme... - *Karlem on Oct 25, 2001*
 - *** Exégèse - *Grimm on Oct 25, 2001*
 - ***Enfin le texte tant attendu - *Kragor on Oct 26, 2001*
 - *** Désolé mais - *Kristeal on Oct 26, 2001*
 - ***NOUVELLE THEORIE - *Kephren on Oct 26, 2001*

- ***y a un hic - *Tyrian on Oct 26, 2001*
 - ****Oui et non ... - *Kephren on Oct 26, 2001*
 - ***Protections balaises! - *Tyrian on Oct 26, 2001*
 - ****Pas besoin ! - *Kephren on Oct 27, 2001*
 - ***on s'est pas compris je crois - *Tyrian on Oct 27, 2001*
 - *** MêmE - *Kragor on Oct 27, 2001*
 - ****Je ne comprend pas... - *Kephren on Oct 27, 2001*
 - ***post armagedon peut-être - *Kragor on Oct 27, 2001*
 - ****Explications - *Kephren on Oct 27, 2001*
 - ***mon avis honnête - *Kragor on Oct 27, 2001*
 - ****Effectivement - *Kephren on Oct 27, 2001*
 - ***pour être honnête - *Kragor on Oct 27, 2001*
 - *** sacrés sprinteurs... - *Bilbo on Oct 30, 2001*
 - ***hein les lézards, faible?! - *Tyrian on Oct 30, 2001*
 - *** oui oui... - *Bilbo on Oct 31, 2001*
 - juste une chose - *Kragor on Oct 31, 2001*
 - *** et pourtant - *Bilbo on Nov 1, 2001*
 - ***ils sont déjà sur le ... - *Tyrian on Nov 1, 2001*
 - *** ha, la théologie... - *Bilbo on Nov 1, 2001*
 - *** Pas faux - *Kragor on Nov 1, 2001*
 - ***juste une chose quand même... - *Kragor on Nov 3, 2001*
 - ***quel légende? - *Tyrian on*

- Nov 3, 2001
 - Voir plus bas - Kephren on Nov 5, 2001
 - *** hum - Kragor on Oct 31, 2001
 - *** Problème complexe... - Bilbo on Nov 1, 2001
 - ***oui mais - Kragor on Nov 1, 2001
 - *** possible... - Bilbo on Nov 1, 2001
 - ***Si j'avais mes bouquins avec moi - kragor on Nov 4, 2001
 - Kragorthon, une 'tite pièce siouplait... - Baalz'amon on Nov 4, 2001
 - ouais... - Kragor on Nov 4, 2001
 - ****Une référence - Kephren on Nov 5, 2001
 - ***Yep - Kragor on Nov 5, 2001
 - ***règles d'immigration - Tyrian on Nov 7, 2001
 - ***ouaip possible - Kragor on Nov 7, 2001
 - ***je suis d'accord avec Tyrian - Kragor on Oct 27, 2001
 - ***le A - Kragor on Oct 27, 2001
 - ***Mes Excuse pour avoir commis une erreur (PJ passez vos routes - Kragor on Oct 26, 2001
 - s'agissant du vole des rubis - tetram on Oct 31, 2001
 - *** je fais vite - Kragor on Nov 1, 2001
 - les grands esprit se rencontrent - Anonymous on Oct 26, 2001
 - ***Je suis pas sûr de comprendre... - Karlem on Oct 18, 2001
 - *** explication - Kristeal on Oct 18, 2001
 - ***de memoire - Kragor on Oct 19, 2001
 - ***Juste et judicieux ! - Karlem on Oct 24, 2001- Ouverture Forum Ji-Herp - Z'ress on Oct 16, 2001**
- Bétisier... - NOA on Oct 16, 2001**
 - Peut-être etait ce le mien... - Kragor on Oct 16, 2001
 - archives, quand tu nous tiens.... - Kephren on Oct 16, 2001
 - Devinette : - Chasse Gnouf on Oct 18, 2001

- Euhhh.... - *Baalz'amon on Oct 19, 2001*
 - BLAM !!! Re-BLAM !!! - *Chasse Gnouf on Oct 22, 2001*
 - Hum hum... - *Baalz'amon on Oct 22, 2001*
 - Baal'zamon chrétien??!! t'as fumé quoi? - *Tyrian on Oct 23, 2001*
 - Alleluia ! - *Baalz'amon on Oct 23, 2001*
- ***** A court d'idée** - *Kristeal on Oct 16, 2001* p. 171
 - Pas beaucoup d'idees - *Kragor on Oct 16, 2001*
 - normal pour des PJs des niveaux 8-10 nt - *Kristeal on Oct 16, 2001*
 - Tu veux dire que des PJs peuvent dépasser le niv 5 ? (NPO) - *Chasse Gnouf on Oct 18, 2001*
- **Avis a ceux qui passent sur le chat...** - *Kragor on Oct 15, 2001* p. 172
 - Désolée !!! - *NOA on Oct 16, 2001*
 - ***Ben je peux parler que de mon experience - *Kragor on Oct 16, 2001*
 - Très intéressant !!! - *NOA on Oct 16, 2001*
 - Comment on accède au chat? - *Tyrian on Oct 22, 2001*
 - Simplissime... - *Chasse Gnouf on Oct 22, 2001*
 - Argh j'ai honte - *tyrian on Oct 23, 2001*
 - Fais gaffe... - *Chasse Gnouf on Oct 23, 2001*
 - Fais gaffe bis - *Tyrian on Oct 24, 2001*
- **Petite question sur la magie...** - *NOA on Oct 15, 2001* p. 174
 - aucune - *Kragor on Oct 15, 2001*
 - Réponse - *Kephren on Oct 15, 2001*
 - Comment tes mages arrivent à lancer des sorts qui ne sont pas de leur empreintes principal? - *Tyrian on Oct 22, 2001*
 - Divergences - *Ehelha on Oct 16, 2001*
 - Avec et sans - *Z'ress on Oct 16, 2001*
 - Aucun... - *Kristeal on Oct 16, 2001*
 - idem - *Karlem on Oct 16, 2001*
- **Salut à tous !!!** - *NOA on Oct 15, 2001* p. 175
 - Proposition - *Z'ress on Oct 15, 2001*
 - Merci !!! - *NOA on Oct 15, 2001*
 - Xp !! - *Z'ress on Oct 15, 2001*
 - Plus grand chose à dire... - *Karlem on Oct 16, 2001*
 - Je confirme - *Zakath on Oct 15, 2001*
 - Personnellement, j'ai eu beaucoup de mal au debut - *Kragor on Oct 15, 2001*
 - Pourquoi faire simple quand on peut faire compliquer ??? - *NOA on Oct 15, 2001*
 - j'ai appris... - *Kragor on Oct 15, 2001*
 - Conseil - *Ehelha on Oct 16, 2001*
- *****j'etais en train de fouiller dans les vieux messages** - *Kragor on Oct 14, 2001* p. 177
 - Encore du boulot ! - *Karlem on Oct 15, 2001*
- **pourquoi les druides ne sont pas modifié par Magie?** - *Tyrian on Oct 13, 2001* p. 177
 - ***Pour moi - *Gorthor on Oct 14, 2001*
 - ***mon idée est que... - *Tyrian on Oct 27, 2001*
- **FAQ du forum** - *Bilbo on Oct 12, 2001* p. 178
 - Bonne idee - *Kragor on Oct 14, 2001*
 - oui... - *Karlem on Oct 15, 2001*
 - commencons par debayer le terrain - *Kragor on Oct 14, 2001*
 - Net-supplément 3 - *Kephren on Oct 15, 2001*
 - Autre possibilité de FAQ - *Z'ress on Oct 15, 2001*
 - le probleme est que... - *Kragor on Oct 15, 2001*
 - En plus il y a un autre bug - *Z'ress on Oct 15, 2001*
 - La date du message ... - *Ehelha on Oct 16, 2001*
- *****Les GdN***** - *Zakath on Oct 12, 2001* p. 180
 - *** GdN - *Kristeal on Oct 13, 2001*
 - nouvelles capacités - *Tyrian on Oct 13, 2001*
- *****La reproduction du Perön...***** - *Zakath on Oct 12, 2001* p. 181
 - je crois que se sont des mammifères... - *Tyrian on Oct 13, 2001*
 - Argh !!! - *Kragor on Oct 14, 2001*
 - Ben c'est simple :)=) - *Gorthor on Oct 14, 2001*
 - Il me semble... - *Karlem on Oct 15, 2001*
- **Z'ress ?** - *Zakath on Oct 12, 2001* p. 182
 - En effet - *Z'ress on Oct 15, 2001*
 - Un drap blanc ??? - *Zakath on Oct 15, 2001*
 - Si si un drap blanc ! - *Z'ress on Oct 15, 2001*

- OK, tu as gagné!!! - *Zakath on Oct 15, 2001*
 - E-mail - *Z'ress on Oct 15, 2001*
 - Vous jouez par Chat ou quoi? - *Karlem on Oct 15, 2001*
 - Pas du tout - *Z'ress on Oct 15, 2001*
- ***Retour aux Amrôds: Les faucheurs d'âmes... (c'est lourd, désolé!)** - *Karlem on Oct 11, 2001* p. 183
 - *** on va voir ce qu'on peut faire - *Kragor on Oct 11, 2001*
 - *Désolé pour le grand scan... - *Karlem on Oct 12, 2001*
 - ***tres rapidement - *Kragor on Oct 14, 2001*
 - *J'ai quand même un problème avec ce que tu dis... - *Karlem on Oct 15, 2001*
 - tu ne m'as pas bien compris - *Kragor on Oct 15, 2001*
 - OK... - *Karlem on Oct 16, 2001*
 - pour la reference - *Kragor on Oct 15, 2001*
 - *** une theorie encore plus fumeuse - *Kragor on Oct 14, 2001*
 - *** le Cercle... - *Kristeal on Oct 14, 2001*
 - *Je me suis fait la même réflexion ce week-end en relisant la légende de Salvat - *Karlem on Oct 15, 2001*
 - ***pour Kalira et Salvat - *Kragor on Oct 15, 2001*
 - *** Quelques pistes - *Kristeal on Oct 11, 2001*
 - *Tu es sûr... - *Karlem on Oct 12, 2001*
 - *** tu peux confirmer ? - *Kragor on Oct 14, 2001*
 - Sinon vousutilisez beaucoup les Amrôds dans vos parties? - *Karlem on Oct 12, 2001*
 - Euh oui pas mal. - *Gorthor on Oct 12, 2001*
 - ***Les amrôds... - *Ehelha on Oct 12, 2001*
 - à Ehelha - *Mirage on Oct 12, 2001*
 - Un PJ un peu fou (?) - *Zakath on Oct 12, 2001*
 - ** les deux - *Kragor on Oct 14, 2001*
 - moi aussi... - *Karlem on Oct 15, 2001*
 - *** faucheurs, boules de gommages et anciennes légendes :o) - *Bilbo on Oct 12, 2001*
 - *** boss de fin de niveau - *Kristeal on Oct 13, 2001*
 - *** Un faucheur ds le désert?! Non, je ne crois pas. - *Tyrian on Oct 13, 2001*
 - *** de la matière des légendes... - *Bilbo on Oct 14, 2001*
 - ***ça se tient - *Tyrian on Oct 14, 2001*
 - *Une autre théorie peut-être... - *Karlem on Oct 15, 2001*
 - juste une question - *Kragor on Oct 15, 2001*
 - *Bon... - *Karlem on Oct 16, 2001*
 - ******Ces fameuses **** Pjs passez votre chemin !** - *Z'ress on Oct 11, 2001* p. 193
 - oui - *Kragor on Oct 11, 2001*
 - *****Comme promis, un nouveau debat special MJ** - *Kragor on Oct 10, 2001* p. 194
 - ***D'apres moi... - *David on Oct 10, 2001*
 - ***Ha tres interessant... - *Gorthor on Oct 10, 2001*
 - *** l'empreinte de magie - *Bilbo on Oct 10, 2001*
 - j'aime bien cette explication - *Kragor on Oct 10, 2001*
 - ***besoins de Magie - *Tyrian on Oct 11, 2001*
 - je suis pas tout a fait sur - *Kragor on Oct 11, 2001*
 - **Soyons constructif !** - *Baalz'amon on Oct 8, 2001* p. 197
 - Parce que ce sont des nains ! - *Réponse d'elfe on Oct 8, 2001*
 - Parce qu'ils sont trop petits... - *Karlem on Oct 9, 2001*
 - Ben c'est simple... - *Gorthor on Oct 9, 2001*
 - Comme toutes les autres races... - *David on Oct 9, 2001*
 - Réponse multiple - *Baalz'amon on Oct 9, 2001*
 - l'originalité existe... - *Bilbo on Oct 10, 2001*
 - Hum ? - *Baalz'amon on Oct 9, 2001*
 - **Petite question toute betes...** - *Gorthor on Oct 8, 2001* p. 199
 - Forum Eléckasé for dummies - *Kragor on Oct 8, 2001*
 - ah bon j'ai du rate dans mettre quelque une alors - *Gorthor on Oct 8, 2001*
 - C'est pas grave... - *Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - **Recensement** - *Kristeal on Oct 5, 2001* p. 200
 - Pour ma part - *Kephren on Oct 5, 2001*
 - Tigres Volants ? - *Le Chasse Gnouf on Oct 5, 2001*
 - Polémique sur le fameux questionnaire - *Z'ress on Oct 5, 2001*
 - Ji-Herp ? - *Ehelha on Oct 7, 2001*
 - Excellent ! - *Z'ress on Oct 8, 2001*
 - Pour continuer... - *David on Oct 5, 2001*
 - c'est vraiment parce que j'ai que ca a foutre que je reponds... - *kragor on Oct 5, 2001*

- Complément d'info - *Kristeal on Oct 5, 2001*
 - bien sur - *Kragor on Oct 5, 2001*
 - Ca à l'air bien nt - *Kristeal on Oct 8, 2001*
 - Feng Shui ??? - *Le Chasse Gnouf on Oct 5, 2001*
 - Précisement - *Kragor on Oct 5, 2001*
 - Polémique - *Z'ress on Oct 5, 2001*
 - Vais etre ridicule mais bon... - *Gorthor on Oct 5, 2001*
 - jeux et opinion divergente (oui, je sais, encore)- *N'Qzi on Oct 5, 2001*
 - En somme - *Kragor on Oct 5, 2001*
 - Non, le petit(e) prince(sse) héritier(e) n'est pas encore né(e) nt - *L'envoyer du palais on Oct 7, 2001*
 - Conformisme - *Z'ress on Oct 8, 2001*
 - C'est quoi un grevisse ? Ca se mange ? (NPO) - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - Français passe ton chemin ... - *Krsiteal on Oct 8, 2001*
 - C'est une sorte de Maître Capello en quelque sorte... - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - J'fais une étude sur l'influence du manque de sommeil sur l'orthographe - *Kristeal on Oct 8, 2001*
 - Rah je suis decu, decu - *Kragor on Oct 8, 2001*
 - Je ne répondrais pas à quelqu'un qui ne met pas d'accent. - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - moi je reponds pas a quelqu'un qui a un clavier azerty francais - *Kragor on Oct 8, 2001*
 - Tais toi et réponds à tes mails (NPO) - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - l'indignation est a la mode - *Kragor on Oct 9, 2001*
 - This conversation is over. - *Z'ress on Oct 9, 2001*
 - juste deux precision quand même - *Kragor on Oct 9, 2001*
 - Juste pour préciser ma pensée (pas bien important) - *Z'ress on Oct 10, 2001*
 - ca m'ennuie de passer sur le forum... - *Kragor on Oct 10, 2001*
 - C'est quoi ce smiley ? - *Chasse Gnouf on Oct 10, 2001*
 - C'est pas difficile - *David on Oct 10, 2001*
 - Il me faut le dernier smiley !!! - *Le Chasse Gnouf on Oct 10, 2001*
 - J'sais pas... - *David on Oct 10, 2001*
 - Cool ! Je retiens l'adresse. Merci. (NPO) - *Chasse Gnouf on Oct 11, 2001*
 - là je m'indigne - *Tyrian on Oct 11, 2001*
 - Pffff... - *Baalz'amon on Oct 11, 2001*
 - Sagesse - *Z'ress on Oct 11, 2001*
 - Tu veux une liste, voilà une liste... - *Le Chasse Gnouf on Oct 5, 2001*
 - Untitled - *Anonymous on Oct 5, 2001*
 - tiens - *Kragor on Oct 5, 2001*
 - Je ne suis pas de la race des nains... - *Kristeal on Oct 7, 2001*
 - pour les elfes, j'ai pas besoin de différencier les sexes. (NPO) - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*

- Viens, je t'attends... - *Kristeal on Oct 8, 2001*
 - ouh là... - *Bilbo on Oct 5, 2001*
 - Je vois que tu es rongé par un ambition dévorante... - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - ils avaient... - *Bilbo on Oct 9, 2001*
 - 'nifique ! Et sinon vous aimez les chiens ? - *Le Chasse Gnouf on Oct 10, 2001*
 - J'vois pas le titre - *Tyrian on Oct 5, 2001*
 - Oublie - *Tyrian on Oct 5, 2001*
 - Oublie bis (je m'excuse pour ma mémoire foireuse...) - *Tyrian on Oct 5, 2001*
 - Gnark, gnark, gnark... - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - Elfe noir premièrement!! - *Tyrian on Oct 8, 2001*
 - Saloperie d'elfe ! - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - email correct - *Tyrian on Oct 9, 2001*
 - C'est parti ... - *Ehelha on Oct 7, 2001*
 - A propos de Ji-herp - *Kragor on Oct 8, 2001*
 - Y a pas un responsable "Guildes" qui dort au SDEN ? (NPO) - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - possible - *Kragor on Oct 8, 2001*
 - et moa - *patryn on Oct 13, 2001*
 - **Pour David** - *Tyrian on Oct 4, 2001* p. 216
 - J'sais meme pas ce que c'est... - *David on Oct 5, 2001*
 - On sait jamais - *Tyrian on Oct 5, 2001*
 - ***** Nouvelle voie** - *N'Qzi on Oct 4, 2001* p. 217
 - Oula... - *Gorthor on Oct 4, 2001*
 - Il existe une différence fondamentale que tu oublies - *N'Qzi on Oct 4, 2001*
 - A oui vu comme ca. - *Gorthor on Oct 4, 2001*
 - Scénar - *Kristeal on Oct 5, 2001*
 - Le scenar... - *Gorthor on Oct 5, 2001*
 - ***Origine des dragons - *Tyrian on Oct 5, 2001*
 - *** plus de détail - *Kristeal on Oct 7, 2001*
 - Oui donc ... - *Gorthor on Oct 8, 2001*
 - Ca existe déjà... - *Tyrian on Oct 5, 2001*
 - tu parles des guerriers Uaks ? - *Kragor on Oct 6, 2001*
 - Je parle d'eux... - *Tyrian on Oct 6, 2001*
 - effectivement - *Kragor on Oct 7, 2001*
 - On doit pas connaître les mêmes Guerriers Uaks... - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - ca un guerrier Uak?! - *Tyrian on Oct 12, 2001*
 - Peut être, peut être... - *Chasse Gnouf on Oct 12, 2001*
 - prb expliqué ds mon mail - *Tyrian on Oct 14, 2001*
 - ***rebellion - *Tyrian on Oct 4, 2001*
 - Que nenni, je m'exclame ! - *N'Qzi on Oct 4, 2001*
 - Je m'incline. - *Tyrian on Oct 5, 2001*
 - Hein?moi aussi - *Gorthor on Oct 4, 2001*
 - *** marrant mais... - *Bilbo on Oct 5, 2001*
 - T'as raison de pas jouer à Darkearth - *Kristeal on Oct 5, 2001*
 - C'est pas une raison pour le déconseiller - *N'Qzi on Oct 5, 2001*
 - tout les jeux sont bons... - *Bilbo on Oct 5, 2001*
 - Bonne idée mais poussons-là plus loin - *N'Qzi on Oct 5, 2001*
 - oui et non... - *Bilbo on Oct 5, 2001*
 - **pour qd sombres murmures????????????** - *tetram on Sep 30, 2001* p. 224
 - A mon avis... - *Kephren on Sep 30, 2001*
 - oui, on fait ce qu'on peut - *Kragor on Sep 30, 2001*
 - Tout à fait ! - *Kephren on Oct 1, 2001*
 - et c'est quoi les adresse - *Argun on Oct 5, 2001*
 - quoi tu ne les connais pas... - *Kragor on Oct 6, 2001*
 - Faut demander à TridenT - *Kirsteal on Oct 1, 2001*
 - Tetram? - *David on Oct 1, 2001*
 - sombres Murmures ... - *kragor on Oct 1, 2001*
 - J'ai quelques informations supplémentaires... - *Bilbo on Oct 1, 2001*
 - je tiens a préciser... - *Bilbo on Oct 1, 2001*
 - URL - *Kephren on Oct 1, 2001*
 - **Moines du Mal et Net Supplement** - *Kragor on Sep 28, 2001* p. 226

- *** de l'existence du Christ... - *Kephren on Sep 29, 2001*
 - pas mal... - *Kragor on Sep 29, 2001*
 - ****Développement... à faire - *Kephren on Sep 30, 2001*
 - ***et Dieu? - *Tyrian on Oct 4, 2001*
 - En ce qui me concerne... - *Karlem on Oct 5, 2001*
- **Regressions** - *Kragor on Sep 28, 2001*
 - Pour moi c'est impossible - *David on Sep 28, 2001*
 - ***suite... - *David on Sep 28, 2001*
 - Pour moi c'est pas possible. - *Gorthor on Sep 28, 2001*
 - moui... - *Kragor on Sep 28, 2001*
 - Hum hum bonne exemple mais... - *Gorthor on Sep 28, 2001*
 - ahem - *Kragor on Sep 29, 2001*
 - Ahem? - *Gorthor on Sep 29, 2001*
 - ***oui mais tout de même - *Kragor on Sep 29, 2001*
 - Mouais c'est vrai ca. - *Gorthor on Sep 30, 2001*
 - ***Azharis - *Tyrian on Oct 4, 2001*
 - *** que dire - *Kragor on Oct 4, 2001*
 - Je te deteste... - *Gorthor on Oct 4, 2001*
 - Juste un conseil - *Kragor on Oct 4, 2001*
 - C'est le but comme ca les gen se fachent pas :=) - *Gorthor on Oct 4, 2001*
 - Rancune moi, jamais - *Kragor on Oct 4, 2001*
 - LOL ! - *Le Chasse Gnouf on Oct 8, 2001*
 - Vu que tu me sembles me cherches - *Kragor on Oct 6, 2001*
 - ***pour la loi et le chaos ds les plans de Magie - *Tyrian on Oct 6, 2001*
 - Si c'est a moi que tu parle... - *Gorthor on Oct 8, 2001*
 - l'indifference et la clef - *Kragor on Oct 6, 2001*
 - Pkoi pas... - *Gortor on Oct 8, 2001*
 - ***khinn - *Tyrian on Oct 5, 2001*
 - j'ai l'impression que tu ne m'as pas bien lu... - *Kragor on Oct 6, 2001*
 - ***khinn2(débat amical) - *Tyrian on Oct 6, 2001*
 - C'est vrai que j'ai tendance a m'enflammer un peu - *Kragor on Oct 7, 2001*
 - bouais... - *Bilbo on Oct 6, 2001*
 - Certes oui - *Kragor on Oct 6, 2001*
 - faut être réaliste... - *Bilbo on Oct 7, 2001*
 - oui mais si moi j'ai envie d'imaginer, de speculer - *Kragor on Oct 7, 2001*
 - Tout à fait d'accord... - *Ehelha on Oct 2, 2001*
 - Hum, hum...p'tite question : - *Le Chasse Gnouf on Oct 1, 2001*
 - pure hypothese d'ecole - *Kragor on Oct 1, 2001*
 - Ouf j'ai eu peur. - *Le Chasse Gnouf on Oct 1, 2001*
 - Tout les véléids sont mages... - *Tyrian on Oct 4, 2001*
 - Et ta soeur, elle regresse ? (NPO) - *Le Chasse Gnouf on Oct 4, 2001*
 - Autre possibilité... - *Bilbo on Oct 1, 2001*
 - ***globalement, je suis d'accord avec cette hypothese - *kragor on Oct 1, 2001*
 - **** j'ai déjà répondu à ca, même si c'était pas directement lié... - *Bilbo on Oct 1, 2001*
 - *** de la nature des magies - *Kristeal on Oct 1, 2001*
 - pour les dragons... - *Bilbo on Oct 2, 2001*
 - pour les dragons... - *Bilbo on Oct 2, 2001*
 - **De la prolifération des objets magiques et de l'application de certaines règles pour tenter de réguler -** *N'Qzi on Sep 26, 2001*
 - ****Très interessant... - *Kephren on Sep 26, 2001*
 - *** J'avais etre bref - *David on Sep 27, 2001*
 - je crois que - *Kragor on Sep 27, 2001*
 - Tant qu'on est dans la magie... - *Gorthor on Sep 27, 2001*
 - Ca fait peur... - *Baalz'amon on Sep 27, 2001*
 - C'est bien kes ce que je me disais,mais je prevoit...:=) - *Gorthor on Sep 27, 2001*

p. 228

p. 242

- ***j'aime pas repondre a ce genre de questions mais... - *Kragor on Sep 28, 2001*
 - *** je confirme - *Kristeal on Oct 1, 2001*
 - pour moi - *kragor on Oct 5, 2001*
 - je crois qu'il n'y a rien ajouter... - *Kragor on Sep 27, 2001*
 - Au moins c'est clair. - *Gorthor on Sep 27, 2001*
 - Moyen de resoudre ton probleme facilement - *David on Sep 28, 2001*
 - Hehe - *Baalz'amon on Sep 28, 2001*
 - Halte à la castration - *Z'ress on Oct 1, 2001*
 - Méprise - *Baalz'amon on Oct 1, 2001*
 - *** effet désastreux - *Kristeal on Oct 1, 2001*
 - Dans mon cas... - *David on Oct 2, 2001*
 - suite... - *Baalz'amon on Oct 2, 2001*
 - identification - *Kristeal on Oct 2, 2001*
 - Je confirme... - *Tyrian on Sep 28, 2001*
 - Diantre... Des critiques comme s'il en pleuvait - *N'Qzi on Oct 3, 2001*
 - ouais mais le probleme - *Kragor on Oct 3, 2001*
 - L'important, ce n'est pas - *N'Qzi on Oct 4, 2001*
 - La carosses suicides - *patryn on Oct 10, 2001*
- **Mais...mais...que se passe-t-il ici ?** - *Le Chasse Gnouf on Sep 25, 2001* p. 248
 - La chasse au Gnouf - *Baalz'amon on Sep 25, 2001*
 - Hum Hum kes k'il veut l'ancien?:=) - *Gorthor on Sep 25, 2001*
 - La Consécration... - *Le Chasse Gnouf on Sep 26, 2001*
 - rancune - *Tyrian on Sep 27, 2001*
- **Quand évolution rime avec révolution...** - *Kephren on Sep 25, 2001* p. 249
 - Ma réponse est plus bas (y a qu'un titre) - *Tyrian on Sep 25, 2001*
 - ***oui - *Kragor on Sep 25, 2001*
- **Untitled** - *Kephren on Sep 25, 2001* p. 250
 - Oups, j'ai oublié le titre... - *Kephren on Sep 25, 2001*
 - ***Shagal - *Tyrian on Sep 25, 2001*
 - Ceci est une possibiliter - *Gorthor on Sep 25, 2001*
 - y'en a t'il besoin ? - *Bilbo on Sep 26, 2001*
 - ***en tant que MJ... je suis pas d'accord - *Kragor on Sep 26, 2001*
 - de la poudre au fusil... - *Bilbo on Sep 26, 2001*
 - ***pas peut-être... - *Tyrian on Sep 27, 2001*
 - tout a fait d'accord - *Kragor on Sep 27, 2001*
 - ***** j'avais oublier les etoiles pour le message precedent !!! PJ passez vos routes - *Kragor on Sep 27, 2001*
 - ***Juste pour le fun : statistiques comparees - *Kragor on Sep 27, 2001*
 - ***ma memoire defaille - *Kragor on Sep 28, 2001*
 - ***Je pense que c'est celui de la carte - *David on Sep 28, 2001*
 - *** yep, c'est dans la carte - *Bilbo on Sep 28, 2001*
 - oui peut-être apres tout... - *Kragor on Sep 28, 2001*
 - Etrange ... - *Ehelha on Oct 2, 2001*
 - Ne pas surestimer la magie - *Z'ress on Oct 2, 2001*
 - Corruption - *Z'ress on Oct 2, 2001*
 - pas une invention de ton MJ - *Kragor on Oct 3, 2001*
 - ***addicted to Magic - *Z'ress on Oct 4, 2001*
 - ***normal - *Kragor on Oct 2, 2001*
 - ***... - *Ehelha on Oct 7, 2001*
 - 100 fusils plus fort qu'un mage! - *Tyrian on Oct 4, 2001*
 - Petite remarque - *N'Qzi on Oct 4, 2001*
 - Le support - *Z'ress on Oct 4, 2001*
 - un sort tout Bête - *Kragor on Oct 4, 2001*
 - Heu..... - *N'Qzi on Oct 4, 2001*
 - j'ai jamais parle d'une armee - *kragor on Oct 4, 2001*
 - des le moment ou tes intentions - *Kragor on Oct 4, 2001*
 - Excellent - *Z'ress on Oct 4, 2001*
 - remercie surtout mes joueurs - *kragor on Oct*

- 4, 2001
 - dommages... - Gorthor on Oct 4, 2001
 - Oui et non - N'Qzi on Oct 4, 2001
 - Oui et non :p mais surtout oui - Z'ress on Oct 4, 2001
 - je me suis mal exprimé... - Tyrian on Oct 5, 2001
 - *** De l'huile sur le feu, c'est technologique ? - N'Qzi on Oct 4, 2001
- **Bonjour à tous** - Baalz'amon on Sep 23, 2001 p. 264
 - salut a toi - Kragor on Sep 23, 2001
 - Bonjour a toi. - Gorthor on Sep 23, 2001
 - Welcome - Z'ress on Sep 24, 2001
- **Tant qu'on est dans les reformes...** - David on Sep 19, 2001 p. 265
 - c'est du hasard orienté... - Bilbo on Sep 19, 2001
 - Caracs principales.. - David on Sep 19, 2001
 - L'équilibre... - Z'ress on Sep 20, 2001
 - Précision - Z'ress on Sep 20, 2001
 - Carac principales - Kragor on Sep 20, 2001
 - exactement[nt] - Bilbo on Sep 26, 2001
 - tout a fait d'accord - kragor on Sep 20, 2001
 - Le hasard et la création du perso - TridenT on Sep 20, 2001
 - Pour ma part - Gorthor on Sep 20, 2001
 - Revenons a mon idée premiere - David on Sep 20, 2001
 - Retour aux origines - Z'ress on Sep 21, 2001
 - continuation...The Boss is lurking :p - Anonymous on Sep 21, 2001
 - ? ! ? ! - Baalz'amon on Sep 23, 2001
 - Le Panneau sur le front - Z'ress, Gardien des enfers sans cornes ni griffes on Sep 24, 2001
 - Bouglionne - Z'ress, n'aimant pas être honnête on Sep 24, 2001
 - Clap clap clap - Baalz'amon on Sep 24, 2001
 - Euh...templier de quoi? - David on Sep 24, 2001
 - Pour sure :Chaos+templier=gros probleme - Gorthor on Sep 24, 2001
 - Ca aurait pu être pire... - Baalz'amon on Sep 24, 2001
 - J'ai omis la fin... - Gorthor on Sep 25, 2001
 - témoignage - Baalz'amon on Sep 24, 2001
 - ma "sauce" pour la création... - Grimm on Sep 20, 2001
 - Le bestiaire ca ce fait facilement... - Gorthor on Sep 21, 2001
 - Gnoll? - David on Sep 24, 2001
 - Même question - Kragor on Sep 24, 2001
 - La reponse...:=) - Gorthor on Sep 24, 2001
 - Niveau polemique - kragor on Sep 24, 2001
 - Pfff!!! et les etoiles? - David on Sep 24, 2001
 - Mea maxima culpa... - kragor on Sep 24, 2001
 - Je me suis fait comprendre cool :=) - Gorthor on Sep 25, 2001
 - J'apprécie - N'Qzi on Sep 26, 2001
 - Il faut savoir reconnaitre les talents a leur vraie valeur :-) (NPO) - Kragor on Sep 27, 2001
 - **La regle de l'expérience ne me plait pas!!!** - tolkki on Sep 18, 2001 p. 274
 - En verite je vous le dis... - Kragor on Sep 18, 2001
 - merci quand même - tolkki on Sep 18, 2001
 - j'ai ! - Grimm on Sep 18, 2001
 - cool!! - tolkki on Sep 18, 2001
 - Pour ma part... - Gorthor on Sep 19, 2001
 - **v - v** on Sep 14, 2001
 - ????? - Tyrian on Sep 14, 2001
 - **URL parlant de Chall** - Kephren on Sep 13, 2001 p. 275
 - **Update de l'auberge des profondeurs** - Bilbo on Sep 11, 2001 p. 276
 - premiers commentaires en excusivite - kragor on Sep 12, 2001
 - ben... - Bilbo on Sep 12, 2001
 - tres juste - kragor on Sep 13, 2001

- explications - *Ehelha on Sep 13, 2001*
 - ben... - *Bilbo on Sep 14, 2001*
 - en fait.. - *Grimm on Sep 14, 2001*
- pour Kephren ou bilbo - *Kragor on Sep 13, 2001*
 - **** Net-supplément 2 - *Kephren on Sep 13, 2001*
 - ***euh ouaip, juste une chtite question - *kragor on Sep 14, 2001*
 - *** yep - *Bilbo on Sep 14, 2001*
 - ****Réponse - *Kephren on Sep 16, 2001*
 - oh le vilain cachotier - *kragor on Sep 17, 2001*
 - ** c'est bon, j'ai tout ce qu'il faut [NT] - *Bilbo on Sep 17, 2001*
- tant que j'y suis (pour Bilbo) - *Kragor on Sep 13, 2001*
 - je l'ai fait :o) - *Bilbo on Sep 14, 2001*
 - ca devrait venir - *kragor on Sep 15, 2001*
- **Nouveau supplément???** - *Morland on Sep 6, 2001* p. 280
 - Je me join a la question...:=) - *Gortor on Sep 6, 2001*
 - D'où tiens tu cette info ? - *Kephren on Sep 7, 2001*
 - J'aimerais plus d'info! - *Tyrian on Sep 7, 2001*
 - je veux pas être trop dur - *kragor on Sep 10, 2001*
 - Justement ! - *Kephren on Sep 10, 2001*
 - Mon cher Morland.. - *Kephren on Sep 13, 2001*
- **Qu'es ce que les amrods...** - *Gorthor on Sep 3, 2001* p. 281
 - Ce qu'il en est ... - *Kristeal on Sep 3, 2001*
 - Pour moi - *kephren on Sep 4, 2001*
 - Difficile de les juger... - *Z'ress on Sep 4, 2001*
 - Merci d'eclairer mes lanternes :) - *Gorthor on Sep 4, 2001*
 - *** information - *Kristeal on Sep 4, 2001*
 - La quetes Des JE...cad... - *Gorthor on Sep 5, 2001*
 - quelqu'un peut il m'eclairer - *Kragor on Sep 6, 2001*
 - DM a tour de role... - *Z'ress on Sep 6, 2001*
 - Excuse a Kragor - *Z'ress on Sep 6, 2001*
 - Oups c'est vrai ca :=) - *Gortor on Sep 6, 2001*
 - Après lecture... - *Tyrian on Sep 7, 2001*
 - Ok, mais... - *Kephren on Sep 10, 2001*
 - Réaction d'Eléckasé - *Tyrian on Sep 12, 2001*
 - *** A propos d'Eléckasé l'heritier - *kragor on Sep 13, 2001*
 - ****Confirmation d'une réaction d'Eléckasé - *Tyrian on Sep 14, 2001*
- **Comment un elfe noir débutant peut-il survivre?** - *Tyrian on Aug 31, 2001* p. 284
 - Un autre moyen... - *Kristeal on Sep 3, 2001*
 - Les pj ne marchent pas seuls - *N'Qzi on Sep 5, 2001*
 - Avant que le groupe ne se forme - *Tyrian on Sep 7, 2001*
 - Trouver des Gens dans la même situation. - *Z'ress, gardien des enfers on Sep 7, 2001*
 - Un problème racial. - *Ehelha on Sep 7, 2001*
 - A propos de la discrimination - *David on Sep 11, 2001*
 - Et bien il n'y a qu'une solution... - *Baalz'amon on Sep 23, 2001*
 - un soranien cannibale ??? - *kragor on Sep 30, 2001*
- **Les inscriptions à Odysée sont réouvertes !** - *Kristeal on Aug 24, 2001* p. 286
- **Un peu de rhétorique...** - *Kristeal on Aug 24, 2001* p. 287
 - Liberté, liberté chérie ... - *Ehelha on Aug 29, 2001*
 - Attaches des personnages - *Grimm on Aug 31, 2001*
 - Attache politique, oui, temporelle, non - *N'Qzi on Sep 5, 2001*
- **Avant N'Qzi, Comment vous jouer le Chaos ?** - *Kristeal on Aug 13, 2001* p. 289
 - Individuel mais puissant - *Tyrian on Aug 13, 2001*
 - Vision assez classique - *N'Qzi on Aug 16, 2001*
 - Complexe est le Chaos (Très Yoda comme façon de le dire) - *Z'ress, Gardien des Enfers on Aug 23, 2001*
 - Ca fait plaisir - *Kristeal on Aug 24, 2001*
 - Indépendance et interdépendance - *N'Qzi on Aug 28, 2001*
 - ***Très intéressant - *Z'ress on Sep 4, 2001*
- **Comment jouez-vous vos partisans de la Loi ?** - *N'Qzi on Aug 8, 2001* p. 292
 - plus supportable... - *Tyrian on Aug 8, 2001*
 - Pour moi... - *Kephren on Aug 9, 2001*

| | |
|---|--------|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ En deux mots. - <i>TridentT on Aug 13, 2001</i> ○ Bis répétitas placed - <i>Kristeal on Aug 13, 2001</i> ○ Vision alternative - <i>N'Qzi on Aug 13, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Intéressant - <i>Tyrian on Aug 13, 2001</i> ▪ C'était la partie immergée de l'iceberg ... - <i>Kristeal on Aug 13, 2001</i> | p. 295 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comment jouez-vous vos catholiques ? - <i>N'Qzi on Aug 3, 2001</i> ○ Bonne question - <i>kragor on Aug 3, 2001</i> ○ fanatique - <i>Tyrian on Aug 4, 2001</i> ○ Mon orientation - <i>N'Qzi on Aug 6, 2001</i> | p. 297 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Bonjour à tous - <i>N'Qzi on Aug 3, 2001</i> ○ Bienvenu au revenant ! - <i>Kristeal on Aug 3, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mais qu'attends-tu ? - <i>N'Qzi on Aug 3, 2001</i> ○ Heureux de te revoir - <i>Kragor on Aug 3, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tout le plaisir est pour moi - <i>N'Qzi on Aug 6, 2001</i> | p. 298 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Animation ... - <i>Grimm on Aug 1, 2001</i> ○ C'est pour cette raison que j'ai interdit les cathos - <i>Kristeal on Aug 1, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ hé bien pour ce qui me concerne - <i>kragor on Aug 3, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jésus [prononcez rézouce] à Eléckasë ! De qui se moque-t-on ! - <i>Le Chasse Gnouf on Aug 7, 2001</i> ○ Suggestion - <i>N'Qzi on Aug 3, 2001</i> | p. 300 |
| <ul style="list-style-type: none"> • J'espere bien qu'il n'est pas encore mort ... - <i>Grimm on Jul 28, 2001</i> ○ Cool - <i>Kragor on Jul 28, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Content de voir un signe de vie ! - <i>Grimm on Jul 30, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Net-supplément - <i>kephren on Jul 30, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ je suis surpris - <i>Kragor on Jul 30, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ pas la peine de répondre - <i>Kragor on Jul 30, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Content que cela te plaise ! - <i>kephren on Jul 31, 2001</i> ▪ Adresses... - <i>kragor on Jul 30, 2001</i> ○ Bienvenue à toi - <i>Kristeal on Jul 31, 2001</i> | p. 302 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Cherche maitre pour Eleckase - <i>Agone on Jul 10, 2001</i> ○ Pour faciliter tes recherches donne ta zone de jeux... - <i>Kristeal on Jul 10, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sur Paris... - <i>Agone on Jul 11, 2001</i> | p. 303 |
| <ul style="list-style-type: none"> • ***un forum mort... - <i>Kragor on Jul 6, 2001</i> ○ *** pour ce qui est de ... - <i>Kristeal on Jul 9, 2001</i> ○ ***Sadornelle - <i>Tyrian on Jul 10, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ elucubrations - <i>Kragor on Jul 10, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ***Le Cercle... - <i>Tyrian on Jul 13, 2001</i> ▪ et si c'était la même personne ? - <i>Bilbo, de passage... on Jul 13, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ***Mais... - <i>Kragor on Jul 13, 2001</i> | p. 305 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Sur la création des Demi-trolls - <i>Tyrian on Jun 15, 2001</i> ○ Bonne question ! - <i>Kristeal on Jun 17, 2001</i> | p. 306 |
| <ul style="list-style-type: none"> • Pourquoi,pas un jeu par mail - <i>Argun on Jun 10, 2001</i> ○ Sans moi ! - <i>Chasse gnouf on Jun 11, 2001</i> ○ Pour les amateurs de JDR On-line - <i>Kristeal on Jun 11, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ j'y suis aller mais... - <i>Tyrian on Jun 13, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ c'est une question de temps - <i>Kristeal on Jun 13, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ et oui, c'est la bourre... - <i>Bilbo [ex-MJ Inscriptions à Odyssée] on Jun 14, 2001</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour ceux qui veulent s'inscrire, réouverture des inscriptions prévues après le 14/07 - <i>Kristeal on Jul 9, 2001</i> | |

tiens suis le premier

December 31 2001 at 7:06 PM

Gorthor

BONNE ANNEE A TOUS ET BON JEU!

| Auteur | Reply | |
|-------------|--|-------------------------|
| zuberlionel | Bonne Année | January 1 2002, 3:37 AM |
| | <p>Youpi, c'ets la faite !
sortez le champagne !
Bonne Année tous le monde 😊
j'aurai bien voulu passer à minuits pour laisser ce genre de message mais j'étais trop occupé a faire la fête.
D'ailleur, vais aller me recoucher moi ! 😊
A+
Lionel</p> | |
| Kephren | Bonne année !!! | January 1 2002, 5:04 AM |
| | NT | |
| Kristeal | Bonne et Eurose année | January 3 2002, 1:06 AM |
| | <p>uniquement pour les européens.</p> <p>Pour Bilbo et les autres c'est bonne et heureuse année.</p> | |
| Arshak | Bonne année !!! | January 3 2002, 3:54 AM |
| | Meilleurs vœux pour 2002 et pleins de bonnes choses et tout et tout . | |
| Karlem | Bonne année! | January 3 2002, 5:12 AM |
| | 😊 | |

Bonnes fêtes à tous.

ehelha

December 30 2001 at 1:28 AM

Et à l'année prochaine ...

Auteur

Reply

Serkapès

:)

January 1 2002, 6:50 AM

* Bonne Année 2002 à tous *
Que cette année soit pleine d'aventures !

Myrage

idem

January 5 2002, 10:53 AM

meilleurs voeux à tous 😊

devil moumine et toony

Re: Bonnes fêtes à tous.

January 12 2002, 3:50 AM

bonne année et bonne santé a toi popo et au reste du groupe

Serkapès

Wehhhh

January 18 2002, 2:14 AM

A vous aussi les vilaines ! Et tachez d'être sages cette année

Vous aviez parler de PBEM

Lionel ZUBER

December 29 2001 at 1:56 AM

est-ce que ça s'est fait ?????

perso je pourrais pas faire MJ mais je peut aider sur le fonctionnement car j'ai fait un pbem sur le seigneur des anneaux qui marche assez bien.

Amicalement.

Lionel

Auteur **Reply**

Kragor **ca ne s'est pas fait**

December 29 2001, 7:13 AM

J'y pense pourtant, je tourne le problème dans tous les sens dans l'éventualité ou j'aurais le temps de faire MJ mais dans l'immédiat je ne vois pas trop comment faire. C'est surtout niveau organisation que ça pêche, la plupart des PBEM que j'ai testé avec la meilleure des volontés possibles avaient du mal a fonctionner niveau organisation et communication entre PJ

Je suis preneur de tous conseils en la matière, même si cela ne se fera probablement pas...

lionel **je peut peut-être t'aider !**

December 29 2001, 9:19 AM

Hello, c'est encore moi.

Sur l'organisation, là, je peut aider. Comme je l'ai dit, j'ai un pbem sur le monde du seigneur des Anneaux.

Tous et organiser autour des ML (mailling-liste).

Sinon, je marche par tour, j'envoie le scénar à mes jouuers. Je les laissent parler en lerus disant de choisir leur action avant une certaine date. En général, je laisse trois jours. Puis, une fois la date arrivé, je traite tous les actions.

Pour les combats, je ne fait pas tour par tour, je leur demande en gros ce qu'il veulent faire genre je tire à l'arc pui dégaine mon épée ...

puis je gère plusieurs tour d'un coup. (si ce n'ets tous le combat). Je leur redemande les ordres de combat que lorsqu'un événement important arrive lors de celui-ci.

Si tu veut plus de précision tu me contacte à zuberlionel@wanadoo.fr

je suis beaucoup plus disponible par e-mail et est près a essayer de t'aider car un pbem sur Eleckase ça m'intéresserait à fonce !!!

Le truc qui sera le plus embêtant à gerer c'est la création des perso...

Amicalement.

Lionel

Longueur et vitesse de déplacement

lionel

December 29 2001 at 1:48 AM

Rebonjour tous le monde !

Déjà, joyeux noel (un peu en retard) et bonne année (un peu en avance)

Sinon, j'ai le petit problème d'avoir du mal à dire qu'elle temps il faut aux personnages pour un trajet.

L'un de vous aurait-il fait un échelle pour les cartes d'Eleckase présent dans les cartes du livre de bases ?

Amicalement

Lionel

Auteur Reply

Kragor

En général

December 29 2001, 7:20 AM

J'utilise l'échelle de la grande carte couleur...

il suffit de diviser par combien de km font en moyenne les PJ par jour (variable selon leur mode de déplacement).

C'est une méthode approximative (je fais ça plus ou moins à l'oeil et je prépare les trajets avant la partie en général sauf quand je ne peux les prévoir)

En général sur toutes les cartes d'Eléckasë il y a une échelle en km.

J'ai pas les moyennes en tête et ça peut varier selon le rythme de déplacement des PJ (si tes PJ décident de faire 10 heures par jour forcément ils iront plus loin que si ils décident de faire 4 heures de)

Ça dépend aussi des terrains (globalement je me prends pas trop la tête je double la durée pour les terrains difficiles sans différencier entre les types de terrains difficiles, c'est pas très réaliste, mais ça marche, après tout ce qui compte n'est pas de passer son temps à calculer les km de voyage.

Je sais pas si j'ai pu t'aider, je chercherais à titre d'exemple des durées en jour entre telle et telle étape selon le mode de fonctionnement

Long courrier : Anorien/Orlan Zery : 2 mois

Kragor

lionel

les cartes en couleur...

December 29 2001, 9:21 AM

je n'ai malheureusement pas les cartes en couleur... À vrai dire j'ai même pas tous les suppléments 😊

Mais merci comme même

Amicalement

Lionel

Gorthor

les cartes

December 31 2001, 7:04 PM

Les cartes seul le 3ème supplément prend en compte toutes les villes (population...) et c'est donc le plus intéressant mais même sans ce supplément la carte du livre du maître suffit l'ouest étant déjà largement assez grand

Quand on est cleric...

basile

December 26 2001 at 12:46 PM

Salut,

Voilà je joue depuis peu à Eléckasë. Je joue un cleric et je me demande comment ceux-ci font ils pour apprendre leurs sorts. Je n'ai pas vraiment trouvé d'info dans les règles. Faut il faire comme pour les magiciens?

Merci d'avance

Basile

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

| | |
|-----------------|---------------------------------|
| Kristeal | Voilà comment je fais... |
|-----------------|---------------------------------|

December 27 2001, 12:00 AM

C'est vrai qu'il n'y a aucune règle pour les sorts de prêtres.

Vu que tous les dieux sont détaillés, il est possible de répertorié la sphère principale de chaque dieux:
lumière pour les cathos
feu et ?? pour les nains...

En fait, les prêtres recoivent leurs sorts directement de leur dieu sans qu'il soit nécessaire pour eux de faire un voyage astral (d'ailleurs, c'est pas leur domaine).

Selon les actions qu'il a accompli pour son dieu, un prêtre recevra des sorts +/- puissants qu'il peut perdre les cas échéant.

Pour la puissance, j'applique les mêmes règles que pour les mages.

Et comme tu es nouveau, bienvenue à toi.

| | |
|---------------|------------------------------|
| Karlem | Bienvenue également ! |
|---------------|------------------------------|

December 27 2001, 10:05 AM

Je fais, en gros, comme Kristeal... Je considère en effet que c'est le Dieu qui donne les sorts... J'essaie d'imaginer le genre de magie/sorts propre(s) à la religion et décerne des sorts plutôt cléricaux(guérison, etc.) que magiciens types. J'essaie aussi de respecter les niveaux, la pensée du Dieu(pour mérite ou non octroi d'un sort et lequel)... Voilà +/- comment je procède,

Karlem

***Les entités sorcières(suite)

Karlem

December 17 2001 at 1:55 AM

Je fais également suite aux messages que l'on ne sait plus lire et particulièrement à ceux développés aux alentours du 10 décembre...

<http://www.network54.com/Forum/message?forumid=25555&messageid=1007988446>

Après une lecture du supplément Armageddon sur Urssars, le dieu troglodyte, le diable et Odin, je propose autre chose(une nouvelle hypothèse puisqu'il n'y a rien de certain! 😊 On va pouvoir en faire des légendes, moi je vous le dis!)...

Urssars lui-même a apparemment été banni d'Eleckasë (qu'il considère comme son royaume) vers des mondes parallèles... suite à ce que j'ai déjà dit, je dirai donc que lors de la terrible bataille opposant les dieux de la religion polytémiste, Urssars a beau avoir été le gagnant (point de vue adeptes, etc.) et Zhuur-Chaal un des seuls survivants, ils ont tous deux été bannis? Par qui? Ils ont pu être bannis par un ancien dieu (mort maintenant puisqu'il est dit que l'ennemi d'autant n'existe plus!) mais je pense plutôt à une entité régulatrice comme le pendule, qui en a le pouvoir!(ou Elfes dorés?)

Là où je changerai complètement ce que j'ai déjà dit c'est à propos des autres entités connues... Je pense en effet que les entités sorcières sont "une association de malfaiteurs"!

Manoli serait, au regard de ses pouvoirs et de son apparence, une sorte d'antéchrist, fille du diable et d'une succube!(ça pourrait correspondre...)Le fait de se retrouver chez les entités sorcières lui permet d'avoir une certaine indépendance par rapport au diable dont elle n'est pas entièrement d'accord avec les projets.

Le dernier, le géant au faciès de monstre et aux pouvoirs nécromantiques certains, serait un ancien Dieu des géants de la religion nordique... Je m'explique: bien avant leur bataille avec les Dieux, les géants avaient renié leurs propres dieux, des géants croyants n'ayant aucun sens dans une campagne anti-Dieux... En cessant de croire en eux, ils n'existeraient plus, seul leur dieu des morts a survécu grâce à ses pouvoirs nécromantiques... N'ayant plus de croyants, il rejoignit les entités sorcières...

Voilà ce que j'entends en parlant d'"association de malfaiteurs"! Qu'en pensez-vous?

Karlem

Auteur

Reply

Tyrian

*****je préfère celle-là**

December 17 2001, 7:00 AM

car là ils sont semi-divin. En effet Manoli est en partie "mortelle" ce qui lui permet de vivre sans adeptes, le géant peut survivre grâce aux âmes de ses anciens fidèles . Le Léopard est peut-être également un fils du maître de l'Esprit, ce qui en fait un être à part(il dispose d'un pouvoir absolu sur l'esprit grâce à un objet qui n'as put être donner que par Magie.

Mais pourquoi les bannir ainsi?
Ils ne sont pas plus puissants qu'Ouviele, les dragons... .

Karlem

*****peut-être...**

December 19 2001, 3:06 AM

... que leur implication sur Eleckasë[leurs allées et venues, leurs actes(peut-être graves du point de vue des entités), leurs petites guerres mesquines...] a attiré l'attention du Pendule qui, en représailles, a décidé de les bannir!?

Il est aussi possible que seul Zhuur-Chaal(du fait de "la guerre des lézards"), leur "chef", a été banni et que cela s'est répercuté sur les autres entités lorsqu'il leur a proposé cette "alliance"!?(ou que les autres ont proposé de se joindre à lui)

Karlem

Karlem

***En ce qui concerne Zhuur-Chaal

December 19 2001, 3:22 AM

Il est possible que ce que tu dis soit vrai mais je ne trouve pas si étonnant que Zhuur-Chaal ait une maîtrise totale de l'esprit; je m'explique: si tu lis un peu le chapitre sur les troglodytes et leur magie, il est dit que ces dernières, de même que quelques rares hommes-lézards bannis dès qu'ils sont repérés, ont un % de la magie de l'esprit égal à 100%...
Étonnant car on ne voit pas vraiment le rapport entre les troglodytes et le maître de l'esprit?!

Je pense que c'est intrinsèque et propre à leur nature... Peut-être le plan de leurs anciens dieux est-il tout simplement proche du plan de l'Esprit... ou bien est-ce tout simplement dû à la magie de leur Dieu, plus axée sur ce domaine... peut-être est-ce encore un pacte que Zhuur-Chaal aurait passé avec une entité de l'Esprit en vue d'acquérir ce parchemin... ou bien un fidèle lui en aurait fait don comme offrande!

Mais je ne vois pas ce qui aurait poussé le maître de l'esprit à s'unir à un Dieu Troglodyte aux pensées et à l'aspect si différents (quand on regarde les restes! 😊)

Karlem

Tyrian

***détail important...

December 25 2001, 4:13 AM

...donné par Loa Legba: les entités sorcières existaient avant le 1er Armagedon donc avant les dieux qui ne sont apparus qu'après. Ceci rends caduques toutes les théories sur l'origine divine des entités sorcières. Le diable est également un dieu. LA première maîtresse des démons est donc Manolhi qui s'est probablement fait battre par le Diable (lui étant probablement aidé par qq'un).

Sinon, Joyeux Noël et Bonne Année.

Karlem

Zut alors!

December 27 2001, 9:54 AM

Et où as-tu trouvé tes sources? Je suis un peu comme St Thomas dans ce domaine... 😊 Si je ne vois pas, je ne crois pas!
Joyeux Noël et bonne année à tous!

Karlem

Kragor

*****une rapide point sur les entités sorcières :

December 29 2001, 9:12 AM

tout d'abord le texte d'Armagedon qui les concerne est comme tous les textes d'armagedon écrit par un PNJ.

Rien ne dit que ce qu'il a écrit est une absolue vérité rien ne dit qu'il ne se trompe pas ou qu'il n'est pas manipulé pour écrire cela...

Tout le supplément est présenté sous le récit de Zlavelin, colporteur D'Orlan Zery. Ce n'est pas pour rien !!!

Ensuite pour les entités sorcières, le maître de celle-ci (celui avec la gueule de crocodile) détient il est vrai d'après notre narrateur je cite :

"un parchemin vierge qui confère apparemment une maîtrise absolue de la magie de l'esprit" N'oublie pas le "Apparemment" il est important. De plus j'ajouterais les compilations de Zlavelin sont invérifiables, cela m'étonnerait grandement qu'il ait rencontré tout ce dont il parle, en particulier pour le cas qui nous intéresse cela m'étonnerait qu'il ait rencontré les entités sorcières et pire qu'il ait pu vérifier les propriétés des objets magiques qu'ils détiennent...

Bref il ne faut pas oublier tout ce côté légende et récit qui est très important surtout quand le narrateur lui-même précise ces incertitudes...

Manolhi maintenant la princesse des démons et du feu...
il est dit qu'elle peut contrôler le feu comme un Seigneur de Magie... oui mais un seigneur de Magie, ce n'est pas un maître de Magie. Le Maître est plus puissant que le Seigneur. Donc cela ne fait pas d'elle l'égale d'un maître de magie, elle reste donc soumise au maître de la magie du feu, comme les Seigneurs le sont...
(ceci est élargi plus loin a toutes les Entités sorcières : elles ont la puissance des Seigneur, pas des maîtres). Par contre rien ne dit comme tu viens de l'affirmer que Manoli est en partie humaine. d'humaine, elle n'a que l'apparence...

pour revenir sur la comparaison, il n'est pas improbable de penser qu'il en va de même pour le diable (mais la c'est une extrapolation de ma part).

Pour les références, je citerais Armagedon pages 68-69

(attention théories et explications fumeuses que vous ne trouverez pas dans les bouquins)

Tout ceci m'amène vers une nouvelle théorie pour expliquer l'existence des Entités sorcières :

Celles ci n'y seraient rien de moins que Des Seigneurs de la Magie. Des Seigneurs qui se sont rebellés et associés contre leurs maîtres respectifs (seuls les 3 dont nous parlons auraient survécus) avec pour résultat leur défaite, ce qui expliquerait du même coup leur bannissement...

Dans cette optique je dois concéder qu'elles ne sont plus des dieux, mais effectivement des enfants de l'entités Magie elle même...

Zhuür-chal serait un seigneur de l'Esprit, Manolhi un seigneur du Feu, Zagardh un Seigneur de l'eau.

Et cela peut donner de très intéressantes pistes pour la suite, notamment avec la mort du maître de l'esprit.

Le maître de l'esprit mort, tous ayant oublié l'existence du Zhuür-chal, il n'est pas improbable d'imaginer celui-ci propulsé au rang de maître de l'esprit, soit parce qu'il aura fait un coup d'état opportuniste, soit parce qu'il y aura été poussé par la Mère Magie.

Dans le cadre d'une campagne Armagedonienne cela me donne des idées très intéressantes, une nouveau maître de l'Esprit inattendu, mettant en échec les tentatives du Chaos et du Pendule...

Qu'en pensez vous ???

Tyrian

*****2 prb**

December 31 2001, 4:21 PM

: _les enpreintes des sorciers ne comprennent ni l'eau ni le feu mais surtout l'ombre, un peu moins l'esprit et très peu de pure et de symbole.
_de plus la sorcellerie est la première forme de magie qu'il y ait eu.

A la limite, pour ton hypothèse on pourrait expliquer le fait que se fut la première forme de magie en les voyant comme un premier groupe d'ambassadeur de Magie pour tester un peu les mortels. Mais une fois que Magie fut satisfaite des mortels et voulut mettre en place la forme évoluée de la magie et faire disparaître les sorciers, les seigneurs se sont alors rebellés pour garder leur pouvoir.

Kragor

*****on s'en fout des sorciers...**

December 31 2001, 8:57 PM

Ce qui intéresse c'est les entités sorcières.

Or je n'invente rien, c'est dans Armagedon, Manolhi exerce une maîtrise de la Magie du Feu égale a un seigneur de Magie. tu peux vérifier j'en suis sûr...

de même les 2 autres entités ont la puissance des Seigneurs de la Magie. je n'invente strictement rien, tout est dans Armagedon. mon hypothèse se tient au delà même de mes espérances initiales...

ca m'éviterait de chercher trop longtemps pour vérifier la moindre de tes allégations...

et encore heureux qu'en ce moment je peux vérifier, en temps normal je peux pas...

Affirmer des trucs c'est bien, mais si tu peux préciser d'ou ca vient ce serait mieux...

s'il est dit que la Sorcellerie est la première science magique, il n'est pas pour autant écrit que le Sorcellerie existait avant la Magie...

Bref une science magique (sorcellerie, chamanisme, pierres askalims), mineure a côté d'un lien avec la Magie, n'est pas plus vieille que la Magie elle même.

Je maintiens donc que la sorcellerie est postérieure a la Magie...

De plus pour ce qui est de l'empreinte des sorciers, comme je le disais plus haut, on s'en fout : parce que les sorciers ne font que reproduire une science, il se font l'écho de la pensée des Entités sorcieres mais ne sont pas nécessairement pour autant un reflet parfait au niveau des empreintes, a l'identique de leurs maîtres. ce serait stupide d'ailleurs...

Pourquoi un sorcier maîtriserait-il donc plus les sorts d'ombre que de d'autre chose alors ? pour une simple et bonne raison, il n'y a pas de maître de l'Ombre...

De plus la Science de la sorcellerie consistant a fabriquer des potions donne en pratique plus ou moins de sorts. il n'est donc pas si imbécile de penser que les entités sont d'anciens seigneurs de la magie (et qu'elles étaient plus nombreuses mais que celles qui ont périé étaient issues d'autres magies).

mon hypothèse peut d eplus également expliquer pourquoi la Mère Magie empêche les sorciers d'atteindre le cercle 6 : leur maîtres sont des entités magiques bannies, et en les servant, ils doivent assumer leurs positions.

Ma théorie peut expliquer bien des choses pour peu qu'on soit un peu décidé a accepter les théories des autres.

j'avoue je suis lassé de lire quelqu'un qui répond aussi brièvement en tentant de détruire gratuitement les hypothèses des autres sans plus ni se justifier ou argumenter, ni citer ses sources (ou préciser quand il invente)

Kragor qui tient une bonne théorie pour sa campagne et qui tient un bon scénario armagedonien autour de celle-ci, ne vous en déplaie...

s'il est dit que la Sorcellerie est la première science magique, il n'est pas pour autant écrit que le Sorcellerie existait avant la Magie...

Bref une science magique (sorcellerie, chamanisme, pierres askalims), mineure a côté d'un lien avec la Magie, n'est pas plus vieille que la Magie elle même.

Je maintiens donc que la sorcellerie est postérieure a la Magie...

De plus pour ce qui est de l'empreinte des sorciers, comme je le disais plus haut, on s'en fout : parce que les sorciers ne font que reproduire une science, il se font l'écho de la pensée des Entités sorcieres mais ne sont pas nécessairement pour autant un reflet parfait au niveau des empreintes, a l'identique de leurs maîtres. ce serait stupide d'ailleurs...

Pourquoi un sorcier maîtriserait-il donc plus les sorts d'ombre que de d'autre chose alors ? pour une simple et bonne raison, il n'y a pas de maître de l'Ombre...

De plus la Science de la sorcellerie consistant a fabriquer des potions donne en pratique plus ou moins de sorts. il n'est donc pas si imbécile de penser que les entités sont d'anciens seigneurs de la magie (et qu'elles étaient plus nombreuses mais que celles qui ont périé étaient issues d'autres magies).

mon hypothèse peut d eplus également expliquer pourquoi la Mère Magie empêche les sorciers d'atteindre le cercle 6 : leur maîtres sont des entités magiques bannies, et en les servant, ils doivent assumer leurs positions.

Ma théorie peut expliquer bien des choses pour peu qu'on soit un peu décidé a accepter les théories des autres.

j'avoue je suis lassé de lire quelqu'un qui répond aussi brièvement en tentant de détruire gratuitement les hypothèses des autres sans plus ni se justifier ou argumenter, ni citer ses sources (ou préciser quand il invente)

Kragor qui tient une bonne théorie pour sa campagne et qui tient un bon scénario armagedonien autour de celle-ci, ne vous en déplaie...

Anonymous

Re: ***de l'importance de
bien lire et de faire les
bonnes citations**

January 4 2002, 5:51 AM

Premièrement: Je n'ais t'es pas recontredit sur la puissance des Entité Sorcière. Je dis simplement qu'il est bizarre que leurs serviteurs est des pouvoirs ds des domaines que n'ont pas les entité elle_même.

Deuxièmement: je n'ais dit que la sorcellerie est plus ancienne que Magie(qd c'est avec un M majuscule je parle de l'entité), j'ais dit que c'était une première forme d'utilisation du lien avec Magie, différente de la magie(minuscule) utilisée aujourd'hui. La forme "moderne" n'étant pas utilisé à cette époque.

Troisièmement: A l'époque le maître de l'ombre était présent, ainsi que le maître de l'esprit.

Quatrièmement: Le fait que les potions ressemble aux sorts est

simplement dû au fait que les sorts recouvre une bonne part des effets imaginables. Il y a tout de même plusieurs potions qui n'ont rien à voir avec des sorts connus.
Cinquièmement: les critiques personnelles:
Sur le fait que je "détruis" gratuitement les théories des autres: je trouvais ton hypothèse et celle de Karlem intéressante et j'essayais de trouver un moyen de combler les trous en posant des questions dessus ou du moins d'éviter les incohérences. En général ce genre d'interrogations prends la forme de critique et si l'auteur de l'hypothèse n'est pas capable de répondre au problème, c'est qu'il y a une incohérence. Je croyais que tu utilisais la même technique puisque tu as fait la même chose sur la propositions due j'ai fait sur les druides.

Il est inutile de s'énervé, nous sommes sur un forum et tout les avis sont bons à entendre et à réfuter si besoins en est. Evitons les attaques persos OK?

Paix sur les hommes de bonnes volonté:-).

Tyrian

**c'était moi avant.
le titre:Faut pas
s'énervé**

January 4 2002, 5:54 AM



Kragor

*****on
poursuit**

January 4 2002, 8:30 AM

Premièrement: Je n'ais t'es pas recontredit sur la puissance des Entité Sorcière. Je dis simplement qu'il est bizarre que leurs serviteurs est des pouvoirs ds des domaines que n'ont pas les entité elle_même.

Par serviteurs tu parles des sorciers ou des Udazirs ?

Deuxièmement: je n'ais dit que la sorcellerie est plus ancienne que Magie(qd c'est avec un M majuscule je parle de l'entité), j'ais dit que c'était une première forme d'utilisation du lien avec Magie, différente de la magie(minuscule) utilisée aujourd'hui. La forme "moderne" n'étant pas utilisé à cette époque.

Hum quelle est LA forme moderne de magie (en minuscule) utilisée aujourd'hui selon toi...
il en existe des tas, pierres askalims, runes chamanisme etc... C'est a celle ci que je fais référence quand je parle de "sciences magiques" (faute de meilleure expression pour les qualifier) et je n'ai jamais contredit sur ce point l'antériorité de la sorcellerie. Cela dit employer le terme magie sans majuscule peut porter a confusion quand on est pas prévenu... donc j'ai cru que tu ne parlais pas de magie, mais de Magie...
plutôt que parler de magie, je préfère parler de sciences magiques, même si il est vrai, le mot science ne colle pas exactement ca évite les ambiguïtés de ce genre

Troisièmement: A l'époque le maître de l'ombre était présent, ainsi que le maître de l'esprit.

et alors ??? ca ne dément aucunement mes théories...
A l'époque peut-être que les empreintes des sorciers étaient différentes. Rien ne dit que les empreintes ne sont pas amenées à changer. un incident comme celui de la disparition du maître de l'Ombre a pu influencer négativement sur les empreintes de ses mages, mais sur celles d'autres mages (dont les sorciers) rien n'est moins sur ???

Bref les empreintes d'antan ne sont certainement plus les mêmes qu'aujourd'hui... la dynamique temporelle et les évolutions ne sont pas à négliger...

Quatrièmement: Le fait que les potions ressemblent aux sorts est simplement dû au fait que les sorts recouvrent une bonne part des effets imaginables. Il y a tout de même plusieurs potions qui n'ont rien à voir avec des sorts connus.

Très peu, très peu.

Alors maintenant je te pose une question : un maître de magie est-il limité par la liste de sorts de sa magie.
pour moi c'est clair que non, ie, il peut y avoir des "effets" qui ne sont pas accessibles aux magiciens.
certaines des potions existantes pourraient rassembler une minorité de ces sorts que seul une entité de la magie a pu créer (voire improviser peu importe je ne désire pas discerner sur ce dont est capable une entité de la magie)

Cinquièmement: les critiques personnelles:

Sur le fait que je "détruis" gratuitement les théories des autres: je trouvais ton hypothèse et celle de Karlem intéressante et j'essayais de trouver un moyen de combler les trous en posant des questions dessus ou du moins d'éviter les incohérences.

En général ce genre d'interrogations prends la forme de critique et si l'auteur de l'hypothèse n'est pas capable de répondre au problème, c'est qu'il y a une incohérence.

Le problème vient du fait que je ne fais que cela répondre et encore répondre inlassablement...

Pour moi j'ai pas l'impression que tu cherches à éviter les incohérences, j'ai plutôt l'impression que tu fais du pinaillage sur des détails facilement explicable.
Souvent, une fois les grandes lignes expliquées, les détails coulent de source, mais toi tu vas quand même pinailler sur ces détails en deux lignes très brèves qui te laissent une très désagréable impression quand tu les lis.

Je croyais que tu utilisais la même technique puisque tu as fait la même chose sur la propositions que j'ai fait sur les druides.

Pas tout à fait... J'essaie de justifier un minimum ce que j'allègue c'est la différence et j'essaie de poursuivre le débat de manière plus développée que tu

ne le fais, a chaque fois que j'interviens c'est pour exposer mon point de vue sur le sujet et le défendre (bref je poursuis le débat)...
Toi tu te contentes d'énoncer des pseudos vérités de manière presque incontestable sans justifier d'ou ca vient, ou sans visiblement chercher a comprendre pourquoi c'est ainsi ou sans chercher pourquoi l'autre peut penser ainsi. Tu sais même si ca a pas l'air comme ca, ton avis m'interesse aussi. par contre l'avis qui se trouve dans les bouquins de règles, je le connais déjà pas besoin de me le répéter ca m'apporte assez peu...

En fait je vais te dire l'impression que tu laisses : tu laisses l'impression de celui qui pense lire et connaître par coeur les bouquins mais qui n'est pas capable d'interprétation ou d'imaginer au dela des mots, ou pire qui se fie sur de mauvais souvenirs du texte pour casser la théorie de l'autre. Bref le bon écolier quoi... Heureusement que ce n'est qu'une impression

Il est inutile de s'énerver, nous sommes sur un forum et tout les avis sont bons à entendre et à réfuter si besoins en est. Evitons les attaques persos OK?

J'attaque pas la personne, mais il est vrai que la forme que tu emploie a fortement tendance a m'énerver, et laisse une très mauvaise impression, quand tu écris un long paragraphe et que l'autre déploie des efforts de Non-imagination pour pinailler sur un détail qui bien souvent coule de sens au début on laisse couler, mais après plusieurs trop nombreuses fois, on finit par ne plus laisser passer ca.
C'est compréhensible, ca s'appelle de l'irritation

Paix sur les hommes de bonnes volonté:-).

Que doit-on comprendre ???

Kragor, sans concession

Tyrian

***suite

January 5 2002, 2:59 AM

Sur les pouvoirs des maîtres et seigneurs: Les maîtres ont des pouvoirs illimités ds leurs domaines, seulement limité par leur imaginations et leurs puissance, là-dessus nous sommes d'accord. Idem pour les seigneurs si ce n'est que la puissance est inférieure. Mais pour moi, ils ont le défaut d'avoir une empreinte homogène(un seul élément), donc aucun pouvoir ds d'autre domaine. Hors les entité sorcières semble montrées des pouvoirs sur plusieurs choses normalement étrangère a leur empreinte: la nécromancie, démonologie et les urdazirs. De plus pourquoi le seigneur nécro est-lié à l'eau? je le verrais plus associé à l'ombre vu son style.

Sinon pour ton idée de campagne le joyaux de l'esprit peut donner les pouvoir du maître de l'esprit au chef des urdazirs.

Karlem

*****Le
géant
nécromant**

January 5 2002, 3:58 AM

Je vois plutôt le géant nécromant lié à la magie de l'esprit; en effet, c'est cette magie qui permet d'appeler des morts-vivants! Mais il pourrait aussi avoir un empreinte de l'ombre pour tout ce qui est des âmes, c'est vrai!

Karlem

Kragor

******* la
nécromancie...**

January 5 2002, 4:35 AM

n'est pas l'appel des Morts vivants...

Ne vous en déplaise, c'est une science de divination...

L'appel des Morts vivants, ca c'est de la magie effectivement...

un nécromancien, c'est avant tout quelqu'un qui lit de manière plus ou moins heureuse l'avenir.

Lier nécromancie a magie de l'esprit c'est comme lier l'appel de Démons a l'invocation d'élémentaux magiques ou autres créatures magiques. Ca n'a strictement rien a voir !!!

Tyrian

*****nécromancie 2 et
note sur l'inflation
galopante des étoiles**

January 11
2002, 12:04 PM

La nécromancie n'est pas une science divinitaire ds le sens que le but n'est pas de prévoir l'avenir mais de communiquer ou même maîtriser les morts (Mancie= contrôle). Hors la magie de l'esprit est fortement adapté à ces deux applications. C'est d'ailleurs pour cela que les nécromanciens ont une empreinte élevée en esprit (ou en ombre car cette magie semble avoir des applications ds ce domaine: sort ombre vivante)

Kragor

*****pas tout a
fait...**

January 12
2002, 7:12 AM

La nécromancie n'est pas une science divinitaire ds le sens que le but n'est pas de prévoir l'avenir mais de communiquer ou

*même maîtriser les morts
(Mancie= contrôle). Hors la
magie de l'esprit est fortement
adapté à ces deux applications.
C'est d'ailleurs pour cela que les
nécromants ont un empreinte
élevée en esprit (ou en ombre car
cette magie semble avoir des
applications ds ce domaine: sort
ombre vivante)*

Le fait de communiquer avec les
morts est d'une certain façon une
science divinatoire (qui n'est pas
que prévoir l'avenir mais aussi
comprendre le passé, les
motivations présentes etc...)
Interroger les morts dans ces buts
c'est de la nécromancie.
Dans Eleckasë tout cela relève
d'une compétence et n'est pas lié
à la Magie.

Appeler des morts vivants et dire
que c'est de la nécromancie ne
relève que d'un stéréotype
typiquement méd-fan, mais la
nécromancie n'a jamais été ça.
pour ma part, l'appel des morts
vivants reste de la MAGIE
(majuscules) et la nécromancie
un savoir, une compétence, un
talent, appelle ça comme tu veux,
mais qui n'est pas lié à la pratique
de la Magie...

Ensuite que les nécromanciens
aient des prédispositions en
termes d'empreinte ne doit pas
pour autant être lié à leur science.
Effectivement ça peut porter à
confusion quand on voit un
nécromancien avec une
empreinte en Esprit appeler des
morts vivants. pour autant c'est
indépendant de la nécromancie et
n'est que le résultat d'affinités en
termes d'empreinte qui ne doivent
pas être confondus avec la
science nécromantique.

Fut un temps, on avait parlé
(ehelha il me semble) de reformer
la compétence nécromancie pour
permettre l'appel de morts vivants
(et donc de vivre le sort d'appel
des MV de la magie de l'Esprit).
de même il avait été question de
séparer Démonologie et
Nécromancien. je ne reproduirais
pas ici ces réflexions fort
intéressantes et te renvoie dans
les archives du forum pour plus

de details, il y avait des
precisions fort interessantes sur le
sujet.

Cependant, l'appel des MV =
Necromancie c'est du pur cliche
med-fan. je ne dis pas que c'est
bien ou mal, au contraire pour
moi il faut jouer a fond dessus en
separant l'appel des MV de la
Magie et en le rendant accessible
avec la competence necromancie
(ca accentue le cliche certes, mais
ca a le merite de clarifier la
Necromancie)

Dans l'etat actuel des choses,
l'appel des MV, c'est de la MAgie
pas de la Necromancie

Tyrian

*****au final c'est un** January 13
prb de système 2002, 5:44
AM

Je suis assez d'accord au
final. Bien que le but des
nécromants est souvent de
trouver un moyen de vaincre
la mort plus que lire ds
l'avenir. La nécromancie n'est
pas une compétence ds le
système du jeu. C'est là le
prb. C'est une espèce de
bonus mal fichue ds plusieurs
compétences, lié entre autre à
la divination.

Je disais que la Magie de
l'esprit offre des
simplifications pour la
nécromancie car elle permet
de se passer de longs rituels
grâce à des sorts de
communications avec les
morts qui logiquement entre
de le domaine de l'esprit.

Personnellement je suis en
train de refaire tout le
système de jeux en
m'inspirant d'un jeu
"amateur" PFPV.
<http://parleferetparleverbe.free.fr>

Kragor

oui January 13 2002, 8:00 AM

il faudrait reprendre la
proposition d'Ehelha de
separer demonologie et
necromancie et de

developper la
necromancie comme
competence
independante

Separer donc le
Necromancien en deux
classes :
- Necromancien (le vrai)
- Demonologue

le second ne changerait
en fait pas, mais le
premier se verrait dote
d'une competence
necromancie remaniee
(jusqu'a 40%
communiquer avec les
morts)
(jusqu'a 60 % invoquer
et controler un mort
vivant mineur)
(jusqu'a 80 % invoquer
controler un Mv majeur)
(jusqu'a 100 % invoquer
contrôler un heros MV)
(Jusqu'a 120, invoquer
controle une horde de
MV)
(jusqu'a 140, se
transformer soi même
en MV)

(la demonologie peut
servir pour comparer en
termes de puissance.)

un truc du style... me
souviens plus trop
comment ca avait ete
formule a l'epoque
quand on en avait parle
faudrait retrouver ca
dans le forum

en passant une question
a bilbo :
plutôt qu'une FAQ du
forum, ne serait-il pas
plus judicieux (si c'est
faisable) d'insérer une
sorte de moteur de
recherche dans le
forum.

du style je tape
Necromancie et ca me
sort tous les messages
contenant le mot
Necromancie ??

suggestion en passant

Tyrian

**[forum+règles] bien
pour les deux**

January 26
2002, 5:07 AM

Mais faudra définir les
effets précis de la
transfo en MV et
l'attitude de Magie face
à ces nécromants.
D'ailleurs la transfo en
vampire
deviendrait_elle
possible par ce biais?

Tyrian

*****nécromancie** January 11 2002, 12:04 PM

**2 et note sur
l'inflation
galopante des
étoiles**

La nécromantie n'est pas une science
divinitaire ds le sens que le but n'est
pas de prévoir l'avenir mais de
communiquer ou même maîtriser les
morts (Mancie= contrôle). Hors la
magie de l'esprit est fortement adapté
à ces deux applications. C'est
d'ailleurs pour cela que les nécromants
ont un empreinte élevée en esprit (ou
en ombre car cette magie semble avoir
des applications ds ce domaine: sort
ombre vivante).

Rq hors sujet: pourquoi cette inflation
du nbr d'étoiles avant les titres?

Kragor

******maîtres, seigneurs** January 5
et entités de la Magie 2002, 4:31 AM

> Sur les pouvoirs des maîtres et
seigneurs: Les maîtres ont des pouvoirs
illimités ds leurs domaines, seulement
limité par leur imaginations
> et leurs puissance, là-dessus nous
sommes d'accord. Idem pour les
seigneurs si ce n'est que la puissance
est inférieure. Mais pour moi,
> ils ont le défaut d'avoir une
empreinte homogène(un seul élément),
donc aucun pouvoir ds d'autre
domaine.

jusque la ca, j'étais presque d'accord
sauf que :
les autres domaines comme tu dis, ne

sont pas de la MAGIE !!!

il n'est donc pas inimaginable de considérer qu'avec une empreinte homogène a 100% dans une magie, il soit possible a une entité de la Magie d'accéder aux autres sciences qui ne sont absolument pas lié a son empreinte.

Pour faire de la démonologie, tout ce dont a besoin un personnage c'est de connaissances et de volonté, l'empreinte d'emagie entre nullement en ligne de compte.

Donc :

> Hors les entités sorcières semble montrées des pouvoirs sur plusieurs choses normalement étrangères a leur empreinte: la nécromancie, démonologie et les urdazirs.

Oui ces choses la sont étrangères a leur empreinte et alors ???

Quand un nécromancien invoque un démon de combat, c'est aussi étranger a son empreinte Magique.

Ca n'a strictement rien a voir avec sa pratique de la Magie.

Donc je ne vois pas en quoi ça gêne que des entités déchues utilisent pour tenter de redresser leur situation et de survivre des sources de pouvoir autre que la Magie.

> De plus pourquoi le seigneur nécro est-lié à l'eau? je le verrais plus associé à l'ombre vu son style.

Parce que j'essaie de faire coïncider un maximum le maigre texte que je connais a son sujet :

Zagardh (j'espère ne pas me gourer dans son nom) : Prince des eaux glauques : ça ne s'invente pas, donc je le lie a l'élément Eau plus qu'à l'ombre...

C'est sa décheance qui comme pour chacune de nos entités sorcières l'a éloigné de l'élément originel dont il est issu.

Son style ne correspond pas du tout au maître de l'ombre...

Aucun d'entre eux n'y correspond réellement d'ailleurs...

D'ailleurs Zhuür-chal aussi est nécromant, et pourtant il fait pas très Ombre.

D'ailleurs La nécromancie n'est pas liée a la magie de l'ombre, c'est au contraire 2 choses bien distinctes. je dirais même mieux, la nécromancie en tant que

science divinatoire est au même titre que la cartomancie complètement indépendante et autonome de toute empreinte mais aussi et donc de l'Entité Magie.

> Sinon pour ton idée de campagne le joyaux de l'esprit peut donner les pouvoirs du maître de l'esprit au chef des urdazirs.

J'ai déjà ma petite idée dessus, pour l'heure, les joyaux étoiles n'entrent pas en ligne de compte, pour une raison relativement simple, la magie ne les a pas inclus dans son plan (je vous fait un peu patienter, car la trame approximative n'est pas encore au point).

Karlem

***Calmons-nous!

January 4 2002, 6:55 AM

Nous ne saurons sans doute jamais ce qu'Alexandre Bidot avait derrière la tête au sujet des entités... Il n'y a donc pas de "bonne" ou de "mauvaise" théorie! Ta théorie est très intéressante, Kragor... Il est clair qu'elle n'est pas dans la lignée de ce que j'avais écrit mais elle est pertinente et permet en effet d'expliquer certaines choses (je pense notamment au cercle 5 Maxi)... Néanmoins, s'il est vrai que Armageddon est (d)écrit par un colporteur, il ne faut pas oublier le but (et l'utilité) de ce supplément et son auteur... à savoir que c'est Alexandre Bidot qui a écrit ce supplément et que c'est son nom qui se cache derrière celui du colporteur... je vois donc mal le but d'écrire des choses fausses ou des phrases où l'on joue sur les mots "apparemment" ou autres mots similaires... S'il est peut-être vrai que le parchemin ne donne peut-être pas une maîtrise complète de la magie de l'esprit, je suppose que si l'on a mis cela, c'est qu'il donne au moins une maîtrise considérable de cette dernière! Pourquoi ce parchemin ne serait-il pas aussi un "cadeau" de la mère magie ou du gardien de l'esprit aux entités avec qui elle a un rapport privilégié? (ou peut-être même un contrat: lui fournir des adeptes...) Pourquoi ne pas non plus y voir une collaboration entre des fidèles d'anciens Dieux (les sorciers) et l'entité magie... la collaboration se limitant à l'interdiction d'atteindre le cercle 6?!? Comme tu vois, sous un autre angle, ça peut tout aussi bien marcher! 😊 Néanmoins, je trouve ta théorie très pertinente, je le redis!

Je vais maintenant te donner mon avis quant à ta théorie d'anciens seigneurs de magie... Je n'y crois pas! Je m'explique: leur apparence est de par trop différente et variée par rapport aux seigneurs actuels... ce qui voudrait dire que la magie était alors un sacré foutoir à sa naissance... et ça, je n'y crois pas! (Mais c'est personnel!) Par contre, l'apparence de Manholi et ses pouvoirs me fait penser à une Wonder-Succube des enfers! (Et j'ai déjà dit ce que je pensais des autres...) Et je n'ai pas affirmé que Manholi était en partie humaine, j'ai dit qu'elle était à moitié succube et moitié qqch, ce qqch, je pense que c'est le Diable!

Quant à ma théorie d'associations de malfaiteurs, je la maintiens... pour moi, tant qu'il y a eu des êtres doués d'intelligence, il y a eu des Dieux... sous quelque forme qu'ils soient... Je pense donc que les Dieux sont antérieurs aux entités, ou du moins certains! (C'est personnel, ce que je dis!) Je pense que les entités (ou certaines d'entre elles) faisaient partie de ces Dieux plus anciens... et peut-être que par une collaboration quelconque, elles ont aidé à la naissance de la magie en lui fournissant des/leurs fidèles, en échange de quoi la magie fournissait pouvoirs (dans une certaine limite) et objets de pouvoir... Peut-être ce contrat a-t-il été baffoué par l'un des deux contractants et a-t-il alors amené ce climat de méfiance vis-à-vis des fidèles de la magie qui étaient sorciers (c'est un autre point sur lequel il faudrait que je me penche...) Voilà, réactions?



Karlem

Karlem

***rectificatif

January 4 2002, 7:01 AM

1°/ Désolé pour 2x(peut-être)

2°/ Quand je dis "Je pense donc que les Dieux sont antérieurs aux entités," je parle des entités comme le Chaos, la Loi,... Après je reparle d'entités mais ce sont les entités sorcières!

Karlem 😊

Karlem

***J'ai dit une connerie...

January 4 2002, 7:06 AM

... enfin je pense: certaines entités sont certainement postérieures aux Dieux(Cercle, Pendule même peut-être) mais d'autres comme la magie, la loi, le Chaos peuvent être postérieures(mais rien n'est moins sûr voilà pq cela est personnel!)

Karlem

Kragor

**** je trouve un peu facile

January 4 2002, 8:30 AM

de dire, on sait pas ce qu'a voulu dire A.bidot bla bla bla...

si Armagedon nous est racontés selon le point de vue d'un colporteur, même si c'est la vision de l'auteur qui se cache derrière, ce n'est pas innocent, c'est pour laisser a chaque MJ la possibilité de développer sa vision du jeu et d'en changer des détails. De plus quand certains termes sont employés (notamment le fameux "apparemment") il ne faut pas les oublier.

Que tu le veuilles ou non, le mot apparemment s'y trouve dans le fameux passage et ce que tu comprends ou non pourquoi il y est. sans passer pour un intégriste du texte ce que je ne suis pas, c'est pour cela que tout est écrit sous le point de vue de Zlavelin a mon avis : pour laisser une possibilité d'interpréter ou de réécrire les théories sur ce genre de détails, voire même de ne pas tenir compte du tout des théories si l'on a sa propre vision du monde.

Moi je suis plutôt fainéant, quand je vois écrit un truc, je m'y tiens. Pour autant si quelqu'un développe une théorie alternative, je suis prêt a la recevoir pour peu qu'il précise un peu. du moment qu'il ne s'en tient pas au texte je suis heureux. débattre sur ce qui est écrit dans le supplément n'apporte pas grand chose selon moi

sur l'explication du parchemin, j'y reviendrais quand j'étalerais le début de scénario Armagedonien que j'ai écrit autour de tout cela...

Ta théorie, je ne l'ai jamais contesté, au contraire elle est tres recevable. Je n'ai fait que développer une autre vision, qui cette fois est mienne. C'est tout, faut pas aller chercher plus loin. Je ne pinaillerais donc pas sur ta théorie qui est intéressante et bien différente de la mienne ce qui n'est pas forcément un mal.

Karlem

***Peut-être...

January 5 2002, 3:50 AM

...mais je pense quand même que si A. Bidot a écrit "Armageddon" sous les récits d'un colporteur, c'est uniquement pour la forme!(Pour faire joli... ou lyrique si tu veux!) D'ailleurs, comme tu le dis si bien, comment un colporteur, même s'il y a voué toute sa vie je pense, en

saurait autant sur tous les dieux & entités d'Eleckasë? Sur les caractéristiques précises de leurs serviteurs, sur les Amröds, etc. ça me paraît gros! Non, je pense sincèrement qu'"Armageddon" a été écrit pour qu'il soit moyennement agréable à lire... je vois plutôt le colporteur comme un effet de style! Car il y en a des infos dans ce supplément mine de rien! Mais, je le répète, c'est personnel! Enfin, pour ce qui est du "apparemment", je voulais surtout dire que tu n'as peut-être pas tort mais "apparemment" fait référence à des faits/événements/histoires/légendes que le colporteur aurait appris(une certaine réalité qu'il a conçue au fil de ses enquêtes) et cela m'étonnerait qu'il n'y ait pas une part de vérité... voilà pourquoi je disais que s'il ne conférerait peut-être pas une maîtrise absolue de cette magie, il est fort probable qu'il en donne une maîtrise certaine mais peut-être pas absolue! Mais, comme tu dis, il est vrai que c'est "apparemment" et que rien n'est moins sûr! Mais je suis encore sceptique vis-à-vis de ta théorie de "ratés de la magie"... En vérité, je ne les vois pas du tout comme cela! Je n'arrive pas à me faire à cette idée; non que je dise que ton idée est moins bonne que la mienne mais je n'accroche pas... Peut-être que j'idéalise trop la magie pour croire qu'elle a pu faire des ratés!(sans offenser les entités sorcières!)

Karlem

Kragor

**** **L'histoire est écrite
par les vainqueurs**

January 5 2002, 4:31 AM

C'est bien ce que je dis : c'est pour la forme.
si tu adoptes une meilleure forme libre à toi. c'est la forme d'écriture la plus ouverte possible à mon avis.
En écrivant Armageddon de la sorte, A. bidot a à mon avis donné un support de travail sur la cosmologie et une cosmologie par défaut, parce qu'il en faut une.
ceux qui ont mieux à proposer sont plus libres de le faire sous cette forme que si cela avait été présente de manière plus formelle et officielle.
Les caractères sont hors récit elles sont là pour donner un ordre d'idée en terme de jeu mais n'expliquent rien sur l'origine, l'histoire ou la théorie des créatures.
Une part de vérité (une maîtrise de la magie de l'esprit) n'est pas une vérité absolue (une maîtrise complète parfaite et absolue.
d'où le apparemment...

Il ne faut pas oublier que les récits collectés au fil des années sont subjectifs réunissent les opinions, les impressions de tous leurs auteurs. comment décrire une réalité sur cette base.
quand tu dis "une certaine réalité conçue au fil des enquêtes" je dis stop : la réalité que croit décrire un colporteur n'est pas nécessairement ce qui s'est passé.
L'histoire est écrite par les vainqueurs ne dit-on pas ? Ce que je veux dire c'est que si on prend le travail d'un colporteur de compiler des textes divers de manière quasi-boulimique, rien n'empêche que les textes collectés contiennent de nombreuses erreurs, approximations voire même mensonges délibérés...

Voilà ce que je pense des légendes et autres récits.

Pour ce qui est du parchemin lui-même, ne me fais pas dire ce que je n'ai pas dit, si il ne confère pas pour moi une maîtrise absolue de la magie de l'Esprit (comme un maître) il confère

une puissance plus que significative ce que je n'ai jamais contesté. ce que je conteste c'est que se basant sur une lecture a mona vis trop hâtive, on affirme implicitement que le parchemin apporte l'équivalent du niveau d'un maître de magie en magie de l'Esprit. c'est cela que je contestais, je ne dis pas que ce parchemin n'existe pas, qu'il ne confère aucune puissance, non ce n'est pas ce que je dis. Ce que je dis c'est que quitte a s'en tenir au texte comme certains veulent le faire, autant le faire a fond sinon ca sert a rien. pour ma part, je prends des libertés quand je m'en sens le courage, avec celui-ci.

La Magie je ne l'idéalise pas, pour moi c'est tout simplement une belle salope comme toutes les entités. Mais attention, ce ne sont pas les ratés de la Mère Magie elle même, loin de la, je n'ai jamais dit cela.

je n'ai jamais dit qu'ils étaient des ratés d'ailleurs. des entités rebelles qui pour l'exemple se sont fait mater. il est normal que dans toute la foule d'entités magique existante, il y ai quelques dissidents. je ne comprends pas comment une telle diversité peut produire de l'homogénéité, pour moi c'est impossible qu'il n'y ait pas eu a un moment ou un autre des dissidences.

C'est un tel bordel dans la famille Magie qu'il est impossible pour moi qu'il n'y ait pas de vilain petit canard. Et pour moi, les entités sorcières remplissent parfaitement ce rôle.

il ne faut pas se leurrer, c'est un nid de vipère duquel on parle et la Magie les a toutes enfantées ces vipères.

Karlem

*****J'ai lu en**

January 7 2002, 5:38 AM

**vitesse ce dont
parlait Tyrian**

Au fait, j'ai lu 2 choses:

- Une légende du début du supplément "Armageddon" qui raconte la naissance d'Eleckasë; auteur: Azam Tath dit "Barbe bleue"(source fiable il me semble)

- La légende de Cybil racontée par (tu le feras remarquer, Kragor! 😊) un anonyme!

Si l'on s'en réfère à ces dernières, les Dieux sont effectivement apparus lors du premier Armageddon. Ils sont les "défenses" du Pendule face à l'arrivée fracassante et rapide de la magie! Etonnant n'est-ce pas? Les hommes lézards, bien avant cela constituaient la majeure partie des troupes du Pendule face aux hommes-bêtes du Cercle. D'après la seconde légende, les serviteurs des entités sorcières(Udazirs) apparurent en même temps que les démons, lors du premier Armageddon, il me semble...

Que ressort-il de tout cela?

Il pourrait fort bien apparaître que si l'on a mis les entités sorcières dans le chapitre des Dieux et qu'on ait dit quelquepart qu'ils seraient des plus anciens de ceux-ci puisqu'il n'en reste qu'une croyance... Où en étais-je? Sorry, je me perds dans mes pensées...

Bon, on pourrait fort bien mêler nos deux théories en pensant que les entités sorcières étaient les premiers

ambassadeurs(sur Eleckasë) de la magie (objectif? Détruire le Cercle?) et qu'elles ont un peu perdu de vue leur objectif premier en se faisant passer pour des Dieux-vivants alors que ces derniers venaient à peine d'émerger... Elles ont recueilli des adeptes(notamment les sorciers), utilisant l'énergie de la mère Magie pour rependre leur culte, à l'encontre de la pensée de leur créatrice et en utilisant l'arme de défense du Pendule. (Peut-être croyaient-elles sincèrement bien faire mais que la situation s'est retournée contre elle!) Se faisant, en punition, elles furent bannies par leur propre mère et certaines déruites, emprisonnées, etc. par le Pendule!

Problème: Qui était réellement leur ennemi d'enfant dont on parle dans la section qui leur est consacrée? Le Cercle? (mais je ne sais plus s'il était déjà anéanti... le reste de ses troupes peut-être alors...) C'est probable... Il est à croire qu'à leur arrivée sur Eleckasë, ils ont eu des démêlés avec ce dernier. Et maintenant qu'il est réapparu...

Qu'en pensez-vous? Je trouve ça pas mal, en ce qui me concerne... et ça explique beaucoup de choses...

Karlem (en vitesse!)

Kragor

*******Je n'ai pas
vérifié du tout les
légendes
mentionnées**

January 7 2002, 7:06 AM

Mais en tout cas ça me plaît bien toute cette hypothèse.

pour l'ennemi d'antan, je pense moi plutôt à la Magie. Si on admet notre hypothèse (anciens seigneurs qui veulent se faire passer pour des dieux et qui y parviennent plus ou moins bien) il y a de fortes chances pour que la Magie n'ait pas apprécié du tout cet acte venant de ses propres troupes...

Le Cercle, je ne pense pas que la Magie lui en veuille.

Dans ce ménage à trois, le Cercle n'a jamais été un problème pour la Magie et ses troupes. alors que le Pendule lui incontestablement, l'est...

Si comme moi, on considère les entités sorcières comme des rebelles, l'ennemi d'un rebelle en général est l'autorité contre laquelle il se rebelle...

Bon je retourne à mon scénario qui a je l'avoue les pires difficultés à avancer...

Tyrian

*****Sur les
dieux et Magie**

January 11 2002, 11:59 AM

Magie entretien de très bonne relations avec les dieux. En effet c'est elle qui teste les prêtres voulant monter de cercle. Même si les luttes religieuses favorise le Pendule, Magie ne semble pas considéré que c'est vraiment à cause des dieux. Après tout les mortels utilisent n'importe quel prétexte pour s'entre écharper ds la joie et le bonne humeur.

Karlem

*****Oui, ça ne
pause pas
vraiment de
problème sur ce
qui a été dit...**

January 14
2002, 5:23 AM

😊 On peut très bien être une arme de défense sans s'en rendre compte(du moins, dans un premier temps!),

Karlem

Karlem

*****Tyrian?**

January 4 2002, 7:09 AM

Tu peux confirmer tes sources du 25 décembre pque ça me grignotte beaucoup cela!!!!

Karlem

Tyrian

*****ca me torturait aussi...**

January 5 2002, 2:47 AM

...mais j'ai finit par savoir d'où on avait déduit cela. Ds la légende de Cybil, il est écrit qu'il y a avait déjà des mages lors du premier Armagedon. Hors les sorciers sont apparus avant les mages donc avant la premier armagedon. Et le premier dieu est apparu juste après cet armagedon, c'est Cybil.

Karlem

*****Hum...**

January 5 2002, 3:25 AM

Je vérifierai à l'occasion(entre 2 exams! 😊)

Karlem

*** Re réponse à Kragor

Ehelha

December 16 2001 at 3:21 AM

Je remet mon message que j'ai mis tout en bas vu que l'on arrive plus à voir les messages qui concerne Cybil, le Néant, les Entités sorcières ...

Pourquoi Cybil serait le fils du Cercle et pas du Néant ? Il semble plus proche du concept Néant que celui du Cercle ? Il aurait alors pu être créé juste avant la mort du Néant dans un moment de volonté de survivre.

Par contre, il serait intéressant de connaître votre position sur quelques questions :

Est-ce-qu'une Entité mineure ou secondaire meure avec la disparition de son Entité créatrice ? Ce qui voudrait dire que le Cercle n'a pas disparu et si on admet que Cybil est issu du Néant, ce dernier existerait toujours et procurerait du pouvoir à son enfant.

L'Entité mineure ou secondaire serait-elle sinon affaiblie de plus en plus par la disparition totale et définitive de son père, ce qui pourrait expliquer que Cybil est tout de même besoin de fidèles pour conserver un niveau de puissance ?

Peut être que lorsqu'une Entité majeure ou primaire disparaît, ces enfants récupèrent une partie de sa puissance et continue à propager son concept ? Il vit donc un peu à travers eux ?

Ehelha

Auteur Reply

Kragor

******ya un truc que je saisis pas**

December 16 2001, 7:47 AM

bon deja tout ca on en a deja parle et deja a l'epoque tu nous disais Cybil comme plus proche du Neant il me semble.

donc je reprendrais pas, chacun a ses positions et les a exposes.

Par contre juste un truc

Quand tu dis que Cybil semble plus proche du concept Neant que du concept Cercle, la je m'interroge vraiment parce qu'on ne sait strictement rien du concept Neant alors qu'au contraire on en sait un nombre certain sur le Cercle.

La vie et la Mort, tout ca comme je l'ai dit dans le passe, pour moi c'est un cycle naturel (donc Cercle)... Je developpe pas ca a deja ete fait.

donc je renverse ta question :

Pourquoi Cybil serait-il le fils du Neant et non pas du Cercle ?

les autres questions et hypotheses sont tres interessantes, helas je n'ai pas de reponses a y apporter dans l'immediat

Question technique...

Gorthor

December 14 2001 at 1:54 AM

Voilà c'est pour savoir si les mages peuvent porter des armures dans eleckaese(c'est contredit nulpart non?)par ce que y as des joueur qui veulent abuser(genre mage de 70 en puissance avec une R-16...j'exagere a peine)alors pourrais je avoir l'avis eclairer d'expert?

Auteur Reply

Kristeal **armures**

December 14 2001, 4:54 AM

Il existe des malus d'armures à partir d'une R9, mais qui ne dépendent pas de la Puissance (si j'ai bonne mémoire). Je me demande s'il n'existe pas dans les gazettes une table pour les faibles puissance...

Sinon tu peux ajouter des malus ou limiter le port d'armure pour des sorts nécessitant un rituel. Ceux qui ne nécessitent qu'une méditation, ne doivent normalement pas être influencés par une armure à moins que tu considères que du métal puisse interférer avec la magie.

Je dois que je n'ai jamais eu de problème, mais PJs sont toujours contentés de cuir léger (R2) pour les magiciens.

Kristeal **Gazette n°7**

December 14 2001, 5:01 AM

Voilà le tableau de la gazette 7

Puissance 20 et - / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 100
R max. 0 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 /

Karlem **+/- même chose**

December 14 2001, 7:33 AM

Je considère quand même qu'un mage ne peut porter une armure de plate complète... ça gêne beaucoup pour faire les gestes nécessaires au lancement de sorts(surtout si l'armure rouille! 😊);mis à part cela... pratiquement, les mages que j'ai déjà rencontrés ne portent pas plus qu'une cotte de maille(rare) ou une armure de cuir! Ils peuvent bien sûr renforcer la résistance magiquement... quant aux morceaux d'armure... c'est à discussion avec le MJ.

Karlem

Gorthor **merci**

December 14 2001, 2:14 PM

Merci d'éclairer mes lanternes le supplément sept comme je l'ai pas je ne connaissais pas merci pour vos réponses

Tyrian **Statue**

December 14 2001, 3:04 PM

la pauvre mage qui se met une armure R16 avec une puissance de 70 sera pratiquement incapable de se mouvoir et aura probablement un CD proche ou égal de 0.

En gros une cible facile incapable de fuir vite ou de se déplacer correctement. Ce n'est donc pas une protection très efficace mais plutôt un handicap car l'adversaire pourra tranquillement infliger un coup puissant tout en visant la tête.

Kephren

Gazette 7

December 16 2001, 12:59 PM

Tu peux avoir la gazette 7 ainsi que toutes les autres sur le site de Trident.

Kephren

Gorthor

site kel site?

December 18 2001, 8:40 AM

Ca m'interesse bcp alors si tu pouvais me donner l'adresse ca serait sympa :=)

Kephren

Adresse

December 18 2001, 1:42 PM

AH LALALALA !!!!

Y'a toutes les adresses sur le site de Bilbo !!!(www.sden.org, rubrique Eleckasë)

Mais comme je suis gentil, voici l'adresse du site de Trident :

<http://www.multimania.com/trident/main.htm> rubrique Eleckasë

Kephren

Gorthor

**Lala les
Stroumf
lala...:=)**

December 19
2001, 2:17 AM

Euh oui effectivement vu comme ca :=)
Merci qd meme :=))

Kragor

Contre les abus

December 15 2001, 9:47 AM

Emmerde ton Pj plus qu'un perso noromal habitue a avoir une armure (perso, le seul Pj qui a une grosse armure, même en étant guerrier a parfaitement conscience des problemes que ca souleve).

Et oui, une armure ca s'entretient par exemple (c'est valable pour une cotte de mailles)

Et pour cet entretien, il faut savoir un minimum comment s'y prendre... Tu sais pas ben tu dois casquer aupres d'un forgeron competent (je considere qu'un guerrier sait moyennement l'entretenir). Celui-ci n'a aucune raison d'être honnête, en voyant le parfait pigeon entrer dans la boutique (et il beneficie du soutien de la guilde en cas de problemes)

Une armure c'est lourd, ca prend du temps a mettre, ca gene les mouvements, ca allourdit. Va essayer de te concentrer et d'effectuer les gestes rituels parfaitement dans ces conditions (Imagine la visiere du heaume s'il en porte un, tomber sur les yeux du PJ au moment ou il veut lancer son sort 😊)

Si ton Pj veut a tout prix porter une armure apres en avoir vu tous les inconvenients, la prochaine fois il se reconvertira en guerrier... 😊

Je ne dis pas qu'un Pj mage n'a pas le droit de porter une armure, je dis juste que les guerriers sont plus a même d'en porter et d'avoir les capacites connaissances et l'entrainement pour cela.

Bref une armure ca peut certes te sauver la vie, mais globalement c'est plus un fardeau qu'autre chose.

et puis c'est cher a la base, tout le monde ne peut pas forcément s'en offrir une et ca se fait souvent sur mesure.

Kragor, amateur d'armures

Arshak

et oui !!

December 20 2001, 3:06 AM

Regarde les guerrier Huak ils se contente d'une cuir ou même d'une grosse fourrure et c'est pas pour ça qu'ils ne survivent pas (je parle pas pour moi ...).
Et puis , franchement un mage avec une armure moi je trouve ça débille à la limite une cuir mais plus c'est pas tres logique , c'est mon avis ...

Arshak

et oui !!

December 20 2001, 3:08 AM

Regarde les guerrier Huak ils se contente d'une cuir ou même d'une grosse fourrure et c'est pas pour ça qu'ils ne survivent pas (je parle pas pour moi ...).
Et puis , franchement un mage avec une armure moi je trouve ça débille à la limite une cuir mais plus c'est pas tres logique , c'est mon avis ...

Gorthor

c'est bon on a compris :=)

December 21 2001, 2:05 AM

merci mais pas la peine de repeter :=)
moi perso je vois pas ce qui empeche au mage de porter une armure(dans la limite du raisonnable)

Kragor

mais je n'ai rien contre

December 21 2001, 8:03 AM

mais je suis partisan de dire : chaque chose a son prix.
Tu veux une armure ok donc tu es pret a subir tous les inconvenients que cela implique...

Voila mon propos

Gorthor

tout a fait

December 22 2001, 5:00 AM

je suis parfaitement d'accord avec vous les mages voyent mieux que quiquonque que ca rouille mais pour l'entretien c'est une autre paire de botte :=)(les forgeron seront sympa c'est toujours ce qu'il pense :=))

liste de joueurs et MJ

Tyrian

December 7 2001 at 3:28 PM

Je propose de faire une liste avec localisation des joueurs/joueuses et MJ d'Eleckasé pour pouvoir se contacter et jouer.
Qd pensez-vous?

Rq: je me rappelle avoir déjà envoyé ce message mais il semble s'être perdu ds les Limbes.

Auteur

Reply

Kragor

Si tu l'as écrit...

December 7 2001, 5:51 PM

je ne l'ai jamais lu en tout cas...

Mais de ce que je sais nous sommes trop éparpillés pour pouvoir espérer organiser un truc :

Bilbo est en Suisse il me semble
Kristéal, N'qzi et d'autres que je dois oublier sont sur la Belgique
Trident est sur Grenoble
Je suis actuellement en Suède jusqu'en juin, puis sur Bordeaux
Ehelha est si ma mémoire est bonne sur Nice...

Bref comme tu le vois, à moins de faire un énorme congrès (genre convention) c'est plutôt dur de réunir tout ce beau monde d'autant que j'imagine assez que chacun a ses petites obligations qui font que...

dommage parce que c'est clairement une bonne idée...

Je pars sans doute pessimiste c'est vrai...

Par contre j'y pense : faute de grives on mange des merles (oui je suis aussi philosophe)
Un Petit PBEM eleckasé ça tente personne (bon niveau joueurs je sais que ça va pas manquer, c'est niveau MJ en général que ça pose problème)

Kragor, qui a des idées sur tout mais qui a surtout des idées

Chassegnouf

Philosophe ?

December 8 2001, 3:05 AM

>Par contre j'y pense : faute de grives on mange des merles (oui je suis aussi philosophe)

Ça fait plus Bruno Masure que philosophe...

Kragor

[hors sujet complet]

December 8 2001, 9:29 AM

toute ressemblance avec les propos d'une certaine prof d'anglais de lycée ne serait évidemment que purement fortuite...

Karlem

Je débarque peut-être mais...

December 8 2001, 3:36 AM

... ça veut dire quoi PBEM?

Karlem 😊

Anonymous

Play By E Mail...

December 8 2001, 4:15 AM

De rien.

Chasse gnouf

Karlem

Réunion à Jouin-Plage!

December 8 2001, 4:01 AM

Tu ne nous vois pas, Kragor... discuter Eleckasë au bord de la plage en faisant des châteaux de sable???

Non mais, sans blague, c'est vrai que c'est une bonne idée et j'y ai déjà pensé puisqu'elle a déjà été évoquée plusieurs fois... ça ferait plaisir à tout le monde et ça permettrait de faire plus ample connaissance. Le plus facile, je pense, serait de faire une petite réunion en juillet-Août à Paris ou à Bruxelles! Je pense que c'est un peu les points les plus accessibles pour nous tous, non? Un de mes joueurs était parti à Paris à une sorte de congrès des leagues (européennes, je pense)des joueurs de Team Fortress ou un jeu dans le genre; ça avait bien marché... [ils ont visité les catacombes, joué jusque X heures du matin...] Quand au programme(le notre!), faudrait d'abord voir si ça se fait... Kézako? 😊

Karlem

Kragor

je suis desole

December 8 2001, 9:31 AM

C'est pas que j'y mets de la mauvais volonte mais en ce qui me concerne je sais que je pourrais pas...

va falloir que je me trouve un boulot pour l'ete, et même temporairement je sais que j'aurais pas le smoyens de me payer un deplacement sur la Belgique ou même sur Paris par exemple

Karlem

Fiche d'identité!

December 8 2001, 3:45 AM

Pays: Belgique
Domicile: Tournai
Réside: Louvain-la-Neuve
e-mail: jpl49@yahoo.fr
Métier: Etudiant en gestion
Type: MJ presque retraité 😊

[ça me dérange pas d'être PJ Eleckasien aussi mais ça s'est jamais présenté up to now!]

Faudrait nous mettre tous sur une carte avec des points rouges! 😊 C'est pas grave, s'cusez-moi, un petit délire... ça me prend de tps à autre! Pq j'écris tout ça, moi!?

Karlem

Myrage

pourquoi pas ;))

December 8 2001, 3:55 AM

moi aussi, j'aime bien ce genre de délires cartographiques :))

Enfin, ce n'est sans doute là qu'une manifestation nevrotique de ma folie douce 😊

Je suis sur Nice, et Pj d'Ehelha à Eléckasë (juste au cas où) 😊

Tyrian **voici ma fiche** December 8 2001, 8:22 AM

Pays: France
Domicile: Tréguen, Côtes d'Armor(22)
Réside: City U Lannion(22 tirs)
e-mail: jaleg@infonie.fr
Métier: I.U.T. GEII
Type: Les 2(avec un Elfe noir comme persos, n'en déplaise au piaf hargneu).

Arshak **ehéééééééééééé** December 10 2001, 2:36 AM

Je suis débutant à Eleckasé mais on est un groupe de 8 joueurs et on commence à accrocher pas mal (grace aux quelques rajoute trouvée sur le site) .
j'habite Wavre en Belgique (je joue à la caverne du dragon) on sait jamais que quelqu'un connaisse...

Karlem **C'est juste à côté de là où je suis!** December 10 2001, 4:10 AM

LLN 😊

Karlem

Arshak **ouaip!** December 10 2001, 5:52 AM

Et tu connais pas la caverne ???

Karlem **Non!** December 11 2001, 6:55 AM

Je dois dire que je vais rarement à Wavre car j'ai pas de voiture et que je suis à LLN pour mes études, tu comprends! 😊 Par contre, si tu es fort jdr, tu sais qu'il existe un kot à projet, sur LLN, dédié aux jdrs: le "Kot de maille"(super le jeu de mots, hein! 😊)... mais je n'y mets jamais les pieds!!! Si ça te dit, tu peux tjs aller faire un tour, je pense avoir entendu qu'il y avait un MJ Eleckasé dans le coin! J'étais très surpris!

Karlem

Arshak **...** December 11 2001, 9:03 AM

Tu sais en train c'est tres facile d'aller à Wavre c'est un train direct ...
Merci pour le renseignement concernant le cot de mail mais j'ai déjas mon club et ma MJ Eleckase débutante mais douée ...

Karlem **Aide** December 12 2001, 8:36 AM

S'il lui manque des suppléments, je veux bien les lui prêter pour qu'elle en fasse des photocopies! 😊

Karlem

Arshak **pourquoi pas !** December 13 2001, 2:08 AM

Je lui en parlerais , elle est assez prise pour le moment mais il doit avoir moyen de s'arranger .
Je te dirais quoi .

Karlem

OK...

December 13 2001, 9:21 AM

... pour plus de facilité, qu'elle me contacte alors par e-mails en spécifiant bien de quoi il s'agit... je sais que les suppléments deviennent super durs à trouver, alors franchement... ça me dérange pas!



Karlem

patryn

mieux vaud tard que jamais

January 17 2002, 9:36 AM

Pays: Belgique

Domicile: Bruxelles

e-mail: avenger@shadowassassins.com

Métier: Etudiant en Informatique (bientôt finiiiiii)

Type: Joueur principalement (été MJ Eleckasien un chouilla)

Suis pauvre joueur de N'Qzi à Warhammer pour le moment 😊 (un régal aie ouille non ne me frappez pas



Chassegnouf

Situation incongrue...

December 8 2001, 4:24 AM

VOus admettez que les joueurs et MJ à ce jeu qu'est Eléckasë sont quand même assez rares n'est-ce pas ?

Et bien j'ai appris il y a quelques mois, que dans notre petite ville (je n'ai pas dit région, ni département, ni dans la grande ville de Bordeaux, DANS NOTRE PETITE VILLE DE PAREMPUYRE (33)), une MJ à Eléckasë chevronnée sévissait. Déjà qu'un rôliste à Parempuyre (à part nous...) c'est pas gagné d'avance mais en plus MJ à Eléckasë ça tient de la fiction.

Et bien que dalle, j'ai pas d'inforamtions supplémentaires, je ne trouve pas la perle rare.

Je pense que la communauté Eléckasienne n'a pas atteint son maximum pour la simple raison que ce forum n'est pas assez fédérateur, que les sites Eléckase sont trop bien cachés.

Qu'en pensez vous ?

Chassegnouf.

Kain

Popularité

December 8 2001, 5:51 AM

Je trouve comme toi que Eléckasë n'est pas assez répandu et qu'il n'a rien à envier à des jeux comme ADD surtout avec les nombreuses modifs que vous lui avez apporté 😊

P.S : une grande recontre entre Eléckasiens pourquoi pas mais il est vrai que les distances entre nous tous sont très grandes (j'habite Nice également et je suis le petit ami de Ehelha et rôliste devant l'Eternel depuis 1984.)

Chassegnouf

Devant l'Eternel ?

December 8 2001, 6:37 AM

Encore une de ces pourritures d'elfes ?

Myrage

Hmm...

December 8 2001, 7:11 AM

Non, Kain n'a pas grand'chose d'un elfe lol 😊

Kain

Merci

December 8 2001, 11:20 AM

Merci pour ta defense jeune et jolie Elfe noire:)

Myrage

lol

December 8 2001, 11:57 AM

hahaha 😊

de rien, prince ténébreux 😊 ca durera tant que tu es plus puissant que moi 😊

Enfin 😊. Trêve de plaisanterie, je retourne soigner ma peau d'ebène et mes oreilles pointues 😊
(et mon chaudron, cela va sans dire)

Serkapès

hum hum

December 14 2001, 4:47 AM

Mais c'est une véritable histoire d'amour qui naît là
ou je me trompe ?

Myrage

arf !

December 14 2001, 10:06 AM

apres tout, ca peut me rapporter gros 😊

Serkapès

:)

December 15 2001, 2:56 AM

C'est clair ! Mais gare au côté obscur belle elfe noire ! En plus , Kain aura peut être besoin de ton sang pour poursuivre ses expériences étranges

Ehelha

Coucou Serkapès

December 15 2001, 3:09 AM

Tu pourrais te présenter, ce pourrait être sympa.
Cela me fait plaisir de voir que toi aussi tu te mets à venir de temps en temps sur le forum.

Mais n'oubliez pas que je vous surveille petits aventuriers des terres d'Eléckasë, même sur le forum.

Tu attends peut être avec impatience un sacrifice de l'elfe noire pour voir réapparaître le joli démon qui vous a tant posé de problèmes la dernière fois en pleine nuit.

Réveil mouvementé on va dire !!!

C'est une idée, remarque. Cela pourrait lui plaire au Démon. Mais n'oubliez pas que le sang de Konrad, pauvre Véléid, ne lui a pas suffi ...



Ehelha

Myrage

héhéhé

December 15 2001, 4:35 AM

c'est p'tet le moment de faire tenebres, pas de velour et cameleon et de s'en aller 😊 😊

| | | |
|--------------------|--|---------------------------|
| Kain | Aura | December 16 2001, 2:07 PM |
| | Et si je faisais Aura Special pour voir ce qui se passe ...Car il est vrai que j'ai besoin de sang frais pour ma prochaine invocation) | |
| Serkapès | C'est vrai ... | December 17 2001, 6:05 AM |
| | <p>j'aurais quand même pu me présenter !</p> <p>* Salut à tous *</p> <p>Je suis sur Nice aussi , joueur ayant le privilège d'avoir une super MJ (Ehelha) qui nous "martirise" de temps en temps mais qui nous fait vivre des aventures vraiment terribles ! J'ai l'immense plaisir de jouer un demi-homme lézard Chaman depuis quelques années maintenant , et même si je me sentais assez faible au début , je suis ravi de la façon dont a évolué ce perso avec lequel je m'éclate aujourd'hui !</p> | |
| Karlem | Bienvenue Serkapes! | December 19 2001, 3:24 AM |
| |  <p>Karlem</p> | |
| Serkapès | :) | December 28 2001, 2:10 AM |
| | Merci , je suis content de faire partie maintenant de ce forum que je trouve très sympa ! | |
| Kain | Excelent | December 8 2001, 11:18 AM |
| | Vraiment excelente ta blague que je sortirais à la prochaine occas.  | |
| Ehelha | Fiche d'identité | December 8 2001, 4:03 PM |
| | <p>Pays : France</p> <p>Domicile : Nice</p> <p>E mail : ehelha@worldonline.fr</p> <p>Doctorante en Science de Gestion (Bientôt fini ...)</p> <p>Type : MJ à Eléckasë, joueuse et MJ depuis 1988 ...</p> <p>Mes joueurs sont tous sur Nice (heureusement pour moi ...)</p> <p>Fiche d'identité de Kain</p> <p>Pays : France</p> <p>Domicile : Nice</p> <p>Travailleur manuel ...(et oui cela existe !!!)</p> <p>Type : Il l'a déjà précisé plus haut.</p> <p>C'est une idée très sympa mais je vous préviens, j'attaque ma dernière année de thèse alors, au mois d'Août je serais probablement en pleine bourre !!!</p> | |
| Chassegnouf | Doctorante en Science de Gestion. | December 9 2001, 11:33 AM |
| | <p>Ca consiste en quoi cette chose ?</p> <p>T'as suffisamment de choses à dire sur le sujet pour faire une thèse de 3 ans ?</p> <p>On trouve facilement des financements pour les thésards en Science de Gestion ?</p> <p>Chasse Gnouf</p> | |

Tu dois tout d'abord faire un D.E.A en sciences de gestion car il te permettra de trouver un prof et un sujet (enfin, parfois on te l'impose ...).

Cette année là il faut trouver un financement :

- 1) une entreprise pour obtenir une bourse chiffre et faire une thèse pratique.
- 2) une bourse de thèse mais la gestion n'est pas tellement appréciée par le gouvernement (seul le major du D.E.A obtient une bourse nationale).
- 3) Le Conseil Régional peut te donner une bourse. Il faut trouver une entreprise, envoyer le dossier avant mai de l'année du D.E.A.

Le site de l'université du D.E.A. de sciences de gestion dans ta localité pourra aussi te renseigner sur les laboratoires (mais en gestion ils n'ont pas souvent de financement pour les étudiants en thèse).

<http://www.eduscol.education.fr/>

<http://garp.univ-bpclermont.fr/gilde/Annonces/>

<http://www.unice.fr/Recherche/BRboursesrecherche.html>

Peut être que ces sites t'aideront.

Pour ma part j'ai une spécialité singulière (Management public) et peu d'étudiants s'y intéressent à Nice.

J'espère avoir pu te renseigner. Si tu as d'autres questions n'hésite pas mais je n'ai pas la réponse à tout car cela dépend aussi de l'université ou tu présente la thèse.

Chassegnouf

LOL !

December 10 2001, 11:31 AM

Excuse moi Ehelha,

c'était juste par curiosité, ce n'était pas la peine de me sortir la propagande nécessaire pour suivre tes traces.

En fait je ne connais que le système pour les thèses scientifiques où l'argent est un peu plus facile à trouver.

Je sais aussi que dans d'autres domaines comme l'Histoire et l'Art, il y a peu ou pas de financement. Que les thésards scientifiques sont considérés comme pourris-gatés (alors qu'ils se plaignent de ne pas avoir assez d'argent) Je me demandais juste dans quel situation se trouvaient les thésards science de la gestion. Si vos travaux étaient considérés comme suffisamment rentables pour la communauté pour que l'on vous file du pognon.

ChasseGnouf.

Karlem

Eleckasé pas assez connu; une seule soluton: La PUB

December 10 2001, 4:20 AM

... et ça tombe bien puisqu'on est déjà 2 gestionnaires! 😊 On va tous s'y mettre: un peu de Marketing n'a jamais fait de mal à personne!

Karlem

PS: Non, je rigole, hein!?

David

De la Pub où?

December 10 2001, 10:29 AM

Tu peut rajouter un 3eme Gestionnaire 😊

En ce qui concerne la pub je sais pas si ca vaut vraiment le coup...

Le jeu etant officiellement "mort" cela m'etonnerais qu'on puisse attirer du monde.

Le jeu de Rôle Thoan auquel je joue également essayi de survivre uniquement pas l'intermédiaire du net mais ce n'est pas très evident et demande une quantité phénoménale de travail...

| | | |
|--------------------|--|----------------------------|
| Chassegnouf | Ne vous plaignez pas les Eléckaseux ! | December 10 2001, 11:35 AM |
| | <p>J'ai vu des forums dédiés à des jeux "vivants" moins actifs que celui-ci.</p> <p>Ce qu'il faut c'est référencer un maximum vos sites pour que la moindre personne qui s'intéresse à ce jeu puisse trouver tout ce qu'il désire (dont un forum actif).</p> <p>A quand le webring Eléckasë ?</p> <p>ChasseGnouf.</p> | |
| Karlem | Non, c'était pour rigoler! | December 11 2001, 7:03 AM |
| | <p>T'as pas vu mon PS? 😊 Il est vrai qu'Eleckasë est un peu mort... et faire de la pub, à part sur le net, je vois rien d'autre... Casus Belli se foutant sûrement royalement de nous... les autres revues aussi... enfin, bon...</p> <p>Karlem</p> | |
| Kristeal | Identification | December 10 2001, 2:52 AM |
| | <p>Pays: Belgique
 Domicile: Bruxelles (plus pour longtemps)
 Joue: Ecaussines
 e-mail: jabox@swing.be
 Métier: Ingénieur, conseiller en Environnement
 Type: MJ en manque d'inspiration pour futurs scénar</p> <p>Membre Fondateur du futur club de jeux de rôle "les Aventuriers de l'imaginaire" à Ecaussines. Avis aux amateurs...</p> | |
| Arshak | et bien | December 10 2001, 5:54 AM |
| | <p>Je vois qu'il y a pas mal de belges ici , c'est cool !!</p> | |
| Chassegnouf | Il ne manquerait plus qu'il y ait des elfes noirs belges : LE POMPON !!! (NPO) | December 10 2001, 11:38 AM |
| Myrage | Quelque chose... | December 10 2001, 2:34 PM |
| | <p>..contre les elfes noirs ?</p> <p>méfie-toi, ceux qui parlent trop vite ont tendance à finir comme ingrédient pour mes potions 😊</p> | |
| Gorthor | Ouais... | December 11 2001, 4:29 PM |
| | <p>Alors contre deux tu t'obstine?</p> | |

David

Fiche d'identité

December 10 2001, 10:24 AM

...pour faire comme tout le monde....

Pays : France

Domicile : Strasbourg(Bas-Rhin)le week-end et Mulhouse(Haut-Rhin)la semaine

E mail : Toufou67@yahoo.com

Actuellement en Maitrise MIAGe(Méthodes Informatique Appliquées à la Gestion)

Type : MJ à Eléckasë et joueur de bon nombre d'autres jeux.

Kephren

Fiche d'identité

December 10 2001, 11:09 AM

Pays: France

Domicile: Paris 15e

e-mail: kephren_ced@yahoo.fr

Métier: informaticien en SSII

Type: MJ pointant à l'ANPE, trouvant de temps en temps d'anciens joueurs. Joueur d'autre jeux très divers.

Activité : Scribe officieux d'Eléckasë

Kephren

Gorthor

Identification

December 11 2001, 4:33 PM

Pour faire comme tout le monde

Nom:gorthor

Pays:France

Region:limousin

departement:Creuse...arf c'est une blague C'est la Haute Vienne(87)

Ville:Limoges

PS:il est a noter que dans ce trou il y as une petite dizaine de joueur(...precisement 7)

David

Carte des Eleckasiens

December 12 2001, 1:15 PM

Si ça interesse quelqu'un j'ai fait une petite ou sont indiqué les differents joueurs et MJ d'Eleckase.

Pour ceux que ça interesse maillez moi à Toufou67@yahoo.com

pour le moment je n'y ai mis que:

Karlem,Tyrian,Arshak,Ehelha,Kain,ChasseGnouf,Kristeal,Kephren,Gorthor,Trident et moi meme...

Pour Bilbo je crois que c'est Geneve et Kragor Saint-Brieuc mais comme je n'etais pas sûr je prefere attendre qu'on me l'assure...

Myrage

Je l'ai dit

December 12 2001, 2:29 PM

ça m'interesse 😊

je te mailerai quand j'aurai le temps.

Je suis Pj d'Ehelha, donc sur Nice aussi, voila 😊

David

Si t'avais mis ton mail...

December 12 2001, 3:15 PM

J'aurais pu te l'envoyer tout de suite...

| | | |
|-----------------------------|--|----------------------------|
| Myrage | ok | December 13 2001, 3:34 PM |
| | omega-mirage@ifrance.com | |
| David | Rectification | December 12 2001, 4:09 PM |
| | Euh pour Kragor je voulais dire Bordeaux...comme pour chassegnouf...
J'ai confondu avec Tyrian 😊 | |
| Kragor | Saint brieuc ???? | December 12 2001, 4:11 PM |
| | Si tu le dis Lol

en ce moment, je suis en Suede a Lund, Saint brieuc c'es tpas la porte a cote.

Et quand je suis en France, je suis sur la region bordelaise.... Je tenais a corriger parce qu'il est vrai que je ne me souvenais pas avoir dit ou j'etais...

Voila | |
| David | ouf | December 13 2001, 12:54 AM |
| | Heureusement que j'avais rectifié avant 😊 | |
| Tyrian | Faux espoir | December 14 2001, 3:07 PM |
| | Dire que j'espérais pouvoir faire des débats en direct avec Kragor. 😞 | |
| Tyrian(au désespoir) | Je suis également intéresser (snif) | December 14 2001, 3:09 PM |
| | jaeg@infonie.fr

(tjrs rudement touché par les faux espoirs). | |
| Tyrian | erreur | December 14 2001, 3:10 PM |
| | correction de l'adresse: jaleg@infonie.fr | |
| kephren | Moi aussi ! | December 17 2001, 5:17 AM |
| | kephren_ced@yahoo.fr | |
| lionel | Vous aviez parler de PBEM | December 29 2001, 1:54 AM |
| | J'ai entendu que quelqu'un avait parlé PBEM !!!
ça c'est fait ou pas ?????
Car, je ne pourrais pas faire MJ mais je peut aider sur le fonctionnement car je possède mon pbem dans le monde du seigneur des Anneaux.
Amicalement.
Lionel | |

Mais c'est quoi ça ? ? ?

December 7 2001 at 1:32 PM

Serkapès

C'est n'importe quoi ces questions Myrage et Kain ?

Demandez la solution à la "meilleure" MJ d'Eleckase comme dit M.....

Un personnage bien étrange...

Myrage

December 3 2001 at 2:02 PM

En tant que PJ, je découvre petit à petit le monde d'Eléckasë, sur le fond de la campagne des bijoux étoile.

A mon niveau, je n'ai pas encore compris l'intégralité de ce qui se passait, néanmoins, je tenais à signaler qu'un personnage m'avait beaucoup surpris. Il s'agit de l'héritier, Eléckasë. Il nous a dit des choses qui ont renversé ma vision sur l'armageddon.. Notamment, je crois qu'il m'a fait comprendre ce que nous avons appris, lors d'une rencontre antérieure, avec Ouviaelle. A mon avis, elle ne nous a pas tout dit de ses motivations dans cette histoire.

Pour en revenir à Eléckasë, son destin est fondamentalement tragique, il semble l'assumer parfaitement.. Je ne sais pas trop comment expliquer ce qui a changé dans ma vision très parcellaire de l'armageddon... Mais je juge cet être, que mon personnage, elfe noire, assez sûre d'elle et égoïste aurait pris pour "un vulgaire honyss (pardon pour l'orthographe)" comme très précieux. Je ne sais pas réellement ce qu'il est, mais j'aurai voulu avoir une idée de la façon dont vous autres MJ et joueurs qui l'avez rencontré l'estimez.

Attention, je ne suis que PJ, alors pas de révélations, hein 😊. Je viens juste de le rencontrer, je tiens à garder le plaisir de la découverte 😊. Cependant... Qu'est-ce que vos cœurs vous disent à son sujet ?

Auteur

Reply

Tyrian

ça dépend bcp de ton MJ

December 4 2001, 1:40 AM

Eb fait il y a bcp de divergences à son sujet et sur ce qu'il est. Donc tu risques d'avoir des avis très divergents même de la part des joueurs.

Myrage

c'est...

December 4 2001, 11:15 AM

... justement le but de ma demande.

Je crois que c'est dans la diversité qu'on atteint une forme de perfection, d'idéal. Sans vouloir tenir des propos aussi vagues, c'est justement l'estime que chacun lui porte qui était l'objet de ma question. En effet, sa "réalité", ce "qu'il est vraiment" selon chacun ne m'intéresse pas pour deux raisons :

- En tant que joueur, je n'ai pas à avoir ce genre d'info à l'avance
- De toute façon, sa "vérité" ne peut être celle que de mon MJ.. Alors logiquement, ce qu'il est chez les autres ne m'apportera rien

non, je me demandais juste si vous "l'aimez ou le haïssez", comme on peut aimer tout autre personnage de film, de roman, etc...

Ehelha

Rien est totalement blanc ou totalement noir ...

December 4 2001, 11:49 AM

Médites un peu sur cette réflexion, elle te sera utile pour te positionner face à la quête que vous entreprenez actuellement.

Myrage

Je...

December 4 2001, 12:12 PM

... m'attendais à une autre réponse de ta part 😊
mais en ce qui te concerne, je crois que j'aurai tout le temps de voir comment va évoluer ton Eléckasë 😊

en ce qui concerne ta maxime, je suis bien d'accord, et je crois avoir réfléchi à la question. J'ai d'ailleurs bien mon idée sur ma propre position, que je crois assez.. hmm.. originale... je ne sais pas si c'est possible d'avoir une idée comme la mienne, si c'est réalisable, si je vais pouvoir la garder jusqu'au bout... Mais... Je vais voir ce que je peux faire 😊

Mais tu ne réponds pas à ma question 😊

je précise qu'à aucun moment, je n'attendais des choses du genre "Eléckasë il est gentil ou il est méchant". Plutôt qqch de psychologique.. Arf ! Si je suis pas clair du tout dites le moi 😊

kain

l'heritier

December 4 2001, 12:09 PM

Quand je l'ai vu tout seul lors de son combat j'ai compris instantanément que j'avais à faire à quelqu'un de spécial. n'ayant pas pu faire "détection de la magie" je n'ai pas pu me rendre compte de l'étendue de ses possibilités mais le fait qu'il me connaisse ainsi que la particularité qui me frappe actuellement, m'on fait penser qu'il devait-être très important ...
Le fait de connaître sa destinée est très mauvais pour l'évolution de notre quête
Je pense qu'il serait temps de se dévoiler (entre nous) tous nos petits secrets de pacotilles car je pense qu'ils sont la clef de la réussite.....

P.S : rejoint le côté obscur de la force: je saurais te faire apprécier toute la beauté et la puissance de nos amis les démons

P.S 2: Bonjour à tous les MJS et Pjs qui discutent sur ce forum.

P.S 3: Ehelha est la Plus Grande De Toutes Les Mjs (fille) de ELEKASE

Myrage

nos secrets ?

December 4 2001, 12:21 PM

J'avoue ne pas comprendre 😊

en ce qui me concerne, je n'ai plus aucun secret pour le groupe. C'est sur, vous ne savez pas "tout ce que je peux faire", pour la simple raison que je n'ai jamais eu l'occasion de "tout faire". En revanche, je n'ai rien caché de mes modestes pouvoirs, à aucun moment. Je te trouve déjà beaucoup plus mystérieux, et je ne demande qu'à répondre à ton invitation à découvrir le merveilleux monde des démons 😊.

Je servirai l'ombre fidèlement, elle seule est la protectrice des arts que je pratique. Ma voie est tracée, et je n'ai plus à "rejoindre le côté obscur". Je suis déjà sur le chemin y menant. Le reste est une question de temps.

Et je suis sur que cet Eléckasë a plus que les moyens de me faire arriver à mes fins.

Marche, futur maître de l'ombre ! Ma sorcellerie est dans tes pas !



ps : coucou Kain.

Kragor

arghhh

December 4 2001, 2:14 PM

que j'aimerais te répondre tout ce que j'ai à dire sur Eléckasë, oui j'aimerais vraiment...

Mais tu n'es pas MJ

Evidemment en tant que Mj je dispose d'un peu plus d'info que toi et mon jugement n'est déjà plus le même. Mais surtout je ne vaudrais pas te gâcher le plaisir du jeu

Je vais simplement te donner la position de mes propres PJ : ils sont extrêmement méfiants.

De toute façon des qu'ils croisent quelqu'un ils ne lui font pas confiance. C'est plus fort qu'eux ils sont paranoïaques. Et donc ils le sont aussi face à Eléckasë

Après je ne saurais te dire quelle part vient d'Eléckasë lui-même et quelle part vient du développement de ma campagne

Mais sur Eléckasë, des théories j'en ai plein...
mais chut...

Uriel

nous verrons petit à petit,

December 4 2001, 5:14 PM

alors... 😊

si ça ne t'ennuie pas, je vais bien avoir un avis extérieur à mon groupe sur cet individu 😊

quand j'en saurais plus, je t'en reparlerai, Kragor, ça te va ? 😊

ça ne sera jamais bcp plus que maintenant, j'en ai peur, par contre 😊
au moins pour un moment.

Toutefois, il est déjà amusant de noter que j'ai eu la réaction inverse. On pourrait expliquer ça par la maîtrise différente, mais je pense que je suis dans un groupe de joueur relativement méfiant, et qu'en plus, je joue un personnage méfiant. Pourtant, il m'a tout de suite attiré. un goût pour la tragédie, peut-être... je ne sais pas. Mais au contraire de tes joueurs, bizarrement, je lui fais confiance. J'en suis le premier surpris

kragor

disons que chez mes joueurs

December 5 2001, 4:04 PM

C'est une réflexe.

des qu'il voit quelqu'un qu'ils connaissent, il se méfie ("ça fait plusieurs fois qu'on le voit lui c'est louche il est après nous")

Des qu'ils voient quelqu'un qu'ils ne connaissent pas, il se méfie ("on l'a jamais vu avant lui c'est louche il est après nous")

En fait ce n'est pas spécifique à Eléckasë, c'est juste un comportement global qu'ils ont dans la campagne (voir le message de Chasse Gnouf)

Myrage

ooops erratum

December 6 2001, 2:16 PM

pardon ;))

Je suis bel et bien le dit Uriel du message précédent 😊

J'utilise ce pseudo sur un autre forum, et je me suis mélangé les pinceaux 😊
desolé 😊

Myrage est Uriel sont bien moi 😊

je suis juste un peu schyzophrene, c'est pas grave 😊

ChasseGnouf

Nous, paranoï aques ?!

December 5 2001, 5:09 AM

Qu'est-ce qui te fait dire ça ?

Le fait que l'on voit en chaque individu rencontré comme un sbire de je ne sais quelle

Entité/Empereur/Secte (rayez les mentions inutiles) ?

Comment serions-nous devenus comme ça si c'était le cas ?

En se faisant enlever un nombre incalculable de fois par des représentants de chaque Culte ? En se faisant agresser dans chaque ville par un illuminé ou un être avide de pouvoir ? En se faisant voler/espionner tous les deux jours ?

Se faire passer pour de simples aventuriers simplement en quête de simples trésors est devenu pour nous un réflexe conditionné. De même, dès que quelqu'un parle de Quêteurs de Joyaux, c'est tout naturellement que l'on met nos innombrables et incalculables divergences d'opinions (messagesubliminal:lestempliersc'estdespédés) pour organiser notre fuite discrète et/ou l'élimination du sbire en question.

Faut pas s'étonner qu'après s'être présentés comme les membres de la PetitBill Corporation faisant du tourisme à PenduleLand et après que l'interlocuteur se soit présenté en tant qu'Eléckasë, tout le monde se fige un sourire ultrabrite aux lèvres, se regarde du coin des yeux en se murmurant "merde les gars, on est tombé sur un pont ! Bon, on sociabilise un minimum avec le facheux et dès qu'il détourne le regard, on court se cacher derrière les buissons là-bas" "[A Eléckasë]Alors comme ça on s'appelle Eléckasë ? C'est pas banal comme prénom, vous feriez un tabac dans notre plan...notre pays. Vos parents ne sont pas de la région, c'est bien ça ? OH REGARDEZ UN GNOUF ! DERRIERE VOUS !" "[Au reste du groupe]Go ! Go ! Go !". Une fois derrière les buissons "Ca y est les gars, on l'a semé. Tout le monde à son Joyau ?"...

Non on n'est pas paranoï aques...

ChasseGnouf.

Z'ress

Excellent...C'est un peu comme le syndrome des auberges relais

December 7 2001, 8:37 AM

En fait chez nous, dès que nous arrivons à une auberge relais...au choix des humeurs nous l'évitons ou la brûlons ! (on évite assez souvent...).

C'est vrai après être tombé dans le relais des loups : ou dès le soir bien tombé tout le monde se transforme en homme loup et essaye de nous servir au menu (un peu ambiance Titi Twister)

ou encore après ce merveilleux relais, à la nourriture délicate ou le serveur prend un soin particulier lorsqu'il débarasse à ne pas trop chambouler vos plats..pq ? Simple ce #@!! de serveur garde nos mèches de cheveux, salives and co. Puis mêle le tout à des espèces de poupées vaudou merdiques et ensuite, grâce à ce lien nous ponctionne notre essence (comprenez nos caractéristiques principales) pour se revitaliser...et si on le tue, la perte est définitive (et vu la façon dont ça s'est passé, la perte fut définitive).

Ou encore ce magnifique relais (inventé par les concepteurs je crois) à mi -chemin entre 2 lignes télégraphiques ou je ne sais quoi, qui dans votre sommeil vous expédie dans un endroit fort peu accueillant...

Et encore bien d'autres...

BRULONS LES AUBERGES RELAIS D'ELECKASE !

Karlem

Combien de débats n'avons-nous pas eu de par son destin et ses origines!

December 5 2001, 4:16 AM

C'est vrai qu'il me brûle également d'en parler à nouveau puisque beaucoup de questions ont été posées mais peu de réponses ont été formulées... comme il l'a déjà été dit, c'est plutôt au MJ de trouver sa propre logique face à ce personnage énigmatique... mais beaucoup de propos ont été formulés, on ne désespère pas de trouver LA solution! Pauvres de nous! 😊

Karlem

PS: Eloigne-toi du côté obscur de la force car c'est de la lumière que viendra la lumière; et que par là, tout renaîtra!

PS2: Un bon démon est un démon mort!!!

Karlem

Eleckasë(image)

December 5 2001, 4:19 AM

Pour les PJs qui ne pouvaient être sur le forum quand nous en parlions(Sauf toi, ChasseGnouf, on sait que tu fourres ton nez partout! 😊)

Karlem

Anonymous

réponse au post scritum

December 5 2001, 6:59 AM

La voie de la lumière aveugle. Je choisis plutôt la pénombre c'est plus reposant pour les yeux. Les ténébres, c'est chiant aussi, on voit quedal.(comprenez-vous les métaphores?).

Un bon démon est un démon asservis.

Kain

le côté obscur

December 6 2001, 1:29 PM

Je salut tous les MJs et Pjs de ce forum . Je tenais à apporter une précision l'expression "rejoint le côté obscur de la force" est une blague qui n'avait aucun lien avec Eléckasë, mais c'était juste le fait que mon perso est un démonologue qui est tout de noir vêtu et qui est associale.... Je vous prie de ne pas m'en tenir rigueur...

J'ai moi-même deux question :

1) qu'est sensé faire un Champion à Eléckasë ??(même en général car je n'ai jamais eu l'occasion dans ma carrière de Pj d'être un Champion de quelque chose ou de quelqu'un)

2) Quelqu'un aurait-il des renseignements sur le " Cercle " qui ne soit pas confidentiels ????

P.S : comment faites-vous tous ces jolis Smiles dans vos messages ??????

kragor

euh je vais sans doute dire quelque chose de rabache

December 6 2001, 4:26 PM

mais le Cercle en soi est quelque chose d'hermetique de base...

Mais tu peux toujours demander leur avis a d'autres Pj seulement attention a ne pas reveler des trucs que les autres joueurs apprendront plus tard dans la campagne parce qu'ils n'en sont pas au même stade...

En bref rien que connaitre le nom "Cercle" c'est deja faire part de la confidentialite 😊

pour les smileys simple
premier etape tu mets deux points :

deuxieme etape tu mets une fin de parenthese)
troisieme etape tu les associes 😊

Et hop un smiley
et apres tu declines selon ton humeur...

Kain

Merci

December 7 2001, 12:07 AM

Juste quelques mots pour te remercier Kragor pour tes précisions qui m'ont permises de comprendre que tout n'est pas bon à révéler même sur ce Forum. 😊

Karlem

Les Champions

December 8 2001, 3:29 AM

Tout dépend en fait du type de Champion... C'est assez incomplet mais je ne peux tout dire ou dévoiler ici car je ne sais comment ton MJ révèle les informations! Ce que je peux te dire sera donc fort résumé(enfin, je vais essayer):

1)Un Champion, lorsqu'il est unique, est le représentant de son seigneur; il est censé être son meilleur élément et porte donc avec fierté les couleurs et blasons de celui qu'il représente. Il doit faire attention à tout ce qu'il fait car son comportement est observé[pas de l'espionnage mais du code de l'honneur, de la morale, de la valeur au combat, etc. tout ce qu'il fait représente son maître à qui il a voué sa vie(et sa mort)] et son titre envié!(cfr Lancelot du lac!)

2)Lorsqu'il y a plusieurs champions, il s'agit d'un titre distribué à de très bons éléments(exceptionnels, etc.)qui ont prouvé qu'ils méritaient ce titre et tout ce qu'il représente et implique.

3)Il ne faut pas confondre "Champion" et "Héros". Certes, un héros est bien souvent un Champion dans sa catégorie dans le sens où il excelle dans son art mais ces deux termes sont différents.

4)Enfin, comme j'en ai déjà un peu parlé dans le point 3, un Champion peut désigner, en quelque sorte, un médaillé olympique dans un certain art!

Voilà, je pense que j'ai fait le tour... si qqun a qqch à rajouter... Enfin, Kain, je dirais que pour être un Champion, il faut d'abord te trouver un seigneur que tu respectes et qui a une philosophie de vie qui te plaît et, si possible, ressemble à la tienne; cela te permettra de faillir moins facilement!

Karlem

PS: J'espère ne pas en avoir trop dit... mais à première vue, je n'ai rien cité en rapport direct avec Eleckasë! 😊

Kain

C'est vraiment sympa ...

December 8 2001, 6:00 AM

Merci beaucoup à toi Karlem pour tes petites explications qui m'ont permis de mieux cerner le "rôle" du Champion. J'avais quelques petites craintes à aller au départ sur ce genre de forum (n'importe lequel en général), mais grâce à vos explications à tous je me suis rendu compte de l'intérêt immense de ce genre de forum et je compte bien y aller le + souvent possible pour apporter "ma pierre à l'édifice" et je ri de tous les Pjs qui jouent avec moi tous les Dimanches (sauf Myrage) qui vont régulièrement sur ce forum pour lire mais qui n'ont pas le courage de laisser leur avis ou réponse.....=)

Myrage

héhé ;)

December 8 2001, 7:15 AM

c'est vrai 😊

mais après tout, Ama et fac quodvis !

Kain

Quoi????????????????

December 8 2001, 11:22 AM

A part le Commun, le Velle , le Nain , L'homme, et le Démoniaque je ne connais pas les autres langues .Pourrais-tu m'en faire la traduction)

Myrage

bien sûr ;)

December 8 2001, 11:59 AM

aime et fais ce que tu veux 😊

Karlem

Pas de quoi!

December 10 2001, 4:50 AM

Faut dire à tes copains de venir! Plus on est de fous, plus on rit! Allez les gars! 😊 On va pas vous manger!

Karlem

Kristeal

Question : dans un affrontement entre un champion du Chaos et un Quak niv 2: Qui gagne ??

December 10 2001, 2:54 AM

le Quak lorsqu'il possède une arbalète lourde sur trépier et installer par l'ingénieur du groupe.

Karlem

Beuh

December 10 2001, 4:24 AM

Tu nous expliques, là? 😊,)

Karlem

Kragor

pfff

December 21 2001, 8:05 AM

C'est pas le quak qui gagne...

C'est l'arbalette !!!

Kragor qui dans son groupe a un bon nombre de private jokes a propos des arbaletes...

modif des druides

Tyrian

December 1 2001 at 6:10 PM

Je propose une modif (importante) des druides:

- _Leurs empreintes élémentaires sont égales (25% chaques)
- _Ils doivent équilibrer le Khinn investit ds chaque élément
- _Ils ne peuvent utiliser la Magie offensive que contre des créatures corrompues(ex: empreintes de la Loi, du Chaos, MV, mais pas empreinte de Magie ou de Balance)
- _ils ne peuvent pas avoir de familiers mystiques
- _Les sorts concernant les plantes ou les animaux sont pour eux d'1 cercle de moins (y compris le sort d'appel du familier)
- _ils disposent d'un sort innée de détection d'empreinte (cout 2PA/[niv*min])

Qu'en dites_vous?

Auteur

Reply

Kragor

ya un truc que je comprends pas...

December 2 2001, 7:09 AM

Pourquoi leur refuser le familier...

Personnellement, je suis enclin a ne l'autoriser qu'a eux seuls (ce n'est justifié par rien du tout, c'est juste une question de style, même si c'est tres cliché).

Mais en tout cas je ne vois pas pourquoi le leur refuser. pour le reste il faudrait que tu expliques un peu ce qui te pousse a faire ces choix, pour les empreintes elementaires par exemple, le feu est un element qui sied mal a mon avis au druides. Certes encore une fois c'est cliché de dire que druide=terre je l'accorde, mais je vois pas pourquoi de tels changements...

Ehelha

Je suis d'accord

December 3 2001, 3:12 AM

Je pense un peu comme toi Kragor.

Les Druides ne sont pas à priori prédisposés à utiliser une magie comme le feu.

David

Si j'ai bien lu...

December 3 2001, 4:53 AM

Il a parle de familier mystique pas de familier animal...

Justement le sort d'invocation d'un familier il peut le lancer un niveau plus bas...

Sinon pour réagir à la question du feu...

Le feu est naturel, je ne vois pas en quoi c'est genant un druide utilisant le feu...

Un druide vivant proche d'un volcan en activité aurait meme certainement cette magie plus importante que les autres.

Kragor

familier

December 3 2001, 6:34 AM

Pour le familier, je ne connais qu'un type de familier dans tout Eleckasë : le sort permettant de l'acquérir.

Je n'ai jamais entendu parler de familier mystique, mais si quelqu'un veut me rafraichir la memoire c'est volontiers que je l'ecoute...

pour le feu, je l'ai deja dit, c'est une vision personnelle et cliché que j'ai, mais je l'assume...

Et puis tu peux me dire ou tu as vu un volcan sur Eleckasë ??? Non que je veuille

être mauvaise langue, mais a ma connaissance il n'y en a pas... il y en a certainement sur d'autres plans (plan du feu par exemple) mais sur Eléckasë pas a ma connaissance...
(Les druides me paraissant etroitement lies a Eleckasë)

Enfin moi je dis ca mais comme je l'ai deja dit, je ne fais qu'employer et repeter un vieux stereotype... et ca me convient fort bien...

Tyrian

**2 type de
familiers**

December 3 2001, 6:49 AM

lors du sort appel du familier, on lance 1D12. De là 11, on obtient un familier "normal" (rat, chouette,...). Si on a 12, on obtient un familier mystique (soit un polck, ou un abondin et un autre truc). Le familier mystique est obtenu avec 1D6.

kragor

oui mais il n'empeche

December 3 2001, 8:27 AM

pourquoi leur empecher d'avoir des familiers "mystiques"

C'est le pourquoi qui m'interesse, et je trouve que tu as une forte tendance a tourner autour du pot sans jamais reeement expliquer...

Tyrian

**familiers mytiques non-
naturels**

December 4 2001, 1:29 AM

En effet ce sont des créatures qui viennent uniquement du plan de Magie. Ils ne peuvent pas avoir de vie normale et ne sont constitué que de Magie. Les druides étant très lié à la nature, ils ne peuvent avoir que des familiers naturels. Cela me paraissait évident et je ne vois pas en quoi je tournais autour puisque tu demandais une explication sur un point de règles. Il faut bien compenser ta mémoire défaillante 😊.

David

Volcans

December 3 2001, 9:49 AM

En effet aucun n'est mentionné sur le plan d'eleckase pourtant il doit bien y en avoir comme dans toute planète normalement constituée.

Ensuite j'ai l'impression en effet que tu as dans ta tête l'archetype du gentil druide qui cultive et ramasse des plantes dans la forêt.

Mais la description des druides dans le bouquin n'aide pas en effet. Les quelques lignes qui y figurent ne pouvant expliquer ce qu'est vraiment un druide. Les druides représentent la nature, ses bons côtés comme ses mauvais, ses bienfaits comme ses catastrophes.

Donc le feu, tout comme le sort de tremblement de terre sont des sortilèges qu'ils peuvent lancer.

Kragor

**Je n'invente que quand il y a des gros
manques**

December 5 2001, 8:17 AM

Pas de bras pas de chocolats : pas de volcans/pas de druide du feu...

l'image que j'ai du druide n'est pas gentille mais elle suit effectivement un stereotype, je l'ai déjà dit...

Cela dit a mon avis, un druide est conditionné par sa Magie par

l'environnement dans lequel il vit. Même en admettant qu'il y ait une chaîne de volcans dans Eleckasë, le druide qui vivrait proche de cet endroit serait naturellement plus proche de la magie du Feu que d'une autre...

Il ne me paraît pas y avoir de raisons pour qu'un druide soit parfaitement équilibré entre toutes les magies... Les éléments sont en contradiction entre eux et même un druide vivant dans une région volcanique (en admettant cette hypothèse) sera plus marqué par... Le feu...

il n'y a pas à mon avis de raison pour qu'il soit autant marqué par le feu, l'eau la terre et l'air...

Un druide doit être parfaitement intégré dans l'environnement dans lequel il évolue et doit refléter cet environnement...

donc il n'y a pas de raison pour qu'il soit parfaitement équilibré à 25% partout parce que tout simplement ça n'existe pas à l'état naturel...

Tyrian

je me suis inspiré des règles...

December 7 2001, 3:05 PM

...pour essayer de garder un peu de l'esprit des druides versions basique. Sinon j'explique cet équilibre par le fait qu'il permet au druide de garder un aspect normale contrairement aux autres mages. Il est également un symbole d'harmonie et d'équilibre.

kragor

**ok on a une
interprétation
différente du druide
(NPO)**

December 8 2001, 9:27 AM

npo = ne pas ouvrir

Tyrian

**merci je ne
comprendais
pas l'origine
de NPO**

December 8 2001, 2:54 PM

mais à force j'avais compris sa signification

Tyrian

sur les éléments

December 3 2001, 6:53 AM

il est dit ds le livre que le druide utilise les 4 éléments à part égales (et uniquement les éléments). Si cela vous déplaît, vous pouvez mettre l'empreinte de la Terre à 50%. Mais je pense que c'est peut-être l'équilibre entre les éléments qui permet au druide de garder un aspect normal car les éléments opposés contre-balance.

Myrage

Ma vision des druides...

December 8 2001, 12:24 PM

N'étant pas mj d'eleckasë, je ne sais pas si cela peut vous convenir. Toutefois, j'ai envie de vous donner ma propre vision de ce qu'est un druide. Je ne sais pas si c'est très utile, vu qu'avoir une autre position me paraît tout à fait justifié, mais, bon, après tout, pourquoi pas ?

Je suis aussi partisan de l'équilibre de tous les éléments dans l'emprunte magique des

druides. Cette définition des "quatre éléments" est une représentation très ancienne de l'équilibre des forces : le feu, la terre, l'eau et l'air. Au centre de ces quatre plans, on trouve la nature. Alors, on me dira : s'il est aisé de voir le rapport entre l'eau, la terre et l'air concernant la nature, cela est plus douteux pour le feu. Le feu semble en effet plutôt détruire les créations naturelles que les faire croître

Ceci m'apparaît erroné. Les "anciens" (pour nommer ainsi les peuples qui les premiers ont réalisé cette représentation, je ne saurais dire lesquels) ont eu très tôt conscience du rôle fondamental de deux choses : la chaleur et la lumière.

La chaleur surtout, car elle leur permettait de vivre à cette époque. Je ne vais pas retracer la guerre du feu. Aujourd'hui encore, on comprend cet intérêt. Pour la lumière, c'était moins évident à démontrer à l'époque qu'aujourd'hui. Toutefois, la plupart des religions antiques ont une caractéristique commune : le monde des morts est celui où il n'y a pas de lumière. Ainsi, le feu apparaissant source de chaleur et de lumière, on l'assimile (à raison) rapidement au soleil. Il est source de lumière et de chaleur, donc partie intégrante du cycle naturel, et il me paraît justifié que les druides puissent utiliser ses pouvoirs. Le feu existe à l'état naturel et il permet à la nature d'exister. Sans notre soleil, nous n'aurions sans doute jamais existé. Il est à noter que la présence du soleil est un argument pour que les druides puissent avoir accès à la magie de feu bien plus grand que la présence de volcans. L'assimilation lave = feu parce que ça brûle me paraît hâtive. Le magma étant de la roche fondue, il entre plutôt dans la sphère de l'élément terre à mes yeux.

Par là même, je suis d'accord avec la vision du druide défenseur de l'harmonie, afin de garder cette image de la représentation de la nature au centre, au point d'équilibre entre les quatre éléments.

En revanche, la nature profondément mystique du lien entre les druides et la nature me donne à penser que les " familiers mystiques" (j'en ai un ! :)) peuvent leur être autorisés. Mais pour affirmer cela, il faudrait que je sois mj d'Eléckasë

Voilà mon point de vue, j'espère que je ne vous ai pas gavés avec ce long texte 😊

Tyrian

Continue, ds les messages sans étoiles les avis de PJ sont appréciés

December 8 2001, 3:09 PM

surtout qd ils sont de qualité. Nous avons une définition équivalente du druide ainsi que sur l'importance du feu.

Une question: Joues-tu un druide?

Je sais que mes joueurs étaient assez rebutés par la version de base (aucune capacités offensives, peu de diversité de sort comparé à un mage). C'est pour ça que je tenais à faire une proposition de règle sur cette classe.

Sur les familiers mystiques: ils viennent du "plan" de Magie et ne sont donc pas du tout liés à la nature du plan d'Eléckasë. Mais il semble que vous soyez plusieurs à vouloir leur laisser les familiers mystiques.

Pour essayer de faire qq chose pour que un max de monde soit d'accord, je demande qui veut laisser les familiers mystiques à la version des druides que je propose?

Il serait en effet intéressant que nous ayons tous des versions plus ou moins similaires pour que les scénarios proposés soient utilisables par un maximum de MJ.

Kragor

moi je trouve que tu te contredis

December 8 2001, 6:27 PM

Tu veux refuser les familiers mystiques parcequ'ils sont issus de la Magie (donc pas assez naturels)...

D'un autre côté les magies élémentaires ne sont-elles pas issues de la magie aussi... leur caractère naturel est tout aussi contestable

Ne faudrait-il pas alors supprimer aussi carrément toute possibilité de magie au druide...

Bon je tacquine, mais je trouve ça quand même contradictoire. moi je leur laisserais les familiers mystiques. par contre ce que je fais dans ma partie, c'est que je n'autorise le familier qu'aux druides. je trouvais en effet trop puissant le sort d'appel du familier (comparé aux autres sorts de cercle 1 et même si c'est à usage unique), donc j'ai décidé arbitrairement de ne l'autoriser qu'aux druides (oui je retombe dans le cliché je sais) et pas aux autres mages renforçant du coup un peu plus l'intérêt de jouer un druide par rapport aux autres mages.
j'avoue que j'applique toujours cette règle (quand on joue cela s'entend)...

pour ce qui est du vote je trouve pas que ce soit une bonne idée, je préfère encore en débattre en long en large et en travers que d'en arriver à conclure :

"On a 5 pour et 3 contre, le pour l'emporte"
surtout que les 3 contre feront ce qu'ils veulent et c'est tout à fait normal...
Bref le vote je sais pas si c'est une bonne idée

Globalement c'est vrai quand même que la description du druide est très succincte et ne permet pas de s'en faire une bonne représentation (et aucun supplément n'est venu clarifier cela, d'ailleurs c'est un peu pareil avec d'autres classes de mages, je vous renvoie aux interrogations qui ont été soulevées à propos des nécromanciens/démonistes)

Tyrian

encore sur les éléments

December 9 2001, 6:02 AM

Les forces élémentaires sont présentes sur Elékasé et sont toutes nécessaires à la vie naturelle, c'est pour ça que les druides utilisent ces forces mais les magies des composantes qui ne sont nécessaires (si ce n'est peut-être esprit mais c'est une magie qui naît de l'esprit, enfin c'est comme ça que je la comprends). Le feu représente la chaleur et la lumière, il est donc présent en grande quantité (on n'est comme même très loin du zéro absolu). On peut considérer que pour les conditions de vie soit optimales, il faut que les éléments soient équilibrés.

Sinon, pour les familiers mystiques: ces êtres ne dépendent justement pas des forces élémentaires car ne dépendent pas d'eux mais des magies composantes (Polk:esprit...). Il ne correspond donc pas aux druides mais dans ma version ceux-ci ont accès dès le début aux familiers. Sinon je trouve que tu es sévère avec tes pauvres mages. déjà qu'ils sont relativement faibles, tu leur retires "un avantage" qui peut très facilement se retourner contre eux (ça fait vraiment très mal de perdre son familier).

Kragor

Pas d'accord...

December 9 2001, 4:05 PM

Les familiers mystiques sont des créatures magiques... certes je ne le conteste pas. Dès le moment où le druide utilise la magie il me paraît contradictoire de lui refuser le familier mystique, il n'y a aucune raison à ce que la Mère Magie ou un maître de magie n'autorise pas un druide d'avoir ce familier alors qu'il peut en avoir un autre...

de plus le feu symbolise la lumière ? Mais que devient la magie de la lumière dans l'histoire (que le feu symbolise la

chaleur ok, mais la lumiere c'est pas top...)
Donc autant etendre ton raisonnement a la magie de la lumiere, minimum (on peut aussi discuter de sa contrepartie l'ombre qui est aussi presente dans la nature que ca compagne)

Bref tout ca me parait torp alambique

pour la severite, oui et non, il ne faut pas vraiment le voir ainsi. Disons que j'ai voulu avantager les druides avant tout... Et puis que diantre c'est un sort un peu etrange que celui de l'appel du familier : il releve de quelle magie ? ou c'est qu'on l'apprend ?
pourquoi le donner systematiquement a un mage des le cercle 1 atteint. perso je trouvais pas ca tres logique, et a l'epoque ou j'ai commence a appliquer cette regle, les druides manquaient clairement d'attrait. J'ai donc fait du familier une specificite du druide pour accroitre son interet vis a vis des autres mages...

Voila

Myrage

Ta réponse est très intéressante...

December 10 2001, 8:16 AM

.. parce qu'elle me fait penser à quelque chose

On a deja représenté les éléments avec un "cinquieme" en leur centre, autour de la nature : l'ombre (Umbra). Non, non, c'est pas Luc Besson, c'est historique. D'autres ont appelé ce cinquieme element tenèbres ou chaos. C'est assez amusant que tu fasses le parallèle. Néanmoins, ma position reste la même. Effectivement, je pense que les druides devraient même pouvoir utiliser "la magie de la lumière". Etant Mj à d'autre jeux, je vois bien que ce n'est pas possible de faire un mage aussi polyvalent. D'autres mages doivent garder une supériorité sur la magie des composantes, par rapport aux druides qui sont des mages élémentaires. Ca n'empêcherait pas les druides de gagner quelques sorts mineurs comme 'lumière'.
Mon personnage à Eléckasé ne pratique que la magie de l'ombre, alors je ne peux pas donner d'exemple, je n'en ai pas. Mais je suis persuadé que la magie de la lumière permet des choses qu'une maîtrise de la lumière "naturelle" du soleil ne permettrait pas. C'est à dire probablement des choses comme des "boules de lumière" ou les sorts cercle 6 que je ne peux meme pas imaginer en lumière. Il est normal que les druides ne puissent pas utiliser ce genre de choses. Mais les voir abaisser la lumière ambiante ou l'augmenter me semble concevable.

Les druides sont des personnages qui me passionent



C'est pour ca que je met autant d'acharnement à en parler 😊

Tyrian

**La lumière de la
foi**

December 11 2001, 1:15 AM

La Magie Lumière n'est pas élémentaire et ne représente pas la simple luminosité. Elle est liée aux mêmes forces qui ont permis la création des dieux, comme l'ombre. Ces forces se manifestent par des actions qui sont très variées et n'ont parfois rien d'élémentaires (soins, bouclier d'ombre). Pour moi, ce ne sont pas les maîtres de Magie qui interdisent les familiers mystiques mais la foi des Druides (qui sont religieux) qui s'axe sur la nature.

Kragor

**je vais être
méchant mais**

December 11 2001, 9:30 AM

Tu t'es lu...

D'abord tu me démontres que la lumière n'est pas élémentaire mais est liée aux forces qui ont permis la création des dieux et que ça n'a rien d'élémentaire...

Puis pour confirmer le fait que druides = éléments tu me sors quand même que les druides sont religieux...

Explique-moi les subtilités parce que j'ai fortement l'impression que tu te contredis...

si Druides = religieux, alors il devrait avoir accès aussi à la lumière et même à l'ombre, dans une moindre mesure certes que les autres magies, mais quand même.

Tyrian

**ils n'ont
pas de dieux**

December 12 2001, 6:51 AM

En effet la plupart des dieux sont liés à une force divine protectrice (lumière) qui chasse les forces des dieux maléfiques ténébreux (ombre). Mais les druides n'axent pas leur foi sur des dieux mais sur les forces naturelles ou élémentaires.

Kragor

Dans ce cas

December 12 2001, 4:14 PM

ne dit pas que ce sont des religieux...

Tyrian

**les bouddhistes
sont dits
religieux...**

December 14 2001, 3:11 PM

...mais se basent plus sur une philosophie.

David

Euh...
Bouddhisme
= Bouddha

December 19
2001, 3:52 AM

...donc le Bouddhisme est une religion puisqu'elle possède un dieu.
Cela n'a rien à voir avec la philosophie.

Pour moi les Druides Eleckasiens sont des fideles de Saha-Herion et donc sont egalement des religieux pour cette raison.

Kragor

tout cela est bel et bon

December 8 2001, 6:19 PM

Et le avis divergents sont fait pour être exposes

donc dans la logique qui est la mienne je continue le debat

D'abord dans Eleckasë les forces que sont Eau, Terre Feu et air son magique... la conception de "Naturel" est delicate a appliquer ici, mais admettons la

Si on retourne vraiment aux sources, un druide c'est pas vraiment ce qu'on decrit depuis le debut...

heureusement Eleckase n'est pas historique et c'est pourquoi il nous convient de rentrer dans une conception plus fantaisiste de ce qu'est le druide, plus adaptee a Eleckase (dans cette conception parler d'anciens dans le cadre d'Eleckasë me semble peut-être pas tout a fait adapte

Sur Lave volcan = Terre je suis a peu pres d'accord rien a redire (si ce n'est que c'est peut-être une conception trop moderne et que dans les temps anciens ca aurait ete dur a faire passer, mais passons de toute facon il n'y a pas de volcans sur eleckase)

pour ce qui est du feu, a l'etat naturel reconnaissons qu'il est beaucoup moins present que d'autres elements : la majorite des sources de feu son artificielles (même dans eleckase si si) pas naturelles

Si comme dans mon optique, le druide represente donc les forces elementaires a l'etat des natures, il me parait normal que le feu y joue un role moindre (et meme en acceptant volcan= feu , comme il n'y pas de volcans, pas de bras pas de chocolat.

Bref pour moi, la nature n'est pas equilibree, et le druide doit represente ces desequilibres et donc il me parait normal que comme tout mage il ait une empreinte dominante representative de l'element dans lequel il a le plus evolue.
Je ne conçois pas qu'il n'existe QUE des druides mages de la terre, attention, ne me faites pas dir ce que je n'ai pas dit, mais le cas du feu me parait d'une part theoriquement rarissime, le feu a l'etat naturel c'est pas top quand même, et c'est pas suffisamment durable pour être constitutif d'un environnement duquel le druide peut se faire representant ; et d'autre part c'est dans la pratique completement impossible. j'ai beau chercher, je ne vois pas sur eleckasë d'endroits ou l'element feu predomine a l'etat naturel

Alors je sais que vous prechez l'equite mais a l'etat naturel ca n'existe tout simplement pas comme environnement.

Et comme pour moi le druide symbolise un environnement, il me parait normal

dans mon optique qu'il soit desequilibre c'est a dire qu'il soit domine par un element.

Le placer a 25% partout c'est je pense donner trop d'importance au mathematiques....



Kragor

PS : les longs textes nous on adore ca les Pj sont trop rares ici pour qu'on les empeche de parler quand ils daignent le faire. Donc continuez, continuez a vous exprimer et incitez vos camarades Pj a faire de même ca renouvelle toujours la dynamique du forum, c'est tres bon

PPS : excusez nous cependant si certains posts ne vous sont pas reserves des fois on peut pas faire autrement 😊

***Sorcier rouge

Tyrian

November 30 2001 at 5:06 PM

Ds la légende d'Atanor, il est dit que c'est le Sorcier rouge à la main blanche(SRMB) qui a envoyé Atanor sur Sagal. SRMB serait-il au final un agent du Pendule? Après tout c'est lui qui initie la quête des Joyaux.

Auteur Reply

Kragor

***euh...

December 1 2001, 5:53 AM

Tu es sur de ce que tu dis...

Je suis quasiment sûr (à 83,25%) que c'est pas lui qui a envoyé Atanor sur le plan du Pendule...

Relis bien ta légende, parce que ça m'étonnerait qu'il y soit écrit que le SRMB (tiens toi aussi tu utilise cette abréviation ?) soit celui qui a envoyé Atanor là où il est.

bon c'est vrai il est trouble, très trouble (un ancien templier devenu Mage qui est contaminé par le Chaos) mais il a mis fin au deuxième Armagedon en quête de Kalira.
Et même en imaginant beaucoup de choses (chaos -> lien avec le Pendule ou le fait de mettre fin à l'Armagedon fait aussi partie des plans du Pendule, ie ce sont ses agents qui y mettent fin) j'ai beaucoup beaucoup de mal à y croire.

Non pour moi le SRMB bien qu'il puisse parfois passer pour une crevure est une crevure avec un idéal. Il sacrifie sa morale à une cause qui sonne juste finalement, celle d'Eleckasë. Tous les moyens sont bons... (j'aime bien donner dans le tragique)

Mais je ne crois pas et ne pense pas qu'il soit lié de quelque façon que ce soit au Pendule...
Il y a déjà Kragor pour ça...

Tyrian

***je crois que je manque des infos

December 1 2001, 5:59 PM

Où t'as lu la bio de SRMB?

Kragor

ben je fais comme beaucoup

December 1 2001, 6:43 PM

j'ai lu les gazettes et j'essaie de m'en souvenir
Dans une on a des détails sur le srmb et après le reste c'est de l'interprétation perso

Kephren

*******Bio du SRMB**

December 2 2001, 2:03 PM

Voici pour ceux qui ne la connaissent pas la bio du SRMB, disponible dans les gazettes.

Chacun l'utilisera à ses fins....

Kephren, scribe avant tout.

"

Le Sorcier Rouge à la Main Blanche, dont le véritable nom, par ailleurs, n'est pas connu, est un humain à la longévité impressionnante puisqu'il sévit depuis le deuxième armagedon... Son apparence est véritablement celle d'un vieillard, à la

longue barbe blanche et à la chevelure grise, épaisse.

Il porte toujours des habits rouge sombre et un gant blanc à la main gauche qui lui valent son surnom, désormais célèbre. Il est évidemment un sorcier très expérimenté mais avant de le devenir, il est passé par bien des stades.

Origine et histoire : le Sorcier Rouge à la Main Blanche est originaire des terres de l'ouest, d'une famille noble mais modérée, aujourd'hui éteinte. C'est pour cela, d'ailleurs, qu'il fit ses débuts en tant qu'écuyer, destiné à devenir chevalier, le bras armé de sa famille. Mais c'était sans compter sur les caprices de la nature. En effet, à son insu, et à l'insu de tous d'ailleurs, le jeune homme qui brillait déjà dans le maniement des armes, devait se révéler être un formidable mage, quelques années plus tard. Longtemps, tous refusèrent ce don, prétextant une maladie, voire un contact divin. Mais parce que sa noble famille n'est que versée dans la religion, après quatre printemps passés à pourfendre, à chevaucher et à gérer les terres, le jeune homme qui avait bien mûri fit la rencontre d'un sorcier qui lui révéla son don, sa capacité à utiliser la Magie.

On dit alors, malgré les injonctions de sa famille, que le Sorcier Rouge à la Main Blanche s'engagea sur la voie de l'étrange science. C'est là que son histoire s'arrête, s'assombrit mais aussi qu'elle diverge, notamment sur l'origine de sa main gantée de blanc. Certains affirment que le gant cache une main magique, invisible, mais plus dure que le plus dur des métaux, une main qu'on lui aurait tranchée en guise de représailles. D'autres racontent d'autres histoires, plus terrifiantes ou plus farfelues. En vérité, le Sorcier a perdu sa main lorsqu'il décida de se verser dans l'art de la Sorcellerie.

Alors que le deuxième Armagedon avait pris fin, le Sorcier Rouge, déjà âgé d'une cinquantaine d'années, s'engagea dans la quête de l'éternité. Durant dix années, personne n'entendit plus parler de celui qui pourtant avait grandement agi durant le terrible armagedon. Un jour, il s'installa à Vermont, ville qu'on connaît aujourd'hui comme celle qui abrite le Conseil.

Sa main, il la perdit au prix du gain de l'éternité. Et s'il ne retire jamais son gant, ce n'est pas parce qu'il n'a plus de main, mais parce que sa main n'est plus "humaine". Elle est le chaos à l'état pur. Une main noire parfois solide, parfois immatérielle, une main dont il se protège à l'aide d'un simple gant, blanc, toutefois doté d'une puissance qui lui permet de contrôler les altérations que pourraient subir n corps si le Chaos se répandait. Le Sorcier est sans doute un des rares mortels à s'être rendu sur le plan du Chaos.

"

November 28 2001 at 1:01 AM

helloje trouve les Uldazir trop balaise par rapport au démon. Leur invocation est pus facile et leur puissance est égale aux démons!!!!

A+

Lionel

Auteur Reply

David

En effet

November 28 2001, 4:17 AM

Les Udazirs sont en effet plus interessants que la plupart des démons seulement seul les sorciers peuvent en invoquer et uniquement à partir du cercle 2.

Un démon quant à lui peu etre invoqué par toute personne ayant la compétence prière(démons)quelque soit sa classe, il est donc normal à mon avis qu'ils soient plus faibles.

Je te ferais cependant remarquer que certains démons comme l'abal-kadar ou le fatus-bellum sont bien plus puissants seulement ils ne sont pas évident à invoquer...

Donc oui les Udazirs sont en général plus puissants que les démons mais c'est parce qu'ils font partie des avantages de la classe de sorcier.

Kragor

Faut comparer ce qui est comparable :

November 28 2001, 7:08 AM

Les Udazirs sont pour certains plus puissants c'est vrai, mais compare la variété de compétence avec celles offertes par les démons.

De plus les Udazirs requierent plus d'investissement. il faut suivre plus ou moins la religion qui y est liée et la philosophie alors qu'avec les démons, un bon pacte et zou. Attention je ne dis pas que les démons sont faciles à manipuler loin de là, mais il me semble plus facile de faire appel à un démon qu'à un Udazir

Kragor

pour moi c'est clair, ça se compte

November 29 2001, 7:18 AM

Nombre d'Udazirs différents = 4 ou 5 (de mémoire faut m'excuser)
nombre de démons = euh là je sais pas le nombre exact mais au pif je dirais 4 voire 5 fois plus...

Une simple coup d'oeil dans Armagedon permet de constater la diversité démoniaque (démons d'envoûtement notamment que j'adore).

Karlem

***Oui...**

November 28 2001, 10:18 AM

... et en plus, les Udazirs sont plus disponibles car les entités sorcières, un peu oubliées, se contentent d'aider leurs fidèles. Mais attention, leur population est relativement réduite par rapport aux démons! Les Udazirs ne seront donc que rarement envoyés en mission suicide par les entités!

Karlem

PS: Mon PNJ sorcier a fait don des bijoux de l'ombre et de l'esprit aux entités sorcières afin que ces dernières retrouvent plus rapidement leur puissance d'entant!

Kragor

****** pauvres entites sorcieres**

November 29 2001, 7:20 AM

Leur donner le joyal de l'ombre c'est un beau cadeau empoisonne qu'il leur a fait ton PJ sorcier...

M'enfin ca peut être marrant...

Tyrian

*****les liens entre les entités Sorcière et Magie**

November 30 2001, 5:03 PM

Pour moi elles sont relativement alliée et je ne vois pas ou est le cadeau empoisonné.

Kragor

*****Ben pour moi**

December 2 2001, 6:57 AM

elles ne le sont pas trop.

Même si il n'y a pas d'inimite, pas de relations particulieres entre les deux, je pense quand même que les entites sorcieres vont pas trop apprecier la surprise qu'il y a dans le joyau de l'Ombre... (pour moi la surprise dont il est question les surclasse largement en puissance et risque de pas être content du tout, non non non)

Karlem

*****Y a plus de surprise!**

December 3 2001, 4:12 AM

La surprise était déjà sortie quand "Rhaag Tad"(si je me souviens, c'est bien le nom du joyau?) a été remis aux entités.

Karlem

Kragor

oki

December 3 2001, 6:28 AM

rien a ajouter.

En fait ragh tad c'est comme un kinder surprise !

je crois que j'aurais vraiment mieux fait de ne rien ajouter, c'est déplorable...

Kragor et ses blagues a deux francs

Tyrian

*****tjrs sur les relations**

December 3 2001, 6:57 AM

Je pense que Magie supporte très bien les entités Sorcière car elle autorise les sorciers a atteindre le cercle 5.

kragor

question de point de vue

December 3 2001, 8:26 AM

moi je dirais plutôt : elle leur interdit l'accès au cercle 6 donc c'est une tolérance, mais certainement pas une alliance...

question d'interprétation...

Tyrian

***Anciennes
alliances

December 4 2001, 1:31 AM

Si je me rappelle bien les entités sorcières sont des ex serviteurs de Chaos. Donc les autoriser à atteindre le Cercle 5, c'est plutôt pas mal.

Kragor

**** ???

December 4 2001,
2:10 PM

Serviteurs du Chaos ???
Les entités sorcières ???

Tu es sûr de ce que racontes...
Je vais vraiment finir par croire
que je ne connais plus le monde
d'Eléckasë

Karlem

**Certainement
pas du
Chaos...**

December 5
2001, 3:46 AM

... les entités sorcières sont
des seigneurs démons(entités
démoniaques) qui ont été
déchus. Pour quelle raison?
Aucune idée mais on ne parle
pas du tout du Chaos!

Quant à la relation avec la
magie, je serais plutôt de
l'avis de Kragor!

Karlem

Tyrian

***Trop puissantes...

December 7 2001, 3:15 PM

...Pour être des serviteurs du Diables (donc pas des princes démons), elles ne sont pas non plus des dieux(sinon elles auraient disparues depuis lgtps fautes de suffisamment d'adorateurs). Et leur style correspond pas mal au Chaos. De plus, elles se sont écroulées lors de l'ascension de Magie. Donc ce ne sont pas des serviteurs directs de Magie. Sinon, c'est quoi leurs origines?

Pour leurs relations avec Magie, autoriser les sorciers à atteindre le Cercle 5, c'est bcps plus que ce qu'elle autorise à des guerriers d'origine qui pourraient lui être bcps loyal. Ou que ce qu'elle autorise à des serviteurs d'autre entité.

Kragor

ah donc tu confirmes

December 7 2001, 5:46 PM

c'est une interprétation personnelle...
Ben déjà j'y vois plus clair

pour moi c'est clair ce ne sont pas non plus des serviteurs du diable ou affiliés...
Par contre leur style correspond pas trop au Chaos je trouve mais plus a des dieux...

pour moi ce sont d'anciens dieux. Comme ils ont peu d'adorateurs et sont tombés en désuétude cela explique pourquoi elle sont si minoritaires si peu représentées et pourquoi leurs capacités d'intervention sont aussi peu grande compare par exemple au diable (comme la majorité des chrétiens croient au diable on comprend la puissance de celui-ci)

je ne suis pas d'accord sur le fait de dire qu'elles se sont écroulées lors de la montée de la Magie. La montée de la magie a affaibli à mon avis tous les dieux d'une certaine manière (en détournant des croyants potentiels vers la servitude Magique), donc vis à vis de la Magie, les entités sorcières ne sont pas plus différentes qu'un autre dieu.

Leur faiblesse vient de leur nombre de croyants tout simplement... Et c'est aussi de là qu'elle tirent leurs origines...

Peu de croyants ne signifie pas que le dieux disparaît...

Prenons cela sous forme mathématique :
disons que sur 100 individus, 50% sont catholiques (mais ils croient aussi en son antithèse le diable sans lequel la religion catholique ne tiendrait pas vraiment)

Dieu, le dieu monothéiste que nous connaissons est représentatif de 50% des croyants d'Eleckasë
allons plus loin : il existe à 50%

maintenant sur ces 100 individus, 1 % suit les entités sorcières...

on peut dire qu'au niveau global, eleckasien, les Entités sorcières n'existent qu'à 1%

je le considère comme des dieux et pour moi le fait qu'elles aient peu d'adorateur ne signifie pas leur disparition. elle disparaîtront seulement quand elle n'auront plus mais plus du tout un seul adorateur. la oui elle disparaîtront en tant que dieux...

donc ni chaotique, ni démoniaque...
Des Dieux quoi comme tant d'autres... Enfin à mon avis

Tyrian

*****elles n'en avaient plus...**

December 8 2001, 8:37 AM

...depuis le 2ème. Et leurs puissance égale celle des maîtres de magie qui sont supérieurs aux dieux (sauf Cybil mais lui il est particulier). Il est également dit ds le supplément Magie: "Le sorcier utilise néanmoins la magie des autres mages même si l'accès au cercle 6 lui est impossible. En effet, les maîtres de magie et Magie lui interdiront ce rang en raisons des entités qu'il chérit. Ses rapport avec Magie ne sont pas pour autant mauvais car il a de forte chance d'accéder au cercle 3 et de poursuivre jusqu'au cercle 5. Il est donc, ds un sens relativement bien accepté". ds mon hypothèse, Magie se méfie encore un peu des entités sorcières du fait de leurs anciennes allégeances (Chaos qui est le seul qui aurait pu les créer) mais les accepter comme des alliées.

Sinon je crois avoir lu que c'est grâce à Magie que les dieux peuvent donner des sorts à leurs prêtres. La dessus les Entités Sorcières ont la même faiblesse mais peuvent donner les connaissances sur les potions (dont la mixture spéciale).

Ehelha

*****OK (totalement interdit aux PJs)**

December 8 2001, 4:21 PM

Je pense exactement comme Kragor à ce sujet. J'ai positionné ces entités comme de vieilles déités qui n'ont plus trop d'adeptes.
Je ne fais pas de lien entre elles et le chaos ou tout autre entité.
Leur place pourrait s'assimiler à celle des déités chamanes avec moins de disciples, ce qui les rend plus faibles.

Par contre, on pourrait imaginer que comme elles sont présentes depuis longtemps, elles savent si le Cercle existe et elles pourraient avoir un rôle à jouer si une suite au joyaux étoiles serait entreprise dans le but de retrouver ou aider le Cercle.

Tyrian

*****euh...(manque d'inspi pour le titre)**

December 8 2001, 4:50 PM

Elles sont trop puissantes pour des dieux, surtout avec aussi peu d'adepte. Si elles sont "faibles" sur Eléckasé, c'est qu'elles sont faibles politiquement car le nombre d'adeptes leur donne qu'une faible marge de manoeuvre. Leurs hitoire ne correponds pas à celles qu'auraient des déités de droit commun 😊 (histoire bizarre de banissement ds un plan de Magie).

Kragor

*****Tu peux m'expliquer un truc**

December 9 2001, 4:35 AM

En quoi tu les trouves puissantes ??

Elles sont tres faibles au contraire je trouve comparee aux autres dieux et a fortiori aux entites !!!

Tyrian

*****sur leurs puissances**

December 9 2001, 6:05 AM

Il est dit qu'elles ont la puissance d'un maître de Magie. Le chef de la bande est equivalent au Maître de l'esprit, la "succube" équivaut a Daghardel et a un pouvoir très important sur les démons (elle les contrôle comme le diable!!) et le 3ème je me rappel plus.

Tyrian

*****de plus(oublie)...**

December 9 2001, 6:07 AM

...cette puissance montre qu'elles ne dépendent pas de leurs adeptes.

Kragor

rien du tout

December 9 2001, 7:06 AM

Il en est de même pour le diable :
sachant qu'un Abal-kadar est cercle 4 feu en moyenne imagines le diable...
de même pour les archanges (cercle 4 lumiere en moyenne) imagines Dieu
Et il en va de même pour les autres creatures divines...

donc si tu remets les dieux au sommet de leurs hierarchies reciproques tu obtiens quasi l'equivalent d'un maitre de magie...
"Quasi" est precisement la nuance qu'il fait observer...

Kragor

Non non non

December 9 2001, 7:03 AM

je ne crois pas que ce soit le cas ni ecrit comme cela

Quand bien même : n'oublies pas une chose : elles ne sont pas sur Eléckasë.
Et si c'était le cas, pourquoi auraient-elles besoin des sorciers...

Tyrian

*****Elles ont été Bannies**

December 11 2001, 1:25 AM

mais je sais par par qui (peut-être par Magie) car elles sont sur un de ces plans. A moins que Magie ne les protège (en effet elle ne les craint mais se méfie juste un minimum, normale vu le caractère de merde qu'elles ont). Mais alors contre quoi?

Siono pour Dieu et le Daible, je dirais qu'ils font parité des dieux les plus puissants car ayant le plus grands de croyants (le diable en tête car il pompe même sur les autres religions en tant que mal ultime). Mais il se font éclater par Cybil (bcps d'individus croit au destin).

Kragor

Detrompes toi

December 11 2001, 9:33 AM

Cybil est une merde au niveau dieu....

il est un dieu très mineur, dans la mesure où peu de gens croient que le destin est incarné dans CE Dieu. Croire dans le destin n'est pas tout, cela n'implique pas de croire dans Cybil...

Pour beaucoup de religieux, le destin est le fait de Dieu (pour les catholiques) ou des dieux (pour les autres religions)

Ceux qui croient en Cybil sont assez peu nombreux...

Tyrian

*****on 'a déjà parlé de la
puissance de ce dieu**

December 12 2001, 6:54 AM

Et je crois qu'on n'était d'accord pour dire qu'il était différent des autres, en plus d'être leur aîné.

Kragor

**Network54, je
te hais**

December 13 2001, 9:10 AM

toujours à bouffer mes réponses ce forum

je disais que non...
on en avait parlé et à l'époque déjà j'étais moyen d'accord...

je développe pas ma réponse à nouveau été bouffée par le forum ça commence à m'ennerver

Tyrian

*****Ce qui est dit
ds Armageddon**

December 15 2001, 1:42 AM

Il est dit que Cybil est le seul dieu qui gouverne les morts, les royaumes des morts des autres dieux étant un cadeau de consolation offert par Cybil. De plus, je ne parle pas de la possibilité qu'il soit capable de tuer les autres dieux par une simple pensée et du fait que ces fils aillent sur d'autres plans qu'Eléckasé (peut-être même l'Abîme ce qui fait qu'il dépasserait certaines entités sur ce point et uniquement là-dessus).

En somme il est aussi un cas de puissance anormale pour un dieu sans religion et se

rapproches bcps d'une entité(pour moi il est entre une entité et un maître de Magie sur l'échelle de puissance). Il est la Mort et dirige le cycle de la Vie. Sa philosophie doit être proche de celle du Cercle et c'est pour ça qu'on en a fais un possible dépositaire de l'énergie de Néant.

Ehelha

*****Idée**

December 15 2001, 3:00 AM

Ce que tu écris là pourrait faire penser que Cybil serait le fils ou le champion du Néant par exemple.

Mais si cela serait le cas, le Néant serait-il quelque part ou peut-on admettre qu'une Entité disparaisse alors que ces fils sont toujours présents et actifs ?

Pour ma part, je peux admettre cette dernière idée. Par contre, j'ai décidé que le Cercle n'était pas mort et je suis en train d'essayer de suivre cette piste pour la suite des joyaux étoiles. Je n'avais pas tellement pensé au Néant et c'est aussi une piste que d'imaginer qu'il soit autre part et qu'il reviennent grâce à Cybil. Je ne sais pas trop, des pistes ...

Ehelha

Tyrian

***** En fait ...**

December 16 2001, 2:43 AM

... Ds mon hypothese, Néant a été détruit par Chaos mais son énergie a permis A Cybil d'avoir un tel pouvoir (ds l'esprit des gens, la mort égale souvent néant, et c'est pour ça que Cybil en naissant comme tout les dieux à paritr de la foi a récupéré une parite de l'essance de Néant). Ce qui s'est passé pour mon hypothèse est décrit ds 1 message plus bas sur la page.

Kragor

*****Bon je vais reprendre vu que visiblement**

December 15 2001, 6:09 AM

Vous ne vous souvenez pas trop de ce que j'ai écrit.

cybil pour moi c'est pas un dieu. Sa puissance n'est pas divine dans le sens ou elle ne depend pas du nombre du fidele.

comme je l'avais deja écrit, j'ai considere dans ma campagne que cybil n'est rien de moins que le fils du cercle, tout comme l'est Ouvielle. Donc sa puissance n'est pas divine

mais Entitesque !

Donc Cybil en tant que Dieu = presque 0
tout comme le Ouvielle en tant que Deesse =
presque 0

Ca ne signifie pas que le personnage n'est pas
puissant, mais qu'il faut savoir d'ou vient sa
source de puissance.

Dieu tire sa source de puissance du nombre de
ses fideles. Mais Pas Cybil

Cybil est peut-être classe comme dieu, mais
pour le culte dont il fait l'objet fait de lui un
dieu tres mineur.

Cybil donc en tant que Dieu n'est pas puissant,
je l'ai toujours clamé. Par contre Cybil en tant
que descendant d'une entite, maître du Destin
etc... l'est. Mais il faut prendre garde a bien
faire la difference. par contre il n'est pas la
Mort, enfin pas exactement, et oui c'est vrai
qu'il a des fils qui plongent dans l'Abyme.

Tout cela, j'en ai beaucoup debattu il y a fort
longtemps donc je vous renvoie aux messages
correspondants dans les bas fond du forum

Mais Cybil dieu, n'est rien en comparaison
d'autre dieux, si on accepte la definition de la
puissance d'un dieu comme fonction de son
nombre de fideles.

Voila j'espere avoir clarifie mon point de vue,
je ne vois pas ce que je peux ajouter.

Tyrian

*****Tu peux
ajouter...** December 16 2001, 2:48 AM

... pourquoi Cybil lui_même a dit il y a
longtemps qu'il avait encore besoins de
ces fideles pour exister comme les autres
dieux et qu'il avait été créé de la même
manière? Il dit également plus loin qu'il
arriverait à dépasser ce prb et donc à ne
plus dépendre de ces adeptes. Lors de la
campagne des joyaux il a probablement
réussis.

Kragor

**Non
seulement** December 16
2001, 8:07 AM

je pense que tu veux attacher trop
d'importance au texte, mais qu'en
plus le texte lui même ne dit pas
ca, ie que tu prends une
interpretation d'une legende

(d'une legende !!!) comme verite universelle.

Et même en prenant ces legends pour ce qui a ete dit, rien n'oblige un être comme Cybil a dire ce qui est vrai, a être volontairement un peu flou, un peu imprecis et a suggerer des choses plus que le dire

Il n'est ecrit nulle part (ni même laisse entendre) que cybil a reussi a se passer de fideles durant la Campagne. Je suis pas un integriste du texte, mais si tu pouvais citer tes sources se serait un plus. J'ai tous les bouquins, tous les supplements, toutes les gazettes, je n'ai jamais lu quelque chose qui laissait supposer ca.

Pas plus que je ne me rappelle avoir lu que Cybil a affirme avoir besoin de fideles "pour exister comme les autres dieux".

Et même si c'etait le cas, "exister comme les autres dieux " est explicite :

un dieu a besoin de fideles pour exister.

quelqu'un qui fait l'objet d'un culte a besoin de fideles pour exister s'il veut beneficier de puissance divine. Mais si comme beaucoup l'admettent cybil est aussi fils d'une entite, sa puissance il la doit a pour partie certes au culte dont il fait l'objet et aussi a sa genealogie.

Donc son existence divine necessite le soutien de fideles, mais cela je ne l'ai jamais contesté, je dis juste qu'au niveau divin, il est tres minoritaire et inferieur aux autres dieux.

Prenons un exemple numerique pour aider a la comprehension : soit 100 % le potentiel de puissance de Cybil : sur ces 100 %, 95 % lui viennent a mon avis du fait qu'il est fils d'une entite et les 5 %restants lui viennent du culte dont il fait l'objet.

donc a 95 % sa puissance est entitesque

A 5% sa puissance est divine.

Ces 5 % de puissance purement divine sont inferieurs a la puissance divine des autres dieux

et ce pour une simple raison : son culte est largement minoritaire...

Soit maintenant 50 % le potentiel de puissance de Dieu.
Ces 50 %, Dieu les tire exclusivement de ces fideles ie de la foi, du culte dont il est l'objet.

En terme de puissance globale, cybil est superieur (100% contre 50%)
Mais en terme de puissance purement divine, Dieu est

superieur :
50 % contre 5% :

J'ai l'impression de tourner autour du pot pour t'expliquer la même chose de facons differentes.
Je ne sais comment expliquer mieux, surtout quand on voit la brevete de tes reponses.

Je partage le fait que Cybil est un être puissant, mais j'essaie de voir quelles sont les sources de sa puissance et de comparer ces differentes sources.
En terme purement divins je le dis compares aux autres dieux, cybil n'est rien et je mesure ca a l'etendu de son culte (qui sont pour majorite des cretins fanatisés et manipules par des être peu scrupuleux qui utilisent le nom de Cybil plus que qu'ils n'y corient reellement)

Ehelha

December 16 2001, 3:17 AM

Pourquoi Cybil serait le fils du Cercle et pas du Néant ? Il semble plus proche du concept Néant que celui du Cercle ? Il aurait alors pu être créé juste avant la mort du Néant dans un moment de volonté de survivre.

Par contre, il serait intéressant de connaître votre position sur quelques questions :

Est-ce-qu'une Entité mineure ou secondaire meure avec la disparition de son Entité créatrice ? Ce qui voudrait dire que le Cercle n'a pas disparu et si on admet que Cybil est issu du Néant, ce dernier existerait

toujours et procurerait du pouvoir à son enfant.

L'Entité mineure ou secondaire serait-elle sinon affaiblie de plus en plus par la disparition totale et définitive de son père, ce qui pourrait expliquer que Cybil est tout de même besoin de fidèles pour conserver un niveau de puissance ?

Peut être que lorsqu'une Entité majeure ou primaire disparaît, ces enfants récupèrent une partie de sa puissance et continue à propager son concept ? Il vit donc un peu à travers eux ?

Ehelha (j'avais écrit un autre message mais je ne le vois pas sur le forum alors j'ai essayé de réécrire rapidement ce que je précisais)

Karlem

*****Faudrait que je vérifie...**

December 8 2001, 3:05 AM

... mais il me semblait pourtant avoir lu dans leurs descriptions qu'elles avaient un rapport direct avec le diable... faut que je regarde! 😊 C'est vrai qu'elles sont puissantes les entités sorcières; et moi, je m'étais demandé, à l'époque(vu la description de l'entité principale si je ne me trompe), si elles n'avaient rien à voir avec les dieux troglodytes et hommes-lézards!

Par ailleurs, je soutiens que les entités sorcières ne sont, pour moi, pas des entités Chaotiques. Le Chaos n'est pas une religion; ce n'est pas un Dieu... c'est une entité créée pour améliorer le monde d'un certain point de vue... entité qui a mal tourné et qui a viré au fanatisme... Pour moi, le Chaos a des adeptes mais pas des croyants... je ne sais pas si vous me suivez!? (😊) De sorte, si je suis ta pensée, Tyrian, de mon point de vue, les entités sorcières seraient une secte: une déification d'une personne qui n'est pas un dieu mais se prétend comme tel! Je ne pense pas cela; je les vois plutôt comme des Dieux déchus et je reste sur ma position des enfers et mon doute sur les troglos! Je regarde dans le supplément à l'occasion et je vous en reparle...

Karlem

Karlem

*****J'ai relu un peu le chapitre
sur les entités avant d'aller
dormir hier soir...**

December 10 2001, 4:47 AM

Que dire? Sinon qu'Alexandre Bidot lui-même ne savait pas trop quoi mettre, on dirait! Je pense qu'une fois de plus, il faut s'en remettre à soi! Pour ma part, je pense plutôt à une religion polytémiste oubliée... en un temps où hommes lézards et troglodytes étaient plus présentes sur Eleckasë... et où certains royaumes croyaient aux mêmes Dieux, et parmi eux: des sorciers; un peu comme on peut parler des sages et magiciens acuels d'Eleckasë(encore qu'ils n'ont pas de Dieux spécifiques)... L'un des Dieux voulut éliminer les autres, moins puissants(car souvent moins de fidèles!) et une guerre totale éclata... ce qui vit l'anéantissement de beaucoup de fidèles; de beaucoup de dieux et parmi eux, celui qui déclencha cette

guerre. Après, tout avait changé: les entités sorcières se sont retrouvé avec peu de fidèles et le Dieu actuel des troglos & hommes-lézards en gagna: il fut le grand gagnant de cette guerre car tous les lézards(aussi gagnants de la guerre) le suivirent. Les humains, vaincus, se dispersèrent et nous retrouvons en eux les sorciers actuels. Ainsi l'ennemi d'entant n'est plus mais, donnant leur soutien et leur préférence aux sorciers, les entités furent bannies par le nouveau Dieu Troglodyte: monothéiste! Voilà un peu comment je conçois ça... Maintenant, me direz-vous, pourquoi tant d'acharnement à les rattacher aux troglos? Pcque ça expliquerait l'apparence de Zuur-Chal! Ce n'est qu'une idée parmi d'autres...Karlem

Tyrian

ouias ça a l'air bien

December 11 2001, 1:34 AM

mais il est dit qu'elles ne font l'objet d'un culte seulement d'une croyance. et je continue à les trouver trop puissante vu les qq dizaines (au grands max) d'adeptes.

Sinon pour toi le chef de la bande c'est le fiston/frère... du dieux des lézard(désolée pour les noms)?

Karlem

**Je dirai le
frerot!**

December 13 2001, 9:33 AM

Un autre dieu oublié(ou presque), de sorte que cette religion s'est transformée en croyance. Evidemment, tout ce que je mets ici ne sont que qqes pistes; prochaine étape: lire la partie dédiée au dieu des troglos! 😊 Le fait que les créatures soient puissantes est compensé par leur nombre; on pourrait aussi dire qu'en ces temps-là(avant la guerre), la croyance était telle que les créatures étaient puissantes...(suppositions!)

Karlem

Pour les nouveaux MJ

Ehelha

November 26 2001 at 1:35 AM

Tout d'abord, je pense qu'il faudrait posséder toutes les extensions pour apprécier le monde et surtout la campagne de bijoux étoiles.

Ensuite, voici des adresses de sites merveilleux qui regroupe la plupart des travaux effectués par les MJ de ce forum

- L'auberge des profondeurs :

<http://www.sden.org/jdr/eleckase/IndexNew.html>

- Armageddon :

<http://trident.multimania.com/main.htm>

Pour les deux plus importantes sources de richesses indispensables pour tout MJ d'Eléckasë qui aime ce jeu comme nous l'aimons tous sur ce forum je pense (si je vais trop loin, vous pouvez me le faire remarquer).

Bon courage, bienvenue et bon jeu !!!

Auteur

Reply

Lionel

les descriptions

November 26 2001, 7:30 AM

Les description des supplément sur le site Armageddon ne sont pas disponible?????????
il n'y a pas de lien sur les images comme c'est iniqué qu'il devrait en avoir...

A+

Lionel

salut les gars

julie

November 25 2001 at 12:57 PM

je suis une joueuse depuis 6ans et je viens de commencer eleckase. j'ai un groupe de 8 joueurs (que des garcons) et ils sont sensationnels! cependant quelques lacunes sont présentes dans le livre . pourrait on éclairer ma lanterne sur quelques points au niveau de la localisation. c'est pas très claire!vous seriez des amours et si ca vous dit n'hésitez pas à m'envoyer des messages sur ma boîte ce serait cool, vous pourriez découvrir beaucoup de choses sur les filles et le jdr car j'ai aussi des joueuses!!!

Auteur Reply

Kragor

Bienvenue

November 25 2001, 3:25 PM

Tout d'abord, même si elle n'es tps nombreuse a elle seule, je tiens a signaler que ce forum n'es tps constitue que de mâles sentant la transpiration virile, il y a aussi Ehelha...

je m'egare moi, fou ce qu'on peut raconter comme conneries a une heure si tardive...

donc la localisation :

oui que veux tu savoir au juste. c'est assez simple : lors de l'applicaiton des degats, tu jetes un d100, tu regardes le dessin de localisaiton sur la feuille de perso et hop, tu vois ou ca tombe... merveilleux non... apres il y a quelques subtilités de type point sensible ($Tête = \text{degats} * 10$) et quelques raffinement apportés par chaque MJ dans ses parties afin de rendre le systeme plus en adequation avec son type de jeu...

Mais globalement, le systeme est simple :
lance 1d100, regarde le dessin et hop : localisation !!!

Sinon ben bon courage avec tous tes joueurs et un conseil evite d'appliquer les regles de combat psy, parce que sinon avec le nombre de joueurs que tu as, certains risquent de s'ennuyer fort...

Kragor, non je passe pas ma vie sur ce forum, je suis aussi sur les forums SDEN et Fondation

Ps : d'ailleurs, yen a parmi vous qui joue a fondation ? juste pour savoir

Kristeal

Quelques conseils

November 26 2001, 5:30 AM

Pour le combat psy, c'est l'uninimité, tu peux laisser tomber. J'en ai jouer un, une seule fois et c'est déjà une fois de trop (les échecs c'est mieux).

Sinon pour la localisation, il y a une table dans une des gazettes qui reprend la dénomination de la loc ainsi que le modifiacteur des dommages (pour certain, la tête c'est $*1D10$, plutot que $*10$). Sinon, j'ai crée un nouvel écran avec l'ensemble des règles sauf le combat psy (pas fou).

Kragor

8 joueurs c'est quand même beaucoup

November 26 2001, 9:43 AM

Si elle arrive a tous les tenir, elle gagnera mon respect eternel, moi je ne m'y risquerais même pas, deja que 5 c'est limite des fois...

Ehelha

?

November 26 2001, 9:39 PM

Tu sais je maitrise en moyenne avec 7 à 8 joueurs, "hommes" la plupart du temps, et il m'est arrivé que l'on soit plus nombreux. c'est pas simple du tout mais il suffit de savoir canaliser l'attention de chacun et surtout que tout le monde s'amuse.

Arshak

ça marche !!

November 27 2001, 3:32 AM

Je suis un de ses joueurs et ça marche , pas toujours facile mais elle y arrive bien .

Il y en a certain qui sont un peut plus caractériel que d'autres mais si on veut tous s'ammuser il faut faire des efforts sinon c'est le bordel total et rien ne va . J'ai essayé de maitriser se groupe à rêve de dragon et ça n'a pas été,peut etre moi , peut etre eux , surement la magie ...

Kragor

je dis pas le contraire

November 27 2001, 7:07 AM

je suis même admiratif de ceux qui y arrivent...

moi je sais que je pourrais pas personnellement

David

**En effet ca ne doit pas
etre evident**

November 27 2001, 11:16 PM

Personnellement je n'ai jamais masterisé à plus de 4 joueurs en meme temps et c'est deja beaucoup...Les petits messages fusent de partout, chacun veut parler en meme temps. En ce qui concerne mes expériences de PJ j'ai deja joué à 8 mais c'etait le cirque total et le MJ n'arrivait plus à gerer correctement le deroulement du scenario. Alors en effet comme Kragor je serais admiratif face à quelqu'un qui arriverais à masteriser une telle quantité de personnage cependant je suis assez dubitatif quant à l'existence d'un tel MJ...

Kristeal

Record battu !

November 27 2001, 11:19 PM

J'ai une fois jouer à RuneQuest ou il y avait 9 joueurs autours de la table et le MJ s'en est très bien sortir.

Dernièrement, il était de nouveau 10 autours de la table mais j'étais pas là, au grand soulagement du MJ.

Tyrian

réponse générale

November 30 2001, 5:00 PM

Kristéal ne fiat pas partie des individus de sexe féminins présent ds ce forum????

Sinon bienvenue à Julie, commence y avoir bcps de monde et c'est tant mieux.

Autre choses, ce serait peut_être intéressant d'indiquer qui joue où pour trouver d'autres joueurs/MJ et de le mettre chez Bilbo, Trident...

Sinon j'ais du mal à gere 5 joueuers qd arrivent les combats ça devient atroce. je suis donc également stupéfait.

Karlem

Bienvenue également!

November 27 2001, 8:06 AM

Non pour faire le joli coeur, je tiens à te souhaiter la bienvenue ainsi qu'à tous ceux qui se sont joints au forum récemment. J'espère que tu trouveras des réponses à tes questions et je te conseille d'aller faire un petit tour dans

le passé pour voir un peu les sujets qui ont déjà été abordés; cependant, ne t'enfonce pas trop loin, tu risques de te perdre dans les méandres de ce forum qui a déjà bien évolué depuis sa création! 😊 Sinon, je n'ai rien d'autre à dire de plus que les autres à propos de la localisation; au plaisir,

Karlem

Kragor **Faux !** November 27 2001, 9:03 AM

Tu as quelque chose de plus à dire :
l'adresse de ton site a toi sur Eléckasë.

Ehelha **Quel site de Karlem ????** November 28 2001, 2:45 AM

...

Kephren **Oui ? quel site ???** November 28 2001, 5:09 AM

...

Karlem **Oui, c'est vrai, j'ai un site...** November 28 2001, 10:09 AM

... mais ça fait tellement longtemps que je n'ai rien développé (les études, les jeux vidéos (hé!), mes amis, etc. me prenant bp de temps!) et, de plus, c'est plutôt un site amateur à côté de celui de Bilbo et de... corrigez-moi si je me trompe mais c'est bien Trident?... enfin bref, il est pas si intéressant que cela; il faudrait que je trouve du temps et que j'aie internet chez moi (+ un bon scanner ça ferait du bien!) Pour ceux qui veulent quand même jeter un oeil:

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

pour la partie principale; de là vous allez dans la subdivision: "Les observations d'Alzim"...

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

Les autres sites Eleckasiens sont répertoriés dans la section principale... 😊

Karlem

Kephren **Justement, en parlant de ton site...** November 29 2001, 12:56 AM

As-tu pu avancer en ce qui concerne la classe "barde" ? Ton idée était assez intéressante.

Kephren

Karlem **Pas trop malheureusement...** November 29 2001, 10:30 AM

... seul un de mes joueurs a répondu à mon appel concernant le chant du barde... mais je pensais à un système comme Baldur's Gate (ADD) où le barde donnerait des bonus/bonni en courage, en CA-CD qui augmenteraient avec son niveau. Evidemment, le barde ne pourrait rien faire qu'esquiver quand il joue de son instrument pendant un combat. Mais comme tu le vois, il n'y a rien de vraiment concret pour le moment. Si qqun veut m'aider, faites-moi part de vos idées!

Karlem

Zakath **Locas** November 28 2001, 2:58 PM

Kragor a raison, il n'y a rien de plus simple: 1d100 et hop! Mais pas sur le dessin, c casse-bonbons, surtout si le joueur a une armure à certains endroits et pas à d'autres... Alors j'ai refait une feuille de locas sans dessins, avec le %age et le nom de la zone.
Si tu veux, je te l'envoie.

Salut à tous

Arshak

November 25 2001 at 4:45 AM

Yep , je suis un nouveau joueur d'Eléckasë et je me pose bien sur quelques questions .

Certe ce jeux est tres interessant mais les règles sont un peut bordeliques et c'est pas toujours facile d'avoir réponse à tout juste avec le livre .

Premièrement , on se demande comment calculer les XP , il n'y a rien de bien clair dans le livre , donc pour éviter d'avoir des gros bils après 5 scéances ça serait cool d'avoir une règle bien précise pour les XP .

D'autres questions viendrons enfin je crois , merci d'avance à l'âme sensible qui voudras bien prendre un peut de sont temps pour m'éclairer .

Auteur

Reply

Kragor

C'est vrai...

November 25 2001, 3:18 PM

Les regles du bouquin de base sont bordelique..

Pour l'experience, ca varie selon les Mj.

Pour faire simple Eléckasë propose deux systemes classiques et frequents en JDR :

- le systeme d'xp et de niveau

- le systeme de progression continue (de type chaosium9

Les Mj sont libre d'appliquer, l'un ou l'autre ou les deux si ca leur chante.

Je suppose que ta question porte sur le premier systeme. Grosso modo, dans le bouquin de base, des regles tres stricte sont donnees sur l'attribution d'xp (cela a ete corrige par Alex.Bidot dans le supplement Armagedon)

Personnellement, voila comment ca se passe a ma table :

100 xp de base

et le reste au feeling...

comme on joue en campagne ca pose pas trop de probleme.

En moyenne par seance, 300 a 500 xp sont distribues selon l'implication du PJ, ses actions etc...

Ca peut monter a plus s'ils font des decouvertes capitales sur l'univers ou des rencontres particulierement interessantes ou autre...

En gros ce que je donne c'est quand il ne s epasse quasiment rien... Et comme globalement mes joueurs ne sont gueres constructifs qu'une seance sur 10, c'est tout ce a quoi ils ont droit

En gros je sais pas trop comment t'aider. un conseil, evite de tomber dans le classique : tant d'xp pour tel type de monstre, Eléckasë ne s'y prête pas mais alors pas du tout...

J'espere que els autre te repondront mieux, moi je vois pas comment t'aider plus, si ce n'est en te disant que c'est a force de pratique que j'ai trouve l'equilibre dans le systeme de xp...

bubu

merci !

November 26 2001, 2:49 AM

merci pour ta réponse , et te tracasse pas , on est pas plus constructif , à mon avis c'est le même à toutes les tables de JDR .

Karlem

Comme je l'ai déjà dit à d'autres...

November 27 2001, 7:55 AM

... moi j'utilise très peu les xp; quand j'estime qu'un perso a mérité de passer de niveau, il le passe.

Evidemment, ça permet d'éviter que l'un d'eux se mette à l'entrée d'une ruelle et commence à taper sur tout

ce qui bouge en comptant les xps... ça permet aussi d'éviter de monter trop vite de niveau... mais il arrive souvent qu'un joueur me dise: "ça fait lgtps que j'suis pas monté de niveau...". L'inconvénient, c'est qu'il faut bien doser le don de niveaux pque c'est assez informel! Et puis je tiens aussi compte du fait qu'un joueur expérimenté évolue moins vite qu'un débutant, qu'un débutant qui accompagne qqun d'expérimenté évolue aussi plus vite, etc. Evidemment, mon système n'est pas meilleur qu'un autre mais j'ai préféré appliquer cela pour éviter de passer son temps sur sa fiche à rajouter xps & xps; en jdr, j'aime pas trop tout ce qui est chgts sur la fiche, calculs... 😊 Par contre, pour finir, si je peux te donner un bon conseil, écris tjs le niveau actuel du personnage qqe part sur sa fiche car il arrive souvent qu'on se dise après qqes parties: "Tiens! Il est de quel niveau mon perso?" Et là, il faut commencer à calculer un peu!!! L'avoir écrit, ça prend pas lgtps et ça fait gagner du tps(surtout quand on te dit que la mission que tu vas faire est pour des joueurs de niveau X.)

Karlem

David

Scenarios pour personnages expérimentés...

November 27 2001, 9:32 AM

Je suis tout à fait pour le fait d'inscrire sur sa feuille de personnage le niveau du joueur. Cependant quand tu dis que cela peut permettre entre autre de faire jouer des scenarios pour personnages de niveau X à X, la je ne suis pas d'accord...

Je l'ai dit il y'a peu sur ce forum, les scenarios ne doivent pas etre adaptés aux joueurs... c'est les joueurs qui doivent s'y adapter, quelque soit la difficulté.

La campagne des joyaux etoiles par exemple peut etre joué par des personnages debutants ou par des personnages expérimentés, ils auront juste à jouer differement. Ruser au lieu de se battre, chercher à se faire des alliés au lieu de rester libre et independant...

Kragor

je dois reconnaitre que je suis a la fois d'accord et pas d'accord...

November 28 2001, 6:56 AM

En fait je voudrais preciser un truc :

UN scenario DOIT être adapte aux joueurs. c'est une question de plaisir ludique si tu veux pas que tes joueurs se fassent chier.

Apres tout depend du degre de flexibilite du scenario aux groupes differents. Dans ce sens la campagne des JE est tres flexible, mais pour moi c'est le scenario qui doit s'adapter aux joueurs pas l'inverse. Sinon ca ressemble fort a du dirigisme. Perso quand je suis joueur j'aime pas trop, mais certains apprecient donc pourquoi pas...

Bref la encore conception differente selon les MJ et les groupes

Karlem

***Tout à fait d'accord avec toi, Kragor!**

November 28 2001, 9:59 AM

...ça faisait lgtps! 😊

D'ailleurs, si le fait de présenter un Khaar-Kolog à un perso niveau pour lui apprendre ce qu'est la fuite... ça ne me paraît pas très intéressant... mais j'admets qu'un bon joueur doit savoir s'adapter à toutes les situations!

Karlem

Kragor

tu as beau être d'accord avec moi, moi...

November 29 2001, 6:40 AM

Je ne le suis pas et sur un point precis :

Pour moi, il n'y a pas de bons joueurs ou de joueurs qui soit meilleur que d'autres...

c'est tres cliche, tres politiquement correct mais je n'en pense pas moins...

Karlem

OK...

November 29 2001, 10:38 AM

...mais pour moi, un bon joueur est un joueur qui joue bien son perso en roleplay. Evidemment, tu me diras que l'interprétation du roleplay est souvent très subjective et ce point-là, je te l'accorde! 😊

Karlem

David

Je ne comprend pas...

November 29 2001, 11:01 AM

Pourquoi un scenario qui ne s'adapte pas aux joueurs serait il plus dirigiste qu'un scenario ou c'est les joueurs qui doivent s'y adapter?
Moi je pense que se serait plutot l'inverse mais bon.

Enfin bon comme tu l'as dit, tout depend des joueurs et des maitres...

Kragor

je reprends

November 30 2001, 6:53 AM

Voila tes propos :

"les scenarios ne doivent pas etre adaptés aux joueurs... c'est les joueurs qui doivent s'y adapter, quelque soit la difficulté."

Pour moi ce doit être l'inverse tout simplement.
Comme je l'ai dit ca n'engage que moi mais un scenario doit s'adapter aux joueurs. Je ne conçois pas l'inverse et conçoit encore moins que les joueurs "doivent" (comme tu l'as écrit) s'adapter au scenario. Pour moi c'est au scenario de faire ce boulot.

C'est ce qui m'a fait penser que c'était une conception dirigiste : le fait que les joueurs DOIVENT s'y adapter quelle que soit la difficulté...

Voila chacun sa conception

Arshak

???????

November 27 2001, 10:02 AM

Vous aller me trouver chiant , mais qu'appellez vous un personnages expérimenté ???
Par ex , donné moi une comparaison par rapport à un persos AD&D (2 eme édition) ...

David

Tout est relatif

November 27 2001, 1:11 PM

Je ne vois pas trop comment comparer les niveaux d'AD&D et ceux d'eleckase.

En fait, c'est assez difficile de comparer les niveaux de joueurs de n'importe quels jeux avec un autre. Il n'y a qu'à voir certains scenarios multi-JDRs vendus dans le commerce où les caractéristiques selon le jeux ne sont pas tres equitables...

Ensuite le personnage à eleckasé voit ses caractéristiques evoluer à d'autre moment qu'aux passages de niveaux("critiques", apprentissage, anniversaire...)

Deplus, il y'a beaucoup moins de difference à Eleckase entre un personnage niveau 1 et un personnage niveau 4 qu'à AD&D. A Eleckase, le niveau 4 est avantage, à AD&D il a la victoire assurée...

En ce qui concerne les niveaux de magie c'est peu comparable également, les sorts à Eleckase étant bien moins puissants surtout à bas niveau.

Pour conclure, j'ai donc pu dire qu'une table d'équivalence des niveaux serait à mon avis peu judicieux. Mais une chose est sûre, à Eleckase la force d'un personnage réside moins dans ses caractéristiques qu'à Add, la tactique et la ruse pouvant souvent effacer les différences de niveaux...

Arshak

ok !

November 27 2001, 1:39 PM

Tout a fait d'accord avec toi, mais c'était pour avoir une idée et ta réponse me suffit, je ne connais pas du tout Elékasë ou très peu car je viens de commencer donc je voulait avoir une idée de ce que représentaient les NV dans le jeu.
Merci pour ta réponse !
a+

Mirage

crois moi..

November 27 2001, 2:27 PM

ils sont durs à obtenir 😊
enfin, je devrais signaler: au moins avec ma mj 😊

Mais quelque part, en procédant ainsi, il devient très agréable, voire jouissif de monter un peu en niveau. Enfin, il ne faut pas se montrer trop économe non plus. Mais je ne me plains pas, je ne suis pas frustré du tout, en ce qui me concerne 😊

Kragor

Elékasë VS D&D

November 28 2001, 7:01 AM

C'est comme compter les choux et les carottes (rappelez vous vos cours de maternelle un peu bon sang) ce sont deux choses différentes.

En fait je comprends que tu cherches à évaluer Eleckase par rapport à une référence, c'est un réflexe naturel, mais le mieux pour toi serait encore d'expérimenter par toi-même de faire des tests (enfin je crois)

surtout qu'ici on a tous une vision différente du jeu (et c'est plutôt normal)

Ehelha

Pas de comparaison de ce style!

November 28 2001, 2:57 AM

Un niveau 1 à AD&D ne peut rien faire pratiquement et un coup le fait mourir.

Un niveau 1 à Elékasë est déjà capable de faire plus de chose et résiste mieux au combat (ou alors je n'ai joué à AD&D qu'avec des MJ étranges).

L'impression que m'a donné ce jeu est que les PJ au départ ne sont pas forcément les Héros du monde.

A Elékasë c'est tout le contraire. Les situations dès le début positionnent les PJ comme de véritables Héros et je pense que c'est un des aspects de la campagne qui me plaît beaucoup.

Il ne faut pas oublier le fait que ces JDR n'ont pas le même système de jeu et que cela reste difficile à comparer.

J'ai posé la question "que pensez-vous d'un niveau 1 à Elékasë et à AD&DII" aux joueurs et ils m'ont répondu qu'ils avaient l'impression de pouvoir faire plus de chose avec le premier jeu.

Je ne peux pas non plus expliquer cette sensation il faudrait que mes joueurs présisent leur pensée sur le forum et il ne le font que rarement (c'est pas faute de leur avoir demandé d'ailleurs).

Tu devrais faire des personnages débutants à Eléckasë et tu vois un peu la différence je pense.

Kragor

euuh...

November 28 2001, 7:05 AM

Le systeme d'eleckase tel que je l'ai percu est quand même tres mortel, bien plus que celui d'ADD...

enfin il m'a semblé

De plus a haut niveau, si un perso d'ADD peut se friter une armee d'orcs avec ses 4 attaques par tour, un perso d'Eleckasë ne le peut tout simplement pas...

Je dirais (ca y est ils ont réussi a me forcer a faire la comparaison) qu'ADD est plus epique et qu'Eleckasë (dans ma conception) est plus realiste, mortel et dangereux en combat et ce quel que soit le niveau.

Mais je peux me tromper

David

Tout à fait...

November 29 2001, 4:27 AM

A AD&D la puissance d'un personnage augmente beaucoup plus rapidement qu'à Eleckase.

Une personnage meme niveau 20 à Eleckase aura des difficultés contre 6 orcs(32 de malus en CA et CD c'est pas mal)alors qu'à AD&D ils peut fermer les yeux et s'attacher une main dans le dos ces adversaires ne le toucherons que sur un critique et lui ne manquera que sur un critique egalement...

Donc pour moi aussi Eleckase est beaucoup plus réaliste qu'AD&D, les combats laissent plus de part à la stratégie lors d'un combat au nombre de combattants, aux coups spéciaux, aux bottes secretes...

Tyrian

Demi-troll

November 30 2001, 4:50 PM

Les persos de cette race sont capables de vrais massacres dès le début. Je me rappelle encore d'un groupe de soldat de galinn littéralement massacré(1 coups=1 mort ou handicapé).

Mais il est vrai que ds le système fait qu'il est facile d'avoir des persos incapable de combattre (membres cassé par exemple, il y eu un période avec une épidémie de jambes cassées).

Kragor

Même un demi-troll

December 2 2001, 7:05 AM

Bien que tres puissant peut se faire latter...

Parce que pour latter encore lui faut-il prendre l'initiative.

Certes des le debut c'est tres bourrin et ca fait du massacre, prendre si on poursuit la comparaison avec ADD (desole mais c'est par rapport a cette reference qu'il faut concevoir les choses, c'est le but du thread)

ben prends l'equivalent addesque du demi-troll et tu auras quelque chose de moins realiste encore que dans Eleckase

Et pour moi il est quasiment impossible qu'un demi-troll massacre a lui seul plusieurs hommes d'armes avec facilite. Premièrement parce

que j'applique les regles de combat a plusieurs... deja il fait moins le beau le demi-troll niveau 1. Deuxiement parce que hormis son eventuelle armure naturelle et ses capacites de regeneration il n'a rien pour se proteger (va trouver une quelconque piece d'armure pour un bestiau de ce genre). Hors des le niveau un, dans ces conditions, il me parait impossible qu'il puisse effectuer ne serait-ce qu'une attaque par tour, et pour une simple raison : ce sont les autres qui le tapent, il est submerge et n'a pas ce qu'il faut normalement au niveau un pour se permettre d'oublier sa defense et de frapper une fois par tour (je ne considere pas que la frenesie permette d'ignorer les malus dues au nombre ou a un courage insuffisant pour ignorer sa defense...

Kragor

tyrian

divergences sur les règles

December 4 2001, 1:37 AM

Pour moi, il se fichait des malus de nombres. C'est normalement un bonus de sa frénésie (qui se déclenche qd il est en sous nombre). En gros tu le diminue. Snas oublier que ces brutes sont trops stupide pour connaître la peur. Ds tout les cas le demi-troll n'était pas seul, d'autres occupait les soldats. Mais c'est lui qui se frittait la majorité et il finissait les combats ds un sale état (mais récupéré très vite).

Kragor

euh faudra que je verifie tout ca a Noel

December 4 2001, 2:19 PM

Mais pour moi la frenesie, bien qu'elle se declenche quand le Pj est depasse en nombre (même la frenesie speciale du demi-troll) ne signifie pas qu'il ignore le malus du au nombre.

qu'il ne connaisse pas la peur ??? oui et alors qu'est ce que ca change ??? rien si ses ennemis sont en nombre suffisant...

Alor soui dans un couloir etroit et en utilisant de tactique je dis pas...

Mais par default, dans un combat basique ou il est largement depasse en nombre, il se prend une taule... Et la regeneration n'y changera pas grand chose a court terme, si il se fait envoyer dans le coma, ca lui changera pas grand chose...

Tyrian

sur la régénération

December 7 2001, 3:22 PM

Si j'ai bien compris, (ce qui veut dire que je ne suis pas sûr) il récupère une parité des blessures immédiatement. Sinon pour les malus, ils n'affectent que la défense, donc en gros le troll/2 prends tout les coups mais vu qu'il est très solide et qu'il l'envoie un adv au

tapis à chaque coups, il peut faire des ravages avant de s'écrouler. Noublie pas non plus que les adv eux ont peur et peuvent être bloqué en parade. Bien sûr, ils ne sont pas invinsible (celui dont je parle à faillit se faire tuer par 5

soldats du Chaos dont un champion, ils lui avaient brisées 2 jambes et un bras mais il en a tué 3 avant d'être hors jeu dont le champion).

Kragor

**je suis pas d'accord
sur un point**

December 9 2001,
4:12 PM

pour moi les malus affecte non seulement la defense et l'attaque. Et Pour attaquer d'un round sur l'autre, il faut reussir toute ses defenses (ca je l'invente pas je suis sur de moi). Comme l'initiative est generalement determinee qu'au premier tour ses chances sont tres minime

prenons un exemple : il est face a 6 adversairs

premier tour miracla il a l'init : il peut donner un coup en premier (pas de malus admettons parce qu'il est le premier)... il donne son coup admettons.

Derriere il doit se coltiner les 5 autres, avec une premier attaque a -2, une deuxieme a -4, une troisieme a -8, un quatrieme a -16 et une cinquieme a -32 !!! (si je me trompe pas c'est a peu pres ca les malus)

pour pouvoir attaquer au tour suivant, il lui faut reussir toutes ces defenses, sinon il continue a être sur la defensive... je ne sais pas si tu te rends compte c'est enorme, et pendant longtemps, il n'aura eliminie qu'un seul adversaire malgre le monstre que c'est...

moi ca me parait normal : l'union fait la force...

Kragor qui n'en demord pas

Tyrian

**demande
d'arbitrage de
qq'un qui a ses
livres à portée?**

December 11
2001, 1:30 AM

Pour moi si un jet de courage est réussie tu peut attaquer sans réussir ou même faire de défense. Hors le troll/2 a un courage infini. De plus, je suis certians qu'il n'y pas de

malus en attaque surtout pour qq'un qui attaque sans tenir compte de sa défense.

Tyrian

**j'ai le livre des
règles sous les
yeux**

December 14
2001, 3:17 PM

Et il dit que le persos subit des malus progressif en CD selon le nombre d'adversaire mais il n'ais fait mention nulle part de malus en CA. Par contre, il y a un malus en Ini (-2/adv). Mais je ne sais pas si les malus en Ini sont tjrs actif pour un persos en Furie.

Kragor

Evite les comparaison de ce style

November 28 2001, 6:51 AM

Ca me donne des allergies...

Arshak

un héros c'est un héros !!!

November 29 2001, 4:48 AM

Les vrais héros sont capables de faits exceptionnels, n'oublie pas, qu'avant de mourir Boromir (CF: LOTR) pour ceux qui connaissent pas, a tué une bonne trentaine d'orcs, et encore il s'est fait avoir par des archers ...

Kragor

**Encore une fois tout depend de la
conception de chacun**

November 29 2001, 5:14 AM

Eleckase permet aussi les acts heroiques...
Mais pour moi tu ne trouveras pas de Boromir dans Eléckasë. C'est mon point de vue.
Eléckasë n'est pas ADD pas plus qu'il n'est le Seigneur des Anneaux, MERP ou JRTM.
tout ca c'est une question de points de vues c'est tout. Et voila le mien

Arshak

okok

November 29 2001, 6:31 AM

Ok, je crois que je cerne un peu plus le monde l'Eléckasë, je suis peut être un peu chiant mais j'aime savoir à quoi j'ai affaire quand je joue à un jeu de rôles, histoire de ne pas faire trop d'erreurs fatales ...
merci pour tes éclaircissements.
a+

David

Et c'est pas le seul...

November 29 2001, 7:04 AM

Il est dit dans la légende que Roland de Roncevaux avait tué près de 1000 hommes avant de briser Durendal sur un rocher...mais bon...c'est quand même un peu exagérer je trouve...idem pour Boromir mais dans une moindre mesure...

Salete de forum

November 21 2001 at 8:04 AM

Kragor

J'avais poste plusieurs reponses hier (et pas petites) mais je sais pas j'ai eu l'impression qu'il y a eu comme des problemes avec Network54, a plusieurs reprises j'ai pas pu acceder au forum et les rares fois ou j'ai pu, mes reponses se sont perdus dans les abysses du net...

Network54, je te vomis toute ma haine !!! pour une fois que je disais des trucs interessants (principalement destinés a Tyrian)

Auteur

Reply

David

Fais comme moi...

November 22 2001, 12:07 AM

...fais un copier-coller de tes messages les plus longs avant de les envoyer...
Faut jamais avoir confiance en l'informatique...encore plus quand le serveur est en pleine maintenance.

Kragor

Comme tu le dis si bien

November 22 2001, 6:40 AM

Faut jamais avoir confiance en l'informatique...
si c'est pas Network54 qui plante, ca va être word ou notepad 😊

Tyrian

Envers et contre tout(et/ou tous)

November 23 2001, 12:26 PM

😊 J'aimerais que malgré les prbs techniques qui t'accables, que tu mettes tes commentaires qui m'étaient destinés. Ne me dis pas que toi, le champion du débat, abandonnes aussi facilement pour quelques picadilles. 😊 Surtout que pour le débat qui nous occupe vous êtes groupés (mon seul allié étant N'Qzis). Suis-je l'enfant secret d'Azhari's?

Kragor

J'aimerais beaucoup mais...

November 24 2001, 7:29 AM

J'y connais rien a la photosynthese des plantes... 😊

Plus serieusement, non je n'abandonne pas, mais si tu avais vu le message que j'avais pondu, ca m'a vraiment fait chier de le perdre...

J'ai commence a en restituer quelques bribes (notamment sur le fait que la magie etait pas vaincue, je te renvoie au post "Il ne faut pas vendre la peau de l'ours")
mais pour le reste, j'ai du mal a rassembler tout mes souvenirs. En effet, quand j'ecris, je passe directement sur le forum, sans prendre le soin de rassembler mes idees, de les organiser, les structurer ou les penser. Certes, ca donne de la spontaneite, mais en cas de plantage du forum, c'est dur de ressortir le message original.

Kragor

*******En gros et pour faire court*******

November 24 2001, 7:52 AM

Mon propos etait plus ou moins de developper pourquoi les Armagedons décroissaient en amplitude au fur et a mesure du temps. Helas, je ne me souviens plus bien le detail.

Je parlais aussi de l'armee des tenebres, qui si elle avait pu être constituée

'Orcs a l'epoque sous le commandement de seigneurs du Chaos, la situation n'etait plus du tout la même aujourd'hui, le sorcs etant organises en peuples, ayant eux aussi evolues, il y avait peu de choses qu'ils acceptent d'être subordonnes aux dirigeants du chaos. Avec la prise de conscience collective du peuple Orc, leur participation au sein d'une armee des Tenebres unique ayant pour seul but de ravager etait plus qu'improbable. les Orcs sont un peuple et ils peuvent revendiquer e tils en ont le smoyens, et ils n'ont plus besoin du Chaos, car dpeuis ils ont evolues et ont su s'organiser...

Bref ce que je voulais dire je crois, c'est que la donne etait tres differente. l'existence d'une armee des Tenebres au cours du Premier Armagedon etait conditionne par des circonstances particuliers qui ont permis son eclosion. aujourd'hui la situation n'est plus du tout la même, les humains ont integres l'existence des Armagedons (ce qui n'etait certainement pas le cas lors du premier).

Cela ne signifie pas qu'il n'y aura aucun heurts, mais les destructions ne seront pas aussi importantes, massives et impressionantes qu'au cours par exemple du premier Armagedon. Avec l'evolution voulue par le Pendule, les hommes pourront preserver plus de choses qu'ils ne le pouvaient durant le premier...

De plus sur pourquoi vouloir detruire le Cercle rubisé, je repondais quelque chose du genre :
pour renvoyer le Cercle a sa torpeur.
pour moi Cercle rubise et Cercle entite sont indubitablement lies... plus que la deferlante de creatures, ce que veut le Pendule a mon avis en detruisant le Cercle c'est porter un nouveau coup dur au Cercle qui emerge tout juste. un moyen de lui dire : "Rendors toi, tu n'as rien a faire dans mon Armagedon".
Le cercle a mon avis a du depenser de l'energie pour creer le cercle rubise, et sa destruction est un mo yen de l'affaiblir juste au moment ou il emerge de nouveau

En gros pour moi, l'Armee des Tenebres et le Cercle Rubisé n'avait aucun lien de cause a effet comme ton message semblait le supposer. pourquoi parce que sinon, le Cercle Rubise aurait du être brise egalement durant le second Armagedon, puis reconstruit, ce dont nous aurions du avoir des traces je pense... Encore que je ne sais pas si il y a eu une Armee des Tenebres pendant le deuxieme Armagedon (et même si c'est le cas, il ne faut y voir qu'un nom impressionnant que l'Histoire et les scribouillards ont donnees a des faits certes impressionnant mais qu'ils n'ont pas vecu personnellement. si ca se trouve, ce qu'ont a nomme Armee des Tenebres dans le legendes n'etaient que de shordes de pillards de types chaotiques et autres, et les scribouillards et historiens ont fait l'amalgame, base sur l'impression et les souvenirs des gens de l'epoque)

j'approuvais aussi Kristeal en repondant que les progres majeurs etaient fait durant l'Armagedon.
Et aussi je voulais signaler qu'il n'y avait pas forcément besoin d'argent pour susciter les recherches et les progres techniques, notamment et surtout pendant un Armagedon. ton argument de "Credits" a allouer aux recherche etant a mon avis trop moderne. Il y a aussi la contrainte, mais surtout l'entraide qui peut aider au progres techniques (je ne parle que des progres techniques pour l'heure, mais a mon avis ce n'est pas la seule composante du progres voulu par le Pendule). Exemple d'entraide : je vois bien la guilde du Pendule remplir le rôle d'innovateur : En gros elle developpe des nouvelles techniques, ou les importe de Sagal et en periode d'Armagedon, en propose l'adaptation sur eleckasë. un progres est plus suceptible d'être accepte par un puissant en periode de guerre totale qu'en periode de paix ou il a tre speu d'interet a modifier sa situation. Quand la situaiton devient critique par contre le puissant est plus enclin a accepter un progres même fantaisiste, qui

peut lui permettre de sauver sa situation ou d'achever son ennemi. ma conception de la guilde du pendule est qu'elle permet l'introduction de

progres techniques durant l'Armagedon et qu'ensuite elle laisse les peuples developper le progres...

Je suis tres insatisfait de ce message car mon message original etait bien mieux fait. Aussi te sera-t-il plus facile de repondre a celui-ci 😊

Kragor

Kragor

*****pour revenir a la guilde
des voleurs**

November 24 2001, 7:59 AM

Et a son role durant un Armagedon

Elle peut elle aussi être un vecteur de diffusion des innovations techniques : par le biais de l'espionnage mais aussi le vol, elle peut dérober puis diffuser les progres a d'autres puissance, empires, ou royaumes qui auront paye le prix fort pour cela.

Tyrian

*****je sais je me répète**

November 26 2001, 6:57 AM

... mais je trouve que dès le début il y a potentiellement 3 destructions massives (Darmund, Anorien, Terre des clans) et un début d'armée des ténébres a Darmund.

Sinon je crois que c'est pdt le 2 eme Armaggeddon que l'empire d'Atanor a été intégralement rasé par une Armée des ténébres. J'ai remarqué d'ailleurs un détail bizarre sur le comportement du Sorcier rouge à la main blanche mais j'ai pas le tps de développer(cours).

Kragor

*****Rah je suis decu**

November 26 2001, 9:41 AM

Tu me demandes de reformuler ma reponse, je prends le temps de le faire en un message qui certes se voulait court mais qui finalement etait super long plutôt developpe bien que bordelique et j'ai droit a seulement ca comme reponse !!!

5 ligne (en comptant le saut de ligne). C'est scandaleux tout simplement 😊

Pour la Terre de Clans, rien n'indique qu'elle sera rase par contre, d'ou tu tiens ca ? Darmund Rase oui a la rigueur, pour Anorien, je ne suis pas d'accord, elle est en tres mauvaise posture mais des informations que nous savons, des mages travaillent pour empêcher la propagation du mal. Dans l'etat actuel des choses rien ne prouve qu'Anorien sera rayee de la carte. C'est quand même la plus grande ville du monde... Je ne nie pas qu'elle est tres mauvais posture, mais c'est le genre de ville que l'on ne laissera pas rasee facilement... quand a la terre des clans, je me suis deja explique : d'ou tu tiens tes sources ???

Kragor

Tyrian

*****encore presse**

November 27 2001, 1:13 AM

ds une gazette il est dit que les hommes lezars
envahisse,nt la terre des clans.

Kragor

**verifie bien les
termes employes**

November 28 2001, 6:50 AM

premieremenr d'une presence dans la Terre des Clans
a l'invasion, il y a un large fosse
Et de l'invasion (dont je doute mais ma memoire
defaille sans doute) a la destruction massive de la terre
des clans il y a encore une douve...

Kragor

Anonymous

*****moins
pressé**

November 30 2001, 4:33 PM

Si je me rappelle bien, il est dit ds une gazette que
la Terre des clans est rapidement envahis par les
hommes_lézards à cause d'une pyrammide récente.
Et m^me sans la pyrammide, il existe
manifestement une armée des ténébres. Pour moi
les armées des ténébres semblent êtres ni plus ni
moins que les forces de Chaos que le Pendule ne
maîtrisent pas (ça fait belle lurette qu'il en a perdu
le contrôle).

Petite différence

Kristeal

November 20 2001 at 3:21 AM

Pendant une pénurie, il y a moins d'aliment mais ceux existe toujours mais sont difficiles à trouver.

Par contre pendant une famine, il n'y a plus rien à manger (sauf les semelles en cuir des chaussures et l'herbe des vaches).

Pour les IR des plantes, ça ne me dit rien du tout et de toute façon les plantes sont des organismes produisant eux-mêmes leur énergie.

Auteur

Reply

Kristeal

Ce message devait faire suite au message de Tyrian

November 20 2001, 3:22 AM

mais j'ai des problème de poste sur les forums de Network 54

Tyrian

Euh, les plantes ont qd même besoins de lumière

November 21 2001, 6:45 AM

elles ne produisent pas d'énergie sans lumière.

Kristeal

uniquement des UV...

November 21 2001, 11:12 PM

les plantes n'ont besoin que des UV de la lumière.

Tyrian

j'en suis pas sur

November 22 2001, 1:07 AM

Les plantes utilisent également une partie visible du spectre (essentiellement le rouge, c'est pour ça que la chlorophylle est verte).

Chasse Gnouf

Tout à fait Thierry...

December 5 2001, 4:18 AM

...je dirais même plus qu'elles absorbent tout le spectre visible sauf le vert mais surtout le rouge car la chlorophylle absorbe les photons de cette longueur d'onde et comme elle est majoritaire dans les tissus de la plupart des plantes...

Si vous avez des besoins en biologie végétale, bippez moi...

Chasse Gnouf.

Karlem

Franchement, vs trouvez pas que ce sont des discussions à Schmilblick!!!

November 23 2001, 2:06 AM

Car de toute façon, au delà de toute réalité, Eleckasë est un monde fantastique et comme me le disait si bien dans une de ses lettres, Alexandre Bidot son créateur, alors que je débutais comme MJ et qu'un de mes joueurs m'avait fait franchement chier avec une réalité de notre bonne vieille terre (à savoir qu'au moyen-âge, un livre coûtait la peau des fesses et que dans le scénar d'introduction du livre de base, la bibliothèque en est pleine!!!), Eleckasë est un monde médiéval-fantastique! De sorte, il faut admettre que certaines réalités sont différentes par

rapport au monde que nous connaissons. C'est ce qui en fait son charme aussi! Alors si on commence à s'intéresser à la photosynthèse des plantes sur Eleckasë en plein Armageddon... où va-t-on? Pourquoi ne dirait-on pas que la magie est quasi inexistante sur notre bonne vieille terre... de sorte, la magie sur Eleckasë est une absurdité, etc...

Non, je pense vraiment qu'il ne faut pas vouloir donner réponse à tout; il faut laisser une part au fantastique et se consacrer à des sujets plus en rapport avec le jeu en lui-même... je ne pense pas que ce soit la photosynthèse qui va permettre d'arrêter l'Armageddon ou les puissances qui y sont en conflit(encore que s'ils meurent tous par manque d'oxygène ou par absorption trop importante de CO2 😊). Enfin voilà, c'était juste pour donner mon avis sur cette discussion qui n'en finit pas!

Karlem

Kristeal

On fait ce que l'on peut pour se détendre les neurones ! nt

November 23 2001, 3:32 AM

lol

David

Pas d'accord!!

November 23 2001, 4:42 AM

Cela n'a rien à voir du tout...

La photosynthèse est un problème de science et quelque soit le monde dans lequel on joue la vie des plantes est la même.

Par contre au sujet des bouquins c'est tout à fait autre chose.
C'est dû à l'évolution dans tel ou tel sens de la société.

Les livres étaient chers au moyen âge pour une seule et unique raison... rare étaient ceux qui savaient écrire et donc il y avait peu d'ouvrage.

Dans Eleckasë, le nombre de personnes sachant lire et surtout écrire est beaucoup plus important -> plus de livres sont écrits -> les livres sont moins chers...

Pour conclure je pense qu'il faut bien différencier ce qui est dû à la nature et ce qui est dû à l'évolution dans tel ou tel sens de la civilisation.

Ehelha

...

November 23 2001, 9:45 AM

On peut aussi admettre que la magie modifie l'action de la photosynthèse sur les plantes ? C'est à l'appréciation de chacun finalement, comme d'habitude.

Et l'armageddon dans tout cela ?

Mirage

Bah !

November 25 2001, 11:44 AM

Eleckasë étant un monde différent, je ne vois même pas pourquoi il faudrait de la magie pour modifier les plantes.

Vous avez déjà vu des elfes vous ? Moi non. Pourquoi ne pourrait-il pas y avoir de plantes que nous ne connaissons pas ?

Je note au passage que les champignons sont des végétaux sans chlorophylle...

Oui, bien sûr, ça laisse le problème de l'oxygène pour les êtres vivants, mais il ne faut pas exagérer.. Si c'est ça la seule préoccupation des gens pendant un armageddon, ma foi, mon personnage sera sans doute assez déçu !

Surtout qu'avec des sources de lumière artificielles ou magiques, on résout le problème, non ?

Selon moi, d'autres situations peuvent être bien pires : un journaliste entrant dans une maison dont le toit s'effondre, une hache à la main, pendant que les personnages y sont attaqués, et en disant "ça interressera la police" alors qu'on vient d'ecraser le caniche... (private joke, sorry) 😊

Ehelha

... = interdit aux joueurs

November 26 2001, 1:26 AM

Tu n'as pas le droit de lire les messages précédés par "...", n'est-ce-pas "mirage" ?

Enfin, je vais te rassurer et aussi mes autres joueurs, je me suis déjà positionnée sur ce sujet. La photosynthèse existe sûrement cependant la magie est tellement présente qu'elle peut expliquer de nombreuses choses.

Ne t'inquiètes pas, l'armageddon ne dépend pas d'un phénomène de photosynthèse prononcé, pour moi. Ta jeune elfe noire aura d'autres révélations, bien moins plaisantes, je te le promet ...

Kristeal

c'est * le signe
repousse PJ.**

November 26 2001, 5:25 AM

C'est juste une petite remarques pour que tous les MJ utilise la même symbolique

Mirage

ah ?

November 26 2001, 8:53 AM

ben vi, je ne connaissais que ***, moi 😊

evitez de mettre tous des symboles differents, ou vos innocents joueurs ne liront plus rien sur ce forum 😊

Enfin pour répondre à Ehelha, je n'ai pas peur des armagedons, j'ai peur des journalistes 😊

Tyrian

**autre
dangers**

November 30 2001, 4:39 PM

je te conseil de te méfier également des chasses-gnouf.

Ce sont des créatures, racistes qui haissent les elfes, complètement cinglés(syndrome de paranoia aigue)... Elles se présente sous la forme de véléid.

Détail pour les reconnaître: elles craignent Magie(ce qui pour des véléids est totalement anormale).

Le danger provenant de ces choses est relativement faible mais elles peuvent se révéler très fourbes.

Kragor tu devais pas faire un dossier sur les pérons?(NPO)

Tyrian

November 9 2001 at 2:21 PM



Auteur

Reply

Kragor

Si

November 9 2001, 6:20 PM

j'aurais vraiment aime pouvoir le faire et avoir le temps surtout... Mais le temps c'est tres relatif... et j'ai comme je l'ai deja dit des tas d'autres projets en parralele... Et même en ne m'arretant qu'aux projets rolistiques, je suis debordé alors si t'ajoutes le boulot universitaire (pas super gros mais le peu qu'il faut faire est assez chiant pour me faire perdre assez de temps pour ne pas pouvoir faire mes projets rolistiques initiaux)

Tyrian

pourquoi les pérons en particuliers?

November 10 2001, 5:15 AM

C'est une race minortitaire, marginal même, sans civilisation développé.

Kragor

******pour une simple et bonne raison**

November 10 2001, 5:40 AM

(je mets les etoiles surtout pour mon Chasse Gnouf de PJ pour pas qu'ils viennent lire)

En tant que race minoritaire, ca implique moins de boulot pour moi 😊

plus serieusement, c'est parce qu'un de mes joueurs joue un Peron justement et qu'il m'a demande des renseignements sur cette race que j'ai ete incapable de lui donner

En fait, mon joueur a comme projet de fonder une Nation peron pendant le troisieme armagedon et cherche a aller a la rencontre des autres perons justement dans ce but. il est vraiment ambitieux et je toruve ca interessant, même si historiquement, les Perons en tant que communaute c'est pas top top, mais c'est justement l'occasion de changer... et pour cela j'ai besoin de developper l'histoire de ce peuple et leur mode de vie et tout ca quoi

Kristeal

***** ca m'intéresse aussi**

November 13 2001, 6:32 AM

car j'ai aussi un péron chez mes joueurs et c'est une idée à développer surtout que le 3ème Armageddon à déjà lieu.

Chouette un scénar tout fait !

Tyrian

Ca va être dur...

November 14 2001, 2:30 AM

...pour le PJ, les pérons n'aimant pas trop la vie en communauté. Ils n'aiment pas non plus les villes. Former une nations sans villes qui ne se fera pas immédiatement écraser par un empire proche, ca vas pas être facile.

Sinon,ds le même genre, j'ais un elfe noir ayant des envies fédéralistes qui désires créer une communauté ou un havre pour les elfes noirs ds le territoire de paix qui a été créer ds le royaume orc par un elfe noir.

c'est pas ce qui me fait peur.
que ce soit dur ou pas je m'en fous, l'interet est que les Pj ait des opportunités de faire les choses en grand. comme c'est un des rares Pj a avoir des projets concrets et grands, je vais pas le brider...

l'armagedon est l'occasion rêvée pour lui...

bref il est temps de changer tout ça.

donc il y a des chances dans ma campagne pour que les perons s'unissent

donc il y a des chances qu'ils puissent se tailler un bout de royaume a eux sur les ruines d'autres royaumes...

Je vois bien un truc dans le marécage de Tander...

oui ce sera pas un royaume comme les autres et après ?

je vais pas brider mes joueurs pour les raisons que tu soulignes.

Un royaume peut survivre sans vraie ville. Les orcs ne possèdent que deux villes qui n'ont été ouvertes que très récemment aux marchands et ça ne les a pas empêché de survivre en tant que royaume...

non c'est sûr ça ne sera pas une civilisation humaine classique comme on en a l'habitude... Et après ?

Que ce soit facile ou pas, on s'en fout... qu'il réussisse ou pas on s'en fout aussi...

ce qui compte c'est l'intention, le plaisir ludique...

enfin je crois

je disais simplement que ça allait être dur, les pèrons n'étant pas adaptés pour créer une civilisation, mais je n'ais pas dit que c'était impossible ou que j'étais contre.

une idee d'aide de jeux a developper peut-être

Kragor

November 7 2001 at 8:08 AM

ARGH !!!!!!!!!!!

tout mon beau message qui a disparu dans le Neant du web...

Bon je vais essayer de reprendre...

Je trouve que la presence des guildes sur Eleckasë est hyper interessante, mais manque cruellement de details. pourtant c'est un vivier de scenario passionnants, mais globalement les guildes sont assez peu developpees. Sans aller trop loin dans le detail, developper un peu plus pour chaque guild, son histoire, les personnages qui sont a sa tête, ses relations avec les autres guildes ou avec les Empires etc... me parait être parfait pour y placer des scenarios...

Bon le temps me fait clairement défaut pour developper une pareille aide de jeu, mais c'est quelque chose qui peut être interessant de faire et apporterait un nouvel aspect au jeu...

Evidemment la plus interessant et urgente de ses guildes a developper etant a mon avis les guildes de voleurs (et ses nombreuses ramifications)

bilbo, dans un de ses textes a emis la possibilite que la Guilde organise des Ventes aux encheres secretees et anonymes (chacun porte un masque pour ne pas être reconnu) d'objets plus ou moins pretendu magiques ou non...

J' imagine assez un scenario ou les Pj doivent acheter un de ces fameux objets lors d'une vente aux encheres a la bougie (c'est une vente de type, les encheres s'arretent a l'extinction de la bougie et c'est a ce moment le dernier a voir parle qui raffle l'enchere) une contestation sur la validite de l'enchere, une dispute, un vol ou une escroquerie (l'objet etait un faux) et une plongee plus profonde dans l'univers des Guildes qui n'est pas si clair que cela (en particulier chez les voleurs)

Bref voila la question :

Ne trouvez vous pas que les guildes meriteraient d'être developpees dans Eleckase

Auteur

Reply

bilbo

*** **Bonne idée...**

November 8 2001, 12:43 AM

C'est vrais que j'ai oublié les aides de jeux dans la liste des trucs que l'on pourrait développé...

Bon, si j'avais le choix de développer une guild, je développerais plutôt la guild des forgerons qui m'apparait comme l'une des originalités d'Eléckasë, les guildes des voleurs, des assassins, des mendiants ou les guildes marchandes, il en existe des douzaines dans tout les mondes donc les inspirations sont nombreuses, mais la Guilde des Forgerons me semble unique à Eléckasë.

Par contre, développer totalement une guild est un boulot titanesque vus que, pour la plupart, elles sont implantées dans tout le plan et doivent donc comptés des dizaines de personnages importants...

C'est pour ca que je pense qu'il faut bossé à 2 niveaux : la définition générale de la guild(ou du groupe de guild) ainsi que la définition d'un "groupe local" de représentant de la guild plutôt générique pour être intégrer dans nos campagnes.

Kragor

*****Exact**

November 8 2001, 4:44 AM

une guild globale et une guild locale plus directement exploitable en jeu me parait une bonne structure...

Perso il y a je crois une guild des forgerons dans un autre jeu med-fan dont le nom m'echappe je

crois...

Le defi c'est de faire quelque chose d'unique, c'est un boulot enorme j'en suis conscient, mais developper une guilde des voleurs un peu differentes de celle qu'on pourrait trouver dans un autre med-fan pourrait être je pense sympa...

pour moi en plus, la guilde des Voleurs est un des elements les plus importants d'Eléckasë, un pilier, une institution fondamentale et incontournable. il y est fait souvent reference dans la campagne je crois, de plus perso je l'utilise souvent pour "depanner" mes Pj quand ils sont en manque d'info... a un cout exorbitant cela s'entend 😊 (car ce qu'ils ne savent pas trop, c'est que les PNj des autres factions utilisent aussi la guilde pour se renseigner sur leurs propres déplacements, bref j'adore cette guilde !)

Tyrian

*****ma guilde des voleurs...**

November 9 2001, 12:40 PM

...ressembl si ce n'est qu'elle avait décider de favoriser les PJ (un Armageddon n'est pas bon pour les affaires sans compter qu'elle ne doit pas aimer les agents de la Loi 😊)

Auberon

**que dis tu la... (j'hesite a mettre des etoiles
la, je laisse au Pj le choix de lire ou non)**

November 9 2001, 6:18 PM

Un armagedon est tres bon pour les affaires.
la demande des services de la guilde a mon avis est tres forte durant un Armagedon, infos capitales, assassinats, chantages de notables, c'est l'ideal pour elle (non en y reflechissant l'ideal pour elle c'est la guerre des taupes, mais quand même...)
un Armagedon pour la guilde des voleurs, c'est le bonheur et la prosperite assures, enfin a mon avis...

Anonymous

Voleur est le mot important

November 10 2001, 5:12 AM

Ils ne font pas ds l'assassinat. De plus une guerre aussi dévastatrice que les armageddon n'est pas bonne car le commerce s'écroule. Des empires entier sont rasée avec toutes leur villes les plus importantes.
Economiquement c'est un désastre, sans parler du massacre. Tu oublie comment ce finit chaque Armageddon: L'armée des ténèbres n'envahit pas, elle rase tout ce qui ne lui résiste pas (empire d'Atanor ou empire des branks).
Même pour une guerre normal, les voleurs n'auront que peu d'influence car les dirigeants préféreront se basé sur leur propres agents qui sont probablement meilleurs en moyennes que ceux de la guilde(car mieux entraîné).

Kragor

*****Les etoiles bon sang les
etoiles**

November 10 2001, 6:01 AM

bon je suis pas d'accord sur un tas de points...
Pour moi voleur est un terme generique (politiquement correct) cachant diverses activites plus malhonetes encore que le simple vo ou cambriolage.
Pour des raisons evidente, la guilde ne peut pas s'appeler guildes des assassins... donc pour moi, ses activites incluent aussi l'assassinat et des tas d'autres activites louches.

personnellement, je ne m'arrete pas au terme Voleur...

Plus que tout je faisais allusion a la guilde des mendiants qui derriere ce nom cache en fait un reseau d'informations les plus performants qui soit et qui est il me semble ne filiale de la guilde des voleurs...

Qu'un Empire ait des agents plus performants soit, mais ses agents sont limites en nombre... la gulde de par sa nature plus ou moins clandestine et toleree, permet l'emploi d'agents sur tout un panel de territoires (pour moi la guilde couvre tout Eleckase en influence). un simple contrat a rolan Zery, peut avoir des repercussions rapidement sur Anorien. un Empire même comme chastes ou Azharis ne peut s'offrir ce luxe aussi rapidement et sur un panel d'activites aussi nombreuses que celles que proposent la guilde.

il va de soit que pour les affaires importantes, les agents de l'empire ou de la puissance seront plus performants mais aucun ne sera a même de couvrir tout ce que peut couvrir la guilde.

De plus je ne suis pas d'accord sur l'entrainement des agents. ceux de la guilde sont a mon avis plus performants que ceux des Empires...

imagines que tu lances un contrat sur un notable d'une ville. La guilde des mendiants avec son panel de misereux pourra observer a loisir les déplacements du notable et rapidement dire ou il se trouve dans quel quartier etc... de sorte que rapidement un assassin (specialise donc) arrive sur les lieux, effectue sa besogne et reparte dans l'anonymat.

si un agent isole devait faire cela par ses propres moyens, cela lui couterait enormement de temps et beaucoup de risques. Car si les gardes du notable peuvent se mefier en voyant 5 fois dans la même journee le même mendiant dans un lieu proche d'eux, il ne peuvent se douter de rien en voyant 5 mendiants differents au cours d ela journee, et même si ils connaissent le fonctionnement et les rouages de la guilde, cela ne prouve strictement rien...

De plus la guilde offre la possibilite d'agir dans l'anonymat le plus complet e til sera extremement difficile de remonter jusqu'a celui qui a execute le contrat...

Le principal service qu'offre la guilde est je pense l'anonymat. De plus la guilde etant une institution relativement stable d'eleckase se doit d'avoir je pense des contacts privileges avec les autorites (corruptions) et a les moyens de le faire sur tout un tas d'endroits.

L'Emissaire d'un Empire (exemple Kaladar IV qui manque cruellement de ressources comme tout le monde le sait mais pas seulement) ne dispose pas de ces ressources la et des infrastructures et moyens de la guilde (planques, info, couvertures, corruption)

il peut en disposer bien sur d'une partie, mais pour celui qui lance le contrat c'est et problematique.

Le probleme quand on emploie la guilde, c'est que l'on sait pertinemment que ses adversaires peuvent en faire autant. Mais savoir cela souleve moins d'incertitudes que

l'execution d'un contrat normal par ses propres moyens...

et puis les clients de la guilde ne sont pas que des puissants :
il y a aussi les petits royaumes, et les independants...

Bref si la guilde existe et est aussi puissante et influente,
c'est qu'il y a une raison :
Elle ne se contente pas de faire que du vol, et il y a une
demande pour ses "autres" services.

David

***** Pour ma part**

November 12 2001, 10:11 AM

Pour moi une guilde des voleurs ne peut mettre la
main sur tous le continent d'eleckase.
Il doit y avoir une multitude de guilde de voleurs
agissant chacunes sur un territoire de taille variable.

Les moyens de communications de l'epoque sont
très rudimentaires et pour qu'une information
traverse le continent il faut des semaines.

Une guilde de voleur ne peut donc qu'etre basée
dans une ville et controler les regions environnantes
dans un rayon de 100km grand maximum (2jours de
cheval).

Supposons qu'une guilde basée à Anorien essaie d e
"coloniser" l'ile aux tortues par exemple.

Le fait que les informations mettent des jours à
circuler obligera la guilde à "délocaliser" ses
organes décisionnelles pour pouvoir repondre
rapidement aux besoins.

Cependant donner un pouvoir de decision à un
groupe éloigné implique forcément tot ou tard une
scission car les voleurs de l'ile rechigneront à
partager leurs revenus avec les maitres de la guilde
se trouvant à anorien.

Mater la rebellion semble egalement improbable car
la force d'un voleur reside dans la connaissance des
lieux. Il faudrait donc envoyer un groupe tres
important de voleurs ce que la guilde ne peut se
permettre car ne pouvant delaisser ses affaires
courantes.

En ce qui concerne les competences d'une guilde de
voleur je suis tout à fait d'accord avec toi.

Je considere qu'une guilde est formée de mendiants
et de prostituées(informations),
d'assassins(extermiation), de voleurs(finances), de
contrebandiers, de receleurs(logistique). Et d'un
grand nombre d'autres organes pouvant diffères
d'une guilde à l'autre. Elle n'est donc pas limitée au
simple vol de bourse et cambriolage...

Tyrian

*****même ds cette
définition de la
guilde...**

November 14 2001, 2:36 AM

... un armaggeddon les mettra à genoux, les combats étant essentiellement des batailles rangées massives, ce qui n'as rien à voir avec des assassinats. Les empires investiront massivement sur des mercenaires plutôt que sur des assassins. Je ne vois pas ce qu'une guildes des voleurs peut avoir à gagner à un Armaggeddon.

Bilbo

***** y'a pas que les
combats et les contrats
quand même...**

November 14 2001,
3:42 AM

Faut pas oublier que les guildes des voleurs ne bossent pas que sur contrat, elles doivent quand même tirer une grosse partie de leurs fonds des cambriolages et de ce genre de trucs, hors, lorsqu'il y'a des guerre :
1/ y'a moins de gardes dans les villes éloignées du front.
2/ y'a beaucoup de pillages dans les villes prises.

Ce qui fait que les guildes devraient pas chaumer, mêmes les branches éloignées du cambriolages devraient en profiter :
- Au niveau des assassinats, je pense que ca continuera fort bien, notamment pour éliminer les généraux adverses.
- Les trafiquants et les contrebandiers seront encore mieux payé, même s'ils prennent plus de risques
- etc. etc.

Bref, je pense qu'une guilde des voleurs peut prospérer pendant l'armagedon, par contre pour savoir si elle prosperera plus qu'en temps de paix, c'est difficile à dire vu qu'il y'aura une adaptation qui sera peut être difficile à faire et bien plus de risques...

N'Qzi

**Considérations sur les
voleurs en temps de
guerre**

November 15
2001, 1:08 AM

Une guilde de voleurs ne peut prospérer que dans un pays prospère. Le richesse d'une guilde de voleurs ne peut qu'être proportionnelle à la richesse du pays dans laquelle elle opère.

A long terme, la guerre est désastreuse pour une guilde de voleurs.

Dans les bénéfices, on peut citer :

* augmentation du marché noir. C'est clair que la contrebande de nourriture et autres produits rares est un moyen de

s'enrichir.

* contrats de renseignements et d'assassinat mais là, je mets un bémol parce que les armées ne sont pas riches, les généraux ne sont pas des crésus. Assassiner un général relève de la mission quasi impossible pour moi. Un général dispose d'objets corrects pour assurer sa protection, est entouré d'au moins un mage avec des moyens de détection, de guerriers sur-entraînés, etc. Sa mise à mort relève de l'impossible et même en cas de réussite, risque fort d'entraîner la mort de l'assassin. Et puis, il ne faut pas oublier qu'un soldat l'emporte sur un assassin en terme de compétence martiale et que les troupes régulières (ou certains éléments voire unités) peuvent reprendre à leur compte cette mission...

Dans les pertes, on peut citer :

* Ville plus surveillées, sous loi martiale, avec couvre-feu et punition plus sévères en temps de guerre ! C'est l'armée qui prend part à la guerre et non la garde de la ville. A cela il faut ajouter la levée de la milice, la participation des Templiers des cultes, etc.

* Traque des voleurs soupçonnés d'espionnage avec des moyens sans commune mesure avec le temps de paix

* Pillage des villes. L'idée qu'ils en profitent est véritablement RIDICULE car les voleurs ne suivent pas les armées et les pillages sont l'oeuvre des troupes régulières... Ces pillages s'accompagnent d'incendie et d'exécution sommaires (sans compter les autres festivités comme les viols, l'esclavage, le travail forcé, enrôlement forcé, etc.) Les voleurs sur place doivent surtout sauver leur peau car jusqu'à preuve du contraire, ils pourront difficilement s'attaquer à l'armée victorieuse.

* Baisse du commerce. Moins d'argent généré globalement et donc moins d'argent ponctionné par les voleurs...

Il ne faut pas oublier que les missions d'espionnage et d'assassinat peuvent être confiées à des unités spéciales des forces régulières. Il n'y a aucune raison de ne pas avoir des troupes spécialisées dans un monde fantasy. De plus, toutes les nations ont des agents qui servent à la fois de diplomates, d'assassins, d'intermédiaires et qui sont beaucoup plus fiables que les guildes de voleurs.

Dans un monde médiéval "réel" ces considérations sont bonnes, mais je pense pas que ce soit adapté au monde d'éléckasë.

1/ le renforcement de la sécurité ne sera pas généralisé.
C'est sur que dans l'empire catholique la sécurité sera renforcée, en tout cas au début de la guerre, mais je pense pas que ce soit un excellent terrain pour les voleurs, même en temps de paix.

Par contre, il y'a tout le coté ouest qui compte des royaume plutôt "pauvre" et dans lesquels je pense pas que l'on puisse mobiliser l'armée ET augmenter la milice.

Pour lever de grosses armées, ils iront forcément puiser dans leur milice qui en sera grandement affaiblie.

2/ l'armagedon est une guerre totale, a long terme.
Même si tout ne sera pas détruit, l'armagedon c'est des centaines de milliers de morts, et au moyen-age, les morts c'est principalement parmi les soldats qu'ils sont comptés.

Il y'aura donc rapidement une pénurie de soldats et cette pénurie poussera les empires à puiser dans leur réserves, en recrutant (de force) une bonne partie de la population et en utilisant des miliciens et des soldats pour les encadrer, donc affaiblissement des gardes.

Premierement je souligne que je ne partage que partiellement la définition de David...

Pour les details sur les activites en elle même je te renvoie au post de Bilbo...

Mais je toruve ta vision reductrice quand même...

un armagedon ce n'est pas que des batailles rangees... il y en a certes mais je ne pense pas que ce soit constitue que de ca... ca ne suffit pas... Je ne pense pas que le pendule prenne

autant de mal pour n'avoir que des batailles rangees (qui peuvent exister d'ailleurs snas Armagedon) Bref sur ce point la je trouve ta vision reductrice mais je developpe pas et je reviens a ce qui me parait la base du thread, une guilde des voleurs...

d'abord je vais m'expliquer un peu plus sur la vision que j'en ai...

beaucoup d'entre vous ont exprimé leur desaccord sur la possibilite d'une guilde etendue sur tout eleckase, je comprends tout ces desaccords cependant mon objectif est justement de fair eune guilde atypique, presque soudee et tres fortement internationalisee.

Par guilde des voleurs au niveau Eleckasiens, j'entends en fait une internationale des guildes des voleurs... (genre toutes les guildes travaillent main dans la main... j'ai un contrat sur Anorien, je te l'echange contre un contrat sur Orlan-Zery ce qui renforcerait l'impression d'une guilde au fonctionnement nebuleux et obscur)

pour ce qui est de la communication je repondrais ceci :
et la magie ? Et les demons messagers ? et plus simplement, les pigeons (ou autre volatiles de ce genre) voyageurs ? il n'est inenvisageable de considerer l'existence en rase campagne de relais de la guilde (qui changent l'oiseau messenger quand les distances sont trop longues)...

Sans aller jusqu'au telephone (j'en vois deja hurler a l'heresie face a mes idees revolutionnaires ehelha and cie) tout ce genre de moyens sont accessibles je pense a une guilde des voleurs et j'ai certainement du en oublier...

donc oui, il existe plutôt une multitude d'eguildes locales, mais cela ne signifie pas qu'elles sont incapable de communiquer et cooperer entre elles...

pour ce qui est de l'Armagedon, une guilde des voleurs a autant de choses a gagner qu'en periode de paix... l'Armagedon est propice au besoin de renseignements et d'informations (chantage sur un general adverse par exemple). sans aller jusqu'à dire qu'elle a plus a y gagner qu'en temps normal, en tout cas elle a des choses a y gagner et c'est sans doute l'instution eleckasienne qui se sortira le mieux d'un Armagedon... Personne ne lui en veut, tout le monde utilise ses services...

Pour faire une comparaison douteuse :

Pendant les guerres mondiales, un bon nombre d'entreprises se sont enrichies sur la production d'arme durant l'effort de guerre et d'équipement militaire de sorte que des decenies apres, elles sont les fleurons de l'industrie (renault par exemple)... et osnt des entreprises qu'on imagine mal pericliter facilement...

La guilde des voleurs pour moi c'est pareil, elle vend pas des armes mais des informations et des services... Imaginons de nos jours la CIA "vendre ou louer" ses services...

...

La guilde des voleurs pour moi c'est ca, c'est une sorte de CIA commercial version Eleckasienne... 😊

Kragor qui va s'arreter la

Bilbo

***** petit
bémol...**

November 14 2001, 11:57 PM

pas sur l'idée de l'organisation de la guilde, mais sur la conclusion...

je pense pas vraiment que la Guilde des Voleurs aille comme but principal de vendre ses prestations.

C'est effectivement souvent comme ca que les joueurs interagisse avec, mais le but principal de la guilde des voleurs c'est quand même de s'enrichir par tout les moyens.

La vente de "services" représentent une entrée d'argent mais je pense pas, et de loin, que ce soit la plus grosse.

N'Qzi

**Mais tu oublies une
composante essentielle
qui réduit cela à néant**

November 15
2001, 1:35 AM

Tu compares la guildes des voleurs à la cia... Tu es trop comique... Tu as oublié juste une dimension là-dedans... C'est la dimension nationale. Jusqu'à preuve du contraire, la cia est nationale et américaine. Ce n'est pas une organisation comme celle que tu décris.

Elle agit également sous le couvert

de la légalité... Les agents du fbi sont soumis à certaines règles. Pas les voleurs...

Il ne faut pas oublier que les gens s'étripent pour des convictions religieuses, philosophiques, nationales, etc. Dans ta vision, les voleurs sont des gars hyper rationnels. Ils font fi de toutes les considérations qui ne sont pas économiques... Ils font fi de toutes velléités belliqueuses, ils acceptent de se soumettre aux règles d'un méga-cartel. Ils sont vraiment trop gentils tes voleurs...

Dans ta vision, il y a peu de places pour les guerres de gangs, les règlements de compte entre familles criminelles, les tentatives d'implantation de criminels étrangers dans d'autres pays... Tout ce qui fait le charme des relations entre voleurs. Tout ce qui se rapproche de la réalité.

De nos jours, cela n'arrête pas. Ainsi, en Belgique, la filière éthiopienne de prostitution s'est fait liquider par les Albanais... Les Hells Angels affrontent les Banditos tous les jours pour le contrôle de certains territoires, etc. Des bandes se font liquider tous les jours aux states, etc.

Ta vision est bien trop éloignée de la réalité que pour pouvoir se fondre dans ma vision. Ce qui peut marcher, c'est une guilde d'un pays très puissant qui a conquis d'autres territoires... Avec de fréquents heurts avec la pègre locale... Mais de là à imaginer une coopération à l'échelle d'un continent entre guildes différentes, c'est de l'utopie furieuse.

Ta comparaison avec les entreprises qui ont prospéré en temps de guerre n'est pas douteuse, elle est erronée. Toutes la nation a fourni les moyens pour que l'un prospère. Et toujours dans une dimension NATIONALE. Dis-moi un peu comment deux guildes dont les pays sont en guerre vont coopérer ?? Imagines que le contrat soit la prise d'une ville. Tu crois vraiment que les voleurs de cette ville vont accepter de la voir tomber dans les mains de l'armée ennemie en livrant des informations

aux espions adverses... Surtout si elle se fait rasée lol. La dimension locale est bien trop importante que pour que ce que tu nous décris puisse exister.

Et je pourrais continuer encore comme ça des heures mais là, je n'ai plus le temps...

P.S. PAS le temps de vérifier l'orthographe, désolé

Kragor

*****euh, t'as pas pris ça sérieusement j'espere**

November 15
2001, 5:35 AM

comme l'indiquait un des rares smileys et une remarque que j'ai mise, c'était une comparaison plus que douteuse et en tout cas certainement pas pertinente...



J'étais fatigué, mais j'ai pas d'excuses je n'aurais pas dû le poster...

Bref oubliez la CIA c'était une très mauvaise comparaison et en tout ce n'était pas vraiment sérieux 😊

David

*****Tout au contraire**

November 14 2001, 4:48 AM

Pour moi c'est justement en temps de guerre que les guildes sont les plus productives.

Bien que certaines villes proclament la loi martiale d'autres sont complètement dépassées par les événements et un état de non droit s'instaure. Les milices ont d'autre chose à faire que de s'occuper de contrebande ou de vols à l'étalage.

Ensuite, si l'on se réfère aux guerres récentes de notre monde on constate que la pénurie de marchandises entraînée par le manque de sûreté des transports engendre une hausse impressionnante du marché noir. Et qui mieux qu'une guildes de voleurs peut mettre la main sur un marché aussi juteux? Les guildes des voleurs ont donc, à mon avis, encore plus de travail qu'en temps de paix.

Tyrian

*****fin
d'Armageddon**

November 14
2001, 7:23 AM

je vous rappelle la situation à la fin d'un Armageddon: Les grands empires n'existent plus pour la plupart(ex: Empire d'Atanor, Empire des Branks...), la plupart des grandes villes étant des cibles stratégiques, elles sont en ruines. Le commerce est donc anéanti. La famine(plus de lumière = plus de récolte) règne avec son cortège de maladie. La population est probablement divisée par 3 ou 4 au bas mot. La plupart des productions sont à zéro. Il faut tout reconstruire.

Aucun groupe humains ne peut gagner qq chose ds ce désastre.

Le seul avantage d'un Armageddon c'est que ds la période le précédant et à son début les progrès technologique sont accélérés par les grands empires pour leurs donner un avantage pour les batailles à venir.

Kragor

**tu les tires d'ou tes
statistiques ???**

November 14
2001, 6:03 PM

Parce que si je conçois vaguement certaines des choses que tu enonces, tes statistiques me semblent bien trop précises et je n'ai pas souvenir d'avoir lu quelque chose de ce genre auparavant

Kragor

et j'ajouterais

November 14
2001, 6:07 PM

Et Azharis dont l'Empire tient depuis plusieurs Armagedon ?
Et les taltariens, premier empire connu datant du premier Armagedon ?

Si ça, ce ne sont pas des groupes humains qui survivent, je me demande vraiment à quoi ressemble un Armagedon avec toi...

Bref l'Armagedon (pour reprendre un terme économique) c'est pour moi pas seulement, l'occasion de créations destructives (la traduction est approximative) mais aussi aussi l'adaptation d'institutions, d'organisation qui existaient déjà...

Tyrian

**adaptation
forcée**

November 15
2001, 1:17 AM

Si qq chose s'adapte, c'est qu'il est forcé, donc qu'il est en mauvaise posture.
Tu cites 2 Empires survivants, je ne trouve pas que cela fasse bcps. De plus ces 2 empires ont probablement été très durement touché car ils n'ont pas profité pour s'étendre énormément. C'est qu'ils devaient être occupé à se reconstruire. Pour les chiffres, c'est un peu au pif mais imagine une période ou il n'y a pas de jour: pas de récolte donc famine donc épidémie. Sans compter les guerres psur tout le continent, les créatures mystiques qui ravagent tout... Il n'y a jamais rien eu d'équivalent ds notre réalité. Les paysans ont tjrs réussis à obtenir des récoltes même maigres. Malgré cela les famines ont ravagées des populations et les ont parfois divisé par 2.

Kragor

**Pas
beaucoup...**

November 15 2001, 5: 38 AM

Deux Empire qui survivent ? Pas beaucoup... Sur 4 existant a l'heure actuelle et sur un total de 5 ayant existé (il faut ajouter l'empire d'Atanor) 2 Empires qui survivent a chacun 2 Armagedons, je suis desole mais pour moi c'est beaucoup...

N'Qzi

Que nenni

November 15 2001, 1:15 AM

J'ai écrit un message que je ne vais pas reproduire ici et qui se trouve un peu plus haut sous le titre "Considérations sur les voleurs en temps de guerre".

Certes la contrebande est un moyen pour eux de prospérer mais c'est bien le seul !!!

Et toute guerre s'accompagne de son lot de pillages, des destructions, d'exécutions, d'enrôlement forcé, etc. Tout cela ne peut être profitable à une guilde de voleurs. Comme Tyrian l'a dit, des villes sont rasées, des populations entières anéanties, des champs brûlés, des économies anéanties. L'apparition de la maladie n'est qu'une suite logique des champs de batailles sur lesquels des milliers

de cadavres pourrissent, des conditions de vie de la populations (malnutrition, manque d'hygiène encore plus flagrant qu'en temps de paix, etc.)

Une guildes des voleurs est une institution à vocation économique... Elle ne peut donc prospérer sur un champ de ruines...

David

Il ne faut pas non plus exagerer November 15 2001, 7:25 AM

Je crois qu'on a pas vraiment la meme perception d'un armageddon.

Pour moi ce n'est pas une apocalypse apres laquelle les quelques survivants essaient de reprendre des forces tant bien que mal.

Non, pour moi c'est une guerre qui a un caractere dans laquelle chacun est plus ou moins engagé.

Des combats surgissent un peu partout semant la terreur et rasant les regions situés sur les lieux d'affrontement. Mais à coté de ça certaines villes sont éloignés des affrontements majeurs.

Le chaos et le non droit regnent en effet mais pas la ruine...

Et encore pas partout le royaume d'azhari par exemple n'étant touché que sur ses frontieres, l'empire de catholique également...

Il y'a un affrontement general certes mais c'est plus une guerre de domination que de destruction.

Dans le contexte que je decris les guildes de voleurs peuvent en effet jouer un role capital, ils ont une puissance logistique et d'information extremement importants qui peut etre utiles à toutes les nations.

Notez que meme si les batailles au grand jour sont les plus impressionnantes et les plus devastatrices, c'est dans l'ombre que ce gagne un armageddon comme dans toutes les guerres...

Tyrian

et la famine November 16 2001, 6:52 AM

Tu oublies l'un des effets les plus devastateur des armageddon: l'absence de lumiere qui signifie une famine généralisé... De plus les guerres se mène essentiellement sur les chps de bataille. La guerre ds l'ombre ne sert que de préparation pour se donner un avantages pour les batailles à venir (ou simplement un avantage économique en période de paix).

Kragor

Une chose qu'on a souvent tendance a oublier

November 16 2001, 10:24 AM

... Et la Magie bordel !

De plus l'absence de lumiere certes causera beaucoup de degats, mais un paysan moyen est prepare jusqu'à un certain point : il engrange des stocks...

Il le fgait d'autant plus des que des rumeurs commencent a courir avant même le debut de l'Armagedon. Bref le paysan il est pas si con que ca, même si il va beaucoup souffrir, il va tenter de limiter un max les degats.
il atnd pas bêtement le debut de l'armagedon pour se dire : oh ben tiens ya plus d elumiere, je peux plus produire je vais mourir de famine...
non il s'inquiete, il fait des stocks en entendant toutes les rumeurs armagedoniennes et en se souvenant les recits populaciers des Armagedons (il prend donc encore plus peur et quand ces stocks sont epuisés, la il se dit qu'il va y avoir famine...(et je vous passe l'interet qu'aurait une guilde comme celle des voleurs a piller ces stocks et a revendre au marche noir)

Bref une famine ca se declenche pas du jour au lendemain a cause de l'absence de soleil. De plus il y a des chances pour que justement une guilde comme par exemple celle des marchands tente de reguler la situation pour eviter qu'elle n'empre face aux comportements irrationels. Combattre l'Armagedon c'est pas seulement être present sur un champ de bataille...

Chacun ses armes...

Tyrian

*****les stocks dureront-ils
plusieurs années?**

November 16 2001, 12:31 PM

Sinon pour la magie, pour cet Armaggeddon on peut l'oublier elle à déjà perdu une grosse parite des mages de l'esprit (devenu fous) et les autres sont très diminué. Jusqu'à la création d'un nouveau gardien de l'esprit (peut-être grâce au joyau de l'esprit), on peut l'oublier.

Sinon je persiste à dire que la guilde n'a rien à gagner ds cette histoire car ses principaux clients sont les marchands et non les nations. Il est clairement dit que les grands empires ont pour les missions importantes leurs propres agents (la guerre des taupes ça vous dit qq chose?). Les marchés noirs c'est bien, mais il faut avoir qq chose a vendre. Même si les destructions ne sont pas massives (et pur moi il est évident qu'elles le seront, Anorien morfle dès le début et Darmund peut-être rasé très vite si les PJ se plante) les ressources seront en grandes parties prises pour les forces militaires(loi maritime).

Kragor

******Il ne faut pas vendre la
peau de l'Ours...**

November 17 2001, 6:08 AM

avant de l'avoir tué

voila ma position sur la Magie sur cet Armagedon. je developpe pas c'est assez explicite

Kragor

*****j'ai un peu de temps
a perdre**

November 21 2001, 8:10 AM

aussi je developpe :

La Magie a deja anticipé la mort du maître de l'Esprit. je vous rappelle que tout au long de la campagne, les mages peuvent se rendre compte qu'elle est en train de modifier sa toile autour d'Eleckasë. Voila un bon indice qui laisse a penser qu'elle anticipé la mort du maître de l'Esprit.

De plus le maître de l'Esprit lui même sait depuis sa confrontation avec je ne sais plus quel dragon, qu'il va mourir...

Bref un bon nombre d'indices existent pour laisser croire que la mort du maître de l'esprit est deja anticipée par la Magie avant même la mort effective de celui-ci et de l'Armagedon

De plus si malgre tout cela lui cause enormement de degats, n'oublions ps non plus que si tout se passe bien, elle recuperera le maître de l'Ombre grace aux Pj... et ca c'est pas negligeable non plus. Donc au pire si on considere qu'elle n'anticipe pas la mort du gardien de l'Esprit, les cvhoses s'equilibrent, elle perd un maitre mais en recupere un.

Et comme il y a de fortes raisons de considerer qu'elle a anticipé la mort du maitre de l'Esprit...

Bref, la magie n'est pas morte, encore moins hors combat... et elle va vendre tres chere sa peau...

Kragor

*****hum, vais essayer de rester correct et de poser mon point de vue clairement sur la guilde**

November 17 2001, 6:24 AM

D'abord je n'ai jamais dit qu'il n'y avait que les Empires comme client... Eléckasë n'est pas constituee que d'Empire. tu me semble oublier la multitude de royaumes independants et de forces avec beaucoup moins de moyen que les Empires. De plus deux empires sur 4 sont en train de perdre leur coherence, avec l'apparition de forces contestatrices en leur sein (Kaladar et Taltarie). et la prise de distance de certaines provinces en leur sein (taltarie).

Or ces forces qui ne sont pas pour l'instant des Empires ont besoin des informations que peuvent leur apporter les voleurs car elles ne disposent pas encore des structures developpees au niveau d'un Empire.

Ainsi les rebelles d'Arthys ou Gregault lui même qui a passe un bon temps en exil n'ont pas les infrastructures que peuvent avoir une guilde pour avoir des informations...

Et ca c'est juste au niveau d'Empires... Maintenant considere les Jeunes Alleux et la contree des brumes, nombre des royaumes et villes les composant auront besoin d'informations pour contrer les forces a l'oeuvre et nombre d'entre eux n'ont pas les moyens d'avoir les infrastructures pour cela...

Même des institutions isolees comme le Conseil de Vermont ou le Conseil sentoriel ont besoin d'informations precieuses pour anticiper au mieux les mouvements armagedoniens et les ralentir (ou les contrer) au mieux de leurs possibilites...

ajoutes a cela la multitude d'individus a l'Ego surdimensionne qui vont tenter d'en profiter pendant l'armagedon pour ameliorer leurs positions personnelles (ou pour la preserver qui sait) et tu obtiens une guild tres prospere...

je ne cherche pas a te convaincre, mais l'Armagedon ce n'est pas que des batailles rangees. Et même seulement dans ce cas la, la guilde peut avoir son importance : imaginons, une notable hedoniste qui se paye une prostituee pour prendre un peu de bon temps et au cours de la nuit revele par exemple l'heure d'attaque des troupes X contre Y. ce genre d'info peut être tres importante dans une guerre, et le moyen de l'obtenir est aussi la guilde...

donc je me repete sans doute, mais ne vois pas la Guilde des Voleurs comme de simples voleurs et contrebandiers, ils sont bien plus que cela, ce sont avant tout des mercenaires de l'information. et l'information est capitale dans une guerre et donc a fortiori dans un Armagedon. De plus leur clientele est tres tres large, et ne s'arrete pas aux Empires ou a la guilde des marchands...

Tu me parais oublier d'une part tous les autres clients potentiels de la Magie et toutes ses autres activites. et c'est sur ca que vient la difference. donc je suis OK avec toi si tu admets que par guildes des voleurs tu entends qu'il ne font que du vol et du cambriolage et que leur client exclusif est la guilde des marchands. Cependant cela ne me parait pas être le cas du tout en realite 8ou au moins dans ma campagne), mais

si c'est ta conception je la respecte, mais poses la une bonne fois pour toutes afin qu'on ne poursuive pas stérilement...

Kragor

kragor

petite erreur

November 17 2001, 6:27 AM

dans le dernier paragraphe :
"les autres clients potentiels de la Magie "
il fallait bien sur lire de la Guilde

Tyrian

**Le problème est plutôt ds
l'amplitude de l'Armageddon**

November 17 2001, 4:32 PM

En effet pour moi, l'Armageddon est un carnage complet. Il force l'évolution en obligeant à évoluer dut fait de conditions très dures ds lesquels aucun groupes ne pourraient souhaiter être même en étant masochistes. Les empires sont manipulés pour se battre entre eux mais ce n'est pas de cela que viennent les plus gros carnages. Un empire(humains) ne souhaite que conquérir. Hors les armées démoniaques qui surgissent pdt un Armageddon détruisent et tuent tout sur leur passage. Dès le début de cet Armageddon, Darmund risque d'être rasée pdt qu'Anorien est contaminé par le chaos à cause du cadavre du dragon. Ces 2 villes comportent probablement 2 guildes importantes des voleurs (et ce quelqu'en soit la définition)qui risquent donc d'être détruites. La terre des clans est également rapidement envahis par les hommes_lézards qui massacres les humains. Et ce n'est que le début. Même si ds un premier tps la guilde va gagner bcps d'argent, elle perdra bcps de ces membres, de ces clients et de ces victimes. J'ai l'impression que votre défintion d'un Armageddon est un peu gentille. Mais de ce cas il n'y aurait pas d'opportunité pour les races minoritaires de ce taillé un territoire. Les pèrons, dut fait de leurs qualités de prédateurs résisteront mieux à Armageddon tel que je le conçoit et pourront donc se tailler un territoire en profitant que les groupes humains soient très affaiblis.

Anonymous

****** Pj ne lisez pas le message precedent,
tyrian a oublie les étoiles**

November 18 2001, 6:43 AM

Bon Gentillet gentille, c'est toi qui le dit...

Effectivement on ne definit pas de la même maniere un armagedon. Pour moi un armagedon tel que tu le decris n'apporte aucun progres mais plutôt des regressions. Donc pour moi ta definition est trop extreme car contraire aux objectifs du Pendule qui desire a sa facon le progres.

Donc effectivement, ma definition de l'Armagedon peu sembler gentille a tes yeux... Je n'ai aucun moyen de te convaincre du contraire mais je peux t'assurer pourtant que ce n'est pas le cas du tout... donc on n'a pas les mêmes vues sur l'Armagedon...

deja pour moi, chaque Armagedon est different... si dans le premier il y a pu avoir une armee des Tenebres cela ne signifie pas qu'il y en aura systematiquement une de la même puissance a chaque Armagedon et ce pour une simple raison, les hommes ont su s'adapter evoluer depuis. la ou avant il etaient un peu plus isolees (mois d'empires, moins de royaumes et moins de villes) une armee des tenebres pouvaient effectivement sembler destructrice.

Depuis cependant, les hommes ont évolué se sont mieux organisés ont fait des progrès techniques qui font qu'il n'y a plus besoin systématiquement d'une armée des ténèbres pour que les hommes effectuent une prise de conscience...

mon avis est qu'avec le temps, les armagedons décroissent en Amplitude au fur et à mesure que les hommes intègrent cette notion et s'y préparent et évoluent en fonction de cette donnée... c'est comme ça que j'interprète la volonté du Pendule et la raison des Armagedons...

donc pour moi les Armagedons se suivent et ne se ressemblent pas...

donc pour moi également, les phénomènes seront plus doux que dans le premier Armagedon. pour moi, il n'y aura pas d'armées de ténèbres dans celui-ci, et si il y aura des destructions, elles seront sans aucune commune mesure avec les destructions qu'Eléckasë a pu subir durant le premier Armagedon, quand l'Armagedon était encore une donnée inconnue des hommes qui n'y étaient donc en conséquence pas préparés...

Attention cela ne signifie pas que tout sera rose loin de là... Bien au contraire, et comme dans tout phénomène de ce genre, il y aura des perdants et aussi des vainqueurs. Des empires tomberont, des royaumes s'élèveront sur leurs ruines etc... pour moi la Guilde des voleurs est une de celles qui s'adaptera le mieux et elle pourra se considérer comme gagnante à la sortie en raison de sa relative neutralité. pour autant elle subira également de grosses pertes (les exemples que tu cites sont très bons) mais à un niveau global, elle s'en tirera mieux que d'autre...

Le principal problème qui se pose pour moi dans un armagedon, c'est la survie... celui qui survit sort gagnant. Voilà mon avis en un message peu ordonné sur comment je conçois l'Armagedon

tout cela peut ne pas paraître très clair, mais je peux t'assurer que ce n'est pour autant une conception gentille ou naïve de l'Armagedon. j'essaie simplement de prendre en considération les objectifs du pendule à ma manière

Kragor

**euh je suis pas anonyme
c'était de moi (npo)**

November 18 2001, 3:13 PM

mais vous auriez pu vous en douter

Tyrian

*****l'évolution se fait avant**

November 19 2001, 11:15 PM

Pour moi c'est la tension avant l'Armageddon qui crée les plus gros progrès. Ensuite les destructions massives permettent une reconstruction donc un renouveau. Les progrès sont donc avant et après. La présence de la guilde du Pendule permet de sauvegarder les progrès et de les répandre à tous après l'Armageddon. Sinon, si il n'y a pas d'armées des ténèbres pourquoi avoir détruit le cercle R? Et l'armée qui va envahir Darmund, et le Dragon du Chaos (qui vaut à lui tout seul un bon groupe de guerrier du chaos)... Elle sera présente car elle peut compter sur la dissension des humains pour pouvoir gagner. En effet cette armée est en grande partie composée d'orcs. Elle représente donc en partie le royaume orc. Cette armée a également évolué, elle est devenue plus disciplinée, organisée (voir les menaces qui pèsent sur les nains).

Kristeal

***** pas d'accord sur le temps**

November 19 2001, 11:40 PM

S'il est vrai que la tension pré-Armageddonienne peut insister au développement de nouvelles technologies, c'est toujours en temps de guerre que les plus grands progrès sont réalisés. Pourquoi ?

Pour 2 simples raisons, la première est que les états accordent plus de "crédits" aux chercheurs et la deuxième est la suite de la première, est qu'une nouvelle technologie donne toujours un avantage sur son adversaire et cela permet de faciliter la victoire.

De plus, l'Armageddon pour les grands empires et royaumes se limiteront aux zones frontalières. J'imagine mal l'armée de Chastès arrivé à la Capitale d'Azarhi...

Tyrian

*****Ils ne sont pas invinsible**

November 20 2001, 1:11 AM

Je pense pas qu'Atanor ou les branks ont imaginés leurs Empires rasés. Sinon les empires qui tiennent le coup pourront continuer les "recherches". Mais n'oubliez que nous sommes au moyen-âge. Il n'y pas vraiment de crédit massif accordé aux recherches mais seulement qq mages ou érudits/artisans entretenu et qui font qq progrès mais faible (qui tiennent le plus souvent du hasard ou du génie).

L'état de guerre permet seulement que ces érudits orienteront leurs recherches vers de nouvelles techniques liés à la guerre. L'accélération est donc faible.

David

*****Quelle absence de lumière???**

November 19 2001, 1:36 PM

ou vous avez lu absence de lumière?

Moi tout ce que j'ai pu lire c'est:

"Si ce phénomène est appelé obscurcissement c'est parce que durant tout l'armagedon la lumière du soleil aura du mal à percer ce rideau tellurique et qu'il fera quasiment nuit tout le temps"

Il est bien marqué "quasiment" et "aura du mal"...mais ça signifie que la lumière passe quand même et que donc la végétation ne périra pas même si elle ne sera pas aussi florissante qu'en temps normal.

La photosynthèse se fera quand même, encore heureux sinon l'oxygène pourrait se mettre rapidement à manquer.

Le plan électrique n'est pas fou quand même ça servira à quoi de tenter de se protéger des entités si par la même occasion il s'éteint lui-même?...

Note: J'ai profité du week-end pour aller faire un tour dans mes bouquins... en espérant avoir fait avancer le schmilblick...

Tyrian

*****j'ai un peu noirci la situation**

November 19 2001, 11:17 PM

☺ Enfin cette demi nuit n'arrangera qd même pas les récoltes.

Kristeal

***** pas sur**

November 19 2001, 11:43 PM

car la luminosité n'a rien à voir avec la quantité d'UV qui atteignent le sol, donc

sur l'énergie disponible pour les plantes pour la photosynthèse.

Les récoltes seront moins abondantes mais ça ne devrait pas provoquer une famine, plutôt une pénurie ou s'il y a beaucoup de mort dans la classe des paysans, là, la famine peut se produire car les champs manqueront d'entretien.

tyrian

**une pénurie de nourriture
n'est-elle pas une famine?**

November 20 2001, 1:14 AM

De plus, je crois que les plantes utilisent une partie du spectre visible dont le rouge(les cours de SVT sont lointains).

***Sur Néant et sa destruction(avec contribution de Loa Legba)

Tyrian

November 7 2001 at 2:03 AM

Néant a été détruit par Chaos. Mais comment a t'il put être détruit?

Notre hypothèse est que Chaos a réussi à créer des êtres de la même forme/matière/énergie que Néant et que ces êtres ont fait fonction de sangsues et ce sont ainsi multipliés (ou ont réussi à déclencher une réaction entropique chez Néant).

Mais ces êtres étaient ensuite gênant pour Chaos car détruisant tout. Il les a donc envoyé ds les abysses. Ces êtres sont donc ceux qui attaquent régulièrement le plan de la Loi. De plus Cybil ayant récupéré de l'énergie de Néant il est lié à ces êtres, et c'est pourquoi il a des fils qui vont ds les abysses.

Auteur Reply

Kragor **C'est court**

November 7 2001, 7:24 AM

C'est bon...

j'aime bien... le detail merite d'être creuse, mais les grandes lignes sonnent plutôt bien... j'aime assez l'idee du lien avec Cybil qui pour moi est lie au Cercle de la même maniere qu'Ouviele (ne me demandez pas d'ou je sors ca ce n'est precise nulle part, c'est un parti pris de ma campagne, dans laquelle je considere Cybil comme Fils du Cercle) donc de maniere indirecte au Neant et en raffinant on peut avoir quelque chose de super

Tyrian

*****PJ ne pas lire ce qu'a écrit Kragor, sinon pour Kragor...**

November 7 2001, 9:06 AM

... Pour moi Cybile n'est pas le fils directe du Cercle. Il a récupéré une partie de l'essence de Néant car la mort était probablement liée au néant ds l'esprit de ceux qui ont rêvée Cybil (car il le dit lui-même, au début il avait besoin des rêveurs même si il a tjrs su qu'il était différent et lié à une entité). D'ailleurs il dit qu'il fera payer sa naissance à l'entité qui en est la cause(c'-à-d le Pendule) qd il aura acquit suffisamment de puissance.

En effet Cybil est "né" après le 1er Armageddon.

Kragor

****** oups desole j'ai oublie les etoiles**

November 8 2001, 4:38 AM

sinon bne je suis d'accord avec toi, mais vu que dans ma campagne, j'ai commence en considerant Cybil comme fils du Cercle, je peux pas torp changer en cours de route tu comprends...

Kristeal

***** loi entropique**

November 7 2001, 8:00 AM

Je dirai plutot que le Chaos à créer des êtres totalement opposé au Neant, car le Néant n'était rien.

Plutot qu'une réaction entropique, je prone la réaction matière(Chaos)-Antimatière(Néant). Mais on n'est cependant pas loin de la réaction entropique.

Hors-sujet : pour les amateurs de Baldur's Gate 2...

Karlem

October 31 2001 at 9:58 AM

... vient de sortir un Add-on non-officiel. Un de mes joueurs m'a fait parvenir l'adresse:

<http://teambg.db-forge.com/net/tdd/>

Pour jouer, il ne faut pas avoir "Throne of Baal" et il faut aussi télécharger le dernier patch pour BG2. Pour ceux que ça intéresse, bon amusement! 😊

Karlem

October 30 2001 at 4:31 PM

En lisant des vieux messages, je suis tombé sur ces mots de toi: "un bon démon est un démon mort". Honte à toi: pense au pauvre calumitum, cette innocente créature sans défense.

Si les démons sont maléfiques c'est qu'ils vivent ds un environnement où être gentil ou droit est synonyme de mort. Même les succubes sont capables de prendre pitié ou de tomber amoureuses de leurs victimes!

Honte à toi 😊 pauvre fanatique cathos.

Auteur Reply

Karlem **Faudrait quand même pas trop charrier non plus...**

October 31 2001, 3:38 AM

... Et bientôt, main dans la main, nous danserons une grande farandole avec nos amis succubes, incubes, fatus ballum... Et ils nous offriront des fleurs fraîchement cueillies en vue de leur pardonner les atrocités qu'ils ont commises tout au long de leur misérable existence au nom de leur maître à tous... Belzébuth! 😊

Hé! Ho! Tu crois au père Noël, toi? Les démons sont les représentants des enfers... de tout ce qu'il peut y avoir de mal dans un être. Voilà pourquoi ils ne cessent de trahir, de faire semblant ou même de désobéir. C'est à ce titre qu'il faut tous les détruire! Ils ne valent pas mieux que les représentants du Chaos!

Même le Calumitum se transforme en hérisson meurtrier dans certaines conditions... Non, décidément, un bon démon est un démon mort, ou mourant... à la limite!

Karlem 😊

Kragor **ton discours fleure bon**

October 31 2001, 6:17 AM

celui du necromancien frustré qui en a eu marre de ne pas exercer de contrôle...

Bref celui d'un croyant qui connaît le problème des démons de très près (trop sans doute)... 😊

Tyrian **et les mortels de Dagardel?**

November 1 2001, 2:47 AM

Je pense vraiment que les démons sont maléfiques car leur maître le veut et à le pouvoir de leur imposé un environnement pourri. En effet les mortels du plan du Feu ne valent pas mieux que des démons car ainsi ils amusent bcps leur maître. Les mages du feu sont eux-même parfois contaminé. Détails marrant, les démons utilisent souvent la magie du feu.

Bilbo **le bien et le mal, notions très relatives....**

November 9 2001, 6:10 AM

Pour parler de bien et de mal, il faut tout d'abord définir de quel point de vue on se place.

Généralement, c'est celui d'un occidental d'influence chrétienne.

Dans ce cadre, les démons ne peuvent être que maléfique puisqu'ils en sont la définition.

Pour la plupart des habitants d'Elëkasé ça doit être la même chose, mais je pense pas que les orcs ou les sbires du chaos voient les démons comme des êtres maléfiques, pour eux c'est plutôt des alliés précieux.

Même chose pour les mortels du plan du feu, les démons ne doivent pas y être considérés comme spécialement maléfique vus que ces deux peuples ont pas mal de points communs et que leurs "dirigants" semble bien s'entendre.

De même, je pense pas que les démons se considèrent, eux, comme maléfique vus que pour eux, c'est la manière "naturelle" de vivre...

Ils pourraient même considéré comme maléfique les sorciers qui les invoque, les forçant à quitter leur maison et leurs activités non ?

Bref, petite philosophie à 2frs. - : être maléfique c'est connaître le bien et le mal et choisir volontairement de faire le mal.

Les démons ne sont donc pas à proprement parler maléfique puisque leur notion du bien et du mal sont totalement différentes des nôtres...

***Encore une idée qui me passe par la tête...

Karlem

October 29 2001 at 2:17 AM

Il est vrai qu'une nouvelle quête de rubis serait un peu redondant même si les PJs ont évolué et qu'ils se mettent dans des situations différentes mais... si le moyen auquel personne ne s'attend pour mettre fin à l'A rmaggedon était tout simplement le moyen même qui permit aux persos de tout découvrir sur ce dernier, oserais-je dire de l'amorcer(d'un certain côté!)...

Vous m'avez compris, je parle bien entendu des "joyaux étoiles"!

Après tout, ils peuvent eux-aussi accueillir une âme(cfr Adool-Lün, le maître des ombres)... Les joyaux seraient les nouveaux réceptacles pouvant former un nouveau cercle protecteur, une sorte d'issue de secours pour les huit rubis maintenant sous protection très dure à percer... Qu'en pensez-vous?

Karlem

Auteur

Reply

Kragor

***pas mal

October 30 2001, 3:50 AM

Pour être honnête je pensais que ça se tient plus qu'une nouvelle quête de 8 nouveaux rubis...

mais reste à trouver 8 gugusses prêts à se sacrifier...

Vos PJ sont ils altruistes à ce point?

Pas les miens en tout cas 😊

voilà

Kragor de passage

Karlem

*** On ne leur a pas demandé de se suicider...

October 31 2001, 4:02 AM

... Avec tout ce qu'ils ont déjà fait; on peut bien leur laisser le choix... "Inscrire leur nom à jamais dans l'histoire!"(une belle fin en soi!) ou bien simplement être un élément constructif de la paix retrouvée! Après tout, il existe un tas d'héros connus et méconnus sur Eleckasë... peut-être même, certains sont-ils amoureux de leur plan au point d'être altruiste!!! Un peu nostalgique tout cela, je trouve! 😊

Non mais peut-être aussi y a-t-il d'autres moyens d'y enfermer une âme...(tjs cfr Adool-Lün)

Karlem

Kragor

***Rah oui mais

October 31 2001, 7:19 AM

si c'est pas eux qui se sacrifient ça n'a pas grand intérêt avoue le...

et puis pour moi, la protection d'Eleckasë par la création d'un deuxième cercle doit faire l'objet d'une démarche spontanée, sinon ça marche pas...

Et puis même en admettant que ça marche en enfermant une âme autre : qu'advient-il de toutes nos coïncidences : eleckasë portera-t-il un nouveau nom :

- Schmurtz

Et qu'en est-il de l'éthique de ceux qui emprisonnera l'âme d'innocents sans leur demander leur avis ou en exerçant une forte pression (c'est pour le bien de tous tu vas devenir un héros). à trop combattre un ennemi ne finit-on pas par lui ressembler...

voilà quelques réflexions rapides pendant que je suis encore là...

Kragor

Ps : pour moi le deuxième Cercle Rubise sera créé par l'Héritier tout seul, enfin à mon avis...

Que le cercle de rubis n'est pas lié par un lien de cause à effet avec l'armagedon, son déclenchement et donc, a prioris, sa fin.

Le pouvoir qui lui est prêté, et il est déjà énorme, c'est d'empêcher les servants des entités extérieures au plan de disposer de la totalité de leurs pouvoirs, et surtout des plus destructeurs d'entre eux.

A prioris, je décrirais l'Armagedon comme une sorte de soupape de sécurité, lorsque la pression entre les différentes entités monte trop, un armagedon est déclenché par le pendule et tout le monde se tappe joyeusement dessus sur un immense terrain de jeu : Eleckase.

La fin de l'armagedon à lieu quand suffisamment de vapeur s'est échappée, donc quand il y'a eut suffisamment de morts pour que la pression diminue.

Le contribution du cercle rubisé est importante car elle permet de bannir d'Eleckasé les plus puissants serviteurs des entités et donc fait baisser sensiblement la pression mais elle n'est pas obligatoire pour terminer l'armagedon, il y'a d'autres moyens de diminuer la pression, notamment la guerre.

Mais bon, il est sur que si des joueurs auront du mal à influer sur une bataille de cette taille, ils auront beaucoup plus de facilité à reconstituer le cercle, ou, peut être, autre chose remplissant le même rôle.

Bilbo

sur ton exemple de la soupape...

je suis pas physicien pour un sou mais :

Le Cercle Rubise, par sa presence n'a-t-il pas l'effet contraire a celui que tu decris : il empêche les entites de se foutre joyeusement sur la gueule (au moins sur eleckasë) et donc permet a priori de garder le niveau de pression stable. c'est sa destruction qui doit permettre au contraire des variations dnas le nvieau de pression. Sa presence ne fait pas baisse rle niveau de pression enfin a mon avis

comprenne qui pourra (même pas sur d'avoir compris moi même sur le coup la)...

Kragor

Si tu considère la situation du point de vue d'Eleckasé, le Cercle Rubisé empêche une grosse partie de la vapeur d'entrer dans la marmite et donc accélère considérablement la fin de l'amagedon et, en plus, diminue sa puissance.

Si tu considères la situation de manière globale, il est sur que le cercle rubisé assure le fait que les plus puissants de chaque camp survive et donc accélère la récupération des différents protagoniste et donc favorise une augmentation globale de la pression, les armagedons reviennent probablement plus souvent.

Avec cette analyse, on pourrait presque se demander si le cercle rubisé n'était pas une expérience du pendule : plus d'armagedon mais moins violent, expérience qu'il a décidé d'arrêter parcequ'elle atteignait pas les résultats voulu.

Mais une chose est sur, les créateurs du cercle rubisé considéreraient uniquement le point de vue d'Eleckase.

Karlem

*****Moi, je simplifierai les choses (un peu!)**

October 31 2001, 3:52 AM

Je verrais plus tout ça comme une grosse cocote-minute:

Tout ça mijote... des jets de vapeur s'échappent de temps en temps (petites frictions entre forces) et quand c'est cuit la vapeur est en jet continu (grosses frictions); il est alors temps de retirer le couvercle que je représenterai comme le cercle rubisé... et toute la vapeur s'échappe... la pression diminue très vite (période de l'Armageddon) et après utilisation, on remet le couvercle... et ça recuit...

J'espère que ça sent pas un peu trop le réchauffé avec ce que tu as dit, Bilbo! 😊,

Karlem

Karlem

Bilbo, tant que je t'ai sous la main...

October 31 2001, 4:16 AM

... je ne sais si tu l'as remarqué mais il y a un problème dans ton dossier sur les vampires; je ne sais pas s'il y a le même problème ailleurs mais dans la partie pouvoirs, on doit surligner à l'aide de la souris pour voir les caractères dans le tableau... c'est un problème de couleur de ces derniers par rapport au fond. Ne le prends pas mal, ce n'est pas une critique mais juste une remarque, tu fais du super travail sur ton site! 😊

Karlem

Bilbo

avec quel browser ?

November 1 2001, 12:30 AM

Pour ce genre de truc, il faut toujours indiquer le browser parce que malheureusement netscape et IE sont incapables de s'entendre sur quoi que ce soit, même la taille d'un pixel (un point sur l'écran) ils arrivent à des valeurs différentes...

Enfin, je vais regarder 😊

Karlem

Pour nous...

November 6 2001, 9:36 AM

... à l'unif, c'est Netscape Navigator (Netscape Communicator 4.7). Bon travail et merci! 😊

Karlem

Bilbo

bien ce que je pensais...

November 7 2001, 12:21 AM

Bon, je vais voir ce que je peux faire pour régler ça..

Par contre, il faudrait trouvé un nouveau sujet de débat... ça s'est calmé 😊

Tiens, j'ai trouvé le débat qui tue : de quoi peut t'on débater maintenant ?

Plutôt des règles ?

plutôt du monde et du background ?

plutôt d'idées de scénarios ?

Kragor

A mon avis...

November 7 2001, 7:21 AM

Scenario est une bonne idee...

Le monde on en debat beaucoup, chacun a son idee, il y a beaucoup de divergences theoriques et egalement il en a ete beaucoup debattu...

les regles, c'est presque pareil. si on veut pas torp tourner en rond a mon avis vaut mieux eviter, mais continuer a repondre aux questions des nouveaux, même si on y a deja repondu (d'ou l'utilite d'une FAQ). l'avantage du debat sur les regles c'est qu'il n'exclue pas les PJ... mais eleckase se prête merveilleusement aux ajouts et aux regles maisons...

en fait tou peut-être debattu, mais le mieux serait vraiment je pense des scenarii. l'ecriture de scenar vraiment ca permettrait de renouveler.

Pourquoi pas un cadavre exquis ?

Evidemment ce genre d'orientation, excluerait les PJ, ou au moins une majorite d'entre eux, bien qu'il puis se être interessant d'avoir l'avis et les idees de Pj potentiel au cours de l'ecriture du scenario...

Kragor

Kephren

Pourquoi pas !

November 7 2001, 1:10 PM

Mais discuter de scénarios c'est pas aussi facile que de chipoter sur un point de règle...

Je me rappelle la tentative de Lionel Zuber avec sa mailing liste qui visait précisément ce sujet : faire des scénarios. Un seul a d'ailleurs pu être fait avec quelque difficulté je crois).

Je me rappelle également les dernières positions, assez radicales, que tu tenais Kragor..., vis à vis de cette mailling liste...

Comment penses-tu (Kragor) qu'il faudrait lancer le débat puis le mener (ou l'animer) :

- discuter de scénarios indépendants ou parler d'une campagne armagedonienne
- discuter d'intrigues interressantes
- discuter sur des thèmes précis (intrigues amoureuses, enquêtes, conspirations politiques, bataille à grande échelle, réalisation de prophéties...)
- parler du gout des joueurs vs gout des MJs
- nommer une personne qui synthétise les différentes idées émises sur un thème précis pour faire, au final, une synopsis qui tienne la route

....

La liste ci-dessus n'est pas exhaustive.

Kephren

Bilbo

***** plutôt des
scenarii que
des scénarios**

November 8 2001, 12:59 AM

l'écriture d'un scénario c'est vraiment une masse de boulot mais je pense pas qu'elle puisse être répartie sur plusieurs personnes, notamment parceque l'on n'a pas tous les mêmes visions sur le monde d'Eléckasë...

C'est pour ca ke je proposais plutôt de partager des

idées de scénarios, ou des choses ke l'on peut facilement réutiliser chacun de manière différente avec des objectifs différents : PNJs, description de lieu, de plan magique etc. etc. bref, des aides de jeu.

Pour les scénarii, j'ai une rubrique spéciale sur mon site, mais ca fait un moment que j'y ai pas touché, je sais même pas si le formulaire pour l'envoi des scenarii marche toujours, il me semble pas ke je l'aile testé depuis que je suis passé au SDEN.

Pour les aides de jeux, actuellement elles sont perdues un peut partout sur le site, en fonction de leur type, j'hésite à les rassembler en une rubrique...

Tiens, d'ailleurs, vus que l'on parle d'aide de jeu, y'en a une que j'aimerais bien écrire depuis un moment c'est un plan très spécial qui serait utilisé par les entités pour "forcer" les héros à choisir un camp, c'est un village qui représente de manière réduite l'équilibre des forces dans l'univers d'Eléckasë et qui chaque semaine, revient par magie au même état.

Il serait gouverné par un conseil de mages, avec une "milice" composées de serviteurs de la loi et une guilde de voleurs affiliée au chaos avec des bardes de la balance qui sont là pour s'assurer que nul ne prenne le pouvoir.

Il y'aurait aussi des représentants d'autres entités moins influantes ou plus discrètes : une veille sorcière vénérant les entités sorcières, l'aubergiste serait un agent du pendule(c'est lui qui pousse les PJ à agir) etc. etc.

Les joueurs serait transporté par magie sur ce plan et pour pouvoir le quitter devrait faire un choix, influencer la situation pour faire gagner tel ou tel clan.

Kragor

**je suis
d'accord avec
Bilbo**

November 8 2001, 4:56 AM

plutôt que vraiment écrire des scenarii, des idées, des synopsis Eclair de type Challenges ou des petites choses de ce genre, que les MJ seraient libre de développer serait bien...

Et a ceux qui pensent que ce n'est pas possible, je vous renvoie au scenario le Puit des Enfants Perdus qui a été écrit sur ce forum par N'Qzi tout seul comme un grand. et la je ne parle plus de synopsis ou de petites trames, mais d'un vrai scenario complet...

Bref c'est un forum de discussion, le principe serait juste d'échanger des idées d'intrigues, discuter de thèmes certes, et en particulier de ceux des joueurs en la matière, mais aucunement d'en sortir un scenario ou une campagne à partir de là, parce que je pense pas que ce soit très possible (si un joueur réclame, je veux du combat et un autre, je veux de la politique et un autre autre chose, concilier le tout est problématique)

Le but ne serait pas de créer un scénario unique qui puisse satisfaire tout le monde mais de discuter autour de cela pour en sortir des idées que chacun sera libre de développer chacun de son côté...

Je pense que la création de la ML a été un échec à cause de cela, il me paraît impossible d'écrire un scénario à plusieurs de cette façon. J'avais des positions à ce sujet, elles ne me semblaient pas radicales, car j'ai fait ce que j'ai pu en mon temps pour encourager l'initiative de Lionel et de la soutenir en y apportant mes idées, en relisant en émettant des suggestions... mais je dois avouer, l'accouchement du premier scénario n'a pas été à mon goût et là j'ai réalisé avec dureté l'impossibilité d'écrire de cette façon des scénarios à plusieurs...

donc l'idée n'est pas d'écrire un scénario à plusieurs, mais de continuer à utiliser le forum comme nous l'avons toujours fait, en orientant peut-être un peu plus les idées sur la manière d'exploiter nos dires dans une trame utilisable en jeu

je ne sais pas si je suis clair, je ne crois pas mais ça fait rien

***Le psy...

Zakath

October 27 2001 at 11:40 AM

G un nouveau PJ qui vient de créer un alchimiste: Khī n 101% car catégorisé comme "mage", psy: 202% jet sup. à 80% pour le déterminer, donc khī nX2, ar alchimiste pas repris comme "mage"...

Les pouvoirs psy se limitent à 150%, je trouve que la plupart sont tt de même très intéressants et j'estime que la plupart des persos (ceux qui veulent les exploiter) ont le droit d'être reconnus ds la famille n°3 (càd les hauts % de réussite).

Avec un tel potentiel, le PJ a accès à tous, mais je trouve dommage que 52% soit "gâché".

Je pensais "inventer" d'autres pouvoirs étendus, mais je voulais demander si l'un des MJ présents sur ce forum avait déjà rencontré ce cas de figure, s'il avait une idée sur une façon de rentabiliser ce potentiel?

Merci pour vos avis éclairés.

Auteur

Reply

Kragor

Pour être honnête (bis repetita)

October 27 2001, 6:38 PM

Non, j'ai jamais utilisé les pouvoirs Psy de toute façon.

Je les ai purement et simplement supprimés du jeu... c'est un choix que je vous demande de respecter SVP

Kragor, qui se demande pourquoi tu as mis des étoiles sur ce coup là (peut-être y verrais je plus clair demain matin)

Kragor

le lendemain matin (FAQ étoiles repousse PJ)

October 28 2001, 5:09 AM

... j'y vois toujours pas plus clair sur le pourquoi des étoiles au début de ce message...

Sans rire évitez d'utiliser les étoiles à tout bout de champ sinon elles deviennent complètement inutiles.

Je rappelle que les étoiles sont un signal avertissant les PJ qu'ils ne doivent surtout pas lire le message...

Quand on parle de règles on peut s'abstenir de les mettre.

Globalement les étoiles sont le plus fréquemment employées pour les sujets de type cosmologie éleksiennes et grands secrets que seul le MJ devrait connaître

Zakath

Sorry...

October 31 2001, 12:59 PM

OK, je n'étais pas au parfum de cette petite précision sur les ***
Je ferai plus attention la prochaine fois.

Gorthor

Le psy...

October 29 2001, 2:51 AM

202%???Oula jamais eu un tel personnage comment tu réussis???

Bon passons pour moi le psy se rapproche énormément de la magie de l'esprit(dans sa version moins puissante)donc la solution pour ton personnage exceptionnelle(car c'est le cas)serait de lui donner accès au sort de l'esprit(sans perte de khin puisque pouvoir psy)avec des recherches de sa part bien entendu et faire une comparaison psy-khin...(réserves qui s'épuisent avec l'apprentissage de nouvelles compétences psy. Voilà je pense que avec un tel potentiel(202%)tu pourrais pousser les "sorts" jusqu'au cercle 4(mais là il faut qu'il diminue le psy n'étant pas la magie donc la mémorisation est différente)évidemment il devra avant toute chose être de niveaux convenables(par ce que un sort cercle 4 au niv 1 même réduit...)

Tyrian

j'aime bien ton idée...

October 30 2001, 7:10 AM

... car nous sommes d'accord sur la nature du psy(lien avec la magie de l'esprit) et en plus elle est facile à appliquer.

Zakath

Moi aussi...

October 31 2001, 12:55 PM

J'aime bien cette idée, j'y avais réfléchi et j'en étais arrivé à des conclusions similaires... un peu moins réfléchies néanmoins au niveau gestion, mais c'était pas loin...

Merci pour avoir affiné mes idées.

Baalz'amon

Baalz'grognon

October 29 2001, 12:25 PM

J'aime pas les pouvoirs psy dans aucun jeu que ce soit, excepté dans Méga évidemment...

Mais bon si tu veux transformer Eleckase en Marvel Super hero role playing game, je pense que tu ai sur la bonne voie...

Je te propose des pouvoirs psy sympas:

explosion de la cible

désintégration de la cible

vaporisation de la cible

atomisation de la cible

gazéification de la cible

Ouaip bon c'est pas méchant, mais j'aime pas l'idée des pouvoirs psy avec un tirage à la c... à la création du perso.

Z'ress

Question de goût

October 30 2001, 1:16 AM

Je trouve personnellement que les pouvoirs psy ouvrent des possibilités aux non mages. Je trouve d'ailleurs dommage que ces mages bénéficient encore des meilleures tirages... Maintenant, je comprends votre point de vue, puisqu'en général, ces pouvoirs étaient du genre plus Boum que Boum...mais dans Eleckase, ils peuvent créer des situation sympa... Finalement, ca reste une question de goût 😊

Kragor

pas tout a fait d'accord

October 30 2001, 3:48 AM

les mages ne sont pas enormement plus avantages que les non mages, puisqu'un non mage peut se retrouver un psy plus baleze a la creation (type 3) qu'un mage (type 2)...

moi je dis ca de toute facon les regles de psy je les applique pas

Z'ress

bien bien

October 30 2001, 6:05 AM

Voilà un point des règles que je ne connaissais pas mais j'apprécie que les non mages puissent avoir un psy plus élevé

Zakath

Tututu...

October 31 2001, 1:06 PM

Un type 3 correspond à ceux qui sont mages ou colporteurs, càd qu'ils ont des %ages de réussite importants alors qu'ils n'en ont rien à faire de la magie...

Un type 2 est n'importe quelle autre andouille qui a du psy à développer, mais qui à des %ages de réussite de lopettes...

Alors tout le monde est pour moi un type 3... Au choix du PJ d'utiliser ou non ses pouvoirs psy !!!

Avec un sérieux avantage pour les non-mages, ayant un bon khī n initial.

Kragor

il me semblait que c'était l'inverse

November 1 2001, 3:51 AM

un type 2 était un mage quel qu'il soit
Et un type 3 était un "andouille" qui a des pouvoirs à développer...

il me semble et là c'est un appel, je demande confirmation à ceux qui ont leurs bouquins (j'aime pas me gourrer sans savoir)

Bilbo

en fait...

November 9 2001, 5:53 AM

Les mages ont de haut taux de réussite mais ont généralement un niveau de psy plus bas que les non-mage ayant un don psy.

Les gens ayant un don psy ont la plupart du temps beaucoup de psy, mais des pourcentages de réussite vraiment minable.

les gens n'ayant aucun don peuvent développer que les premiers pouvoirs et leurs chances de réussite sont encore plus mauvaises que celles de ceux ayant un don, c'est dire.

Kragor

oui mais

November 10 2001, 5:36 AM

si les mages ont certes de pourcentages plus élevés, ils ont accès il me semble à beaucoup moins de pouvoir que le psy non mage qui aura certes beaucoup moins dans ses pourcentages, mais des possibilités (entendre pouvoir) que certains mages n'auront pas..

Non ?

enfin à mon souvenir

Bilbo

**c'est ce que
j'ai dit...**

November 10 2001, 4:06 PM

>Les mages ont de haut taux de réussite mais ont
>généralement un niveau de psy plus bas que les
>non-mage ayant un don psy.

Ils ont un niveau psy plus bas, donc moins de pouvoirs, par contre, ils n'ont pas de blockage ferme contrairement aux personnes n'ayant aucuns pouvoirs.

Bilbo

et si, tout simplement...

October 30 2001, 6:42 AM

Les créateurs du jeu avaient oublié de mettre l'herboriste dans les mages pour les pouvoirs psy ?

Parce que bon, les liens entre l'herboriste et les mages sont nombreux, les créateurs ont peut-être tout simplement oublié de le préciser là

Enfin, ça c'est typiquement le genre de décision qui sont propre à chaque MJ.

Bilbo, qui maîtrise avec les pouvoirs psy, mais sans le combat psy qui est vraiment lourd.

Je ne sais pas si les créateurs ont oublié, car ils précisent que les mages délaissent SOUVENT, et pas TOUJOURS le psy au profit de la Magie... Mais il est aussi dit que les alchimistes/herboristes préfèrent se consacrer aux plantes plutôt qu'à la Magie. Je les imagine ouverts, curieux et "chercheurs", donc ils seraient à même d'exploiter et privilégier toute ou aucune forme de ressources intellectuelles, magiques... Ce seraient un peu les touche-à-tout scientifiques !!! Voilà pourquoi j'ai estimé juste que ce perso puisse avoir un psy aussi élevé...

Zakath, qui aime bien avoir un dialogue franc et constructif !!!

P.S.: le combat, c vrrmt lourd, je suis bien d'accord !!

Bilbo

Justement...

November 1 2001, 1:03 AM

S'ils sont curieux et s'intéressent aux pouvoirs psy, il est normal qu'ils soient considérés comme des mages dans ce domaine, car c'est les mages qui ont le meilleurs pourcentage de réussite en raison de leur meilleur compréhension de la magie.

Par contre, on peut imaginer une règle maison qui dirait qu'au lieu d'avoir qu'un tier de leur Khī n en psy, ils aillent la moitié parcequ'ils s'intéressent plus à développer ce potentiel que les mages.

Z'ress

***Passons du technique au monde

November 1 2001, 1:38 AM

Celui qui a "fait" l'homme d'après ce que je sais serait le Faiseur, Pendule.

Le Psy est une ressource "innée" de l'Homme, Qu'il peut s'il le desire développer (tout homme peut avoir un brin de psy...et les Quak, etres issus de la magie eux, n'y ont pas acces (par homme j'entends toute les races non purement magiques))

A l'inverse, la magie est donnée par la mere magie a la naissance...

Pourquoi le Psy ne serait pas la "magie" de Pendule ?

J'imagine que vous DM avez moult réponses mais bon voilà finalement une idée comme une autre...

Tyrian

***Ils ont 2 (ou même 3) parents

November 1 2001, 2:52 AM

Les créateurs des huamans sont le Cercle et le Pendule lorsqu'ils se sont envoyés des rayons qui ont créé Eléckasé.

Kragor

***Theorie fort interessante

November 1 2001, 3:54 AM

Et qui élève le débat... (n'oubliez pas les étoiles cette fois)

Mais comme le dit Tyrian, si on s'en tient aux légendes (important cette précision), les parents sont au moins deux (voire trois) : Pendule, Cercle (et Magie).

sinon ça voudrait dire que les humains sont... des créatures du Pendule ou du Faiseur si tu préfères...

Et ça franchement j'ai du mal à y croire

Z'ress

Theorie incomplete de pj :) ***

November 5 2001, 1:58 AM

Pour l'instant, il me semble que les Karibans sont les créatures du cercle

Les Dieux, par l'entremise de l'imagination (donnée par pendule) sont les créatures de pendules

Loi, Chaos, Balance sont aussi des créatures de pendule, ses champions...ne connaissant pas leur état.

Les Hommes sont très progressiste et expansionniste (militariste) dans leur approche...un trait assez pendule.

Mais je manque d'infos...

Tyrian

***désaccord fondamentale

November 7 2001, 1:47 AM

En gros pour toi, sans Pendule, il n'y pas d'intelligence ou d'imagination. Je suis contre. Pour moi les entités ne sont plus nécessaire, elles ont fabriqué un objet (Eléckasé) qui pourrait fonctionner seul si les entités ne voulaient pas l'influencer. Les mortels ont donc une intelligence et des capacités mentales propres. De plus, Magie et les dragons ne sont pas dénué d'imagination, ce n'est pas la propriété exclusive du Pendule qui désire seulement que ça aille plus vite et sous sa seule domination (en gros c'est un gamin pourri gâté impatient 😊).

ehelha

***je suis d'accord avec ton avis

November 8 2001, 4:32 AM

...

Pour moi, le pendule a beaucoup d'ambition et semble mal supporter de ne pas gouverner et dominer tout le monde. D'ailleurs, ses fils ont souvent une attitude similaire.

Je sais aussi que chaque entité veut sa part de gloire et de domination, pourtant le pendule en fait un peu trop et c'est sa caractéristique à mon goût.

Se serait amusant de voir se retourner contre lui sa création, Eléckasé...
Mais pour cela il faudrait être d'accord sur l'origine d'Eléckasé. Et le débat recommence...

Bon je stoppe tout car je dois trop travailler en ce moment, je disjoncte peut être.

Z'ress

C'est le cas

November 8 2001, 4:40 AM

En effet, Pendule serait celui qui aurait permis par l'entremise de l'imagination (par le biais des hommes) de créer les dieux...Ceci est ce que je dis et non, pendule s'accapare toute l'imagination...!

Sybille pourrait un jour devenir un "vrai" dieu, libre de l'imagination qui l'alimente et là il pourrait se retourner contre son (ses) créateurs.

Maintenant je rappelle, je suis Pj...donc je n'ai pas tout lu. J'ai appris en jouant et je dépeint un monde biaisé par le point de vue de mon DM donc déjà pré interprété pour moi.

Tyrian

***A quel point tu
peux savoir des
trucs de MJ?

November 9 2001, 12:33 PM

Parce que sur l'Entité qui gère les dieux(et qui leur donne une partie de leurs pouvoirs), c'est pas le Pendule. Lui n'as fait que créer un terreau fertile grâce au premier Armageddon (les Dieux sont nées après, avec en aîné, ce cher Cybille). Et il ne l'as probablement pas fait exprès(dommages collatéraux 😊) car il ne devait pas connaître a l'époque cette capacité des mortels.

*** coïncidences jeux de mots... (mega spoiler, PJ passez vos chemins)

Kragor

October 17 2001 at 7:47 AM

(je reprends le debat sur Ammrods cercle rubise et faucheurs d'âmes ici en premier page)

a propos des 8 qui briseront le cercle rubise... je n'ai pas tous les noms en tête, mais on trouve il me semble :

give me a "C" : Chastes

give me a "K" : Kragor

give me an "A" :Azharis

deja trois noms qui commencent par des lettres composant le nom d'Eleckasë... et trois personnages qui detruiront le cercle rubise... on a le snoms des autres... j'aimerais verifier si la coincidence va aussi loin 😊

c'est quoi le nom du chef troglodyte ?

On a les noms du seigneur de la Loi et du Chaos qui entrent en jeu lors de la destruction du cercle rubisé... (je crois pas que leurs noms soit donnees, mais personnellement, je pense que j'exploiterais ce debut de coincidence a fond... j'ai remarque que les auteurs d'eleckasë aimaient beaucoup de genre de jeux sur les mots, les anagrammes etc... confere l'episode avec Sadornill-sadornelle, ou Sadornill-Sandorill, Maddrun-Darmund etc)

si la coincidence etait verifiee je trouverais ca franchement marrant... Bref si les info qu'on a s'arrete seulement a mentionner explicitement ces trois noms de personnages, je pense que j'exploiterais ce debut de coincidence pour en faire quelque chose de plus gros dans ma campagne...

Kragor

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

| | |
|-----------------|-------------|
| Kristeal | *** pas mal |
|-----------------|-------------|

October 17 2001, 11:41 PM

du tout comme idée.

Mais il y a toujours une question que je me pose.

Quel intérêt auraient Chastes et Azhari de détruire le cercle protecteur? Car ce sont les 2 seuls qui ne font pas appel à la puissance des entités.

Par quels moyens ont-ils été convaincu ? De plus, l'alliance de ces 8 assassins est des plus extraordinaire: Loi-Chaos, Chastes-Azharis ...

Que de mystères ...

| | |
|---------------|--------------|
| Kragor | ***moi aussi |
|---------------|--------------|

October 18 2001, 6:02 AM

je me le demande bien...

C'est vraiment la une alliance contre nature...

tout comme celle de Joffre de Tourville et d'Orkliver...

J'aimerais comprendre autant que toi ce qui peut justifier ce genre d'alliance...

Kragor

| | |
|-----------------|--------------|
| Kristeal | *** alliance |
|-----------------|--------------|

October 18 2001, 11:12 PM

L'alliance entre Joffre et Orkliver me semble moins tirer par les cheveux que celle entre Chaste et Azhari.

Les deux premiers ne se détestait pas comme les 2 empereurs.

Pour Orkliver, l'alliance avec Joffre passe par une certaine rédemption morale. Probablement qu'après avoir renoncer au Chaos, Orkliver a traversé une long crise "mystique" et que la foi de Joffre l'a intrigué.

Kragor

*****capillotractage**

October 19 2001, 1:38 AM

un peu moins tirée par les cheveux certes...
mais tirée quand même...

entre nous, le besoin de redemption et tout ça, j'ai beaucoup de mal à y croire pour quelqu'un comme Orkliver... ce qui est sûr, c'est que son alliance avec Joffre a beaucoup moins d'incidences sur le monde que l'alliance contre nature Chastes Azharis qui détruisent le Cercle rubise ensemble... donc on y croit un peu plus facilement...

Pour Karlem, pour chastes et Azharis, à mon avis, l'armagedon n'est qu'un prétexte. Ce qu'ils cherchent, c'est se mettre sur la gueule... et ils n'ont pas besoin de briser le Cercle rubise pour cela, d'autant que ce n'est pas cela qui déclenche l'Armagedon. L'Armagedon commence avec plus ou moins (ça dépend des groupes de jeu) avec l'arrivée des troupes du chaos dans Darmund.

donc personnellement, je m'interroge toujours sur le pourquoi de cet Acte... que le chaos et la Loi s'allient me choque presque moins que l'alliance chastes/Azharis que je ne m'explique pas

Kragor

tyrian

*****Jamais d'alliance...**

October 23 2001, 6:40 AM

...est la devise d'Azharis. En 300 ans d'existence il n'a jamais eu d'alliés et même contre l'armée des ténèbres, il refusera toute alliance (je crois que c'est dit dans une gazette). Je pense que quelque chose les a contraints à s'allier, ils ne l'auraient jamais fait tout seuls.

Kragor

pour être précis...

October 23 2001, 7:43 AM

La devise d'Azharis est à mon souvenir :

"Pas d'Amis, que des Ennemis"

ou quelque chose de ce genre...

je suis d'accord avec toi, c'est pour ça que j'étais extrêmement surpris sur ce que j'ai qualifié d'"alliance contre nature"

Une contrainte, oui, possible (encore que...) mais exercée par qui et surtout Comment (on parle d'Azharis quand même)

Bref je suis très perplexe sur le pourquoi, sur le comment, etc...

Kragor, content de voir le forum pas tout à fait mort

Karlem

*****idée**

October 24 2001, 3:26 AM

Ce n'est pas une très bonne idée mais peut-être leur a-t-on promis qqch en échange de leur collaboration... Je m'explique: Azharis a pu être forcé (par la loi, le Chaos ou toute autre entité) à coup de reliques et/ou objets de puissance, à coups d'arguments politiques (alliance, soutiens armés, contre-offensive, etc.), de matériel, ou que sais-je encore.

Karlem

Grimm

alliés malgré eux ?

October 24 2001, 2:18 PM

que sait-on exactement de la destruction du cercle rubisé ?
se pourrait-il que les huit acteurs de cette destruction aient collaboré inconsciemment ?

je m'explique.

il est dit que le cercle protecteur est constitué de huit rubis mais rien n'est précisé quant à leur disposition et leur localisation géographique. (ou alors j'ai loupé un paragraphe essentiel quelque part dans le dernier supplément)

on peut très bien imaginer que le cercle soit constitué de rubis situés dans différents endroits et que Chastes, Azaris, le roi orc et tous leurs potes, aient agi simultanément dans différents endroits sans avoir forcément les mêmes mobiles.

une sorte de coïncidence forcée obtenue par les manigances des différentes entités.

ça résoudrait pas mal de problèmes d'alliances contre nature, non?

Grimm qui gamberge

tyrian

*****localisation**

October 25 2001, 1:11 AM

Ds un ancien message, j'ai proposé que le cercle rubis soit ds la montagne hurlante pour différentes raisons.

Mais ton hypothèse simplifierait les choses.

Kragor

*****hum hum hum...**

October 25 2001, 7:23 AM

J'ai proposé que ce soit dans la montagne hurlante d'Oraska ! (ça sent la querelle d'érudit tout ça...)

Quoi qu'il en soit je pourrais presque être d'accord avec toi Grimm si, dans le dernier supplément il n'était pas précisé à mon souvenir explicitement que :

ces huit là se sont associés pour éliminer les gardiens du cercle rubis (si si je crois qu'il est fait mention de gardiens au cercle rubisé quelque part reprenez vos bouquins) et que ces 8 là se sont rencontrés pour éliminer de concert ces gardiens...

bon incertain je demande quand même confirmation...

Maintenant que tu me rappelles son existence, quelqu'un peut me donner le nom du roi Orc juste pour confirmer/infirmier ma théorie...

Kragor, qui revendique la théorie sur la montagne hurlante comme étant sienne 😊

Kragor

***** d'ailleurs pour appuyer ma revendication**

October 25 2001, 7:27 AM

J'en veux pour preuve ce message (anti)daté du 3 septembre 1999, le premier à aborder la question :

<http://network54.com/Forum/message?forumid=25555&messageid=936377833>

Kragor, érudit à qui on ne l'a fait pas...

Karlem

*****Je confirme...**

October 25 2001, 10:53 AM

... il y a bien un/des gardiens du cercle rubisé. Pour les puristes, allez voir dans "Terre" ... c'est dans les quelques spécifications sur l'Armageddon, après ou avant que les joueurs ne passent les épreuves des éléments (je suis plus tout à fait sûr mais je pense que c'est là!). C'est aussi là, je pense (je pense trop, moi! 😊), qu'il est dit qu'ils se sont unis pour UNE raison: l'armageddon, ils étaient prêts, ils le voulaient etc. Pour le reste, je vais essayer de voir...

Karlem

étudions un peu ce que les écritures nous apprennent sur la destruction du cercle protecteur.

"Toutefois, parce qu'ils sont huit à désirer le briser, il le sera. Parmi eux, bien sûr, un émissaire du chaos, mais aussi Azharis, Kaladar, un seigneur de la loi, le roi Orc, la grande prêtresse des Troglodytes, Chastes et le Pendule. Ces huit là parviendront à tuer les gardiens et s'accapareront un des rubis, détruisant ainsi le cercle qui retenait à l'extérieur d'Eléckasë les forces les plus puissantes des univers des immortels." (Terre page 94)

il n'est pas précisé qu'ils se sont rencontrés pour attaquer ensemble les gardiens.
j'ai d'ailleurs un peu de mal à les imaginer ensemble sans qu'ils se foutent sur la gueule (d'autant plus, si ils se sont partagé les rubis).

on peut imaginer huit gardiens pour huit rubis en huit lieux d'Eléckasë.
je trouve que ça donne un petit côté prophétique supplémentaire. genre: y'a quelque chose qui oeuvre derrière tout ça, le destin, les entités, la fatalité, qui fait que tous sont manipulés et que l'armagedon est inévitable.

mais ça n'empêche pas de mettre ce qu'on veut dans la montagne hurlante 😊

Grimm l'érudit

Merci beaucoup, cette fois c'est sur on l'a, il manque bien un rubis mais pas tous et effectivement l'interprétation de chacun est possible. l'idée qu'il y ait 8 lieux est donc tout à fait probable maintenant.

Je tiens à souligner quand même que j'avais pas mes bouquins (et je les ai toujours pas d'ailleurs)

donc oui il est possible que ce soit 8 lieux différents... c'est même plus probable qu'un lieu unique (même si personnellement, je me tiendrais à la montagne hurlante pour plus de simplicité dans ma campagne) et donnerait effectivement un sentiment de manipulation cosmique géante du destin... cela n'est du reste pas incompatible avec mon idée de départ qui consiste à faire des destructeurs du Cercle des personnes dont l'initiale correspond à une lettre d'eleckasë. ça renforcerait même ce sentiment de "manipulation Géante de la mort qui tue que même A vampire tu fais pas mieux" (humour)

Mais y'a encore à creuser...
maintenant question à 0 Euros : c'est quoi le nom du roi Orc ???

Kragor

Mais je viens de vérifier le nom du roi Orc et c'est "TARK OLAF à la dent cassé"

A moins qu'il ne se soit fait renverser avant l'Armageddon par EPAF TAPLAF à la dent longue.

Petite note d'orthographe : le nom exact du roi Orc est TRAAK-OLAF. C'est pas bien important mais bon.

Sinon, quitte à trouver des noms qui ont leur première lettre qui s'inscrit dans le nom d'Eléckasë, pourquoi ne pas chercher les lieux où pourraient se trouver les huit morceaux du cercle rubisé ?

Pour commencer, on peut essayer avec une des deux khazares du royaume orc : Strukhol.

Chastes vit dans l'empire de Galī nn, dans la ville de.... Laurnac

Pour ce qui est d'Azharis, je choisis la ville-frontière Ek-Terle, la seule à posséder une architecture militaire très avancée et un très fort potentiel militaire en homme et en armes.

Pour ce qui est des Troglodytes, je prends comme lieu l'île de Chaniss.

Pour Kaladar, je prends sa province militaire Mithrandia avec son unique khâzare : Edèlinn.

Pour le Chaos, je prends le plan Rondhal avec la ville Kloûkd.

En résumé, on a :

E = Edèlinn

L = Laurnac

E = Ek-Terle

C = Chaniss

K = Kloûkd

A = ?

S = Strukhol

E = ?

Pour la Loi et le Pendule, je n'ai pas encore trouvé de lieu où l'initiale concorde. Mais peut-être pouvez-vous m'aider !

Kephren plongé dans les suppléments.

Tyrian

*****y a un hic**

October 26 2001, 2:23 PM

Si des éléments du Cercle R était sur d'autre plan surtout des plans dominé par la Loi, le Chaos ou le Pendule, ça ferait lgtps que le Cercle R serait brisé.

Il n'y pas obligatoirement de jeux de mots.

Sinon les noms peuvent être ds une langue particulière ou ils ont pût changer avec le tps.

Si le Cercle R est ds plusieurs lieu, la manipulation à pût être relativement simple:

Le Pendule s'est débrouiller pour faire croire à chaque destructeur qu'un objet puissant se trouvait à l'emplacement du Rubis (sans parler du Rubis). Les destructeurs sont chacun allés ds le lieu qu'ils croyaient avoir trouvé eux_même et ont récupéré leur Rubis, le prenant pour l'objet puissant(les rubis du Cercle R ont-ils des pouvoirs seuls?).

Kephren

******Oui et non ...**

October 26 2001, 2:34 PM

Sur un plan, même dominé par le Chaos, il peut y avoir des lieux inviolables. Il suffit d'y mettre les protections qu'il faut.

Par contre, le coup de noms liés à une langue locale ou particulière, pourquoi pas...

La manipulation des "destructeur" semble assez convainquante.

Kephren

Tyrian

*****Protections balaises!**

October 26 2001, 2:49 PM

Pour résister à des seigneurs du Chaos ou pire au Pendule sur SON plan (là je vois vraiment pas qui pourrait poser des protection pareilles).

Kephren

******Pas besoin !**

October 27 2001, 4:13 AM

Il n'y aurait pas besoin de protections contre des seigneurs du Chaos vu qu'un des morceaux du Cercle rubisé a été volontairement pris PAR le Chaos lors de sa destruction.
De ce fait, le Chaos, conscient de ce qu'il a, peut très bien décider de le cacher, peut-être même mettre ce rubis sous la protection de seigneurs du Chaos.

Kephren

Tyrian

*****on s'est pas compris je crois**

October 27 2001, 6:21 AM

je croyais que tu parlais des lieux où étaient les éléments avant la destruction du Cercle R.
Si c'est après la destruction, le Chaos est en train de perdre Rondhal (retour du seigneur des ombres). Le Rubis est donc probablement sur le plan du Chaos.

Kragor

***** MêmE**

October 27 2001, 8:05 AM

Même si c'est sur rondhal...

Cela impliquerait qu'un des rubis (minimum) du cercle R est extérieur à Eléckasë, n'est pas sur le plan...

C'est pas très cohérent je trouve.

pour moi les rubis dressent une sorte de "muraille mystique" (bon l'expression n'est pas très heureuse certes mais)

supposons qu'Eléckasë soit une cité et que les rubis soient les fortifications (c'est comme ça que je vois les choses chacun son interprétation, mais comme j'arrive pas à bien m'exprimer, je le fais de cette manière) les fortifications sont plus ou moins concentrées dans les environs très proches de la ville, autour de celle-ci. on imagine pas qu'un bout de fortification se trouve seul, indépendamment, loin de tous les autres à une 50aine de kilomètres. Les fortifications doivent être soudées entre elles, sinon ben y'a un gros trou en plein milieu et tous les autres deviennent inutiles.

Ce que je veux dire c'est que je ne conçois pas qu'un rubis soit séparé des autres en étant sur un autre plan et qu'il puissent former une barrière mystique protégeant Eleckasë...

Kephren

******Je ne comprend pas...**

October 27 2001, 8:52 AM

Puisque le cercle rubisé est détruit au début de l'Armagedon, peu importe où se trouvent maintenant (après l'Armagedon j'entend) les différents éléments du cercle. Et de plus, si les protagonistes qui ont œuvré pour détruire le cercle veulent que le cercle ne se reforme pas afin d'avoir un bel armagedon, quoi de mieux que de disperser les différents rubis sur différents plans ?

Je ne vois pas pourquoi même après avoir détruit le cercle rubisé, il faudrait que les rubis se trouvent toujours que sur un seul plan.

Pour ce qui est d'Anorien, pourquoi pas. On peut supposer que c'est l'œuvre du Pendule : les Jeunes Alleux sont ouverts à tout le monde, tout y est possible et de ce fait, peut-être le lieu choisi par le Pendule (ça correspond assez à la doctrine donnée dans "Armagedon" : Je cite : "c'est l'entité de la révolution, du progrès, de la guerre, des changements, mais aucune envie de création comme l'a le Chaos").

Pour la Loi, vu que l'on a pas le nom de l'unique ville présente sur le Plan astral, j'émet l'idée que ce nom commence par un "E" !

On a maintenant:

E = Edëlinn
L = Lournac
E = Ek-Terle
C = Chaniss
K = Kloûkd
A = Anorien
S = Strukhol
E = E... (ville unique du plan de la Loi)

What do you think about ?

Kephren

Kragor

*****post armagedon peut-être**

October 27 2001, 9:43 AM

mais ou est l'interet de la coincidence post Armagedon ?

de plus pour ce qui me concerne je suis interesse dans la situation du Cercle avant sa destruction. je veux savoir ou il a ete detruit. qui je le sais, mais c'est quand même interessant de savoir ou il etait pour savoir d'ou il a ete detruit. et j'avais retenu (même si je ne l'appliquerais pas, l'hypothese que les rubis puissent former le cercle en etant eparpille sur tout Eleckasë a des lieux strategiques (dont les initiales auraient pu former le nom eleckasë) mais.. pas en dehors du plan eleckasë...

Bref mon point de vue est de savoir ou il est avant l'Armagedon et la coincidence post armagedon, je vois pas l'interet... mais chacun son point de vue

Kephren

******Explications**

October 27 2001, 10:40 AM

L'intêret post-Armagedon de la chose est à situer dans la deuxième campagne dont avait parlé furtivement A. Bidot. Je le voyait comme ceci : pour arrêter l'Armagedon, il faut reformer le cercle donc nos braves PJ vont devoir faire comme pour la première campagne : aller au charbon et trouver où sont ces satanés 8 rubis !

La coïncidence de noms pourrait être amenée par une manipulation soit du Pendule lui-même (le changement et le progrès il en faut mais pas au point de tous détruire donc le Pendule positionne les rubis à des endroits bien choisis afin de pouvoir les faire récupérer par des Braves quand le moment viendra). Ceertes, ça peut paraître capillotracté. Mais cette idée me plaît bien pour faire ma campagne.

Sinon, pour avoir des lieux anté-Armagedionnens, il faut trouver il ne manque que deux lieux : un pour le Chaos et un pour la Loi. Y'a-t-il des idées pour ces deux lieux dans la salle ???

Kephren qui voit que depuis le début n'a pas compris le fil initial de la discussion...

Kragor

*****mon avis honnete**

October 27 2001, 10:50 AM

une deuxième campagne basée sur une quête de 8 rubis pour stopper l'Armagedon, ça fait un peu... répétition surtout si les joueurs ont joué la première...

c'est redondant je trouve, faut explorer d'autres thèmes au bout d'un moment, Eléckasë n'est pas qu'un jeu ou il faut quêter des rubis pour empêcher les Armagedons... je plaisante, mais je pense sincèrement que c'est très répétitif et que le risque de lassitude peut-être très grand avec une deuxième campagne qui ressemblerait dans le fond à s'y reprendre à la première

Note c'est un avis, pas une critique, mais je crois qu'il faut savoir aller vers d'autres choses... qui sait peut-être que les Pj seront un brin megalomanes et tenteront de créer leur propre

empire au cours de l'armagedon, ou des choses de ce genre... Bref laisser leurs chance aux Pj durant l'Armagedon, ils ont deja ete suffisamment manipules comme ça 😊

Note tout ceci est personnel cela s'entend...

Kephren

******Effectivement**

October 27 2001, 11:02 AM

La répétition peut lasser sauf peut-être si ce n'est qu'une toile de fond et que le but principal des personnages devenus forts est de se "tailler" un empire comme tu l'as si bien dis ! Leurs différentes recherches des rubis peut servir pour "acheter" à certains puissants une part de leur territoire (je pense que certains prometteraient tout pour avoir un ou plusieurs rubis). Bon, ce n'est qu'un tas d'idées non réfléchies livrées comme ça en vrac.

Mais juste une petite question : d'après toi, les personnages (pas les joueurs) qui ont fait toute la première campagne, feront-ils une hypothétique deuxième campagne visant à arrêter l'Armagedon vus qu'ils n'ont pas réussi à l'empêcher ?

Kephren

Kragor

*****pour être honnête**

October 27 2001, 6:35 PM

Je te donne une reponse qui ne vaut pas grand chose, je suis sous absinthe et fortement saoul, mais je vais tenter de mettre de l'ordre dans mes idee

C'etait quoi deja la question ?

Ah oui, les personnages qui ont deja fait la premiere campagne... pour moi ces personnages ont deux alternatives :

- soit ils deviennent PNJ
- Soit ils poursuivent dans une campagne adaptee a leur niveau.

Si tu envisage ta deuxieme campagne avec des nouveaux Pj soit, mais prend garde a ne pas prendre les mêmes joueurs car au niveau du plaisir purement ludique de ceux ci ca risque de se ressentir (encore une deuxieme campagne a chercher des rubis, c'est lourd, voila ce que les joueurs, et non les personnages pourront ressentir si ils ont deja vecu la premiere campagne)

j'espere ne pas avoir dit trop de conneries ni fait trop de fautes (c'est dur de viser les bonnes touches du clavier, surtout sur un QWERTY) mais vous saurez me pardonner j'espere...

Kragor qui a même réussi a penser aux etoiles repousse PJ

Bilbo

***** sacrés sprinteurs...**

October 30 2001, 7:15 AM

J'ai pas mes suppléments sous les yeux, mais il me semble qu'un Seigneur du Chaos et un Seigneur de la Loi ont participé à la destruction du cercle.

hors, se sont des *créatures* du chaos ou de la loi et ceci au plus haut point.

Pour autant que je m'en souviene bien, il est impossible à cause de lois divines, et peut être aussi du cercle rubisé, à une créature d'une entité de rester plus d'une minute sur le plan.

Bref, rapide les seigneurs...

Après, on peut interprété cette réflexion de plusieurs manières...

1/ ca faisait partie du plan du pendule, d'une manière ou d'une autre, il a poussé le seigneur du chaos et le seigneur de la loi dans une situation où ils avaient un temps très limité pour

accomplire leur mission et ils n'ont donc pas vraiment eut le temps de se taper dessus puisque cette mission passait avant tout, y compris leur haine ancestrale.

2/ plusieurs rubis se trouvaient hors du plan d'Eleckasé, ce qui fait que les 2 seigneurs n'ont pas eut ce délai limite.

Cette 2ème hypothèse me rappelle un peu Ambre, les rubis auraient pu être placés dans des plans parallèles à Eleckasé mais très proche pour les cacher des convoitises sans les mettre sur le domaine d'une autre entité.

Sinon, vu que l'on parle de la destruction du cercle, je tenais à faire une remarque sur la présence d'un homme-lézard et d'un orc parmi ses destructeurs alors que, dans l'état des choses avant l'armagedon, même si ces deux peuples représentent une menace, elle est sans commune mesure avec la puissance de la Loi ou du Chaos, voir même de l'Empire de Galinn.

L'armagedon annoncerait t'il un retour en force de ces deux peuples ? peut être, en tout cas, ils ont pas grand chose à perdre et tout à y gagner durant ces combats, surtout s'ils sont assez intelligents pour attendre que le premier choc soit passé et que les armées aient été affaiblies.

Tyrian

*****hein les lézards, faible?!**

October 30 2001, 3:36 PM

Si je me rappelle bien la situation au début de l'Armagedon, Les hommes-lézards ont pratiquement fini toutes leurs pyramides, ceux qui signifient le retour de leur dieu, Urssar. De plus ils disposent d'un armement excellent, et de troupes bourrines (troglodytes et les serviteurs d'Urssar).

Je trouve que ça en fait une force capable de faire très mal y compris à Azharis ou Galinn qui n'ont pas de dieu incarné dans leurs troupes.

Bilbo

***** oui oui...**

October 31 2001, 2:03 AM

Pour moi, quand on parle de retour du dieu lézard, c'est pas forcément littéral, c'est peut être simplement un retour au panthéon.

Et puis, en plus, si les Lézards reçoivent vraiment une aide de leur dieu, je pense pas que les autres Dieux vont se tourner les pouces donc ce sera pas un avantage si gros que ça, en tout cas contre les peuples religieux.

Mais bon, pour moi, la différence se fait surtout sur le nombre, parce que l'armement fait une différence, oui, mais pas autant qu'un avantage numérique considérable.

En plus, il faut pas oublier que j'ai parlé de faiblesse AVANT l'armagedon, et que j'ai dit que ça risquait justement de changer.

Parce que sans l'armagedon et quelques grosses batailles pour affaiblir leurs adversaires, je vois vraiment pas les hommes lézards arriver à s'implanter sur le continent, et encore moins réussir leur objectif qui est de conquérir le continent.

Avec l'armagedon, je sais pas, ça dépend du moment et de la manière dont ils entrent dans le combat.

S'ils le font assez tard pour que le gros des dégâts soient fait, assez rapidement pour disposer d'un grand effet de surprise ils pourraient prendre pas mal de territoire.

S'ils arrivent en plus à empêcher la formation d'une coalition contre eux et qu'ils font une alliance avec les orcs, là je pense qu'ils sont suffisamment dangereux pour prendre tout le continent...

Tiens, d'ailleurs, tant qu'on est dans les suppositions, je pense que les créateurs du jeu avaient dans l'idée de faire intervenir des forces de l'île présentée dans le supplément Terre de manière décisive, et pas que les forces préparées par le roi rencontré à la fin du scénario.

Kragor

juste une chose

October 31 2001, 7:14 AM

les hommes lézards je les vois pas conquérir le continent. je pense pas que ce soit leur objectif et je les imagine encore moins avoir des vues hegemoniques sur celui-ci (par contre pour les orcs je dis pas)

Bref un petit desaccord quoi...

Bilbo

***** et pourtant**

November 1 2001, 12:25 AM

Il me semble qu'il est écrit noir sur blanc que le principal objectif des hommes lézards est de reconquérir le plan d'Eleckasé pour leur dieu.

Si je me rappelle bien, ils se considèrent comme la plus ancienne race (pas forcément faux, ils doivent descendre des hommes bêtes du cercle même si leurs agissements actuels en feraient plutôt des serviteurs du cercle, une corruption ?) et donc cette terre leur appartient, tout les autres peuples sont des envahisseurs.

Enfin, remarque, tout le monde est libre d'adapter le monde à ses projets 😊

Tyrian

*****ils sont déjà sur le ...**

November 1 2001, 2:56 AM

...continent avec plusieurs pyramides. De plus Ursarr semble être un dieu particulier, peut-être n'a-t-il pas besoin d'être "rêvée" comme les autres dieux. Ce qui le rendrait plus puissant que les autres dieux.

Bilbo

***** ha, la théologie...**

November 1 2001, 5:12 AM

Une grande spécialité à moi 😊

Pour l'implémentation sur le continent, je parle de pouvoir revendiquer un territoire de bonne taille, pas d'avoir des pyramides au fond de marécages 😊 parce que bon, là, les orcs ont conquis tout le continent, ils sont partout.

Sinon, pour Ursarr, je pense pas spécialement qu'il soit particulier.

C'est probablement un dieu issu de la déification d'un antique roi ou général homme-lézard, vivant à une époque où les hommes lézards étaient beaucoup plus puissants, une déification issue des regrets liés aux "bons vieux temps".

Autre possibilité : un général très ambitieux ayant comme objectif de conquérir tout le plan et, au fil du temps, la légende a fait qu'il l'avait conquis puis perdu.

Comme les dieux apparaissent à partir de la Foi de leur fidèle, ils sont modélisés à partir d'elle donc Ursarr croit sûrement être effectivement l'ancien maître d'Eleckase, même si cela n'a probablement jamais été le cas.

Kragor

***** Pas faux**

November 1 2001, 3:57 AM

Dans leur légende à eux, Eléckasé est la Terre d'Ursarrs leur dieu. et ce Dieu en a été + ou - banni... J'avais oublié ce "détail" très juste tu fais bien de me le rappeler...

Kragor, l'erreur est (in)humaine...

Kragor

***juste une chose quand même...

November 3 2001, 5:57 AM

N'est il pas dit au contraire pour les hommes lézards qu'ils sont des créatures du Pendule, plus que du cercle ?
Je crois que c'est dans une des légendes (oui je sais les légendes on leur fait dire ce qu'on veut) mais il me semble qu'il est dit que ce sont des créatures du Pendule. A moins que ce ne soit une extrapolation de ma part... En tout cas je ne les vois pas descendre du cercle malgré leurs traits "animal" de lézards (pour moi ça ne suffit pas à en faire des hommes bêtes ou Karibans

Tyrian

***quel légende?

November 3 2001, 7:24 PM

je ne crois pas qu'ils soient liés à une quelconque entité si ce n'est leur dieu ursar.

Kephren

Voir plus bas

November 5 2001, 3:28 AM

NT

Kragor

*** hum

October 31 2001, 6:32 AM

J'avais déjà pondu une réponse hier mais celle-ci a dû se perdre dans les Abysses...

bon je la reprends :

mon interprétation quand aux Seigneurs est différente : pour moi ce sont des humains qui ont été élevés à ce rang par le Pendule. Mais ils ne sont pas des créatures de l'entité à proprement parler (je rappelle qu'il existe sur Eleckasë un Seigneur de la Loi qui y demeure en permanence, dans un des royaumes du marécage de Tander, il s'appelle Palandy ou quelque chose avoisinant). Enfin pour moi...
différence d'interprétation sans nul doute...
donc dans mon optique ils ont tout le temps dont ils ont besoin.

Cela soulève toutefois d'autres problèmes : Comment expliquer la présence d'Ouvielle malgré le Cercle rubise... on peut peut-être considérer que le chemin suivi par les PJ lors de la campagne de JE les sort d'Eleckasë pour les emmener sur un petit plan parallèle très près d'Eleckasë et que Ouvielle n'est donc pas véritablement sur Eleckasë dont pas sujette aux restrictions du Cercle Rubise. on peut peut-être aussi considérer qu'Ouvielle est volontairement sur eleckasë mais accepte de perdre la majeure partie de sa puissance en raison du Cercle Rubise...

oui mais : et les Dragons, créatures du Cercle (sadorielle par exemple) ne sont-ils pas sur eleckasë très fréquemment...

Bref les créatures du Cercle sont-elles vraiment soumises au Cercle rubise... LE Cercle rubise n'est-il pas simplement une tentative déguisée du Cercle d'empêcher ses rivaux d'intervenir sur éléckasë... zen pensez quoi ?

Cela dit je dois avouer être assez séduit par ta seconde hypothèse voyant moi aussi parfois des corrélations avec le monde d'Ambre... pour ce qui est des hommes lézards et des orcs c'est vrai qu'en ce début d'Armagedon, leur puissance semble être croissante :

Pyramides pour les uns,
nombreux raids et escarmouches infinissables malgré des pertes énormes (contre les nains, contre les catholiques dans les jeunes alleux) pour les seconds.

cela dit ils n'ont jamais été des puissances négligeables sur Eleckasë. Pour moi ils sont même plus puissants que les serviteurs de certaines entités (dont Chaos et Loi). Disons que c'est différent :

Ils représentent une menace plus concrète plus perceptible alors que le Chaos et la Loi par exemple sont plus insidieux en tant que menaces. Les serviteurs de la Loi et du Chaos sont relativement isolés, séparés d'un endroit à l'autre, mais sont un peu partout alors qu'orcs et Hommes lézards forment de grandes concentrations d'individus sur des endroits largement moins restreints... enfin à mon avis... donc ce sont deux sortes de pouvoirs différents... Mais il est vrai que ces deux peuples semblent véritablement monter en puissance en ce début d'Armagedon

Bilbo

***** Problème complexe...**

November 1 2001, 12:59 AM

Dans le supplément Armagedon, il est dit qu'un seigneur, de la loi ou du chaos, est un être qui a reçu la vie éternelle ainsi que de grands pouvoirs de son entité, ce qui en fait, techniquement, une créature de l'entité.

Si je me rappelle bien de sa formulation, la loi divine interdit le séjour sur Eleckase aux entités, à leurs descendants ainsi qu'à leurs serviteurs immortels.

Donc, à moins que la Loi n'ait trouvé un moyen de détournée ou de contourner cette loi et ça on le sait car Eleckase lui appartiendrait, la présence d'un véritable "Seigneur de la Loi" sur Eleckase me paraît impossible.

Par contre celle d'un agent d'un grade juste inférieur ayant reçu le titre de Seigneur, mais pas les pouvoirs qui vont avec, justement pour ne pas être gêné par cette loi, me semble tout à fait possible.

En plus, au niveau jeu, c'est pas mal parce qu'un Seigneur de la Loi, c'est intouchable, ceux d'en dessous le sont un peu plus je crois, mais bon, c'est sûr qu'il faut une bonne équipe et une bonne préparation pour simplement espérer en tuer un...

Sinon, effectivement, vu la présence des dragons sur Eleckase, la création du cercle rubisé est probablement à mettre au crédit du Cercle, mais cela n'exclut pas que celui-ci n'ait été manipulé par le Pendule pour bloquer la magie car c'est, au fond, elle qui a le plus de serviteurs immortels...

Sinon, l'idée du plan parallèle pour la cache d'Ouvielle est pas mal, mais il me semble qu'une des particularités de l'île de la tortue est qu'il n'y a pas de lignes magiques qui la traverse, à moins que ce soit l'île du supplément terre, je suis pas sûr.

Si c'est le cas, on peut oublier cette hypothèse car seul un croisement de 3 ou plus lignes permettraient de changer de plan sans s'en rendre compte.

Kragor

*****oui mais**

November 1 2001, 3:59 AM

il n'y a pas nécessairement besoin de lignes telluriques pour changer de plan (confère exemple avec Onidol ou les Pj vont sur le plan De Carolyn et sans passer par un croisement de lignes telluriques. Les exemples de ce genre sont multiples dans la campagne

Bilbo

***** possible...**

November 1 2001, 5:15 AM

mais hors les lignes magiques, je crois pas qu'il y ait moyen de le faire sans que la personne déplacée en soit consciente.

Enfin, remarque, il me semble que le territoire des karibans dégage une aura très sinistre, ça pourrait masquer la transition.

Kragor

*****si j'avais mes bouquins avec moi**

November 4 2001, 5:05 AM

je pourrais te retrouver la reference (si elle existe, mais je crois que c'est le cas)
Je crois (pas sur mais c'est pour ca que je fais regulierement appel a ceux qui ont leurs bouquins pour verifier) qu'il s'agit d'une legende Armagedonienne celle qui decrit les deux precedents Armagedons.

quoi qu'il en soit dans ma conception, les hommes lezards sont des creatures a l'origine du Pendule (même si ils l'ont oublie depuis ou autre chose) de la même maniere que les Karibans sont les creatures du Cercle.

Dans ma campagne en tout cas et dans ma vision du monde Kariban et hommes lezards sont opposes et les hommes lezards sont ceux qui ont porte un gros coup aux karibans (voire le dossier Veleid que j'ai fait quand le serveur du SDEN ne sera plus en rade).

Apres dans l'etat actuel des choses et au vu de mes ressources je suis incapable de te dire ce qui est officiel et ce qui releve de mon interpretation du monde

Baalz'amon

Kragorthon, une 'tite pièce siouplait...

November 4 2001, 8:27 AM

Pour mettre un terme aux plaintes de Kragor et afin de terminer l'année 2001 avec une BA j'engage tout le monde à envoyer une photocopie, voir plus, d'une page du manuel d'Eleckase pour que Kragor puisse enfin consulter ses manuels...



Kragor

ouais...

November 4 2001, 11:58 AM

Envoyez tous un petit quelque chose... au moins pour Noel quoi...

Et puis non tient, je serais de retour en France pour Noel donc j'aurais acces a mes bouquins...

Kephren

******Une référence**

November 5 2001, 3:27 AM

J'ai trouvé une référence où est mentionné que les Homes-lézards sont des être créés par le Pendule. Il s'agit des "Investigations de Elyes, de la contrée des Brumes". Ce texte est présent dans la gazette 9. Toutefois, il faut préciser que ce n'est qu'une théorie qui n'avait pas été confirmée par Zlavelin, auteur de nombreuses pérégrinations (officielles celles-ci). Je vais investiger plus en profondeur pour trouver des textes officiels...

Kephren

Kragor

*****Yep**

November 5 2001, 3:35 AM

Je le savais, j'ai peut-être pas mes bouquins mais ma memoire n'est pas si mauvais que cela...

concernant ce qui est officiel et ce qui ne l'est pas, pour moi aucune legende ou ecrit n'est officiel que ce soit dans les bouquins ou dans la gazette, ce ne sont que des ecrits. mais comme je suis faineant je suis bien oblige de me basert dessus. donc ils s'officialisent pour moi, mais le fait qu'ils soient publies dans la gazette ou dans un supplement ne donne pas plus ni moins de legitimite a l'un qu'a l'autre. cela retse des ecrits des legendes et si A.Bidot a accepte de publier certains textes dans la gazette c'est qu'il leur accorde autant d'importance qu'au texte des supplements a mon avis....

Tyrian

*****règles d'immigration**

November 7 2001, 1:51 AM

Il est possibles que les dragons et Ouvielle étaient sur Eléckasé qd le Cercle R fut formé et donc furent intégré comme des "entités" d'Eléckasé.

Kragor

*****ouaip possible**

November 7 2001, 8:11 AM

Mais pour moi c'est clair, c'est plus qu'une coïncidence :
Ouvielle + Dragons = Cercle
Et ils ne semblent pas affectés par la présence du Cercle rubise...

pour moi il est presque clair (oui presque parce que ce n'est pas dit explicitement) que le Cercle n'est pas étranger à la création du Cercle Rubise

Kragor

*****je suis d'accord avec Tyrian**

October 27 2001, 8:04 AM

pour moi le Cercle rubise ne peut être QUE sur Eléckasé. pour moi il n'est pas envisageable de le trouver sur Rondhal par exemple, parce que sur rondhal, les entités et les forces peuvent intervenir ce qu'elles ne peuvent pas sur eleckase...
Le Cercle rubise est suppose empêcher toute entité d'avoir une intervention physique sur un plan... en l'occurrence, la présence des Seigneurs de l'Ombre et des troupes du chaos sur Rondhal démontre le contraire. mais surtout, ton hypothèse impliquerait que Le Cercle rubise est disséminé sur des plans, notamment extérieur à eleckasé, (lesquels plans sont dominés par des entités). je ne sais pas comment bien l'exprimer (voire un autre des mes posts plus haut) mais pour moi, tous les rubis du Cercle doivent être sur éléckasé

mais ton hypothèse est bien hormis sur le point de Rondhal, il faut trouver un autre lieu je pense, pour le chaos, et ce lieu doit être sur eleckase à mon avis comme tous...

Cependant je dois préciser à titre personnel que :
dans ma campagne, tout sera centré sur la montagne hurlante et qu'il y aura alliance, tout aussi improbable que cela puisse paraître... Après tout bien qu'ils se détestent, Azharis et chastes soit doués d'un minimum de raison : si ils se croisent par pure coïncidence dans un lieu où aucun d'eux ne s'attendait à trouver l'autre (manipulations machin tout ça) et qu'aucun n'est préparé à cette rencontre mais est venu dans un but précis, détruire le Cercle rubise, tout aussi emmerdant que ça puisse paraître, il y a beaucoup moins de raisons pour qu'ils se frottent sur la gueule. C'est une question de priorités, surtout qu'ils auront l'occasion de le faire par armées interposées plus tard. c'est capillotracte, mais dans l'attente d'une meilleure solution, c'est celle que j'emploierais...

Et que effectivement, le nom du Roi Orc m'emmerde, ça je l'avoue... allez hop, voilà un Roi qui perdra son trône au profit d'un autre pendant l'Armagedon
On peut imaginer une faction d'Orcs "nationalistes" qui n'apprécie pas que leur roi ouvre les portes de 2 de leurs cités à la guilde des marchands et donc fomentent un coup d'État contre l'actuel roi Orc, qu'il jugent trop "libéral".

C'est très armagedonien et puis moi ça m'arrange... 😊

pour revenir à ton hypothèse, Kephren je n'ai hélas pas de nom eleckasiens à suggérer (je suis loin de mes bouquins)

Kragor

*****le A**

October 27 2001, 8:08 AM

le A peut être Anorien, mais me demandez pas pourquoi ni comment, j'ai aucune idée
Ce n'est pas parce que je ne suivrais pas cette idée que cela doit m'empêcher de spéculer et de faire des suppositions 😊

Kragor

*****Mes Excuse pour avoir commis une erreur (PJ passez vos routes**

October 26 2001, 6:01 AM

Kragor n'est pas explicitement mentionné dans le texte...

Mais le K est bien present, même si c'est pas Kragor mais Kaladar...

on pourrait penser que Kragor reste toutefois l'émissaire du pendule, mais le texte fait mention du Pendule et pas de Kragor... je chipote mais c'est important j'aimerais que ma théorie fumeuse tienne la route pour une fois que je trouve un truc d'intéressant...

Petit jeu maintenant : remplacez les points d'interrogations par des noms de PNJ célèbres...

E =

L =

É =

C = Chastes

K = Kaladar

A = Azharis

S =

È =

j'ai l'impression en regardant les initiales restantes que ça colle pas, notamment pour le roi Orc qui ne me semble pas avoir un nom qui puisse coller à une de ces initiales (c'est peut-être un manque d'imagination de ma part)

tetram

s'agissant du vole des rubis

October 31 2001, 12:39 PM

Je veux bien qu'il ait fallu que les êtres les plus puissants du jeu se déplacent en personne pour voler ce qui sert de protection à la terre d'eleckase mais s'agissant du pendule, c'est une entité je ne pensais pas qu'elles pouvaient venir sur eleckase hors armagedon et si le pendule peut aller ou non lui semble étant donné sa puissance il aurait pu aller voler les rubis et les garder pour lui seul

Kragor

***** je fais vite**

November 1 2001, 4:02 AM

le Pendule comme toute entité a des agents...

Ce n'est donc pas lui physiquement qui a participé à la destruction du Cercle mais un de ses agents (ils sont assez je crois, confère la guilde du pendule)

Pour moi, les entités ne sont que des concepts intelligents... je n'envisage pas que le Pendule se déplace en personne... mais j'envisage tout à fait qu'il inspire un mortel (Kragor ou un autre) pour y aller en son nom

aussi simple que ça...

Anonymous

les grands esprit se rencontrent

October 26 2001, 2:10 PM

J'avais fait(ou appuyé) cette proposition sans avoir lu cet ancien message. Je t'accorde donc le droit de primauté en notant le fait que j'y ai pensé de manière indépendante.
La querelle est donc finit 😊(du moins je l'espère 😊).

Karlem

*****Je suis pas sûr de comprendre...**

October 18 2001, 10:02 AM

... Ceux qui ont brisé le cercle protecteur, on les connaît, non? ou presque... ils sont mentionnés dans le supplément "Terre": il y a effectivement Chastes, Azaris, etc.(je ne sais plus la page mais s'il le faut, je la

retrouverai)

Leur but? Il est également mentionné: ce qu'ils voulaient tous par dessus tout: L'Armageddon... Ils étaient prêts, ils le voulaient, ils connaissaient le moyen d'y parvenir, ils l'ont fait!

Mais ceux qui donnèrent leur nom à Eleckasë sont morts en se sacrifiant pour former le cercle, non? Alors, à moins que des démons aient pris possession de leurs corps(ce qui me paraît très peu probable!!!), ils ne peuvent être ceux-là! Expliquez-moi, je comprends pas bien! C'est vrai que la coïncidence est surprenante mais... comment l'expliquer?

Karlem

Kristeal

***** explication**

October 18 2001, 11:10 PM

L'hypothèse émise par Kragor est que le Cercle fut brisé par 8 personnes et tout comme les héros qui ont formé le cercle, la première lettre du nom des 8 assassins pourrait aussi former le nom Eleckase.

C'est tout, juste une coïncidence.

Kragor

*****de memoire**

October 19 2001, 4:38 AM

on connaît, ceux que j'ai mentionné...

sinon j'ai déjà répondu un peu plus haut et Kristeal répond déjà à une de tes questions

Maintenant je n'ai pas dit que ceux qui se sont "sacrifiés" pour former le cercle, étaient ceux qui allaient le détruire...

simplement, j'ai souligné que par une coïncidence, ceux qui allaient détruire le Cercle, (au moins 3 d'entre eux) avait un nom commençant par un de lettres formant le nom Eléckasë

Ne vois pas le démon partout 😊

quoi qu'il en soit, j'ai souvent remarqué ce genre de jeux de mots et d'anagrammes dans Eléckasë et ça ne me surprendrait pas outre mesure de retrouver ce genre de coïncidence ici même...

maintenant supposons que dans une quelconque aventure, un P(N)J devin ou autre fasse la corrélation ? c'est cruel, je sais, mais a trop vouloir connaître... 😊

Kragor qui divague de nouveau...

Karlem

*****Juste et judicieux !**

October 24 2001, 3:18 AM

... J'avais remarqué pour Salvat et pour Kragor mais je m'étais dit que comme Kragor n'était pas censé être mort(n'est-ce pas? 😊)Mais je n'avais pas pensé à aller plus loin! Mais en effet, c'est tout à fait leur genre. Désolé de voir le mal partout, je pense qu'à force, on ressemble à ce qu'on crée! Je suis de tout cœur avec vous les gars. C'est à creuser!

Karlem

Ouverture Forum Ji-Herp

October 16 2001 at 8:44 AM

Z'ress

Le Forum consacré à Ji-Herp est maintenant accessible via le site de l'elfe noir section forum.

Bêtisier...

NOA

October 16 2001 at 7:57 AM

Sur le net, j'avais trouvé un site d'Eleckase où il y avait un bêtisier regroupant des tirades inattendues et très drôles pendant des parties. Malheureusement, je ne me souviens plus de l'adresse.

Quelqu'un la connaîtrait-il ? Merci.

Auteur

Reply

Kragor

Peut-être était ce le mien...

October 16 2001, 8:32 AM

je suis pas sur...

Mais le tout a été absorbé Par l'auberge des profondeurs... sauf le bêtisier qui n'y a peut-être pas sa place...

Voilà

Kephren

archives, quand tu nous tiens....

October 16 2001, 10:24 AM

Je n'ai plus non plus l'URL mais mes archives poussiéreuses contiennent ce qu'avait fait Kragor. Voici ce qu'il en était :

Le Bêtisier d'Eléckasë
Par Kragor

Les pires moments de la Campagne des joyaux étoiles :

" Il faudrait couvrir le Soranien avec un drap, comme ça on serait plus discrets "

"Non mais je t'interdis de parler de cette façon à ma domestique (enchainant) euh, au fait elle protège de combien mon armure ? "

"blagues vaseuses... dans un marais..."

"Vous êtes le sorcier rouge à la main blanche ? Non, non je suis le Père Noël."

"Je lance mon sort de ténèbres et je fais détection de la magie dessus"

"Pfouhhh! le voyage va être long si on marche à pied."
(Après avoir tué un ours dans une caverne) :

"On va tondre l'ours pour s'en faire un matelas chaud!"

"Ah ouais et comment tu t'y prends?"

"Ben avec mon épée, pardi"

"je l'assomme avec le plat de la hache!"

(mot d'esprit très réaliste du Véleïd Ron Marchétoile à propos des puissances engagées dans la quête des joyaux étoiles)

"Je ne savais pas qu'il était possible de jouer aux échecs à 5 (Chaos, Loi, Pendule, Balance, Magie)

(Après que son cheval ait perdu une patte)

"C'est pas grave, j'ai équitation"

"Je le soigne pour le faire parler ensuite"

"Euh tu lui a coupé la jambe là quand même"
(A propos d'un PJ qui va bientôt avoir son Bonus anniversaire)

"Vite je le choppe maintenant, sinon dans trois jours il sera trop balèze pour moi !"

"On se déguise en centaures, toi tu fais l'arrière-train, moi je fais l'avant et le torse...!!!"

(Le MJ fatigué)
"Vous apercevez plein de morts vivants qui bougent pas"

"Il s'appelle comment le prisme de la terre déjà?"
"Zorglub !!!"

"Au loin vous apercevez une cité qui se dresse...."
"bon ben on charge!"

(en armure de plaque complètes)
"Je me faufile discrètement jusqu'à lui"

(Après la mort de la chevalière du Kraan)
s'adressant au templier du groupe :
"Vous pleuriez la mort d'une dame..."
"BUUURRP!!! (bruit d'un rôl bien gutural et immonde, appréciez l'honneur et la noblesse dans la réponse)"

(après près de 6 mois de voyage ensemble, le templier au nain)
"vous avez un problème mon ami, euh..., comment tu t'appelles déjà?"

(encore du templier catholique du groupe)
"Dieu, il t'encule !!!"

(les joueurs font l'inventaire des bijoux dont ils disposent...)
(l'aventurier)
"Moi, j'ai Ragh-tad"
(le guerrier Uak)
"Moi j'ai Chamir"
(le templier, lisant sa fiche)
"Moi j'ai Arbalète lourde !"

(Devant Ouviaë, toujours du templier)
"Bon, je frappe pas les femmes, elle a de la chance"
(les autres)
"qu'est ce que t'en sais, on ne voit pas son visage qui est toujours caché par ses cheveux.
Si ça se trouve, c'est un travelot"

(Une fois n'est pas coutume, le templier)
"Je sais ce qu'il faudrait. En fait, il faudrait une sorte d'airbag sur l'armure pour stopper les charges des cavaliers adverses, ou pour éviter de se faire mal quand on tombe en armure"

le Templier (en grande forme cette séance là!) parle l'Orc, il peut donc négocier avec eux, il est ...
DIPLOMATOR!!!

(on change un peu, le mage de la terre du groupe 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..."

(le mage de la terre qui a toujours du mal avec les noms, à l'Aventurier Péron)
" Je vais t'appeler Biniou."
" ??? "
" C'est pas grave, cherche pas à comprendre, private joke avec moi même..."

(Le nain, 1m35, au templier, 2 mètres)
"Faudrait pas vous prendre pour plus grand que vous n'êtes !"

Les Pj's disposent d'une amulette qui leur permet à tout moment de communiquer, de dialoguer avec, le Sorcier Rouge à la Main Blanche, un PNJ très important du jeu qu'ils ont surnommé le Père Noël. Evidemment, très rapidement, ils ont appelé ça leur téléphone portable...

(le templier)
"Met le Haut parleur, on entend rien"

(le templier, avec 6 PNJ)
"Je les encercle discrètement pendant qu'ils discutent !"

(Le templier a perdu des dents et désire refaire sa dentition magiquement. Il demande au mage de la terre s'il peut trouver ça à la tour de Magie)
"Bonjour, je recherche le Mage Tony Gencil !"

(au beau milieu de la grande forêt du Nord, dans un petit village nordique de la Terre des Clans)
"C'est nul ici, y'a pas de Galeries marchandes!"

(le templier au Véleid-je rappelle que les Véleids sont des êtres humanoïdes ailés-)
"T'as autant en réflexes qu'une poule !"

(Face à des morts vivants, au templier 😊)
"Fais Chauffer le crucifix !"

(le templier)
"tant que je serais présent, il n'arrivera personne à un membre du groupe."

(le templier d'un air aguicheur, au Véleid)
"tu veux venir dans ma chambre pour astiquer mon armure..."

"Je cherche à détecter la Magie"
"Comment tu t'y prends ?"
"Ben avec Quine ! (=Khī n)"
"Et bien tu as gagné un jambon..."

(Le Guerrier Uak)
"Bon, ben direction Pendule (sous entendu Sagäl, le plan du Pendule)"

(Le Mage, sur la défensive)
"Hein, mais je n'ai jamais planifié nos déplacements à l'aide d'un pendule..."

Et puisqu'on y est, allez y, c'est notre jour de bonté, pour un bétisier de lu, un deuxième gratuit...
Bon, un petit bétisier concocté par des visiteurs à votre intention, on change un peu de registre,
(un grand merci à Coren et Rock qui m'ont envoyé ça)
Nous aussi on en a fait des bêtises pendant la campagne des joyaux étoiles

Rock (demi-Troll) : "Bon bein je vais assommer l'orc avec mon marteau à deux mains
....."

Coren (mage du feu) s'adressant à un Samouraï :

S: Je ne peut pas vous répondre à cause de mon honneur !"

C: C'est qui ton honneur ? Emmène nous à lui

Le meneur: "pendant tout l'entretien vous ne verrez pas le visage d'Ouvielle.

Les joueurs : On tord la tête pour voir la tronche qu'elle a !

Création par le demi troll, le mage et le gardien des enfers du "Clan des Fils de Pute"
pour calmer l'Elfe au sujet de sa beauté....

Ca c'est fini par un "flammèche" sur son visage pendant son sommeil

Différent casses de magasins d'armes magiques car les joueurs préfèrent la richesse à la gloire

Le meneur n'a pas encore trouvé la parade à l'épée à deux mains et au marteau de Rock....

Le mage du feu qui va rendre les bijoux étoiles au pendule....

Rock passe de 25 % d'int à 75 grâce à ses chaussettes magiques. Vive l'odeur

Mélian la Véleids nécromancienne gentille"Non mais la les mecs vous êtes en train de faire un génocide"

Merci pour eux...

Sources : Feu site de Kragor, actuellement ce bêtisier est conservé dans les archives de kephren sous la référence : Registre XXVII, feuillet 197b

Kephren, scribe avant tout

Chasse Gnouf

Devinette :

October 18 2001, 12:34 AM

Lesquelles parmi ces blagues sont les miennes ?

Baalz'amon

Euhhh....

October 19 2001, 2:47 PM

Celles ou ya un orc ?

Chasse Gnouf

BLAM !!! Re-BLAM !!!

October 22 2001, 5:21 AM

Je suis véléï d moi monsieur ! Pas orc ! Je suis mondialement connu sous le doux nom de Ron Marchétoile, est-ce un nom d'orc ?

Baalz'amon

Hum hum...

October 22 2001, 12:16 PM

Je me méfie, la science et la magie sont des puissances malignes...Véléïd/orc, c'est pas du bon chrétien de Galinn ça Monsieur ! Et puis t'as pu changer de nom en demandant l'asile politique.

Envoie une photo avec des bouts de poils on en reparlera



Tyrian

Baal'zamon
chrétien?!! t'as
fumé quoi?

October 23 2001, 6:33 AM

Sinon, je t'assure que ce cher Ron est aussi taré et fanatique que n'importe quel chrétien(voir un ancien message ou il se fait copieusement allumé par Kristéal,moi, Kragor...).

Baalz'amon

Alleluia !

October 23 2001, 11:22 PM

Quoi ! Même moi Baalz'amon j'ai le droit de me convertir ! L'apostasie peut se faire dans l'autre sens 😊
Je teste toutes les religions, après je passe à l'animisme...
Si quelqu'un met au point une religion je suis preneur.
Faire le mal, tuer des innocents, arracher les pattes des mouches, on se lasse à force.

😊Vive moi 😊

*** A court d'idée

Kristeal

October 16 2001 at 1:37 AM

J'envisage de continuer ma campagne d'Armageddon en envoyant mes PJs sur les traces des voleurs des Rubis du Cercle protecteur, comme ils en ont déjà récupéré un (celui volé par le Chaos).

Vous avez quelques idées ou desideratas ?
J'attends vos suggestions.

Auteur

Reply

Kragor

Pas beaucoup d'idees

October 16 2001, 3:52 AM

helas 😞

Mais je leur souhaite bien du courage car avec Chastes, Azharis, le chef troglodytes etc... ca promet des moments epiques, heroiques... Bref je leur souhaite bien du courage 😊

Kristeal

normal pour des PJs des niveaux 8-10 nt

October 16 2001, 6:13 AM

Chasse Gnouf

**Tu veux dire que des PJs peuvent dépasser le niv
5 ? (NPO)**

October 18 2001, 12:35 AM

Avis a ceux qui passent sur le chat...

Kragor

October 15 2001 at 2:17 PM

avant de vous deconnecter verifiez qu'il n'y a plus personne avec qui discuter sur le chat... Ca fait trois fois que j'apercois quelqu'un sur le chat et que donc je m'y rends pour converser...
mais le temps que j'arrive sur le chat, la personne a disparue... donc verifiez avant de fermer votre fenetre (le dernier, j'ai eu le temps de le voir c'etait Zakath)

Enfin sauf si vous ne desirez pas converser cela s'entend...

Auteur

Reply

NOA

Désolée !!!

October 16 2001, 4:12 AM

Il s'agit peut-être de moi car ce forum est le premier que j'expérimente.

Ce site est vraiment sympa car, étant aussi MJ sur Mutant Chronicles, je n'ai pas réussi à trouver un forum aussi intéressant pour ce JDR.

Une petite chose : j'ai eu l'idée de créer un personnage ammrôd pour un de mes joueurs et j'avoue que ces êtres sont réellement intéressants. Une opinion ? Une expérience ?

Merci encore pour tous vos conseils.

Kragor

*****Ben je peux parler que de mon experience**

October 16 2001, 5:04 AM

je l'ai fait a l'insu d'une de mes joueuses...

J'ai introduit progressivement des elements de sa condition d'ammrod (rejet progressif des gens, dans certains endroit trop civilises veritable folie meurtrier a son encontre de gens qui ont instinctivement su ce qu'elle etait)

Parralelement, j'ai introduit progressivement ses "pouvoirs" de maniere plus ou moins discrete ce qui a donne des situations fort sympathiques... j'ai introduit profressivement des elements qui pouvaient l'aider a la comprehension de ce qu'elle etait, jusqu'a ce qu'heles elle quitte notre table... Depuis j'ai du personnage fait un PNJ

NOA

Très intéressant !!!

October 16 2001, 7:43 AM

En fait en ce qui me concerne, j'ai créé l'ammrôd en collaboration avec mon joueur mais j'avoue que ton expérience m'intrigue. A tester.

Tyrian

Comment on accède au chat?

October 22 2001, 6:59 AM



Chasse Gnouf

Simplissime...

October 22 2001, 10:29 AM

...sauf peut être pour toi, misérable elfe noir.
Il suffit de cliquer sur "Chat !" en haut à droite.

De rien.

Le Chasse Gnouf.

PS Au fait, t'as reçu ma lettre avec de l'anthrax, ça me dérangerait qu'elle se soit perdue en route ?

tyrian

Argh j'ai honte

October 23 2001, 6:19 AM

en général je n'ai que peu de temps pour regarder une page web lorsque je suis à l'IUT. Hors j'ai découvert le forum à l'IUT et je n'ai pas pris la peine de réexaminer la page depuis. Sinon je ne suis pas rentré ce Week-End chez moi mais je te remercie donc pour ton envoi. Au fait un de mes joueur indique que si un jour il rencontre un Véléid traître à Magie que tu connais très bien, il y aura probablement un traître de moins.

Chasse Gnouf

Fais gaffe...

October 23 2001, 9:19 AM

...le traître à Magie possède plus de points de vie que le guerrier de base (c'est les ailes...) et son sourire ravageur pourrait amener suffisamment de vierges pas du tout effarouchées pour faire bouclier de leur corps.

Ron "Léonardo" Marchétoile.

Tyrian

Fais gaffe bis

October 24 2001, 7:05 AM

... au quak berserk sournois. Il détient le record de dommages (je signale qu'il y a un demi-troll ds le groupe et que ce demi troll n'a pas réussi à faire plus de dégâts).

Petite question sur la magie...

NOA

October 15 2001 at 1:34 PM

Un mage qui veut lancer un sort, sous quelle caractéristique doit-il jeter les dés pour déterminer sa réussite ou son échec?
Merci pour votre aide.

Auteur Reply

- Kragor** **aucune** October 15 2001, 2:15 PM
il passe du temps à exécuter rituel et méditation, il dépense ses Pa et ça y est, le sort est lancé... 😊
- Kephren** **Réponse** October 15 2001, 2:16 PM
Il doit réussir un test au d100 sous le pourcentage de l'empreinte de magie à laquelle appartient le sort qu'il veut lancer.
Exemple : s'il veut lancer "disque de feu", il doit réussir un test sous le pourcentage de "Magie du Feu". Les empreintes des différentes Magie sont calculées lors de la création du personnage (page 50 du livre de base, section du joueur).

SOS-règles-minute vous remercie de votre appel !
Kephren
- Tyrian** **Comment tes mages arrivent à lancer des sorts qui ne sont pas de leur empreintes principal?** October 22 2001, 6:55 AM
Selon les règles, les mages réussissent à tout coups leurs sorts sauf si ils sont interrompus pdt la phase de méditation ou de rituel.
- Ehelha** **Divergences** October 16 2001, 2:37 AM
Comme tu peux le constater, personne n'est d'accord.
Les règles de bases permettent aux mages de ne pas utiliser de compétences spécifiques pour jeter un sort. Lorsqu'il est appris sur le plan de la magie concerné, alors son utilisation se fait sans test de compétence. Mais tu t'apercevras que certains sortilèges posent problème dans leur exécution. Pour cela, la plupart des MJ de ce forum ont mis au point une technique qui est celle du chalumeau, Kragor peut te l'expliquer mieux que moi.
Je n'ai pas tellement accroché avec ce système, bien que je n'est rien contre car son point fort réside dans le fait de vouloir concerver le système de magie de base en l'améliorant, et ce n'était pas facile à trouver. J'ai totalement recréé un autre système avec une compétence pour jeter les sorts qui permet de moduler les caractéristiques des sortilèges suivant la réussite. aï chacun pratique ce qu'il désire ...
- Z'ress** **Avec et sans** October 16 2001, 3:44 AM
Notre MJ ne demande aucun jet pour lancer un sort connu, cela se fait comme le précise Kragor avec rituel et méditation (+pa)
Par contre, il existe des magies telle que l'orange ou le Feu-vert ou encore du chaos,...qui elle se subdivise en 3 pourcentages : Attaque, Défense et Neutre. La base est fixée dans l'un des livret (je ne sais pas lequel) et notre MJ nous a permis de les augmenter par critique (1/10 de la compétence avec un minimum de 01). D'un point de vue équilibre, si le mage a des chances d'échec au lancement, il devient trop fragile (le potentiel astral est difficilement récupérable et donc non gaspillable).
Et personnellement, avec mes connaissances de Pj, n'ayant pas lu en profondeur les extensions, je trouve bizarre que le personnage puisse modifier son empreinte magique (qui dit jet dit possibilité de critique et donc d'augmentation, à moins qu'une règle ne couvre déjà ce point). L'empreinte est plus une marque de naissance (non travaillable par le perso, puisque totalement tiré aléatoirement à la création).
- Kristeal** **Aucun...** October 16 2001, 6:22 AM
sauf un jet de viser pour certains sorts d'attaques.
- Karlem** **idem** October 16 2001, 9:44 AM
😊

Salut à tous !!!

NOA

October 15 2001 at 8:03 AM

Nouvel arrivant sur le Net et donc sur ce site, je passe le bonjour à tous les rolistes d'Eleckase. En fait, ça fait un petit moment que je maîtrise sur ce JDR et c'est toujours la même galère pour les combats. Est-ce que quelqu'un aurait trouvé un système simple de combat? Ce JDR est très riche et très intéressant mais, lorsque l'heure des combats sonne dans mon scénario, ça devient un enfer pour moi et pour mes joueurs.

Merci de l'aide que vous pourrez m'apporter et à bientôt.

Auteur Reply

Z'ress

Proposition

October 15 2001, 8:12 AM

Pour les combats, nous procédons comme suit (mais attention ça n'a plus rien à voir) :

Nous tirons l'init au D10 (les modif d'init de rapidité sont divisés par deux) le plus haut à l'initiative sur le Round. Dès qu'il a agit, les autres agissent dans l'ordre d'init. Ensuite, on passe aux Actions de fin de round (selon une haute rapidité).

Donc attaque et riposte pour tous dans un même round. Exit les points de fatigue, on ne les emploie pas du tout.

C'est hyper simpliste mais bon, c'est fluide et rapide.

Pour les loca, si on touche en 25, c'est un coup au plexus (jet de volonté normal ou perte des actions du round, report au round suivant si la cible a déjà agit...en gros perte de la prochaine action)

si le coup arrive dans les nuts, jet de volonté ou perte des 2 prochaines actions...

Si tu as d'autres questions, pose les, je développerais au cas par cas.

Notre DM à tjs employé ce système donc je ne peux juger par rapport au système de base

NOA

Merci !!!

October 15 2001, 8:30 AM

Ta proposition va beaucoup m'aider surtout pour la campagne des Joyaux-Etoiles que j'ai débuté. Je ne manquerai pas de l'employer.

En fait, j'ai effectivement une autre question : comment donnes-tu les points d'expérience? J'ai beau tout avoir pour ce JDR ; l'explication reste assez vague.

Pour être honnête, j'adore les JDR mais j'ai beaucoup de mal avec les règles... (Comme je te disais Eleckase est un jeu très riche!).

Z'ress

Xp !!

October 15 2001, 8:42 AM

Mon Mj est assez radin et cela est une bonne chose : le système de réussite critique permet d'augmenter les compétences et caractéristiques donc il faut être parcimonieux dans les Xp

Pour le rythme des Xp, trouve une logique qui t'es propre : Gaetan, notre meneur donnait au début entre 150 et 300 le scénario et parfois on a reçu 500 d'un coup !

maintenant, il a doublé le nombre de xp requis entre le niveau 5 et 10 car il faut être connu sur la moitié d'Eleckase pour avoir accès au niveau 10 et donc, il voulait que nous laissons le temps (donc ça donnait 5000 Xp un level (6000 pour les spéciales) jusqu'au 5ème niveau inclus et ensuite 10000 (12000) du 6 au 20ème niveau inclus.

Lorsque nous sommes passés en rythme doublé, il a adapté les Xp (les scénarios étant plus sportifs, il avait intérêt !)

Donc à toi de voir 😊

Karlem

Plus grand chose à dire...

October 16 2001, 9:41 AM

... si ce n'est que je pratique l'expérience en continu; c'est-à-dire que si je trouve qu'après toutes ces péripéties mes joueurs méritent de passer de niveau, ils passent! Et je les juge sur les ennemis,

leurs idées, leur imagination, les situations dans lesquelles ils se trouvent et comment ils s'en tirent, etc.
Quant aux règles, ma foi, si tu les trouves compliquées, simplifie-les ou utilise-les vraiment quand c'est nécessaire. Pour moi, un bon jdr est un jdr où tout le monde s'amuse et pas où l'on s'enlise dans des règles... en d'autres mots, en ce qui me concerne, l'important, c'est le roleplay et s'amuser! 😊

Karlem

Zakath

Je confirme

October 15 2001, 10:21 AM

Après avoir joué avec Gaëtan, g "pompe" sa méthode de jeu, et effectivement c nettement plus fluide, rapide, les PJs s'y retrouvent mieux. Avant en effet ils étaient un peu perdu, et je trouvais la règle de base très débile, alors j'étais gentil avec mes joueurs (pas trop qd même. Depuis c nettement mieux... Alors, vas-y utilise-là et éclate-toi.. les persos avec !!!

Kragor

Personnellement, j'ai eu beaucoup de mal au debut

October 15 2001, 9:23 AM

Mais c'est comme tout, je me suis adapté, les règles ne sont qu'un mécanisme et maintenant, même si je n'applique pas toutes les règles, à force de pratique plus ou moins assidue, je suis capable de gérer un combat relativement normal avec la majorité des règles de combat et aussi grâce aux aides et erratas parus dans les suppléments et la gazette...

Cela n'engage que moi, mais je pense que l'entraînement est suffisant et qu'il n'y a pas besoin de grand chose de plus. (oui j'applique même les règles de fatigue révisées de la gazette). Mais chacun fait comme il le sent...

NOA

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliquer ???

October 15 2001, 1:56 PM

Tu as peut-être raison : il suffit d'entraînement. Mais il y a énormément de règles et j'ai récupéré plus d'infos sur le net, ce qui fait que j'ai commencé à me mélanger certaines choses et à en omettre d'autres.

Je me suis entêtée lorsque je ne comprenais pas et ce fut l'overdose. Conclusion : j'ai failli décrocher!!!

Après une longue pose et grâce à mes joueurs, je suis revenue dans le monde extraordinaire d'Eleckase (je suis maintenant MJ sur 2 JDR!!!).

Je n'ai qu'une chose à dire : chapeau pour ta persévérance...

Kragor

j'ai appris...

October 15 2001, 2:14 PM

comme beaucoup...

en n'appliquant pas toutes les règles, en faisant des erreurs, en modifiant des points de règles, bref en faisant tourner le système à ma sauce quoi 😊

Les règles chacun en fait ce qu'il veut... je comprends que certains MJ veulent faire simple...

Personnellement, je me place globalement dans cette optique, sauf pour éléckasé dont j'aime a triturer les règles, à les arranger... j'aime ce système parce qu'on peut le bricoler. ce n'est pas un système trop fixe, mais très évolutif qui selon l'évolution et les transformations qu'on lui fera subir s'adaptera à merveille aux parties de chacun... donc fait comme tu le sens... Mais surtout ne te laisses pas décourager par le système de jeu. si tu le trouves trop lourd appliques en un autre voire aucun si tu préfères. il serait dommage que tu passes à côté de ce merveilleux jeu pour de simples problèmes techniques...

Kragor

Ehelha

Conseil

October 16 2001, 2:25 AM

Pour ma part, je teste certaines règles et j'adapte en fonction de ce que j'attends.

Si tu veux que le système soit simple, c'est normal, mais n'oublies pas que les règles sont souvent aussi le gage de la réalité du jeu.

Il faut trouver "la bonne dose de chaque ingrédient" voire transformer quelque fois.

Tu trouveras sur les différents sites consacrés à Élécasé de nombreuses modifications concernant les règles, mais tout n'est pas à appliquer pour toi. Tu dois être seul capable à faire le tri en pratiquant les systèmes qui te semblent intéressants.

***j'etais en train de fouiller dans les vieux messages

Kragor

October 14 2001 at 12:49 PM

Quand je suis tombe sur un excellent texte de Trident que j'avais ocmplementement oublie. Pour les nouveaux qui n'ont pas explore les vieux messages voici l'adresse directe :

<http://network54.com/Forum/message?forumid=25555&messageid=935674628>

si ca vous inspire allez y jeter un oeil...

Maintenant une petite question :

effectivement on sait que les chevalieres du Kraan existent pour faire face a une armee de ce type qu'elles seules pourront combattre. ces creatures sont supposees arriver par ce genre de porte. n'existe-t-il pas une porte de ce genre sur Sargenne (sur l'île de l'Est je crois, pres d'une grande ville) ? et si c'est le cas quel moyen pourront utiliser les habitants de Sargenne pour combattre ces êtres sans les chevalieres du Kraan qui semblent être les seules a pouvoir les combattre efficacement (je me range sur le texte de Trident)

Auteur Reply

Karlem **Encore du boulot !**

October 15 2001, 7:17 AM

C'est vrai, qu'il existe une porte de ce genre sur Sargenne. Mais je vois plutôt ces portes comme des "seuils". Ces seuils s'ouvrent-ils sur un même monde, sur une même terre... rien n'est moins sûr. Si c'est le cas, les habitants de Sargenne auront en effet bien des malheurs pour combattre ce qui en sortira. Peut-être, les survivants seront-ils obligés de fuir si la menace est trop grande car les femmes sont peu d'autorité sur Sargenne. Il en est fait peu mention. Sargenne, de par sa situation géographique, serait peut-être le théâtre de la dernière bataille de l'Armageddon.

Il est vrai que cette porte est très mystérieuse. Pour ma part, je pense que c'est pour faciliter ses mouvements de troupes depuis son plan que le Chaos (la seule entité dont on parle dans l'histoire de Sargenne, je pense) a fait ériger cette porte. Et donc, quand elle s'ouvrira...

Karlem

pourquoi les druides ne sont pas modifié par Magie?

Tyrian

October 13 2001 at 8:24 AM

Question un peu en rapport avec des questions précédentes.

Si les druides respectes les règles de Krynn (un Géant!?), ils ne subissent pas les modifs. Qq'un à une idée (j'en n'ai une petite mais elle est floue et un peu limite à mon goût, j'en parlerais plus tard)?

Auteur Reply

Gorthor *****Pour moi**

October 14 2001, 12:20 PM

mais vraiment pour moi et ben c'est que comme les druide suivent la voie tracer par le geant il ont un mentale fort et ne sont en aucun cas affecter par la magie puisque leur existence necesite une grande concentration...je m'arrete la et verifierer dans les bouquin qd je les aurait recuperer...:=)

Tyrian *****mon idée est que...**

October 27 2001, 6:27 AM

...du fait des règles que les druides doivent respecter, ils ne peuvent agir de manière puissante ou brutal et ne pourront donc pas gêner Magie.

Par contre les autres mages sont potentiellement plus dangeureux. Les modifications qu'ils subissent doivent permerttre à Magie un certain controle sur eux.

FAQ du forum

October 12 2001 at 3:01 PM

Bilbo

Vus que certaines questions reviennent de temps à autre et que certaines réponses (les miennes ;o)) mériteraient d'être conservée pour la postérité, je pense qu'il serait pas mal de faire une FAQ à partir du forum.

y'a quelqu'un qui se sent motivé pour s'occuper de ça ? ou on attend un moment que j'aie le temps 😊?

Auteur Reply

Kragor

Bonne idee

October 14 2001, 5:35 AM

Même si la je suis un peu speed et que j'ai pas le temps, ce serait effectivement une bonne idee...

j'y penserais quand j'aurais le temps...

Mais comment gérer la selection des reponses... on les prends toutes ? Certains s'oppose farouchement parfois, on ne peut faire un tri, de même que garder tout prendrais énormement de temps...

Karlem

oui...

October 15 2001, 7:02 AM

... pour cela, il faudrait des réponses unanimes!
ça n'a pas tjs été le cas!!!

Karlem

Kragor

commencons par deblayer le terrain

October 14 2001, 1:03 PM

en faisant l'inventaire des questions qui ont été le plus fréquemment posées sur ce forum.

je trouverais ça intéressant de faire cette FAQ car je pense vraiment qu'il y a plein de bonnes choses qui ont été écrites dans le forum mais qui sont perdues dans la masse des messages...

donc quelles furent les questions les plus fréquemment posées (il y a quand même 32 pages de messages d'écrites depuis le début et j'ai fait les pages 26 à 32) :

1) tout d'abord, question pratique, je crois me souvenir que nombre de personnes de passage ont réclamé la gazette ou comment se la procurer... ceci étant maintenant possible grâce à Trident, voilà une première question d'éclaircie...

2) le paradoxe du chalumeau, dont je me suis déjà essayé à synthétiser l'avis de tous en une seule page disponible sur l'auberge

3) les multiplicateurs aux dégâts (avec des choses plus ou moins intéressantes dessus)

4) les potions

5) les adresses des sites sur Eléckasë

6) chronologie armagedonienne (ou liste d'événements)

Evidemment les questions les plus débattues et les plus longues) furent le Cercle, les Ammrods, Les karibans etc... mais ce sont des questions si vastes qu'il serait bien utile je crois de rediviser en plusieurs petites questions... pour l'instant je ne me suis attaché qu'aux "petites questions" pas aux gros débats théoriques et aux spéculations plus ou moins fumeuses...

voilà pour l'instant

Non pas que je veuille faire de la pub avant sa sortie, mais le troisième net-supplément comportera les aides de jeux des gazettes, la chronologie armagedonienne, le paradoxe du chalumeau, les multiplicateurs aux dégâts et plein d'autre choses.

Pour les puristes, je comprend que les longs débats présents sur le forum peuvent être plus intéressants. Mais bon, personnellement, en temps que MJ recherchant une info, si on me la donne tout cuit dans le bec, c'est mieux !

Toujours est-il qu'une FAQ ne serait pas un luxe mais la sélection va être dure...

Bon courage à celui (ou celle) qui s'en chargera !

Kephren

Pourquoi ne pas créer une FAQ avec le numéro de page lié à la réponse. Genre en page 6, 10, 12,... vous trouverez les réponses sur la question du cercle.

il faudrait remettre à jour cela mais cela permettrait aux DMs de savoir où chercher Et une fois cela mis à jour, il faudrait juste updater.

Est-ce réalisable ?

on n'apporte pas des reponses, juste des suggestions, des theories qui different selon l'interprétation des MJ (pour les questions les plus importantes en tout cas)

De plus, la principe des FAQ c'est que les questions reviennent souvent, donc il sera fait reference a plusieurs pages pour une même question. je pense qu'archiver les reponses en une seule page unique, peut avoir plus d'utilite que donner des liens vers d'autres pages...

kezennpensez les autres ?

Je crois que le numéro de la nouvelle page est toujours le 1 donc mon système est impossible (dès qu'une nouvelle page est faite, elle est en 1 donc toutes les autres sont décalées...)

Bonjour l'angoisse !

... peux situer l'origine de l'idée émise par le MJ ou le PJ.

Une question se pose à moi : si une seule personne se charge de se travail (ce qui est déjà un travail considérable) peut être que l'objectivité ne sera pas au rendez-vous.

Sinon, plusieurs personnes peuvent essayer de mettre en place cela.

Par contre, les débats risquent de recommencer ...

Enfin c'est tout de même une idée super de n'importe quelle façon que se soit exécuté.

Les GdN

Zakath

October 12 2001 at 12:59 PM

Avez-vous déjà eu des Pj qui réussissaient toutes les épreuves de l'île d'Argun du premier coup? Elles sont super difficiles. Mon PJ-GdN (niv. 6) les a foirées en beauté...

Auteur **Reply**

Kristeal

*** GdN

October 13 2001, 2:08 AM

Ben, je ne les ai jamais fais passer, car lorsque mon PJ pouvait atteindre le niveau 2, elles n'existaient pas encore et il n'a jamais eu le temps de passer celle du niveau 3.

Je ferai une simulation pour voir ce que ça donnerait.

Tyrian

nouvelles capacités

October 13 2001, 8:20 AM

moi et Kristéal avons modifi les GdN. C'est sur le site de Bilbo.
Rq: au cas où tu ne sois pas au courant.

La reproduction du Perön...

Zakath

October 12 2001 at 12:51 PM

Un de mes PJ s'est demandé comment se reproduisait le Perön. En en discutant, nous avons conclu qu'il devait être ovipare. Je ne dis pas ke cela doit être un grand débat, mais les questions que se pose mon PJ quant au devenir et au passé de cette race sont nombreuses, alors je cherche des réponses.
Des idées? Réactions?

Auteur Reply

Tyrian **je crois que se sont des mammifères...** October 13 2001, 8:17 AM

...avec un mode de reproduction semblable au nôtre. Quels genre de questions il se pose ton joueur pour que cela soit important?

Kragor **Argh !!!** October 14 2001, 5:37 AM

Seigneur...

l'idee de la FAQ devient urgente 😊

on en a deja debattu il me semble, si tu t'en sens le courage, va fouiller dans les vieux messages poussiéreux 😊

flute tout ca va devoir me contraindre a la ponde mon Adj sur les perons...

pas le temps pas le temps ...

Kragor speed un dimanche...

Gorthor **Ben c'est simple :=)** October 14 2001, 12:16 PM

Alors pour que un petit peron naisse il faut un bourbier,un peron male adulte avec une peronne femmelle(elle aussi adulte) puis comme il semble que les peron soit un peu speciale (par leur peau)ect...je vois mal un peron couvrir ses oeuf...

Donc comme n'importe quelle autre creature a sang chaud et bipede donc vivipare.

Il a de c'est question ton pj :=)

(note le bourbier est la pour faire double usage comme les deux perons sont rester lgtps au soleil pour "la parade"il en profite simplement pour prendre un bain et font d'une pierre deux coup)

Cette avis n'engage que moi bien sure :=)

Karlem **Il me semble...** October 15 2001, 7:00 AM

... que l'on en a déjà débattu sur ce forum en effet. Il me semble que, comme pour l'accouchement du morle ou la ponte troglodyte, Alexandre Bidot en aurait fait mention qqeapart si c'était le cas, non? non, il a un système de reproduction tout à fait normal... Pq, ton PJ pense déjà à sa descendance? 😊

Karlem

Z'ress ?

Zakath

October 12 2001 at 12:44 PM

C toi ki joue avec un petit Zamolo à la peau verte et un gardien d'Atanor un peu endormi à la dernière partie?

Auteur Reply

Z'ress **En effet** October 15 2001, 4:02 AM

tout à fait et toi ?
Es tu du genre Quak bruyant et hyper lourd
Gardien d'Atanor qui parfois porte un drap blanc dans les bois ?

Zakath **Un drap blanc ???** October 15 2001, 10:13 AM

Je n'ai jamais porté de drap blanc, mon surcot est noir avec le truc machin au Rubis, là tu vois, non?
Il porte même une amulette de minotaure dont il ne sait que faire, par contre il sait que faire d'une certaine bague très utile contre le susmentionné minotaure...

Z'ress **Si si un drap blanc !** October 15 2001, 10:34 AM

Rappelle toi cher Pilou, Rose 9...l'archange portait un drap blanc lool
Démasqué tu es !

Z'ress

Zakath **OK, tu as gagné!!!** October 15 2001, 10:40 AM

Je n'ai pas porté qu'un drap blanc!! Mais c vrai que comme mon archange en jetait à mort, il a marqué les esprits !!! ;ob
Je suis content de t'aoir trouvé sur le net. G envoyé un sms à Gaëtan pour avoir ton/son email, mais il ne semble pas vouloir me répondre. Trop occupé est-il avec sa fiancée???
As-tu un email?

Z'ress **E-mail** October 15 2001, 10:52 AM

coldember@hotmail.com

Si tu es là, passe sur le chat du forum deux secondes

Karlem **Vous jouez par Chat ou quoi?** October 15 2001, 6:54 AM

?????

Z'ress **Pas du tout** October 15 2001, 7:29 AM

justement non, c'est donc pourquoi j'aimerais savoir qui est ce mystérieux inconnu...

*Retour aux Amrôds: Les faucheurs d'âmes... (c'est lourd, désolé!)

Karlem

October 11 2001 at 10:55 AM

Nous avons déjà bien parlé des Amrôds mais nous avons peu parlé des/du faucheur(s) d'âmes.

Tout d'abord, je pense qu'ils sont plusieurs. Ne parle-t-on pas du faucheur d'âmes "du grand lac". L'existence d'un être Armagedonien unique me ferait trembler quant à sa puissance! Ce qui ne m'empêche pas de penser qu'ils sont d'une puissance certaine car Eleckasë l'héritier avait l'air de craindre "le sien".

Qui sont ces êtres? De qui sont-ils les représentants? Si je suis ce que vous avez dit dernièrement sur les Amrôds, seraient-ils des représentants du

Pendule envoyés sur Eleckasë dans le seul but de contrecarrer les Amrôds? Dans ce cas, au début de l'Armageddon, y aurait-il autant de faucheurs

d'âmes qu'il n'y a eu/a d'Amrôds?(je fais ici une nuance car les Amrôds comme chacun le sait sont pourchassés et exterminés s'ils sont découverts et ce, avant l'Armageddon).

Pour ma part, je pense plutôt le contraire... Les Amrôds seraient envoyés pour contrecarrer les plans de l'entité représentée par les faucheurs d'âmes.

Voilà pourquoi ils apparaîtraient avant eux. Maintenant, est-ce que cette entité est le pendule... c'est possible. Mais je n'en suis pas sûr. C'est une question essentielle à laquelle nous, MJs, devons trouver une réponse. Pourquoi? Pque si les faucheurs d'âmes et les Amrôds sont liés à l'Armageddon, il n'est pas question d'y mettre fin avant que cette question ne soit élucidée! J'espère que tu en tiendras compte, Kristeal, pour la suite de la quête

des Joyaux-étoiles.(J'anticipe mais mon feeling de MJ me dit que si les bijoux sont liés à l'Armageddon quant à son début, ils y sont aussi liés quant à sa fin!)

Qqch d'autre m'intrigue... Pourquoi ce nom:"Faucheur d'âmes"? Seraient-ils des entités démoniaques cherchant à ramener le plus d'âmes possible en

enfer? Le diable serait-il lié à eux dans ce cas? Cela m'étonnerait mais qui donc aurait besoin de massacrer le plus de monde possible dans le seul but

de collecter de nouvelles âmes sinon le maître des plans abyssaux? Y aurait-il une autre signification derrière les termes "faucheur d'âmes"? Ou bien

serait-ce tout simplement une lubie d'Alexandre Bido dans le seul but de mettre "un nom qui en jette" pour intriguer et faire patienter les adeptes

d'Eleckasë? 😊

Alors si vous avez des idées, des suggestions... sur les faucheurs d'âmes(leur nombre, leur destinée, leurs buts, leurs pouvoirs,etc.), faites vous entendre!

Karlem (en grande réflexion!)

Auteur Reply

Kragor *** on va voir ce qu'on peut faire

October 11 2001, 11:56 AM

Tout d'abord une petite remarque :

Le scan d*eleckasë c'est sympa mais pense a ceux qui n'ont pas une grosse connexion et qui vont passer du temps a charger l'image (tres grosse au demeurant)...

Bref c'est un forum, on ne traite que de contenu il me semble. L'initiative etait pourtant sympathique, mais une forme peut-être plus light et plus petite surtout n'aurait pas ete de trop (moi je dis ca je m'en fous avec les connexions universitaires j'ai aucun probleme j'ai pas mis longtemps a la charger l'image).

revenons au contenu . les faucheurs d'âme.

il est clair que sur c epoint precis, Eléckasë a encore des trous qu'il va nous falloir combler... pour l'instant

l'optique de mes parties a ete de considerer que :

"- ce sont des trucs super mysterieux qu'on sait pas ce que c'est mais que ca doit faire peur vu leur nom "

En clair je me suis pas pose la quesiton et j'ai fait comme si je savais en jouant la carte du mystere...

Maintenant quelques elucubraitons qui partiront dans tous les sens et qui ne se veulent pas specialement coherentes entre elles, ce sont juste des pistes de reflexion...

Faucheurs d'âme : A mon avis leur nombre, car pour moi c'est clair qu'ils sont plusieurs serait de 8. mon idee dans cette premiere elucubration serait de considerer que ce sont les corps des 8 heros qui ont fondees les cercle protecteur... que ces 8 Heros qui ont chacun par leur sacrifice donne leur nom a Eléckasë reviendrait a chaque Armagedon pour faire un truc super mysterieux qu'on sait pas ce que c'est non plus... Eléckasë l'heritier pourrait être dans cette optique un imposteur (et avec lui toute l'origine et l'existence des honyss serait aussi des impostures, idee qui me plait bien) qui veut les empêcher de faire ce qu'ils ont a faire (quelque chose de juste), aussi bien qu'un protecteur qui cherche a les empêcher de defaire quelque chose (le cercle rubise par exemple)...

Speculations speculations...

pour moi c'est clair qu'ils sont plusieurs...

donc 8 pour la coincidence avec le Cercle rubise ca me semble pas mal... reste a creuser...

Fauteur d'âmes a mon avis n'a rien a voir avec le diable (perso j'ai tendance a considerer le diable comme un independant qui cherche a s'assurer la meilleure position possible, un espece de mercenaire qui s'offre au plus offrant en echange de trucs consequents)

alors pourquoi faucheurs d'âmes ? pourquoi ce nom. c'est clair que ca en jette... 😊
maintenant plus serieusement, poussons nos elucubrations vers une hypothese contraire :

Peut-être sont ils effectivement les creatures d'une entite precise (pourquoi pense-t-on de suite au pendule 😊) et que leur mission est de faucher certaines âmes precises qui sont encore sur Eléckasë et qui ne devraient plus y être (encore une fois on pense au Cercle rubise dont les âmes des heros pourraient être restees sur le plan et par ceci empechent la venue des creatures des entites sur le plan). donc les âmes que devraient faucher nos faucheurs seraient celles des heros du cercle rubise, ce qui expliquerait pourquoi Eleckasë l'heritier veut les empêcher...

il est dit je ne sais plus et je ne me souviens plus de sources surtout, qu'un certainn nombre de personnes (Azharis, un seigneur de la Loi, le chef des troglodytes, un seigneur du chaos, Chastes, kragor je crois aussi et quelques autres, pour un total de 8) se sont associes pour rompre ensemble le Cercle rubise ensemble, aussi improbable et contre nature que ca puisse paraître... Peut-être alors que nos faucheurs doivent faucher ces âmes la pour empêcher la destruction du Cercle Rubise (dans ce cas ils pourraient être les fantômes des 8 heros et l'heritier un vulgaire imposteur a la solde)

Peut-être aussi que ces faucheurs sont a la solde de la Mere Magie qui par le Cercle rubise ne peut plus penetrer ou faire penetrer ses propres rejets sur le plan de la Lumiere. La magie a aussi grand interêt a ce que les âmes des heros du Cercle rubise soit fauchees...

De même, les faucheurs d'âmes peuvent être des rejets du Cercle qui cherchent a empêcher la rupture du cercle rubise (vous ne serez pas passe a côté de la coincidence Cercle, cercle rubise j'espere). la encore eleckase redeviendrait un imposteur, qui sait peut-être même un agent du Pendule... Et finalement c'est peut-être l'explication la plus logique qu'on peut trouver aux amrods en tant que creatures du Pendule

donc en conclusion, je dirais qu'on peut dire tout ca...

...

Ou pas...

...

Bref ya une infinite de pistes que je vous laisse decouvrir rejeter, nier, oublier, polemiquer etc...

comme je l'ai deja dit ce n'est pas une theorie unique mais un ensemble de suggestions qui peuvent aller en sens inverse... Voila je vous laisse speculer a votre tour apres avoir monopolise un peu de votre attention...

Kragor

Karlem

***Désolé pour le grand scan...**

October 12 2001, 7:29 AM

...J'avais pas pensé aux connexions! Mais ceux qui ne peuvent le télécharger peuvent tjs stoper le chargement et lire le message. Quant à la taille, c'était ça ou rien... J'explique: c'est un ami qui me l'a fait et ça a pris un temps dingue... Après, on n'a pas pris le temps de le réduire et comme je suis aussi sur les ordi de l'unif... c'est assez dur d'y travailler à son aise. Sorry

L'idée que les faucheurs d'âmes seraient huit et liés aux huit héros me paraît assez intéressante même si au fond de moi je pense qu'ils sont plus que cela. Car pourquoi n'envoyer que huit tueurs si l'on peut en envoyer plus?! ça augmente les chances de réussite!

Les corps des huit héros qui se sont sacrifiés? Peu probable je pense. Pq? Pque si ma mémoire est bonne, lorsqu'ils sont dans leur "cocon" indestructible, ils ne sont pas encore "finis". Cela me fait plutôt penser à une vraie naissance pour l'Armageddon. Mais je ne rejette pas ton idée car très probable elle aussi et très pertinente.

Ce que je rejette par contre, c'est le lien que tu fais entre les honyss et les Amrôds. Pour moi, ce sont 2 choses bien distinctes. D'ailleurs un Amrôd peut être de presque toutes les races.

Je pense en outre qu'Eleckasë a plutôt un caractère neutre ou bon mais certainement pas machiavelique. Je le crois incapable de prendre part à une conspiration de cette sorte. En gros, je vois plutôt les faucheurs d'âmes comme des méchants et les Amrôds comme des victimes.

En ce qui concerne la rupture du cercle, il faut que je relise, je me souviens plus de tout cela.

Je ne pense pas non plus que la magie cherche à ce que le cercle rubisé ne se referme jamais. La magie était déjà très présente sur Eleckasë en dehors des Armagedons par l'intermédiaire des mages!

Par contre, je me demande si Eleckasë l'héritier ne serait pas celui qui, de par son sacrifice, sauvera Eleckasë en lui redonnant son nom! Pas con, hein? Si je me souviens, il me semble, avoir lu quelquepart que le cercle rubisé était brisé pqu'il y manquait un rubis.

1 rubis --> 1 personne à sacrifier pour resouder le cercle --> Eleckasë l'héritier?? ; quel serait alors le rôle du faucheur d'âmes du grand lac dans ce cas? L'en empêcher? Possible, mais peut-être est-ce encore une toute autre chose... sais pas.

Enfin, tout ce que je viens de dire n'incombe que moi. Ce n'est juste que ce qu'il me passe par la tête, rien de plus. Il n'y a rien d'absolu.

Karlem

Kragor

*****tres rapidement**

October 14 2001, 5:24 AM

Je ne fais pas de liens entre Honyss et Ammrods, je les separe. Mais Eleckasë est un honyss, et un Ammrod, les deux a la fois desole...

je pense que les honyss qui quête leur origine (bouquin de base description des Honyss) peuvent voir en Eleckase le messie tant attendu...

Mais il est aussi parrallelement un ammrod (je l'invente pas c'est dans les bouquins)

mais je ne fais pas l'amalgame entre les deux phenomenes rassure toi...

le reste, euh je repondrais plus tard quand j'aurais le temps

Kragor

"je m'absente a peine deux jours et c'est le bordel partout"

Karlem

***J'ai quand même un problème avec ce que tu dis...**

October 15 2001, 5:47 AM

... OK pour la distinction entre les deux; désolé, je voulais être sûr que tu faisais bien la différence. Le problème est qu'Eleckasë est un Amrôd... de ce fait, son intervention en tant que leader ou messie est un peu "uthopiste"! Car comment quelqu'un qui est rejeté de tous (en tout cas à Long terme ~Amrôd) pourrait-il espérer devenir leader? Messie, à la limite (Jésus-Christ l'a bien été!)mais... enfin j'y crois peu. Enfin... à étudier de plus près. Où se trouvent les références quant à un messie pour les honyss dont tu parles sans cesse? Je regarderai un peu cela...

Karlem

Kragor

tu ne m'as pas bien compris

October 15 2001, 9:13 AM

Il n'est pas LE messie de tous,

il est le messie d'un peuple : les honyss qui voient peut-être en lui la personne grâce à qui ils élucideront le mystere d leurs origines...

donc messie des honyss. du moins les honyss peuvent-ils le prendre pour un Messie, au moins ceux qui quêtent leur origine...

Il en etait de même avec Jesus... il n'etait que le messie d'un peuple si je ne me trompe... pas de tous...

Karlem

OK...

October 16 2001, 9:26 AM

Je pense que je vois clair maintenant! 😊 Mais je ne le prenais pas pour le messie de tous, je faisais juste une comparaison! Je m'excuse si mes propos ont été mal formulés. Merci pour ces éclaircissements,

Karlem

Kragor

pour la reference

October 15 2001, 9:14 AM

je ne peux pas dire, j'ai pas mes bouquins avec moi.

Je crois que c'est dans le livre de base a la description des honyss mais si ca se trouve c'est tout simplement une idee qui fut developpee sur le forum et qui m'a bien plu donc que j'ai repris...

Kragor

***** une theorie encore plus fumeuse**

October 14 2001, 11:46 AM

Salvet...

vous savez ce heros qui est suppose avoir stoppe le premier Armagedon avec son epee Kalira, dont le nom complet m'echappe...

Bref Salvet ce heros...

ne serait-il pas le "S" dans EléckaSë

il est dit pas tres clairement quelque part que le nom d'Eléckasë provient de differents heros qui se sont sacrifiés et qui par ce sacrifice ont donne leur nom a cette terre... donc derriere chaque lettre du nom d'eleckase se trouverait un heros. 8 Lettre evidemment, donc 8 heros.

Pour moi Salvet pourrait être l'un d'eux...

Que penser alors du retour que Salvet a effectue lors du 2eme Armagedon sous la forme si mes osuvenirs sont bons d'un "simple" mort vivant dont le destin etait de porter Kalira...

Et Salvet aurait toujours d'apres mes souvenirs mis fin au deuxieme Armagedon bien qu'il n'etait qu'un simple corps anime par Kalira...

Peut-on y voir une correlation avec tout ce qui nous interesse ? je le crois... Mais comment exploiter tout ceci...

Salvet est-il un faucheur d'âmes ? Et que manipule le Sorcier Rouge a la main blanche alors ? Certes ce dernier a mis fin au deuxieme Armagedon par la quête destinee a retrouver Kalira et par voie de consequence Salvet... mais tout ceci est plutôt louche ?

Bref je divague et prefere m'arreter...

autre precision qui n'a rien a voir pour preciser ma pensee : la Mere Magie a interet a ce que le Cercle rubise soit brise ? Pourquoi... parce qu'elle pourrait faire deferler plus facilement ces hordes de creatures. Quand on sait que même un maître de Magie ne peut actuellement rester plus de 2 ou 3 minutes sur eleckase a cause du cercle rubise, je pense que la perspective de briser le Cercle peut l'interesser enormement

autre precision : ou as tu lu qu'il manquait un rubis dans le Cercle rubisé... Personnellement ca ne me dit rien. j'ai bien entendu parler de la rupture du Cercle par le groupe que j'ai cite precedemment (chacun des membres de ce groups emmenant un rubis avec lui) mais pas du fait qu'il manquait un rubis dans le Cercle Rubise...

Pour revenir a l'heritier, pour moi, tel qu'il se presente c'est comme une espece de synthese des 8 heros. Ta theorie de son sacrifice est interessante mais je ne la verrais pas comme le fait qu'il manque un rubis et que son sacrifice en permettra le remplacement. pour moi il ne manque aucun rubis a la base, jusqu'a ce que le Cercle Rubise soit rompu par les 8 dont j'ai parle. a partir de ce moment la, son rôle d'ammrod apparait plus clair : Etant l'heritier, la synthese des 8 heros, il devra a lui seul refaire un nouveau Cercle rubise.

maintenant que j'y pense, c'est stupide, je sais mais dans mon esprit torture, je commence a apercevoir des correlations avec le monde d'ambre. Et dans cette optique, le Cercle rubise y serait une sorte de marelle (Et l'heritier une sorte de Corwin)... tout ca nous eloigne d'eleckase et du sujet initial aussi vous prierais -je d'oublier ces derniers lignes 😊

Kragor

Kristeal

*** le Cercle...

October 14 2001, 11:11 PM

rubisé.

Est formé par 8 rubis contenant les âmes de 8 héros qui se sont sacrifiés lors du 1 Armageddon.

Pour faciliter la fin de l'Armageddon, il faudra impérativement reconstitué ce Cercle. D'ailleurs, ceux qui on jouer ma campagne du retour du Cercle, on récupéré un des rubis du cercle (mais ils ne le savent pas), mais l'âme du héros s'en est échappé et à pris possession d'un corps (un peu comme les gardiens des enfers). C'est une bouvelle campagne que je mets sur pieds alors si vous avez des idées.

Karlem

***Je me suis fait la même réflexion ce week-end en relisant la légende de Salvét**

October 15 2001, 6:09 AM

Je pense qu'il est évident qu'il est le dernier héros à s'être sacrifié. C'est pour cela que l'on se souvient plus de lui que des autres. Je pense que le "simple mort-vivant" comme tu dis était, si je me souviens bien des écrits, un gardien des enfers. Le rôle de Kalira, l'épée noire, dans tout cela??? Lui substituer son essence Chaotique? Je pense, en tous cas, que Kalira elle-même est un objet Chaotique(raté peut-être)... je pense aussi que c'est en la prenant en main que le sorcier rouge a vu le Chaos s'emparer de sa main droite! Pas bête comme théorie?

Je tiens à me rétracter pour ce que j'ai dit sur la magie. Car il est évident maintenant qu'elle va tenter d'avoir son influence sur Eleckasë. N'oublions pas que le gardien de l'esprit est mort et que sa mort a entraîné avec la destruction de son plan ainsi que de toutes les lignes telluriques!!! Il faudra des années pour retrouver qqch La magie n'a donc plus beaucoup d'influence sur Eleckasë.

En relisant le supplément "Terre", j'ai vu aussi que je m'étais trompé... Le cercle rubisé a bien été brisé par les huit hommes les plus puissants (certainement) d'Eleckasë et chacun d'eux a pris un rubis en sa possession. Ce sont donc huit rubis qui manquent pour reformer le cercle protecteur.

Vous souvenez-vous de ces paroles:"Je suis Eleckasë l'héritier car je possède en moi l'esprit des huit qui consacreront cette terre." Mon erreur ne fait peut-être que confirmer ce que je pense... C'est par son sacrifice qu'Eleckasë l'héritier arrêtera l'Armageddon et ainsi sauvera son plan d'une destruction totale! Tu avais raison, Kragor! 😊

Qu'en pensez-vous, les autres?

Karlem

Kragor

*****pour Kalira et Salvét**

October 15 2001, 9:19 AM

je sais pas, ce sont juste des hypotheses fumeuses...

Pour eléckasë ce sont des hypotheses, mais un peu moins fumeuses...

Quoi qu'il en soit pour Salvét je n'ai pas souvenir d'avoir lu qu'il s'agissait d'un Gardien des Enfers...

je me souviens que lors du premier Armagedon il etait humain (de Sargenne qui plus est) tout ce qu'il y a de plus normal et que lors du second, c'est la Magie de Kalira qui l'a ramené a la vie...

Je pense qu'il y a quelque chose a creuser du côté de la Magie Sargenoise, mais quoi exactement ?

Kragor, confus

Kristeal

***** Quelques pistes**

October 11 2001, 11:16 PM

Désolé Kragor, mais pour le nombre de Faucheurs d'âmes, je pense qu'il y en a plus que 8, en fait probablement il existe un faucheur par Amrod (c'est promis, je me replonge dans les règles pour vérifier les

détails).

De plus, les Faucheurs n'éclosent que pendant l'Armageddon contrairement aux Amrods. (J'utilise le terme Eclorre car dans le scénario où il rencontre l'héritier, il y a toutes les caractéristiques des Faucheurs, notamment une R50 sous leur forme larvaires).

Sinon pour savoir quelle entité ils servent, il semble logique que se soit l'entité diamétralement opposée à

celle des Amrods (à confirmer).

C'est promis, si j'ai le temps ce WE, je révise.

Karlem

***Tu es sûr...**

October 12 2001, 7:33 AM

... qu'il y a toutes les caractéristiques des faucheurs d'âmes? Je pense pas, tu sais. Il y a les Amrôds mais pas les faucheurs; juste qqes indications... ou bien j'ai un mauvais manuel 😊

Karlem

Kragor

***** tu peux confirmer ?**

October 14 2001, 5:26 AM

j'ai jamais lu nulle part qu'il existait un faucheur par Ammrod (ce serait ignoble pour les pauvres Ammrods, je pense que les faucheurs ne sont pas si nombreux que ça, malgré le nombre restreint d'ammrod ça ferait beaucoup torp)

Karlem

Sinon vousutilisez beaucoup les Amrôds dans vos parties?

October 12 2001, 7:41 AM

Comme PJs? PNJs?...

Gorthor

Euh oui pas mal.

October 12 2001, 8:10 AM

Il m'est arriver d'avoir a jouer avec des personages amrods mais malheureusement il ne sont jamais rester en vie asser longtemps pour vraiment approfondir leur condition...

Ehelha

*****Les amrods...**

October 12 2001, 11:16 AM

restent encore un grand mystère pour mes PJs car je les utilise assez souvent et qu'ils n'ont pas encore tout compris sur leur existence singulière et sur leur rôle.

Mirage

à Ehelha

October 12 2001, 12:47 PM

Aha ! alors tu nous cache des choses ?

qu'est ce que c'est qu'un Amrod ?
je veux tout savoir maintenant. 😊

Zakath

Un PJ un peu fou (?)

October 12 2001, 12:30 PM

G autorisé à ma table un joueur à jouer un Amrôd qui est en plus black, gladiateur, a ncien esclave. Heureusement, ce n'est que temporaire : il attend le retour de son GdN en formation dans son île.

Kragor

**** les deux**

October 14 2001, 5:30 AM

j'ai utilise dans toutes mes parties en tout et pour tout 2 PNJ Ammrod (dont Eleckasë) et j'avais a l'insu d'une joueuse, decrete arbitrairement que son personnage etait Ammrod et j'avais commence a introduire progressivement et lentement des elements dans le scenario lies a sa nature.

Malheureusement la personne a quitté notre table. mais j'ai toujours l'opportunité d'employer ce PJ Ammrod comme PNJ dans le futur (j'ai pas décidé de ce qui lui arriverait, mais j'envisageais quelque chose de gros)

Karlem

moi aussi...

October 15 2001, 6:52 AM

... J'en ai d'abord utilisé comme PNJs pour les tester un peu, puis pour chaque perso existant et à la création, je lançais un D100 et sur un résultat comme 03, je me disais qu'il pouvait être Amrôd. J'ai donc eu qqes PJs Amrôds (dites-leur qu'il a peu de chances de faire le résultat attendu et c'est tjs à ce moment-là que vos paroles se retournent contre vous! 😊) Mais ils en ont vite marre de tout se prendre dans la figure!!! 😊

Karlem

Bilbo

***** faucheurs, boules de gommes et anciennes légendes :o)**

October 12 2001, 2:49 PM

tout d'abord, pour ceux qui ont besoin de se rafraîchir les idées sur les chasseurs d'âmes, c'est page 96 de l'Armageddon.

Après, j'en sais pas beaucoup plus que vous, voici juste quelques petites suggestions.

1/ nombre de faucheurs, le texte semble indiquer qu'ils sont répartis géographiquement, donc j'aurai tendance à croire qu'ils sont bien moins nombreux, mais bien plus puissants, que les ammrôds.

2/ leur créateur, là c'est clair, il s'agit de créatures du pendule, ou, au moins, c'est le pendule qui leur donne naissance.

3/ leur mission, bon, ça c'est très très vague, mais visiblement chaque faucheur est créé pour atteindre un but précis, remplir une mission, fixée par le pendule très probablement.

De même, on sait que les ammrôds sont des êtres aux destins particuliers.

Je pense qu'il s'agit d'une lutte d'influence à travers tout Eleckasé entre les créatures du pendule, les faucheurs et les agents d'une autre force, les ammrôds.

La question se pose donc de savoir de qui ils sont les agents...

On sait qu'ils ne peuvent être agents de la magie, les gens ayant un khî n'ayant jamais été ammrôds, ce serait donc probablement des agents du cercle.

Il semblerait donc que l'armageddon soit le théâtre d'une gigantesque lutte d'influence entre le cercle et le pendule et que, ayant mis la population de son côté en créant de nombreuses légendes anti-ammrôds, le pendule aille pris sur ce plan un avantage indéniable en vue du prochain armageddon.

On pourrait donc supposer qu'une des composantes participant à la fin de l'armageddon est l'élimination des faucheurs, néanmoins je pense pas que c'est pas si simple, comme vous le verrez plus bas...

Par contre, je pense qu'effectivement, il faut que le pendule perde du pouvoir sur Eleckasé pour pouvoir espérer mettre fin à l'armageddon, et que tuer ses serviteurs, les faucheurs est une des méthodes valables donc ça pourrait être un des niveaux auxquels des pjs ont la possibilité d'agir.

Pour conclure, juste 2 petites suppositions et une envolée finale:

- si Eleckasé vient voir le faucheur du grand lac, c'est peut-être parce qu'il sait que sa mission sera de s'opposer à lui, et qu'il sera obligé de le tuer.

- la légende du chasseur de larmes parlerait d'un faucheur d'âmes ayant survécu à l'armageddon précédent et errant depuis, sans maître, dans le désert, tuant tout ceux qu'il croise.

Pour l'envolée, je pense que les chasseurs et les ammrôds ne s'affrontent pas par haine et ont probablement un profond respect l'un pour l'autre, ainsi qu'une grande compréhension, après tout, qui d'autre comprend aussi cruellement la sensation d'être qu'un jouet dans les mains d'un destin qui le dépasse ?

C'est probablement pour ça qu'Eleckasé est venu voir le faucheur, pour le rencontrer avant qu'ils soient obligé de s'opposer, et cela expliquerait certaines parties de la légende...

Kristeal

***** boss de fin de niveau**

October 13 2001, 2:05 AM

Effectivement après avoir relu les règles, d'Armageddon, je sgerait tenter de croire qu'effectivement les Amrod servent le Cercle puisque les Faucheurs sont des créatures du Pendule.

De plus, il est fort probable que l'aspect négatif de la malédiction des Amrods provienne de la disparition du Cercle, un peu comme pour les Karibans.

Tyrian

*****Un fauchuer ds le désert?! Non, je ne crois pas.**

October 13 2001, 8:13 AM

Si je me rappelle bien la légende dont tu fais mention, ce n'est pas un faucheur mais le spectre d'un dieu, le frère d'Herkor dieu des soraniens. Herkor est devenu le seul dieu des des soraniens en tuant son frère et celle que son frère aimait. D'où une antipathie compréhensible du frerot envers les soraniens.

Bilbo

***** de la matière des légendes...**

October 14 2001, 2:09 AM

Une des particularité d'Eleckasé est le fait que les dieux proviennent directement de la foi de leurs croyants...

D'après mon avis personnel de MJ 😊 quelqu'un qui réussirait à rassembler assez de croyant dans une religion ou il est considéré réussirait à obtenir des pouvoirs divin.

On peut tout à fait imaginé que, lors d'un précédent armageddon, le premier probablement, un Ammrôds et un Faucheur se soient affrontés pour devenir le "dieu" des soranniens et que l'ammrôd a gagné.

Après tout, la manière de vivre des soranniens est assez proche des préceptes du Cercle.

Dans cette optique, la légende est tout a fait exp liquée 😊

Tyrian

*****ça se tient**

October 14 2001, 5:20 AM

Je suis d'accord que ce que tu dis est une possibilité.
mais ds ce cas le Faucheur est mort(détruit par l'âmrod) et c'est la croyance des soraniens qui crée le spectre chaque nuit. Spectre qui se prends vraiment pour le frère assassinier.

Karlem

***Une autre théorie peut-être...**

October 15 2001, 6:46 AM

C'est en relisant la légende de Salvat que j'ai remarqué que les gardiens des enfers avaient fait leur apparition lors du deuxième Armageddon... Un arme terrifiante pour le Chaos puisqu'ils naissent d'un squelette pour devenir, en fin de compte, une machine de guerre d'une puissance considérable! De là je me suis demandé si le Chaos faisait quelques petites surprises à ses adversaires à chaque Armageddon... en créant une/plusieurs nouvelles créatures??? Les faucheurs d'âmes par exemple! Car il n'est fait mention nulle part auparavant d'autres faucheurs d'âmes de par le passé. Ils seraient donc une nouvelle forme de "vie"!?

Et le rôle des Amrôds dans tout ça, me direz-vous? Il est dit qu'à chaque Armageddon, les Amrôds apparaissent un peu comme de la mauvaise herbe ou du chient-dent car plus l'Armageddon approche, plus ils sont nombreux. Je pense que les Amrôds sont envoyés par une entité pour combattre les nouvelles créatures engendrées par des entités comme le Chaos... comme les Gardiens des enfers lors du deuxième Armageddon, ou les faucheurs d'âmes cette fois-ci. Le Chaos n'a-t-il pas aussi le monopole de la malédiction? Je pense que c'est un spécialiste en la matière!!! Les faucheurs d'âmes seraient-ils chaotiques? possible. N'oublions pas que le Chaos aime le changement et l'évolution... peut-être est-il un être plus parfait sur certains points? un être portant sa marque de fabrication... Encore une fois, c'est une théorie qui me passait par la tête et il n'y a rien d'absolu... loin de là!

Quant au nombre de faucheurs, je reste sur ma première position. Ils peuvent en effet être répartis géographiquement mais ils n'en sont pas moins nombreux.

Le cercle comme le créateur des Amrôds... pourquoi pas; mais celui-ci est encore très faible, il me semble, non? Et puis, les créatures du cercles sont souvent mi-homme, mi-animal(voir campagne, chez les Karibans... êtres statufiés, etc. comme minautore...). Je pense que ce sont plutôt ces créatures que nous verrons revenir en premier. Non, je ne pense pas vraiment au cercle... même avant sa destruction... je dirais que ce n'est pas son style.

Remarque: en relisant "les forces en présence", dans le supplément "Terre", j'ai lu que le pendule n'envoie que très peu de forces sur Eleckasë car cela l'intéresse peu de se mêmer aux guerres lorsqu'il les a déclenchés(à confirmer). Faut aussi que je relise tout ce qui est Sentoriels, etc. ça pourrait être intéressant.

Enfin, je crois à la légende du chasseur de larmes en tant que tel... mais je ne crois pas que c'est un Amrôd.

Karlem

Kragor

juste une question

October 15 2001, 9:30 AM

et j'arrete de t'embeter sur une divergence d'opinion (pour moi les faucheurs sont en nombre limites, il n'y a que voir la puissance qu'il nous est donne d'entr'apercevoir sur celui du grand lac)

Quant au nombre de faucheurs, je reste sur ma première position. Ils peuvent en effet être répartis géographiquement mais ils n'en sont pas moins nombreux.

quelle est l'utilite d'une repartition geographique s'ils sont nombreux...

si ils ne le sont pas c'est comprehensible, leur faible nombre peut-être en raison de points strategiques a contrôler (qui ne sont pas hyper nombreux)

Mais dans ton optique de nombreux (si tu pouvais donner un ordre d'idee ca aiderait a mieux te comrendre) une repartition geographique precise, je vois pas l'interet

Karlem

***Bon...**

October 16 2001, 9:20 AM

... l'utilité d'être nombreux et répartis géographiquement, c'est que certains objectifs poursuivis par les Faucheurs pourraient être très difficiles, voir peut-être impossibles, à atteindre en étant seul! Quant à un nombre précis, j'en sais rien!!!

Question puissance, on ne sait pas grand chose sur eux si ce n'est que leur cocon est très solide... l'habit ne fait pas le moine! On ne sait rien sur l'être qui est à l'intérieur????? 😊

Karlem

****Ces fameuses **** Pjs passez votre chemin !

Z'ress

October 11 2001 at 5:26 AM

Pensez vous qu'il serait possible d'affiner le système d'étoiles ?

Je m'explique : nous sommes presque à la fin de la campagne des joyaux, sur Sargene pour être précis et nous avons déjà appris maintes choses :

rôle du faiseur, son combat contre le cercle (et la "mort" ce celui-ci), l'abîme, les shakrals, les karibans, Néant le champion du cercle, la trahison du kariban corrompu par chaos (lui même champion du faiseur).

Certains des topics me semblent intéressants mais le fait que je sois Pj m'empêche d'y participer...

Voyez vous une solution ?

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

| | |
|---------------|------------|
| Kragor | oui |
|---------------|------------|

October 11 2001, 7:47 AM

Demande la permission a ton Mj la prochaine fois que tu le verras, c'est tout ce que je vois pour l'instant comme solution...

c'est un systeme simpliste, mais efficace et si on le complique trop ca reviendra a ne plus avoir de systeme et donc a potentiellement ga^cher le plaisir de joueurs debutants...

je te laisse avec ta conscience, si tu estimes que tu peux participer, moi ca ne me gene pas...

je suis desole je vois pas meilleure solution dans l'immediat

***Comme promis, un nouveau debat special MJ

Kragor

October 10 2001 at 8:43 AM

Les Empreintes...

Je sais qu'il y a des divergences d'opinion sur le sujet (je me souviens surtout de Tyrian je crois) mais ca n'empeche pas d'eposer la question est de lancer le debat :

cela concerne les empreintes qu'une entite peut apposer a un mortel.

la question est la suivante, globalement, l'empreinte est appliquee au cours de la vie du personnage et est le fruit d'epreuves ou de cheminement philosophique qui a conduit le personnage vers cette entite. L'exemple typique est celui des sentoriels decrit dans le livre de base mais c'est pareil pour les autres entites (ou presque mais j'y viens un peu plus tard.

globalement les effets d'une marque sont decrit dans le supplement Armagedon. Cela peut s'appliquer d'ailleurs aussi sur des objets et pas seulement sur des humains... Globalement, c'est l'humain qui fait la demarche vers l'entite...

Maintenant (et c'est la peut-être ou vont apparaitre des divergences sur l'interpretation notamment de certains termes) un contre exemple existe a cela :

La Magie, dont l'empreinte (qui pour moi est interprete en termes de règles par un Khin eleve est applique seulement a la naissance. ainsi on naît Mage (ou avec le potentiel de le devenir). mais les autres ne peuvent faire la demarche volontaire vers la Mere Magie et recevoir sa marque a posteriori comme cela est possible pour les autres entites. On naît Mage, point. on peut refuser s'ecarter volontairement, mais la reciproque n'est pas vraie, on ne peut s'en approcher a posteriori...

Comment interpreter ceci... incapacite, interdit de la Mere Magie. j'espere avoir ete clair dans ce que je voulais exposer...

pour resumer ma position :

- la Mere Magie donne l'empreinte de la Magie seulement a la naissance (d'apres mon interpretation cela correspond a un Khin eleve)

- Les autres entites peuvent marquer (en guise de recompense ou malediction ca depend des visions que vous en aurez) les mortels a posteriori quand elle le juge utile la ou la Mere Magie semble limitee (du moins dans mon interpretation a la naissance)

je precise que pour moi les entites ne sont pas omniscientes, enfin a leur niveau et qu'elles ne peuvent pretendre savoir le futur d'un homme (sinon il n'y aurait pas l'Oracle). Par contre elles peuvent tres fortement influencer celui ci, voire le manipuler avant même sa naissance, confere Maddrun (ce qui en pratique revient a savoir avant, mais n'est cependant pas a mon sens de l'omniscience, c'est pas clair mais je me comprends)

donc comment interpreteriez vous cela vous même, cette sorte d'incapacite (dans mon esprit brouillon pour l'instant j'appelle ca une incapacite mais si ca se trouve ca releve de tout a fait autre chose et peut même se reveler un puissant avantage, juste j'ai pas trouve de termes adequats) de la Mere Magie ?

Voila le debat du jour

PS : Je sais que tout ceci est sujet a caution notamment de certains hypotheses et differera selon les interpretation. Donc ralez pas de suite en me le rappelant je le sais et j'en suis conscient. et encore une fois ne me dites pas que je cherche a reduire la Mere Magie, je cherche juste a la comprendre c'est tout ou au moins a avoir une idee coherente avec mes interpretations...

Auteur Reply

David

***D'apres moi...

October 10 2001, 10:58 AM

Je n'ai jamais vraiment reflechi sur le sujet, seulement pour moi il n'y a pas d'empreinte de la magie pour les mages(représentée par le Khin élevé) mais des empreintes des magies.

Pour moi l'empreinte qu'a chaque magie sur le mage est representée par les differents pourcentages calculés à la création du personnage concernant ses "attirances" magiques.

En ce qui concerne le khin élevé cela n'a rien à voir avec le fait d'être mage ou non. On peut très bien améliorer son khin avec le temps tout en ayant choisit d'autres classes seulement l'intérêt pour le personnage de le travailler est relativement faible.

Le Khin est pour moi une capacité que chaque personne possède de pouvoir emmagasiner des connaissances magiques et n'est haute pour le mage uniquement parce qu'elle lui est utile et qu'il a du passer du temps pendant sa formation pour en arriver à ce point.

Cependant tu soulèves une question à laquelle je ne peut absolument pas te répondre. C'est la raison pour laquelle on ne peut devenir mage à posteriori alors que l'on peut obtenir toutes les autres marques à n'importe quel moment de sa vie.

Je me suis déjà posé une question que je pense approchante et pour laquelle je n'ai pas non plus de réponse: "Pourquoi les empreintes des différentes magies sur le mage ne se modifient pas?"
Quand je parle d'empreinte c'est bien sûr comme je l'explique un peu plus haut les "attirances" magiques.

Une autre question sur un thème approchant est: "naît-on mage, ou le devient t'on?".
D'après ce que j'ai pu lire, il y'a un peu des 2 puisqu'une personne de type 2 est quelqu'un qui aurait pu être mage grâce à sa naissance mais qui a choisit une autre voie.
Cela signifie que la magie choisit ses adeptes avant leur naissance mais qu'elle renie en partie ceux qui ne lui ont pas fait confiance dès le début.

Enfin, je me perd un peu dans tout ça et je gage que certaines de ses questions ne sont même jamais venues à l'idée des concepteurs du jeu 😊

Gorthor

*****Ha tres interessant...**

October 10 2001, 12:28 PM

Cette question est claire...mais la réponse l'est beaucoup moi...:=)
Moi je pense que l'on naît mage et que pour le devenir il faut commencer très jeune ainsi la magie peu commencer à façonner ses adeptes qui auront ainsi que peu de chance de la trahir par la suite...
mais cette vision est simpliste je l'accorde mais je pense que les "être"(j'entend par "être" tout les races jouables)qui accèdent après à d'autres entités(ex:chaos)sont utilisés dans les missions les plus ingrates et ainsi il y a une sorte de "chair à pâtes" pour ces entités en exemple les être qui naissent avec une marque sont généralement fidèles à leur maîtres (ok il y a le contre exemple du gardien des enfers mais ce ne sont qu'une minorité et qui commencent tout les puissants(ou les plus fiables)eu reste.)
Voilà j'espère avoir répondu clairement à ta question...mais j'en doute :=)

Bilbo

*****l'empreinte de magie**

October 10 2001, 12:54 PM

J'y avais réfléchi un peu et j'aurai ma petite théorie...

l'empreinte donnée par la magie à la naissance dépendrait tout simplement de la "position" des plans de magie dans les "cieux" au moment de la naissance.

En effet, les plans de magie sont bien plus proches d'Eleckasé que les plans des autres entités, il est donc possible qu'ils puissent influencer les gens dès leur naissance.

Après tout, on sait qu'ils sont reliés par des lignes telluriques, mais on ne sait pas s'ils sont "immobiles" et que le voyage entre les plans est décrit comme plutôt chaotique.

Le fait que les autres entités peuvent conférer une empreinte par la suite est simplement un moyen d'avoir plus d'influence sur ses serviteurs, et donc cela a été développé par les entités.

La magie quand à elle n'a pas besoin de ce système étant donné qu'une bonne partie des gens d'Eléckasé "naissent" mage.

Bilbo

Kragor

j'aime bien cette explication

October 10 2001, 1:01 PM

Elle me plait beaucoup...
ca me rappelle un peu Reve de Dragon...
Et en plus ca se tient... enfin a mon avis...

hmmmm, je crois que je vais garder cette idee (cela dit le debat reste ouvert si d'autres ont des hypotheses)... Apres tout Eléckasë se trouve dans l'univers de la magie... Et Eléckasë est apparue en même temps que la mere Magie... Normal donc que tous les Eléckasiens aient une empreinte. Certes pas suffisamment elevee pour qu'ils puissent tous l'utiliser (l'utiliseront ceux qui deviendront mage), mais tout a un certain niveau sont marques par la Magie
Et les empreintes des autres entites seraient la pour leur permettre de rattraper leur retard par rapport a celle ci, qui est a l'evidence dans une position avantageuse... hum j'aime bien tout cas, ca ouvre de nouvelles perspectives au niveau du conflit entre entites...

Comme quoi je pose pas que des questions bêtes 😊

Kragor qui va reflechir et mediter...

Tyrian

*****besoins de Magie**

October 11 2001, 4:20 AM

il est clairement dit que Magie à besoin des mortels pour garder sa stabilité d'esprit (mais je sais plus où, je vais chercher). Donc elle marquerait volontairement tout les mortels. Les mages sont des individus qui auraient été dès le début plus réceptif à cette marque et qui se sont entraînés (dvt du khī nn).
RQ: les mortels des autres plans(Sagal...) ne peuvent utiliser la Magie.

Kragor

je suis pas tout a fait sur

October 11 2001, 7:50 AM

sur la denrier remarque...

il est precise pour Sagal explicitement leur averison pour la Magie, mais je ne suis pas sur de ceci pour les mortels des autres plans (balance, Loi, Chaos notamment) en fait a mon souvenir cette precision ne tenait que pour Sagal, mais je suis pas sur...

La encore, de nouveau un flou est bien present et a nouveau c'est a nous de le combler. Je me rangerais de ton côté en considerant que les mortels de tous les plans excepte les plans magiques, ne sont pas marques par la Magie, comme pour Sagal

mais bon..

Soyons constructif !

Baalz'amon

October 8 2001 at 12:50 PM

Bon, après de vastes questions intéressants seulement les MJs pervers par l'overdose de bonbons haribos derrière leur écran maudit, je me sens dans l'obligation d'aborder un point essentiel, rarement abordé dans les jeux méd/fan :

Mais pourquoi les nains partent à l'aventure pour faire chier les autres races avec leurs manières de gouniafier ?

Un débat digne du collège de France en perspective...

Auteur

Reply

Réponse d'elfe

Parce que ce sont des nains !

October 8 2001, 11:53 PM

Sinon, je n'en ai aucune idée.

Le dernier nain du groupe est mort alors qu'il recherchait tout seul, des plantes dans une caverne, pendant que les autres membres du groupe recherchaient des objets magiques.

Sans commentaire.

Karlem

Parce qu'ils sont trop petits...

October 9 2001, 8:03 AM

... alors, de fait, ils se sentent souvent inférieurs(mais ils ne l'avoueront jamais!) aux autres races souvent de taille plus élevée. Ce qui les amène à se distinguer d'une toute autre manière... développer leur attrait pour les plantes, pour la bière, pour la forge, pour la musculation(et oui, certains nains compensent leur taille par une musculature importante; ainsi, ils ont l'impression d'être plus grands car ils sont plus forts que des êtres de taille supérieure!), les pierres précieuses ou que sais-je encore... leur spécialisation les amène alors à faire du zèle et ce, au-delà de l'avis général du groupe,... car il faut savoir qu'avant tout, un nain est buté!!! Si vous lui dites que l'objet de son désir est dans une grotte mais qu'elle est le repère d'un couple de dragons... paix à son âme, vous n'aurez pas le temps de finir votre phrase qu'il sera déjà rôti. C'est ça, un nain... c'est ce qui en fait aussi un personnage d'exception!

Karlem

Gorthor

Ben c'est simple...

October 9 2001, 8:18 AM

Franchement si tu étais élevé dans des grottes(en présence de nain aguerri svp)es ce que t'aurais pas envie de te barrer le plus vite possible?(bien que 33 ans ça prouve qu'il sont patien...)enfin bon pour moi je pense que leur lieu de vie vaut mieux aller voir du pays pour se rendre compte que finalement c'est pas bcp mieux ailleurs...
cette avis est personnel bien sûr

David

Comme toutes les autres races...

October 9 2001, 9:31 AM

Les nains ne partent pas plus à l'aventure que les autres races et la grande majorité vit toujours dans les montagnes de Kalian-Karth.
Cependant les raisons de leurs départs éventuels sont comme pour tous les autres, l'ennui d'une vie monotone, l'envie de couper les liens à cause d'un événement néfaste, l'envie de découvrir le monde...
Maintenant au sujet de leur manière je ne vois pas non plus où est le problème, les bilous et les goblours ayant à peu près le même comportement de fétards dans les auberges.
Je n'ai peut-être pas compris le sens profond de cette question mais je vois mal pourquoi les nains ne pourraient pas voyager autant que les autres..enfin bon...

Réponse sérieuse :

Ben la question était tournée vers le fait que la majeure partie des nains que j'ai rencontré avaient tous le même comportement (peu d'imagination des joueurs je suppose). Aussi le monde un tant soit peu original d'Eleckase aurait pu mettre en avant d'autres aspects d'une race de petits hommes poilus et trapus.

Réponse moins sérieuse :

Tu vis pas ce que je vie ! Il y a deux nains dans mon groupe, c'est difficilement supportable. On nous jette des pierres, on me demande ce que je fais avec deux tas de poils et toutes les auberges nous sont dorénavant fermées après quelques visites de notre part. Et puis un nain à cheval ça se rapproche du cirque...

Simplement la majorité des joueurs se contentent de jouer des stereotypes inspirés par AD&D.

Discutez avec des joueurs non-éléckasien d'elfe noirs, dans 95% des cas ils vous sortiront le stereotype de l'elfe noir des royaume oubliés...

Il y'a de nombreuses manières de jouer des nains hors des stereotypes :

on peut par exemple se lancer dans le commerce plutôt que dans le combat, les nains étant plutôt apre au gains ce travail leur va très bien.

on peut également faire un templier nain, qui cherchera a mettre en avant sa foi et a aider ses frères nains plutôt qu'a combattre, boire et accumuler les trésors.

Sinon, je pense qu'on peut imaginer le nain-ranger(mais il faudrait verifier, je sais pas si c'est autorisé) qui se spécialise dans la vie sous terre et l'exploration des galeries.

Bref, y'a largement de quoi sortir des stereotypes, suffit que les joueurs aillent un peu d'imagination et soient encouragés à aller hors des chemins battus.

En gros c'était une blague 😊

Petite question toute betes...

Gorthor

October 8 2001 at 8:55 AM

Les "****" avant les messages ca sert a koi?

Auteur

Reply

Kragor

Forum Eléckasë for dummies

October 8 2001, 9:18 AM

les etoiles, c'est quand le sujet il est trop sensible pour de simples pions, pardons PJ.

En fait c'est tout simplement parce que nous ne desirons pas pervertir leurs innocents cerveaux avec des sujets dont le contenu devrait leur être inconnu avant un certain temps

En clair c'est quand ca aborde plus ou moins des trucs que de pres ou de loin les Pj ne devrait pas savoir

Donc si vous êtes Pj et que vous voyiez une etoile, et que vous continuez a lire le message (n'est ce pas Chasse gnouf) attendez vous au courroux de votre MJ si il l'apprend.

les etoiles, ca veut dire, PJ passe ta route t'a rien a foutre ici, mais en un peu plus poli quand même...

Kragor

Gorthor

ah bon j'ai du rate dans mettre quelque une alors

October 8 2001, 11:11 AM

:=)

Chasse Gnouf

C'est pas grave...

October 8 2001, 11:18 AM

...la plupart du temps, il semble que j'en savais plus que toi...

Humour.

Recensement

Kristeal

October 5 2001 at 1:48 AM

Vu que c'est le cas maintenant en Belgique, je fais un petit recensement (qui à déjà été fait).
Quels sont les jeux que vous maîtriser et ceux aux quels vous jouer ?

Maîtrisés:

Ars Magica,

Eleckase,

Druneur, un Space-Op de mon cru

Bitume,

Darkearth (y a longtemps)

JRTM (y encore plus longtemps)

Joués:

RuneQuest, INS, AD&D 2 et 3 (j'ai pas honte, ca défoule), Cthullu 90 et Deadlands.

Auteur

Reply

Kephren

Pour ma part

October 5 2001, 2:39 AM

Pour ma part :

Maîtrisé :

Eléckasë

Pendragon

Warhammer

Torg (désolé...)

Joué :

StormBringer / Elric

Hawkmoon

Runequest

Chtullu

5 anneaux

Bitume

Heavy Metal

Rêve de Dragon

Star Wars

Toons

JRTM / Rolemaster

Légendes des contrées oubliées

Chill

CyberPunk

Vampire

Bloodlust

ShadowRun

INS/MV

Tigres Volants

et j'en oublie ...

Je sais, ca fait beaucoup mais dans mon jeune temps, on a voulu en faire un maximum pour avoir une large vision sur les univers des JdR. Actuellement, la liste est beaucoup plus réduite !

Kephren

Mais c'est un truc antique !? D'ailleurs, je ne sais même pas en quoi ça consiste.

Z'ress

Polémique sur le fameux questionnaire

October 5 2001, 3:03 AM

D'ailleurs en belgique, cette enquête obligatoire est assez mal vue..
mais bon

en tant que DM :

Ji-Herp (plein d'avenir mais mort à présent, faute d'extensions...un Eleckase fauché en pleine jeunesse et non en pleine maturité)

AD&D

D&D 3rd

Joueurs:

AD&D

Stormbringer

Eleckase

Shadowrun

Starwars

Deadlands

Prophecy

Ehelha

Ji-Herp ?

October 7 2001, 10:37 PM

Cela est très intéressant de découvrir un MJ à Ji-Herp.

Si cela t'intéresse, tu peux temettre en contact avec un autre MJ. Voici son adresse :

devil.moumine@worldonline.fr

Z'ress

Excellent !

October 8 2001, 3:44 AM

Voilà une bonne nouvelle, des amateurs de Ji-Herp. Jeu pas extraordinaire mais avec un très bon fond...je n'hésiterais pas à prendre contact.

David

Pour continuer...

October 5 2001, 4:27 AM

... J'veis vous donner ma liste également.

Alors ceux que je maitrise:

- Eleckase

- Polaris

- The End (Vieux jeu en anglais)

- Warhammer(mais il y'a bien longtemps)

Ceux auxquels j'ai joué

- AD&D

- Warhammer

- INS/MV

- Starwars

- Thoan
- Shadowrun
- Shaan
- Kult
- Chtulhu + Deltagreen
- Rolemaster
- JRTM
- Reve de dragon
- Mage
- Bloodlust
- Ars Magica
- Deadlands

...

et peut etre d'autres mais ca ne me vient pas à l'esprit.

kragor

c'est vraiment parce que j'ai que ca a foutre que je reponds...

October 5 2001, 7:15 AM

Maîtrises regulierement:

- Eléckasë, quand on trouve du temps entre les innombrables autres parties
- Falkenstein, le genialissime
- Pavillon Noir, jetez vous dessus, c'est pour l'instant encore un jeu amateur disponible gratuit sur internet, mais franchement vu la quantite de boulot abatu par le createur, il vaut cent fois certains jeux sortis dans le commerce
- Hystoire de fou, "Groquik power!"

Maitrises une a deux fois :

- JRTM
- cthulhu
- Warhammer

Joués, je sais pas si ca vaut le coup, il y en a tellement. je vais faire une liste qui n'est pas exhaustive :

Elric, Trauma (premiers amours), Donj, Cyberpunk, L5R, Feng-shui, Deadlands, Vampire, Mage, Garou, RDD, Guildes, hystoire de fou, Rune quest puis Hero Wars qui est excellent, prophecy, Kult (c'est boreal tu peux pas comprendre), Sorcellerie, Unknown Armies (trop bon), Cthulhu, Warhammer, INS, MV, bitume (essayé juste une fois pas une super experience), bloodlust, Nephilim, Star Wars, et je dois en oublier un grand nombre...

Mon objectif de rôliste est de goûter a tous les jeux possibles et imaginables qui sont ou vont sortir...

Vous pouvez resumer la polemique Belge pour ceux qui sont pas en belgique ou qui savent pas ce qui s'y passe. c'est quoi c'est un recensement obligatoire ou on vous force a dire si vous êtes rôlistes (genre chasse aux sorciers maccarthyste)?

Kristeal

Complément d'info

October 5 2001, 7:28 AM

Tu as une adresse internet pour Pavillon Noir ?

Sinon le recensement en Belgique, c'est que l'institut national de statistique a envoyer à chaque personne vivant un questionnaire à compléter et à envoyer. Je l'ai reçu mais j'ai pas encore lu les questions. Je reviens de vacances et j'ai autre chose à faire.

Préparer des scénars notamment.

Kragor

bien sur

October 5 2001, 7:40 AM

<http://pavillonnoir.free.fr>

ou quelque chose de ce genre de toute facon en cherchant un peu tu devrais vite tomber dessus...

Avertissement, c'est un gros gros truc, beaucoup de fichiers a telecharger et beaucoup de pages a imprimer (j'ai pas fait le calcul mais le nombre manque pas)

Kragor qui adore ce jeu

Kristeal

Ca à l'air bien nt

October 8 2001, 1:49 AM

Le Chasse Gnouf

Feng Shui ???

October 5 2001, 7:55 AM

Où t'as joué à Feng Shui toi ? Avec ceux de jdr-gironde ?

Kragor

Precisement

October 5 2001, 8:08 AM

Et c'est excellent, je me suis trop poile
En fait on n'était que 3 plus le MJ (donc 4) et un des 3 (Le Blatoptere) ne faisait pas partie de jdr-gironde...

mais c'est excellent comme jeu, je me suis trop marre, je verrais plus les films de HK de la même maniere maintenant, je coris que je les apprecie d'autant plus dans une optique feng-shuiesque bien sûr

Auberon, aka Pierre Marie Casey

Z'ress

Polémique

October 5 2001, 8:26 AM

En gros, l'enquête est obligatoire...les questions abordées sont diverses genre Etat de Santé, Devez vous vous occuper d'une personne handicapée, poste professionnel précis,...le côté obligatoire est le plus problématique : si le questionnaire n'est pas envoyé, un agent qualifié vient vous le faire remplir à domicile, le déplacement et sa prestation à vos frais...

Gorthor

Vais etre ridicule mais bon...

October 5 2001, 7:59 AM

Alors moi ca va etre un peu cour comparer a d'autre en tout cas ;=)

Maitriser:
eleckase(ca s'ecrit comme ca hein...faire une faute sur le forum du jeu ca le fait pas :=
Cyberpunk

Jouer
ce sus cite
et histoire d'allonger Ultima online(ok c'est sur PC mais si on joue dans le perso y as moyen de s'amuser)
sinon mon experience est surtout sur ordinateur(desole mes les partie avec les feuilles et tout c'est rare pour moi trop en tout cas...

Voila j'ai rajouter les jeu pc sans les cites sinon je trouver que j'etais vraiment trop ridicule :=[

N'Qzi

jeux et opinion divergente (oui, je sais, encore)

October 5 2001, 8:29 AM

A titre d'info, je maîtrise
Dark Earth
Warhammer
Legends of the Five Rings

j'ai maîtrisé
Eleckasë
Nightprowler
Werewolf
un peu d'ADD.
un peu de Stormbringer

J'ai joué
Add
Warhammer
Hurlements
Werewolf
Mage
Vampire
Mutant Chronicles
Dead Lands

P.S. Je ne suis pas d'accord (encore une fois) avec l'opinion exprimée sur le questionnaire. Ce questionnaire est destiné à recueillir des données sur la situation socio-économique des Belges et va donner plein d'infos utiles aux sociologues, aux économistes, etc. Ces informations peuvent être utiles lors de l'élaboration de politiques sociales, etc. Il ne faut pas toujours voir un document à remplir comme une perte de temps. J'espère que les gens le rempliront avec sérieux pour ne pas gâcher cet effort. Peut-être est-ce ma formation en sociologie qui me rend plus sensible à ce genre d'initiative. En tout cas, si les données sont bien traitées et analysées, cela peut apporter des foules de renseignements utiles...

Kragor

En somme

October 5 2001, 8:36 AM

Ce n'est que d'un banal recensement dont il s'agit...
pas de quoi en faire tout un plat...

et je suis assez d'accord avec toi N'Qzi quand à l'utilité que l'on peut en retirer
(formation économique si ça t'intéresse)

Bref je vois pas pourquoi ça suscite tant de polémiques... il se passe rien d'autre
en Belgique de plus intéressant ? 😊

Kragor

L'envoyer du palais

**Non, le petit(e) prince(sse) héritier(e) n'est
pas encore né(e) nt**

October 7 2001, 11:30 PM

Z'ress

Conformisme

October 8 2001, 4:02 AM

Les mécanismes derrière les rouages du pouvoir seront les seuls bénéficiaires de ce questionnaire et le travail des sociologues est, désolé d'exprimer mon opinion, inutile : le système politique et économique sur lequel vous travaillez et que vous affinez est totalement inégal et de plus la politique de l'argent ne mèneront nulle part. C'est comme le vote : valorisé par le combat contre l'extrême droite (le slogan

étant votez pour luyttr contre le fachisme, que cela n'arrive jamais plus,...)en fait le vote fait croire aux gens qu'ils sont libre mais le Roi ne change pas et la structure politqqe non plus (le système et le pouvopir reste le même entre les mêmes mains...seule la couleur des coalitions changent, parfois,...) on reste donc dans le même système...donc voter donne l'impression aux gens de choisir sans que cela aille une réelle influence...quand aux mesures (lol) prises pour régler telle ou telle crise, ce ne sont que des demi-mesures, rendant toujours plus rigide le canevas qui nous étrangle. Nous avons été formé et nous faispsn des jobs qui ne servent à rien (sociologue comme toi ou fulfillments manager comme moi (titre ronflant s'il en est)...nos positions n'apportent rien de concret, politicien...encore pire,...) et j'espère qu'un jour nous concentrerons nos talents pour créer autre chose (mais si alors que tu me lis tu te dis, quelle utopie, quel point de vue stupide alors, l'Etat et la société auront bien fait leur job : te bloquer dans une position sans que tu puisses envisager autre chose ;(

Enfin sache que je n'ai rien contre ton point de vue (no contre toi), il fut mien assez longtemps mais j'ai perdu toute foi en ce système sur lequel repose notre société.

J'espère qu'un jour toute la communauté des sciences humaines s'attèlera à trouver un système...voilà une enquête que je remplirai avec plaisir mais il ne faut pas rêver, après toutes ces années d'études et de combat pour obtenir cette brillante position, nos politiciens ne vont pas la lâcher de si tôt.

P.S: je n'ai pad checker l'orthographe donc que les Grevisse s'amuse^{nt} 😊

Le Chasse Gnouf

**C'est quoi un grevisse ? Ca se mange ?
(NPO)**

October 8 2001, 4:23 AM

Krsiteal

Français passe ton chemin ...

October 8 2001, 4:40 AM

sinon découvre la triste vérité...

Maurice Grévisse, illustre grammairien et "fondateur" de la grammaire Grévisse de la langue française, membre illustre de l'Académie Française... Bref un des plus grand grammairien connu... Et ben, il n'est pas Français, il est Belge, c'est même un gaumais (partie sud de la Belgique).

Et par extention z'reenne, un grevisse est quelqu'un qui se préoccupe de la grammaire.

Le Chasse Gnouf

**C'est une sorte de Maître
Capello en quelque sorte...**

October 8 2001, 4:51 AM

Et puis d'abord, parle moi meilleur sinon je corrige tes fautes.

Le Chasse Gnouf.

Kristeal

**J'fais une étude sur
l'influence du manque
de sommeil sur
l'orthographe**

October 8 2001, 6:13 AM

Et pour revenir à Grévisse, il n'est en rien comparable à Maître Cappelo, il n'était pas aussi télégénique que lui (pour cause y'avait pas de TV à l'époque).

Kragor

Rah je suis decu, decu

October 8 2001, 7:52 AM

Moi qui avait tant foi en tes connaissances grammaticales et orthographiques...

Moi qui en venait à te vénérer

moi qui en venait à regretter la fois où tu m'avais prodigué plein de pédagogie tes précieux conseils orthographiques en notant l'orthographe de mes notes de jeu...

toi qui distribue généreusement le Bachelier à tes plus fidèles amis...

tu ne connais pas le Grevisse ?

je suis profondément déçu de cette révélation...

Le Chasse Gnouf

**Je ne répondrais pas à
quelqu'un qui ne met pas
d'accent.**

October 8 2001, 9:22 AM

Trop tard.

Kragor

**moi je réponds pas
à quelqu'un qui a
un clavier azerty
français**

October 8 2001, 9:33 AM

surtout quand on est comme moi sur un qwerty suédois....

si tu insistes, des accents je peux en mettre...

ö

å

ä

j'en ai plein des comme ça... Attends que je mette les barres en travers des O tu vas voir....

Le Chasse Gnouf

**Tais toi et
réponds à tes
mails (NPO)**

October 8 2001, 10:20 AM

Kragor

L'indignation est à la mode

October 9 2001, 8:13 AM

de nos jours il est de bon ton de s'indigner, de faire le rebelle...

mais quand on creuse tout ça c'est superficiel...

Bref pour ta brillante démonstration, je te donne tout juste un 7/20 et encore c'est bien noté (pour l'encre et le papier)...

Puis je te poser une question quand même : tu connais quelque chose toi a la sociologie ?

A te lire j'en ai pas l'impression (oui je suis polyvalent j'ai fait un peu de sociologie dans mes jeunes années et même si ce n'est pas ma spécialité, je connais deux trois trucs sur celle ci). j'ai juste l'impression de lire un djeunss qui se la joue rebelle contre la société... une sorte de nouveau dick rivers quoi...

Kragor, qui pense que tu ferais mieux de dépenser toute cette belle énergie révolutionnaire ailleurs que sur un forum de JDR

Z'ress

This conversation is over.

October 9 2001, 8:42 AM

Et bien pour tout te dire mon meilleur ami est en license de sociologie...donc j'ai une très vague idée de ce que c'est.Quand au mood Djeuns, rebelle and co je dirais que j'ai passé l'age 😊
Par contre il existe des moyens d'actions au quotidien. Il est tellement facile de riser...être rebelle c'est rejeter la société, moi (nous, car je ne suis pas seul) voulons la rendre plus vivable mais tu as raison sur un point : c'est un forum de jeu de rôle et ça le restera donc pas de discours ici.

Mais si tu trouve que notre société actuelle est cool (tu as l'air vu que tu sembles pour l'économie,...) sache que d'autres ne sont pas de ton avis, pas des ReBeLzzz ni des CowBowZ (Azerty0 traite le sujet de main de maitre)mais bien des parents, des adultes, qui n'ont plus a prouver qu'ils sont rebelz pour emballer les filles 😊
Et personnellement, cette société à mon sens ne tiendra pas encore bien longtemps 😊

Donc restons en aux discussions Eleckase, comme tu l'as bien fait remarqué. Au moins nous sommes d'accord sur ce point et je doute que je parviendrais à te faire changer d'avis (et inversement).

Z'ress qui n'aime pas être confondu avec un ReBeLzzz

"J'ai windows moi monsieur, pas Linux. En Voilà une belle preuve" lol

Kragor

juste deux precision quand même

October 9 2001, 9:12 AM

1) Je ne suis pas POUR l'economie (ca n'a pas de sens, c'est comme dire, je suis pour la biologie, ou je suis pour l'histoire)...

2) si j'ai fait mes remarques c'est juste parce que ton discours m'a semble tres stereotype tout simplement.

Maintenant retournons a la raison et terminons en...

Z'ress

Juste pour préciser ma pensée (pas bien important)

October 10 2001, 12:05 AM

Voici une façon de t'expliquer comment on peut être pour la Biologie...

si tu acceptes la biologie et que tu la considère comme concrète tu dois presque obligatoirement remettre en cause grâce à l'évolution le principe de Dieu

Tout comme quelqu'un se disant de l'économie sera pour une société de consommation régulée par les flux monétaires constants qui permette sa dynamique.

Mais cela est assez peu important et il est bien que nous retournions au concret ici : Eleckase.

Kragor

**ca m'ennuie
de passer sur
le forum...**

October 10 2001, 1:01 AM

pour entendre ce genre de conneries

mais pire ca m'ennuie d'y repondre...
m'enfin c'est pas grave j'ai le temps... je ne vois pas ce qui empêche un biologiste d'être croyant.

ton discours en plus d'être stereotype et bancal est une vision simplificatrice (dire qu'il t'a fallu des annes pour en arriver la)...
je ne considere pas que je prends un engagement partisan en etudiant l'economie, ou la sociologie. pas plus qu'un biologiste ou qu'un chimiste est systematiquement athee en raison de ses etudes...

que dire du mathematicien : qu'il est pour les mathematiques... ?

Que dire du grammairien : qu'il est pour la grammaire ?
si je te suis le seul qui a une vision valide des choses c'est le branleur qui glande rien de ses journees et qui reste enferme chez lui au lieu d'aller en cours... celui qui reste dans son canape croute cuir center en regardant le JT de Tfl...

le plus triste, c'est que j'imagine comme tu me l'as si bien rappelle qu'il t'a fallu plusieurs annees d'une vie palpitante intellectuellement pour aboutir a ces raisonnements hautement intellectuels 😊

j'etudie l'Economie, donc je suis pour l'economie...
jamais rien entendu d'aussi ridicule...

Kragor qui s'excuse et qui pour des reglements prives laisse son adresse e-mail afin de ne plus encombrer le forum

Chasse Gnouf

**C'est quoi ce
smiley ?**

October 10 2001, 9:34 AM

Tu me dis comment tu l'as fait ?

David

**C'est pas
difficile**

October 10 2001, 11:08 AM

C'est facile tirer la langue c'est 😊
":p"
le sourire tu dois connaitre 😊":)"
et peut etre que le clin d'oeil
également 😊";)"

mais celui la il est encore mieux

Enfin le dernier est bien mais bon
c'est pas le meme genre...

Le Chasse Gnouf

**Il me faut
le dernier
smiley !!!**

October 10 2001, 12:30
PM

Donne ! Donne, donne, donne !

David

J'sais pas...

October 10
2001, 2:17 PM

...si j'te files le truc il va y
avoir un raz de marée de
smiley 😊

....

....

....

Bon aller j'te le dit...
C'est pas un smiley comme
les autres, il n'est pas
incorporé dans le forum.
C'est juste un petit "gif" en
forme de smiley
Si tu veut en voir quelques
uns cherche voir la:
[http://www.onytra.net/smiley
s/](http://www.onytra.net/smiley
s/)

T'auras des p'tits trucs
comme ca

et t'auras plus qu'a ecrire leur
URL dans ta fenetre..

Chasse Gnouf

Cool ! Je retiens October 11 2001, 9:12 AM
l'adresse. Merci.
(NPO)

Tyrian

là je October 11 2001, 4:05 AM
m'indigne

La biologie actuelle démontre que tout ce qui est ds la bible est un fatras de conneries puisque il y eu une évolution, la Terre à plusieurs milliards d'années... Les biologiste qui se disent croyants(envers le dieu de la Bible) sont en contradiction avec leur métier. De plus un scientifique digne de son nom ne peut croire qu'en l'existence de ce qui a été prouver ou doit le prouver.

Baalz'amon

Pffff... October 11 2001, 5:03 AM

Je lis de plus en plus de débilités sur ce forum...

Z'ress

Sagesse October 11 2001, 5:19 AM

Si tu désires aborder ce sujet, je te propose de faire cela par mail et non sur le forum 😊

Le Chasse Gnouf

Tu veux une liste, voilà une liste... October 5 2001, 10:50 AM

...mais dis nous aussi à quoi ça va servir.

Joués :

ADD
Bloodlust
Castle Falkenstein
Cthulhu
Cyberpunk
Eléckasë
Hawkmoon
INS/MV
JRTM
Kult
LSR
Loup-garou
Mage
Nephilim
Nigthprowler
Petit Peuple RPG
Premier âge
Runequest
Shaan
Shadowrun

Stormbringer
Toon
Vampire Dark Ages
Vampire Mascarade
Warhammer
WitchCraft

Maîtrisés :

Elic
Guildes
Stormbringer

Alors heureuse ?

Le Chasse Gnouf.

Anonymous

Untitled

October 5 2001, 11:25 AM

tiens je les avais oubliés ceux là :
nightprowlér,
petit peuples
Vampire dark ages (que j'avais pas vraiment oublié mais regroupe avec Vampire tout court)

Kragor

tiens

October 5 2001, 11:25 AM

tiens je les avais oubliés ceux là :
nightprowlér,
petit peuples
Vampire dark ages (que j'avais pas vraiment oublié mais regroupe avec Vampire tout court)

Kristeal

Je ne suis pas de la race des nains...

October 7 2001, 11:33 PM

La différence entre UN elfe gris et UNE elfe grise est très visible !!

J'comprend pourquoi le p'tit n'est pas doué en magie ! Si il lance ses sorts les yeux fermés, je plains son groupe.

Le Chasse Gnouf

pour les elfes, j'ai pas besoin de différencier les sexes. (NPO)

October 8 2001, 4:30 AM

Kristeal

Viens, je t'attends...

October 8 2001, 7:06 AM

sinon, ce sera par afflux astraux que tu mourras !

Yark, yark, yark !

Alors, de tête, et en en oubliant un bon tier...

Masterisé, par ordre :

- Stella Inquisitorus(INS/MV dans le futur)

- Eléckasë

- L5R, la Légende des 5 Anneaux(que des scénarios d'enquêtes)

- Talislanta, un jeu anglais absolument génial et original.

Odyssée : même si certains le considèrent pas comme un JDR véritable vus que c'est un "PBEM", c'est pas mon cas vus que je sais quel qualité de jeu ont certains joueurs.

- un ou deux trucs maisons inventés en 10 minutes pour des camps et autres sorties dans ma jeunesse(règles pourries, background inexistant mais beaucoup de rires).

Joué :

AD&D : DarkSun, le seul monde valable à mon gout, notamment parcequ'il est vraiment mortel et dangereux, y'a pas de dieux donc pas de résurrection.

Earth Dawn : excellent jeu aux concepts originaux, notamment pour les PXs qui sont remplacés par de la renommée ce qui m'a poussé à réaliser un cercle nécromantique de 5 m de diamètre à base de tibias d'elfes alors qu'un cercle de 2 m et des ossements d'annimaux suffisaient, mon cercle servait à rien, mais il m'a rapporté un max de réputation.

NigthProwler : idem, je dois toujours me venger d'un prefet, de 10 gardes et de deux cheveaux, vont tous crevé.

GURPS : Dans un monde space que le MJ à créer après trop d'heures à jouer a Fallout, a peut près le même concepte mais plus technologique.

Warhammer : plus jamais jouer avec ce MJ(ni à ce jeu), j'ai été dégouté par un combat de 5h à 3 joueurs contre près d'une centaines d'orcs et de gobelins qui "passaient par là" (rencontre aléatoire), le pire c'est que l'on a gagné.

Polaris : Pendant une conv, une partie marathon de 24h, le système est sympa mais un peu lourd, en tout cas dans la première édition.

DeadLand : sympa comme univers si on aime les westerns ce qui est mon cas 😊

Cthululu : j'ai une partie demain, je joue un historien acharné à prouvé que les phénomènes magiques n'existent pas, qui devient lentement fou à force de trouvé des explications de plus en plus irrationnelles à ce qu'il voit.

"NigthProwler : [...] de deux cheveaux, vont tous crevé."

"- Ton but dans la vie ?

- j'ai été déshonoré par deux chevaux, ils paieront pour ça !!!"

Y a pas à dire, ça frise la Quête Héroï que...

Le Chasse Gnouf

Bilbo

ils avaient...

October 9 2001, 2:29 AM

...qu'a pas accepter de tirer la calèche qui nous a amené en prison...

Le problème, c'est que l'on sait pas exactement qui sont ces cheveux, donc on va devoir en tuer 2 aux hazard (comme pour la 20ème de gardes)...

Le Chasse Gnouf

'nifique ! Et sinon vous aimez les chiens ?

October 10 2001, 9:40 AM

Ma foi, c'est bien ce que je pensais : t'es un ambitieux !

Je me demande comment il va faire ton MJ pour oser mettre 2 chevaux dans la partie. J'espère qu'il n'a pas trop peur de vous faire du mal...

Le Chasse Gnouf.

Tyrian

J'vois pas le titre

October 5 2001, 4:12 PM

maîtriser: Eléckasé

Terre de légende énormément modifié (en fait les seuls éléments gardées sont la carte, les royaumes humains et des sorts).

jouer: Néphilim/Sélenim

Ars Magica

Runequest

Shadowrun

Eléckasé

Terre de légendes (non modifié, c'est mon premier jeu vers 8 ans, que de souvenir).

Vampire

DC Heroes

Tyrian

Oublie

October 5 2001, 4:14 PM

jouer: + Prophecy (j'en est peut-être oublier d'autres)

Tyrian

Oublie bis (je m'excuse pour ma mémoire foireuse...)

October 5 2001, 4:24 PM

...Mais à 1h du mat ça aide pas . J'ai également jouer à Stormbringer (j'aimerais d'ailleurs réussir à mettre la main sur un exemplaire d'Elric pour les règles sur la démonologie qui ont l'air très dvt).

Le Chasse Gnouf

Gnark, gnark, gnark...

October 8 2001, 4:27 AM

En ce qui concerne Elric, je crois connaître quelqu'un qui serait en mesure de faire des photocopies des règles de magie de ce jeu et de te les envoyer mais j'ai ouï dire que les tyrian et les véléï ds (surtout les chasse gnouf en fait) n'étaient pas sur la même longueur d'onde (sauté d'humain, tu peux crever !)

Une solution à ce problème 😊?

Le Chasse Gnouf.

Tyrian

**Elfe noir
premièrement!!**

October 8 2001, 6:59 AM

Secundo, ce n'est pas contre les véléids que j'ai une dent mais contre les fanatiques nazis dont tu as révélé faire part ds un ancien message. Sache que mon personnage a eu 2 véléids comme amis et compagnons d'armes, ainsi qu'un elfe gris archer qui aurait difficilement supporté tes

insultes envers son peuple.

Sérieusement je suis très intéressé. mon email:
Jaleg@infonie. merci je suis pressé.

Le Chasse Gnouf

**Saloperie
d'elfe !**

October 8 2001, 7:33 AM

Même pas capable de donner une adresse email correcte !

Le Chasse Gnouf.

Tyrian

email correct

October 9 2001, 1:12 AM

Jaleg@infonie.fr. encore pressé. tps très limité

Ehelha

C'est parti ...

October 7 2001, 10:34 PM

En tant qu'MJ :

L'appel de Cthulhu depuis la troisième édition à travers toutes les époques et les mondes.

Néphelim depuis la première parution.

Eléckasë.

Kult.

Zone (Quel fou rire !!!)

En tant que joueur :

L5R, Vampire L'Age des Ténèbres, Ji-Herp, AD&D toutes versions, Prophecy, Shadowrun, Stormbringer, Elric, Bloodlust, Hawkmoon, Warhammer, Athanor, Pendragon, JTRM/Rolemaster, Runequest/Elfquest, Chroniques Ouranes (jeu créé entièrement par un ami), Ars magica, James bond, Chill, Vampire La Masquerade, Loup Garou, Mage, L'appel de Cthulhu, Maléfices, Hurlement, Star wars, Torg, INS/MV, Stella Inquisitorus, Berlin XVIII, Cyberpunk, Conspiration, Mutant Chronicle, Thoan, Toon, Whog shrog, pour ceux dont je me souviens ...

PS : Pour ceux qui jouent ou maîtrisent Ji-Herp, jeu excellent, voici l'adresse d'un MJ désireux de communiquer avec d'autres Joueurs ou Maîtres qui souhaiteraient partager leurs travaux sur ce jeu. devil.moumine@worldonline.fr

Kragor

A propos de Ji-herp

October 8 2001, 12:58 AM

il y a un pauvre chef de rubrique sur le SDEN qui desesperes en pensant qu'il est le seul a connaître ce jeu... Donnez lui tort, je suis sur qu'il sera content.

Kragor, qui fait du recrutement sauvage

Le Chasse Gnouf

**Y a pas un responsable "Guildes" qui dort
au SDEN ? (NPO)**

October 8 2001, 4:28 AM

Kragor

possible

October 8 2001, 7:55 AM

Mais si tu es interesse, t'as qu'a reprendre la rub... le SDEN recrute sans cesse...

je te vois venir me sortir tes excuses bidon. pas de ca avec moi...
Fallait pas la ramener feignasse...

patryn

et moa

October 13 2001, 11:10 AM

J'ai maîtrisé

Eléckasë hehe bien sûr

Joué:
Eléckasë
Warhammer
ShadowRun
AD&D (Royaume Oubliés)
Mutant Chronicles

j'ai eu un aperçu de
Dark Earth
Nephilim

je crois que c tout...mais avec ma mémoire...

Pour David

October 4 2001 at 8:07 AM

Tyrian

Est-tu le créateur de Par le Verbe et le Fer?

Auteur

Reply

David

J'sais meme pas ce que c'est...

October 5 2001, 4:17 AM

Euh non c'est pas moi...

Mais bon je gage qu'il y'a un paquet de David differents sur le Net 😊

Tyrian

On sait jamais

October 5 2001, 3:42 PM

Je lui avais un peu parler du forum.

October 4 2001 at 6:42 AM

Je lisais tranquillement les messages sur les inventions technologiques, m'extasiant de la capacité des gens à discuter sereinement 😊 quand soudain une idée m'est tombée dessus. (Rien d'étonnant à cela... Un de mes joueurs dit souvent qu j'ai l'imagination aussi vaste que le vide laissé dans la mer quand on en retire toute l'eau... Je sais que cette expression n'est pas des plus heureuses mais ma bonne âme m'empêche de le lui dire 😊)

Ceci dit, je disais en parlant qu'une idée m'était venue en moi-même dans mon for intérieur... Mais venons en aux faits : je maîtrise Dark Earth, un jeu de rôle post-apocalyptique basé sur la révélation de mystères. Ce jeu se différencie de beaucoup d'autres par sa richesse et la qualité de ses écrits. Vous me direz que c'est très beau mais que ça n'a rien à voir avec Eleckasë. Et vous aurez raison mais aussi tort 😊

Ce jeu comprend aussi des entités... Et offre des voies aux personnages. Je ne détaillerai pas les voies car cela n'aurait aucun intérêt sauf si je voulais démontrer ma maîtrise du sujet ce qui m'importe peu. Cependant, l'une d'entre elles pourrait être REVOLUTIONNAIRE dans le cadre du jeu sur lequel nous discutons.

~~~ les trois tildes signifient que les joueurs de Dark Earth doivent arrêter de lire 😊 ~~~

Une de ces voies, disais-je, s'appelle la voie de l'homme. Cette voie est celle de ceux qui refusent de lier leur sort à celui d'une entité... Et ça c'est un concept génialissime. Un groupe qui refuse le diktat des entités. Avec toutes les manipulations que cela peut engendrer. Imaginons par exemple que ce groupe refuse de pratiquer la magie... Se tourneraient-ils vers les armes dites technologiques ? Et si oui, seraient-ils alors influencés par le Pendule sans le savoir (manipulation du pendule). Ou refuseraient-ils à la fois la magie et les armes technologiques (après manipulation par la magie peut-être lol). Ou essaieraient-ils de détruire toute trace de magie et de progrès notamment par la destruction des tours et des pôles technologiques (manipulation du chaos ?). A moins qu'ils ne prônent l'arrêt de toute nouvelle recherche de technologie et de toute recherche magique (manipulés en cela par la Loi ?)

Quelle serait la puissance de ce groupe ? Marginale, forte, en croissance rapide ? Pourraient-ils émerger lors d'un Armageddon, créant une nouvelle voie, la voie de l'être ? (ce qui serait vraiment drôle c'est que ce faisant, ils créent vraiment une nouvelle entité baptisée l'Etre)...

Avouez qu'il y a un formidable potentiel là-dedans...

Ce développement se trouvait déjà dans une réponse donnée dans un thread plus bas mais j'ai refait un message pour "faire plus propre" 😊 Et comme cela les réponses s'inscriront dans ce nouveau sujet (si réponse il y a 😊)

Auteur

Reply

**Gorthor****Oula...**

October 4 2001, 8:02 AM

Geniamisme...Oui et non en fait car peu on reelement appeler ceci une entite?(je sais tu utilise le terme voix)mais ce genre de groupe existe deja je pense que le plupart des rodeurs ne suivent aucune entite...

Et que vu la definition il n'y aurai pas une entite mes une pour chaque etre et deja que les entites il y en as...1...2...3...4...5...6,5...ca doit etre toutben ca comp liquerai encore le jeu des entite qui ma fois est qd meme un brin asser compliquer comme ca (sans parler que la moitier des entite..non deux ne sont pas decrite en profondeur et offre encore un gros terrain d'imagination mais bon...)donc cette idee est evidement a etudier mais semble un brin compliquer et ne formera jamais une entite,en revanche en cas de leader(ce qui va contre cette idee :=) )le poid politicomilitaire serait non negligeeable pour un armagedon mais bon je m'egare...

Gortor qui ne s'est pas relu

**N'Qzi****Il existe une différence fondamentale que tu oublies**

October 4 2001, 8:55 AM

Désolé mais je me dois de corriger certains de tes propos...

Je ne parle pas de nouvelle entité pour ce mouvement. Il s'agit d'un mouvement social... Une espèce de syndicalisme qui s'érige contre la domination des Entités. Le rêve de l'humanité... La liberté... C'est pour cela que je reprends le terme de voie... C'est un chemin sur lequel

s'aventure une partie de l'humanité... Donc je ne parle pas d'une entité mais de la Voie de l'Être. Un groupe d'individu qui refuse la domination des Entités. Tu dis cela existe déjà parce que des groupes de rodeurs non affiliés traînent leur sandales de par le vaste monde. Mais ce n'est PAS du tout la même chose. Tu me parles en fait de personnes non affiliées, non engagées. Moi je te parle de personnes qui s'opposent activement aux Entités. Tu me parles de groupes et tu emploies le terme de rodeurs. Moi je te parle d'un mouvement et donc d'une structure qui s'organise. Avec une structure qui se met en place, avec une organisation, etc. Ce sont des gens qui se rassemblent, se fédèrent dans la lutte pour ne plus être des pions manipulés par les Entités... Car ne nous leurrions pas, pour les Entités, les individus ne sont rien à l'échelle de leur lutte cosmique... Leur émergence sera difficile... Toutes les Entités auront intérêt à les faire disparaître car ce mouvement risque de leur faire perdre des affiliés ou des sympathisants et de nuire à court, moyen et long terme à leurs intérêts. Donc il faut imaginer le scénario de leur émergence. A priori, j'en vois deux...

1. Une Entité les utilise contre une autre Entité. Elle les utilise comme un brûlot mais l'expérience tourne à la catastrophe quand ce groupe, après avoir éliminé les ennemis de l'Entité qui la soutient, les balaie également. Cette situation pourrait se produire sur un plan extérieur mineur. Après avoir pris le contrôle du plan, ils se servent d'Eleckasiens pour recruter sur Eleckasë même... Cela a comme avantage de les doter d'une base arrière (inexpugnable?) et de justifier la difficulté des Entités à les éradiquer. Ils se comportent comme des terroristes qui ont un camp d'entraînement (et de conditionnement psychologique) dans une contrée bien protégée.

2. Ils émergent lors d'un Armageddon... Le mouvement démarre alors qu'une légion du Chaos (ou n'importe quelle autre Entité) se rebelle contre ses chefs et s'allie à un groupe ennemi pour détruire son quartier général. Un chef charismatique émerge de cet événement et pour justifier son acte lance la voie de l'être. En ces temps où tous doutent de la justesse de leur causes, cet ivraie trouve un terrain fertile et mine les troupes de toutes les Entités. S'ensuit une série de victoire et de trahisons de troupes envers leur commandement et l'émergence de cette force. Honnêtement, c'est un superbe final pour une fin d'Armageddon 😊

Ce que j'ai dit à la fin de mon précédent message concernant une Entité qui s'appellerait l'Être était une boutade de MJ retors. Alors qu'il luttent contre les Entités, ils en créent une... C'est grandiosement dantesque... Avec une morale qui en prend un méchant coup puisque leur lutte n'a servi que les intérêts d'une Entité naissante... C'est une fin nullement obligatoire mais horriblement délicate. J'adore les situations qui se retournent contre ceux qui les ont mises en branle.

Imaginez une campagne qui voit les joueurs participer à la naissance de ce mouvement, participer à sa grandeur... Subir des coups durs et des déchirements internes... Puis, éclate l'Armageddon et grâce à leur sacrifice, ils parviennent à s'imposer au monde avant de comprendre qu'ils ont été des jouets de l'ironie cosmique... Honnêtement, ma campagne se basait sur la renaissance du Cercle (campagne très chouette aussi à mettre en œuvre). Mais si je devais reprendre Eleckasë, je me poserais la question : "Vais-je baser ma Campagne sur l'émergence de la Voie de l'Être ?"

Gorthor

**A oui vu comme ça.**

October 4 2001, 10:45 AM

Certes c'est déjà plus claire je pense que cette idée tourner dans ce sens et bien mieux et qd je dit "rodeur" je pense à des groupes organisés qui rode pour ne pas être repérés par les entités qu'il combattent mais bon tu as l'air d'avoir bien mieux réfléchi que moi et pense que la renaissance du cercle est une bonne idée mais le neant personne il y pense?(avec le neant j'ai fais un petit scénario assez drôle mais c'est déjà très loin)

Kristeal

Scénar

October 5 2001, 1:39 AM

Si tu retrouves ton scénar sur le Néant, ça m'intéresse vu que le Cercle est bientôt de retours.

J'aime bien l'idée de la voie de l'Etre, mais je ne vois pas comment j'arriverai à faire changer radicalement 2 de mes PJs qui "monte" dans la hierarchie des "prêtres" du Cercle.

Gorthor

Le scenar...

October 5 2001, 7:47 AM

Faut mettre des étoile je crois la non?  
Si je me rappelle ça se passe sur l'île au tortue(pour moi)et en fait les pj tombe sur la fameuse civilisation genre égyptienne(dans un de mes ancien message sur un bestiaire j'y fait allusion)en fait le dernier bastion permettant de passer du plan du neant...qui engendra les dragons...euh en fait c'est trop flou mais je chercher et mettre ça mieux en page une autre fois(si t'a une autre idée sur l'origine des dragon pour moi c'est "l'arme" du neant et du cercle...mais mes souvenirs sont trop vagues pour développer un tel argument:=-)  
Gorthor

Tyrian

\*\*\*Origine des dragons

October 5 2001, 3:57 PM

Il y a un précédent message dessus. Mais si je me rappelle bien les dragons sont apparus avant(simultanément aux karibans) Néant qui ne faisait que détruire ce que le Chaos faisait.

Kristeal

\*\*\* plus de détail

October 7 2001, 11:26 PM

Il me semble même qu'ils ont été créés par Ouviaelle, la fille du Cercle à partir de la substance que l'on trouve dans la faille du monde dans le désert des Uruk-Soraïens.

Gorthor

Oui donc

October 8 2001, 8:54 AM

...

Donc qd j'écris que le neant a créé les dragons c'est pas catastrophique puisque cercle-->neant.

Tyrian

Ca existe déjà...

October 5 2001, 3:54 PM

...et ils sont plutôt minoritaires: ce sont les chasseurs de créatures magiques décrits ds le prophète et le dragon. Ils luttent contre toutes les créatures magiques ds le but de diminuer les forces des entités

Kragor

tu parles des guerriers Uaks ?

October 6 2001, 5:39 AM

L'idée est séduisante, mais je ne sais pas si c'est exactement ça... les guerriers Uak ont une philosophie qui tient presque de la religion... pour moi les guerriers Uaks agissent pour débarrasser Eléckasé des créatures "mauvaises" mais vénèrent, voire adorent les créatures bonnes... et eux ne

s'interessent qu'aux creatures tels Pundar, Astalys, Dragon pour les tres ambitieux... je n'ai pas souvenir qu'ils agissent contre les entites elles même... Mais ma memoire n'est pas excellente en ce moment, donc je developpe pas sous peine de commettre des erreurs deplorables...

**Tyrian**

**Je parle d'eux...**

October 6 2001, 2:53 PM

...et ils luttent contre toutes les créatures magiques, mystiques... En effet, ils se doutent de l'existence de forces supérieures dont les créatures magiques sont les agents. Pour eux, ces forces supérieures sont en luttent et utilisent les humains comme des pions sur un échiquier. En gros, ils se font une assez bonne idée de la situation même si je trouve leurs techniques de combat un poil primitif (le refus des armures quelque'elles soient). J'ai relus le texte les concernant cet après\_midi.

**Kragor**

**effectivement**

October 7 2001, 5:25 AM

Je pense qu'ils ont saisi le truc, le probleme, la situation...

Mais je pense aussi que le temps n'a pas du les aider et que leur combat de depart (lutte contre entites bla bla) a du devier vers une lutte plus concrete (c'est pas facile de se battre contre un concept 😊), plus materielle et physique, donc sur les creatures mystiques qui leur ont rien fait...

je pense qu'ils ont du devier de leur chemin initial...

Merci quand même pour avoir rafraichi ma memoire

Kragor, dyonisiaque

**Le Chasse Gnouf**

**On doit pas connaître les mêmes Guerriers Uaks...**

October 8 2001, 4:49 AM

...celui que je connais, il n'est même pas capable d'épeler "Entité" sans faire 7 fautes de suite.

La seule vénération que je lui connaît est de fantasmer sur Ouviaelle.

"- Maîtresse, t'es bonne !

- Non mon p'tit, je ne suis point ta maîtresse. Garde un esprit indépendant et ne me vénère point. Ceci dit merci pour compliment. Tiens ! Voilà un Joyau Etoile dont je n'ai usage (enfin pas dont tu puisses en comprendre le sens, petit bouffon)

- D'accord Maîtresse, à tes ordres Maîtresse. Joli caillou que toi donner à moi [regards de chien de garde aux autres PJ, grognements à l'appui]

- [Aparté de Ron Marchétoile] Nom de moi même, qu'est ce que je fous avec des abrutis pareils ? Ils ne font que me ralentir dans MA quête... Ils verront bien que j'ai toujours raison... 'culées les Entités..."

Tyrian

ca un guerrier Uak?!

October 12 2001, 2:29 AM

normalement un guerrier Uak débile voyant Ouvielle devrait foncer sur elle pour la débiter en tranche fine (essayer, paix à son âme), celle-ci étant la maîtresse des pégases créatures magiques. Le guerrier Uak intelligent, pensant à sa survie, se fera tout gentil ou fuira.

Chasse Gnouf

Peut être,  
peut être...

October 12 2001, 4:15 AM

...de toute façon les élucubrations des guerriers Uaks, tout comme celles de tout autre être que moi en fait, m'importe peu.

Au Fait mon gouyou, t'as pas vu que je t'avais envoyé un mail. J'attends toujours ta réponse...

Le Chasse Gnouf.

Tyrian

prb expliqué ds  
mon mail

October 14 2001, 5:26  
AM

Sinon sache (argh, ça me fait mal de dire ça à.. euh cette chose qui se dit être un véléid) que je te remercie d'avance (va falloir que je me désinfecte le bouche à la javelle pour avoir dit ça). 😊

Tyrian

\*\*\*rebellion

October 4 2001, 8:05 AM

Magie autorise la technologie et n'est en lutte avec le Pendule que parce que celui-ci se méfie d'elle et veut la détruire comme il a battut le Cercle.  
Un refus de la Magie et de la technologie ressemble plus au style du Cercle.

N'Qzi

Que nenni, je m'exclame !

October 4 2001, 8:25 AM

Je ne suis pas entièrement d'accord avec toi... Le Cercle ne refuse pas le progrès mais refuse la marche du progrès "forcée" qui est l'apanage du Pendule... Il est pour l'invention de la roue mais contre l'institution d'une cellule de crise qui étudie les forces qui interviennent sur le parcours de la roue (coefficient de frottement de l'air, coefficient de pénétration dans l'air, etc.) dans le but de construire rapidement une roue en alliage révolutionnaire précurseur d'un nouveau type de chars de combat 😊 :) C'est un exemple fort imagé qui a également pour but de faire sourire 😊  
Donc, dans mon jeu, le Cercle accepte les progrès pour autant qu'ils résultent d'un cycle "naturel" (oui, je sais, le terme de "naturel" est subjectif et prête à interprétation mais je n'ai rien trouvé de plus précis ou de plus adéquat). Autre exemple, il est pour l'agriculture mais contre l'agriculture industrielle. En quelque sorte c'est un écolo qui essaie de concilier progrès et environnement naturel... 😊  
L'entité qui refuse par définition le progrès est la Loi. C'est un point sur lequel la majorité des membres de ce forum sont d'accord... Voir à ce sujet les threads précédents qui parlent de l'interprétation de la Loi et offrent un discours plus circonstancié...

**Tyrian**

**Je m'incline.**

October 5 2001, 3:50 PM

Je me suis trompé pour le Cercle.

**Gorthor**

**Hein?moi aussi**

October 4 2001, 10:51 AM

Moi aussi je pense que le progres fait partit d'un cycle cad:que qd une invention arrive apres quelee est bien implantee dans un cycle(ex la charue :=)) on peu la perfectionner(en faisant tire des bouef par ex)puis enfin la rendre parfaite(en mettant des roue :=))

Bon certes cette exemple "basique" est peu etre pas hyper convaicant mais bon...

Le neant lui en revanche serait dans une voie plus bic=scornu mais bon vais relire mes ouvrage avant de melanger tout le monde(comme le chaos et le neant qui a une epoque etait allier pour moi.....Hum humm oublier ca Svp :=))

**Bilbo**

**\*\*\* marrant mais...**

October 5 2001, 1:16 AM

Je joue pas a Dark Earth mais cette idée me semble assez peu applicable à Elëckasë, car les Entités représentent des forces fondamentales...

Quoi que les joueurs fassent, ils feront le jeu d'une entité et s'ils ne font rien, c'est aussi le cas...

C'est pour ca que je pense que l'Etre existe déjà, ou peut être, serait un mix de différentes entités.

Le candidate principal serait pour moi la Balance, après tout, des joueurs qui s'opposent aux entités vont probablement essayer de tuer leurs serviteurs sur Elëckasë, tout en essayant de diminuer toutes les forces au même rythme pour éviter que l'une ou l'autre prennent le dessus, bref ca correspondrait bien au rôle régulateur de la Balance.

Etant donnée que c'est une force assez subtile, je pense qu'elle serait tout a fait capable de monter un truc comme ca pour seconder les sentoriels sur Eleckase.

**Kristeal**

**T'as raison de pas jouer à Darkearth**

October 5 2001, 1:43 AM

Je sais de quoi je parle car le l'ai maîtrisé mais je ne l'ai pas pleinement apprécié.

**N'Qzi**

**C'est pas une raison pour le déconseiller**

October 5 2001, 7:56 AM

Ce n'est pas parce que tu n'as pas "pleinement apprécié" ce jeu que tu dois le déconseiller. Honnêtement, c'est bien mieux ficelé que Eleckasë (même si j'aime beaucoup ce jeu "amateur"). Dark Earth en est à sa deuxième édition avec un monde qui évolue vraiment. La deuxième édition révolutionne totalement le jeu et change la perspective entière du jeu. Avec des scénarii fantastiques et des aides de jeu d'une qualité rarement (jamais) égalée.

La ML de DkE est très vivante et a déjà produit 3 campagnes (je ne parle pas de scénarii mais bien de campagnes), des tonnes d'aides de jeu, etc.

A titre d'info, je maîtrise en plus de Dark Earth, Warhammer et Legends of the Five Rings et j'ai maîtrisé Eleckasë, Nightprowler, Werewolf et un peu d'ADD. J'ai donc eu l'occasion de me frotter à beaucoup de jeux différents.

Alors, stp, la prochaine fois utilise des arguments plus concrets quand tu décries un jeu...

(sauf peut être Raoul, le jeu qui pue des bras, et encore...)

Suffit de savoir quels sont nos objectifs et nos attentes, ils sont différents pour tout le monde 😊

Perso, je peux pas blairer AD&D, Warhammer et toute la game WOD mais bon, c'est simplement parceque je n'ai pas cet optique de jeu.

Je suis d'accord avec le rôle de la Balance...

C'est vrai que la Balance pourrait favoriser leur apparition et leur expansion... C'est un bon moyen d'intégrer le background existant avec des éléments nouveaux. Ce serait alors la Balance qui aurait tout fomenté...

Mais je vais aller plus loin grâce à ta brillante intervention 😊

Cela rejoint le premier scénario de leur apparition... Une force qui les aide. Que cela soit la Balance rend encore plus crédible leur soutien. C'est très chouette comme idée. Elle les aide, ils se développent et s'affirment. Certains des partisans de la voie de l'Être peuvent même être d'anciens serviteurs de la Balance... Il peut même s'agir d'une radicalisation d'un groupe de partisans de la Balance. Un mouvement qui se dit pourquoi se contenter d'affaiblir les Entités dans une lutte sans fin. Les éliminer serait plus définitif... Là, nous avons vraiment une cohérence d'enfer avec le background...



Et c'est là que cela devient véritablement intéressant. Nous sommes d'accord que ces deux philosophie présentent des points de convergence (réduire les forces des Entités, empêcher la victoire d'une Entité, etc.) Des idéologies aussi proches devraient entraîner de la confusion et une corruption des doctrines... Chaque doctrine étant influencée par l'autre. Des serviteurs de la Balance risquent d'être contaminés et passer dans le camp de la voie de l'être et l'inverse est tout aussi vrai...

Mais cette situation n'est vraiment pas excellente pour la Balance car elle pourrait rapidement se faire noyauter... Le rapport de force pourrait alors pencher pour les partisans de la voie de l'Être qui pourrait ainsi se débarrasser de cette tutelle devenue gênante.

La doctrine est cependant différente sur un point... La Balance veut préserver les rapports de force. La voie de l'Être veut les modifier radicalement. Ainsi la disparition d'une Entité serait une victoire pour eux et une défaite pour la Balance. De plus les partisans de la voie de l'Être veulent également se débarrasser de la Balance qui est une Entité. Cela fait deux points de divergences qui à la longue feront que les partisans de la voie de l'Être vont s'opposer sans merci aux partisans de la Balance.

Honnêtement, cela me redonne envie de recréer une table Eleckasé 😊

Déjà, je pense pas qu'il soit possible de "tuer" une entité, vu que simplement être en sa présence est mortel.

Le seul moyen de le faire serait d'exterminer l'ensemble de ses serviteurs(et encore, elle pourrait en recréer), hors, sur leur propres terrains, ils sont invincibles et pour ce déplacer entre les plans, ils faut des pouvoirs venant d'une entité.

Ensuite, pour le conflit entre les fidèles de l'être et ceux de la balance, si il a lieu sur Eleckasé, j'en doute un peu...

En effet, sur Eleckasé la Balance c'est le conseil sentoriel, un groupe qui à un des services secrets les plus performants du monde, donc y'a plus de chances qu'ils noyaute les fidèles de l'Etre que l'inverse...

En plus, je pense que les Fidèles de l'Etre ont relativement peu de chance de devenir extrêmement nombreux, vu que la majorité des gens ont tendance à suivre le courant...

La présence d'un armagedon pourrait bien changer ça, mais je suis pas sûr que ce soit assez vu que c'est généralement une période de fanatisme assez poussée.

## **pour qd sombres murmures??????????????**

tetram

September 30 2001 at 5:31 AM

---

Je me ddais si le createur d' eleckase creait tj ou si il s'etait arreté.

J'attends avec impatience un supplement que ce soit sur le net ou en livre merci de me repondre.

**Auteur**      **Reply**

**Kephren**

**A mon avis...**

September 30 2001, 6:05 AM

A mon humble avis, notre vénéré Alexandre Bidot a quelque peu déserté la planète...

De la volonté de continuer la promotion d'Eléckasë sont nés les net-suppléments disponibles sur le site de Bilbo, hébergé par le SDEN. Certes, ce ne sont pas des créations du Créateur mais bon, on fait ce qu'on peut !!

Kephren

**Kragor**

**oui, on fait ce qu'on peut**

September 30 2001, 12:22 PM

Et puis il n'y a pas que les Net-Supplements...

Je ne cesserais de repeter et de faire la promotion pour le site de Bilbo, celui de Trident, de Karlem (et ceux que j'ai oublié) qui contiennent suffisamment de chose pour occuper un MJ avide de connaissances pendant tres longtemps...

Kragor, qui fait de la pub sans citer les URL

**Kephren**

**Tout à fait !**

October 1 2001, 12:58 AM

Le contenu de tous ces sites permet vraiment d'élargir les horizons d'Eléckasë ! Il faut absolument les voir.

Kephren

**Argun**

**et c'est quoi les adresse**

October 5 2001, 10:29 AM

???????

**Kragor**

**quoi tu ne les connais pas...**

October 6 2001, 5:41 AM

mais enfin...

bon de memoire (il est possible qu'il y ait des erreurs dans les URL)

<http://www.sden.org/jdr/eleckase>

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

voila pour l'auberge et pour le site de trident. si j'ai commis des erreurs, les autres n'hésitez pas a me corriger. Sinon a partir de ces adresses tu cherches dans les liens et tu devrais en trouver d'autres encore (comme le site de Karlem). Bref je vais pas vous mâcher le boulot non plus 😊



**Kirsteal**

**Faut demander à TridenT**

October 1 2001, 2:15 AM

car c'est aussi le titre d'une de ses campagnes composés de 5 scénarios mais qui sont toujours en cours d'écriture.

**David**

**Tetram?**

October 1 2001, 4:53 AM

Bizarre j'connais déjà un tetram donc j'me demande si tu es l'un des nombreux fan des trolls de Troy ou si tu ne serait pas ce fameux 1/4de troll que je connais ou p'tetre meme les deux...

Pour ce qui est de ta question je pense que les autres ont pas mal répondu à ta question...

Alexandre Bidot est introuvable(enfin quasiment) et la maison d'edition a tout arreté definitivement donc pour les supplements papiers faut plus rever.

Par contre sur le Net l'aventure continue, cependant comme aucun de nous ne connaît ni les tenant ni les aboutissant de sombres murmures cette campagne ne pourra voir le jour...

David tueur de trolls et de borks...

**kragor**

**sombres Murmures ...**

October 1 2001, 7:19 AM

C'était pas aussi le premier nom donné au jeu ?

Kragor de passage

**Bilbo**

**J'ai quelques informations supplémentaires...**

October 1 2001, 1:01 PM

Effectivement, comme les autres te l'on dit, Alexandre Bidot, après avoir fait une petite apparition sur le forum semble avoir complètement disparut.

Il me semble qu'un des participants à ce forum avait été voir IRL à l'adress4e qui avait été donnée pour un magasin de jeu de rôle et que celui-ci a fait faillite.

J'ai recement rencontré sur le Net le type qui a repris les Temples de Chall, un jpc créer par Alexandre Bidot, là aussi il semble avoir disparut soudainement et n'a plus donné de nouvelles depuis.

Pour ceux que ça interesse, ils ont un site : <http://chall.free.fr>

**Bilbo**

**je tiens a préciser...**

October 1 2001, 1:17 PM

que je n'y joue pas, et que le Bilbo qui se balade sur leurs forums n'est pas moi 😊

**Kephren**

**URL**

October 1 2001, 11:16 PM

Pour ceux que ça interesse, j'ai aussi trouvé une URL où il est question de Chall et de Bidot : voir en page 2 au titre évocateur "URL parlant de Chall".

Kephren

voilà, ça y est, j'ai enfin pu le lire le Net Supplement (Pj abstenez vous de le lire) de Kephren...

tout d'abord encore une fois, on ne le dira pas assez mais félicitations pour ta patience (pour avoir compilé et rédigé toi-même)

je voulais particulièrement te remercier sur un point, la carte au début de l'adaptation du château des poisons, car ça colle parfaitement, c'est exactement comme ça que je le voyais...

Et pour ton scénario aussi, dans lequel on retrouve bien effectivement l'ambiance du nom de la Rose je vois que dans ton scénario tu as du te poser la question de l'existence du Christ dans Falkenstein (au moins en partie quand tu parles du Nouveau testament) ? Comment as-tu géré cela... Peut-être as-tu des hypothèses à nous faire partager ou quelque chose de ce genre...

Auteur      Reply

**Kephren**

**\*\*\* de l'existence du Christ...**

September 29 2001, 2:12 AM

Tout d'abord, merci pour tes compliments... Ça fait toujours plaisir de lire des notes d'encouragements !

Pour ce qui est du Christ, j'ai effectivement ma théorie, qui n'engage que moi... :

- Le Christ est un mythe apparu lors du Premier Armageddon. Peut-être cette personne a-t-elle vraiment vécu. Beaucoup pensent que c'était un guerrier qui ne prenait les armes que pour défendre son idéal de vie et de justice. Ne pas voir par le terme "guerrier" quelqu'un en armure mais plutôt une personne commandant des batailles. Seules les pratiquants catholiques sont convaincus de l'existence de cet homme. Les Apôtres étaient les compagnons du Christ (compagnons d'armes ?). Par la suite, lorsqu'ils sont morts au champ d'honneur, ils ont été canonisés pour montrer à tous le monde que les bonnes actions nous font devenir des Saints Hommes.

- la religion chrétienne a par la suite (entre le premier et le deuxième Armageddon) été l'objet de nombreuses persécutions. Les pratiquants étaient obligés de se cacher pour adorer Dieu, le Christ ainsi que ses Saints.

- Pendant le deuxième Armageddon, la religion chrétienne a pris tout son essor et c'est imposée dans quelques contrées d'Eléckasé. Elle a en quelque sorte acquise (par les armes) son droit d'exister.

- La Bible regroupe l'ancien et le nouveau testament. L'ancien testament a été écrit du temps du Christ pour expliquer, entre autre, d'où viennent les Hommes et pour se donner une contenance face aux autres religions. Le nouveau testament a été rédigé en plusieurs fois par différents Saints Hommes entre le premier et le deuxième Armageddon. Les textes les plus récents datent du début du deuxième Armageddon. Ces textes ont été inclus dans la Bible après le deuxième Armageddon.

Voilà ma vision de la Chrétienté. Qu'en pensez-vous ?

Kephren

**Kragor**

**pas mal...**

September 29 2001, 5:48 AM

ça mérite d'être développé et creusé.

Le sujet a déjà été abordé un peu plus bas lors d'un autre post, mais aucune réponse n'a véritablement été donnée à l'époque...

**Kephren**

**\*\*\*\*Développement.... à faire**

September 30 2001, 12:26 AM

Effectivement, ma théorie est très sommaire. En fait, je ne l'est pas plus développée faute de temps. Ces bases m'ont juste servies à positionner les racines de la Chrétienté et surtout à répondre aux questions trop pressantes des joueurs... Mais si cette théorie intéresse quelqu'un et qu'il veut plus la développer, je n'y vois aucun inconvénient !

Kephren

**Tyrian**

**\*\*\*et Dieu?**

October 4 2001, 7:57 AM

Il existe désormais grâce à la foi de ses serviteurs. Peut-être que c'est le Christ qui a créé cette religion (comme tu le pense) et qu'il a fusionné à sa mort avec le Rêve qu'est Dieu.

**Karlem**

**En ce qui me concerne...**

October 5 2001, 7:05 AM

j'ai une théorie plus proche de notre "réalité". J'avais tout simplement pensé que le Christ était un être apparu dans des temps où la magie n'existait pas encore et où les miracles qu'il accomplissait montraient bien qu'il était une personne exceptionnelle que certains puissants de cette ère craignaient par dessus tout. Mais ce qui rendait le Christ exceptionnel aux yeux des mortels, c'était surtout ses paroles révolutionnaires! Cela permet de lier le "Christ d'Eleckasê" au "Christ réel" et peut-être de faciliter la compréhension de cette religion... Qu'en pensez-vous?

Karlem

## Regressions

September 28 2001 at 1:41 PM

Kragor

Comme annonce plus bas (si vous me demandez ou, ce'st que vous ne lisez pas mes messages et ca c'est vraiment pas bien) une nouvelle question est venue a mon esprit torture...

je vous la propose donc... a l'heure actuelle, je n'ai strictement aucune reponse a proposer...

La question est :

Selon vous, est il possible de regresser dans un cercle de Magie. Un maître de Magie peutil arbitrairement decider qu'un de ses adeptes, pour des raisons que lui seul connait, doit regresser d'un cercle ?

c'est une quesiton stupide je sais et qui en souleve des tas d'autres (qu'en est il des sorts deja acquis qui se retrouvent au dessus du cercle vers lequel on a regresse)...

Bref, bon debat...

Kragor,

Auteur

Reply

David

**Pour moi c'est impossible**

September 28 2001, 2:22 PM

Les maitres et seigneurs de magie ont bien d'autres choses a faire que de faire regresser un magicien lambda, meme si ce dernier agit contre eux.

Au fur et à mesure que le mage progresse dans les cercles son essence magique devient plus importante et cela augmente ses capacités. Le magicien est en fait modifié psychologiquement et physiquement par la magie et je pense que c'est de maniere irremediable.

Cependant j'ai assez de difficulté à trouver des raisons pour lesquelles la regression n'est pas possible. Cependant cela me semblerait tres etrange et difficilement imaginable.

Suite interdite aux joueurs....

David

\*\*\*suite...

September 28 2001, 2:27 PM

Justement je me rappelles qu'il y'a un cas pour lequel les maitres de magie auraient certainement fait regresser un mage s'il en avaient les capacités.

Cet exemple c'est Garwick, et oui encore lui...

Si ma memoire est bonne(et oui malheureusement je n'ai pas encore pu rentrer chez moi verifier) Garwick a été exilé sur son plan par les maitres de magie car sa puissance en tant que sorcier etait trop importante.

Je pense que s'il avait été possible de diminuer sa puissance il aurait été plus facile de le faire que de creer tout ce petit systeme...

Bien sur tout ce que je dit n'est que supposition puisque ca fait longtemps que je n'ai plus fait jouer ce scenario et que je ne m'en rappelle plu tres bien...

Gorthor

**Pour moi c'est pas possible.**

September 28 2001, 2:48 PM

Effectivement le passage d'un cercles offre de nouveau pouvoir et surtout il est noter dans un supplement....peu etre le livre de base...non un supplement....euh crois que j'ai un trou...:=(attention epidemie)Que quand un mage devie de sa

route il est envoyer un compagnon ou un seigneur pour le punir ce qui je pense est bien pire encore que de regresser. et au cas ou il serait chatier et survivrait (au moin C4 et encore...) Il lui serait par la suite impossible de passer un nouveau cercle (sauf si il se rachete (par une quete?))

**Kragor**

**moui...**

September 28 2001, 3:25 PM

D'abord pour l'epidemie, moi j'ai une excuse : je suis a des centaines de kilometres de mes bouquins et je n'y ai pas touche depuis des mois...

Ceci etant precise, prenons un cas extrême :

Iznogoud, Mage de Cercle 6 du feu. pour l'exemple on dit qu'il a atteint le cercle 6 avant de devenir fourbe...

Ce bon iznogoud, qui conne chacun le sait veut devenir Calife a la place du calife, donc deviens fourbe (supposons que l'empreinte du feu devient assez forte sur lui seulement maintenant pour qu'il nourrisse des idees aussi tardivement...

Comment a votre avis si vous etiez Dagardel, vous gereriez cela...  
Apres tout vous avez accorde a Iznogoud le droit d'être Cercle 6. mais vous n'allez quand même pas laisser un vulgaire petit humain, nourrir des ambitions de ce genre, vous vous devez de faire un exemple...

Alors oui on me repondra la mort... mais franchement, ca manque de style, c'est trop facile, du reste, ce n'est pas suffisant pour dissuader les autres futurs iznogouds... alors comment vous faites... il ne me semble pas anormal qu'un maître de Magie puisse faire, theoriquement regresser un Mage...

A moins que l'on suppose des capacites divinatoires 8ou l'equivalent) supplementaires qui font que le Maître de Magie etait deja au courant des ambitions futures du Mage (alors que celui-ci ne l'etait même pas le pauvre) avant même de lui faire passer le Cercle, auquel cas le passage du cercle n'est qu'une manipulation de la part du Maître de Magie qui a un plan derriere la tête... [perso, j'aime assez cette idee la du, je suis au courant, et je le laisse faire pour mieux le manipuler, c'est comme ca que je le gererais peut-être, a voir cependant]

bon l'exemple est extrême, mais quand même ca me tourmente, donc a vos claviers !!!

**Gorthor**

**Hum hum bonne exemple mais...**

September 28 2001, 6:01 PM

Certes le mage de feu cercle six qui se decide de se retourner contre son maitre risque de se moquer legerement des quelques seigneurs que son maitre lui envera (en revanche pour ce qui concerne dagardel la mort est le premier choix qui me vien a l'esprit pour d'autre...) Mais il me semble bien qu'il y as quelque exemple de mage qui ont trahi un transformer en pierre (ou je confond) pour avoir voler un objet magique un autre dans une prison de glace...ect... Je pense que les pouvoir des maitres de magie sont incomparables sur leur plan (il resiste au chaos apres tout il doivent bien etre un peu puissant pour ca) et que donc ce n'est pas le premier petit iznogoud venu qui sera kalif a la place du kalif... Donc tant que le mage restera sur eleckaese il sera en "securite" bien que devant qd meme faire tres attention en effet un accident est si vite arriver.

Mais je pense qu'un maitre de magie ayant donner LE pouvoir a un de ses disciple se voyant ridiculiser de la sorte ne pourra pas laisser ceci impuni et ira peu etre meme regler ca lui meme...mais ceci n'est que pur hypothese(en revanche l'idee premiere de retrograder un mage dans les cercles ne doit etre faisable uniquement par le maitre de l'"esprit qui pourra s'adonner a un petit lavage de cerveau sur le petit fautif...mais la encore c'est qd meme dur(laver le cerveau d'un mage de C6 ca se fait pas tout les jours:=)

Qd a moi j'ai une autre question(sans rapport avec ce proleme de cercle...quoique:

Voila pour eviter le Pb du chalumeau serait t'il imaginable de generaliser la capacite des mages qui au cercle4 leur permet de "booster" un sort a tout les cercles et ce des le cercle 1 les sort n'ayant plus que ce seul moyen pour monter en puissance?(limiter alors a un voyage par lunaison)et la diffculter pour apprendre le sort augmente avec le niveau?(ou l'experience montre que les joueur en profite pour faire du gorsbillisme)

Kragor

ahem

September 29 2001, 5:46 AM

se moquer des Seigneurs de Magie, c'est un peu pousse tout de même... mais franchement, la mort pure et simple, c'est pas un peu trop expeditif, un peu trop rapide. Certes c'est possible, mais a mon avis, c'est plus une delivrance pour le mage, qu'un reel châtement...

On peut trouver de bons exemples de châtements dans la majorite des Mythologies (promethee qui se faisait manger le foie tous les jours) et ca franchement, c'est hautement plus dissuasif. Et puis ca a plus de style...

les autres exemple que cites (Onidol et je ne sais plus son nom qui a ete change en Statue de pierre) sont de bons exemple de châtement,m mais a ma connaissance, ce ne sont pas des Mages ayant atteintr le cercle 6. ils ont ete punis bien avant pour leurs ambitions (je pense surtout au pauvre Onidol, parfait exemple d'un Iznogoud)...

la retrogradation, doit a mon avis theoriquement être possible pour tout Maître de Magie (sinon il ne porterait pas ce nom), bien que personnellement, je prefere gérer cela comme une sorte de premonition que le Maître a sur ces sujets lorsque par exemple il le sonde lors du passage au Cercle 3 (je pense qu'il y a quelque chose de tres fort qui se passe a ce moment la, assez pour que le maître de Magie puisse sonder la vraie nature et les vraies ambitions du Mage)

Donc dans mon optique, je n'envisage la retrogradation que de maniere purement theorique. Dans les faits, si un Maître de Magie laisse un mage acceder au cercle 6 par exemple, c'est a mon avis parce qu'il a une idee derriere la Tête qui lui permettra d'exploiter par exemple les ambitions de ce mage (genre, je suis attque de toutes part, je mets un pantin qui prendra tous les coups a ma place pendant que dans l'ombre tout le monde me croit mort et que je prepare une riposte eclair)

pour le fait que les Maître résistent aux chaos, je te rappellerais juste que ce n'est pas le cas de tous et que certains ont plus de difficultés que d'autres (à mon souvenir ceux qui s'en tirent le mieux sont Carolyn et Saal Gedrun)

**Gorthor**

**Ahem?**

September 29 2001, 6:08 AM

Je répond dans l'ordre: le terme se moquer est trop faible tu as raison trahi va bcp mieux (donc chatiment encore pire). pour la mort je parle uniquement du maître du feu qui doit avoir le même esprit que ce dernier: expéditif. Pour d'autre l'eau par exemple une petite prison dorée me semble bien...ect

L'exemple de la mythologie est tout à fait une bonne idée.

Je passe rien à ajouter.

La rétrogradation pour moi est impossible et oui l'acquisition du cercle est gravée dans l'esprit du mage et à ce titre seul le maître de l'esprit doit pouvoir faire cela. Ensuite les voix du(des) seigneurs sont impenetrables, donc tout a fait d'accord.

Enfin certes il s'en sorte tous avec plus ou moins de succès mais il est à noter que il résiste tous sauf le malheureux maître des ombres qui lui a succombe (enfin je crois bien que c'est lui). donc si il ienne tête au force du chaos même si il ont du mal rien que pour le retenir ça demande une certaine puissance (sinon il serait déjà écrasé (je ne dit pas que le maître des ombres est plus faibles que les autres au cas où certains adeptes se fâchent :=) )

Voilà ça doit être tout

**Kragor**

**\*\*\*oui**

September 29 2001, 6:44 AM

**mais tout  
de même**

premierement, c'est personnel, mais je ne vois pas l'élément comme feu, comme expéditif... Dagardel, pour moi est quelqu'un de sournois, de fourbe, de ruse, de calculateur, bref appelez ça comme vous voulez, mais ce n'est pas simplement qu'un bourrin pour moi (et c'est pas pour rien par exemple, qu'il va passer des accords de temps à autre avec le Diable). Pour moi le feu, c'est aussi l'intelligence... Bref passons, c'est un point de vue personnel

Quand je dis que la rétrogradation est possible, je précise, en théorie... C'est

important d'être souligne

enfin sur la resistance des Maîtres au chaos, ce que tu me dis me semble un peu bizarre quand même... tu sembles considerer le fait qu'ils resistent (Et seulement resistent je sais pas si tu te rends compte) comme un signe de Force. Mais n'oublions pas une chose, ils sont supposes être sur leurs propres Terres, une terre qui leur est consacree, une terre qui est leur, sur lequel leur element est roi element dont ils sont maîtres... Et ils resistent seulement, ils contiennent le Chaos... je trouve pas que ce soit tant un signe de Force si tu veux mon avis...

Kragor

**Gorthor**

**Mouais c'est** September 30 2001, 7:51 AM  
**vrai ca.**

Comme tu dit chacun sont point de vue.  
(Pour moi retenir le chaos meme avec des aides est un signes de force).  
Pour dagardel finalement t'a raison.  
Bon cette fois je crois qu'on a fini  
:=)

**Tyrian**

**\*\*\*Azharis** October 4 2001, 7:45 AM

Si je me rapelle bien il est entre autre mage. Hors, je ne pense pas qu'il sert la Magie, il servait même le chaos pdt une période. Pour moi, il semble quasi-impossible de monter de Cercle sans passer par Magie mais lui a réussi. Magie dû fait de sa schizophrénie n'est pas capable de surveiller tout les mages(et donc de les retrouver pour les faire régresser et idem pour les maîtres) et même ds le cas des passages de cercle elle doit laisser passer des mages qui ne devrait normalement pas y accéder.

**Kragor**

**\*\*\* que dire** October 4 2001, 8:35 AM

je sais jamais quoi mettre en titre de message..  
mais bon

parlons d'Azharis... Il est dit qu'il est

Mage

loup garou

Sorcier



je crois même qu'il est dit mais la je suis moins sur) qu'il fut pretre du chaos... Avec une telle reputation, normal que beaucoup le depeigne comme mage...

Forcement ca ouvre des portes... de la a dire que la magie est une passoire et qu'elle laisse des mages acceder a des cercles qu'ils ne meritent pas, faut pas pousser...

Apres tout il existe une "magie" (pardonnez moi l'expression) chaotique, qui pour des raisons evidentes de commodites est traitee en termes de regles comme la Magie de couleur Orange... Pour moi c'est la "magie" que pratique Azharis. Cependant il ne faut pas melanger... il est deja assez baleze comme ca le bougre... 😊

Pour moi Azharis n'est jamais passe par une ecole de magie... il a des tas de connaissances, de savoir, de pouvoirs autres (entites sorcieres peut être, demonologie certainement, divination encore plus, chaos avec une forte probabilite etc...), mais je pense qu'il n'a pas plus de khī n qu'un certain imposteur veleid qui se fait passer pour un mage de la terre. et personnellement, je n'assimile pas trop la Magie a une connaissance... certes il y a des connaissances necessaires a avoir, mais globalement je considere que l'essentiel du mage ce qui fait de lui ce qu'il est c'est son empreinte (un don diront certains) son khin eleve... Et pour moi Azharis n'a pas ce don, qui pour moi releve du domaine des choses qu'on ne peut contrôler, qu'on ne peut maîtriser (on naît avec ou sans point). il a peut-être toutes les connaissances etc.. des mages mais il a pas le don. Par contre une bonne marque du Chaos, ca doit compenser (j'hasarderais même une theorie si j'osais, allez peut-être dans un prochain post)

Voila je vais encore me faire taper de plus pour avoir a nouveau revolutionne l'univers dans un post et avoir tue l'entite Magie (je vais finir par l'avoir cette catin 😊)

donc pour moi, la magie n'a aucune influence sur Azharis, en terme d'empreinte en tout cas... ce qui n'empeche certainement pas celui-ci d'employer des mages et probablement de cercle elevee dans des magies qui lui sont proches (Esprit, Ombres etc...)

Voila mon avis sur Azharis, il est personnel, et si vous le refusez je m'en offusquerais pas, je vous oblige pas a le prendre...

non si vous voulez cherche la veritable exception, il vous faut lorgner du côté de Kragor, pas d'Azharis, lui est un vrai paradoxe un vrai

mystere a part entiere...

Kragor, qu'est ce qui faut pas faire pour se faire detester

**Gorthor**

**Je te deteste...**

October 4 2001, 10:59 AM

T'es content ca a marcher...

Arf arf t'es un comique qd meme mais bon ta vision est ta vision et pour moi je pense que comme il est du chaos il n'a PAS d'empreinte de magie...petite nuance certes mais qui s'explique...voila le chaos combat la magie (pour ce qui ont des doute regarder chaque plan de magie le chaos est la)donc l'entite magie a tout simplement refuser le bougre qui c'est rabattu sur les vielle entite sorciere affaibli depuis...et qui n'on pas hesiter a prendre un etre d'une telle puissance sous leur ailes pour toujours avoir une petite influence sur eleckaese...enfin ceci est mon point de vue...tu me deteste toi aussi?

Arf quelle comique qd meme se faire deteste par ce qu'on dit ce qu'on pense c'est idiot(mais la aussi c'est ce que je pense)

ps: j'ai pas dit que tu etais idiot...j'ai dit que je le pensee...

Re ps:maintenat tu me deteste (et t'es idiot)ou bien tu prend bien dans ce cas t'es un imbecile)...:=)je blague bien sure

**Kragor**

**Juste un conseil**

October 4 2001, 11:34 AM

je veux bien comprendre que t'ais pas le temps de te relire niveau orthographe ca m'arrive aussi (en plus je suis sur un clavier qwerty donc bon)

mais essaie au moins de faire des phrases un peu intelligibles, qu'on puisse comprendre un minimum ce que tu veux dire...

Histoire que je vois un peu ce que tu veux me dire quand tu t'adresses a moi, ca me semble être la base du processus communicatif...

Kragor qui aime bien communiquer avec des gens quand il arrive a comprendre ce qu'ils disent

**Gorthor**

**C'est le but comme ca les gen se fachent pas :=)**

October 4 2001, 1:56 PM

Sans rancune j'ai le don de pas me faire comprendre :=)

**Kragor**

**Rancune moi, jamais**

October 4 2001, 3:08 PM

je risque pas d'avoir une rancune a ton egard j'ai rien compris a ce que tu as voulu dire...

**Le Chasse Gnouf**

**LOL !**

October 8 2001, 10:42 AM

Non, c'est tout, vous pouvez continuer.

**Kragor**

**Vu que tu me sembles me cherches**

October 6 2001, 6:18 AM

je m'en vais te donner une petit lecon

Tu dis comme il est du chaos, il n'a pas d'empreinte de Magie... d'abord rien ne dit qu'Azhari est un être chaotique... il a pu tout a fait recevoir la marque du Chaos a posteriori (genre quand il s'est fait mordre par le loup Garou) et être marqué par le chaos (pour des précisions sur les marques voire Armagedon, je vais pas refaire le supplément sur le forum), ce qui ne fait pas nécessairement d'elui un être issu du chaos.

Ensuite, si tu m'avais bien lu, je disais justement qu'il n'a pas d'empreinte magique... et note bien la précision que j'ai pris en parlant de "magie" (pas de majuscule, entre guillemets)d'Azhari et de Magie (majuscule sans guillemets) pour parler de l'entité du même nom. si j'étais mesquin, je dirais non seulement que tu dois apprendre à écrire, mais aussi à lire...

Donc ta nuance ne tient pas (en fait tu as fait que répéter ce que je disais)...

Enfin dernier point, il ne me semble pas que tous les plans de Magie soit infestés par le Chaos, il me semble qu'un d'entre eux ne contient aucune présence chaotique, mais qu'en revanche, il contient la présence de troupes de la Loi... je demande confirmation auprès de ceux qui ont leurs bouquins...

Alors on veut toujours jouer les durs petit ? 😊

Kragor, mesquin vilain méchant et sournois...

**Tyrian**

**\*\*\*pour la loi et le chaos  
ds les plans de Magie**

October 6 2001, 3:05 PM

je confirme qu'il y a des plans sans Chaos et des plans sans Loi. Qd on relit on voit qu'il y a une symétrie ds l'occupation de ces 2 forces des plans de Magie.

**Gorthor**

**Si c'est à moi que tu parles...**

October 8 2001, 8:46 AM

...Et il semble que ce soit à moi puisque le lien de ma réponse conduit direct ici.

Saches que je répondrai à la fin de ta réponse d'avant (ou tu voulais être détesté(c'est pas ça mais passons je savais pas quoi mettre))je confirmerai tes dires sur azhari en précisant qu'il avait aucune capacité magique mais là c'était pas vraiment à toi que je répondait et pour les plans pour moi loi = chaos.....stop je m'explique.bien que la loi combatte le chaos elle a même origine et emploie les même méthode en l'occurrence une sorte de fanatisme tourner de différentes façons mais je m'entendrais pas...

Gorthor

**Kragor**

**L'indifférence et la clef**

October 6 2001, 6:20 AM

sur ton Ps : je ne te déteste pas, je ne le prends pas forcément bien... tu suscites au plus mon indifférence, cependant, dans un élan de compassion amusée je me permets de te répondre afin que tu ne restes pas inculte toute ta vie...

Kragor

Ps : est-il bien nécessaire de te préciser le ton de ce message ? 😊

**Gortor**

**Pkoi pas...**

October 8 2001, 8:49 AM

Tu as l'air d'avoir compris que je plaisanter vu que on voit la chose dans le meme sens avec quelque difference....=)

**Tyrian**

**\*\*\*khinn**

October 5 2001, 4:03 PM

Si je me rappelle bien les règles, la magie chaotique ou orange consomme bcps de Khinn. Azharis a donc probablement un khinn élevé.

**Kragor**

**j'ai l'impression que tu ne m'as pas bien lu...**

October 6 2001, 5:52 AM

je ne conteste pas que la magie orange utilise le khin... normal c'est une magie...

je dis juste que techniquement (pas backgroundesquement, oua je suis fier de ce neologisme) la magie chaotique pour des raisons pratiques et pour ne pas complexifier encore plus, utilise les mêmes règles que la magie Orange. du coup techniquement Azharis devrait avoir un Khī n mais seulement d'un point de vue technique... Seulement ce n'est pas issu de l'entité Magie... ça provient du Chaos... et en quelque sorte ce serait non pas du Khin, mais une empreinte du Chaos... Voilà MON avis qui je le répète une dernière fois n'engage que moi

c'est pas clair hein... cependant avec un peu d'efforts tu devrais comprendre ce que je veux dire...

Bref je ne m'appuie pas sur les règles pour donner mon interprétation du monde...

parce que si je te suis :

magie chaotique -> fonctionne techniquement comme Magie Orange  
Magie Orange -> utilise du Khin magique  
donc Magie Chaotique -> utilise du khin magique aussi

si on s'en tient là ça peut se tenir mais à mon avis si on creuse un peu ça s'effondre (parce que dans cette optique simplificatrice, un gardien des enfers est une créature de magie...)

De mon côté j'effectue sur ce point précis une distinction entre ce qui est originaire du Chaos, et ce qui provient de la Mère Magie...

Deux entités différentes, même si pour des raisons de simplicité, on applique les mêmes règles...

**Tyrian**

**\*\*\*khinn2(débat amical)**

October 6 2001, 3:01 PM

Ne t'inquiète à prendre des précautions, je respecte ton avis qui est le plus souvent éclairé et mon incompréhension tient au fait que nous n'interprétons pas le khinn de la même manière: pour moi c'est une capacité à percevoir et utiliser toutes les forces mystiques, quelque soit leurs sources.

Pour Azharis, on peut aussi penser que par une technique nécromantique ou autre, il a réussi à voler du khinn et leurs empreintes à des mages qu'il a sacrifiés (ce qui expliquerait ses multiples empreintes).

**Kragor**

**C'est vrai que j'ai tendance  
a m'enflammer un peu**

October 7 2001, 5:28 AM

Mais je suis comme ca...

Donc apres avoir lu la divergence sur l'interpretation de ce qu'est le khin (qui est assez peu defini reconnaissons le) je comprends maintenant mieux ton point de vue...

Kragor, Mâle de Kraan (c'est fou les jeux de mots pourris qu'on peut faire dans certaines situations)

**Bilbo**

**bouais...**

October 6 2001, 8:09 AM

Pour l'existence de tout ces persos spéciaux : Azarhis, Eleckasé, Kragor, l'autre bourrin du chaos, le templier, le magicien qui à sa taverne dans un plan, le conseil dont fait partie le sorcier rouge à la main blanche, une bonne partie des "héros" présenter dans je sais plus quel supplément, j'ai une théorie bien à moi, il font partie d'une classe spéciale : les persos de tests des créateurs du jeu.

Personnellement, je pense pas qu'il y'aille besoin d'aller plus loin.

**Kragor**

**Certes oui**

October 6 2001, 8:20 AM

Mais c'est un peu terre a terre...

Essayons de nous elever un peu en speculant sur ce qui nous depasse...

Kragor

**Bilbo**

**faut être réaliste...**

October 7 2001, 9:05 AM

je pense que certains trucs un peu spéciaux que l'on peut observer sur ces personnages sont simplement des délires de testeurs et donc entrent pas vraiment dans le cadre des règles.

**Kragor**

**oui mais si moi j'ai envie  
d'imaginer, de speculer**

October 7 2001, 1:02 PM

hein d'abord ?

si on peut plus elaborer des theories fumeuses tranquilles maintenant...

Kragor, "monthy's python time !"

**Ehelha**

**Tout à fait d'accord...**

October 2 2001, 1:50 AM

On ne peut pas régresser dans la connaissance mais le maître peut bloquer la progression future du mage.

Si le personnage est si dangereux, les entités sont capables d'intervenir aussi.

Je trouve que cela peut engendrer de nombreux et superbes scénarios ...

**Le Chasse Gnouf**

**Hum, hum...p'tite question :**

October 1 2001, 2:45 AM

Dis moi, tu pensais à un personnage particulier quand tu as commencé ce thread ?

C'est pas pour dire mais je me sens visé quoique je me demande pourquoi quelqu'un se soucierait d'un pauuuuvre petit mage Cercle 1. Si tu penses à un de nos innombrables antagonistes, il ne fait aucun doute que la régression me semble envisageable...

Le Chasse Gnouf.

**Kragor**

**pure hypothese d'ecole**

October 1 2001, 3:20 AM

je ne pensais pas a toi du tout...

et puis depuis quand tu es Mage toi ???

celle la elle est bonne tiens, Ron Marchetoile, un Mage, on en apprend tous les jours...

Non, tu es bien le dernier mage auquel je penserais lorsqu'il s'agit de faire regresser...

Kragor, qui pense a d'eventuels PNJ


**Le Chasse Gnouf**

**Ouf j'ai eu peur.**

October 1 2001, 4:45 AM

A un moment, j'ai presque cru que tu me considérais comme un Mage...imagine ma surprise !

"Si c'est par la méthode de la carotte et du bâton qu'il veut forcer le Ron à faire de la Magie, c'est pas gagné !" pensais -je.

Maintenant que j'y pense, si un jour on continue la campagne et qu'un nouveau personnage doit entrer, ça serait pas con un magot. Ca manque un peu je trouve  


Le Chasse Gnouf.

**Tyrian**

**Tout les véléids sont mages...**

October 4 2001, 7:48 AM

... mais ta régression mentale (par rapport à ceux de ta race) a dû t'empêcher de progresser.

**Le Chasse Gnouf**

**Et ta soeur, elle regresse ?  
(NPO)**

October 4 2001, 9:05 AM

**Bilbo**

**Autre possibilité...**

October 1 2001, 1:35 PM

Je sais que c'est un peu facile comme explication mais qui vous dit qu'un mage est capable de se rebeller contre son maitre de magie ?...

Plus un mage monte en puissance, plus un mage est proche de sa magie et influencé par elle, de plus, plus il est surveiller par les entités.

Pour entrer dans le cercle 2 avec des "ambitions malsaine", il faut réussir à tromper le maitre

de magie qui à ce moment est incroyablement plus puissant que soit.  
Pour arriver au cercle 6, il faudrait réussir à tromper la mère magie en personne. je pense pas qu'un mortel soit capable de le faire...

Il y'a donc peu de chance qu'un "anarchiste" réussisse jamais à passer le cercle 2.

De plus, avec la montée en puissance d'un mage, sa dépendance envers la magie augmente et un mage cercle 6 à nullement intérêt à tuer son maître de magie, il suffit de voir les effets qu'ont la mort du maître de magie de la pensée pour s'en convaincre.

Tout ça me laisse penser qu'aucun mage de grande puissance 1/ serait incliner à penser à se rebeller contre son maître de magie 2/ oserait le faire s'il est saint d'esprit.

S'il est en désaccord avec son maître de magie, il lui est bien plus facile de se trouver un plan à lui et d'y vivre sa petite vie tranquille et libre.

Les seuls qui pourraient donc se retrouver contre les maîtres de magies seraient les gens n'ayant pas tout leurs esprits, comme dans le cas du mage du scénario de l'écran, et dans ce cas, je pense que les maîtres de magies ont suffisamment de puissance soit pour les isoler du monde, soit pour les détruire, surtout s'il y'a confrontation sur leur territoire, s'il y'a confrontation (dans le cas du mage de l'esprit, l'exile est volontaire)...

donc, pour moi, les mages de haut cercle : 5-6 sont trop "intégrés" et encadrés par le système pour poser de grave problème, surtout que vu leur rareté le cas du mage de l'esprit ayant perdu les pédales doit être quasiment unique, et les magies de cercle 2-3-4 représentent pas une menace pour les maîtres de magies.

s'ils se rebellent ils se font maîtriser et en suite subissent un truc genre le cercueil de glace.

**kragor**

**\*\*\*globalement, je suis d'accord avec cette hypothèse**

October 1 2001, 1:43 PM

ça découle du fait même des règles...

Mais tu évites la question...

et puis toute règle a son exception :

Kragor n'est-il pas un mage de Cercle 5 ???

**Bilbo**

**\*\*\*\* j'ai déjà répondu à ça, même si c'était pas directement lié...**

October 1 2001, 2:00 PM

On sait qu'il est mage de cercle 5, oui, mais de quelle magie ?

Sans compter que, comme je l'ai déjà dit, je suis persuadé que le Cercle et le Pendule ont accès à la magie, même s'ils n'apprécient pas de le faire, sinon, comment justifier le fait que les dragons qui sont des créatures du cercle correspondent aux magies (ce sont des créatures du cercle et de la balance, mais aucune de ces entités n'est connue pour avoir une magie "propre" comme le chaos ou la loi) ?

J'irai même jusqu'à hazarder une hypothèse osée...

On sait que l'entité magie a été créée par le conflit cercle/pendule, et que celui-ci a commencé suite à un énorme rayon de destruction, mais quelle était sa source, à ce fameux rayon ?

On peut supposer que la magie, existait depuis la création de l'univers, et que le pendule a trouvé son accès et utilisé cette nouvelle force contre son frère

ennemi, puis que celui-ci à utilisé cette même force pour s'en protéger.

La création de l'entité magie est peut être simplement due au fait que la magie à chercher à se protéger des 2 entités primaires, et pour ca, en à créer une 3ème, chargée de les empêcher d'utiliser la magie.

Les 2 autres l'ont alors emprisonnée pour pouvoir continuer à combattre en utilisant des pouvoirs magiques, mais, au cours de se combat, la magie à gagner de la puissance et de l'importance alors que les 2 autres s'affaiblissaient, ce qui fini par provoquer la liberation de la magie...

Si je voulais vraiment faire une supposition hasardeuse, j'irai même jusqu'à pensé que le Cercle pourrait ne pas être étranger à la création de l'entité magie, après tout, cette force aavantage largement le pendule qui est plus évolutif et progressif, la preuve : la défaite finale du cercle.

Une solution efficace pourrait être de créer un gardien à cette force...

Bilbo, qui, a 11h du soir, vient de bouleverser l'univers d'Eléckasë.

P.S. : en fait, pour les dragons, je suis sur que l'explication est beaucoup plus terre à terre, le cercle ayant probablement été créer au cours des suppléments et non dès le départ ils devaient probablement être l'oeuvre de la balance uniquement au départ...

**Kristeal**

**\*\*\* de la nature des magies**

October 1 2001, 11:19 PM

Je ne parlerai pas ici de la Magie mais des magies.

On sait que sous la tutelle de l'entité Magie, il y a 10 types de magies comme tout le monde est d'accord pour le dire.

Mais il ne faut pas oublier que le Chaos possède aussi sa propre magie mais très semblable à un des composantes de la magie des couleurs.

Alors pourquoi est ce que les autres entités n'auraient pas eux aussi leur propre magie mais basée sur d'autres principes mais pouvant obtenir les mêmes effets (un peu comme les sorts de mage et de clerc à ADD qui ont des principes différents mais des possibilités similaires).

Et que pour une question de simplicité et de clareté, tous les sorts sont répertoriés sous les 10 types de magies.

Pour les dragons, il n'est pas exclus que leur répartition a été faites pour contre-balancer la création des maîtres de magies et donc plutôt que de la appelé suivant une couleur ou un métal, on a repris le nom d'une magie existante.

**Bilbo**

**pour les dragons...**

October 2 2001, 12:55 AM

Ils ont été créer par la balance et le cercle pour contre-balancer le pouvoirs des maîtres de magies et peuvent utiliser la magie avec une puissance comparable à celle du maître de magie il me semble...

En fait, je pense qu'elle est comparable, mais uniquement hors du plan de magie et que, sur son plan, le maître est plus puissant, ce qui explique le fait qu'aucun dragon n'aille put prendre le contrôle d'un plan.



**Bilbo**

Mais bon, il est vrais que l'on ne donne pas l'origine ou le type de ces pouvoirs 😊

En fait, quelque part, ton idée rejoint la mienne en disant que les autres entités peuvent elles aussi accéder à la magie (au sens général), ce qui prouve que l'entité magie en est la gardienne, mais qu'elle n'en a pas l'exclusivité.

**pour les dragons...**

October 2 2001, 1:01 AM

Ils ont été créés par la balance et le cercle pour contre-balancer les pouvoirs des maîtres de magies et peuvent utiliser la magie avec une puissance comparable à celle du maître de magie il me semble...

En fait, je pense qu'elle est comparable, mais uniquement hors du plan de magie et que, sur son plan, le maître est plus puissant, ce qui explique le fait qu'aucun dragon n'ait pu prendre le contrôle d'un plan.

Mais bon, il est vrais que l'on ne donne pas l'origine ou le type de ces pouvoirs 😊

En fait, quelque part, ton idée rejoint la mienne en disant que les autres entités peuvent elles aussi accéder à la magie (au sens général), ce qui prouve que l'entité magie en est la gardienne, mais qu'elle n'en a pas l'exclusivité.

## De la prolifération des objets magiques et de l'application de certaines règles pour tenter de réguler

N'Qzi

September 26 2001 at 9:21 AM

---

Je me souviens que pendant mes parties d'Eleckasë, j'appliquais une règle pour éviter la prolifération des objets magiques... Je la décris ci-après et vous demande humblement ce que vous en pensez 😊 Ceux qui sont d'accord peuvent le dire. Ceux qui sont pas d'accord, ben, ils peuvent aussi le dire mais qu'ils fassent en sorte que leur message soit bref 😊 Pourquoi une règle pour réguler la présence d'objets magiques me direz-vous (ou auriez-vous du me dire si toutefois la question dont nous allons débattre vous intéresse quelque peu et pour autant que vous cessiez de penser à la plastique de l'elfe noire de sexe féminin nue que vous avez croisée dans le dernier scénario) Et bien je répondrai ceci (faut pas croire, j'improvise pas vraiment, je me doutais que vous alliez poser la question et j'avais quelque peu préparé la réponse) : Car les objets magiques doivent proliférer dans Eleckasë puisque tous les mages ont assez rapidement la possibilité de mettre des sorts sur de l'équipement.

C'est d'ailleurs une possibilité que je trouve géniale et qui renforce ô combien l'utilité des mages dans un groupe et au combat. Un sort de lame enflammée ou de lame de glace fait vraiment la différence.

Pour les mages, c'est également une source de profit que de vendre de tels objets enchantés. C'est pourquoi, ces objets sont parfois proposés à la vente. Mais les prix ne sont jamais donnés.

J'ai donc inventé (??) les règles suivantes (je les ai inventées ou je les ai trouvées dans un bouquin Eleckasien ??). Je crois qu'elle proviennent de mon imagination que certains décrivent comme "aussi fertile qu'un champ qui serait tombé dans la mamite d'engrais quand il était petit". Je suis d'accord avec vous : cette comparaison frôle le ridicule. Mais j'ai trop bon coeur que pour oser leur dire. Toujours est-il que je les appliquais. Ca j'en suis sur.

Les mages à partir du 2eme cercle (? là encore, ma sal\*%\*@& de mémoire défaille) ont la possibilité d'enchanter des objets. Les prêtres également mais le prêtre ne doit les donner qu'à des gens qui partagent ses conviction (en théorie mais en pratique il peut agir au mieux de ses intérêt).

N'importe quel objet peut être enchanté sans considération de son aspect ou de sa qualité. Un objet enchanté n'est pas indestructible. Un objet déjà magique ne peut être enchanté. L'objet peut être enchanté de manière permanente ou temporaire.

Pour enchanter des sorts, le coût est le suivant  
Cas d'un objet permanent :  
Le mage peut placer de une à trois charges dans l'objet (jamais plus)  
Le coût est le (nombre de charge + 5) \* PA du sort  
Cas d'un objet non permanent :  
Le mage peut placer de une à trois charges dans l'objet (jamais plus)  
Le coût est le (nombre de charge + 2) \* PA du sort

Pour empêcher la prolifération d'objets sur les pj, j'ai appliqué la règle suivante... Tout personnage (et PNJ) ne peut être sous l'emprise de plus de trois magies sous peine de mourir de très gros risque (5 % de mourir par heure). Sont notamment considérées comme magie, la magie du feu, de l'eau, shamanique, magie pure, sorcière, runes, tatouages, etc. Mais aussi la magie liée à d'autres Entités (Chaos, Néant, Cercle, Pendule, Loi, etc.)

Tout objet magique est lié à une empreinte, a une magie prédominante (Arme lié à la terre, bouclier lié à l'eau, etc.). Tous les objets permanents comptent pour ce calcul mais pas les objets non permanents (les MJ sadiques peuvent évidemment les compter pour le calcul). Ce qui a parfois conduit certains personnage à sacrifier un objet ou deux pour pouvoir s'en saisir d'un autre... Et ce qui a mené à des "spécialisations" entre les pj.

Je les ai d'ailleurs un jour un peu piégé... Ils ont fait ami ami avec une tribu relativement proche de la nature (bon, ok, de gros barbares mais très axés sur l'esprit et l'aspect spirituel de ce qui nous entoure, des gens "aware", quoi) et de son shaman... Pour les remercier, ce shaman leur a proposé de leur faire découvrir leur animal totem. Ce qu'ils ont accepté. Je leur ai alors décrit (en aparté) un voyage onirique où ils s'incarnaient dans différentes formes (formes de vie mais aussi entités minérales - des cailloux, quoi - et d'autres phénomènes naturels comme l'eau, le vent, etc.) Ils ont donc gagné une amulette (et perdus des points de santé mentale mais il faut voir le côté positif, n'est-ce pas). Pour les amulettes, je vous renvoie au livre sur la magie, je crois. Cela leur a fait une magie en plus (hehehe). Et pas forcément une des plus puissantes (dans ce cas). De plus le

shaman leur a fait comprendre que l'abandon de cette amulette serait pire que l'abandon de son âme ce qui leur a flanqué suffisamment la frousse que pour les empêcher de s'en déssaisir (à vous de voir s'il a dit vrai).

De la même manière, une marque du Chaos est une empreinte magique, etc.

Les objets permanents peuvent être rechargés (sinon je ne vois pas vraiment l'intérêt de faire des permanents 😊) Et là vous me voyez venir... Et bien oui, il faut encore des règles pour cette recharge...

Pour recharger un objet :

- Coût en PA :

(nbre de charges + 2) \* PA

ou

(nbre de charges + 2) \* PA +

règle optionnelle d'Alexandre (voir site de Bilbo)

Si un PJ tente de recharger un objet magique, il doit réussir un jet sous l'intelligence + niveau du sort \* 5% - cercle de magie du sort \* 10%.

Par exemple, un Mage ayant une intelligence de 78% tentant de recharger une lame sur laquelle à été fixé le sort "Fer de Glace" au niveau 6 doit réussir un jet à 98% (78 % (intelligence) + 30 % (5\*Niveau 6) - 10 % (10\*Cercle 1)).

Si le jet est raté, les PAs sont perdus et le joueur peut recommencer le processus.

- coût en temps :

PA \* 2 minutes ou 1/2 Hr par cercle du sort.

Voilà pour les objets magiques. En plus, il faut bien avouer que les objets magiques non permanents, c'est vraiment une aubaine pour le maître de jeu qui peut se laisser aller à ses pires penchants destructeurs et sadiques et doter les ennemis de MILLIERS d'objets magiques 😊

Et quand les joueurs les récupèrent, dans le meilleur des cas, il reste trois charges... C'est fantastique parce que parfois, il ne récupèrent que des objets magiques épuisés. Yark yark yark. Moi ça me fait toujours rire de voir leurs petits yeux pétillants de joie se remplir de larmes de douleur muette (quelle bête expression, je n'ai jamais vu une douleur parler).

Mais parfois, quand je suis de bonne humeur, que le temps est beau, que mes joueurs sont agréables et jouent intelligemment et que mon compte en banque n'est pas en négatif, je fait un jet pour voir le nombre de charges qui restent.

01-50 1 charge

51-80 2 charges

81-00 3 charges

Moins évidemment les charges utilisées pendant le combat (faut pas être trop gentil non plus)...

Vous remarquerez que j'ai du temps devant moi (y a pas que des choses intelligentes dans mon texte)... Mais je fais confiance à vos brillants esprits pour séparer le bon grain de l'ivraie 😊

Auteur

Reply

**Kephren**

**\*\*\*\*Très interessant...**

September 26 2001, 12:21 PM

Ta limite de 3 s'applique aussi aux Mages ?

Pour ma part, les Mages pourraient en avoir jusqu'à 5 comme ce qui se passe pour l'Askilim : dans les règles, un personnage ne peut porter que 3 pierres au maximum. Mais pour un Askalim, la limite est fixée à 5 Au-delà de 3 (personnage) ou de 5 (askalim), il y a risque d'interférences magiques.

Autre point, pourquoi ne pas utiliser les règles, décrites elles aussi pour l'Askalim, concernant les risques d'interférences magiques ? Pour ceux qui ne s'en souviennent plus, je rappelle les règles de risques d'interférences magiques appliquées aux pierres pour un nombre supérieure à 5 :

6 pierres : 40 %

7 pierres : 80 %

8 pierres : 100 %

Effets des interférences magiques : occasionne une perte de 14+7d4 en PV et en PA et destruction de 2+1d6 pierres. le test est à faire chaque semaine.

Pourquoi ne pas appliquer la même règle pour les objets magiques ?

Kephren

David

**\*\*\* J'veais etre bref**

September 27 2001, 3:38 AM

Je ne suis pas d'accord avec ton systeme pour une bonne et simple raison.  
Il est dit que les objets magiques etaient quelque chose d'extremement rares.  
Donc pour moi il n'y a aucune utilité à avoir de telles restrictions.  
J'aimerais savoir egalement ou tu trouves qu'on peut creer un objet magique au cercle2?  
A ma connaissance les sorts d'enchantements sont de cercles 4 et 5(magie bleue et le sort enchantement)

Note:

Je ne considere pas comme objets magiques, les objets sur lesquels ont lance des sorts temporaires et les objets envoutes par des demons...

Kragor

**je crois que**

September 27 2001, 6:11 AM

c'est dans le bouquin de base..

Des le cercle 2 il me semble, on peut en quelque sorte lie un sort connu sur un objet... je suis pas sur (et la ou je suis, je suis pas en mesure de verifier) mais je crois qu'il y a un truc de ce genre dans le livre de base...

sinon pour faire de vrais objets magiques (incluant, des carac augmentees, et un certain nombre de sorts offensifs et defensifs et neutre, je vous renvoie a Magie, il faut effectivement, un sort d'enchantement de type de ceux que tu decris...

je crois que ce que nous a decrit a N'Qzi est simplement un sort incruste en quelques sort dans un objet... et ca effectivement, il est possible que ca prolifere (les objets askalims rentrent dans cette categorie je pense)

Cependant, mon avis sincere et que c'est un rajout de regles un peu lourd (d'autant que dans Magie, il y a deja une regle de type, au dela d'un certain nombre d'objets magiques ou de sources de Magies trop nombreuses concentrees sur une même personnage, il y a risque d'explosion magique)

A confirmer... mais pour moi, je trouve que ca alourdit quelque peu

Gorthor

**Tant qu'on est dans la magie...**

September 27 2001, 8:35 AM

Un e question en ce qui concerne la magie voila c'est simple.un perso qui est apte a faire des objet runique(je pense a de petit objet genre bracelet ect...)peu t'il porter plus de deux cryptogramme a la fois?(bien entendu il porte les deux objet actif les autre etant dans des sac repartit sur lui(mais pas en contact avec son corps)et en n'en metant maxi deux par sac sinon c'est comme si il etait porter.Es ce possible ou dois il faire sa production sur place?

Baalz'amon

**Ca fait peur...**

September 27 2001, 10:01 AM

Je pense que tu tires un peu sur les règles, je comprends par porté sur soi tout ce que le personnage a effectivement sur lui, qu'il déplace de son propre chef..  
Si on compte ce qui touche son corps etc. on est pas sorti avec la jambe de bois, l'oeil en verre et les cheveux synthétiques...

Gorthor

**C'est bien kes ce que je me disais,mais je prevoit...:=)**

September 27 2001, 10:55 AM

Oki c'est donc clair maintenant.Mais es ce qu'il peu porter ainsi cinq composition runique?(je prevoie la question qui met tjs dans l'ambara)

Kragor

**\*\*\*j'aime pas repondre a ce genre de questions mais...**

September 28 2001, 6:01 AM

pour les compositions runiques, c'est comme presque tout...

Un objet = une composition runique

apres tu prends les regles de Magie et tu regarde le nombre d'objets magiques qu'il est possible d'avoir pour un MJ (5 sans risque d'explosion je crois toutes sources comprises) et le nombre de sources differentes de magie que porte le personnage parmi les 5 (je crois que c'est limite a 3 sans risque au dela il y a explosion.

en clair, oui 5 compositions runiques differentes (sur 5 objets differents, ca doit être possible (et dans ce cas, tous les objets sont issus d'ela même source de "magie" donc pas de conflits...)

Cela dit, je ne suis toujours pas sur de mes reponses et ne suis pas en mesure de les confirmer... du reste, c'est le genre de questions dont je ne me preoccupe guere durant mes parties (je fais ca au feeling et je trouve toujours un autre moyen pour limiter les PJ)

**Kristeal**

**\*\*\* je confirme**

October 1 2001, 11:22 PM

il s'agit bien de 5 objets de 3 types de magies différentes. (Supplement Magie, dans la partie sur les askalim)

Mais ce que je ne sais pas si une épée enchantée avec un sort de feu et une armure avec un sort de lumière si c'est une même source de magie ou 2 différentes.

**kragor**

**pour moi**

October 5 2001, 6:04 AM

ce sont deux objets (normal) deux sources differentes :  
l'armure a pour origine la lumiere  
l'autre a pour origine l'autre magie

si les deux etaient de la lumiere ca donnerait  
deux objets mais une source differente...

enfin a mon avis

**Kragor**

**je crois qu'il n'y a rien a jouter...**

September 27 2001, 12:03 PM

A trop tirer sur la corde, on finit par la casser...

Et la si c'est pas du chipotage, optimisation, minimaxage, grosbillisme, je ne m'y connais pas...

Bref, ca fait peur...

**Gorthor**

**Au moins c'est clair.**

September 27 2001, 1:13 PM

Merci pour cette avis impartial :=)

**David**

**Moyen de resoudre ton probleme facilement**

September 28 2001, 9:46 AM

Si tes PJs se baladent avec beaucoup d'objets magiques ou runiques cela risque de se voir tres rapidement et d'attirer la convoitise...

Si ce personnage etait sous ma tutelle et bien ca ferais fort longtemps qu'il eviterai de se balader avec tout son attirail apres s'etre fait tabassé et raqueté plusieurs fois...

**Baalz'amon**

**Hehe**

September 28 2001, 12:00 PM

C'est sur que j' imagine bien la scène ou les ptits joueurs tombent sur des gros bras qui les rackettent...  
"Ehhh ptit gars qu'est ce tu fou avec tout ce matos , t'en a pas besoin hehe..."

De grâce, évitez le côté Castrateur du MJ 😊

Ne donnez pas des choses que vous allez retirer plus tard...La Magie étant chose respectable et respectée sur Eleckase il est plus simple d'enseigner la sagesse sur ce point : faites comprendre à vos pjs qu'au delà du risque de Kaboom se trouve une philosophie et une Entité : les épées +1 sont appropriés à Donj mais pas à Eleckase (Full respect pour Donj néanmoins). Nous avons beau être dans l'ère de la magie tout le monde ne se balade pas avec son pictogramme runique...

Si quelque chose est vraiment déstabilisant, que le MJ tente de bâtir un scénario sur cela afin de ré-équilibrer la situation plutôt que d'utiliser le hautement original : "Demi-troll à 2400 en force bras secondant votre mage cercle 4 (histoire de pas exagérer non plus...bien sur ;p), qui de façon ultra logique éclate le Pj afin de récupérer ses effets..."

On m'a fait une fois le coup du : "en t'éveillant, ta fenêtre est ouverte et ton matos à disparu..." J'ai cherché après un éventuel scénario, gueusement dissimulé (quelle bonne carotte que le vol du matos) mais point n'en fut, il s'agissait juste de retirer un objet que le meneur avait placé sur notre route mais qu'il prévoyait pour un autre (qui entre mes mains ne était bien plus puissant)...L'effet fut plus castrateur qu'amusant alors qu'un petit scénario derrière donnant un sens à ce vol et donnant éventuellement une contre partie plus équilibrée au groupe aurait offert plus que retiré : un scénario !

Sorry pour l'ortho.

Je suis tout à fait d'accord avec toi, sans problème.

Mais il est clair qu'un MJ face à de telles situations doit trouver des trucs dans un prolongement logique(mais bon tu me diras il s'est mis lui même dans le caca).

Mais aussi le fait pour un PJ (enfin le groupe je veux dire) de récupérer un objet puissant (pas trouver par hasard dans un coffre protégé par un cafard géant dans une cave, bien entendu) peut donner lieu à des convoitises qui peuvent donner suite à des développements intéressants...(convoitise, objet revendiqué par un quelconque PNJ, objet symbolisant quelque chose pour des populations ou une religion(ce qui peut entraîner des situations délicates),...).

Ca peut être drôle.

J'ai eu le problème avec mes joueurs lors de la fin de ma campagne du retour du Cercle (scénario sur le site de Trident).

En fin de campagne, lors de leur passage dans le Dédalus-Icarus de Carolyn, ils sont tombés sur une salle aux trésors renfermant plein de magnifiques objets magiques de grandes puissances. Ils ont tous échanger leurs armes et armures (magiques qu'il avait depuis bon nombre de scénarios) mais n'ont pas pu les garder avec eux (trop de brol dans la salle).

Je ne vous raconte pas leurs réactions lorsqu'ils sont revenus sur Eleckase et que les illusions se sont dissipées. Deux de mes joueurs ont abandonnés la mission pour rentrer chez eux. Il a fallu être diplomate pour les ramener à jouer.

Alors faites toujours très attention quand vous donner des objets magiques et quand vous les reprenez.

... j'ai pas fait le scénario mais mes personnages se seraient méfiés...c'est un peu bizarre tout de même un lieu avec plein d'objets magiques...

Deplus, ils ont fait comment pour savoir que les objets étaient magiques et a fortiori plus balaises que ceux qu'ils avaient en leur possession?

Y'avait encore les étiquettes? ou ils les ont identifiés de manière magique?

Enfin bon, moi personnellement si j'avais été à la place d'un de tes joueurs je me serais quand même posé de grosses questions sur un afflux subit d'objets magiques sans aucunes raisons...

surtout connaissant le MJ 😊

Kristeal

identification

October 2 2001, 11:19 PM

J'ai utiliser leur compétence légende pour leur permettre d'identifier les objets magiques. Car vu la puissance de ceux-ci, il avait une certaine réputation et donc il pouvait être reconnu par les joueurs, mais ils n'avaient pas accès à toutes les caractéristiques.

Tyrian

Je confirme...

September 28 2001, 12:15 PM

...qu'il y a déjà une règle pour limiter les objets magiques. De plus la capacité du 2ème cercle permet de mettre des sorts planants qui sont relativement limité (mais là j'ai un doute les prb de mémoire sont contagieux sur ce forum).

N'Qzi

Diantre... Des critiques comme s'il en pleuvait

October 3 2001, 12:51 AM

Bien, je viens de lire les réponses et je ne suis pas entièrement d'accord. J'avais promis d'être zen mais je ne sais pas si j'y arriverai pour une personne.  
Les mages ont l'occasion de créer des objets avec des sorts planants. Pour cela il faut être du 2ème cercle. Je crois de plus que le bouquin de base spécifie que les sorts planants peuvent être permanents... Mais rien de plus n'est expliqué. Combien coûte un sort planant, combien d'utilisations, etc.  
Donc les règles sus-mentionnées combleraient un trou. Certes, elles alourdiraient le système (quoique leur principe soit des plus simple) mais c'est le cas de toutes les règles.  
Les objets magiques sont rares ??? (dixit David)  
Je crois qu'une bonne définition pour un objet magique est : "objet qui a des pouvoirs surnaturels qui ne peuvent être expliqués par des lois physiques". Donc un objet avec un sort planant est un objet magique même s'il n'est que temporaire. C'est évidemment dans ce sens là que j'entendais le terme "objet magique". Donc si tu déformes mes propos, pas étonnant que tu y trouves des failles. Je dirais donc que la prochaine fois, en plus d'être bref, tu devrais même être précis.  
Peut-être que pour toi, les objets sont rares. Personnellement, j'ai une vision d'Eleckasë où les objets avec des sorts planants sont monnaie courante. Les autres objets dits "magiques" sont plus rares et les reliques et autres objets de grand pouvoir sont très rares... Mais c'est juste un point de vue qui entre dans ma conception d'un monde hautement magique.  
Mais moi je ne me réfugie pas derrière un "Il est dit que...".  
En plus cette règle, outre l'opportunité de réguler la puissance des joueurs, permet à chaque joueur de se "spécialiser" ce qui peut rajouter au rôle playing. Cette règle est assez contraignante pour les joueurs ( s'ils ont, p. ex. un tatouage assez peu puissant et un pendentif shamanique assez peu puissant cela ne leur laisse plus qu'une seule magie) mais elle passait très bien durant les parties. Les joueurs ont intégrés cette donnée comme une règle fondamentale.  
Par contre, j'ai trouvé un développement amusant. Imaginons ceci : Je jette un sort permanent de résistance au feu sur un carrosse et je jette également un sort sur les banquettes pour les rendre plus confortables (je précise pour les puristes qu'un tel sort n'existe pas dans le livre de base ou dans un des suppléments). Que se passe-t-il si une personne avec deux ou trois magies entre dans le carrosse ? Baooooom ??  
Je viens d'inventer le carrosse piégé (le lointain ancêtre de nos voitures piégées) 😊  
Hehehe...

Kragor

ouais mais le probleme

October 3 2001, 8:53 AM

de ton carrosse c'est qu'il est a usage unique (apres la deflagration doit pas en rester grand chose) 😊  
Et puis les jantes dessus elles sont en option ?

Kragor

N'Qzi

L'important, ce n'est pas ....

October 4 2001, 6:51 AM

que la flèche se soit brisée ou non. Peu importe tant qu'elle s'est fichée dans le coeur...

patryn

La carosses suicides

October 10 2001, 9:07 AM

ça fait peur de voir un maître du jeu qui pour avoir des sièges confortables rends les carosses mortels...  
Je propose que l'on interdise à ce danger public de maîtriser pour le bien être de ses joueurs 😊

## Mais...mais...que se passe-t-il ici ?

September 25 2001 at 7:09 AM

Le Chasse Gnouf

C'est la folie ! Je m'éloigne quelques semaines et il y a plein de nouveaux ! Il y a tellement de nouveaux messages que le dernier que j'ai posté est sur une autre page !!! Je n'ai jamais vu ça et pourtant ça fait un bail que je squatte ici !

J'ai du boulot : il y a plein de messages sans étoiles "repousse-PJ" à lire, j'ai du retard à rattraper.

Je me manifesterai plus tard et en attendant je souhaite la bienvenue aux nouveaux et les invite à se prosterner devant moi à postant à la suite de ce message.

A+,

Le Chasse Gnouf.

Auteur

Reply

**Baalz'amon**

**La chasse au Gnouf**

September 25 2001, 10:56 AM

Ben c'est quelle couleur un Gnouf ?

Quand j'en verrais un je lui donnerais un coup de pied dans les fesses pour lui signaler ma venue



**Gorthor**

**Hum Hum kes k'il veut l'ancien?:=)**

September 25 2001, 2:19 PM

Gnouf...est il croit que je vais me prosterner il est fou lui?

Attends un peu que je balance mes pj à la chasse d'une mystérieuse créature appelée le gnouf je te raconterai si il se sont prosterné.

Non mais....:)=)

**Le Chasse Gnouf**

**La Consécration...**

September 26 2001, 7:08 AM

...une partie de jeux de rôles où les personnages chassent la mystérieuse créature qu'est le Gnouf. Si quelqu'un le fait, prévenez moi et racontez moi comment s'est passée l'affaire.

Le Chasse Gnouf.

**Tyrian**

**rancune**

September 27 2001, 1:19 AM

Rappel-toi que nous avons un contentieux à régler et que je te chasse (et je ne suis pas le seul, y a Kristeal qui a priorité).



## Quand évolution rime avec révolution...

Kephren

September 25 2001 at 2:16 AM

---

Bonjour à tous,

J'aimerais porter à la connaissance de l'assemblée ici réunie une question qui me trotte dans la tête depuis quelque temps. Loin de moi les rapprochements trop hatifs que certains pourraient faire, je me demandais si en période d'Armageddon, des nouveautés technologiques pourraient faire leur apparitions.

Pour ma part, cela ne fait aucun doute : les plus gros progrès sont ceux qui sont sollicités par une cause, comme les guerres par exemple.

Voici où je veux en venir : qu'est ce qui empêcherait un sorcier (ou tout autre entité intéressée) d'inventer la poudre noire...

Certes, peut-être pas très performante, mais qui serait quand même une évolution au sein d'un monde en plein bouleversement !

Quelqu'un y a t'il déjà songé ?

Kephren

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

|               |                                                  |
|---------------|--------------------------------------------------|
| <b>Tyrian</b> | <b>Ma réponse est plus bas (y a qu'un titre)</b> |
|---------------|--------------------------------------------------|

September 25 2001, 3:56 AM

J'ai dit qu'il n'y avait que le titre.

|               |               |
|---------------|---------------|
| <b>Kragor</b> | <b>***oui</b> |
|---------------|---------------|

September 25 2001, 7:44 AM

j'y ai déjà songé...

va jeter un oeil à mon aide de jeu sur Sagäl dans l'auberge des profondeurs et tu verras que j'y évoque le sujet... oui je parle de la poudre...

évidemment cette aide de jeu n'est pas destinée aux PJ...

D'ailleurs dans les événements que je décris, les PJ sont supposés en prendre connaissance et ramener sur Eleckase la poudre (plan éminemment sournois du Pendule pour introduire la poudre sur Eleckasê gniark gniark via les PJ)...

Bref, je vais me faire un peu de pub, car bien que confus (c'est plus un recueil de notes de jeu qu'autre chose, j'y évoque (peut-être pas de manière claire) la possibilité d'introduction de changements technologiques sur Elackase...

Kragor, artisan du Pendule...

September 25 2001 at 2:16 AM

---

Bonjour à tous,

J'aimerais porter à la connaissance de l'assemblée ici réunie une question qui me trotte dans la tête depuis quelque temps.

Loin de moi les rapprochements trop hatifs que certains pourraient faire, je me demandais si en période d'Armageddon, des nouveautés technologiques pourraient faire leur apparitions.

Pour ma part, cela ne fait aucun doute : les plus gros progrès sont ceux qui sont sollicités par une cause, comme les guerres par exemple.

Voici où je veux en venir : qu'est ce qui empêcherait un sorcier (ou tout autre entité intéressée) d'inventer la poudre noire... Certes, peut-être pas très performante, mais qui serait quand même une évolution au sein d'un monde en plein bouleversement !

Quelqu'un y a t'il déjà songé ?

Kephren

**Auteur****Reply****Kephren****Oups, j'ai oublié le titre...**

September 25 2001, 2:17 AM

NM

**Tyrian****\*\*\*Shagal**

September 25 2001, 3:54 AM

Ceci est le but du Pendule. En effet, la technologie est l'une des voies du progrès qu'il conçoit. La technologie sur le plan de Shagal (je crois) est plus évoluée que sur Eléckasé(Cf Armageddon si je me souviens bien). Mais je ne crois pas que la poudre soit apprue sur Shagal. Lors des Armageddons, des serviteurs du Pendule passent sur Eléckasé avec certaines de ces technologies.

**Gorthor****Ceci est une possibilliter**

September 25 2001, 2:15 PM

Moi en revanche je n'ai pas directement mis la poudre mais un de mes PJ alchimistes au cour de ses recherche a creer un composé explosif(ceci dit tres instable)qu'il a tenter de mettre en pratique par un système ingénieux mais il lui est arriver malheur car il n'a pas respecter les doses prescrites :=)  
Une invention qui partie vite avec son inventeur quel dommages.

**Bilbo****y'en a t'il besoin ?**

September 26 2001, 4:58 AM

dans 95% des cas, quand quelqu'un cherche à faire évoluer la technologie d'un monde médiéval, il essaye de se baser sur notre monde et commence par la poudre..

mais, y'en a t'il vraiment besoin dans un monde où la magie pourrait la remplacer ?

Historiquement, les premiers usages de la poudre furent des grenades, assez peu efficaces car explosant rarement ainsi que la création de canons gigantesques pour détruire les murs des cités croisées(l'utilisation militaire de la poudre venant des arabes)

Mais bon, sur Eléckasé, il y'a de nombreuses autres méthodes bien plus efficaces pour faire

tomber une murailles...

1/ la magie, il y'a quand même quelques mages de cercle 6 sur Eléckasë et un bon nombre de cercle 5 et leurs pouvoirs valent bien un canon, certains sont même plus subtils...

Par exemple un mage d'ombre, avec un serviteur d'ombre qui, si je me rappelle bien, peut faire un trou dans une mur.

Il lui suffit d'attendre la nuit, de lancer une zone d'ombre puis de faire traverser les murailles à son armée en utilisant son serviteur, technique ultime pour infiltrer une ville non ?

Et là, je parle même pas de magies de cercle 6, allez jetez un coup d'oeil sur la tempête de feu, le tremblement de terre ou la tornade dans le livre de base, je peux vous assurer que ça vaut un canon...

2/ les créatures volantes

le problème d'une muraille, c'est de passer sa porte, après, la ville est prise.

Quoi de mieux pour ça qu'un commando qui arrive par les airs, tue les gardiens de la porte et l'ouvre à l'armée qui se trouve à l'extérieur.

c'est aussi une technique pas mal ça...

3/ les créatures géantes

je sais pas si vous avez regardé la taille d'un des animaux qui forment le long-courrier, mais si vous en équipez un pour le combat, je vous dis pas quelle machine de destruction ça devient...

etc. etc.

y'a quand même pas mal de trucs qui peuvent donc remplacer la poudre non ?...

Donc si un joueur se lance dans la création de la poudre, pourquoi pas, mais il existe peut-être déjà des choses mieux.

Bilbo

P.S : le 5% de jeux développant des technologies originales, c'est EarthDawn qui mêle assez intelligemment magie et technologie.

Kragor

\*\*\*en tant que MJ... je suis pas d'accord

September 26 2001, 5:48 AM

Parce que tous tes exemples n'ont qu'un but unique, faire tomber une muraille... c'est une vision un peu limitée de la poudre (d'autant qu'il y a pas besoin de ça, une catapulte peut s'avérer certes un peu moins efficace, mais tout aussi destructrice) mais les fusils par exemple, utilisant donc la poudre à un niveau plus humain peuvent se révéler, plus utiles (adieu les armures et pas besoin de Khin élève ou de dépendance envers un maître de Magie ou autre pour l'utiliser)...

Bref il n'y a pas que des murailles à faire tomber, il y a aussi des hommes...

de plus, tu le dis toi-même, la Magie peut remplacer la poudre. sur ce point je désire particulièrement attirer ton attention : La Magie est une Entité (aux dernières nouvelles en tout cas)... Ceux qui ne la servent pas ou ne veulent pas la servir ou en servent un autre, peuvent donc tenter de trouver des solutions autres... Dans ce sens, le Pendule peut tenter d'équiper ses serviteurs avec ses propres armes

pour prendre un exemple concret je parlerais d'un certain mage de la terre paranoïaque (Chasse Gnouf si tu lis, c'est que tu es allé au-delà des étoiles repousses PJ et que tu en seras chatié) qui ne veut plus servir la Fourbe Magie, et qui préfère tirer avec une arbalète plutôt que d'utiliser des sorts (qui il est vrai ne sont guère efficaces dans son cas). C'est ce qu'il nomme vulgairement dans nos parties "magie humaine"...

pour resumer, je dirais que les mages servant la Magie, ont leurs propres armes : les sorts...

Mais les serviteurs du Pendule, adepte du progres, quelles sont leurs armes a eux ? hormis pour des rares exceptionnels Mage servant le Pendule, ils n'ont pas acces a la magie...

de plus je ne te suis pas sur les disponibilites des Mages... Cercle 6, un seul est mentionne clairement dans le bouquin (azam tarth Barbe bleue) on peut en imaginer quelques uns de plus (sorcier rouge a la main blanche et encore)... les cercles 5, doivent être une dizaine, peut- être 15 a tout casser (et parmi eux Kragor qui est une exception que trop remarquable et que vous ne manquerez pas de me faire remarquer pour demolir mon si brillant expose que j'ai passe du temps a l'ecrire même que vous êtes pas gentils)... Ces statistiques n'engagent que moi evidemment et mes propres parties, mais quand même

Cependant, je te suis sur un point, je ne laisserais pas le soin a un de mes joueurs de decouvrir cette nouveaute... Dans mes parties, c'est une creation d'un niveau PNJesque qui cache un complot sordide ourdi par le pendule lui même a une echelle plus grande...

Kragor

PS : Tremblement de Terre c'est pas du cercle 6 ?

**Bilbo**

**de la poudre au fusil...**

September 26 2001, 7:53 AM

y'a quand même un sacré saut, le fusil n'étant à la base qu'un "petit canon"(le premier nom étant canon à bras je crois...), il faut donc passé par le canon pour y arriver, enfin, si on exclu les "éclaircs de génie".

l'utilisation de la poudre sans passé par le canon se ferait plutôt du coté des explosifs je pense : grenades, mines etc. etc.

Sinon, quand je parle de magie, j'inclus toutes les formes de pouvoirs, en passant par la magie divine, la magie du chaos et de la lois etc. etc.

Dans ce cas, les seuls forces ayant pas véritablement de magie propre c'est le cercle et la pendule et encore, ça fait partie des zones d'ombre d'Eléckasé qui dépendent de chaque MJ, perso, vus l'existence de Kragor et des Dragons, j'aurais tendance à considérer que ces deux forces ont également leurs propres magies, où la possibilité d'accéder à la Magie de l'Entité Magie(je penche plutôt pour la 2ème solution).

Après, si les PJs décident de jouer les paranoï aques, de pas utiliser la magie et de développer la poudre, libre à eux, ce que je veux dire que qu'il est peu probable que ça prenne au niveau mondial vus que la majorité des gens n'a pas de scrupules de ce coté...

Autre facteur important, il y'a beaucoup de monde qui a tout interet à ce que la poudre ne se répand pas.

En fait, à part le pendule et ceux qui combattent les entités, y'a pas grand monde qui aille interet à ce que cette invention se répande...

Sinon, pour les mages de Cercle 6, j'en ai bien plus que toi visiblement, comme ordre d'idée : 5-10 sur Eléckasé, et 40-50 sur tout l'univers(en comptant les mages, les prêtres, les seigneurs du chaos et de la lois ainsi que les serviteurs des maitres de magie)

Dans les cercle 6 connus, je classe le Pape des Catholiques, Galinn, son ennemi juré dont je me rappelle plus le nom, le sorcier rouge à la main blanche, le chef de l'ordre sentoriel doit aussi y'en avoir un dans l'ouest et à la tête du Cult du Chaos.

Quand aux cercles 5, j'en ai dans toutes les organisations importantes : pays, argun et ses guerriers de la nuit, Prêtre de Misman, Guilde des marchands etc. etc.

Bon, j'ai quand même un univers assez hautement magique...

Mais le fait qu'un sorcier quasiment inconnu genre celui qui est dans le scénario de l'écran puisse être Cercle 6 montre bien que c'est pas si si rare que ça...

Bilbo

**Tyrian**

**\*\*\*pas peut-être...**

September 27 2001, 1:16 AM

...effectuer sur Shagal. En effet, il n'y a pas de mage sur Shagal, donc pour les canons casse muraille c'est OK. Et donc, la technologie peut évoluer vers les mousquets.

**Kragor**

**tout a fait d'accord**

September 27 2001, 6:01 AM

Et c'est précisément ce cas que j'ai développé : la poudre sur Sagal et son importation vers Eléckasë...

le Progres, n'est a mon avis pas qu'un but pour le Pendule. je pense aussi que c'est sa principale arme. c'est une entité majeure, ne l'oublions pas...

son seul adversaire visible du moment est la Magie qu'il doit contrer. Le cercle n'est pas en assez bon état pour s'opposer à lui.

De la poudre au fusil, je suis d'accord, il y a un fossé... Mais le Pendule étant ce qu'il est c'est un fossé facile à sauter pour lui (un petit pas pour le Pendule, un grand bon pour l'humanité 😊)

Cela dit, Bilbo tu as raison, cela dépend des MJ. le monde dépend du tout au tout selon les optiques choisies

Kragor

**Kragor**

**\*\*\*\*\* j'avais oublié les  
étoiles pour le message  
précédent !!! PJ passez vos  
routes**

September 27 2001, 12:35 PM

prenez vos routes qu'on vous dit...

**Kragor**

**\*\*\*Juste pour le fun : statistiques  
comparées**

September 27 2001, 12:51 PM

Parmi les cercles 6 connus :

Azam Tarth (exilé)

Sorcier rouge à la main blanche (et encore j'hésite)

Parmi les cercles 5 connus :

- Eternaus (création personnelle d'une PNJ qui a atteint le cercle 5 et qui n'est aujourd'hui plus qu'un esprit enfermé dans un objet magique)

- Kragor

- Argun peut-être (parce que vachement mysterieux donc on sait pas trop)
- le chef des troglodytes
- 2 ou 3 dirigeants des ecoles de Magie (faut pas deconner non plus quand même )
- peut-être le chef du conseil des patriarches chez les Veleids

Parmi les Cercles 4 connus

- Les autres dirigeants d'ecoles de Magie
- les membres du conseil des patriarches chez les Veleids

Pour le cas Azharis, j'hesite entre cercle 4 et 5. Apres tout il cumule deja pas mal le bougre, donc si en plus il etait cercle 6, il serait irresistible et le rapport de force sur Eleckasë ne serait pas ce qu'il est... Instinctivement, je le classerais cercle 4, bien qu'aucune justification n'existe derrier cela.

Hors concours : Maîtres, seigneures, compagnons et entites issus de la Magie

bon je sais, c'est un thread stupide dont le seul interêt est de me faire passer le temps

pour les autres Bilbo, tu connais deja nos divergences quand a la religion, la magie de la lumiere etc... 😊 je ne te ferais pas l'affront de te les rappeler

**Kragor**

**\*\*\*ma memoire defaille**

September 28 2001, 7:55 AM

un sorcier de cercle 6 dans le scenario de l'Ecran ?

je me souviens plus... c'est qui, comment qu'il s'appelle (Garwick), il fait quoi...

j'ai soudainement un gros trou de memoire ? quelqu'un peut-il m'aider car ca m'inquiete qu'un cercle 6 mentionne dans un supplement ait pu m'echapper ? Le scenario de l'Ecran, c'est bien celui dans le plan de l'Esprit non ? Ou alors celui avec le bouquin magique qui transporte dans un pays de geants (non ca c'est le scenario livre avec la carte) ? Si c'est de garwick dont tu parles et qu'il est explicitement ecrit qu'il est cercle 6, toutes mes excuses pour l'avoir oublie, c'est impardonnable ? si c'en est un autre c'est encore plus impardonnable de ma part...

Bref a l'aide parce que ma memoire defaille...

**David**

**\*\*\*Je pense que c'est celui de la carte**

September 28 2001, 9:51 AM

Le scenario de l'ecran n'etant qu'une manifestation du maitre de l'esprit aucun mage n'y est mentionné.  
Cependant dans le livre de Garwick il me semble que se soit un sorcier et non un mage et qu'il n'est que de cercle 5 mais bon je n'ai pas moyen de verifier cela pour le moment.

**Bilbo**

**\*\*\* yep, c'est dans la carte**

September 28 2001, 1:22 PM

Ils donnent pas de niveaux pour le sorcier mais étant donné qu'il a plus de 1000 ans et qu'il "est et restera le serviteur le plus puissant du maitre de magie de la pensée" donc je pense qu'il se qualifie assez facilement comme cercle 6.

Et encore, cercle 5 pour moi deja ce serait pas mal (oui je sais je suis lourd hein ?)...

Après tout si mon souvenir est bon, il a été banni par son maître de Magie ou quelque chose de ce genre, puni en tout cas.

or atteindre le dernier cercle quand on est en conflit avec son maître de Magie, à mon avis ça relève de l'impossible. Et un maître de Magie (et a fortiori celui de l'esprit) a des tas de moyens de soupçonner au préalable, de se douter un peu des intentions d'un pareil personnage...

Maintenant il est vrai que nous n'avons pas beaucoup de détails sur lui (est-il en conflit avec son maître de Magie avant ou après avoir atteint le cercle 6) et peu importe dans son cas, car c'est pas vraiment un PNJ important juste une indication scénaristique (enfin il me semble)...

Pour chipoter maintenant sur les termes : il me semble qu'un "sorcier" (tel que décrit dans Magie il me semble) peut atteindre au maximum le cercle 5 (les maîtres de Magie ne laissant pas si mes souvenirs sont bons les sorciers atteindre le cercle 6). À confirmer la encore...

tout ceci soulève dans mon esprit torture une nouvelle question que je m'en vais poster dans un nouveau thread...

Kragor, insomniaque

Kragor, tu donnes l'impression d'une MJ qui n'aime pas la magie (bizarre pour un jeu médiéval fantastique). De plus, ton semble contagieux chez tes joueurs.

Je dois sûrement avoir une mauvaise appréciation.

Il reste évident que la magie est plus puissante que les armes, sauf bombe thermo nucléaire, lance flamme, etc...

Dans ce cas, où va-t-on ? Pour moi, je ne maîtrise pas un probable jeu futuriste dans l'avenir, mais chacun voit les choses comme il l'entend.

Il est vrai la magie est puissante et aucune épée ne fera jamais trembler la terre mais elle n'est pas constante : le flux astral s'épuise bien vite et n'est récupérable que bien lentement (et les élixirs astraux coûtent très cher...et ne me parlez pas du lamentable combo (que nous avons limité à notre table) du Calumitum et du sort de soins majeur) ainsi, les mages ne peuvent produire d'effort à long terme. Alors que si vous prenez quelques bons guerriers, ils pourront probablement fonctionner plus longtemps (le rythme de récupération étant supérieur pour les points vie, par opposition avec les PA bien sûr). De plus lancer un sort prend du temps et le risque d'être pris au contact augmente en général un mage au contact c'est un mage de plus sur le toit avec le brownie (ne cherchez pas de logique dans cette expression :p). Quand à la question de Kragor, je la trouve fort

judicieuse. Et pour en revenir au sujet, je pense que oui un maître peut faire régresser, peut fermer l'accès à un cercle mais uniquement si le mage commet l'erreur de s'élever. Je n'ai que des bribes de théories sur les Maîtres de magie (même si nous sommes assez loin dans la campagne des joyaux) et il me semble faisable pour eux d'imposer leur volonté sur la partie évasive du plan donc, si un mage venait à entrer dans le domaine de son maître, il pourrait perdre l'accès à son cercle (son maître le lui ayant octroyer ce privilège, il devrait pouvoir le retirer). Comme d'après moins un maître pourrait restreindre l'accès à un sort de la même façon. Notre Mj emploie ce genre de système je pense car lors de mon entrevue avec le maître des couleurs j'ai pu acquérir le 3ème cercle grâce à un pacte qui si je ne le remplis pas me serait dès lors retiré (l'accès veux-je dire :p). Finalement il existe aussi une élévation pour le cercle 0 c'est probablement à ce moment que le lien entre le personnage et les entités magiques se crée (d'abord avec mère magie et ensuite avec le maître de la magie de prédilection du personnage).

Sorry pour l'orthographe mais je n'ai pas le temps de me relire.

**Z'ress**

**Corruption**

October 2 2001, 10:26 AM

Aussi la magie transforme le mage et elle le marque...la magier use le mage...cf le membre du conseil ayant un corps de diabolotin (peut-être une invention de mon Mj), ce qui limite encore son usage...

**Kragor**

**pas une invention de ton MJ**

October 3 2001, 9:00 AM

Je crois qu'il y a un PNJ comme ça...

Par contre les causes de son état sont pas trop expliquées donc j'imagine qu'il a dû vous donner son interprétation à lui. Personnellement, j'ai pas développé d'interprétation quand à la cause de l'état de ce PNJ... mais j'écouterai volontiers les théories les plus fumeuses sur le sujet, contrairement à certain(e)s dont l'étroitesse d'esprit ne cesse de me hanter jusque dans mes posts les plus innocents et hors sujets...

Kragor, désolé mais faut que ça sorte

**Z'ress**

**\*\*\*addicted to Magic**

October 4 2001, 3:52 AM

En fait Gaëtan (the Mj) nous a expliqué que la magie taxait lourdement ses utilisateurs : plus on l'emploie et plus elle s'inscrit en vous, vous imprègne et vous change, elle laisse une empreinte indélébile sur les êtres qui en usent (et bien plus sur ceux qui en abusent). Ainsi, étant personnellement dans le cas (j'ai acquis par divers moyens d'abord le potentiel puis après de multiples élévations ratées, j'ai enfin acquis le glorieux cercle 0 !). Mais j'use et j'abuse de la magie et ainsi celle-ci peut m'affaiblir peu à peu. Une bonne façon de calmer le côté Bonanza des mages (pure opinion de DM, mais je préfère D&D personnellement, mais là n'est pas la question). Les sphères de magie me sont aussi partiellement fermées (les cercles supérieurs au 3ème me seront à jamais inaccessibles).



L'idée que la magie puisse réduire à néant ou altérer de façon significative me semble être bonne et crée un réel besoin de technologie ou plutôt de progrès, ce qui permet à une force comme le Pendule d'avoir un certain attrait (je n'aime pas le voir comme un méchant genre puf puf caca berk mais plutôt comme une force qui génère le mouvement, régissant le monde au même titre que l'ordre naturel et qui donc s'inscrit parfaitement dans la dynamique "de l'univers").

P.S.:J'ai pas vérifié l'orthographe

**Kragor**

**\*\*\*normal**

October 2 2001, 2:19 PM

Pour un agent du pendule me direz vous

plus serieusement, j'aimerais savoir ce que me vaut cette vipere de ta part...

Tu as deja joue avec moi ?... tu connais mes habitudes mieux que moi peut-être ?... Comment peux tu faire de telles allegations... quelle impression je donne au juste quand pqr exemple j'essaie de comprendre le paradoxe du chalumeau et de le resoudre a l'aide d'autres forumistes...

je vais essayer de rester calme, mais la franchement il y a matiere a enervement... Et moi quand on me provoque, en general je me fais plus Bête que l'interlocuteur et je replique...

Que sais tu de MeS joueurS (au pluriel selon toi) ?  
Il n'y en a qu'un sur le forum et ce qu'il raconte a propos de la Magie et de toutes les entites, (parce que si tu lisais bien tout ce qu'il dit, les entites sont toutes dans le même sac avec lui ou presque) est juste le fait de l'evolution de son personnage au sein d'une campagne de longue haleine, et pas d'une quelconque influence.

Melanges pas tout t'es gentille...

Que j'ai une conception personnelle de l'univers ne signifie pas necessairement que j'extermines la Magie dans mon univers. le fait que je developpe des armes "technologiques" au Pendule resulte d'une volonte de dôter celui ci d'armes propres (sa propre Magie si tu veux) et absolument pas d'une volonte de reduire ou diminuer la Magie, mais seulement de les mettre a presque egalite, bien que la Magie conserve l'avantage toujours selon mon avis personnel...

Il existe tout un supplement consacre a la seule Magie (et c'est fort bien). En comparaison, seulement quelques pages sont consacrees au Pendule... Il me semble normal dans l'orientation que prennent mes parties (et seulement mes parties mais comme je suis pas egoiste, je decide de partager mes opinions tout aussi tranchees qu'elles soient avec d'autres MJ assez ouvert pour me lire sans faire de jugement hâtif, libre a toi de prendre ou non ces opinions, je m'en fous moi ca m'empechera pas de jouer) de developper un peu plus le Pendule (ca aurait pu être le Cercle, comme kristeal l'a fait dans sa propre campagne).

Et surtout viens pas parler de ce que tu connais pas, comme mes parties ou mes joueurs... Car malgre toutes tes precautions d'usage prealable a un message aussi venimeux, sache que je sais bien lire entre les lignes (des

annees d'entrainement sur le forum, tu n'etais même pas encore la petite).

Ne m'attribue pas des choses que je n'ai pas fait sous le couvert de

suppositions douteuses fondees sur quelques messages...  
Viens jouer dans mes parties et tu verras comment est la Magie, comment elle est exploitee par tous les protagonistes qui y ont acces...

Kragor qui aura pourtant tenter de rester courtois mais qui trouve que des fois faut pas pousser

PS : desole si je m'emporte ou si je m'enerve, prends le mal ou avec philosophie, je m'en fous, mais fallait que ca sorte d'une maniere ou d'une autre

PPS : N'Qzi tu es dispense de commentaires 😊

PPPS : Chasse Gnouf, tu es aussi dispense de commentaires

**Ehelha**

\*\*\*...

October 7 2001, 9:34 PM

Je m'excuse si tu as pris ma remarque de cette façon mais je ne voulais te blesser.

C'était juste une impression sur l'ensemble des écrits présents et je m'excuse une seconde fois si peux calmer ta fureur.

Je me suis surement mal exprimer.

PS : Au moin, cela aura relevé l'attention de beaucoup de monde et franchement je n'aurais pas cru cela lorsque je l'ai écrit !!!

**Tyrian**

**100 fusils plus fort qu 'un mage!**

October 4 2001, 7:31 AM

Le défaut de la magie est qu'elle est réservée à une minorité tandis que les fusils s'utilisent facilement et des paysans avec quelques heures d'entraînement pourraient massacrer l'infanterie adverse ou même la cavalerie si celle-ci est surprise par les fusils (et ds les premières batailles avec les fusils, elle le sera forcément). De plus seul les mages vraiment très puissants (cercle 5 ou 6) peuvent influencé bcp une bataille. Les autres serviront soit d'archer améliorer, de centre de commandement en communiquant les ordres aux officiers ou à créer des illusions pour perturber l'adv. En fait les mages serviront surtout à des fonctions autres que lanceurs d'éclairs. Les fusils pourraient donc être complémentaires.

**N'Qzi**

**Petite remarque**

October 4 2001, 8:13 AM

Je voulais dire que le mage qui jette des sorts de destruction massive n'est pas le seul mage qui peut faire gagner une bataille. Les mages peuvent donc remplir d'autres fonctions aussi utiles...

- \* renseignements et contre-information
- \* infiltration, assassinat et sabotage
- \* propagande
- \* protection de personnalités
- \* couverture (masquer le déplacement de troupes, etc.)
- \* transmission d'ordres entre les différents corps d'armées
- \* production d'objets avec des sorts planants

Donc pas de réductionnisme. Ce n'est pas le mage boum-boum qui est le plus puissant 😊

**Z'ress**

**Le support**

October 4 2001, 8:38 AM

un mage de petit calibre peut faire changer le cours d'une bataille...ainsi quelque sort bien humble peuvent destabiliser un duel...et un mage conséquent pourrait doter un général d'armé ou un champion de sort le rendant

effrayant : bouclier de lumière, peau de pierre (quelle folie)  
et le sort de ouf : cyclones de zorb ! Et en plus au lieu de  
s'attirer toute l'attention "en chiant" les boules de feu. Nous  
avons un Quak qui nous assistait de la sorte et pour éviter  
les grosses représailles, il aidait discrètement les  
autres...Donc plus d'une façon d'employer la magie.  
J'utilise moi même la magie des couleurs de la sorte.

**Kragor**

**un sort tout Bête**

October 4 2001, 8:46 AM

pour illustrer ton propos :  
un sort de cercle 0 de la magie du feu, dans le  
bouquin de base qui permet littéralement de se  
couvrir de flammes. ce n'est que visuel et n'a aucun  
impact physique mais c'est le genre de magie que  
j'apprécie et qui devrait faire réfléchir les ennemis  
d'un pareil adversaire...

(et oui a force de voir des cercles 2-3 ou 4 partout,  
on en vient a oublier les effets les plus elementaires  
de la magie--- tsss et apres on dit que c'est moi qui  
aime pas la magie)

Kragor, mage

**N'Qzi**

**Heu.....**

October 4 2001, 9:15 AM

Sur ce coup là, tu crois pas que tu en fais un  
peu trop... Le général environné de  
flammèches qui fait fuir une armée... Alors  
là la magie est vraiment hyper-puissante 😊

Si tu parles d'intimidation, cela peut  
marcher à l'échelle d'un petit groupe mais  
pas d'une armée (qui suit des ordres, avec  
des hommes entraînés par l'effet de masse,  
etc.)

Désolé mais sur ce coup-là j'ai pas pu  
m'empêcher... C'est trop comique 😊

Récit de Odamir, Fantassin de deuxième  
Classe de la 5eme armée de sa Sainteté le  
Pape :  
"J'vous'l dit... Alors qu'on était là, prêts à  
les écraser... Pasqu'on était à 5 cont'1... Leur  
Chef, un vrai démon surgi des Enfers, s'est  
tout d'un coup entouré de flammes grandes  
comme mon petit doigt... Ca a été terrible...  
Les hommes fuyaient partout, ne pouvant  
supporter un tel spectacle. On se marchait  
dessus, les uns sur les aut' pour avancer plus  
vi' Et leur soldats nous ont tailladé... Un  
vrai massacre à koske ce Démon s'est  
entouré de flammes..."

Tu m'en veux pas mais je te jure que mes  
doigts ont tapé sans le consentement de  
mon cerveau... 😊

Oui, je sais, c'est une démonstration par l'absurde mais c'est pour rire (si si)

N'Qzi, ton polémiqueur ironique (préféré ?)  
te salue cordialement 😊)

kragor

**j'ai jamais  
parle d'une  
armee**

October 4 2001, 9:22 AM

nais c'est juste un de mes sorts  
preferes... ca a de la gueule c'est tout  
et dans une escarmouche (genre  
brigands Vs PJ) je pense que ca peut  
faire une difference c'est tout...  
maintenant il est vrai que tu as pu  
être induit en erreur par le fait que je  
repondais a quelqu'un qui parlait a  
un niveau certainement plus grand  
(batailles rangees) et je reconnais  
avoir repondu un poil vite...  
mais quand même, si ca c'est pas un  
bon sort quand même... c'est "style"  
je trouve et j'aime beaucoup

Kragor

**des le moment  
ou tes  
intentions**

October 4 2001, 9:28 AM

sont claires et annoncees, je n'ai pas de  
raison de t'en vouloir  
Cependant a mon souvenir, les  
flammes sont plus grands qu'un petit  
doigt... Sinon ca serait pas decrit  
comme un sort tres visuel et surtout le  
texte serait different :

on trouverait alors le texte suivant en  
lieu et place du vrai texte :

"Cercle 0, sort pourri qui cree des  
flammes ridicules qui amuseront vos  
enfants lorsque vous imitez le  
sorcier rouge a la main blanche qui est  
tombe dans la cheminee. Ah au fait ca  
produit pas de chaleur, donc si vous  
vouliez vous en servir pour secher vos  
habits c'est pas la peine"

il me semble pas que ce soit redige de  
cette facon dans le livre de regles...

alors certes ca changera pas une  
bataille (et j'ai jamais pretendu que ce  
serait le cas), mais sur une petite  
escarmouche ca peut aider non ?

Kragor, qui aime bien châtie bien  
(mais pas trop quand même)

**Z'ress**

**Excellent** October 4 2001, 9:49 AM

Je n'avais jamais vu le sorcier  
comme ca mais en effet, il a  
des airs de père noel !  
trop bon 😊😊

Bravo !

Tiens on peut aussi faire ca  
par psi le coup des flammes et  
je ne sais pas pour le sort mais  
il n'y a pas de cast ou rituel  
avant donc c'est d'autant plus  
intimidant (le moins on sait, le  
plus on spéculé et parfois ca  
va loin...)

**kragor**

**remercie  
surtout mes  
joueurs** October 4 2001,  
9:57 AM

C'est a eux que tu dois de  
lire ca...

pour le coup du pouvoir  
psy, je suis pas sur par  
contre... faut pas exagerer  
quand même.

De toute facon, je les  
utilises pas les pouvoirs  
psy

**Gorthor**

**dommages...** October 4  
2001, 11:08  
AM

Le psy c'est cool  
pourtant ca  
impressionne vachement  
en plus...imaginer le  
mec a qui vous vener  
de couper le bras avec  
votre epee a deux main  
qui sans prevenir ferme  
les yeux et se recolle le  
bras...pas calmer  
la(s'en conter qu'apres  
il s'envole)bon certes  
ca fait pas grand  
chose(surtout si il leve  
un petit cailloux de  
trois kilo pour vous le  
lacher sur la  
tete...meme si vous  
etes un soranien sa fait  
mal

N'Qzi

Oui et non

October 4 2001, 9:05 AM

Faut pas exagérer non plus, un mage de petit calibre ne va pas changer le sort d'une bataille parce qu'il a jeté peau de pierre sur un champion... A moins que toute la bataille ne se joue sur ce duel... Avec les troupes qui s'enfuient démoralisées à la mort de leur Champion... Mais dans ce cas, le champion doit être quelqu'un de très, très, très fort et les sorts de ton mage petit calibre ne seront peut-être pas d'une efficacité absolue.

Par contre je suis d'accord qu'un tel appui peut faire gagner des escarmouches. Mais alors on parle de tactique et plus de stratégie 😊

Je sais, je suis pointilleux mais bon...

Z'ress

Oui et non :p  
mais surtout oui

October 4 2001, 9:56 AM

Un mage 4ème niveau 1er cercle, pas une foudre de guerre mais pas le dernier non plus accorderais +- 7 points de protection incompressibles... à force égale, peu importe la loca on prend 7 de moins... maintenant prenons un mage disons niveau 8 du même cercle, il pourrait accorder +- 10 pts et il pourrait équiper quelques personnes... donc on a un groupe d'intervention en béton (mauvais jeu de mot avec peau de pierre). Ca reste à une petite échelle mais ça peut faire changer les choses. Même si je suis d'accord avec toi, ce ne doit pas être le clash du siècle

Tyrian

je me suis mal exprimé...

October 5 2001, 4:29 PM

...mais j'étais pressé. Si vous relisez mon message surtout la fin, vous verrez que nous sommes d'accord sur l'utilité du mage en support.

N'Qzi

\*\*\* De l'huile sur le feu, c'est technologique ?

October 4 2001, 6:34 AM

Vos messages animés (hehehe) viennent de faire germer en moi une idée...

(comme dirais mes pj, j'ai l'imagination aussi grande qu'un désert dont on aurait oublié de refermer les portes... Je sais, cette expression est grotesque mais vous connaissez mon bon fond 😊)

Tout d'abord, je suis d'accord que les inventions technologiques peuvent être un plus. TOUT élément de découverte est un plus lors d'une partie de jdr...

Evidemment, il faut conserver une cohérence avec l'univers dans lequel on joue.

Donc je suis d'accord avec Ehelha que l'utilisation de la bombe thermonucléaire est sujette à caution. D'un autre côté, je doute fortement que notre Kragor songeait à introduire cela. L'exagération est souvent utilisée pour discréditer le discours d'un adversaire (cela s'appelle une démonstration par l'absurde)... J'avoue que je

comprends donc la réponse de Kragor...

S'il veut introduire les fusils, grand bien lui fasse. Je signale que fusils, canons et poudre peuvent faire très bon ménage avec épées, magie et dragons... Dans l'univers de Warhammer, qualifié de renaissance médiévale, les deux s'y cotoient fort bien. Mais si je commence à parler de Warhammer, je ne vais plus arrêter 😊

Ceci dit, une idée m'est venue. Je maîtrise Dark Earth, un jeu de rôle post-apocalyptique basé sur la révélation de mystères. Ce jeu se différencie de beaucoup d'autres par sa richesse et la qualité de ses écrits. Vous me direz que c'est très beau mais que ça n'a rien à voir avec Eleckasë. Et vous aurez raison mais aussi tort 😊

Ce jeu comprend aussi des entités... Et offre des voies aux personnages. Je ne détaillerai pas les voies car cela n'aurait aucun intérêt sauf si je voulais démontrer ma maîtrise du sujet ce qui m'importe peu. Cependant, l'une d'entre elles pourrait être REVOLUTIONNAIRE dans le cadre du jeu sur lequel nous discutons.

~~~ les trois tildes signifient que les joueurs de Dark Earth doivent arrêter de lire 😊

Une de ces voies, disais-je, s'appelle la voie de l'homme. Cette voie est celle de ceux qui refusent de lier leur sort à celui d'une entité... Et ça c'est un concept génialissime. Un groupe qui refuse le diktat des entités. Avec toutes les manipulations que cela peut engendrer. Imaginons par exemple que ce groupe refuse de pratiquer la magie... Se tourneraient-ils vers les armes dites technologiques ? Et si oui, seraient-ils alors influencés par le Pendule sans le savoir (manipulation du pendule). Ou refuseraient-ils à la fois la magie et les armes technologiques (après manipulation par la magie peut-être lol). Ou essaieraient-ils de détruire toute trace de magie et de progrès notamment par la destruction des tours et des pôles technologiques (manipulation du chaos ?). A moins qu'ils ne prônent l'arrêt de toute nouvelle recherche de technologie et de toute recherche magique (manipulés en cela par la Loi ?)

Quelle serait la puissance de ce groupe ? Marginale, forte, en croissance rapide ? Pourraient-ils émerger lors d'un Armageddon, créant une nouvelle voie, la voie de l'être ? (ce qui serait vraiment drôle c'est que ce faisant, ils créent vraiment une nouvelle entité baptisée l'Etre)...

Avouez qu'il y a un formidable potentiel là-dedans...

Comme ce thread a dévié du sujet original, je reprends ce développement dans un nouveau thread au-dessus 😊

Bonjour à tous

Baalz'amon

September 23 2001 at 6:25 AM

Hello,
je vous passe le bonjour et vous annonce ma venue sur ce forum.
Je ne joue plus beaucoup aux JDR mais j'ai un passé chargé 😊
A +

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

| | |
|---------------|--|
| Kragor | salut a toi September 23 2001, 6:30 AM |
|---------------|--|

Et bienvenue parmi nous...

plus on est d'erudits, plus l'Armagedon sera long (proverbe improvise auquel je ne trouve guere de sens maintenant que j'y pense)

donc, encore une fois bienvenue...

Kragor

| | |
|----------------|--|
| Gorthor | Bonjour a toi. September 23 2001, 12:39 PM |
|----------------|--|

Moi en revanche mon experience des JDR est relativement faible puisque depuis que j'ai commencer a jouer a eklekaese je n'ai fait que un seul autre jeu(cyberpunk)et fais seulement une petite dixaine de scenario dans les deux jeu reuni.

| | |
|---------------|---|
| Z'ress | Welcome September 24 2001, 12:28 AM |
|---------------|---|

Plus on est de fous, moins il y a de riz...
Bienvenue.

Tant qu'on est dans les reformes...

David

September 19 2001 at 10:05 AM

Personnellement le systeme d'experience me satisfait pleinement et j'utilise le systeme des niveaux en meme temps que celui des augmentations de competences par les differentes utilisations de telle ou telle competence.

Cependant moi il y'a quelque chose d'autre qui me chiffone à Eleckase c'est la création des personnage.
J'aimerais savoir si quelqu'un n'aurait pas songé à une repartition d'un certain nombre de points à la base à repartir dans les differentes competences.

Beaucoup de jeu actuels penchent pour une diminution au maximum de l'aleatoire pour les personnages et je suis de ceux qui approuvent cette tendance.

Ceci aurait plusieurs avantages comme celui de pouvoir faire un personnage de Type2 beaucoup plus aisement ou d'eviter les trop grandes differences de niveaux de personnage à la base sous pretexte qu'un a eu plus de chance que l'autre...

Maintenant, il est vrai que donner un certain nombre de point forfaitaire pourrait inciter au grosbillisme, c'est a dire de mettre le maximum dans les caracs qui sont interessantes pour le personnage au mepris d'autres competences comme les connaissances ou le viser pour un guerrier lourd...

J'aimerais donc ouvrir le sujet la-dessus et savoir si certain d'entre vous ont deja elabore un systeme s'approchant...

Auteur

Reply

Bilbo

c'est du hazard orienté...

September 19 2001, 1:49 PM

le système d'Eléckasë est pas vraiment comparable à certains systèmes genre AD&D ou tu tire tout aléatoirement(3D6), y'a quand même une plage pour les différentes races et des bonus en fonction des classes, donc il est impossible d'avoir un magicien vraiment stupide ou un guerrier faible.

Perso, je suis les règles avec une petite modification, je permet aux joueurs de retirer 1 carac principale et 2 caracs secondaires, une fois que tout à été tiré.

Perso, si je devais faire un système par points, je ferais un système de % à répartir entre les caracs principales puis, en fonction des ces valeurs, des % à dépenser dans les sous-caracs, tout ceci sans sortir des min/max de la race.

Ca devrait permettre d'avoir un perso à peu près logique, mais je sais pas si les races ont été équilibrées lors de la conception du jeu.

Enfin, si tu écris un truc la dessus, je le publierai volontier sur l'Archive.

David

Caracs principales..

September 19 2001, 2:15 PM

Quand tu parles de Caracs principales c'est celles qui obtiennent des bonus inherant à la classe? ou est-ce que ce sont des caracteristiques utiles pour cette classe?

Si c'est le premier cas, ca n'en fait pas beaucoup mais bon cela permet quand meme d'eviter de trop monter une carac au detriment d'une autre.

Ensuite, au sujet des races il est assez evident qu'elles ne sont pas tres equilibrees, il suffit de regarder celles d'un horpy pour s'en convaincre(et c'est pas les drogues qui vont le sauver). Seulement je ne trouve pas que cela soit trop important car en general mes joueurs choisissent plutot un look bien precis plutot que de faire les machines de guerres les plus perfectionnees.

Enfin, en ce qui concerne l'archive je veut d'abord attendre d'avoir un peu plus d'avis sur la question mais je pense y reflechir...

Surtout que vu le taux de mortalité dans les parties je pense avoir l'occasion de les tester 😊

Il est vrai que certaines races sont plus avantagées que d'autres sur le plan technique mais cela est accompagné en général par un contre-balancement de Rôle : Le demi-troll est très certainement une machine à tuer (régénération, force bras démesurée, même si certains paramètres importants pour un combattants ne sont pas à l'ordre du jour, Adresse et intelligence) mais socialement parlant, ce sont de vrais boulets...les elfes noirs ont beau être techniquement très avantagés, socialement encore une fois, ils en prennent pour leur grade...Mais au delà des considérations d'équilibre reste l'amusement : si le déséquilibre permet malgré tout de s'amuser, pas de problème finalement. Nous jouons personnellement avec les deux systèmes d'expérience (même si notre DM est assez dur sur les Xp mais assez coulant sur l'augmentation par critique (en fait sur un jet critique, nous gagnons sans autres jets 1D4 mais dès qu'une compétence atteint les 100%, le seuil de critique est de 1/20 pour l'augmentation et de 1/10 toujours pour l'effet : par exemple, un magicien à 120% en connaissance de la magie tirera un critique sur un jet de 12 ou moins mais ne pourra bénéficier de l'augmentation que s'il tire 06 ou moins)) et cela tourne relativement bien nous avons même créer une règle d'augmentation pour les combats : un archer peut par critique augmenter son viser et donc son habileté à l'arc mais par contre un bretteur lui ne gagnerait jamais aucun points...donc pour corriger cela, en cas de 20 nat, le bretteur gagne 1D4 en adresse, Intelligence, rapidité et équilibre pour un critique d'attaque et 1D4 en int, adr, réflexes et équi pour un critique de défense (donc son total de combat augmente cf le calcul du CA et CD car le CA est fonction de inté *2 adresse *4 réflexe *2 et équilibre*1 le tout divisé par 90. Donc quand l'une des carac augmentent, ce total augmente aussi...) mais attention l'augmentation des ces carac permet aussi (tous les steps de 20) d'augmenter le CA et/ou CD (+1 CA à partir de 70 et par tranches de 20 après en rapidité. Cela entraîne une augmentation générale du personnage donc évitez d'être généreux sur les Xp. Il existe aussi des maximum raciaux qu'ils convient d'appliquer sinon, vous avez la théorie du ballon qui entre en jeu : plus on a dans une carac, plus il sera facile de faire les critiques (même si la règle du 1/20 pour l'augmentation ralentit). Désolé pour l'orthographe et la plétore de parenthèses...j'ai moi même du mal à suivre...

N.B:mon DM vas aussi me filer une liste de plante qu'il a fait, je l'enverrais par mail à bilbo, il y en a beaucoup +- 150 et vu leurs effets parfois puissants, il n'est pas possible de cumuler les effets de plus de trois herbes sur une même journée. Enfin wait and see.

Pour le système de Xp, notre DM avait aussi fait ceci : montée normale en Xp jusqu'au 5ème, du 5 au + montée *2 (12.000 pour les classes spéciales) et pour être 10ème, il fallait que le joueur soit assez connu sur eleckase (donc si on n'étaient pas connus, pas de 10ème niveau et plus...).

donc la progression est ca plus lente...couplé avec son côté parcimonieux...ca met le temps

A mon avis, je ne suis pas bilbo, mais ce qu'il a voulu entendre par carac principale, ce sont les carac marquées en gras sur la feuille de perso...

et les autres, celles marquées normalement

Par exemple

Puissance (principale)
Force Bras (secondaire)

Mais je suis pas sûr et demande eclaircissement de la part de Bilbo...

Kragor, bavard aujourd'hui

Bilbo

exactement[nt]

September 26 2001, 4:35 AM

no text

kragor

tout a fait d'accord

September 20 2001, 4:08 AM

sur un terme, c'est du hasard oriente
on ne pourrait trouver meilleur qualificatif

En fait, ce systeme de repartition existe deja d'une certaine maniere, incomplete certes
mais...

Mais si, souvenez vous : le prophete et le dragon.
il existe une classe s'intitulant l'aventurier.

pour les joueurs a qui aucune classe ne convient, il existe cette classe ci, qui permet de
repartir ses bonus. alors certes apres, la determination en fonction de la race est
aleatoire, mais c'est une premier pas...

Kragor

TridenT

Le hasard et la création du perso

September 20 2001, 5:58 AM

... est parfois une bonne chose.

Celà permet d'avoir des persos non typés.
Parfois, le hasard permet de faire des differences dans un groupe, ce qui n'est pas plus mal.

Pourquoi un mage n'aurait-il pas bcq en force ? Certes, le joueur peut choisir, mais parfois ...

Gorthor

Pour ma part

September 20 2001, 5:09 AM

Moi je pense en revanche que le systeme de creation de perso est bien equilibrer chaque race a
ses avantage et ses inconvenient.mais qd un joueur cree son personnage et qu'il fait moind de
10(sur un D30)sur une caracteristique majeur(ex:intelligence pour un mage)je lui permet de
relancer un perso faible dans un element essentielle de sa carriere na pas a faire ce metier.
Sinon en ce qui concerne la classe aventurier...ils ne veulent pas en entendre parler car selon
eux c'est trop stereotype,le probleme c'est qu'avec les autres classe c'est pareil.Donc le truc
c'est de leur demander ce qu'il veulent faire de leur faire mettre leur bonus comme ils veulent
et puis apres de donner un nom special comme samourai et leur filer une arme special(qui na
rien de special si ce n'est le nom)dans ce cas le katana est inevitable(dans l'esprit du
joueur)ensuite vous renommer les ^pieces de son equipement et puis il est content et les arties
sont bcp plus interessante car les joueurs tente de tout faire pour garder "leur creation" qui
correspond tout a fait a leur facon de jouer.voila le tour est jouer vous etes tranquille jusqu'a
leur prochaine mort...

Gorthor

Ps :excuser pour l'orthographe

David

Revenons a mon idée premiere

September 20 2001, 10:21 AM

Ma question primaire etait de savoir si quelqu'un avait deja songé à un systeme de
creation de personnages non aléatoire.

Mais bon vu vos reponse je crois comprendre que cela n'est nullement le cas et que je suis le seul à penser que la methode traditionnelle peut etre nefaste au jeu...

Je vois que l'aventurier semble interesser un grand nombre d'entre vous ce qui me parait etrange puisque mon sujet sur la question en date du 7 novembre 2000 n'avait pas attiré les foules. (Elle peut encore etre visible en page 7 de ce Forum pour ceux que ca interesserait).

Pour ma part je ne l'ai jamais utilisé et aucun de mes joueurs n'a encore jugé utile d'en faire un.

De plus je ne vois pas en quoi la classe d'aventurier pourrait supprimer une partie d'aleatoire. Elle permet juste de pouvoir choisir les competences dans lesquelles ont veut avoir des boni.

Z'ress

Retour aux origines

September 21 2001, 12:10 AM

Pour en revenir au principal, notre DM nous a pleinement autorisé à choisir race et classe (dans la limite du possible) et je ne pense pas que cela pose le moindre problème puisque finalement après création nous avons : un brank Askalim, un Gardien des enfers, un demi-homme lézard Guerrier de la nuit, un Quak de la terre, un Elfe noir nécromancien et un Templier Humain. Donc finalement les races et les classes étaient suffisamment diverses et chacun jouait ce qu'il voulait. Tant que la liberté est utilisée pour soutenir le jeu...pas de problèmes...Quand au système : liberté totale de choix dans un cadre logique : pas de demi troll magicien, de gardien des enfers uniquement humain...

Anonymous

continuation...The Boss is lurking :p

September 21 2001, 12:15 AM

Pour le random du tirage, nous pouvions retirer 3 jets au choix et nous devions faire strictement plus haut, un jet inférieur était relancé.

Baalz'amon

? ! ? !

September 23 2001, 6:22 AM

C'est une blague surement, je ne peux pas penser autre chose.
Et le gardien des enfers joue aux dés avec le templier le dimanche à la messe ?

...Ca me fait plutôt penser à une troupe d'un cirque ambulant qu'à un groupe d'aventurier d'Eleckase.

A part à Azaris et dans les montagnes et autres marécages puant le groupe doit avoir mauvaise presse.

Z'ress, Gardien des enfers sans cornes ni griffes

Le Panneau sur le front

September 24 2001, 12:37 AM

Heureusement pour le Templier, il n'est pas inscrit sur mon visage : "Je suis un squelette qui a fracassé un pauvre innocent, fait Chaos sait quoi à son âme, et j'utilise maintenant son corps pour semer le désordre de par le monde" sinon et le templier et les gens en général me fuirait bien plus...

Et Puis l'appui Du Sorcier et du conseil aide dans ce genre de

Cas mais j'imagine que d'habitude on croise des gardiens des enfers tout en cornes et en griffes 😊.

**Z'ress, n'aimant
pas être honnête**

Bougionne

September 24 2001, 1:00 AM

Maintenant je dois bien reconnaître que parfois, c'est BIEN
PIRE QU UN CIRQUE AMBULANT...mais bon, autant être
conscient de son statut de clown ;p

Baalz'amon

Clap clap clap

September 24 2001, 12:22 PM

Le principal après le talent des artistes, ce sont les
costumes 😊
Une petite photo du groupe ?

David

Euh...templier de quoi?

September 24 2001, 2:31 AM

En ce qui concerne le choix des races et des classes je donne évidemment
le choix au Joueurs meme si j'appose quelques vetos dans certains cas
en plus de ceux emis dans le livre de base.

Mais à propos de ton groupe je me pose quelques questions. Il suit
quelle religion ou ethique ton templier?

Si c'est un templier du Chaos, de cybil ou d'une autre confession assez
noire ca peut passer, mais je vois mal comment un templier chretien ou
nordique pourrait tolerer dans son groupe un gardien des enfers et un
elfe noir necromancien...

Meme s'ils le masque(et je ne vois pas la raison puisqu'ils sont en
superiorité numerique face au templier) ils seront rapidement reconnus
car on ne vit pas en groupe sans avoir d'interaction entre les
personnages.

Et en general, il y'a toujours des conflits meme quand ils ont à peu pres
les memes idées. mais alors quand ils ont des idées radicalement
differentes la situation doit etre invivable et cela entraine soit une
rupture(dans le meilleur des cas) soit un affrontement par les armes...

Gorthor

**Pour sure
:Chaos+templier=gros
probleme**

September 24 2001, 6:07 AM

J'en est fait la triste experience l'etre du chaos ete avec mon
templier(que je jouer alors).pour une raison importante il ont
collaborer pdt un certain temps jusqu'a ce que le joueur du chaos
se decide a manger les enemy qu'il venait de tuer(des homme
bien sure)ce qui signa la fin de mon pauvre templier...:=)
Gortor

Baalz'amon

**Ca aurait pu
être pire...**

September 24 2001, 12:15 PM

Te plains pas tu aurais pu tomber sur un Demi-Troll avec
une libido dévorante qui t'aurais violenter sexuellement

avant de te tuer dans t'atroces souffrances, quand on joue
le mal faut le jouer jusqu'au bout, la demi mesure des
petites frappes fans de nécro et autres c'est pour les 6-12
ans... 😊

Gorthor

J'ai omis la fin...

September 25 2001, 2:09 PM

Bien sure apres avoir perdu ce combat il a fait de moi des rations sinon c'etait pas drôle
:=)

Baalz'amon

témoignage

September 24 2001, 12:29 PM

M. X témoigne...

Je suis un joueur de Eleckase et je souhaitais faire un combattant chrétien.
Malheureusement mon MJ lors de la création du perso (qu'il a tiré seul dans son coin) a du abuser d'un alcool frelaté fabriqué par un vieux paysan au fin fond de la Creuse...
Avec une force de Brank neurasthénique je suis classé dans les guerriers intellos (faut bien tirer le perso vers un truc crédible), mais bon on s'y fait...
Par contre c'est sûr que pour l'armure en maille complète faudra attendre un exosquelette
☺
Un système pour répartir des points risquent de provoquer une optimisation (calcul pour les arrondis des comp et autres carac de combat calculées). C'est compliqué pour les problèmes de pallier.

Grimm

ma "sauce" pour la création...

September 20 2001, 8:40 AM

moi aussi je trouve le systeme de création plutot équilibré.

de mon coté, pour éviter les petits accidents genre "frêle guerrier" ou "archer myope" je remplace tous les jets de un dé par un jet de deux dés.

je m'explique:

pour le D30 1d10+1d20

pour le D20 2d10

pour le D10 1d6+1d4

cela réduit les probabilités de jets extremes (ceux qui ont fait un peu de stat pourront l'expliquer),

et ça permet d'avoir qd même des guerriers intelligents et maigrichons (pourquoi serait on obligé de choisir son métier en fonction de ses aptitudes?..)

sinon, j'ai un peu équilibré les chiffres pour les classes qui avaient des bonus de competences (par rapport aux bonus de caracteristique)

Grimm, qui fait rien comme tout le monde

PS: personne n'aurait un bestiaire ?

Gorthor

Le bestiaire ça se fait facilement...

September 21 2001, 6:01 AM

Pour ceux qui voudrait ce faire un bestiaire vite fait suivre le principe du troisieme supplement avec les hommede main faite une serie de monstre au niveau1 (suellette,zombie,orc,troll,gnoll,...)puis faite en "six sorte"cad:un de niv 1 un de niv3 un de niv5...jusqu'aux niveau qui vous semble correct pour vos joueur(eviter de balancer un niveau 20 au debut ca reduit les parties...)et au cas ou il n'y as pas d'intermediaire faite par exemple +1en ca par personnage present...bref mon systeme me semble extensible et avec un type d'enemi j'en fais six de niveau different.
Gorthor qui espere avoir repondu a la question

David

Gnoll?

September 24 2001, 2:06 AM

J'ai été assez surpris lorsque j'ai vu ta liste non-exhaustive de "monstres". J'y ai vu le mot Gnoll...

Euh... tu les cherches d'ou ceux-la? Je veux bien que pour changer un peu le menu de tes aventuriers tu sois tenté d'ajouter des créatures de Donjons et Dragons mais ils viennent d'ou?

Les orcs tout le monde le sait vivent en grande partie dans la region de Rhuurk et dans les montagnes naines meme si on peut en trouver de temps en temps en d'autres lieux.

Les trolls etant des creatures solitaires vivent elles dans a peu pres toutes montagnes, collines ou plaines non controlées par l'homme.

Les hommes-lezards et les Troglodites vivant en groupe un peu comme les orcs vivent en majorité sur Chaniss.

Mais tes gnolls tu les mets ou?

Parce qu'a ma connaissance se sont des etres vivant en groupes et ayant une civilisation tout aussi évoluée que celle des orcs.

Bon sinon je suis assez reticent sur les bestiaires de ce type car je pour moi les hommes-lezards et orcs ne sont pas des betes mais une race peu differentes des humains. On peut donc trouver des mages, des guerriers, des scribes ou toutes autre de fonctions differentes.

Les trolls etant une petite exception à la regle mais ils sont assez rares.

Pour moi eleckase est totalement differentes de jeux comme ADD. Le monde est en grande majorité connu et controlé par l'homme ce qui laisse peu de place aux "monstres". Donc a part les animaux que l'ont peut trouver en foret et qui ne menacent aucunement les hommes il n'existe pas de monstres a proprement parler, exception faite bien sur des creatures fantastiques comme les dragons ou minotaures mais dont la rareté et la puissance n'en font pas de la chair a épée.

Il y'a tant de factions humaines differentes, de tensions entre elles que pour donner un peu d'animation aux joueurs il n'est pas necessaire de leur faire rencontrer des monstres regulierement.

Enfin, c'est mon avis sur le monde Eleckasien et c'est aussi une des raisons pour laquelle j'aime ce jeu.

Notez bien que je ne suis pas totalement contre l'ajout de quelques races differentes mais je pense qu'elles ne sont pas vraiment necessaire. Moi meme j'ai inseré les gobelins dont le livre de base ne fait que parler. Seulement je ne les aient pas mis en tant que creatures vivantes mais comme une ancienne race disparue lors du premier Armageddon. J'ai meme commencé à élaborer un scenario dans lequel les personnages sont sur les traces de cette civilisation antique, mais bon pour le moment j'ai encore pas mal de boulot avec mes etudes et trop peu de temps a consacrer au jeu. Mais des que j'aurais fini mes etudes(normalement en mars prochain) je vais songé à le terminer et si ca interesse certains de le diffuser sur un des sites.

Kragor

Même question

September 24 2001, 4:02 AM

Et globalement même remarques... je vais pas developper David a dit tout ca assez bien...

je n'ai strictement rien contre les ajouts, les nouveautes, l'imagination, mais tu les mets ou ces gnolls... Note que si tu as fait toute une Adj maison sur la civilisation Gnolle, leur histoire, leur localisation etc... ca ne me poserait alors aucun problemes. Eléckasë, c'est aussi ton monde... Mais pour l'instant, comme tu nous le presente ca sonne plus comme une sorte de "Viande a PJ". bref un monstre, qu'effectivement, on peut rentrer dans un bestiaire dont il n'est a mon avis nul besoin dans Eléckasë...

note c'est pas une critique, du moins, tant que nous n'en connaissons pas plus...

note également que cet avis est personnel, qu'il suscitera sans doute des reactions polemiques dont le derives pourront sans doute m'être impute (j'ai l'habitude vous inquietez pas)...

Kragor

"La discorde, plus qu'un metier, un sacerdoce..."

Gorthor

La reponse....:=)

September 24 2001, 6:02 AM

Voila comme vous semblez choquer par la presence de gnoll, donc voila deja je ne les sort pas de ADD mais de Might and magic (certes un jeu pc mais bon)...

pour la localisation je les place sur la partie inexplorée de l'île au tortue puisque comme il est dit dans un supplement elle est inexplorer donc j'ai voulu mettre cette civilisation qui change justement des humain que l'on trouve en pagaille avec les autre. Sinon je proteste qd vous dites (kek chose comme ca) que les orc sont civilise qu'il ont des scribe des mega ect.... ceci est peu etre mal expliquer dans "mon" bestiaire mes ce que j'entend par tire six type different c'est pas six sortes de monstre mais plutot six classe donc les variante sont enorme... bien que en regardant mon texte je me rende compte que c'est pas du tout ce que j'ai dit... Donc j'ai fait une erreur mais sacher que les diiffernet metier pour les orc sont prevu et que je classe la civilisation gnoll dans un genre civilisation egyptienne donc tout ce qu'il y a de plus evoluer ce qui explique sa survie jusqu'a nos jours (une sorte d'eldorado perdu dans une vallee) et par gnoll je n'entend pas que ces genre de loup-humain (plus hyene rq) avec j'y met des gore, ect... bref une societe d'homme bete ce qui n'est que transposition de cette civilisation puisque tout les dieux ete representer par un animal.

J'espere n'avoir commi aucune faute majeur cette fois et en ce qui concerne le terme chair a PJ ou Bete un bestiaire est fait pour ca non? mais bon...

Gorthor (qui pense etre encore plus fort que kragor pour les polemiques)

kragor

Niveau polemique

September 24 2001, 8:44 AM

t'es pas plus fort que moi... 😊

de toute facon le plus c'est N'Qzi...

tu me rassures etsaches que tu te tires tres bien de ma question viperine... donc gnoll c'est un sorte de resumepourles hommes bêtes (ou quelque chose de ce genre). j' imagine et je te plains que tu n'as pas tous les supplement pour avoir ete contraint de developper toi même cette partie (personnellement, je suis faineant et j'ai la chance d'avoir tous les supplementes 😊). donc je te suis si par Gnoll tu entends Kariban. maintenant, il faut dire que l'île aux tortues a ete decrite et semble plutôt sterile... Mais peu importe, comme je le disais, éléckasé est aussi ton monde et du coup te spropas me rassurent...

Kragor,

David

**Pfff!!! et les
etoiles?**

September 24 2001, 9:45 AM

Euh...Kragor, t'as pas un peu oublié les petites
etoiles devant le sujet du message? 😊
Non pas que ca me derange vu que aucun de mes
PJs ne vient sur ce forum mais bon j'ai cru
comprendre que ce n'etait pas le cas pour tout le
monde.
Enfin bon c'est vrai que c'est pas hyper respecté(cf
chasse-gnouf) mais bon 😊...

Sinon sur ton message je n'ai rien à dire ou à
redire...ce qui est rare 😊

kragor

**Mea maxima
culpa...**

September 24 2001, 12:36 PM

C'est vrai, j'ai oublie les etoiles...
mais pire que tout, ma plus grande faute
cette fois fut d'être tombe d'accord avec
David sur un point...
je ne me le pardonnerais jamais...

Kragor

Gorthor

**Je me suis fait
comprendre cool
:=)**

September 25 2001, 2:25 PM

Cette fois je vois que je me suis fait comprendre
et en suis ravi(ce ki est normal vu ce que j'avais
mis avant)
Les karibans je sais pas ce que c'est ce qui ma
inspirer c'est le supplement armagedon qui dans
un tableau montre les preferences des races pour
chaque entite et dedans il y as Hommes betes a
+3 pour le neant donc comme j'aime bien les
homme betes je me suis dit pourquoi pas en
mettre?
Sinon pour les supplement j'ai les quatre premier
le dernier n'etant que la fin de la quetes des
joyaux etoiles(je me trompe)que la plupart des
joueur connaisse donc je ne l'ai meme pas lu.:)=)
Donc la description de l'ile au tortue...:=)

N'Qzi

J'apprécie

September 26 2001, 8:45 AM

Merci du compliment 😊
Même si tu peux remarquer que je me suis
quelque peu calmé (en termes de virulence
s'entend) 😊

P.S. Un instant j'avais songé à te complimenter
aussi puis je me suis dis que cela allait faire
frotte-manches... Donc je ne le fais pas 😊

Kragor

**Il faut savoir reconnaître
les talents a leur vraie
valeur :-)(NPO)**

September 27
2001, 12:32 PM

La regle de l'expérience ne me plait pas!!!

tolkki

September 18 2001 at 3:25 AM

Je suis MJ et je trouve la regle de XP un peu nul , j'aime pas trop l'experience par niveau (j'ai que le livre de regle) alors si vous aviez des regles maison sur l'experience...
MERCI D AVANCE !

Auteur Reply

Kragor **En verite je vous le dis...**

September 18 2001, 5:05 AM

il existe deux systemes d'experience dans Eléckasë (du moins il me semble)

certes, ce n'est pas hyper clair, mais il existe bien deux systemes d'experiences. selon les types de jeux, on peut employer l'un, l'autre ou les deux (qui sait)

le premier systeme, le plus pratique je pense et le systeme a niveaux. il est controversé, mais c'est je pense celui que le majorite d'entre nous pratique...

le second est plus progressif, puisque c'est un systeme du type Elric, plus progressif donc (pour ceux qui voient pas, relisez votre bouquin de regles, ca devrait y être si je ne me trompe pas)

Personnellement, je suis resté au systeme dits de niveaux. C'est peut-être pas le meilleur, ni le plus réaliste, mais pour le MJ, il a un tas d'avantages qui me pousse a le conserver (quant a l'emploi des deux, desole, je suis un Mj peu genereux avec mes joueurs)

Kragor, qui n'a pas d'autres systemes a proposer

tolkki **merci quand même**

September 18 2001, 4:26 PM

Apparemment on pourrait m'aider, alors merci quand même.

Grimm **j'ai !**

September 18 2001, 6:26 AM

ca fait parti des nombreuses regles que j'utilise souvent et qui sont restées manuscrites.

elle sépare l'évolution des %competences des niveaux.

j'ai aussi un bareme d'attribution et un tableau des compétences adaptées.

je vais essayer de mettre ca sur format informatique avt ce w-e (apres je disparaîtrai un petit bout de temps)

Grimm

tolkki **cool!!**

September 18 2001, 4:25 PM

C'est super sympa de ta part parceque mes joueurs se plaignaient du systeme de base.
merci!

Gorthor **Pour ma part...**

September 19 2001, 4:35 AM

Pour ma part j'utilise les deux systeme cad celui de l'experience et de l'anniversaire pour que les joueur puisse monter ce qu'il veule et celui de jet critiques ainsi si un joueur utilise tout le temps la meme competence pendant le scenario ben il aura des chance de gagner des point dans la competence.Et comme je suis assez sympa comme maitre de jeu si il l'utilise souvent(c'est a dire au moins deux fois par jour pendant une semaine)je lui donne kel ke point par ci par la
Gortor

V

[v](#) v

September 14 2001 at 7:20 AM

v

Auteur

Reply

Tyrian

??????

September 14 2001, 12:53 PM

hein? c'est quoi ce truc?

URL parlant de Chall

Kephren

September 13 2001 at 3:47 AM

Je suis tomber par hasard sur cette URL qui parle du JPC qu'avait créer Alexandre BIDOT.

<http://perso.wanadoo.fr/milam.web/chall.htm>

Certes, il n'y a pas beaucoup d'info nous concernant mais bon, à force de chercher le BIDOT sur la toile, on va finir par le trouver !!!

Kephren

Update de l'auberge des profondeurs

Bilbo

September 11 2001 at 12:56 PM

Je viens de chargé une update de l'Auberge des Profondeurs sur les serveurs de testes du SDEN, reste plus qu'a attendre qu'il fassent la duplication sur le serveur réel, ca devrait se faire d'ici la fin de la semaine.

pour vous faire patienter, voici le menu de cette mise à jour :

Tout d'abord la mise on-line de quelques contributions ayant été faite par Grimm.

Deux nouvelles règles : un nouveau système d'initiative & une serie de tables de critiques

Une fiche de perso maison en 3 pages

Un résumé des règles de plantes

Ensuite, la création d'une bannière pour le site :

De plus, une rubrique NetSupplement à été crée suite a l'arrivée du 2ème NetSupplement de Kephren, celui-ci regroupe des Scénarios.

Pour ma part, je me suis remis doucement à l'écriture, en commençant par une mise a jour des règles sur les modificateurs d'initiative pour inclure les armes de jets et de traits ainsi que la magie ainsi que le fin du texte concernant les Chamans Orc.

De plus, j'ai récupéré sur le forum des règles que j'avais écrites sur la progression des pouvoirs psy ainsi que sur la limite de 70% pour leur utilisation.

Auteur Reply

kragor **premiers commentaires en excusivite**

September 12 2001, 7:04 AM

Et oui, je suis un privilege, j'ai acces aux serveurs test du SDEN.

premier constat, la baniere bilbo, elle apparait pas, ni ici sur le forum, ni sur le test.

Bon, j'ai pas pu jeter un coup d'oeil au deuxieme net-supplement (d'ici, j'ai pas winzip) mais j'ai pu jeter un oeil au nouveau systeme d'initiative. d'ailleurs celui-ci me rappelle fortement le systeme de Feng-shui (Excellent jeu par ailleurs).

ah et puis tu as oublie de signaler dans ton message sur le forum, l'apparition d'un nouveau site parlant d'Eleckasë (ou alors, j'ai pas bien lu tn message) qui n'est autre que celui d'un membre de notre forum dont le nom m'echappe a l'instant. souhaitons lui bien du courage.

Kragor, privilege

Bilbo

ben...

September 12 2001, 11:59 AM

>Et oui, je suis un privilege, j'ai acces aux
>serveurs test du SDEN.

ben, soit j'ai eut du bol avec mon upload soit ils ont accéléré le rythme parceque tout le monde peut la voir :op

>premier constat, la baniere bilbo, elle apparait
>pas, ni ici sur le forum, ni sur le test.

yep, j'ai vus, j'ai uploader l'image dans le mauvais repertoire, maintenant c'est corrigé mais il faut que ca se mette a jour sur le bon serveur...

>Bon, j'ai pas pu jeter un coup d'oeil au deuxieme net-
>supplement (d'ici, j'ai pas winzip) mais j'ai pu

>jeter un oeil au nouveau systeme d'initiative.
>d'ailleurs celui-ci me rappelle fortement le systeme
>de Feng-shui (Excellent jeu par ailleurs).

Ben, avant fen-shui, y'avait un jeu s'appelant Night-Prowler qui ce jouait avec un système du genre 😊

J'ai pratiqué et bien aimé parceque tu ne jouais que des criminels mais le système était mal balancé, les armes légères et rapides étaient trop avantageées faces aux armes lourdes et lentes...

>ah et puis tu as oublie de signaler dans ton message
>sur le forum, l'apparition d'un nouveau site parlant
>d'Eleckasë (ou alors, j'ai pas bien lu tn message)
>qui n'est autre que celui d'un membre de notre forum
>dont le nom m'echappe a l'instant. souhaitons lui
>bien du courage.

yep, effectivement, enfin, je comptais plutôt laissé son auteur le présenté ici 😊

Bilbo

kragor

tres juste

September 13 2001, 4:55 AM

j'avais oublie Nightprowler, qui est aussi un jeu tres sympa (et qui n'a pourtant rien a voir avec Feng-shui). Cependant, le systeme decrit m'a beaucoup plus rappelle Feng-shui.

j'emettrais cependant quelques reserves quand a l'adaptation d'un systeme de ce genre dans Eléckasë (ou plutot, la transition du systeme d'Eléckasë vers ce genre de systeme). je pense que le systeme d'initiative, a eu certes beaucoup d'imperfections (corrigees pour la plupart aujourd'hui) mais que le systeme decrit ne serait pas trop approprie aux combats Eleckasiens. c'est plutôt un systeme de combat visuels ou il se passe plein de choses, alors que le systeme d'Eleckasë est plutôt un systeme meurtrier ou les combats sont generalement rapides. cela dit mes supputations ne sont que theoriques et je ne saurais rellement dire ce qui en est avant d'avoir experimente le systeme au sein d'Eléckasë (cwe que je ne pourrais faire de toute facon avant fort longtemps, si tant est que je veuille le faire un jour, ce dont je doute encore).

Encore une fois, les particularites de chaque table, de chaque groupe, de chaque MJ feront la difference quant a l'emploi de ce systeme

Kragor qui prend le temps d'ecrire un peu

Ehelha

explications

September 13 2001, 10:39 AM

J'aurais souhaiter que tu expliques un peu plus tes tables de coup critique.
Tu ecris que ces tables remplacent le X2 des dégâts, mais conserves-tu les multiplicateurs de dégâts suivant la table de localisation ? Peut être que tu ne les prenais pas en compte ?
Merci de préciser ton système.

Bilbo

ben...

September 14 2001, 10:51 AM

> Tu ecris que ces tables remplacent le X2 des dégâts,
> mais conserves-tu les multiplicateurs de dégâts
> suivant la table de localisation ? Peut être que tu
> ne les prenais pas en compte ?

C'est pas moi qui les ai fait ces tables, mais je pense que le multiplicateur de dommage en fonction de la localisation est pris en compte, et qu'il est calculer avant d'utiliser la table.

Grimm

en fait..

September 14 2001, 2:38 PM

désolé de pas avoir fourni plus d'explications, mais j'ai livré ça tel que c'était dans mes dossiers poussiéreux.
pour les coups critiques: j'applique uniquement les multiplicateurs x4 pour le cou , x5 pour la tête, (avant le jet sur la table pour pouvoir déterminer la gravité de la blessure)
puis si c'était un critique, j'applique la table (sans multiplicateurs)
je n'ai pas trop le temps de m'y remettre en ce moment alors je fais vite.
en cas d'explication d'urgence contactez moi sur ma boîte mail.

Grimm

Kragor

pour Kephren ou bilbo

September 13 2001, 10:49 AM

Comme je ne peux consulter le net supplément d'ou je suis, serait il possible que l'un de vous deux me donne un avant goût de cleui ci: je sais qu'il y a des scenariis dedans, mais j'aimerais bien savoir lesquels, de quoi ca parle etc...
(j'ai dans l'intention d'ecrire a long terme un scenario et j'aimerais savoir si le theme n'a pas deja ete employe)
bien entendu, si des informations trop compromettantes venaient a être postes sur ce forum en reponse a mon post, j'appelle les auteurs des dites reponses a bien vouloir employer les desormais celebres "étoiles repousse PJ" : ****

Kragor

Kephren

****** Net-supplément 2**

September 13 2001, 12:50 PM

Le deuxième net-supplément, comme le premier, est bâti à partir de ce qui est présent sur le net. Il comporte 5 scénarios. Le sommaire est le suivant :

- Le château des poisons (très très bonne adaptation, félicitation)
- Maudis sois -tu, Karyoneur : scénario présent dand TnT n°3. Il parle d'une histoire d'enlèvement camouflant en réalité une vile convoitise commerciale...
- Les moines du mal : scénario d'ambiance et d'enquête s'apparentant au très célèbre "Nom de la Rose".
- Les dents longues : scénario de Bilbo confrontant les PJs avec un Vampire qui a les dents longues...
- Le puits des enfants perdus : très bon scénario de N'Qzi.

Le recueil atteignant déjà 100 pages recto-verso, je n'ai pas pu y inclure d'autres scénarios. Le quatrième net-supplément, en cours d'élaboration, y remédiera en comportant, notamment, tous les scénarios et synopsis parues dans les gazettes (pour ceux qui ne les ont pas ou qui ne les ont pas téléchargées sur le site de Trident). Evidemment, il n'y aura pas que ça !!!

Le troisième net-supplément, en cours d'écriture, sera consacré aux aides de jeu, avec notamment ce qui n'avait pas pu être inclu dans le premier net-supplément, mais il y aura aussi toutes les aides de jeu parues dans les gazettes, classées évidemment.

Voilà!

Si toi ou quelqu'un d'autre a des remarques à me faire sur mon travail, qu'il n'hésite surtout pas !
Toutes les critiques (non gratuites) sont constructives !

Kephren, scribe éléckasien

kragor

*****euh ouaip, juste une chtite question**

September 14 2001, 7:21 AM

les moines du mal, tu l'as trouve ou ce scenario. Des 5 c'est le seul que je ne connais pas et le peu que tu en as dit donne vraiment l'eau a la bouche...
et puis juste un truc : j'admire ton courage de vouloir compiler tout ca.

Kragor

Bilbo *** yep September 14 2001, 10:53 AM

Il m'interesse aussi, si il est original et que tu l'as écrit, est tu d'accord pour que le le mette dans la liste des scénars en HTML ?

Kephren ****Réponse September 16 2001, 1:57 PM

Le scénario "les moines du mal" est une de mes créations. Ca faisait longtemps que je voulais en faire un dans ce style. Lorsque j'ai vue la classe de l'inquisiteur, je n'ai plus eu d'excuses pour ne pas en faire un... Je ne l'ai pas encore testé avec mon groupe mais les joueurs n'attendent plus que moi ! J'espère qu'il plaira à beaucoup de MJ !

Je suis Ok pour le mettre en version HTML sur le site. Si je ne l'ai pas proposé avant, c'était simplement pour avoir une petite part de mystère dans le net-supplément, vue que tout ce qui y ait est déjà connu !

Bilbo, dis moi simplement sous quelle forme il faut que je te l'envoie.

Kephren

kragor oh le vilain cachotier September 17 2001, 4:43 AM

en tout cas, c'est une bien agreable suprise que tu nous fais la.

tant que j'y suis, si un MJ ici a fait jouer l'adaptation du Château des poisons pouvait me faire ses commentaires sur le deroulement du scenario et la qualite de l'adaptation. le fait est que je n'ai pas eu l'occasion de faire jouer l'adaptation et que donc j'aimerais avoir des echos de la part de ceux qui l'ont fait jouer (voire même de ceux qui l'ont joue si possible)

Voili...

Bilbo ** c'est bon, j'ai tout ce qu'il faut [NT] September 17 2001, 11:11 AM

Kragor tant que j'y suis (pour Bilbo) September 13 2001, 10:51 AM

je ne sais pas si tu y auras pense Bilbo, mais juste au cas ou tu aurais oublie, n'oublie pas de signaler l'update a ton coord ainsi qu'a Belial, histoire qu'ils voient bien que même si c'est lentement la rubrique n'a pas disparu. on sait jamais

Kragor

Bilbo je l'ai fait :o) September 14 2001, 10:50 AM

quand même, pour une fois que je fais une update 😊 par contre, on est toujours pas dans les news et j'ai toujours pas de réponses...

kragor ca devrait venir September 15 2001, 3:44 AM

Belial est souvent decale par rapport aux updates relles. en clair, l'annonce de l'update dans la rub nouveaute parait souvent, 1 voire deux semaines apres l'update même de la rub

Nouveau supplément???

Morland

September 6 2001 at 4:30 AM

J'ai oui e dire qu'un nouveau supplément Eleckasëva paraître sous une nouvelle production. Pour moi ce n'est qu'une rumeur, mais comme je suis un fervant amateur de ce jeu, je voudrais savoir.

Auteur Reply

Gortor **Je me join a la question...:=)** September 6 2001, 2:30 PM

C'est vrai ca ca peu etre interessant pour peu que je l'obtienne avant les pj :=)

Kephren **D'où tiens tu cette info ?** September 7 2001, 5:56 AM

Je n'ai rien entendu de mon côté ! Où diable as-tu eu vent de cette news ???

Kephren perplexe

Tyrian **J'aimerais plus d'info!** September 7 2001, 1:05 PM

Etonnant, vu que la boite a coulé à cause de conflits internes (du moins c'est ce que je me rappel avoir lu ds un casus ou backstab). Il y a t'il un des créateurs sur le forum?

kragor **je veux pas être trop dur** September 10 2001, 6:13 AM

Mais j'y crois pas trop.

Cependant comme je suis exile et que je n'ai pas acces a vos sources, j'aimerais justement, les connaitre ces sources : Ou c'est y qu'il a ete dit ce genre de rumeur en premier. si c'est un magazine quelconque, n'hésitez pas a denoncer.

Bref je suis assez sceptique : m'est avis que si vous desirez voir de nouvelles parutions pour eleckase, il va vous falloir les faire vous mêmes.

Kragor, sceptique

Kephren **Justement !** September 10 2001, 7:38 AM

C'est ce qui est lancé avec les Net-suppléments ! (le deuxième étant en possession de Bilbo. Il n'a plus qu'à le mettre à dispo sur son site).

Kephren

Kephren **Mon cher Morland..** September 13 2001, 4:52 AM

Pourrais-tu nous révéler tes sources de renseignements ???

Kephren sceptique

Qu'es ce que les amrods...

Gorthor

September 3 2001 at 1:24 PM

Voila je me poser cette quetion toute betes ils sont certes expliquer dans le supplement mais encore apres la lecture de ce personnage certain de mes joueur les font passer pour le chaos d'autre la loi d'autre le pendule et j'ai meme eu droit au neant alors je voudrais des avis avise car la gestion de l'amrod peu ainsi changer de tout au tout surtout vu l'Heterogenite de mon groupe...

Merci d'avance.

Gortor

Auteur Reply

Kristeal

Ce qu'il en est ...

September 3 2001, 11:16 PM

des Amrôds. Pour moi, ce sont des êtres maudits (par qui ?) qui annonce la venue de l'Armageddon. Ils ne servent aucune entité à l'origine, bien que comme tout personnage, ils peuvent au cours des événements en ralier une.

Ils ont aussi pour mission de combattre un type de créature particulier (fr scénario d'un supplément).

Pour savoir qui est à l'origine de la malédiction, ben je dirai que c'est peut-être le plan Eleckase lui-même qui les crée afin de prévenir les hommes de l'approche de l'Armageddon. Mais rien n'est moi sur.

kephren

Pour moi

September 4 2001, 1:26 AM

Je suis d'accord avec toi. D'ailleurs il est stipulé que le nombre des Amrôds augmentent lors de la venue d'un Armageddon... De ce fait, je pense que c'est le plan d'Eleckasë lui-même qui crée ces être maudits. Pour moi, ils sont maudits dans leur destinée et non pas "maudits" par quelqu'un (ce qui sous-entendrait dans ce cas là qu'ils ont eu une phase non maudite, alors qu'il en est rien). Bref, de mon côté, je ne les considère pas maudits par une Entité en particulier mais comme étant une réaction du plan d'Eléckasë à l'approche de l'Armageddon (un peu comme une sécrétion d'anti-corps en réaction à une infection, sauf que là, les Amrôds ne sont pas des anti-Armageddon, quoi que...).

Kephren

Z'ress

Difficile de les juger...

September 4 2001, 5:43 AM

L'énigme drappée dans un voile de mystère...J'hésite toujours entre émis par le pendule comme annonce de l'Armageddon ou Issus d'eleckase, même si les pouvoirs dont ils sont dotés me font douter de leur affiliation au Faiseur. D'après mes sources, Eleckase serait un Amrod mais je n'en ai aucune confirmation...une figure emblématique telle que lui pourrait appuyer la théorie de la réaction de la Terre d'Eleckase (pour la différencier de l'individu). Maintenant ce "vilain" symbole qui semble tant rebuter les habitants d'Eleckase, porté par ces êtres maudits, leurs donne à mon sens un certain attrait. Finalement ce n'est pas tant leur origine qui me tracasse mais bien leurs projets 😊 Leur potentiel est dangereux et le pouvoir de "souvenir ancestral" que l'un d'entre eux possède (Mon DM a autorisé un Pj mort à en jouer un et il avait accès à cette ressource) pourrait effectivement les lier à une éventuelle conscience de la Terre (l'endroit où les ancêtres résideraient selon certains mythes, plutôt mismaniens...la réincarnation...je déteste cette idée).

Comme d'habitude, ceci n'est que mon point de vue...je n'ai pas le savoir des DMs pour juger 😊
Bien à vous, Z'ress Gardien des Enfers.

Gorthor

Merci d'eclairer mes lanternes :)

September 4 2001, 12:17 PM

je vous remercie bien il est vrai que parmi toutes les éventualités la plus plausible ne mettrait jamais venu à l'idée.

Gorthor qui remercie toute les personnes ayant répondu à sa question (il y en aura sûrement d'autres)

Kristeal

***** information**

September 4 2001, 11:00 PM

Je confirme, Eleckase, l'héritier est bien un Amrôd, les PJs le recontre plusieurs fois (min 2) au cours de leur quête des J-E.

Gorthor

La quetes Des JE...cad...

September 5 2001, 7:40 AM

Comme on fait un roulement entre joueur pour savoir qui est maitre de jeu et que tout le monde (je dois etre le seul je crois)a lu la quetes de J.E.ben eleckaese on connait pas...(vu que le cinquieme supplement ne semble parle que de la quetes ont ne la pas non plus)
Gortor

Kragor

quelqu'un peut il m'eclairer

September 6 2001, 3:27 AM

sur le sens de ces mysterieux propos...

parce que personnellement, je n'ai rien compris a ce message...

je reponds peut-etre pas, mais je vous lis toujours...

Z'ress

DM a tour de role...

September 6 2001, 7:56 AM

En fait, dans certaines communautes il est d'usage d'etre DM a tour de role (chaque joueur devient DM a tour de role soit entre chaque sceance ou chapitre ou scenario,...). ainsi le probleme suivant se pose, lorsque tout le monde a ete DM une fois, tous savent ce qu'il faut faire pour reussir la quete des joyaux.

Donc Gortor, la prochaine, fois, pas de roulement de DM. Un et un seul meneur du debut a la fin ou alors, chacun anime une partie precise de l'aventure et il ne peut prendre connaissance que de cette partie la mais je trouve ce systeme assez foirax...

P.s: desole pour le manque de ponctuation mais les claviers anglais ca n'aide en rien...

Z'ress

Excuse a Kragor

September 6 2001, 7:58 AM

Je viens de relire le message et en effet, la fin est incomprehensible,...je crois qu'ils cherchent une autre quete que celle des joyaux vu que tous la connaissent...

Gortor

Oups c'est vrai ca :=)

September 6 2001, 9:52 AM

Hum je me suis aussi relu et me suis pas compris je croi que je parle de l'amrod qui s'appelle eleckaese c'est tout rien de bien grave :=)

Tyrian

Après lecture...

September 7 2001, 12:58 PM

...de toutes les réponses, je propose une réponse hybride. Au début, je pensais que les amrods n'étaient qu'une manifestation du Pendule, histoire de foutre encore plus le bordel. Mais le fait qu'Eléckasé en est un ma fait réfléchir.

Je propose donc que les amrods soient en effet des manifestations d'Eléckasé (le plan) mais que le Pendule, se sentant légèrement gêné par ces êtres pouvant avoir des capacités puissantes, les a maudits (niv de symbole) en les transformant en cible ambulante. Ainsi, il a put fait monter la pression et quasi-éliminé la possibilité qu'un Amrod monté en graine arrive à stopper un Armageddon ou du moins à trop le raccourcir en dominant les conflits.

Kephren

Ok, mais...

September 10 2001, 12:46 AM

comment expliques-tu qu'à l'approche d'un Armageddon, il y en a de plus en plus, d'Amrods ?
Qu'est-ce qui les poussent à apparaître en plus grand nombre ?

Kephren

Tyrian

Réaction d'Eléckasé

September 12 2001, 6:51 AM

Comme tu l'as dit. Mais le Pendule les a maudits pour éviter toute gênes avant les Armageddons et en profiter pour augmenter le bordel.

kragor

***** A propos d'Eléckasé l'héritier**

September 13 2001, 10:21 AM

je vous renvoie à un vieux débat qui q eu lieu sur ce forum il y a de cela fort longtemps. je ne suis pas sur que vous y trouverez des reponses ou quoi que ce soit d'utile, au mieux les elucubrations de quelques passionnés dont je fis partie à l'époque

<http://network54.com/Forum/message?forumid=25555&messageid=944766302>

Tyrian

******Confirmation d'une réaction
d'Eléckasé**

September 14 2001, 1:01 PM

Si Eléckasé est l'héritier des protecteurs, cela va ds le sens d'une réaction du plan.

Pour la localisation du Cercle rubisé, la montagne hurlante semble correct à cause de la légende du paysans qui tombe dedans et perçoit seulement une lumière rouge et des cris de guerre avant de s'évanouir et de se réveiller à la surface. Des forces démoniaque ou maléfique l'auraient tué.

Comment un elfe noir débutant peut-il survivre?

Tyrian

August 31 2001 at 3:24 PM

Les persos elfe noir ont des bonnes caracs et compétences(nbr)mais dû fait que tout le monde les haït, on peut se demander comment ils peuvent survivre sans protection?

Un de mes persos elfe noir à eu la chance d'avoir un demi-troll comme ami dès le début, ce qui a eu comme étrange effet de calmer bcps d'humeur belliqueuse. Mais à part un protecteur efficace, leurs chances de survie paraissent ridicule.

Auteur

Reply

Kristeal

Un autre moyen...

September 3 2001, 4:46 AM

Il n'y a pas que la protection qui importe, le PJ peut décider de rester discret et de dissimuler son visage aux autres à l'aide par exemple d'une robe de bure...

C'est lorsqu'il aura montré ses "bonnes" intentions qu'il pourrait révéler son identité à ses compagnons.

C'est une façon différente de jouer mais qui n'est pas du tout dénuée de plaisir. Et vu que l'elfe noir à de bonnes caractéristiques il saura imposer le respect de sa discrétion.

N'Qzi

Les pj ne marchent pas seuls

September 5 2001, 1:11 AM

Pour moi, jouer un elfe noir ne présente pas de problème s'il arrive à démontrer son utilité au reste du groupe. La haine des elfes noirs est une haine raciale qui repose sur des préjugés et la peur. Le pj Elfe Noir doit s'arranger pour que ses compagnons le croient utile et loyal. Et qu'ils puissent le soutenir en cas de coup dur. A partir du moment où le groupe d'aventuriers le soutient, ses risques de mauvaises rencontres chutent drastiquement. Il sera peut-être en butte aux vexations et aux remarques désobligeantes mais sa vie ne sera plus menacée. Rare sont les gens qui risqueraient leur vie pour tuer un Elfe Noir qui voyage avec un groupe d'aventurier.

Tyrian

Avant que le groupe ne se forme

September 7 2001, 1:00 PM

Je parlais surtout de la période où l'elfe noir s'est retrouvé seul, sans ses parents (probablement séparées vu la description des relations amoureuse entre elfe noir).

Z'ress, gardien des enfers

Trouver des Gens dans la même situation.

September 7 2001, 12:24 AM

S'associer avec d'autres pariahs. Trouver d'autres personnes rejetées par préjugé et elles sont nombreuses : les races dites de Kragor (sauf les morles bien entendu...ne jamais s'associer avec un morle, il pourrait vous refiler son mo utard), les gardiens des enfers (Personnellement j'ai fait route avec un elfe noir nécromancien et chaque fois que quelqu'un lui cherchait des crosses, j'étais là et inversement même si en vérité nous ne nous faisons pas confiance. Mais cela vient avec le temps, la confiance mais bon c'est quand même un elfe noir, donc ne jamais relâcher complètement sa garde), les demi-hommes lézards (je fait aussi route avec l'un d'entre-eux 😊), évitez les demi-trolls (ce sont de vrais boulets). Maintenant une concentration de pariahs peut amener des problèmes : foule en colère,...Donc pour cela, garder le profil bas quand on a pas la main la plus garnie.

Ehelha

Un problème racial.

September 7 2001, 1:35 AM

J'ai une elfe noire dans les PJ et elle a su démontrer l'intérêt de sa venue dans le groupe (qui été déjà formé). De plus, elle cache tout de même son visage sous une capuche la plupart du temps pour éviter une confrontation avec des PNJ méfiants.

En tant que MJ je laisse les PJ décider en fonction de leurs actions les uns par rapport aux autres de l'attitude à l'égard des autres PJ. Par contre, j'ai dû leur expliquer que les elfes noirs étaient victimes de discrimination dans la plus grande partie des régions sur les terres d'Eléckasë. Pourtant, les autres PJ se méfient tout de même de cette elfe. Par contre, dans certains royaumes, je provoque une attitude de rejet de la part des PNJ. C'est un problème de race, cette réputation conduira toujours certains êtres à exclure les elfes noirs à cause des nombreuses légendes à ce sujet.

David

A propos de la discrimination

September 11 2001, 5:25 AM

Cette discrimination dont tu parles n'existe pas dans tous les lieux du globe eleckasien. Un elfe noir se baladant en territoire catholique a une espérance de vie très courte, même s'il tente de se dissimuler. Cependant si ses pas le menent dans les jeunes alleux il ne risquera pas grand chose, la multitude de race y résident diminuant la xenophobie de leurs habitants. Bien entendu il n'est dit nulle part de texte si un lieu est plus ou moins risqué pour un elfe noir mais on peut bien penser que dans des villes où la population d'orcs et de demi-orcs est importante, les races ne sont pas trop un problème...

De plus je considère que cette discrimination est essentiellement populaire et que la plupart des aventuriers n'ont aucun griefs vis à vis de telle ou telle race car ayant voyagé et ayant côtoyé du monde ils n'ont pas les mêmes idées extrémistes que des villageois vivant reclus sur eux-mêmes.

Baalz'amon

Et bien il n'y a qu'une solution...

September 23 2001, 6:17 AM

Il faut qu'il reste chez lui...
Un groupe d'aventurier peut être de n'importe quel niveau, quand une ville entière veut votre peau ya plus grand chose à faire.
Il faudra m'expliquer comment sortir d'une ville vivant avec un demi-troll, un soranien cannibale et un elfe noir nécromant...(même caché sous sa capuche en plein été 😊).
Une centaine de citadins en furie lamine n'importe qui...Un gourdin tout seul ça va mais dix adversaires c'est autre chose.

kragor

un soranien cannibale ???

September 30 2001, 1:11 PM

tu peux développer stp, j'ai jamais entendu ça

Les inscriptions à Odyssée sont réouvertes !

August 24 2001 at 12:53 AM

Kristeal

Voici l'adresse du site pour ceux que ça intéresse !

<http://www.dreamfabrik.net/odysee/index.html>

Un peu de rhétorique...

August 24 2001 at 12:50 AM

Kristeal

Voilà une question que je vais poser à un public le plus large possible:

Préférez-vous que vos joueurs soient libre de tout entravent (maison, famille, obligation face à un groupe...) ou bien qu'ils aient un point d'attache quelconque ?

Dans beaucoup de JR, les PJs vivent une série d'aventure sans vraiment s'arrêter pour s'installer...

Eleckase propose dans ses scénarios plusieurs moyens de "caser" les joueurs. Qu'en pensez-vous ?

Auteur Reply

Ehelha **Liberté, liberté chérie ...**

August 29 2001, 1:31 AM

Pour ma part, je laisse mes PJs libres de décision.
Seulement, lorsque un scénario se prête à cela, ils font souvent le choix d'avoir un point de chute dans une ville la plupart du temps. Ils apprécient de former une histoire personnelle dans le monde où ils se trouvent. Ce qui est à l'origine de futures aventures souvent.

Concernant les mages, la quête les oblige à choisir un camp. Dès la troisième partie de la campagne, ils jouent un rôle important ce qui les rend dépendant d'une ou plusieurs personnes voir entités.

Un personnage devenant puissant et se faisant remarquer va automatiquement attirer le regard des autres puissances vers lui.

Grimm **Attaches des personnages**

August 31 2001, 4:44 AM

En ce qui me concerne, je pense qu'un personnage a toujours des attaches, qu'il le veuille ou non.
A moins d'être orphelin amnésique et asocial, un personnage, ayant un tant soit peu vécu, a forcément des attaches. La vraie question est de juger de la force de ces attaches et de la part qu'elles peuvent prendre sur les aventures d'un PJ, et sur sa vie en général.

Lorsque j'ai commencé à faire jouer Eleckase, c'était dans une asso de Jdr. J'ai eu un grand nombre de joueurs avec qui j'ai pu, lors de mes premières parties, tester le monde et les règles. (une chance pour moi)
Automatiquement j'ai eu autant de PJ (et même un peu plus), qui entraient et sortaient de scène à presque toutes les séances de jeu. Pour garder la cohérence de l'histoire dans ces conditions, il a fallu se creuser la tête plus d'une fois. Les attaches des perso présents ont été énormément exploitées, et une quantité d'autres se sont créées.

Maintenant, les PJs peuvent trouver de temps en temps quelqu'un pour les héberger, pour leur rappeler leurs dettes, ils ont de la famille, des connaissances, des relations parfois profitables, parfois encombrantes.

En ce qui concerne le fait de 'caser' un PJ au risque de gêner la suite de l'aventure ... c'est au joueur de juger de l'emprise de ces attaches sur la destinée de son personnage. (le jeune Espaeng abandonnerait t'il le sort du monde, il venait à retrouver dame Flore?... ni le MJ, ni le joueur ne le savent encore ...).
Le tout est que le MJ laisse suffisamment d'opportunités aux PJs pour qu'ils puissent développer des attaches si ils en ressentent le besoin.

A mon avis, ce qui fait un aventurier, c'est ce petit quelque chose au fond de lui qui le pousse à aller voir ce qu'il y a au delà de son petit univers quotidien. Tôt ou tard cette envie reviendra et il reprendra la route...

Grimm

Ps : Les attaches des personnages sont souvent un bon point d'entrée pour une aventure, ce serait tellement dommage de s'en priver. Quoique, il faut quand même éviter, au risque de lasser les joueurs, de leur refiler trop souvent des scénars 'pièges' (vous savez, le genre de scénario où on est sûr de se prendre que des coups sans rien gagner, ceux que le MJ ne sait pas caser autrement 😊).

Pour moi attache ne signifie pas maison, famille, etc.

Certes, parfois, je dote les pj d'une famille mais bien souvent, leur histoire est violente et sordide et explique pourquoi ils ont tenté l'aventure. Rares sont les histoires heureuses d'aventuriers (ce n'est que mon humble avis).

Par contre, j'aime à les doter d'attaches politiques, religieuses, culturelles, sociales développées en cours du jeu mais qui résultent toujours de choix librement consentis.

Ainsi, l'un de mes pj a est accompagné d'une prêtresse du Chaos renégate maintenant désireuse de ne plus accepter d'affiliations. En cas de scène de jalousie, elle fait parfois de l'esclandre. Et même en temps normal, elle ne se laisse pas marcher sur les pieds ce qui provoque parfois des tensions.

Un autre de mes pj est prêtresse de Misman et doit en tenir compte lors de ses actions. Elle doit rester en accord avec sa conscience et sa doctrine.

Mais plus que tout, j'aime à doter les pj d'un but commun qui réduit les dissensions au sein du groupe. Parce que les personnages (et les joueurs derrière) sont assez doués pour se crêper le chignon - du moins les miens



Et ce sont les attaches que je privilégie (avec celle envers les Alliés, amants et amis faits en cours de jeu) 😊

Avant N'Qzi, Comment vous jouer le Chaos ?

Kristeal

August 13 2001 at 6:41 AM

Pour ma part, je le joue plutôt brutal mais pas dépourvu d'intelligence: en force ou en finesse quand il le faut...

Auteur

Reply

Tyrian

Individuel mais puissant

August 13 2001, 10:36 AM

Le Chaos se base plus sur la force individuel que sur la coordination d'un groupe. Donc pour survivre chaque serviteur se doit d'être puissant, intelligent... Ses armées sont déconcertantes car elles n'appliquent aucune stratégie de groupe mais attaquent de tout côté, par petit groupe puissant avec une énorme masse d'orc plus ou moins organisé qui sert surtout à prendre l'essentiel des chocs.

N'Qzi

Vision assez classique

August 16 2001, 2:37 AM

Je dois bien que la vision de Tyrian me plaît assez et correspond relativement bien à ma vision. Hormis peut-être sur un point, les Seigneurs du Chaos sont des individus extrêmement puissants et intelligents qui peuvent élaborer des tactiques et utiliser la masse à bon escient. Mais il faut un but qui les motive et qui les incite à faire taire leurs individualités très temporairement.

Je dotais les partisans du Chaos de Champions puissants et de monstres uniques tirés de mon imagination ou de mes sources de lecture, etc.

Dans ma campagne, le Plan où les joueurs devaient établir la base reculée du Cercle était sous domination chaotique. Vu son importance stratégique, de nombreux Seigneurs Mineurs veillaient au grain. Mais dans mon cas, les rivalités internes entre les Seigneurs faisaient de ce plan un refuge rêvé pour nombre de paria et d'organisation secrète... Un véritable "foutoir" à l'échelle d'un Plan.

Avec le Chaos, je me permettais toutes les fantaisies. Contrairement aux Seigneurs des autres forces, mes Seigneurs Chaotiques étaient peu typés. Ils provenaient de tous les horizons et on pouvait donc aussi bien trouver parmi eux un mage humain de l'Esprit que des créatures élémentales à l'essence transformée par le Chaos. J'y avais inclus un homme-lézard, un ancien guerrier d'Atanor, Une créature élémentale que le Chaos avait doté des propriétés contradictoires de l'Eau et du Feu, Un puissant nécromant, etc.

Un régal quand on veut lâcher la bride à son imagination 😊

Individuellement, aucun n'est à sous-estimer mais ils manquent de cohésion. Tant qu'a duré la conquête du Plan, âpre et incertaine contre les anciennes forces du Cercle, tout a été pour le mieux.

Mais la conquête achevée, l'occupation relativement calme a laissé de la place aux rivalités. Dans cette partie du jeu (non jouée), les joueurs devaient utiliser ces rivalités pour aider de puissants alliés à détruire les uns après les autres les Seigneurs Mineurs. Chacune de leur victoire allait donc avoir un double impact... D'une part, accroître leur moyens d'action et d'autre part rendre les autres Seigneurs Mineurs plus dangereux car plus soudés, plus unis.

Voilà donc la manière dont je les interprétais.

Ha oui, dans une autre partie de la Campagne (jouée, celle-là), les forces du Chaos avaient été honteusement manipulées par la Loi qui les avait utilisées contre les partisans de la magie du Feu...

Pourtant, on les dit plus fins que la Loi... Mais ils n'avaient pas su percer à jour le Seigneur du Mensonge et de la Corruption évoqué dans la réponse sur la Loi... Ce qui avait provoqué leur quasi totale éradication sur ce Plan alors qu'à la base, ils avaient des relations privilégiées avec le maître de ce plan... Comme quoi même le Chaos peut être surpris 😊

**Z'ress, Gardien
des Enfers**

Complexe est le Chaos (Très Yoda comme façon de le dire)

August 23 2001, 3:36 AM

Salut à vous. Je crois qu'il faut différencier les apparences et les motivations. Le Chaos semble désorganisé mais si on en revient à la doctrine, cela semble être plus complexe qu'un simple désordre : Gagner l'indépendance totale reste la motivation n°1, qu'elle soit consciente ou non chez le serviteur du Chaos. Parvenir à ne plus dépendre de rien : ni faim, ni soif, aucun phénomène ou

être pensant. Pour atteindre cela, tout les chemins sont bons : que ce soit des compromis qui mèneront finalement à l'indépendance (en éliminant les intervenants ou parvenant à se passer d'eux) ou encore l'absence de compromis et la recherche de l'indépendance, peu importe le prix. Les Armures du Chaos sont un bon exemple je trouve : elles permettent de se passer de certains besoins physiques mais alors elles deviennent le centre du besoin, on ne peut pas s'en passer ou alors d'autres besoins reviennent au grand galops...cruelle ironie 😊

Le côté expansif du Chaos aussi est l'une de ses facettes les plus intéressantes, ce côté intégration ou assimilation : Le Chaos transforme sans cesse les être et ceux-ci sont alors considérés comme corrompu (un thème récurrent)...mais cette expansion d'après moi indique bien une chose : le Chaos crée et la Loi Structure et donc le Chaos va altérer plutôt que régir ce qui l'entoure (Les Orcs noirs sont un autre bon exemple). Les serviteurs du Chaos sont donc consciemment ou non tiraillés entre ces principes : Expansion (Changement, modifications, altérations : création) et indépendance. Mais bon, vive la polémique, j'attends vos réactions et vos enrichissements par rapports à ces idées. Pour le préciser, je suis Joueurs et ces réflexions sont le canevas de mon perso, avec toutes ses imperfections et son manque d'infos...même si je crois avoir appris pas mal Grâce à une "alliance" avec Cha-jin (si je suis complet dans le faux, vous DM, laissez moi mes illusions et gardez bien vos vérités de DM pour vous :p).

Kristeal

Ca fait plaisir

August 24 2001, 12:46 AM

de voir un joueur développer et exprimer sa conception de la philosophie de son personne.

Continue (tu trouveras un jour ce que tu cherches)...

N'Qzi

Indépendance et interdépendance

August 28 2001, 3:04 AM

Ton analyse de la doctrine est assez convaincante mais, à mon humble avis, elle plane trop haut. Pour moi, ce but n'est pas un but réalisable. Il est seulement une fin vers laquelle on doit tendre. Car atteindre cette fin aboutirait à la destruction même de l'Entité Chaos. Car l'absence apparente de règles structurantes qu'est l'absence totale d'interaction est une règle en soi. Et cette règle est très structurante car elle interdit tous les échanges et par là toutes les modifications et altérations... Un changement se produit quand il y a interaction... Chaque changement est le produit d'un facteur agissant pour modifier l'état premier. Or pour pouvoir modifier, il faut une dépendance...

Donc atteindre cet état reviendrait à un univers figé dans lequel plus rien n'évoluerait...

Quelle farce, cela me fait penser à une honteuse manipulation par la Loi, une mystification à l'échelle des Entités. La doctrine (qui est un principe structurant) aurait été fort habilement influencée par les plus hauts partisans de la Loi pour que sous des dehors de Chaos, sa victoire totale aboutisse à la Loi la plus sévère qui soit... Bien vu des Seigneurs de la Loi... Soit le combat Loi-Chaos aboutisse à une victoire totale de la Loi et la Loi forcément gagne. Soit le Combat aboutisse à une victoire totale et définitive du Chaos et la Loi gagne aussi !!! Soit le Combat n'a pas de vainqueur et de toutes manières, la Loi n'est pas perdante.

Je pense donc que la volonté d'indépendance totale est simplement le prétexte à de nouveaux changements qui assujettissent en fait au Chaos (et oui c'est contraire au principe d'indépendance). Être indépendant d'une entité ne renforce pas cette entité, cela me paraît clair...

Je dois m'interrompre... Je poursuivrai peut-être une autre fois 😊

Heu... Je n'ai pas eu le temps de vérifier l'orthographe 😊

Z'ress

*****Très intéressant**

September 4 2001, 6:15 AM

Voilà un point de vue très intéressant. Même si je crois que cet idéal vers lequel je tends est légèrement différent : les interactions ne seront plus nécessaires mais bien volontaires...axées sur le choix et la liberté de choix. De celui qui tient l'épée à l'épée qui est tenue, j'entends par là que ces deux choses devront s'associer par choix et non par obligation ou état de fait (pour un objet inanimé). Ainsi la création pourrait être de voie directe : je crée ou par accord, ensemble nous créons...quelque chose

d'indépendant, capable lui aussi, dans un libre arbitre total et réel de choisir. Un oiseau pourrait voler sans l'aide des vents et courants aériens ou volontairement se laisser porter par eux. On en viendrait à une absence de nécessité et cela valoriserait le choix, devenant arbitre suprême des interactions. Mais je reconnais que tout cela est idéaliste et même fort improbable 😊 mais qu'importe...cela traduit une recherche d'un réel libre arbitre...même si je n'aurais sûrement pas le même avis d'ici peu...tout change, se transforme et l'absence d'interactions pourrait engendrer une aire de constants changements, nous permettant de supporter cet état, ma foi assez difficile à concevoir...

Mais tu marques un point 😊 et ta réflexion me permet de rester sur mes gardes...qui sait ce qui se cache derrière le voile de la vérité 😊

Cha-jin m'a peut être mentit...et est peut-être influencé comme Chaos l'est, à son insu, par le Faiseur...

Ce fut ma plus grande déception : apprendre l'origine des 3 champions et l'identité du marionnettiste...J'espère encore qu'Ouviel m'a mentit !

Comment jouez-vous vos partisans de la Loi ?

N'Qzi

August 8 2001 at 3:04 AM

Hehehe, cela fera le deuxième message comment jouez-vous 😊

Si on les fait tous, cela pourra donner des idées pour les mj en manque d'inspiration.

Donc je disais : "comment les jouez-vous, ces partisans de la Loi" ?

Sont-ils loyaux dans le sens "respectueux des Règles" ? Sont-ils bornés ("incapables d'appréhender de nouvelles idées, concepts").

Sont-ils capables de créer des stratégies complexes, des entourloupes politiques ?

Force ou raison, quelle est leur mode d'action privilégié. La Loi certes mais quelle est donc son expression...

Je donnerai plus tard mon orientation mais je préviens déjà qu'elle est vraiment bizarre (tordue ?) mais qu'elle a séduit mes joueurs... 😊

Auteur Reply

Tyrian

plus supportable...

August 8 2001, 12:29 PM

...que les cathos car la majorité d'entre eux sont moins traître. Ce sont des troupes loyale (encore heureux), courageuse, discipliné. Leurs tacticiens et stratèges peuvent être aussi efficaces bien que très portés sur la force brute. Ils sont également impartiaux mais butés (comme tout bons fanatiques): ils reconnaîtront que leurs actions envers tel individu est injuste mais si c'est pour la LOI, ils le feront. Mais pour ce qui est des idées nouvelles faudra repasser, c'est contre leur religion. Ils peuvent donc être déçus par des tactiques originales.

Kephren

Pour moi...

August 9 2001, 5:44 AM

Ce sont des individus rigides qui ne voient que par l'étroite lorgette de leur doctrine. Je les vois comme des individus qui n'admettent pas le changement (au contraire du Chaos).

Les tactiques un peu originales peuvent les dérouter car les adorateurs de la Loi n'ont pas forcément toujours la parade qui convient mais il ne faut pas perdre de vue que ce sont des fanatiques et qu'à ce titre, leur force brute peut beaucoup contribuer à prendre l'avantage dans un conflit.

Pour moi, la Loi, c'est l'Ordre qui a été établi entre toutes les choses se trouvant à la surface d'Eleckasë. Les adorateurs de la Loi sont là pour faire respecter cet Ordre et veiller à ce qu'il ne soit en aucun cas dérangé.

Kephren

TridenT

En deux mots.

August 13 2001, 1:42 AM

Comme l'armée de notre époque :

Toutes actions n'est pas le fruit du hasard ni de la réflexion. A l'armée, les soldats exécutent les ordres, les gradés (qui encadrent) donnent les ordres, mais ne décident que peu de choses. Tout est écrit dans des manuels, toutes les opérations sont régies par les règles "classiques".

Discipline, ordre, entraînement, sang-froid, patience ...

Pour la Loi, c'est pareil : Disciplinée, avec des actions (tactiques, stratégiques) assez "classiques" mais très efficaces. Les gens sont "conditionnés" et entraînés en conséquence, le hasard n'a pas de place pour eux. A chaque situation, ils ont une action précise à faire qui provient de leur entraînement.

Vous voyez ce que ça peut donner ... un vrai mûr de tête de mules bornés et entraînés ... comme nos fameux militaires hé hé hé!

TridenT

D'accord mais bon, je joue la Loi comme décrit plus haut, c-à-d très rigide et peu enclin aux nouveautés. Mais si c'est une force important, Elle le doit principalement à sa discipline et à l'entraînement de rigueur.

Je suis tout d'accord avec vous... Vous avez bien décrit, je le pense les partisans de la Loi de base.

En fait, vous nous décrivez ce qui se passe à la lumière... Ce que les gens du commun du mortel voient...

Mais dans l'ombre, que se passe-t-il ?

Et les Seigneurs... Sont-ils aussi rigides, le sont-ils encore plus ? Je pense que vous me répondriez oui...

Mais alors la Loi est assez mal partie. Car si l'on ne peut que reproduire les stratégies éculées de ces ancêtres, on disparaît... Un bon général est un général qui invente des stratégies, innove, désarçonne son adversaire. Et vous me dites que les forces de la Loi sont redoutables au combat. Cela inclut une capacité de changement.

L'exemple de l'armée est excellent. Quand on examine les forces armées d'un pays, on se trouve face à une institution assez monolithique qui ne semble pas évoluer. Et c'est vrai si l'on se place au niveau de la discipline, des règlements, etc. A l'armée, tout est réglementé... L'utilisation des armes, l'attribution des armes, les examens pour monter en grade, les critères d'attribution des médailles, la façon de nettoyer les latrines. Et cela correspond à la facette de la Loi que vous avez décrite.

Mais il vous manque l'autre facette... A savoir la nécessité pour les militaires de se tenir informés des manœuvres et des moyens de l'ennemi. Et l'absolue nécessité de s'adapter au changement. Et aucune force, aucune organisation ne peut vaincre sans les informations et les moyens nécessaires à la victoire. Je ne rentrerai pas dans les détails mais l'histoire militaire est remplie de victoires acquises grâce à une innovation.

Or l'innovation n'est pas le point fort des partisans de la Loi que vous avez décrits.

Donc je suis entièrement d'accord avec votre vision si l'on s'en tient aux troupes qui exécutent, aux trouffions, aux soldats endoctrinés et conditionnés.

Mais au niveau des stratèges, déjà, ils doivent avoir des capacités d'adaptation. Pour répondre à de nouvelles stratégies, pour incorporer l'utilisation de nouvelles armes, etc. Mais je considérerais qu'ils étaient en majorité des réactifs. Ils s'adaptaient mais innovaient peu... Au niveau technique, il copiait dans un premier temps puis mettait l'empreinte de la Loi dessus (pondre un règlement et créer des procédures pour rendre la manœuvre plus "efficace").

Et je ne suis toujours pas d'accord à un niveau plus stratégique, plus global. Je m'étais fait cette réflexion en lisant la partie sur les Saints qui explique que ceux-ci participent à la guerre des Taupes. Ou chaque camp essaie dans l'ombre d'atteindre des objectifs qui lui sont favorables. Et je me suis demandé contre quels adversaires les Saints jouaient. Et je suis forcément arrivé à me poser la question de la présence de la Loi. Cette guerre des Taupes me semblait essentielle car elle permet de se placer dans une position plus favorable en cas d'armageddon. Donc il était bel et bien impératif que la Loi y participe car elle est une Entité puissante. Et elle ne peut se permettre de rendre des points sur les champs de batailles politiques. Car une défaite politique peut être le prétexte d'une défaite militaire.

Donc les partisans de la Loi ont des gens capables de rivaliser avec les Saints et autres joyeux drilles. Ce qui nous ramène à la situation des Catholiques... Des trouffions qui suivent une doctrine et des généraux, des seigneurs qui prennent des décisions de manière à avantager l'étendue de la doctrine mais sans nécessairement respecter toujours celle-ci. Des seigneurs capables de s'émanciper des règles afin de renforcer la position de leur camp.

Donc mes seigneurs de la Loi sont devenus des adversaires politiques coriaces et capables du pire comme du meilleur. Et j'ai commencé à les imaginer. Là j'avoue que c'est osé. Je me suis dit que chacun avait une spécialité contre laquelle, officiellement, il devait lutter. Ainsi, il y a un Seigneur de la Corruption et du Mensonge. Pour les partisans de la Loi cela signifie Seigneur qui lutte contre la corruption et le Mensonge. Mais dans la réalité, il utilise ces mêmes armes dans sa lutte.

Ainsi, dans mon jeu, ce Seigneur avait tenté, sur un plan parallèle de provoquer une guerre entre les Partisans de la Magie du Feu et ceux de la Magie de la Glace tout en fomentant des troubles internes dans les deux camps. L'intrigue était d'une complexité que j'ai rarement égalée dans mes jeux. Mais mes joueurs avaient pu rassembler les indices et comprendre les grandes lignes de la trame.

Et au centre de cette trame se trouvait des Seigneurs secondaires du Feu et de la Glace et un Seigneur Majeur de la Loi... Le Seigneur de la Corruption et des Mensonges. Ce seigneur avait entre autres, la possibilité de se faire passer pour un membre d'une autre faction... Et de s'infiltrer pour commettre ses méfaits. Mais toujours dans le but d'assurer à terme la suprématie de la Loi. En fait, c'est comme dans une démocratie qui parfois utilise ses services secrets pour commettre des actes en désaccord avec ses

fondements mais qui servent à la protéger... J'imagine également que le sort des ces Seigneurs serait peu enviable en cas de victoire totale de la Loi, il serait probablement remplacé par des Seigneurs plus conventionnels. On s'en débarrasserait dès que l'on a plus besoin d'eux parce qu'ils ont des comportements peu orthodoxes.

Je n'ai pas sous la main les titres des autres Seigneurs mais je crois que j'avais créé au moins ceux-ci :

Maître du Mensonge et de la Corruption

Maître de La Traîtrise et de Rebellion

Maître du Désordre et des Révolutions

Maître de l'Espionnage et de l'Innovation

etc.

Ces Seigneurs sont extrêmement puissants et, comme les Saints, disposent de forces d'élite capables de les assister efficacement dans leurs actions au profit de la Loi...

Je vous avais promis une vision alternative et originale... Qu'en pensez-vous ?

P.S. J'espère que je n'ai rien oublié car je n'ai pas su préparer ma réponse comme je le voulais.

Tyrian

Intéressant

August 13 2001, 10:30 AM

Personnellement, pour expliquais le fait qu'ils survivent face aux mages ou aux nouvelles technologie qui sont développés ds Sagall le plan du Pendule, je compte leur donnais une forme particulière de "magie". Celle-ci consiste à diminuer ou à annuler les effets que l'ordre n'admet pas tel que la plupart des sort ou des technologie tel que la poudre. Cette magie modifierait également la résistance des armures car elles se modifieraient moins à cause des chocs...

Ta vision de l'ordre est très amusante et à dû surprendre tes joueurs

Kristeal

C'était la partie immergée de l'iceberg ...

August 13 2001, 11:36 PM

La Loi utilise des moyens qu'elle "répugne" et ne s'en vante pas...

Comment jouez-vous vos catholiques ?

N'Qzi

August 3 2001 at 6:17 AM

J'aimerais savoir comment vous jouez vos catho dans Eleckasë... Plutôt comme ces bons vieux inquisiteurs et leurs fantastique science de la question ou plutôt comme de bon petits pères qui utilisent la force pour servir une cause qu'ils pensent nobles.

Politically correct or not ?

A moins que vous ne préfériez jouer sur la diversité. Autant de modes de conduite que d'ordres religieux...

Avez-vous des organisations dans votre monde comme l'opus dei ? ou d'autre encore. Car sachez qu'à l'heure actuelle (comme à toutes les époques d'ailleurs), la guerre fait encore rage au sein de la religion catholique entre les divers mouvements qui silonnent l'Eglise.

Quelle est d'ailleurs votre définition de l'Hérésie et comment Dieu gère-t-il l'attribution des pouvoirs divins ? Quid des prêtres hérétiques ? Ont-ils des pouvoirs ?

Autant de brûlots qui vont gentiment nous permettre de nous entre-déchirer. Hehehe 😊😊

Je vous laisse répondre avant de donner ma propre vision...

Auteur Reply

kragor

Bonne question

August 3 2001, 9:50 AM

Mais en fait ça dépend des personnages en eux même.

si j'ai décidé de placer un inquisiteur parmi les opposants à mes Pj et que celui-ci s'avère être un peu caricatural, c'est pas en raison vraiment de la religion. en fait, les Pnj catholiques peuvent s'avérer aussi bien extrémistes que tolérants et ouverts, mais ça dépend de la nature même du PNj.

Globalement cependant, je dois reconnaître avoir un faible pour le côté : inquisition, tortures et totalement persuadés que leur foi est la seule vraie...

mais c'est plus en raison de besoins scénaristiques vraiment. cela dit, je n'exécute pas quelques Pnj catholiques politiquement corrects, repentants etc... mais ils sont rare

bref la tendance qui se dégage de mes parties je crois est de laisser place à ce bon vieux cliché

Kragor

Tyrian

fanatique

August 4 2001, 1:56 PM

La différence entre nos cathos et ceux d'Eléckasé, c'est que leur Dieu existe même si c'est leur foi qu'il lui a permis d'exister(mais eux ne le savent pas). Alors qd on voit ce que nos cathos ont fait alors qu'il n'avait aucune raisons de croire en Dieu, on peut penser que ceux d'Eléckasé sont encore plus fanatiques. Surtout qu'il semble que se soit la volonté de Dieu. Tout les grands empires cathos (Galinn, Kalandars...) sont très agressif. Alors que les autres divinités semble modérées et calme leurs cultistes, Dieu veut l'extension et la domination de son culte (c'est dans la bible) sans aucune concurrences possibles. Ceux-ci fait qu'assez peu de mes cathos sont des bons petits pères(en général les bons petits pères sont des curés de campagnes sans aucuns pouvoirs).

N'Qzi

Mon orientation

August 6 2001, 4:40 AM

En ce qui me concerne, j'avoue que j'ai également un faible pour la question et tutti quanti... Vive les Inquisiteurs et la Sainte Inquisition.

D'une part parce que les livres des règles décrivaient ces religieux comme fort agressifs et dangereux.

D'autre part, parce que je les ai imaginé en opposition avec le Culte de Misman qui est ouvert et tolérant.

Parce que je voulais placer les joueurs dans un contexte où ce sont les catholiques et non les musulmans qui se font connaître pour leurs actions de force et leur intransigeance... Donc je les ai fait puissant et

dangereusement calculateurs.

Mes joueurs les détestaient mais ne faisaient jamais l'erreur de les sous-estimer et ce pour plusieurs raisons... Leur fanatisme qui pouvait les pousser à des actions où ils n'avaient aucune chance de survie mais hautement dangereuses pour leurs opposants.

Une rivalité interne très poussée qui produisait, en fin de compte, des prélats rompus aux manœuvres politiques et aux tactiques incluant l'espionnage, l'assassinat et la manipulation.

Une organisation reposant sur une hiérarchie efficace (structure pyramidale d'agents qui ne rendent compte qu'à un supérieur, p.ex. un Saint).

Des capacités guerrières fortes et des reliques et autres objets magiques pour les renforcer.

Maintenant quels étaient leurs défauts... ?

Une conscience aigüe de leur supériorité les conduisait parfois cependant à commettre des erreurs mais celles-ci étaient assez rares que pour absolument devoir en profiter pour pouvoir prendre l'avantage.

Parmi certains gradés intermédiaires, une absence de vision politique mais une volonté de briller qui les rendaient facilement manipulables.

Des rivalités internes très fortes et la présence des quelques ordres hérétiques où en bonne voie de le devenir.

Franchement, mes catholiques m'apportaient énormément... D'autant que je les avais imaginé collaborant avec les partisans de la Loi. Ce qui les rendait encore plus dangereux.

En ce qui concerne les pj, j'avais seulement un catholique et il appartenait à un ordre dissous, celui des "Purificateurs". Il s'agissait d'un ordre combattant traquant l'hérésie mais qui s'était "détourné de la vraie Foi" (aux dires du Pape) le jour où ils avaient commencé à rechercher des traces d'hérésie au sein même de l'Eglise... Après l'excommunication de leur ordre, sa destruction avait été rapide avec seulement une poignée de survivants (et une possibilité pour le joueur de le faire revivre). Plutôt sympa pour le joueur concerné comme objectif mais hautement délicat pour son intégration au sein du groupe.

Bref quelle richesse pour le jeu que ces cathos 😊

Bonjour à tous

August 3 2001 at 5:55 AM

N'Qzi

Salutations, arpenteurs des terres d'Eleckasë !

Bien content de voir que le forum vit toujours... Je croyais qu'il avait trépassé. Et cela m'a fait plaisir de voir des messages de Kragor, Trident, Kristeal et Mysth de Malembie 😊

Je salue également tous les autres que je ne connais pas. Je trouve bien que le site de Bilbo ait phagocyté le site de Kragor. Et cela m'a fait rire d'apprendre qu'il avait un quota d'update à remplir. C'est que le DSEN c'est sérieux lol.

Voilà c'est fait l'adresse du forum est dans mes favoris. Prenez garde, je reviens 😊 Avec mon ton parfois vitriolé, mais toujours à prendre au 2eme degré, je vais essayer d'apporter quelque chose au forum.

J'ai une question pour les mj's (et joueurs)... Certains ont-ils fait jouer le scénario "Le Puit des Enfants Perdus" et, si oui, comment s'est passé l'aventure ? Parce que je n'ai pas encore eu d'écho et je suis curieux de savoir si cette contribution a été utile à certains 😊

Parce que si c'est le cas, je reprendrai peut-être la plume (ou le clavier hehehe).

N'Qzi qui vous salue bien bas

P.S. DANGER POLLUTION Si certains jouent à DII ou à EQ, il peuvent m'envoyer un mail car j'ai fondé un Clan ce qui explique fort partiellement mon absence du forum.

Auteur Reply

Kristeal **Bienvenu au revenant !**

August 3 2001, 7:07 AM

Et fait attention aux catho, ils risqueraient de t'asperger d'eau bénite, ça f'rai mauvais genre !

N'Qzi **Mais qu'attends-tu ?**

August 3 2001, 8:36 AM

Merci pour le bienvenu... Tu sais pourtant que ce n'est pas sans risque... Hehehe

Mais bon, les années m'ont quelque peu assagi, je crois.

Qu'attends-tu pour donner une réponse à ma question que je puisse faire éclater ma verve au grand jour 😊

Et non merci pour l'eau bénite, elle me brûle la peau et me contraint à occire celui qui m'a aspergé de cette pieuse mixture.

Kragor **Heureux de te revoir**

August 3 2001, 9:46 AM

les quotas sur le SDEN ? euh, c'est très informel quand même... sérieux, mais dans une certaine limite tout de même 😊

Bref quoiqu'il en soit, bon retour parmi nous

Pour Jésus, j'avais pensé l'inclure dans un scénario spécial 3ème armagedon. Mais j'ai tout le temps d'y réfléchir avant les prochaines séances d'Elckasë. d'ici là, le quatrième armagedon sera déjà en marche...

N'Qzi **Tout le plaisir est pour moi**

August 6 2001, 4:44 AM

Merci pour ton accueil et cela ne m'étonne pas que tu avais déjà pensé à cela 😊

Oui cela doit faire un choc de voir le petit Jésus se faire crucifier devant soi. Ou de participer à son exécution...

A moins que vos joueurs ne se convertissent soudainement et délivrent le Messie qui les supplie de n'en rien faire 😊

Ou que les joueurs prennent conscience de la "publicité" que cela va faire pour cette religion et n'essaie de mettre quelqu'un d'autre à sa place 😊

Que de rebondissement possible. Pour un peu je me mettrais bien à lire la Bible. Hehehe...

Animation . . .

Grimm

August 1 2001 at 1:52 PM

Tout d'abord, bonjour et merci à tout ceux qui m'ont souhaité la bienvenue, je suis content de voir que le forum est encore assez actif en cette période estivale.

J'ai une petite colle posée depuis au moins 4 ans, à laquelle je n'ai pour l'instant pas trouvé de réponse dans ce que j'ai lu du forum ...

Tout a commencé lorsque le personnage catholique d'un joueur s'est exclamé: "par jésus christ tout puissant !!!". Je me suis retrouvé interrogé sur les origines de cette religion (je sais, mes joueurs sont parfois un peu pointilleux)

- la bible existe t'elle? j'ai toujours considéré que oui.

- le symbole de la croix existe (elle apparaît dans certains manuels) cela laisse supposer une crucifixion, et donc un christ... mais alors si tel est le cas, où et quand cela s'est-il produit (moi je situe ça à une époque très très très ancienne dont il reste peu de traces, ce qui m'évite de fournir des explications)

si il y a parmi nous des experts de dieu et de son domaine dans Eleckase, j'aimerais avoir leur avis.

Ce n'est évidemment pas une question vitale pour mes parties, mais cela suscitera peut être quelques réflexions, et un peu d'animation.

Grimm "le p'tit nouveau"

Auteur

Reply

Kristéal

C'est pour cette raison que j'ai interdit les cathos

August 1 2001, 11:56 PM

Non, je me suis effectivement posé la question, mais je ne suis pas rentré dans les détails, n'ayant pas de catho dans mes joueurs.

J'ai seulement considéré que les cathos étaient une religion comme les autres, sans plus approfondir.

kragor

hé bien pour ce qui me concerne

August 3 2001, 5:00 AM

j'ai adopté la même position que Kristéal : c'est une religion comme une autre et je ne suis pas allé chercher plus loin.

pourtant la question m'est venue à de nombreuses reprises à l'esprit, notamment quand les joueurs ont commencé à discuter sur ça (parce que j'ai un personnage catholique à la table).

bref, j'ai fait simple, j'ai considéré qu'il s'agissait d'un catholicisme alternatif, un peu différent de ce qu'on connaît nous.

d'ailleurs, je me suis même demandé s'il ne serait pas judicieux, au cours d'un armagedon de faire intervenir le divin enfant. ça m'a toujours interpellé et amusé d'imaginer des joueurs escortant Jésus ou tentant de le réduire à néant. mais je n'ai jamais creusé tout cela et je préfère m'en tenir à ce que nous savons...

Le Chasse Gnouf

Jésus [prononcez rézouce] à Eléckasé ! De qui se moque-t-on !

August 7 2001, 7:41 AM

Et moi je suis l'archange Gabriel peut-être ?

Moi les catho je les adore... Dans ma version du monde d'Eleckasë, il étaient pourris à souhait. Comme la plupart des autres dirigeants d'ailleurs.

Je n'ai jamais rien écrit sur la religion car mes joueurs ne se sont jamais sentis obligés de me poser des questions. Je crois que chacun avait sa petite idée là-dessus et que l'absence de situations conflictuelles a empêché que le débat contradictoire apparaisse.

Lol

Mais vous m'avez donné des idées...

Idée 1

Jésus est apparu lors d'un Armageddon et l'a arrêté (d'après la Bible) en se sacrifiant pour le salut des Hommes. Malheureusement, Jésus s'est incarné dans le corps du frère d'un prêtre de Misman ce qui pousse les théologiens du Culte de Misman à affirmer que cet être était inspiré par Misman lui-même.

Après tout ce débat est présent également IRL.

Idée 2 Jésus n'est pas encore apparu mais doit arriver lors du dernier Armageddon et les Catholiques se doivent de préparer son retour. Dieu, son père s'est déjà manifesté à de nombreuses reprises par ses pouvoirs divins mais on ne parle ni de Jésus ni de Marie (ce qui pose le problème du Nouveau Testament). Je trouve perso que cette solution retire beaucoup de sel à cette religion.

J'espère que ça va relancer le débat...

Je vais d'ailleurs lancer un autre sujet : Comment interprétez-vous vos "catholiques" ? (VOIR PLUS HAUT, UN AUTRE THREAD, POUR CE SUJET)

J'espere bien qu'il n'est pas encore mort ...

Grimm

July 28 2001 at 11:32 AM

Bonjour!!

Nouvellement arrivé sur ces pages, je suis en train de reprendre la masterisation d'Eleckasée, laissée en attente depuis 2ans déjà.
(cela suite a un serieux manque de temps pour moi comme pour mes joueurs, mais je crois que nous sommes nombreux dans ce cas)

ma passion pour ce jeu (et aussi celle de quelques amis irréductibles) font que nous n'avons jamais vraiment abandonné l'idée de reprendre là ou nous en étions il y a deux ans...

j'espere qu'il reste encore assez de vie dans ce forum pour m'aider a réveiller une campagne en léthargie.

Grimm

ps: j'ai quelques petites chose que j'avais faites pour corriger des defauts de regles et clarifier quelques zones d'ombres, qui ne servent pas a grand chose en restant dans mes cartons, avis aux amateurs...

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

| | |
|---------------|-------------|
| Kragor | Cool |
|---------------|-------------|

July 28 2001, 5:12 PM

tout d'abord bienvenue en ces lieux. notre compagnie s'enrichit toujours de voir de nouvelles têtes.
Pour ce qui est de ta campagne, je ne saurais trop te conseiller, outre les divers sites de fouiller si tu en trouves le temps et surtout le courage, dans les précédents messages de ce forum. il y a parfois dis simulés au fin fond de ce forum, de vraies perles, des vraies idées, bref des tas de trucs.
Et sinon, il te reste toujours quelques irréductibles en voie malheureusement d'extinction, tel moi pour répondre à tes questions ou tenter de t'aider.

Quand à tes corrections ou autres, n'hésite pas à les envoyer aux webmestres des différents sites Eléckasé ou mieux si tu as le temps, à les poster directement ici. ça pourra toujours servir à une âme égarée ou donner matière à animer le forum

Kragor

| | |
|--------------|--|
| Grimm | Content de voir un signe de vie ! |
|--------------|--|

July 30 2001, 5:19 AM

une reaction aussi rapide m'enchanté (et me rassure un peu)

en fait j'ai déjà un peu fouillé dans le forum ainsi que sur les sites (sden et trident), et j'ai trouvé pas mal de trucs intéressants, particulièrement le recueil de regles "net-supplément" qui rassemble toutes les regles que j'avais recuperées dans différents formats sur internet (un beau travail.. et pour moi une belle économie de temps)

sinon, pour les ajouts de regles que j'utilise, je peux déjà envoyer ce que qui est mis en forme (il suffit juste de donner une adresse). par contre pour le reste, j'ai beaucoup de documents qui sont uniquement sur papier.

l'idéal serait de me dire ce qui semble le plus interresant aux MJ presents sur ce forum (maintenant que j'ai un peu de temps et un scanner, je ferai un effort pour mettre tout ca au propre)

Au fait, 'ma' campagne est en fait celle des bijoux étoiles a son commencement (mais chut.. les joueurs ne le savent pas encore)

Grimm

kephren

Net-supplément

July 30 2001, 1:24 PM

Content de voir que mon travail sur le net-supplément te plaise ! Je suis en train d'en préparer un autre comportant que des scénarios.

Tu peux toujours envoyer ce que tu as produit à Bilbo (par exemple) afin qu'il le mette on-line. Pour ma part, je fais le tri dans toutes les informations pour les intégrer dans un net-supplément. Peut-être tes add-on y seront-elles dans le net-supplément 3 ? Surtout, n'hésites pas à envoyer ton travail !!

Kephren

Kragor

je suis surpris

July 30 2001, 2:35 PM

je n'ai jamais entendu parler de ce Net-supplément
pourtant, je me fais un devoir d'en tenir au courant sur les rares publications
eléckasiennes

Mais je n'ai jamais entendu de ce net supplément
ou peut-on le trouver ?

Kragor, qui découvre des trucs des fois...

Kragor

pas la peine de répondre

July 30 2001, 5:53 PM

je n'ai pas eu à chercher loin pour trouver ce net supplément. Alors je vais effectuer une simple requête à Bilbo : s'il pouvait signaler les mises à jour de son site ce serait vachement bien, ici ou ailleurs (genre dans l'espace consacré aux updates sur le site du SDEN même)

quoi qu'il en soit, après un coup d'oeil, je voudrais t'adresser mes plus vives félicitations pour ce fastidieux travail d'archivage que tu as dû effectuer.

tout cela me donne envie de me remettre sur Eléckasë tiens...

Kragor

kephren

Content que cela te plaise !

July 31 2001, 1:44 AM

Ca m'encourage pour la suite !

kragor

Adresses...

July 30 2001, 2:40 PM

essaie les adresses classiques : celle du SDEN pour la rubrique, et celle(s) de trident, disponibles normalement sur les sites.

Kragor, chic chic un nouveau

Kristeal

Bienvenue à toi

July 31 2001, 11:31 PM

Un peu de sang frais ! Et bonne lecture de tous les messages du forum.

Désolé de pas avoir répondu plutôt, j'étais pas en état (j'étais comme si un troupeau de Trolls m'avait piétiné).

Cherche maitre pour Eleckase

July 10 2001 at 3:51 AM

Agone

Salut tout le monde!

Je cherche un mj pour Eleckase, je joue un bilou cavalier qui a déjà beaucoup d'expérience (on joue depuis 4 ans régulièrement). Je recherche des ambiances avant tout, le côté épique, un mj impliqué et sympa et pas gros bill. J'ai des amis qui sont prêts à jouer également.

Merci de me recontacter à agonederochrone@yahoo.fr

A+

Agone

Auteur

Reply

Kristeal

Pour faciliter tes recherches donne ta zone de jeux...

July 10 2001, 11:40 PM

car il y a des MJs de Belgique, de Suisse, de France...

Eleckase est un jeu à dimension européenne.

Agone

Sur Paris...

July 11 2001, 3:18 AM

Je précise: ma recherche est sur Paris.

Cordialement

Agone

***un forum mort...

Kragor

July 6 2001 at 9:13 AM

c'est triste...

Alors je me propose de raviver la flamme en cette période de vacances... en tout cas c'est mon ambition...

Alors voilà quelques sujets de débat, hélas non destinés aux joueurs, je m'en excuse. allez zou les joueurs, allez voir là bas si j'y suis...

maintenant les questions qui tuent :

Astazir... je suis sûr que quelqu'un parmi cette brillante assemblée à des théories, pertinentes ou fumeuses à emettre sur ce monstre marin. Non...

bon allez je commence pour vous donnez matière à débattre : à mon avis, ce monstre marin, me semble, dnas mon imaginaire, très proche des dragons, tant que je me pose la quesiton de son affiliation a une entité et evidemment, au cercle. on le sait, le cercle n'est pas le seul à avoir des dragons (le chaos par exemple), cependant, pour Astazir, je trouvais logique, qu'un dragon marin existe, notamment pour tenir écarté de Sargenne et du tombeau du cercle les indésirables Eléckasī ens. je sais, ce sont des théories et des développements inutiles et stériles, mais quoi, il faut bien ça pour relancer le forum non ?

Alors Astazir, dragon gardien de Sargenne et du tombeau du cercle ? cela vous parait il plausible ? Et si c'était lui le vrai dragon de l'eau et que Sadornelle n'était qu'un imposteur (je suis pas sûr pour le féminin donc je masculinise). après tout, sans tomber dans la misogynie, Sadornelle est bien le seul draogn "femelle" non, même si on sait que les dragons ne se reproduisent pas, c'est plutôt louche non 😊)

Allez, bon trituration de cerveau, je reviendrais avec de nouveaux débats...

Kragor

Auteur

Reply

Kristeal

*** pour ce qui est de ...

July 9 2001, 2:27 AM

Astazir, je crois que Sargenne est déjà bien gardée par une brume retournante, sa traversée est très difficile même pour les marins expérimentés.

Je pense plus qu'il s'agit d'un monstre marin sans plus si ce n'est qu'ils sont certainement plusieurs. Mais le problème est qu'il y a peu de personne vivante l'ayant croiser et son comportement n'est pas vraiment draconique.

Tyrian

***Sadornelle

July 10 2001, 4:05 PM

lèrement, je suis plutôt d'accord avec Kristéal.

Secundo, si Aztazir est le dragon de l'eau qui est Sadornelle? D'où lui vient sa puissance équivalente aux autres dragons? Pourquoi a-t-elle jouée au même jeu(piquer les pierres)?

Sur sa féminité ça vient probablement dût fait que Carolynn est la seule maîtresse de magie.

Kragor

elucubrations

July 10 2001, 6:58 PM

qui n'ont pour seul objectif que d'animer le forum c'est tout. globalement, je m'en tiens à votre avis et je n'ai jamais cru que Astazir était autre chose qu'un simple monstre marin. idem pour Sadornelle, elle a toujours été pour moi que le vrai dragon de l'eau.

juste, je voulais anime un peu le forum, quitte à partir au besoin dans des élucubrations hyper farfelues qui ne me paraissent pas convaincantes même pour moi même.

Cependant, je voudrais m'arrêter sur une chose (et là je vais devoir reprendre tes propos)

"Sur sa féminité ça vient probablement d'être fait que Carolyn est la seule maîtresse de magie."

je rappelle juste que les dragons ne sont aucunement liés à la Magie. pourquoi donc pareille coïncidence de genre pour l'eau, malgré des origines pourtant très différentes vous en conviendrez. je n'ai aucune réponse à apporter, je le concède, mais en terme de probabilité, cette coïncidence est plus que frappante.

Alors érudits, à vos plumes...

Kragor, élucubrateur en chef (n'y voyez rien de mal, ni aucune volonté de vouloir toujours trouver le secret derrière chaque phrase, chaque terme, simplement, je ne pense pas du tout que ce soit si mystérieux que cela, je m'efforce d'animer un peu le forum quitte à poser des questions farfelues et des théories toutes aussi particulières...

Tyrian

*****Le Cercle...**

July 13 2001, 5:11 PM

... ne fait que répondre à la création des maître(sse)s de Magie. Sadornelle est la réponse à Carolyn.

Détail important: les dragons sont apparus avant que Magie ne se libère(ils ont connu Néant qui a disparu bien avant que Magie revienne). Le Cercle savait donc ce que faisait Magie dans sa prison.

Sur tout autre chose, je vous conseil d'aller visiter un site présentant un jeu de rôle "amateur": parleferetparleverbe.free.fr
c'est un jeu med-fan. Il n'est pas encore terminé mais ce qu'il y a déjà mérite d'être vu.

**Bilbo,
de passage**

et si c'était la même personne ?

July 13 2001, 4:45 AM

...

A mon avis, le monstre marin s'amuse pas à indiquer son nom aux bateaux qu'il coule, donc le nom de Aztazir vient des marins eux-mêmes...

On ca pourrait très bien être Sadornelle sous une autre forme, on sait que les dragons sont capable de prendre forme humaine, pourquoi pas d'autres formes ?

Kragor

*****Mais...**

July 13 2001, 9:59 AM

jusqu'à ce que les personnages la délivrent, Sadornelle n'est elle pas supposée être prisonnière dans un endroit que je ne nommerais pas (au cas où des joueurs fourbes nous liraient malgré les étoiles repousse PJ) mais que vous connaissez tous.

Alors quid ?

Auberon, élucubrateur

Sur la création des Demi-trolls

Tyrian

June 15 2001 at 2:51 PM

1ère question: comment ça se fabrique un demi-troll?

Hypothèse: C'est probablement en utilisant un rituel de la Magie de l'esprit (en effet celle-ci permet, si je me rappelle bien, de manipuler le corps comme la psionie).

2ème question: pourquoi les demi-trolls n'ayant pas été élevés par des mages ont aussi une idolatrie des mages?

Hypothèse: cette idolatrie est implantée magiquement (tjrs esprit) lors de la création. Ds ce cas il est possible que leur intelligence soit également limitée (ça limite bcps les risques de rébellion).

J'attends les avis des sages de cette auguste assemblée. Merci.

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

| | |
|-----------------|-------------------------|
| Kristeal | Bonne question ! |
|-----------------|-------------------------|

June 17 2001, 11:29 PM

Il est dit dans les règles que les demi-troll sont les résultats d'une expérience magique (a moins d'avoir un humain courageux et une trolle curieuse: ref à la BD Troll de Troy).

Donc il me semble logique que les demi-troll idolâtre toute personne avec des pouvoirs magiques en référence avec leur créateur, généralement, ils suivent le plus puissant.

En terme de jeux, il faut une bonne explication pour avoir un demi-troll dans le groupe, car peu de joueur sont déjà assez puissant que pour tenter l'expérience.

Pourquoi,pas un jeu par mail

June 10 2001 at 7:02 AM

Argun

pourquoi pas ne pas faire un jeu par mail avec Elackase.

C'est juste une idée.

Si quelqu'un est intéressé j'ai des idées pour modifier le système de règle pour être utilisable par mail mais je ne pourrais pas maîtriser. Donc si l'un d'eux est tenté, qu'il me contacte à zuberlionel@wanadoo.fr

Auteur

Reply

Chasse gnouf

Sans moi !

June 11 2001, 1:35 AM

C'est pas mon truc les play by mail. Ça doit prendre trop de temps et c'est ce qui me manque.

Chasse gnouf.

Kristeal

Pour les amateurs de JDR On-line

June 11 2001, 5:32 AM

une seule adresse:
www.furrina.com section Odyssée !

Tyrian

j'y suis aller mais...

June 13 2001, 5:03 AM

... y a plus d'inscription possible(ils sont dépassés).

Kristeal

c'est une question de temps

June 13 2001, 11:09 PM

Si tu veux, je peux poster un message pour te signaler quand les inscriptions sont réouvertes.

**Bilbo [ex-MJ
Inscriptions à
Odyssée]**

et oui, c'est la bourre...

June 14 2001, 2:04 PM

On compte actuellement dans les 7 à 10 inscriptions par jour quand elles sont ouvertes, et comme il y'a qu'un seul MJ qui les traite, en plus de s'occuper de son lieu, il se fait vite dépasser...

Un des trucs qui peut marcher pour t'inscrire sans passer par les inscriptions "officielle" c'est de faire un bon "dossier" avec une description complète de ton perso, de son passé et de ses buts et de l'envoyer au MJ Inscriptions(Mandryn@Furrina.com) si elle est sympa et originale tu devrais être inscrit dans la semaine.

Si tu veux plus d'infos sur Odyssée, je te conseil la lecture du Monde d'Odyssée(depuis la page principale) et, si tu as du temps à y consacrer, de l'Archive d'Eternité(section "en savoir plus") et c'est pas parceque c'est moi qui ai créer ces sites 😊

Bilbo, de passage, avec une update de l'archive en poche pour bientôt(dès que j'aurai retrouvé ce scrogneuneux de mot de pass...)...

Kristeal

**Pour ceux qui veulent s'inscrire,
réouverture des inscriptions prévues après
le 14/07**

July 9 2001, 2:28 AM

préparer vos mails.