



Les Archives du Forum

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

TOME 6

Discussions du premier semestre de l'Année 2002

*Par
Kephren*

Version intégrale

Avant-propos

Ce quatrième tome regroupe tous les messages qui ont été échangés sur le forum de discussion d'Eléckasë hébergé sur Network54.com au cours du premier semestre de l'année 2002.

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, Kragor, Kephren, ChasseGnouf, Xavier, Glaçon, David, Ehelha, Karlem, Ice-Kub2099, Kristeal, Alkand, Z'ress, Lunna, Grimm, Tyrian, Bilbo, Kouran, N@G@SA, Devil moumine et toony, Myrage, Serkapès.

Kephren

Listing de messages échangés au cours du premier semestre 2002

| | | |
|---|--|-------|
| • | [SDEN] VICTOIRE!!! - Gorthor on May 26, 2002 | p. 12 |
| ○ | [important] demenagement du forum- Kragor on May 27, 2002 | |
| ▪ | ouais en plus il est tout bo :=) - Gorthor on May 27, 2002 | |
| • | Voila - Kragor on May 26, 2002 | p. 12 |
| ○ | Hein koi koi koi??? - Gorthor on May 26, 2002 | |
| • | BILBO !!!!!!! - Kephren on May 24, 2002 | p. 13 |
| ○ | [SDEN] Qu'est ce qui nous en empêche... - Chassegnouf on May 24, 2002 | |
| ▪ | Ben... - Gorthor on May 24, 2002 | |
| ▪ | L5Aware ? - Chassegnouf on May 24, 2002 | |
| ▪ | L5Aware.. - Gorthor on May 24, 2002 | |
| ▪ | Il ne manque strictement rien - Kragor on May 26, 2002 | |
| • | recherche livre de regle et supplements - Xavier on May 10, 2002 | p. 14 |
| ○ | si tu lis toujours ce forum- Kragor on May 11, 2002 | |
| • | un probleme de sort - Glaçon on May 9, 2002 | p. 15 |
| ○ | Réincarnation - Gorthor on May 10, 2002 | |
| • | [Deconseillé aux PJs] Histoire du monde - David on May 7, 2002 | p. 16 |
| ○ | Sympa - Kragor on May 7, 2002 | |
| ▪ | En fait... - David on May 7, 2002 | |
| ▪ | Tres jolie histoire. - Gorthor on May 9, 2002 | |
| ○ | Corrections - David on May 13, 2002 | |
| ▪ | [PJ lisez pas le message precedent ni celui-ci] - Kragor on May 13, 2002 | |
| ○ | Quelques erreurs. - Ehelha on May 13, 2002 | |
| ▪ | C'est ce que j'ai dit [MJs uniquement] - David on May 13, 2002 | |
| ▪ | Tu as raison - Ehelha on May 14, 2002 | |
| ▪ | Une légende... - Karlem on May 22, 2002 | |
| ○ | Petits problemes historiques[Informations reservées aux MJs] - David on May 16, 2002 | |
| ▪ | pour ton premier dilemne [MJ seulement] - Kragor on May 17, 2002 | |
| ▪ | Ouf...j'suis pas le seul...[MJs uniquement] - David on May 17, 2002 | |
| ▪ | Ben c'est pas si incoherent que ca avec mon hypothese si ?? - Kragor on May 18, 2002 | |
| ▪ | En partie... - David on May 21, 2002 | |
| ▪ | En partie...Pareil, mais avec moins de fautes :(- David on May 21, 2002 | |
| ▪ | des fautes?... - Gorthor on May 21, 2002 | |
| ▪ | Sans doute - Kragor on May 21, 2002 | |
| ▪ | sur ton deuxieme point (MJ uniquement) - Kragor on May 17, 2002 | |
| • | Question sur le redirigement du forum... - Gorthor on Apr 30, 2002 | p. 22 |
| • | blessure(s) anale(s) - Ice-Kub2099 on Apr 23, 2002 | p. 23 |
| ○ | C'est une blague? - David on Apr 24, 2002 | |
| ▪ | C'est un de tes joueurs ??? - Kristeal on Apr 24, 2002 | |
| ▪ | Hum... - David on Apr 25, 2002 | |
| ○ | Canular ? - Kragor on Apr 27, 2002 | |
| ▪ | mieux vaut en rire - Ice-Kub2099 on Apr 27, 2002 | |
| ▪ | Pas pour moi - Alkand on Apr 28, 2002 | |
| ▪ | et tu as encore des joueurs ? - Ice-Kub2099 on Apr 29, 2002 | |
| ▪ | Ce n'etait donc pas une blague... - Alkand on Apr 29, 2002 | |
| ▪ | roleplay a problemes - Ice-Kub2099 on Apr 30, 2002 | |
| ▪ | Je ne suis pas d'accord - David on Apr 30, 2002 | |
| ▪ | en fait on est d'accord - Ice-Kub2099 on Apr 30, 2002 | |
| ▪ | Humour :) :) - Z'ress on May 2, 2002 | |
| ▪ | ha oui aussi :) - Ice-Kub2099 on Apr 29, 2002 | |
| ▪ | Visiblement, tu en as gros sur la patate... - Kephren on Apr 30, 2002 | |
| ▪ | Hum il est vrai... - Gorthor on Apr 30, 2002 | |
| ▪ | XP - Kristeal on Apr 30, 2002 | |
| ▪ | Ya maldonne :) - Ice-Kub2099 on Apr 30, 2002 | |

- et... - Gorthor on Apr 30, 2002
- Quelles "définitions" tu prends pour les minotaures ? - Kristeal on May 1, 2002
- Encore humour - Z'ress on May 2, 2002
 - Ben... - Gorthor on May 2, 2002
- sauf si... - Gorthor on Apr 30, 2002
- [combat monte] - Gorthor on Apr 30, 2002
 - C'est pas tout à fait ça... - Kephren on May 1, 2002
 - Oups....(=) - Gorthor on May 1, 2002
 - Effectivement, le 3e supplément... - Kephren on May 1, 2002
 - euh... - Gorthor on May 2, 2002
 - merci beaucoup - Ice-Kub2099 on May 9, 2002
- J'appécie - Z'ress on May 2, 2002
 - Merci e t si tu as envoi - Ice-Kub2099 on May 2, 2002
 - Si je ne fais pas erreur... - Kristeal on May 2, 2002
 - Belle !!! - Ice-Kub2099 on May 3, 2002
 - Ce n'était pas un combat. - Kristeal on May 5, 2002
 - chapeau bas - Ice-Kub2099 on May 9, 2002
 - Personnellement - Kragor on May 9, 2002
 - t'as vu la gueule d'un quack ? - Ice-Kub2099 on May 9, 2002
 - Bof... - Gorthor on May 9, 2002
 - un quak si je me gourre pas - Kragor on May 10, 2002
 - dicton du jour - Kragor on May 3, 2002
 - C'est pas possible - Ice-Kub2099 on May 3, 2002
 - pourquoi faire sois meme ce que des "jouet" peuvent faire? - Gorthor on May 3, 2002
 - on n'est jamais mieux servi que par soi meme - Ice-Kub2099 on May 4, 2002
 - Je pense que votre probleme principal - Kragor on May 4, 2002
 - Le DM doit gérer et raconter une histoire interactive - Z'ress on May 6, 2002
 - bien vu l'aveugle - Ice-Kub2099 on May 9, 2002
 - Oui oui c'est possible [Mes Pj allez voir ailleurs] - Kragor on May 4, 2002
 - interessant - Gorthor on May 4, 2002
 - halte la garcon - Ice-Kub2099 on May 7, 2002
 - ah oui j'oubliais - Ice-Kub2099 on May 7, 2002
 - Passionnant - Kragor on May 9, 2002
 - de plus - Ice-Kub2099 on May 9, 2002
 - Woah... (oui l'on s'interesse a la forme plus qu'au fond) - Kragor on May 9, 2002
 - il suffisait de demander - Ice-Kub2099 on May 9, 2002
 - Cool suis pas seul :=() - Gorthor on May 9, 2002
 - Précisons - Kragor on May 10, 2002- **Jeu** - lunna on Apr 10, 2002
 - Mauvaise interpretation - David on Apr 10, 2002
 - Si tu cherches un jeu on-line, voici une adresse - Kristeal on Apr 11, 2002
 - Ou encore celle-ci... - Chassegnouf on Apr 11, 2002
 - Prévenez moi si vous vous y mettez ! (NPO) - Chassegnouf on Apr 17, 2002

| | |
|--|-------|
| • Grimoire - Kristeal on Apr 10, 2002 | p. 40 |
| ○ oui j'en ai un - <i>Ice-Kub2099 on Apr 23, 2002</i> | |
| ▪ juste une question ??? - <i>Kragor on Apr 27, 2002</i> | |
| ▪ reponse - <i>Ice-Kub2099 on Apr 27, 2002</i> | |
| ○ envoi de ma liste supplémentaire... - <i>ehelha on Apr 24, 2002</i> | |
| ▪ Après un rapide survol, - <i>Kristeal on Apr 24, 2002</i> | |
| ▪ Des nouveau sort? - <i>Gorthor on Apr 30, 2002</i> | |
| ▪ Envoi les moi. - <i>Kristeal on Apr 30, 2002</i> | |
| ▪ certes mais... - <i>Gorthor on Apr 30, 2002</i> | |
| ▪ La mise en page est terminer... - <i>Gorthor on Apr 30, 2002</i> | |
| ▪ EUH...suis encore a cotes de la plaque) - <i>Gorthor on May 1, 2002</i> | |
| ○ boulet a reussi- <i>Gorthor on May 2, 2002</i> | |
| ▪ [sorts] Remarques sur deux sorts. - <i>Kristeal on May 6, 2002</i> | |
| ▪ Effectivement c'etait le but... - <i>Gorthor on May 9, 2002</i> | |
| ▪ Et pourtant... - <i>David on May 23, 2002</i> | |
| ▪ ben c'est bien ce ques'ce qu'il disait... - <i>Gorthor on May 25, 2002</i> | |
| ▪ C'est ce que je pensais également - <i>Karlem on Jun 22, 2002</i> | |
| • [Epoque - Technologie]Rareté des materiaux - David on Apr 9, 2002 | p. 43 |
| ○ [Epoque - Technologie] "Dis MJ, elle est en quoi ma fiole ?" - <i>Grimm on Apr 10, 2002</i> | |
| ○ [Epoque - Technologie] matériaux des fioles - <i>Kristeal on Apr 10, 2002</i> | |
| ○ [Epoque-technologie]Rareter des materiaux bis... - <i>Gorthor on Apr 30, 2002</i> | |
| ▪ Quand les chimistes se rencontre - <i>Kristeal on May 1, 2002</i> | |
| ▪ "Il fait trop chaud pour travailler" - <i>Gorthor on May 2, 2002</i> | |
| • Résultats du Salon Ludika - Kristeal on Apr 7, 2002 | p. 45 |
| ○ Vive Eleckasë !!! - <i>Kephren on Apr 8, 2002</i> | |
| ○ Etonnement - <i>Z'ress on Apr 8, 2002</i> | |
| • Ca n'a pas l'air d'avancer des masses le transfert vers le SDEN (NPO). - Chassegnouf on Apr 3, 2002 | p. 46 |
| ○ Retourne a ta these !!! - <i>Kragor on Apr 3, 2002</i> | |
| ▪ De mon côté... - <i>Kephren on Apr 3, 2002</i> | |
| ▪ Petit scarabée... - <i>Chassegnouf on Apr 3, 2002</i> | |
| ▪ [?] seul commentaire: argh... - <i>Tyrian on Apr 5, 2002</i> | |
| • des vrais pouvoirs pour les psy ? - Ice-Kub2099 on Mar 29, 2002 | p. 47 |
| ○ J'en ai développé quelques uns, je vais essayer de les retrouver. - <i>Kristeal on Mar 29, 2002</i> | |
| ○ facile... - <i>Gorthor on May 2, 2002</i> | |
| ▪ pas besoin - <i>Ice-Kub2099 on May 2, 2002</i> | |
| ▪ Celui la ete pas mal... - <i>Gorthor on May 2, 2002</i> | |
| ▪ deja fait - <i>Ice-Kub2099 on May 3, 2002</i> | |
| ▪ Lancer de hachette... - <i>Gorthor on May 3, 2002</i> | |
| ▪ déjà fait la hallebarde 1 fois - <i>Ice-Kub 2099 on May 4, 2002</i> | |
| ▪ EUH je parler pas d'une arkebuse moi... - <i>Gorthor on May 4, 2002</i> | |
| ▪ chez toi ça marche alors tu as du bol - <i>Ice-Kub2099 on May 7, 2002</i> | |
| • pas rigolo alors... - <i>Gorthor on May 9, 2002</i> | |
| • Rire?! - Karlem on Mar 26, 2002 | p. 49 |
| • Shopping! - Karlem on Mar 26, 2002 | p. 50 |
| ○ De même(pour ne pas faire de promo spéciale!) - <i>Karlem on Mar 26, 2002</i> | |
| ▪ y'a aussi le valet de coeur qui est pas mal... - <i>Bilbo on Mar 26, 2002</i> | |
| ▪ Bilbo, temps qu'on te tient... - <i>Kephren on Mar 26, 2002</i> | |
| ▪ [BILBO !!!] Pareil que Kephren - <i>Kragor on Mar 27, 2002</i> | |
| • Problèmes de mails + Etat du forum - Bilbo on Mar 12, 2002 | p. 51 |
| ○ [forum] c'est ok pour moi - <i>Tyrian on Mar 13, 2002</i> | |
| ▪ Le 3e net-supplément comportera - <i>Kephren on Mar 15, 2002</i> | |
| ▪ [félicitations] Bonne continuation!! NPO - <i>Tyrian on Mar 15, 2002</i> | |
| ○ Ok, je te renvoie le net-supplément3 - <i>Kephren on Mar 14, 2002</i> | |
| ○ [Changement de forum] Aucun problemes - <i>David on Mar 14, 2002</i> | |
| ○ Oui et non... - <i>ChasseGnouf on Mar 16, 2002</i> | |
| ▪ moui - <i>Kragor on Mar 18, 2002</i> | |
| ○ Bof... - <i>ehelha on Mar 17, 2002</i> | |
| ○ Bon precisons : - <i>Kragor on Mar 18, 2002</i> | |

- Facile - *David on Mar 18, 2002*
 - S'il y a moyen de récupérer toutes les archives... - *Kephren on Mar 19, 2002*
 - Ben en pdf c'est jouable ??? - *Kragor on Mar 19, 2002*
 - Mon avis (que je partage avec moi-même) - *Kephren on Mar 19, 2002*
 - JE ne suis pas agressif, je suis moi même... - *Chassegnouf on Mar 19, 2002*
 - C'est clair, j'aime bien le côté couleur locale du forum aussi - *Kragor on Mar 21, 2002*
 - oui mais - *Kragor on Mar 21, 2002*
 - Tu peux le faire en pdf - *Kephren on Mar 21, 2002*
 - Ou encore... - *David on Mar 21, 2002*
 - Ok pour l'aspirateur - *Kragor on Mar 22, 2002*
- **[Compte network54] Nullissime** - *Kragor on Feb 22, 2002* p. 56
 - C'est les cookies, on m'a toujours dit que c'était la faute aux cookies...(NPO) - *Chassegnouf on Feb 23, 2002*
 - Soit dit en passant mon Kragor... - *Chassegnouf on Feb 23, 2002*
 - [inscription] Ben moi hier - *Kragor on Feb 23, 2002*
 - C'est les cookies, j'te dis, les cookies... - *Chassegnouf on Feb 23, 2002*
 - moi je pense plus au champignon :=) - *Gorthor on Feb 24, 2002*
 - moi je pense plus au champignon :=) - *Gorthor on Feb 24, 2002*
 - Hum...qui c'est ki parler de disfonctionnement deja? - *Gorthor on Feb 24, 2002*
 - Ah, il parlait de ça ? - *Chassegnouf on Feb 25, 2002*
 - Moi par contre... - *David on Feb 25, 2002*
 - vi sa me le fait mais... - *Gorthor on Feb 25, 2002*
 - Ben pas moi... - *David on Feb 26, 2002*
 - Pas moi - *Kragor on Feb 26, 2002*
 - Tout juste Auguste ! - *Chassegnouf on Feb 26, 2002*
 - non non non - *Kragor, hurry up on Feb 25, 2002*
 - Ah...evidement si c'etait comme ca c'est pas cool - *Gorthor on Feb 25, 2002*
 - Bizarre - *David on Feb 26, 2002*
 - *****Avis aux MJs courageux!** - *Karlem on Feb 18, 2002* p. 59
 - [MJ uniquement] - *David on Feb 18, 2002*
 - [MJ uniquement] - *Kristeal on Feb 18, 2002*
 - [MJ uniquement] Sorry je me suis trompé! - *Karlem on Feb 21, 2002*
 - [MJ: Faucheurs] Pouvoirs selon le nom - *Tyrian on Feb 21, 2002*
 - [MJ Faucheurs] - *Karlem on Feb 22, 2002*
 - [MJ Faucheurs] - *Tyrian on Feb 23, 2002*
 - **Le bi-classement est-il possible à Eleckasë?** - *Karlem on Feb 12, 2002* p. 61
 - [Biclassage] J'ai failli tomber de ma chaise en lisant ceci... - *David on Feb 12, 2002*
 - [Biclassage] Mouais - *Kouran on Feb 12, 2002*
 - [torcho-serviettage] un truc me turlupine... - *Chassegnouf on Feb 12, 2002*
 - [biclassage]... - *Gorthor on Feb 12, 2002*
 - [mage/voleur] et non... - *David on Feb 13, 2002*
 - [Mage voleur] pas grand chose - *Kragor on Feb 13, 2002*
 - Mage/voleur - *Kouran on Feb 13, 2002*
 - Bien sur... - *David on Feb 13, 2002*
 - [mage/voleur] Longtemps que j'avais pas eu une connection comme aujourd'hui! - *Karlem on Feb 14, 2002*
 - Si tu veux - *David on Feb 14, 2002*
 - [voleur/mage] lame de la nuit... - *Tyrian on Feb 16, 2002*
 - [mage/voleur] Et on y reviens... - *David on Feb 18, 2002*
 - [bi-classage] principes - *Kristeal on Feb 13, 2002*
 - [bi-classage] Je persiste... - *David on Feb 13, 2002*
 - Qu'est ce qu'il ne faut pas entendre... - *Chassegnouf on Feb 13, 2002*
 - j'ai honte de la dire, mais pour une fois je suis d'accord avec le chassegnouf - *Kristeal on Feb 13, 2002*
 - ben pas moi... - *David on Feb 13, 2002*

| | |
|--|-------|
| • Ouh! J'en ai raté des choses depuis un mois!!! - <i>Karlem on Feb 6, 2002</i> | p. 80 |
| ○ Commences par mes messages - <i>Kragor on Feb 7, 2002</i> | |
| ▪ Ouf ouf ouf !!!! - <i>Kristeal on Feb 7, 2002</i> | |
| ▪ [euh?]La folie de chasse_gnouf est-elle contagieuse? - <i>Tyrian on Feb 11, 2002</i> | |
| ▪ Pour que contagion il y ait - <i>Kragor on Feb 12, 2002</i> | |
| • Qui joue à Fondation le Jeu ici ! - <i>Chassegnouf on Feb 1, 2002</i> | p. 81 |
| ○ En plus il y en a un autre qui s'appelle Misman (NPO) - <i>Chassegnouf on Feb 1, 2002</i> | |
| ○ Gnoufise le !!! - <i>Kragor on Feb 1, 2002</i> | |
| ▪ Peine perdue... - <i>Chassegnouf on Feb 16, 2002</i> | |
| • PUB, avis à tous les MJ et PJ de Belgique - <i>Kristeal on Feb 1, 2002</i> | p. 82 |
| ○ Sait-on jamais?! - <i>Karlem on Feb 6, 2002</i> | |
| ▪ vivi...et ce de Limoges? - <i>Gorthor on Feb 8, 2002</i> | |
| • [chat] sert-il à qq chose? - <i>Tyrian on Jan 25, 2002</i> | p. 83 |
| ○ chat? - <i>Gorthor on Jan 25, 2002</i> | |
| ○ [chat] Rappel (ou suggestion je sais plus si ça a déjà été proposé) - <i>Kragor on Jan 27, 2002</i> | |
| ▪ [chat] bonne idée mais.. - <i>Tyrian on Jan 30, 2002</i> | |
| ▪ [chat] en passant... - <i>Tyrian on Feb 16, 2002</i> | |
| ▪ Chat pas génial - <i>David on Feb 19, 2002</i> | |
| ▪ [chat] As tu un autre système à proposer? - <i>Tyrian on Feb 21, 2002</i> | |
| • Quelqu'un a-t-il des nouvelles de Bilbo ??? - <i>Kephren on Jan 24, 2002</i> | p. 84 |
| ○ Je crois qu'il est fort occupé avec Odyssée. nt - <i>Kristeal on Jan 24, 2002</i> | |
| ▪ Meme pas - <i>David on Jan 24, 2002</i> | |
| ▪ Tu joues à ODC ? - <i>Kirsteal on Jan 24, 2002</i> | |
| ▪ Oui j'y joue - <i>David on Jan 24, 2002</i> | |
| ▪ C'est qui ton perso - <i>Kristeal on Jan 25, 2002</i> | |
| ▪ Perso odyssee - <i>David on Jan 28, 2002</i> | |
| ▪ C'est pas le capitaine du bateau qui fait la liaison ?? nt - <i>Kristeal on Jan 28, 2002</i> | |
| ▪ Non - <i>David on Jan 28, 2002</i> | |
| • Pas si jeune que ça... - <i>Kristeal on Jan 29, 2002</i> | |
| ▪ [pollution] compte tenu de tout ça, je vous pose la vraie question ? - <i>Kragor on Jan 30, 2002</i> | |
| ○ Donc, en résumé, personne n'a de nouvelles de Bilbo ! - <i>Kephren on Jan 30, 2002</i> | |
| • [Forum] Sur les étoiles, - <i>Kragor on Jan 17, 2002</i> | p. 86 |
| ○ [forum]Idée adopté (rien ds le message) - <i>Tyrian on Jan 20, 2002</i> | |
| ○ [Forum] Pas de problème - <i>David on Jan 24, 2002</i> | |
| ▪ [forum] soit - <i>Kragor on Jan 25, 2002</i> | |
| • Comment bien jouer un gardien des enfer? - <i>N@G@SA on Jan 15, 2002</i> | p. 88 |
| ○ comment... - <i>Gorthor on Jan 15, 2002</i> | |
| ○ Ma vision des choses - <i>Kephren on Jan 16, 2002</i> | |
| ▪ hum hum... - <i>Gorthor on Jan 16, 2002</i> | |
| ▪ une toute petite question - <i>Grimm on Jan 16, 2002</i> | |
| ▪ petite réponse - <i>Gorthor on Jan 16, 2002</i> | |
| ▪ Je fais de meme... - <i>David on Jan 17, 2002</i> | |
| ▪ Oufiti - <i>Z'ress, Gardien des enfers on Jan 17, 2002</i> | |
| ▪ Sur les cornes - <i>Tyrian on Jan 20, 2002</i> | |
| ▪ Apparence - <i>Z'ress on Jan 21, 2002</i> | |
| ▪ [règles sur magie] Hein, la magie orange??? - <i>Tyrian on Jan 25, 2002</i> | |
| ▪ [regles magie] oui tout pareil - <i>Kragor on Jan 26, 2002</i> | |
| • [regles]Meme systeme mais pas meme magie... - <i>David on Jan 29, 2002</i> | |
| ○ Magie de la lumière fonctionnant comme la magie des couleurs ?? - <i>Krsteal on Jan 30, 2002</i> | |
| ▪ [règle] je partage | |

l'interrogatio
n de
Kristéal! -
Tyrian on
Jan 30, 2002
▪ [Correcti
on]Arg
hhhh!!!
- David
on Jan
31,
2002

▪ magie du chaos - Z'ress on Jan 30,
2002

- **L'infravision** - David on Jan 15, 2002 p. 92
 - Définitions - Kriteal on Jan 15, 2002
 - mouais.. - David on Jan 15, 2002
 - suite - Kriteal on Jan 15, 2002
 - *Voilà.. - Karlem on Jan 15, 2002
 - hum hum interresant ca... - Gorthor on Jan 15, 2002
 - L'infravision selon maître Grimm - Grimm on Jan 15, 2002
 - Re: L'infravision selon maître Grimm - David on Jan 16, 2002
 - en fait en y reflechissant - Kragor on Jan 16, 2002
 - En effet... - David on Jan 16, 2002
 - echelle - Gorthor on Jan 16, 2002
 - mouais - Kragor on Jan 16, 2002
 - c est sure - Gorthor on Jan 16, 2002
 - C'est un peu compliqué - David on Jan 17, 2002
 - tout a fait d'accord - Kragor on Jan 17, 2002
 - justement - Gorthor on Jan 17, 2002
 - Avis aux amateur:PFPV - Tyrian on Jan 20, 2002
 - pas convaincu - Kragor on Jan 20, 2002
 - je confirme - Gorthor on Jan 20, 2002
 - [règles] - Tyrian on Jan 25, 2002
 - **Coucou** - Devil moumine et toony on Jan 12, 2002 p. 97
 - Bonjour a vous. - Gorthor on Jan 12, 2002
 - ravi de voir.. - Myrage on Jan 12, 2002
 - Bonjour ... - Kriteal on Jan 14, 2002
 - : \ - Serkapès on Jan 18, 2002
 - Moi j'aime pas les Véléï ds... - Chassegnouf on Jan 14, 2002
 - etre superieur... - Gorthor on Jan 14, 2002
 - C'est pas trop tôt :) - Serkapès on Jan 18, 2002
 - ****** Esprit es-tu là ???** - Kragor on Jan 5, 2002 p. 98
 - **** Commentaires - Kriteal on Jan 7, 2002
 - désolé pour la suite - Kragor on Jan 9, 2002
 - ok ! (npo) - Chassegnouf on Jan 10, 2002
 - je te cause pas a toi - Kragor on Jan 11, 2002
 - Il a combien de PA le chasse-gnouf ? - Kriteal on Jan 11, 2002
 - ne faisons pas derive rle sujet je vous prie - Kragor on Jan 11, 2002
 - ce ne sera pas un prb pour lui - Tyrian on Jan 11, 2002
 - pitie - Kragor on Jan 12, 2002
 - désolée - Tyrian on Jan 13, 2002
 - ***option - Tyrian on Jan 11, 2002
 - *** Faux - Kragor on Jan 12, 2002

- ***seul un mage... - *Tyrian on Jan 13, 2002*
 - ** juste - *Kragor on Jan 13, 2002*
 - ***Cercle 6, cercle6... - *Karlem on Jan 14, 2002*
 - *** optique ou réfraction - *Kristeal on Jan 14, 2002*
 - ***La quête des Joyaux... ça remonte loin tout ça! - *Karlem on Jan 15, 2002*
 - **** reponses - *Kragor on Jan 15, 2002*
 - **** petit détail - *Kristeal on Jan 15, 2002*
 - ***maître de la lumière - *Tyrian on Jan 20, 2002*
 - * aura - *Kristeal on Jan 21, 2002*

[SDEN] VICTOIRE!!!

May 26 2002 at 12:48 PM

Gorthor

Ca y est forum operationel las bas on attend plus que vous...adresse
SDEN.org/forums...puis chercher celui intitule eleckase voili voilu

Auteur

Reply

Kragor

[important] demenagement du forum

May 27 2002 at 4:41 AM

Ne postez plus ici !!!

Pour poster sur le nouveau forum Eleckasë une seule adresse :

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=56>

Gorthor

ouais en plus il est tout bo :=)
et plus pratique

May 27 2002 at 7:11 AM

Voila

May 26 2002 at 8:25 AM

Kragor

Ca y est j'ai commence la demarche pour l'obtention d'un forum sur le SDEN

A vous de soutenir en allant repondre ici

<http://www.sden.org/forums/viewtopic.php?p=97789#97789>

Argumentez et aidez moi a faire passer le pourquoi de la demarche plus qu'a faire dans le plebiscite.

Si tout se passe bien, la transition devrait se faire dans la semaine.

Restera plus qu'a relancer le nouveau forum ce qui ne devrait pas poser de problemes. Je compte sur vous pour faire de cet eventuel nouveau forum un forum VRAIMENT actif, plus que celui-ci en tout cas...

Auteur

Reply

Gorthor

Hein koi koi koi???

May 26 2002 at 10:13 AM

Ou CA OU CA???

j'y cour j'y vole....bon on lieu de deconner allons y

Tu as encore des problèmes d'ordinateur ???

Pour ce qui est de la mise à jours de l'auberge, je t'ai envoyé le net-supplément 3 et le premier tome des archives du forum. J'attends toujours ta confirmation pour t'envoyer le deuxième tome des archives.

Si tu ne peux plus mettre à jours l'auberge, est-ce qu'il faut que j'envoies tous ces documents sur un autre site (je pense notamment à celui de Trident) ?

Merci de ta réponse !

Kephren

Auteur

Reply

Chassegnouf

[SDEN] Qu'est ce qui nous en empêche...

May 24 2002 at 8:46 AM

...de lancer le forum sur le SDEN dès maintenant ?

Je suppose de Kragor sera ravi de faire le modérateur, il a plein de temps pour ça 😊

On est assez nombreux et motivé pour justifier son ouverture.

Que nous manque-t-il ?

Gorthor

Ben...

May 24 2002 at 11:45 AM

qu'es ce j'en sais moi perso ca m'arrangerait m'eviterais de faire la navette entre L5r et ici :=))

Chassegnouf

L5Aware ?

May 24 2002 at 12:50 PM

C'est quoi ton pseudo là bas, mon gouyou ?

Moi j'ai posté deux trois trucs récemment (je suis celui que l'on nomme...l'Ami Ricoré !)

Gorthor

L5Aware..

May 24 2002 at 3:08 PM

Legende des 5 anneaux :=)

mon pseudo est tres rechercher...gorthor en fait vu que un seul pseudo me suffit et efefctivement j'ai vu quelque un de tes message :=)

Kragor

Il ne manque strictement rien

May 26 2002 at 8:14 AM

Enfin si peu :

De la motivation mais surtout il faut que le chef de la rubrique reactualise tous les liens, et agisse ici un minimum. Et pour avoir un forum dedie sur le SDEN, le fait que le chef de rub reclame est un plus non negligeable (on peut s'en passer mais en general ca suffit en soi a avoir le forum pas besoin de motiver son besoin)

Je vais essayer d elancer ca dans le courant de la semaine...

donc surveillez les forums SDEN notamment dans a propos du SDEN, je vais sans doute y lancer un topic sur lequel j'attends de vous que vous soutenez la demarche (sans ca on aura rien)

Par contre il devient urgent pour le bien être d ela rubrique que bilbo reponde. Quand un benevole (khephren en l'occurence) apporte du matos clef en main, c'est vraiment la moindre des choses...

recherche livre de regle et supplements

Xavier

May 10 2002 at 10:26 AM

Bonjour.

Je recherche desesperement le livre des regles et les supplement de eleckase. si certains d'entre vous ont des tuyaux pour m'indiquer où les trouver, je suis preneur.

Ou mieux, si certains d'entre vous souhaitent ceder les leur d'occasion, cela m'interesse.

je vous remercie par avance.

xavier

vous pouvez me contacter a xavier@xpinfo.com

Auteur Reply

Kragor

si tu lis toujours ce forum

May 11 2002 at 4:05 AM

(j'ai la flemme d'envoyer un mail)

Tu peux essayer :

http://www.siroz.com/jeux_de_roles/autres_jeux/eleckase.html

(Merci Karlem du tuyau)

J'imagine qu'il doit y avoir un tas d'autres sites d'achats en ligne qui le proposent c'est le premier qui me vient a l'idee.

Autrement essaie les depots ventes dans tes boutiques de JDR prefere, des fois ca marche (rarement pour eleckase mais sait-on jamais)

un probleme de sort

Glaçon

May 9 2002 at 5:55 AM

Bonjour,

J'aurai aimé savoir si un jour un pj chez vous avait pri le sort réincarnation, sort cercle 1 de magie pure.

Si oui comment avez vous géré sa réincarnation parce qu'a aucun moment le rituel de reincarnation n'est décrit.

Pour moi il doit trouver un nouvel hôte pour son âme et le chasser de son corps (combat psy) en suite il garde ses attributs mentaux et acquiert les attributs physiques de son nouveau corps.

Qu'en pensez vous ?

Merci d'avance pour vos réponses.

Auteur Reply

Gorthor

Réincarnation

May 10 2002 at 8:38 AM

Ben moi le cas c'est présenter trois fois (trois fois le même PJ)

--La première fois ça c'est passer en ville où il s'était réincarner dans un rat (pas pratique en ville) mais comme son corps était en pas trop mauvais état et que les autres PJ ont été intelligents (son familier est pas mort ? qu'est-ce que c'est que ce rat que la vipère mange pas ?) bref ils sont trouver vite fait un mage de glace qui en a fait un glaçon et son parti a la recherche d'un mage puissant de l'esprit qui après quelque réparation mineur sur le corps la réincarner donc aucun problème pour les statistiques...

--La deuxième fois s'était en pleine nature et malgré la bonne volonté des PJ (trainer un ours blanc qui avait tué le mage et le corps du mage (le mage était dans l'ours) ben le corps ressemblait plus à un zombie qu'autre chose alors il a fallu trouver une "innocente" victime qu'il ont pris parmi un "méchant" (pour leur critère en l'occurrence un templier) et là les stats ont subi de petite modification... passer du quak à un humain bourrin il a mis trois mois avant de comprendre que l'épée à deux mains qu'il portait sur le dos ben il pouvait VRAIMENT s'en servir !!! (à part ça ils gardent toute ses stats de mage (volonté, intelligence, khaïm, psy, compréhension des langues (et pas prononciation), PA, légende et plante. Pour le reste il a fallu créer un perso templier (niveau 5 en l'occurrence pour les autres stats plus un malus de 20% à toutes les stats du au "problème de fermentation" du corps mort :=)

--La troisième fois ben il s'est réincarner dans son cheval est il veu plus en sortir... (depuis ses deux morts il a pris que des sorts avec méditation et il se prend pour un nightmare (par contre si quelqu'un peut me donner la solution à comment faire rentrer un cheval dans une tour de mage...)

[Deconseillé aux PJs] Histoire du monde

David

May 7 2002 at 1:20 AM

Voici une légende pas encore tout à fait terminée et sur laquelle est basé un scénario en cours d'élaboration...
Cette légende s'adresse plutôt aux MJs mais certains PJs expérimentés devraient pouvoir y accéder...

Le premier Armagedon est une période peu décrite dans les livres et alors qu'elle représente un tournant dans l'histoire du monde avec la mise à l'écart du cercle et l'avènement de la magie...

Voici cette légende dont j'aimerais quelques avis avant de l'achever...

Ce que je vais vous rapporter s'est passé il y a de cela plusieurs centaines d'années, à une époque où les hommes n'étaient qu'une espèce peu nombreuse, luttant tant bien que mal pour sa survie...
En ces temps là, les royaumes et les empires actuels n'existaient pas, des hordes barbares régnaient sur la majeure partie du continent se disputant de vastes forêts, plaines ou montagnes.
Les êtres vivants se croyaient à l'époque libres et maîtres de leur destinées. Ils ont cruellement appris à leur dépend qu'il n'en était rien.

Les guerres pour le contrôle de territoire étaient monnaie courante mais on sentit lentement s'insinuer aux quatre coins du monde une tension beaucoup plus importante qui ne demandait qu'à exploser.
Ici et là des affrontements entre Orcs, Hommes bêtes, Gobelins et Hommes lézards marquaient les prémices d'une guerre comme on en avait jamais connue jusqu'alors, une guerre que l'on nommera plus tard d'un nom faisant pâlir le plus intrépide des combattants le nom d'Armagedon.
Rapidement tout le continent s'embrasait et les combats faisaient rage, rasant et mettant à sac les divers empires d'alors, les ruines de l'ancien empire brank dont certains vestiges peuvent encore être aperçus aux abords de notre actuelle contrée des forêts sont les témoins de cette tragédie.
À l'époque tout le monde se demandait comment de tels mouvements apparemment indépendants pouvaient s'être déclenchés simultanément. Certains prônaient l'hypothèse d'un hasard malheureux, d'autres l'hypothèse d'un effet « boule de neige », les combats entraînant d'autres combats.

On a su cependant, que bien plus tard, qu'il s'agissait en fait d'une immense machination ourdie depuis de longues années par un immortel.
Cet immortel était le Pendule dont les troupes d'Orcs et d'Hommes Lézards s'étaient préparés depuis bien longtemps à ces événements. Ses armées surentraînées se jetèrent dans la bataille tels des fanatiques dévastant des régions entières et faisant régner l'enfer sur terre.
Son frère immortel connu sous le nom de Cercle engagea alors ses hordes de Gobelins et d'Hommes bêtes dans la bataille.
L'armagedon dura plusieurs dizaines d'années affaiblissant petit à petit le Cercle qui perdit enfin le combat en voyant tomber son champion le Néant.
Non content de la chute de la principale arme du Cercle, le Pendule continua l'affrontement portant le coup de grâce à son frère ennemi en cherchant à exterminer les races hommes bêtes et gobelins pensant ainsi le faire disparaître à jamais.
Nous savons cependant que le Pendule a échoué dans son entreprise, les gobloures étant la preuve vivante qu'une partie de la race gobeline a survécu, certaines rumeurs parlant même d'hommes bêtes vivant encore dans des régions reculées, mais la face du monde avait été irrémédiablement modifiée.

On peut donc craindre le pire dans ces temps de trouble où ce troisième armagedon se fait plus oppressant que jamais.
Espérons cependant que cette fois-ci ce ne soit pas l'Homme qui voit son existence en péril...

Alkand, colporteur et historien de sa majesté Gregault de Taltaria

Note:

Je considère que les gobelins et les gobloures sont des races cousines ayant vécu ensemble jusqu'au premier armagedon. Les gobloures étant les guerriers et les travailleurs de forces alors que les gobelins, plus intelligents mais bien moins forts, s'occupaient des tâches plus intellectuelles...

Après l'extermination des gobelins, quelques gobloures ont réussi à échapper à l'extermination et vécurent en tribus restreintes jusqu'au deuxième armagedon avant de devenir les êtres solitaires qu'ils sont actuellement...

tiens a propos des differents peuples d'Eleckase, ton interpretation des gobelins/gobloures me rappelle un peu celle que j'allais faire avec les perons dans ma future aide de jeu (disponible dans 7 ans peut-être)

En fait l'idée était que les perons étaient des créatures du Pendule, comme orcs et hommes lézards. Plus exactement qu'ils étaient une ancienne race esclaves au service des hommes lézards (guerriers) et troglodyte (Dirigeants). Et c'aurait été une race qui se serait affranchie du joug des hommes lézards, des indépendantistes en sorte...

Malheureusement j'ai aussi peu de temps à consacrer aux perons que j'en ai pour mon scénario sur le maître de l'Esprit...

Sinon la nouvelle est sympa mais on y apprend pas grand chose de bien neuf à mon avis (c'était peut-être pas le but)...

En fait, il est vrai qu'il n'y pas grand chose de nouveau...et pour cause toutes les informations dont je fais part sont disséminées un peu partout dans le livre de base et les divers suppléments.

Ce n'est en fait qu'une compilation de ces informations que j'ai essayé de mettre ensemble selon mon interprétation personnelle.

Comme je l'ai dit dans mon message, ce texte est en rapport direct avec un scénario que j'essaie tant bien que mal de mettre sur pied et devant entraîner les personnages sur les traces de la civilisation gobeline oubliée de tous...même de la plupart des gobloures...

D'ailleurs pas mal d'informations dont je fais part m'étaient inconnues avant de me mettre à chercher des idées dans les bouquins et je suis persuadé qu'en cherchant encore un peu, il y a possibilité de trouver des choses très intéressantes dans le passé Eleckasien...

J'aime bien la façon dont c'est raconter car un jour j'avais fait un scénario semblable se basant sur l'île de la tortue(non explorer dans mes suppléments(et campagne des bijoux jamais faites))

De mémoire il y avait effectivement un "reste" de la civilisation homme bêtes nommé shar val...arf me trompe de monde :=)

Plus sérieusement ils restaient en fait une ville sanctuaire protégée par un puissant sort depuis une éternité ce qui avait permis à ce peuple(composé d'homme tigre ou chèvre ou ours...bref homme bête de survivre jusqu'à maintenant et préparant en secret le retour du cercle et du néant(d'ailleurs j'avais même fait des "champion du néant" avec une marque spéciale mais ça devient très vague(le coup de la ville est certes un peu classique mais après tout faut bien un petit eldorado dans tous les mondes(ca active les aventuriers...:=)(des montagnes d'or!!!AHAHAHA!!!on y va!!!)

comme quoi des fois c'est bêtes(mais l'or est en fait de l'acier c'est bêtes pour des pièces lol)

Ce week-end prolongé m'a permis de me replonger un peu dans les bouquins et j'ai trouvé quelques incohérences dans ma petite histoire...

Tout d'abord, l'empire Brank a chuté au 2nd armagedon...c'est l'empire d'Atanor qui a été détruit à cette époque...

Ensuite la disparition du Néant est antérieure au premier Armagedon... En effet, c'est après la chute de celui-ci que le Pendule a seulement commencé à préparer le 1er Armagedon...

De plus contrairement à ce que j'ai annoncé, les Orcs ne sont pas les créatures du Pendule mais du Chaos à la différence des Hommes-Lezards...

En ce qui concerne les gobelins par contre aucun problème... Les goblours étant cités au même titre que les hommes-chevaux comme de simples espèces parmi plusieurs types d'Hommes-bêtes différents...

Il va donc falloir que je fasse quelques modifications mais heureusement je peux garder le fond

Kragor

[PJ lisez pas le message précédent ni celui-ci]

May 13 2002 at 7:35 AM

Tu peux me dire s'il est dit quelque chose au sujet des Veleids
Pour moi ils sont du Cercle (voire mon AdJ a ce sujet sur la rubrique du SDEN) mais j'aimerais savoir si il y a moyen de confirmer/informer cette appartenance
Ca ne changera pas ma vision, c'est juste par curiosité et pour voir si j'avais mis juste ou non

Ehelha

Quelques erreurs.

May 13 2002 at 10:46 PM

J'ai commencé il y a quelques temps déjà à reprendre toute l'histoire du monde d'Eléckasé divisée en ères. Mon regroupement n'est pas terminé mais je peux toujours l'envoyer à l'un de vous si cela vous intéresse. J'aurais aimé le terminer mais je n'ai pas le temps pour l'instant.

J'ai repris des débats sur le forum, concernant l'existence de Cybil par exemple. Donc j'ai pris position et cela ne plaira sûrement pas à tout le monde. J'en suis consciente et je vous laisse en faire ce que vous désirez.

Ta légende est intéressante mais il y a des erreurs que d'autres ont relevé d'ailleurs.

A bientôt.

Ehelha.

David

C'est ce que j'ai dit [MJs uniquement]

May 13 2002 at 11:31 PM

C'est moi qui ai corrigé mes erreurs après avoir fait quelques vérifications...
Et non une autre personne...

Le problème en fait c'est que les informations sont données à divers endroits de manière assez anarchique et que certaines se marchent dessus...

On ne sait d'ailleurs nullement quand est-ce que les nains, les elfes et les humains sont apparus...
Il est dit à certains endroits que l'elfe est la race la plus ancienne, à une autre que c'est les hommes-lezards...
Y'a de quoi s'y perdre...

Les elfes étant des créatures engendrées par la magie (hormis les elfes noirs créés par le chaos) on peut bien se demander quand est-ce qu'ils sont apparus sur terre...

Tout ce qu'on sait c'est qu'ils existaient bien avant le 1er Armagedon cependant à cette époque là, la magie était encore enfermée (elle ne s'est libérée que lors de cet Armagedon).

On peut donc plancher sur l'apparition de l'elfe en même temps que le monde... lors de la naissance de la magie... seulement le problème se pose également pour des autres races comme les nains (qui semblent être également des créatures de la magie, mais ayant été créés plus tard...).

Il y'a donc matière à perdre son latin dans toute cette histoire.

De plus comme le prouve la légende d'orkliver certaines d'entre elles peuvent être erronées alors pour démêler le vrai du faux...

En dehors du sujet pour répondre à propos des Véleïd ils ont si je me souvient bien été découverts lors du 2eme Armagedon...mais là je pose des réserves, j'ai pas mon bouquin sous la main.
Le problème se pose d'ailleurs pour les bilous qui n'ont été découverts que lors du 1er Armagedon lors de la découverte de l'île d'Oraska...

Ehelha

Tu as raison

May 14 2002 at 1:42 AM

C'est pourquoi j'ai commencé à regrouper toutes ces infos (enfin essayer !!!).
On peut insister sur le fait que la plupart des origines des races ne sont pas expliquées. Je me positionne mais je sais déjà que les autres MJ ne seront pas forcément d'accord avec moi.

Ta légende est bien. Quand tu auras fait les modifications, on pourra la mettre sur un site si un des créateurs le veut bien sûr.

Ehelha

PS : excuses-moi. je n'ai pas regardé le nom de celui qui avait fait ses modifications.

Karlem

Une légende...

May 22 2002 at 6:18 AM

Je passe en vitesse mais je tiens à dire que dans une légende, il y a du faux et du vrai! Une légende est tirée de l'imagination et des propos de certaines personnes... Enfin, ça dépend ce que l'on veut en faire!

Karlem

David

Petits problèmes historiques[Informations réservées aux MJs]

May 16 2002 at 7:23 AM

Comme le révèle certaines erreurs que j'ai faites dans mon texte précédent il y'a pas mal de zones d'ombres dans le passé du monde qui paraissent assez étrange...

La disparition du Néant est un événement antérieur au 1er Armagedon cependant pour faire cela il a dû y avoir un combat monstrueux aussi bien entre entités qu'entre leurs créatures vivant sur Eleckasë...

Comment se fait-il dans ce cas que ces combats n'aient pas eu l'appellation armagedon?

Ensuite il est dit que les Dieux sont apparus après le 1er Armagedon hormis Cybil le premier d'entre eux étant apparu vers la fin de celui-ci...

Mais alors le Diable n'existait pas non plus... comment se fait-il dans ce cas que des démons aient existé avant le 1er Armagedon???

Étaient-ils sous le contrôle des entités sorcières?

D'ailleurs on ne sait rien sur ces entités à part qu'elles soient très anciennes et encore cela ne veut rien dire...ancien par rapport à quoi? aux Entités primaires? aux Dieux? à la Magie?

On ne sait pas non plus pourquoi certains hommes bêtes ont été considérablement affaiblis par la chute du Cercle comme les Karibans alors que d'autres comme les gobloures (qui sont en fait une espèce d'hommes bêtes) continuent à peupler le continent...

Il y'a encore une multitude de zones d'ombre comme celles-ci que j'essaie d'éclaircir cependant j'ai bien l'impression que ce n'est pas en me basant sur les informations anarchiques laissées par Alexandre Bidot que je vais pouvoir réussir à faire grand chose...

Kragor

pour ton premier dilemme [MJ seulement]

May 17 2002 at 5:05 AM

La disparition du Néant est un événement antérieur au 1er Armagedon cependant pour faire cela il a dû y avoir un combat monstrueux aussi bien entre entités qu'entre leurs créatures vivant sur Eleckasë...

Comment se fait-il dans ce cas que ces combats n'aient pas eu l'appellation armagedon?

à mon avis il n'y a pas eu lutte physique entre créatures. L'événement qui a donné la disparition du néant est antérieur à la mise en sommeil du Cercle par le Pendule. Or on sait que ce dernier événement est celui qui donna

naissance a la Magie et a Eleckasë également. Donc la disparition du Neant, anterieur a la naissance de la Magie, n'a pas a mon avis eu de consequences physiques, pour une simple et bonne raison : Eleckasë n'existait tout simplement pas.

enfin c'est mon opinion.

Du coup pas d'Armagedon non plus... Je pense que le combat Cercle Pendule des origines etait plus un duel abstrait, d'energies qu'un reel combat physique. a mon avis les races survivantes du Cercle ont du migrer du plan d'origine vers eleckasë une fois le Cercle vaincu. (Je penche aussi en ce qui concerne un hypothetique plan du Cercle pour l'hypothese du plan qui retourne a une forme evasive...)

C'est la seule explication que je trouve a la presence de creatures du Cercle sur Eleckasë (sinon ca contredirait mon hypothese d'antieriorite et de combat mystique et abstrait). Eleckasë terre d'accueil

Ce n'est que mon interpretation

David

Ouf...j'suis pas le seul...[MJs uniquement]

May 17 2002 at 7:21 AM

...à me tromper :p

Et oui c'est bien une preuve que tout est un petit peu flou...

Non le Neant n'est pas mort avant qu'existe Eleckase...puisque'il est né apres...

Tu confonds le 1er et 2nd affrontement.

Le premier qui a vu la naissance d'eleckase et de la magie n'etait qu'entre le Pendule et le Cercle...

Apres cela les 2 ont été plongés dans un long sommeil.

Ce n'est qu'à leur reveil que le Pendule à créé le Chaos et que le Cercle à réagit(contre son gré) en créant le Néant.

Ensuite la Loi et la Balance ont été créés...et peu apres le Néant disparaissait...

C'est seulement à ce moment là que le 1er Armagedon à put être préparé...

Toutes ces informations sont tirés de la légende "Au Commencement" que l'on trouve dans le supplément Armagedon...et celle là je n'ose pas tellement en douter vu que son compteur n'est autre qu'Azam Tarth

Kragor

Ben c'est pas si incoherent que ca avec mon hypothese si ??

May 18 2002 at 8:30 AM

Tu le dis toi même, a la mort du Neant (ha ha c'te blague) le Pendule a pu preparer le 1er Armagedon

Donc les affrontements entitesques etaient anterieurs au premier Armagedon

du reste j'aimerais souligner a ma decharge que je n'ai pas ouvert mes bouquins depuis Aout dernier.

J'ai donc une bonne excuse pour mes inexactitudes

Par contre je n'hesiterais pas a prendre position et a reecrire les textes si au final j'ai a mon avis une vision plus coherente que celles presentees...

David

En partie...

May 21 2002 at 7:58 AM

Ce que j'ai reproché à ton dernier message c'est ta phrase:

Donc la disparition du Neant, anterieur a la naissance de la Magie,

Ce qui est faux puisque la magie est née lors du premier affrontement et ce n'est qu'après que les entités secondaires ont été créées.

Le néant est donc mort alors qu'Eleckasë existait déjà et etais peuplés de différentes races commes les Hommes-Lezards, Elfes, Hommes-bêtes...

Deplus cet affrontement à engendré la disparition des hommes-bêtes(à l'exception de quelques gobloures et Karibans).

Il est donc improbable que ces evenements n'aient pas été considérés comme un Armagedon sur terre.

Ces combats ont donc résultés sur un génocide chose qui n'a jamais été accompli lors d'un Armagedon...

Pour moi il y'a quelques incohérence dans l'Histoire et j'aimerais fortement les résoudre

David

En partie...Pareil, mais avec moins de fautes :(

May 21 2002 at 8:04 AM

Ce que j'ai reproché à ton dernier message c'est ta phrase:

Donc la disparition du Neant, anterieur a la naissance de la Magie,

Ce qui est faux puisque la magie est née lors du premier affrontement et ce n'est qu'après que les entités secondaires ont été créées.

Le néant est donc mort alors qu'Eleckasë existait déjà et etait peuplé de différentes races commes les Hommes-Lezards, Elfes, Hommes-bêtes...

Deplus cet affrontement à engendré la disparition des hommes-bêtes(à l'exception de quelques gobloures et Karibans).

Il est donc improbable que ces événements n'aient pas été considérés comme un Armagedon sur terre.

Ces combats ont résulté sur un génocide chose qui n'a jamais été accomplie lors d'un Armagedon...

Pour moi il y'a quelques incohérence dans l'Histoire et j'aimerais fortement les résoudre.

Gorthor

des fautes?...

May 21 2002 at 8:36 AM

ha bon y avait des fautes...

Bon sinon je pense que le neant ainsi que le cercle sont toujours actif sinon le pendule controlerait deja tout...mais ce n'est qu'un point de vue personel et je ne m'appuie pas sur les supplement pour ce genre de chose en fait :=))

Kragor

Sans doute

May 21 2002 at 8:41 AM

Je dois admettre que tu en sais certainement plus que moi (vu que tu as acces a tes supplements au quotidien veinard) et que ma memoire a vraiment besoin de se replonger dans ses supplements (plus que 15 jours et je pourrais)

Ceci dit je sais pas trop si j'aurais le temps de le faire a mon retour...

De toute evidence, de toute facon, la cosmologie d'eleckase n'a jamais reellement ete tres claire

Kragor

Question sur le redirigement du forum...

Gorthor

April 30 2002 at 2:31 AM

Quelqu'un pourrai t'il m'expliquer clairement cette histoire...kes c'est ke ce forum sur sden...(moi je vais directement dans la rubrique eleckaese en fait :=)

April 23 2002 at 11:30 AM

en fait je suis un peut blasé après que notre gentil MJ

m'ai donné une classe de pitié, sous couvert d'une classe selon lui de gorret, il s'est dit tiens je vais leur pourrir trois nuits pour garder une tour de merde dans des marecages pourris (tander) durant la quete des joyaux etoiles (vers le debut armageddon, style no pression) avec des adversaire pas mal pourris mais endurants, pour eliminer une armée adverse 8 fois superieure en nombre avec rien que pour nous 6 champions du chaos chargés comme des porcs, un prete genre 95 en cd facile, 2 magos t'a l'impression de me faire mal mais rassure toi je gere avec les abdos, et 2 ignobles demons de base, tout ce beau monde sans multiplicateur evidentement et sans malus de combat, etc...

avec en plus de notre coté (?) les membres du conseil de vermont qui ont plus fait pitié qu'autre chose, a 6 ils en ont fini 2 (oui fini juste).

en suivant on s'est dit tien au moin on aura du matos vu qu'on est pas en R25 de base et que nos epées a 2 mains, pour ceux qui en ont on doit les tenir a 2 mains nous...

e ben on s'est touché quand il a fait "tout disparait autour de vous et vous vous retrouvez en plein milieu de la mêlée, (si si avec vos deux potes legumes et les ecloppés du conseil qui font bien leur roleplay de merde en train de crever la gueule ouverte au soleil)

les premiers soins sur un chaps de bataille c'est moyen, m'en fous moi je suis pas mort mais deux autres ont vraiment eu tres chaud.

et pour tout cela (a peut prés 20 heures de jeux)

combien pour quatre (trois et demi en fait) PJ de niveau entre 4 et 6 ? 5000 PX si c'est pas beau la legendaire generosité à l'ecossaise.

enfin bref j'ai encore du mal à m'asseoir.

PS: Pour un pote a moi quelqu'un peut me faire passer les bonus du combat monté, merci d'avance.

Auteur**Reply**

David

C'est une blague?

April 24 2002 at 11:24 PM

Parce que si ca en est une je la trouve de tres mauvais gout...

Et si ca n'en est pas une...je prefere ne rien dire...je risquerai de me facher...

Kristeal

C'est un de tes joueurs ???

April 24 2002 at 11:44 PM

si c'est le cas, la prochaine fois, remplace les champions du Chaos par des Kar-kholog...

David

Hum...

April 25 2002 at 11:33 PM

Je prierai les gens de mettre des smiley dorenavant dans leurs messages pour savoir si c'est une blague ou une insulte....

Idem pour toi Kristeal...parce que personnellement je considere ce message comme une insulte!

Kragor

Canular ?

April 27 2002 at 3:14 AM

Je sais pas le ton employe me pousse fortement a penser cela et a ne pas prendre au serieux le contenu decrit...

Qu'est ce que tu attends de nous au juste ??

Qu'est ce que tu veux qu'on te dire ?? Que ton Mj est pourri. peut-être qu'il se contente di mieux qu'il le peut d'essayer de repondre a la demande et a la facon de jouer de ses joueurs (Bref remets toi en question)

helas ce n'est pas la un canular mais comme le titre du message l'indique je prefere me payer une bonne tranche de rigolade sur les assaut répétés du mj vis a vis de notre petit groupe plutot que d'en pleurer car ce n'est la qu'une parcelle infime de la mesquinerie dont il est capable, mais dans le fond c'est ça qui est bon si il ne nous niquait pas a chaque fois comme des loutres de trois jour on prendrait surement moins de plaisir a jouer, mais bon il ya des limites quand même.

C'est surtout que l'autre jour on a percuté que sur le mois entier on avait pris sévère alors on a tout mit bout a bout et cela a donné le tableau final que tu as pu lire, pas qu'on veuille etre plains mais des trucs comme ça juste pour la beauté du geste ça merite d'etre raconté, non sans dec des mises a sec comme ça t'en vois souvent ?

David

Pas pour moi

April 28 2002 at 11:12 PM

Ceci ne me fait absolument pas rire...

Non je n'ai jamais vu de choses comme cela car je ne me l'imaginai jamais jusqu'à maintenant...

Cette façon de jouer me rappelle trop la caricature de Donjons et Dragons ce dont Eleckasë est très loin...

Les objets magiques sont extrememnt rares et la mortalité assez grande...

Personnellement mes PJs s'y sont fait...

Il y' a eu une dizaine de PJs morts lors de ma campagne des bijoux étoiles et ils n'ont jamais passé le niveau 4...Ils n'ont donc jamais eu en leur possession d'armes magiques et ils ne s'en portent pas plus mal...

Eleckasë n'est pas un porte-monstre-trésor ni une suite de champs de bataille...

Ice-Kub2099

et tu as encore des joueurs ?

April 29 2002 at 10:36 AM

non sans dec des mecs plus masos que nous ça existe, parce que passer trois heures a creer un perso a lui donner vie a lui ecrire un vrai background, avec une famille des amis , peut etre meme un chien, on s'y attache si c'est pour crever comme une huitre a marée basse juste parce que le "jeu" veut ça.

moi je trouve ça moyen et je pense que par relation de cause a effet si tu les as tués sans cesse c'est normal qu'ils n'aient jamais passé le niveau quatre (tes joueurs).

Quant à ADD il te dit merde et c'est un tres bon jeu .

Alkand

Ce n'etait donc pas une blague...

April 29 2002 at 11:17 PM

Et bien je te plains vraiment...

Alors tout d'abord, non je ne joue plus avec mes joueurs mais c'est pour une toute autre raison...c'est par manque de temps...On bosse chacun à un autre bout de la France...

Ensuite je n'ai jamais critiqué AD&D lui meme, mais les joueurs qui y jouent comme toi...

Deplus c'est pas possible qu'à Eleckasë tu ai lancé des D6 pour une competence...

D'ailleurs les competences sociales sont à interprété en-jeu et non par jet de Dé à Eleckasë...

Il est quand même beaucoup plus interessant de sortir une longue

argumentation à un PNJ plutôt que de lui faire faire un jet de baratin...

Pour appuyer encore plus ce que je dit je te ferais quand même savoir que j'ai joué de très longues heures à AD&D et que mon MJ n'était pas plus généreux que moi...

A quoi bon terrasser de vieux dragons à longueur de journée quand des orcs bien dirigés peuvent faire fuir les personnages...

Eleckasë n'est pas un "Shoot Then Up", c'est un jeu de rôle...on est pas à Diablo2 ou même à Baldur's Gate(Je joue également aux 2 jeux précités mais ils faut savoir varier les plaisirs).

Enfin pour finir j'ai cru tout d'abord que ton message était une blague vaseuse car je ne pensais pas que des gens pouvaient jouer à Eleckasë de cette manière...mais visiblement je dois être trop naïf...

Ice-Kub2099

roleplay a problemes

April 30 2002 at 5:57 AM

Tu n'as pas compris visiblement que le défaut de la gestion des compétences dites "sociales" par le roleplay permet au dernier des pouilleux de demi-troll de merde à 60 en charisme et beauté (une fois additionnés)

d'emballer (avec sa connaissance du langage le plus commun même pas à 50%) la bombe de 'lauberge alors que à côté un elfe a 90 en beauté et 95 en charisme parce que son joueur s'exprime moins aisément bien que le joueur du troll vas finir sa nuit dans un grand lit tout froid et tout seul.

Alors si la ya pas problème quand même parce que dans la vraie vie à part (woody allen dans ses films) les trumeaux prennent des rateaux.

David

Je ne suis pas d'accord

April 30 2002 at 7:33 AM

Visiblement nous n'avons pas du tout, mais alors absolument pas du tout la même perception des choses...

Pour reprendre ton argumentation un troll a beau parler aussi bien qu'il le veut il aura beaucoup plus de mal à marchander ou à draguer qu'un elfe.(Et encore...le troll draguera beaucoup plus facilement une trollesse).

De toute manière ça ne vaut pas la peine d'argumenter là dessus, je n'ai jamais compris les gens comme toi et je ne les comprendraient jamais...

Ice-Kub2099

en fait on est d'accord

April 30 2002 at 7:44 AM

comme tu le dit normalement un troll a des difficultés mais selon le mj que tu tope il ne fait pas attention à ces dernières voilà tu comprends mieux que je sois aigri quand un pd de troll leve une bombe et que moi je me nique.

Z'ress

Humour :) :)

May 2 2002 at 4:30 AM

C'est Shoot'em Up ! (pour Shoot them up)
mais c'est pour rire que je reprends le gant.

les competences sociales (qui sont representees elles dans DD) tu les trouves ou à elekase, la ou tu peux prendre trois competences de depart plus les 1 ou 2 données par les metiers, mis à part les charach de charisme et beauté que tu peut toujours oublier si tu as un bon role play (style t'as le charisme d'un beau beignet +/- 30 et la beauté d'une verrue plantaire +/-30 et quand tu arrive en ville non seulement les gens ne te jetent pas des pierres mais en plus tu paye pas plus cher les auberges etc... parce que ton role play endors tout le monde et ça ya tres peut de MJ qui le calculent), je n'ai pas trouver de cometences permettant d'avoir des interactions sociales evoluees , mis a part si pour toi frenesie suivie de specialisation en epée a 2 mains est une combo sociale, c'est quand même a elekase et opas chez nous que j'ai entendu pour la premiere fois "marchandage oui je l'ai, a 5 D6 +25(cf: un negociant soranien avec son espadon qui est son meilleur ami)" .

Bref pour survivre dans ce monde cruel la seule solution qui existe est d'etre encore plus cruel que lui (ou bien de sucer le MJ, mais pourquoi très peut).

et puis tu le calcule toi quen pleine quete des joyaux un mec à 286 en legendes il est au courant de rien.

Kephren

Visiblement, tu en as gros sur la patate...

April 30 2002 at 1:43 AM

D'après ce que tu dis, c'est pas Eléckasë qui est en cause mais l'interprétation que ton MJ en fait.

A titre d'info, la compétence marchander se calcul au départ avec 20+1d30 %. Une fois le score déterminé (à la création), il faut tester en jeu la compétence avec 1d100. Si tu es sur que vous utilisez à votre table 5D6+25 %, c'est qu'il y a comme un petit problème... Et que votre MJ ne se sert pas des règles initiales.

Dans tous ce que tu nous raconte, il ressort fortement que le monde cruel que tu as subi (ou continu de subir) est imputable à ton MJ et à son interprétation du monde.

Kephren

Gorthor

Hum il est vrai...

April 30 2002 at 2:30 AM

tu te plain d'avoir eu que 5000xp apres une bataille... Mais le fait d'etre encore en vie devrait te suffire (puisque dans une bataille des perso niv 4-5 on 90% de chance de crever)...enfin on ma fait pire on a jouer 10 heure environ pour a la fin nous dire que...je cite "bon il est a noter que ce reve ete le reve de MrX donc les autre vous gagner aucune xp..."Mais je m'en suis pas plaint(en l'occurence l'autre avait du gagner presque 2 niveau d'un coup). Sinon pour moi les seul perso capable de survivre a une bataille(comme celle que tu a vecu)c'est les minautore et les dragons...mais desoler ils sont pas jouable :=)

Kristeal

XP

April 30 2002 at 3:16 AM

5000 XP pour une bataille grandiose semble-t-il, il me semble que c'est bien payer. Je n'ai aucun détail mais il faut dire que je n'ai jamais donner plus de 3000 XP en une seule fois (pour 1 ou 2 scénar).

PS: un quak, il survivrait, il n'a qu'à se faire passer pour mort.

Désolé pour ceux qui ne l'ont pas calculé tout de suite mais les "5d6 +25" de l'autre étaient le code de dégâts de son espadon ("les objets magiques sont rares ,etc.. blabla" pas partout apparemment), 5000 PX c'est pas ce qu'on a eu pour la bataille mais pour les quatre scenarios dont celui incluant la bataille et pour survivre en bataille un soranien fait un tres bon bouclier (moins bien que le troll mais à la frenesie plus gerable) et puis a ADD rien ne vaut une meute de loups affamés pour décimer une equipe.

Gorthor

et...

April 30 2002 at 7:54 AM

soranien ou troll a eleckaese a Huit contre un seul les dragons(ou les minautores)gagne haut la main. PS:j'ai un faible pour les minautores c'est pour ca ke je les compare au dragon(je sais entre les deux y a pas photo :=)

Kristeal

Quelles "définitions" tu prends pour les minotaures ? May 1 2002 at 11:42 PM

Une personelle ou celle de N'Qzi et de son plan du Cercle ?

Z'ress

Encore humour May 2 2002 at 4:35 AM

Sa seule définition du minotaures que nous prenons est :

CA 80 sans son arme...n'importe nawak

Gorthor

Ben... May 2 2002 at 5:49 AM

Suis pas sure mais ce du supplement magie me vont bien moi :=(80cd a 8 contre un ca suffit)
De plus pour moi le CD peu etre vu facon warhammer...je m'explique tu touche avec ton arme mais vu que tu tape avec le plat de l'epee la bestiole a pas mal(un minautore ca fait beaucoup de metre(au moin 2.5))donc le 80 veu pas forcément dire je fait 30 metre de haut et j'evite tout tes coup :=(

Gorthor

sauf si...

April 30 2002 at 7:51 AM

un troll passe par la et trebuche sur une pierre et s'etale sur lui...:=)

Gorthor

[combat monte]

April 30 2002 at 3:54 PM

Les bonus je croi que c'est +4ca+2cd coup au dessus de la ceinture...les pieten touche en dessous du cou et sur une difference de 12en CD tu es desarconne...c'est ca? :=)

Kephren

C'est pas tout à fait ça...

May 1 2002 at 1:58 AM

Je cite le livre :

"Un personnage à cheval bénéficie d'un bonus de +5 en CA et en initiative contre un personnage à pied. Ses dégâts sont multipliés par deux quand il charge et le coup est forcément porté au dessus de la ceinture."

Pour l'utilisation d'une arme de jet, si la "monture est au trot ou au galop, le personnage subit des malus de tir si son pourcentage d'équitation n'est pas égal à 150% dans le premier cas et 180% dans le deuxième.

Les malus sont progressifs : -20% en viser par tranche de 10% manquants en équitation."

Kephren

Gorthor

Oups...:=)

May 1 2002 at 5:55 AM

je me trompe peu etre mais les bonus on pas ete revue a la baisse dans le troisieme supplement?(je suis pas MJ actuellement donc j'ai pas le livre) :=)

Kephren

Effectivement, le 3e supplément...

May 1 2002 at 10:03 AM

apporte une modification :

le cavalier à un bonus de +3 en CA et ne peut localiser que de 00 à 45 %.
Le fantassin lui ne peut toucher que de 8 à 99%. De plus, s'il réussit une attaque supérieure de 12 point à la défense, il désarçonne le cavalier.

Associer à ces règles, on peut ajouter des malus/bonus liés à la différence de taille (d'où le +2 que tu mentionnais je pense).

Kephren

Gorthor

euh...

May 2 2002 at 5:52 AM

disons ca comme ca :=(on verra pas ke j'ai encore dit n'importe quoi)

Ice-Kub2099

merci beaucoup

May 9 2002 at 6:58 AM

en effet jusqu'a present j'avais omis de vous remercier tous pour ces reponses et bien que mon ami soit deçu par la descente en Fleche des capacités de son cavalier il vous remercie lui aussi.

Z'ress

J'apprécie

May 2 2002 at 4:42 AM

Si ce n'était la difficulté que j'ai à te lire (je ne demande pas le retour de Grevisse mais bon), ton texte m'a fait rire (dans un sens très positif) pour plusieurs raisons...

Je me rappelle du jour ou Gaëtan, notre DM, nous a donné 50 X pour une baston inévitable contre un vrai troll...

Ses innombrables auberges relais foirax (cf le post sur celles-ci)

Mais finalement, je te comprends...mes joueurs hurlent toutes les 30 minutes à mes tables...je mène principalement à AD&D et j'ai toujours été assez laid en menant...

Finalement si tu continues à jouer avec ton DM, c'est que te faire Ken (pour faire parisien) au 4 vents t'amuse encore...

N'hésite pas à poster d'autres exemples de tes parties, si ça t'intéresse, j'en ai une plétore à te raconter (maintenant, rassure toi, si ça ne t'intéresse pas, mon monde ne s'écroule pas)

Ice-Kub2099

Merci e t si tu as envoi

May 2 2002 at 11:28 AM

Merci beaucoup, venant d'un autre performer de l'ignoble ça me touche et j'aimerais vraiment entendre toute les vacheries que tu peut avoir en stock.

De plus limitator (son nouveau surnom) a enfin admis,
je cite :

"Je suis obligé de vous enculer sur les prix sinon vous auriez trop de thunes"

Et en plus pour la quete des joyaux, il a dit a un pote vas y prends un magicien de l'esprit c'est bien (en fait c'est con de plus savoir lancer des sorts quand tu en as besoin:-)).

Sinon aussi il a essayé de m'faire payer mes runes en khin l'animal, mais il a essayé juste.

Sinon dans la quete des joyaux moi ya un truc qui me fait mourir de rire c'est "les puissances vous ont choisi vous PJ" (et jamais on les trouve quand on a vraiment besoin d'aide, c'est quand meme leur plan après tout, au bout d'un moment on vas s'asseoir et on vas gueuler:

"hé la haut si on a pas un signe du matos ou des thunes viteuf on vas attendre la fin du monde dans la premiere auberge et toutes les thunes qui nous restent passeront dans la bouffe la boisson et les putes, compris"

voir juste ce qui se passe :-))

T'en pense quoi ?

Kristeal

Si je ne fais pas erreur...

May 2 2002 at 11:31 PM

le groupe de Z'ress a Horreurs des auberges. Cependant, je te conseille l'auberge des Houblonniers à un jour de voyage a l'ouest d'Anorien. Elle est tenue pas un elfe noir (enfin quand il est là).

Et pour les Ecu, il y a toujours moyens de s'arranger... Mon Quak (PJ) a bien égorgé un prêtresse après un exorcisme pour éviter de la payer. Comme quoi avec un peu d'imagination.

Ice-Kub2099

Belle !!!

May 3 2002 at 1:14 AM

et dit moi ça n'a pas ete trop dur pour le kuk du haut de ses 80 cm pour egorger l'elfe?

pare que chez nous un,pardon deux quak ont tenté de faire genre "m'en fout d'avoir des sorts de bourrin ge peut aller aucontact"

et on a pu voir que meme sans ailes un quak ça vole bien si on le lance avec assez de force.

non sans dec je suis admiratif.

Kristeal

Ce n'était pas un combat.

May 5 2002 at 11:05 PM

En fait, le Quak était en train de se faire désenvouté avec la prêtresse au dessus de lui et lorsqu'il a vu qu'elle avait fini, il lui a tranché la gorge.

Bye-bye la prêtresse.

Petit détail, cela c'est passé dans une chambre d'auberge et pas dans un temple.

la je suis admratif un quak qui reussi a tuer quelqu'un, ça meride d'etre dans les annales.

Je ne vois pas en quoi c'est si exceptionnel que cela... Peux tu expliquer pourquoi a tes yeux un Quak devrait eprouver des difficultes a commettre un meurtre ?

t'as vu la gueule d'un quack ?

un quack au dernieres nouvelles ça fait bien 80 cm et 25 a 30 kilos tout mouillé, alors excuse moi de m'emerveiller devant un etre faible au corps a corps qui arrive, bien que dans des circonstances exceptionnelles, a gerer une pretresse d'une autre race, donc fatalement superieure physiquement, rien qu'avec ses petites pognes et une dague au lieu d'utiliser ses sorts de gorret, pour moi oui c'est enorme.

Bof...

Pas plus qu'un preux chevalier qui terrasse un dragon...:=(au fait la dague ils s'en serve d'epee a deux main ou de lance eux?)

un quak si je me gourre pas

Ca a l'apparence d'un gamin de deux ans (ou 4 je sais plus)
Effectivement physiquement ca a l'air faible.
Mais c'est precisement son atout. Beaucoup le sous-estime.
Couplé a son intelligence hors du commun (je pese mes mots) tu obtiens un être des plus dangereux.
Et quand je parle d'assassiner je parle d'assasiner.
Pas de boucherie.
Subtilite discretion, surprise et calcul...
Un Quak qui veut tuer quelqu'un parviendra a ses fins plutot facilement en faisant usage de ruse.

Je ne te parle pas de faire une boucherie dans un champ de bataille (la je suis a peu pres d'accord) mais bel et bien d'un assassinat, d'une execution...

"Pourquoi tu pleures mon enfant ?"
"J'ai perdu ma maman"
"Allons ne pleure pas, viens dans mes bras"

(Personnellement pour moi les quaks ont Vraiment l'apparence de simples enfants)
Ensuite une dague empoisonnee entre les omoplates ou dans la gorge et le tour est joué...
Adieu l'ami...

Bref Ne sous-estimez pas les Quaks...

"Si tes Pj te font chier, remplaces les..."

Plus serieusement : Moi il y a truc qui m'interpelle (parmi de nombreuses autres choses mais j'ai pas le temps d'entrer dans le detail)

"Les puissances ont choisi les PJ ???"

De la même façon qu'elles les ont choisi, elles peuvent en changer... Si ton perso est pas content et qu'il boude comme un gamin dans son coin en pleurant sur ses 30 ecus, il y a fort à parier que les puissances comme tu dis elles aient ras le cul des pleurnichards et changent de protégés... Après si toi tu joues tu préfères que ton perso reste assis à bouder sur ses 30 ecus et que tu veu absolument pas changer de perso libre à toi...

Mais alors je vois pas pourquoi tu joues...

C'est pas possible

May 3 2002 at 5:45 AM

Ces puissances ou maîtres de plans s'ils pouvaient se permettre de changer d' élu comme ça leur chante bien, ils foutraient en l'air toutes les prophéties et en plus si elles sont si puissantes que ça pourquoi elles se sortent pas toutes seules de leur merde.

De plus 30 ecus si pour toi c'est de l'aide pour moi c'est un pourboire.

Et puis si le mj nous jette il reste tout seul et maîtriser des pnjs c'est moyen, je t'accorde qu'eux au moins ne vont pas venir te faire chier avec des trucs style:

"Un peu de reconnaissance ça fait toujours du bien"

ou bien

"comment ça c'est aux pnjs qu'on file le matos, et nous on se touche?"

Alors tenant compte du fait que la fin est proche Ils pourraient se bouger un peu plus le cul et mettre la main à la pâte de temps en temps .

C'est trop demander selon toi.

pourquoi faire sois meme ce que des "jouet" peuvent faire?

May 3 2002 at 7:30 PM

à mon avis c'est le point de vue de ces "si puissant" faut bien qu'il s'amuse de temps en temps... faut faire attention ils sont capricieux quand ils en ont marre de leur jouet il les jettent!

mais quand même tu es un pj pas (encore) le tombeur

Orkliver. Patience tu verra si t'es sage t'aura un super truc sinon... tu risques d'avoir une bague qui attire les moustiques mais repoussent les fourmis...

:=)

on n'est jamais mieux servi que par soi meme

May 4 2002 at 4:42 AM

et puis tu verras la gueule des jouets même un mongol n'en voudrait pas, l'équipe de bras cassé et de cassos qui est la mienne aurait sûrement fait fuir tout mj autre que le notre :

Un velleid aventurier biclassé quinquiller ("comment ça ils avaient plus de matos ?")

Un soranien guerrier uak ("les shark du conseil, on est obligé de les rendre vivants ? ")

Un quak puis quak puis humain guerrier? ("pourquoi vous m'appellez les pv de rab les copain ?", "non je considère que bien qu'il ait des sorts de gorret mon quak se sent d'aller au contact" 2 fois)

Un Brank Ranger ("ce qu'on vas faire les mec c'est que je vais me cassser chercher des secours et vous gerez l'armée en attendant ok ?")

Un colporteur mi amnésique ("a 286 en legendes je suis au courant de rien et comme j'avait pri esprit en primaire je suis en khin négatif")

Si c'est pas une belle equipe ça, honnetement moi je suis une puissance je les tue tous et j'en cherche des mieux, style des qui sont pas plombés a la naissance.

Je pense que votre probleme principal

May 4 2002 at 7:55 AM

C'est que vous ne faites pas du Jdr mais de la competition :

competition MJ/Pj dans un sens ou dans l'autre...

Moi aucun perso a ma table n'aura 286 en Legendes je ne l'accepterais tout simplement pas. du coup ca resout les questions de savoir pourquoi les Pj n'en savent pas tant que ca. D'un autre côté ca les motive a faire chercher leurs PJ les informations dont ils ont besoin... Et a les trouver la plupart du temps...

Chassegnouf me contredira peut-être, mais en ce qui me concerne j'ai l'impression de collaborer avec mes joueurs :

Pour autant, ils sont souvent des bras cassés... Mais ils savent egalement qu'ils n'ont pas a faire confiance aveuglement a des puissances qu'ils ne connaissent pas.

Si pour toi la quête des bijoux etoiles, c'est attendre les sharks et les pontes du Conseil pour un salaire, crois moi tu te trompes de quête...

Bref j'ai l'impression que tu as une conception trop particuliere de la quête et que votre probleme resulte d'une interpretation trop en marge du monde et de sa cosmologie...

Je peux me tromper, mais si tu joues en esperant avoir un perso mulet de niveau 20 qui deboite tout et qui est suoeur riche, tu te trompes de scenar. c'est pas la quête des Je qu'il te faut faire. Prends direct les carac d'Orkliver ou d'Azharis ce sera plus conforme a tes attentes...

Bref definissez le type de jeu que vous attendez et demandez a votre MJ un scenar qui s'y adapte...

Pour info mon groupe actuel se compose :

- D'un veleid mage de la terre, a priori erudit mais qui s'oriente plus vers une carriere de colporteur errant et qui crache sur la Magie...
- Un aventurier peron manchot (si si) qui se debrouille pas trop mal malgre son gros handicap
- Un templier (mulor pour les intimes) qui fait office evidemment de force de frappe mais aussi parfois de medecin sauf quand il chier ses jets...

- un Honyss guerrier Uak qui a compris les dangers d'essayer de tenir une charge de cavalerie quand on est un simple piéton

- un nain insignifiant (je passe)

Le groupe a inclu au cours de la campagne :

- un Soranien Barbare (retrouve récemment mais en PNJ pas le temps d'expliquer mais c'est justifié)
- un elfe noir askalim (mort)
- un necromancien honyss (mort)
- Une chevaliere du Kraan (morte elle aussi)

Je compte beaucoup de decés car oui Eleckase est un monde où il ne fait pas vraiment bon vivre, où le danger est omniprésent.

Mes Pj sont relativement pauvres, ils savent à quoi s'en tenir, ils ont appris des moyens alternatifs pour se débrouiller seuls et en totale indépendance (chasse, pêche nature et traditions). Ça leur a pris du temps, mais ils sont capables de survivre.

En passant quand je disais 30 ecus c'était une simple image. si pour toi ce n'est qu'un pourboire sache qu'à ma table il n'est pas venu le jour où cette somme tombera du ciel en guise de pourboire...

Bref je vais lâcher le mot : j'ai l'impression de lire les aventures d'une table de bourrins (c'est pas péjoratif on l'est tous un peu).

J'ai rien contre, mais si c'est le genre de jeu que vous attendez, faites des scénarii adaptés à ce type de jeu. La campagne des JE n'est pas faite pour accumuler richesses et xp.

Et en passant, la compétition MJ/PJ n'est jamais très saine à mon avis à une table de JDR...

C'est mon avis qui n'engage que moi...

Dernière chose : si vous pouviez éviter de comparer ADD et Eleckase ce serait cool merci. Ce sont des jeux complètement différents, chacun valant ce qu'il vaut. Il n'y en a pas un supérieur à un autre simplement ce sont des optiques de jeu assez différentes. Bref quand je joue à ADD je ne joue pas à Eleckase et vice versa. Les deux types de jeu sont à mon avis incompatibles. on peut apprécier l'un, l'autre ou même les deux, mais pour des raisons totalement différentes...

Z'ress

Le DM doit gérer et raconter une histoire interactive

May 6 2002 at 6:03 AM

Je pense voir des deux côtés de "bons" arguments. Ou au moins comprendre ce que l'émetteur veut transmettre (je m'avance peut-être)

D'un côté un joueur qui veut être héroïque (puissant est un mauvais synonyme), un joueur qui veut être capable d'accomplir des choses (sauver des rescapés d'une colonne de l'empire Taltarien agressé par des hommes lézards et emmené dans leur pyramide,...) mais qui a l'impression d'être un simple larbin

de l'autre un DM qui veut des joueurs présent pour jouer et non râler tout du long sur le côté assez, pas assez de trésor, d'xp, d'obm... Un DM qui veut s'amuser et qui raconte une histoire interactive

Personnellement, je saisis les occasions lorsqu'elle se présente... si tu veux des Ecus, Eleckase en as des tonnes (mais ça ne pousse pas sur un arbre)

d'un autre côté, si le DM castre toute entreprise des joueurs, c'est pas gagné.

Je ne sais comment correctement exprimer mon opinion mais en tant que DM, je suis un chien... je ne joue pas contre mes joueurs mais j'aborde chaque problème de la façon la plus laide qui soit (si un de mes pnjs doit vaporiser le groupe et n'a pas les mains liées, il va y avoir de la casse)... maintenant, j'essaye de raconter et de construire avec les joueurs une histoire héroïque, épique... Les problèmes qu'ils rencontrent sont de taille et les situations sont souvent mortelles mais finalement, c'est dans ses moments là qu'ils craignent pour leur personnage...

Je me rappelle d'une baston qu'ils ont livrée dans des ténèbres particulières (générées par une créature titanique et ne pouvant être dissipée). Dans ces ténèbres, se trouvaient des êtres insectes capables d'employer leurs antennes pour se repérer... mes pjs se sont fait rosser. Mais ils ont persévéré et ont réussi, à accomplir leur objectif...

J'aime aussi faire interagir le monde avec mes joueurs aussi dans leur sens parfois. Si il n'y a pas de raison qu'une requête sensée soit refusée, j'accepte... les mécènes, ça existe, essayez d'en trouver un...

Ice-Kub2099

bien vu l'aveugle

May 9 2002 at 6:56 AM

tu as mis le doigt dessus, il existe en effet une compétition entre nous et notre mj, mais tous les dimanches sur le terrain et pas ailleurs
De plus pour que pendant les parties il y ait compétition il faudrait que des joueurs comme moi ne soient pas là parce-que :

compétition = accrochage = perte de temps = ça m'emmerde de perdre mon temps, les seules fois où il y a problème et où on solutionne vite en jeu c'est quand le mj a dit blanc la dernière fois sur un point de règles et que là, vu que ça l'arrange, il dit noir.

De plus je considère que faire remarquer à son mj que les caravanes surprotégées qui transportent que dalle ça peut arriver une fois, comme leurre, mais pas à tout les coups (surtout lorsqu'on prépare le coup 2 à 3 mois à l'avance).

Kragor

Oui oui c'est possible [Mes Pj allez voir ailleurs]

May 4 2002 at 8:13 AM

Ces puissances ou maîtres de plans s'ils pouvaient se permettre de changer d'élu comme ça leur chante bien, ils foutraient en l'air toutes

les prophéties et en plus si elles sont si puissante que ça pourquoi elles se sortent pas toutes seules de leur merde.

Faux : parce que tout est déjà rodé...
En clair même l'échec de votre groupe est déjà inclus dans leur plan.

Qu'est ce que tu crois : que les puissances se contentent de se dire : et si on faisait une super prophétie qui va foutre le bordel avec trois pinpins au milieu...

C'est pas ça du tout. D'une façon ou d'une autre, les entités dans leur conflit vont parvenir à leurs fins que ce soit avec ou sans vous. Elle ne repugneront pas à utiliser d'autres personnes...

Dans cette optique, j'envisage tout groupe comme manipulé de la même façon

- le groupe d'azharis : pantins
- les indépendants à la solde de x ou y : idems

C'est un jeu d'échec interplanaires (à 5) et une puissance peut se permettre de sacrifier une pièce pour mieux parvenir à ses fins...

Et ne crois pas que tu es le roi, toi tu es le simple pion (et des comme toi il y en a une foule) en première ligne.

Alors tu penses bien que tes X ecus et tes objets magiques, tu peux toujours te toucher pour les avoir si il est décidé que tu ne les auras pas...

Mais ceci est une considération EN Jeu.

Je ne vois pas pourquoi je te dis ça car visiblement tu ne fais pas la différence entre ceci et les considérations HORS jeu (tu sais le plaisir de jouer avec des personnes que tu aimes bien a priori)

De plus 30 ecus si pour toi c'est de l'aide pour moi c'est un pourboire.

Moi si je te donne 30 ecus, c'est qu'il y a une raison pas parce que tu pleurniches pour les avoir en faisant du chantage du style : ouais si j'ai 30 ecus et un objet magique, je reste assis comme un con en jeu (en hors jeu ça donne : je fais chier le monde pour 30 Ecus même chantage mais formulé autrement)

Et puis si le mj nous jette il reste tout seul et maîtriser des pnjs c'est moyen, je t'accorde qu'eux au moins ne vont pas venir te faire chier avec des trucs style:

bon j'arrête d'essayer de parler diplomate visiblement tu comprends.
on passe à un stade supérieur : l'irritation (ceci est une considération Hors jeu)

Moi je préférerais crever en tant que MJ que d'avoir un joueur comme toi. Si ton MJ te supporte, bien fait pour lui moi je pourrais pas et je préférerais ne pas jouer du tout même après 10 années sans JDR (si si je te jure) que de me faire chier avec des joueurs dans ton genre qui me font du chantage du style : ouais si tu me donnes pas 300 ecus 12 niveaux et un objet magique je joue pas...

Désolé pour ceux que j'insulte (à commencer par ton Mj que je soupçonne d'être un poil faible malgré tout ce que tu veux me faire croire)

Maintenant je suis peut-être un tyran, mais mes joueurs ne semblent pas s'en plaindre (bizarre mais quand je suis à leur table, j'ai l'impression de jouer AVEC eux et non CONTRE eux)...

Tes reflexions sont tres bien formuler (c'est ce que je pense en fait) bien que mon style ne vaut pas le tien (et pretre aussi a confusion mais bon)

Je t'arrete tout de suite je ne demande pas la lune comme tu le sous entends je demande juste ce qui semble etre au plus grand nombre une juste retribution, en effet comment veut tu prendre prendre du plaisir a jouer un perso qui a eu un paquet d'initiatives qui a sauvé la vie du groupe plusieurs fois (en niquant au passage plus d'un effet de surprise du MJ, et oui mon perso est parano) et qui malgré toute ces experiences enrichissantes se retrouve parce que son pj n'etait pas la a une ou deux soirées pour des raisons largement valables privé de la session equipement de gorret et distribution de px, alors que le perso a pris les memes risques que tout le monde car il etait joué par un pote alors selon toi, c'est trop demander, d'etre sur un pied d'egalité avec les autres ?

ya un truc que tu n'as pas l'air d'imprimer notre mj est du genre a aimer etre prier, et tout le club est du genre a gratter, et meme si toi ça te semble bizarre nous on aime que ça soit comme ça. C'est pas pour autant qu'il nous lache du matos ou des thunes mais c'est pas pour autant qu'on vas arrêter de lui demander, sinon tout le monde lui y compris s'amuserai moins. De plus nous ne faisons ni chantage ni menace, nous agissons, c'est plus rapide, et nous assumons nos actes en ne pleurnichant pas si de son coté il reussi a nous damer le pion, mais en revanche si nous le surprenons il fait sa mauvaise foi legendaire avec sont "de toute façon j'avais prévu le coup" mesquin et la on est mort de rire. De plus je pense que tu as mal saisi mes propos depuis le debut ou que a un moment ou l'autre tu t'es braqué car ayant beaucoup voyagé j'ai essayé plus d'une table de jeu et a chaque fois on a ete heureux de m'y revoir que se soit en tant que mj ou que joueur mais vu que les joueurs comme moi tu n'en veus pas tu ne saura jamais ce que tu manque (je suppose de toute façon que tu t'en fout), car il y a bordel constructif ce que je targue d'apporter et agitation sterile ce que je m'efforce d'eviter. Enfin si je t'irrite essaye la biafine il parait que ça marche bien et mon mj est loin d'etre faible. Sinon il n'aurait pas tenté de nous faire jouer.

De plus je pense que tu as mal saisi mes propos depuis le debut ou que a un moment ou l'autre tu t'es braqué

Un peu des deux, mais reconnais que ta facon de t'exprimer n'aide vraiment pas a une bonne comprehension...

Il y a quand même plusieurs choses qui me genent je l'avoue dans ton propos, j'ai pas honte de l'avouer...

(speculation)

Maintenant si tu viens pour nous entendre dire : oui tu as raison, oui tu es un super joueur, oui tu as ete spolié par un MJ rat, tu fais fausse route...

Si tu tiens à me citer cite au moins en entier sans sortir les phrases de leur contexte.
t'auras l'air moins démagogique.

Kragor

Woah... (oui l'on s'intéresse à la forme plus qu'au fond)

May 9 2002 at 8:16 AM

Je suis impressionné là...

Démagogique, merci du fond du cœur, ça me touche vraiment.

Bon Je vois pas en quoi le fait de te citer est démagogique. Même si je n'aime pas trop faire ça de manière générale, dans une discussion, quand on répond à quelqu'un il est très souvent intéressant de reprendre certains points particuliers, ceux qui nous font réagir...

En clair, si je cite certains points de ton discours plus que certains autres, c'est précisément parce que ces points là me font réagir. L'objectif n'est donc pas de sortir une phrase de son contexte...

Cela étant je constate qu'il faut monter le ton pour commencer à avoir de ta part, des informations sur pourquoi, comment etc... C'est à mon avis regrettable d'en venir là, mais tu ne m'y aides pas non plus.

Tu débarques sur ce forum avec un message des plus vulgaires, avec un discours pas très clair entièrement confus, grossier et partial qui dit pas grand chose sur ton problème. De quoi parles-tu : "CD, objets magiques, Démons, R25 et 5000 xp" (oui je sais tu vas me dire que c'est réducteur ce que je viens d'écrire)

Je t'invite à relire ton premier message et à te poser la question suivante :

Qu'aurais-je répondu à un pareil type qui débarque avec d'aussi gros sabots ??

La question que je me suis posée moi c'est pourquoi ? Pourquoi un pareil message ? ou il veut en venir ?

Au début j'ai simplement pensé à un canular ou à un fumble de ta part mais en voyant ton obstination dans les messages suivants je me suis dit : pourquoi ?

J'apprécie aussi le fait que tu occultes la majorité du fond de mes messages pour te concentrer sur la forme et les détails...

Tu es peut-être un super PJ (même si je ne crois que ce que je vois) mais en tout cas sur un forum tu n'es pas un interlocuteur doué...

Ice-Kub2099

il suffisait de demander

May 9 2002 at 2:43 PM

pour commencer il ne faut me prendre qu'à 50 pour cent au sérieux, ce message originel n'est autre qu'une chronique, un témoignage.

Je m'étonne qu'il ait suscité autant de réactions, moi j'étais mort de rire quand je l'ai écrit et tous les autres pj présents lors de son post ont approuvé à 100 pour 100 la démarche, qui consistait à faire partager cette belle tranche de baise à tout ceux qui voulaient la lire. A aucun moment je n'ai demandé de réponse et pourtant j'en ai eu un paquet (je veux pas dire mais il sera urgent que quelqu'un mette un post intéressant parce que sinon on ne verra plus que les réponses à mon post, qui moi ne me semble pas vulgaire du tout). De plus mon mj est très bien, un peut pourri mais juste sous les bras et dans ses chaussures (sans dec des fois on croit qu'il met du munster dans ses groles et son déo) mais pour ce qui est du jeu il sait quand il a fait une boulette, il corrige le tir mais il est long à la détente l'animal. et je te rassure je ne suis pas un super pj je suis un gars normal à capacité spéciale "je vois le jour, je dors la nuit" et mes persos en peuvent parfois y voir la nuit.

Gorthor

Cool suis pas seul :=)

May 9 2002 at 6:21 PM

Je te rassure on s'habitue vite on se rend vite compte qu'on est mal compris (arf j'en sais quelque chose puisque je m'exprime à l'écrit comme un demi troll :=))

Kragor

Precisions

May 10 2002 at 4:34 AM

Si tu avais pu préciser :

"Ceci n'est qu'une simple chronique de nos aventures destinée à égayer ce forum trop morne plutôt que de soulever une polémique"

Ça aurait aidé à la lecture de ton message (peut-être pas sous cette forme mais sous une forme avoisinante)...

CVa roui j'ai eu le malheur de voir dans ton message le cri désespéré d'un Pj qui avait des problèmes avec son MJ (peut-être parce que tu n'es pas le premier PJ à venir ici dans ce cas de figure)

Jeu

lunna

April 10 2002 at 5:06 PM

Bonjour, je viens tout juste de découvrir ce site et j'aimerais bien en faire partie, mais malheureusement , je ne sais pas quoi faire pour entrer et commencer une partie ;-(

y aurait-il quelqu'un qui pourrait peut-être m'aider?

Auteur

Reply

David

Mauvaise interpretation

April 10 2002 at 11:09 PM

Euh...tu n'es pas sur un site de jeu On-line ici...
C'est un forum concernant un Jeu de role sur table.

Ce forum permet de discuter regle, background ou tout simplement pour bavarder entre joueurs de ce jeu n'etant desormais plus édité mais que l'on espere faire vivre encore un peu par l'intermediaire du Web.

Kristeal

Si tu cherches un jeu on-line, voici une adresse

April 11 2002 at 1:19 AM

Odyssée:
<http://www.dreamfabrik.net/odysee/index.html>

Chassegnouf

Ou encore celle-ci...

April 11 2002 at 10:57 AM

Essayez vous m'en donnerez des nouvelles :

<http://www.fondationlejeu.com/>

Chassegnouf

Prévenez moi si vous vous y mettez ! (NPO)

April 17 2002 at 4:23 AM

Je suis en train de remettre à jour le grimoire d'Eleckase à partir de celui disponible sur le site de Trident.

Donc si vous avez de nouveaux sorts n'hésiter pas à les poster ou à me les envoyer (jabox@swing.be) en me précisant l'inventeur.

Auteur

Reply

Ice-Kub2099

oui j'en ai un

April 23 2002 at 12:04 PM

ça s'appelle "invocation de gros steak dans la gueule du connard en face", en decoule des variations selon les ecoles par exemple le classique invocation d'épée a deux mains dans les dents et jusqu'a invocation de doigt en brutale dans l'oeil.

bon en fait chez nous les magos on du mal a gerer le stress avec limitator 1er notre mj bien aimé, entre le moment ou ils se reveillent en ayant perdus des niveau de sorts etc.. et le moment ou il nous interdit tout simplement de faire des classes a potentiel.

on subit les sort et on developpe grandement le concept de tacticien du ring.

quand à ce que tu fais j'espere que tu auras des reponses plus serieuses que la notre et que tu editera ton compendium qu'on le mette avec brutalite dans les dents de notre MJ.

Kragor

juste une question ???

April 27 2002 at 3:15 AM

Si tu n'aimes pas ton Mj, pourquoi tu joue avec lui ???

Ice-Kub2099

reponse

April 27 2002 at 5:59 AM

on doit tous etre maso quelque par, mais en fait on l'adore et après c'est toujours un plaisir de lui remettre dans les dents ses propres limitations quand il prends le risque de jouer a nos jeux.

on apelle ça un echange de bon procédés.

ehelha

envoi de ma liste supplémentaire...

April 24 2002 at 3:48 AM

Tu dois recevoir ma liste de sortilèges supplémentaires aujourd'hui par mail.
J'espère que tu pourras t'en servir.

Bon courage.

Ehelha.

Kristeal

Après un rapide survol,

April 24 2002 at 11:42 PM

j'ai vu quelques sorts intéressants et novateurs.

Par contre à première vue, il me semble que tes sorts sont directement applicables aux règles classiques.

Gorthor

Des nouveau sort?

April 30 2002 at 2:15 AM

J'en est fait quelque un si je trouve le temps de les mettre par écrit(ne pas trop esperer j'est aucun logiciel de traitement de texte)mais ils sont essentiellement "pompe" sur les autre magie et utilise l'element couleur qui offre une grande marge de manoeuvre.

Kristeal

Envoi les moi.

April 30 2002 at 3:12 AM

Je les mettrai dans le grimoire que je rassemble.

Gorthor

certes mais...

April 30 2002 at 7:56 AM

Ton mail apparer pas dans tes post je fais comment moi :=)

Gorthor

La mise en page est terminer...

April 30 2002 at 3:48 PM

Me manque plus que ton adresse maintenant

Gorthor

EUH...suis encore a cotes de la plaque)

May 1 2002 at 7:11 AM

Fo que je lise les messages moi hehe

Gorthor

boulet a reussi

May 2 2002 at 3:29 PM

ca y est les est envoyer :=)

Kristeal

[sorts] Remarques sur deux sorts.

May 6 2002 at 6:53 AM

Il y a deux sorts qui sont plus assimilables à des techniques de GdN qu'à des sorts de magie (Rayon tranchant et Poing du Dragon).

De plus le terme "Dragon" ne devrait pas apparaître dans le nom d'un sort du Grimoire, vu que les Dragons ont quelques différences avec la Magie. Bien que l'on sache tous que les sorts qu'ils utilisent ont les mêmes principes.

Qu'en penses-tu. ?

Gorthor

Effectivement c'etait le but...

May 9 2002 at 2:50 AM

Comme indiquer ces sort sont des sort qui ont ete fait pour un scenario et donc s'adapte au type un peu speciale de ses adepte...mais l'idee de les mettre pour les guerrier de la nuit pourquoi pas mais pourquoi les mages pourrait pas avoir des sort instantane pour le combat?(car vu les sort un guerrier a bcp de chance de l'eviter :=))

Et pour les noms la je suis tout a fait d'accord d'ailleur je le met dans mon message ca me rappel un peu un personnage d'une serie connu :=)

Bref 100% d'accors pour les nouveau noms...mais dans l'immediat j'ai pas d'idee :=)

David

Et pourtant...

May 23 2002 at 7:57 AM

Il y'a bien un sort qui comporte le mot Dragon dans son intitulé... C'est souffle de Dragon...
D'ailleurs les Dragons n'utilisent ils pas une magie tres comparable aux maitres de magie...

Gorthor

ben c'est bien ce ques'ce qu'il disait...

May 25 2002 at 12:01 PM

Fo que je lise les messages moi hehe

Karlem

C'est ce que je pensais également

June 22 2002 at 5:08 AM

-sans plus-

[Epoque - Technologie]Rareté des materiaux

David

April 9 2002 at 11:20 PM

Comme je ne sais pas quand le site du Sden sera opérationnel, je prend la liberté de lancer un nouveau sujet sur le forum.

Cette question je me la suis posée au sujet des fioles contenant les potions mais elle peut s'etendre à bien d'autres objets.

Jusqu'à présent mes fioles étaient en verre comme dans la plupart des autres JDR medievales fantastiques. Cependant, comme il est précisé dans le background, Eleckase se joue dans une époque équivalente à notre bas moyen âge et le verre était un luxe à l'époque.

Idem pour des fioles métalliques, les armes et les armures nécessitant beaucoup de fer il est également assez rare.

Dans ce cas, en quoi peuvent elles bien être?

Il reste l'hypothèse de la gourde en peau...au moins l'avantage c'est qu'on n'a pas de risque qu'elle se brise...

Auteur

Reply

Grimm

[Epoque - Technologie] "Dis MJ, elle est en quoi ma fiole ?"

April 10 2002 at 2:43 AM

Le verre et le métal sont en effet des matériaux coûteux au bas moyen âge, mais leur usage se justifie pour des contenus précieux (d'autant plus dans un monde med-fan avec l'existence de préparations magique).

pour info:

les premiers objets en verre connus remontent à 3600 av JC.

Avec l'apparition du soufflage au Ier siècle, les objets en verre deviennent un matériau du quotidien dans tout l'empire romain.

Puis, du IVe au VIIe siècle, l'art verrier décline.

Enfin, à partir du moyen âge, le verre s'impose en Europe et l'usage d'objets en verre se généralise.

(pour ceux que ça interesse, j'ai trouvé ces infos à cette adresse <http://www.efrance.fr/dark-ages/dossiers/verres.pdf>)

Les fioles métalliques (étain) étaient utilisées à l'époque mérovingienne, mais destinées à des contenus encore plus précieux (reliques).

Pour les contenus communs, il reste la céramique ou la terre cuite, bon marché et très répandues depuis l'antiquité et même avant.

Quant à la gourde en peau, il me semble qu'elle est poreuse et ne permet pas des conservations de longue durée. De plus je ne suis pas certain qu'elle convienne à tous les liquides (il me semble que la bière la fait pourrir, mais j'attends la confirmation de ceux qui ont déjà essayé)

Grimm, qui fait plutôt jouer Eléckasë avec des références XIe-XIIIe siècles notamment à cause de l'arbalète et des pièces d'armures rigides.

Kristeal

[Epoque - Technologie] matériaux des fioles

April 10 2002 at 3:24 AM

Il semble que pour tout ce qui est fiole, la céramique ou la poterie soient plus intéressantes que les fioles en verre, surtout lors de voyages. Elles sont légèrement plus résistantes et elles protègent de la lumière (empêchant ainsi un vieillissement rapide).

Le verre d'après ses caractéristiques est principalement utilisé en laboratoire plutôt que pour le transport de produit.

Sinon, pour les grosses quantités, il reste toujours les tonneaux et tonnelets.

Effectivement le verre ne convient pas a tout les liquides,comme tout les liquides à base de fruit ou plante non stabilisé...la lumiere fait tourner le contenu qui donne tout autre chose(essayer ca:ouvrir une bouteille de pulco,fermer la,meter la en plein soleil et au bout de deux jours essayer de la boire...(interessant ce qu'on fait en chimie non?)

Mais aussi la poterie ne convien pas a certain liquide mineral(vous aver dit acide chloridrique?)certes a cette epoque les acides ete peu conu mais c'est des potions magiques...

Les gourdes en peau conservent tres bien l'eau...mais pour tout le reste...(il y a de lair dedans d'ou oxydation et je passe sur la fermentation...)

Les toneaux(tonelets plus aproppier pour des aventuriers)conservent bien les liquides en tout genre si le bois subit les traitements aproppier(rq ca depend pour les poiterie aussi)et permet de transporter des petite quantiter de combustible(pratique pour mettre le feu en foret et faire diveresion)

Les recipient en metal eux doivent etre choisi avec soin car pour peu kil y est reaction entre le metal et le liquide on se retouve avec le liquide dans la poche ou du liquide charger en ION metalique ce ki est pas tres bon pour la sante.

Dans un souci de simpliciter (et comme tout le monde est pas chimistes)faut juste penser que le verre est rare a cette epoque et ce casse donc que les "poterie" sont plus aproppier

PS:desole pour l'ortographe j'ai fait ca entre deux experience :=)

Quand les chimistes se rencontre

May 1 2002 at 11:48 PM

Rien à redire sur ta réponse, tout y est traité.

Deux petites remarques de chimistes, pour les ions métalliques, la concentration est importante et si les fioles sont en acier, ce seront principalement des ions Fe^{+++} , et comme disait Bourvil, c'est bon l'eau ferrigineuse...

Elle est cool l'expérience avec le pulco mais c'est quand même dommage de gâcher du si bon produit. Heu, au fait c'est quoi du pulco citron ?

"Il fait trop chaud pour travailler"

May 2 2002 at 5:55 AM

Ca te dit rien???...fallait regarder la tele :=)

mais il est a noter que si le potentiel redox des ion a l'interieur sont trop bas il se peu que se soit du Fe^{++} .

:)=note j'ai fait sa dans un petit delire tout n'est pas sure a 100% :=)

Résultats du Salon Ludika

Kristeal

April 7 2002 at 11:11 PM

Ce WE, à Liège c'est tenu le salon du loisir alternatif (GN, JDR, wargames...). En tant qu'animateur, on m'avait demandé de préparer un JDR avec un petit scénario introductif. Le livre de Garnick fut le bon choix. Mais ce n'est pas les nouveaux adeptes du JDR qui m'ont le plus frappé mais bien le nombre assez élevé de MJ d'Eleckase que j'ai rencontré lors de ce salon.

Ce qui fait que notre petite communauté de MJ-PJ devrait s'agrandir d'ici peu. Rien ne vaut le bouche-à-oreille pour faire de la pub.

Le fait le plus remarquable fut certainement la passion qu'éprouvait bon nombre de MJ par rapport au monde.

Non Eleckase n'est pas mort, loin de là

Auteur

Reply

Kephren

Vive Eleckasë !!!

April 8 2002 at 2:36 AM

J'espère que ces personnes inconnues pour l'instant de la communauté vont bientôt nous rejoindre et qu'elles n'hésiteront pas à nous faire profiter de leurs réflexions, aides de jeu et scénarios !

Il ne reste plus qu'à lancer une traque au Bidot maintenant ! Et le jeu renaîtra de ses cendres non refroidies !

Kephren

Kristeal

Etonnement

April 8 2002 at 4:43 AM

Oui, de fait, je ne m'attendais pas à voir un DM de Eleckase à ludika...pourtant l'écran familial ornait bien une table.

Quand aux aides de jeu dont nous avons parlé là-bas, ça mettra le temps.

On travaille sur un grandeur nature en parallèle donc...

D'ailleurs tous sont les bienvenus.

Pour plus d'infos : <http://www.derui.easynet.be/cafe/index2.html> (section calendrier, voir Atrium au mois de septembre)

ou

<http://www.rolegamers.net> (section news, atrium)

Pour nous joindre atrium_organisation@hotmail.com

Ca n'a pas l'air d'avancer des masses le transfert vers le SDEN (NPO).

Chassegnouf

April 3 2002 at 4:13 AM

Auteur

Reply

Kragor

Retourne a ta these !!!

April 3 2002 at 5:57 AM

Deux choses :

1/ Si bilbo voulait donner son feu vert ca accelererait beaucoup les choses

2/ En continuant de poster ici, vous ralentissez le procede (rearchivage des messages inutiles les plus recent)...

bon si d'ici la fin de la semaine bilbo a pas repondu, je lance la demande, mais il faudra de toute facon qu'il reactualise les liens, en clair bilbo si tu nous lis, manifeste toi !!!

Kephren

De mon côté...

April 3 2002 at 6:33 AM

je viens de lui envoyer le premier Tome des archives du Forum. Ce Tome de 269 pages au format PDF, comprend tous les messages de l'année 1999. Pour les suivants, et vu le grand nombre de messages échangés, il y aura un Tome par semestre.

L'archivage a été l'occasion de redécouvrir des messages très intéressants... mais pour l'orthographe : AU SECOURS !! Ca faisait régulièrement disjoncté Word !

Bref, la locomotive de l'archivage du Forum est lancée sur ses rails dorés qui devraient la menée jusqu'en 2002...

Kephren

Chassegnouf

Petit scarabée...

April 3 2002 at 10:56 AM

...tu auras donc l'occasion de découvrir (re-découvrir) mes surprenantes et non moins intéressantes interventions...

Tyrian

[?] seul commentaire: argh...

April 5 2002 at 11:21 AM

des vrais pouvoirs pour les psy ?

Ice-Kub2099

March 29 2002 at 1:50 AM

bon salut ça fait un moment que je suis a la recherche du forum mais un mj mesquin moins m'a toujours empeché de poser mes questions, donc ce même mj me dit tiens il serait de bon ton que j'ai un guerrier psy pour ma campagne me dit il , tu verra c'est bien et tuas des pouvoirs de gorret etc,... et donc je lui prepare le perso qui même s'il n'est pas viable est tres attachant
il me fait poirotter 3 demaines pour me donner les pouvoir psy dit speciaux, 4 pauvres pouvoirs qui il faut le dire font vraiment pitié et me dit que les autres n'ont pas encore été développés etc, ...
Bref si quelqu'un peut me dire ou trouver des vrais pouvoir psy qui soient vraiment utiles, pas 8PA pour faire briller ma main ok ? ben ça serait sympa de me faire passer l'adresse.
merci

KUB

Auteur

Reply

Kristeal

J'en ai développé quelques uns, je vais essayer de les retrouver.

March 29 2002 at 3:19 AM

Ils sont largement inspirés de certains pouvoirs de DD.

Gorthor

facile...

May 2 2002 at 5:57 AM

Prend un elfes (c'est eux qui on la meilleur volonter)et fait ce qui s'appelle un "mage" avec comme empreinte celle de l'esprit ces les pouvoir psy mais en mieu(marche a tout les coups)

Ice-Kub2099

pas besoin

May 2 2002 at 11:32 AM

en tant que guerrier psy tu dois avoir des pouvoir autres que les standards a exploiter si tu en as d'autres que celles de la liste et de l'esprit fais passer stp .

Gorthor

Celui la ete pas mal...

May 2 2002 at 4:26 PM

Bon c'etait un pouvoir tres puissant utiliser par je sais plus qui...je cite
"le "truc" te regarde bizarrement...
t'es mort!"fin de citation et de mon personnage aussi d'ailleur...pas mal ca non? :=)
plus sérieusement je pense pas que les pouvoir psy soit différent des pouvoir de la magie de l'esprit donc tu peu faire un comparatif et avoir telle pouvoir a tel niveau...mais sans le 100% de reussite de la magie.
(et puis le "psy" fait appelle au "psy" donc tu dois pouvoir inventer de nouvelle facon d'utiliser tes pouvoir(ex:telekinesie au lieu de porter un objet tu "concentre" la force et la projette sur la tete du gars d'en face(ca le deconcentre)et t'en profite pour mettre le feu a son pantalon avec ta flamme :=)

Ice-Kub2099

deja fait

May 3 2002 at 5:07 PM

Bon c'etait un pouvoir tres puissant utiliser par je sais plus qui...je cite
La telekinesie me permet de compenser ma force de bras proche de celle d'un bigorneau, non ça a pas de bras ce truc, euh.. d'une crevette grise de la mer du nord, et oui je lance 2 hacettes avec orce et precision ou bien je booste l'encaissement demon bouclier avec la tk ou bien mes attaques quand je peut,

mais c'est dommage d'avoir un pouvoir qui sert souvent et de laisser les autres de côté (a part controle du corps contre les cfhi :-)).
Le probleme etant que pour utiliser les autres ce sont les occasions qui manquent, une utilisation dont je suis fier de la tk fut de crocheter une porte avec et une autre d'enfoncer un oeuf dur dans... enfin le peron ne m'en a pas trop voulu.

Gorthor

Lancer de hachette...

May 3 2002 at 7:34 PM

Ben c'est deja pas mal ca :=) avec de la pratique tu tentera une hallebarde :=)
il est vrai que l'utilisation de la telekinesie est assez frequente mais flamme peu etre pas mal a la place de faire une tite flamme tu fait une grosse etincelle ca fait toujours son petit effet :=)

Ice-Kub2099

déjà fait la hallebarde 1 fois

May 4 2002 at 4:23 AM

Ainsi qu'avec un hachoir et un trident, par contre flamme est tres bien sauf si tu est dans une plaine et que il y a des archers en face la ça devient
"Gros pigeon, veuillez me plomber"
ecrit en gros dans cette flamme et puis quand tu prepare des cocktails molotov avec potion, qui font du degat eux et qui ne te content pas de PA eh ben ya pas photo.

Gorthor

EUH je parler pas d'une arquebuse moi...

May 4 2002 at 12:24 PM

les pouvoirs psy ne sont pas a priori des sorts de tuerie massive (sinon tu t'es tromper de voie faler prendre un mage du feu par ex). le sort flamme est utiliser ici pour aveugler...eblouir semble mieu la cible et lui mettre un gros coup de latte dans la tete mais bon...(si t'aime les jeu bourrin essaye cyberpunk)

Ice-Kub2099

chez toi ça marche alors tu as du bol

May 7 2002 at 2:54 PM

parce que chez moi l'aveuglement par flamme psy ne produit jamais ce doux effet de gene chez l'adversaire alors si il ne lui fait pas de degats non plus il est ou le côté utile pour moi ?, alors que une torche et telekinesie ca marche et puis apres tu peux garder la torche

Gorthor

pas rigolo alors...

May 9 2002 at 2:54 AM

Moi ca marche (apres tout les gen sont souvent surpris quand quelqu'un "crache" du feu par le doigt :=) car la magie est pas "si" repandu que ca :=).
Donc les utilisation du psy pour moi se limite au sort de l'esprit et au pouvoir psy propre mais pour des nouveau la je crois que les auteurs ont bien travailler :=)

Rire?!

Karlem

March 26 2002 at 3:48 AM

J'ai trouvé ceci aussi:

<http://www.google.fr/search?q=cache:HNVCUI0m-FOC:projet.perle.free.fr/Perles/ConsultationPerles.php3%3Fdebut%3D50+Eleckas%EB&hl=fr>

mais c'est en copie cachée!

Karlem

Shopping!

March 26 2002 at 3:23 AM

Karlem

Je suis tombé là-dessus en me baladant sur le web:

http://www.siroz.com/jeux_de_rolles/autres_jeux/eleckase.html

Je me suis dit que ça pouvait intéresser ceux à qui il manquait une chose ou deux...

Karlem

Auteur

Reply

Karlem

De même(pour ne pas faire de promo spéciale!)

March 26 2002 at 3:47 AM

<http://perso.club-internet.fr/kefi/jdr/Eleckase/eleckase.htm>

<http://www.starplayer.fr/produits.asp?cat=OCA+JDR+VF+ELECKASE+++++++++++&souscat=ELECKASE+++++++++++>

<http://www.berserkeronline.com/catjdr/sirasm.html>

Vous voyez, je suis pas jaloux!

Karlem

Bilbo

y'a aussi le valet de coeur qui est pas mal...

March 26 2002 at 8:40 AM

www.levalet.com, c'est au canada donc il y'a 4-5 semaines de livraison par bateau mais ils sont pas cher et ont un choix pas trop mal, j'y ai notamment trouvé un jeu suisse(Lyonnesse de Men In Cheese) introuvable près de chez moi ...

Sinon, tant qu'on est dans les boutiques on-line, y'en a une nouvelle www.all-fiction.net qui a l'air pas mal mais comme je venais de passer une commande de plus de 400 francs suisses au valet de coeur je me suis dit que j'allais attendre d'avoir tout lut avant d'en passer une nouvelle

Bilbo, Amateur de Jeux Etranges et Oubliés

Kephren

Bilbo, temps qu'on te tient....

March 26 2002 at 1:02 PM

Donnes-tu ton approbation pour le forum sur le SDEN (voir message d'avant). D'autre part, où en est l'update de l'auberge ?

Kragor

[BILBO !!!] Pareil que Kephren

March 27 2002 at 4:59 AM

Tu donnes ton feu vert pour le forum sur le SDEN ???

Parce que c'est achement plus simple si le chef de rubrique participe a la demande...

Problèmes de mails + Etat du forum

Bilbo

March 12 2002 at 1:11 PM

Yop

bon, désolé pour le NetSupplément 3 mais ces derniers temps ça à été la gallere intégrale avec mon PC : plantage de disque, plantage de carte réseau, perte de l'écran etc. etc. bref, mon pauvre PII333 était au bout du rouleau.

Maintenant je suis sur un nouveau PC tout neuf et bien plus puissant, mais malheureusement j'ai paumer une partie de mes mails, y compris le fameau Netsupplément, il faudrait donc me le renvoyer, désolé.

Sinon, dans un tout autre domaine, comme tout les habitués ont put le constater Network54, pour le forum, ça devient franchement nul...

Etant donné que j'ai la rub Eléckasé au SDEN(www.sden.org) je devrais sans trop de problèmes pouvoir avoir un forum là-bas, surtout si j'ai le support de bon nombre d'entre vous.

Le problème c'est qu'il leur faudra probablement un administrateur de forum et que j'ai pas le temps/la motivation pour m'occuper de ça...

Mais bon, comme Kragor est un vétéran du forum et qu'il bosse aussi au SDEN, si il accepte d'être admin il devrait pas y'avoir de problèmes...

Donc je vous soumet la proposition de passer sur le SDEN avec Kragor/Auberon comme admin si il est ok, vous en pensez quoi ?

Auteur

Reply

Tyrian

[forum] c'est ok pour moi

March 13 2002, 1:08 AM

...sinon on se demandait on t'était passé(ça faisait un bout de tps, voit en bas de la page).

Il est sur quoi le net supplément?

Kephren

Le 3e net-supplément comportera

March 15 2002, 1:04 AM

les aides de jeux des 9 gazettes, la chronologie armagedonienne (gazettes), le paradoxe du chalume: multiplicateurs aux dégâts, aides de jeu sur les plantes (merci à Ehelha), trois légendes, descriptif de des Psys, des vampires... et plein d'autre choses !

Le quatrième net-supplément est déjà en route. Il comprendra les scénarios parus dans les gazettes d'autres scénarios divers et variés.

Kephren

Tyrian

[félicitations] Bonne continuation!! NPO

March 15 2002, 3:38 PM



Kephren

Ok, je te renvoie le net-supplément3

March 14 2002, 1:59 AM

J'en profite d'ailleurs pour le relire et pour enlever des fautes....

Kephren

David

[Changement de forum] Aucun problemes

March 14 2002, 3:27 AM

Ca ne me derange pas outre mesure que ce forum soit mis sur le sden vu que j'y ai deja un compte cependant un des avantages de network54 c'est la possibilité de poster des messages sans apparaitre sous le nom ridicule d'"Anonymous".
Et comme s'inscrire est quelque chose que beaucoup de personnes rechignent à faire...

ChasseGnouf

Oui et non...

March 16 2002, 3:13 AM

J'ai toujours pensé qu'un peu de pub ne ferait pas de mal à Eléckasë et le passage sur un forum aussi fréquenté que le SDEN est un grand pas en avant étant donné que plein de rôlistes qui ont oublié le jeu pourront voir qu'une communauté existe (c'est pas une rubrique Eleckasë qui a changé cette vision).

Mais ce forum antédiluvien, bastion de la communauté Eléckasë online, contient beaucoup de discussions très intéressantes qui seront perdues si on change de forum. Il y a tellement de choses ici que ce serait un crime de les laisser perdre. Si vous connaissez un moyen de conserver tout ça et de permettre à tout le monde d'y accéder, aucun problème, le ChasseGnouf vous donne sa Gnoufique bénédiction.

Mais s'il faut perdre tout ça, je suis prêt à endurer encore les petits désagréments de Network54...

ChasseGnouf.

PS : En plus j'ai un autre pseudo sur le SDEN (L'Ami Ricoré), on ne va plus me reconnaître...

Kragor

moui

March 18 2002, 3:57 AM

Mais je pense qu'il y a moyen d'archiver tout ce qui se trouve ici. du reste on peut toujours laisse ouvert celui-ci, on est pas obligé de le fermer de façon aussi sauvage, le temps de l'archivage au moins et commencer a se retrouver la bas...

Au pire on peut essayer de negocier des solutions pour le transfert avec les admins de la bas (je sais pas du tout si c'est faisable mais si quelqu'un est competent je suis preneur).

ehelha

Bof...

March 17 2002, 12:16 AM

Je suis assez d'accord avec chasse gnouf. Dommage de laisser toutes ses discussions mouvementées et passionnantes à l'abandon.
Maintenant, si le forum change, je suivrai.

Je n'ai pas trop rencontré de grosses difficultés sur network.

A bientôt mais tenez nous renseigné si vous ouvrez un autre forum. merci d'avance. Salut à tous.

Kragor

Bon precisons :

March 18 2002, 4:10 AM

En ce qui me concerne c'est Ok, même pour moderer ca me pose aucun probleme c'est vraiment trois fois rien a faire.

Je tiens a preciser cependant a tous, qu'un probable demenagement du forum vers le SDEN apportera beaucoup plus de coherence a la rubrique elle même. De mon point de vue c'est pas plus mal, je trouve ce forum assez moche et peu fonctionnel

On perdra le chat a priori en route, mais de toute facon personne ne l'utilise ou si peu que son existence est a mon avis un echec.

Par contre pour ce qui est des precedents messages, je tiens a dire que dans l'immediat rien n'est perdu.

En effet rien n'empêche d'ouvrir un forum sur le SDEN et de repartir sur celui-ci tout en laissant celui sur Network 54 consultable. Ainsi on ne perd a priori rien même si ça splitte un peu l'information sur 2 forums

Il faut garder a l'esprit que c'est temporaire, le temps de l'archivage des messages (ce qui a plus ou moins commence avec le paradoxe du chalumeau en passant même si c'est anecdotique). Et au fur et a mesure qu'on archive, on efface. Certes l'archivage sera long tres long, mais il est hors de question de perdre tous les messages precedents. Qui plus est, cela pourra relancer des vieilles discussions oubliees de tous auxquelles on n'osait plus toucher par peur de tomber dans la poussiere (franchement qui parmi vous va voir dans les vieux messages).

Mais l'archivage est indispensable et la presentation Network 54 rend cet archivage peu commode pour l'heure.

Neanmoins je pense que c'est plus que jouable (et pis c'est plus pratique pour moi j'aurais une URL de moins a retenir 😊)

voila ma pensee du jour

Kragor

David

Facile

March 18 2002, 8:55 AM

Pour l'archivage il suffit de remettre disponible la fonction "voir tous les messages" qui s'y trouvait precedement...à moins que les administrateurs de Network54 aient purement supprimé cette option.

Ce qui sera certainement genant ca sera de faire le parallele avec les nouveaux nicks... Kragor-Auberon, David-Alkand...

Kephren

S'il y a moyen de récupérer toutes les archives...

March 19 2002, 1:24 AM

sous un format électronique exploitable, je veux bien compiler l'ensemble pour en faire un net-supplément hors-série !! Certes, ça prendra du temps mais je pense que le jeu en vaut la chandelle !

Le tout, c'est de savoir comment organiser l'ensemble des reflexions : les classer par thèmes, par dates, par auteurs (?), tous mettre tel quel sans classement... Les questions ne manquent pas !!

Mais elles ne se poseront vraiment que si on peut tous récupérer sous format électronique de manière acceptable (il est hors de question de faire des copier-coller de chaque pages du forum !).

Kephren

Kragor

Ben en pdf c'est jouable ???

March 19 2002, 4:55 AM

Je pose la question j'en sais rien.
pour le tri je pense que garder la forme actuelle c'est bien. l'Arborescence devrait faire le reste non ?

Kragor qui sait pas

Kephren

Mon avis (que je partage avec moi-même)

March 19 2002, 8:05 AM

Dès l'instant où on a toutes les archives sous un format exploitable (rtf, txt, doc, htm...) il n'y a aucun problème pour les passer en pdf. Par contre, il faudra certainement faire du tri dans les messages afin de ne garder que ceux qui ont un intérêt pour le jdr (je pense notamment exclure les messages parfois belliqueux impliquant le chasse-gnouf pour n'en citer qu'un (!) qui n'aurait pas de place dans une archive... ou tout au moins, pas celle-ci. Rien n'empêche de faire une deuxième archive incluant toutes les prises de bec !)

Le problème de garder l'ordre chronologique pour tous les messages c'est qu'on ne pourra pas, je pense, retrouver facilement tous les messages traitant d'un point donné. C'est pour ça que j'opterai pour un classement par thème (partie MJ et partie joueur, réflexions géographiques, points de règles (magie, psy, combat...), réflexions sur le background...).

Kephren

Chassegnouf

JE ne suis pas agressif, je suis moi même...

March 19 2002, 11:40 AM

Sinon je pense qu'il y aura plus de boulot à faire pour trier les bons messages des mauvais que d'archiver tout ça en bloc...et puis ça fait couleur locale...

Kragor

C'est clair, j'aime bien le côté couleur locale du forum aussi

March 21 2002, 3:48 AM

Faire le tri c'est d'une part trop de boulot, d'autre part perds une partie de l'esprit du forum

Même si c'est pas constructif j'en conviens, c'est une perte.

Par contre je n'ose imaginer la taille de l'archive !!!

Kragor

Kragor

oui mais

March 21 2002, 3:46 AM

C'est trop complexe ça prend trop de boulot. la frontière est parfois très ténue et la pertinence du classement d'un message à un endroit plutôt qu'ailleurs est problématique.

D'autre part l'idée de perdre le fil de discussion je sais pas mais bof.

Je veux dire par là :
un message original suscite x réponses qui génèrent elle aussi des réponses.
Sur ces dernières certaines ne sont peut-être que des délires

ou des prises de bec. Cela peut-être de sprises de bec constructives sur le jeu lui même tout comme cela peut-être des prises de bec pas du tout constructive (nostalgie du bon vieux temps).

Moi j'opterais plus pour un classement qui pourrait garder l'arborescence actuelle du forum. Et il me semble que le .pdf permet ca (ou powerpoint aussi dans une certaine mesure) avec a gauche du document la possibilite d'utiliser une arborescence dans les messages. Enfin il me semble mais je suis pas sur je me trompe peut-être...

Je vais m'y essayer quand je trouverais le temps (sous Power point sans doute) sur un ou deux messages pour voir si je me dis pas trop de conneries.

Kragor

Kephren

Tu peux le faire en pdf

March 21 2002, 9:39 AM

D'un côté tu as un sommaire (à gauche) et quand tu cliques sur un titre ou un mot(...), ça t'envoie directement à l'endroit du texte qui y fait référence dans la partie droite. C'est comme les sommaires que tu peux faire en automatique sous Word 2000.

Kephren

David

Ou encore...

March 21 2002, 11:07 PM

Si on ne veut vraiment pas se fatiguer, y'a toujours moyen de conserver l'archive en html...

Un simple aspirateur de site et le tour est joué en quelques minutes...

Avec cette solution pas de manip à faire et il suffira de compresser l'archive en zip pour la mettre sur un site.

Kragor

**Ok pour
l'aspirateur**

March 22 2002, 6:07 AM

Dans l'immediat c'est la meilleure solution, mais il faudra bien le rendre sous un format lisible non, parce qu'un zip avec trouze mille messages dedans c'est bof non...

Le .pdf me parait le mieux pour cela dans le sens ou ca donne quand même des doc assez legers (enfin plus que ce qu'ils pourraient être sous Word par exemple et pis j'ai une dent contre Word en ce moment)

Kragor

Depuis quand il faut creer un compte pour pouvoir poster ici.

Messieurs administrateurs de Network 54 je vous vomis ma haine. J'aime pas les formalites et encore moins celle ci.

De quoi vous avez peur !!!

vous me lirez jamais je le sais bien, mais je m'en fous : Je deplore l'obligation que vous venez de m'imposer a creer un compte ici. Savez combien de comptes de ce genre un forumiste moyen est amene a creer et a gerer. c'est le genre de petit desagrement mineur qui a la don de me mettre a bout...

Si au moins vos forums fonctionnaient correctement (du style si on perdait pas frequemment des messages interessants que vous n'avez pas archives avant que vos serveurs ne plantent ou si quand on poste un message long on ne soit pas oblige de reprendre tout depuis le debut parce que une enieme fois vos serveurs plantent ou je ne sais quoi)

Bref, si au moins vos forums etaient exempt de faute, peut-être que ce desagrement mineur passerait mais dans l'immediat, il m'est encore difficile de le digerer

D'autant que ca risque de limiter le nombre des nouveaux arrivants. Aussi bête que ce soit j'en connais un certain nombre de personnes (dont je fais partie) que ce genre de formalite rebute. Moins de sang neuf a long terme, c'est mon avis, sur ce forum, et c'est deplorable...

Sans compter le spam maintenant que vous connaissez une adresse e-mail de plus a polluer

Bref je suis colere

| Auteur | Reply | |
|-------------|---|---------------------------|
| Chassegnouf | C'est les cookies, on m'a toujours dit que c'était la faute aux cookies...(NPO) | February 23 2002, 6:17 AM |
| Chassegnouf | Soit dit en passant mon Kragor... | February 23 2002, 6:18 AM |
| | Je n'ai pas eu besoin de créer un compte pour poster le message précédent, pas plus que pour celui-ci... | |
| Kragor | [inscription] Ben moi hier | February 23 2002, 7:00 AM |
| | Quand je suis venu sur le forum, je suis arrive sur une page indiquant : | |
| | "Pour poursuivre vers le forum Eleckase, vous devez être un utilisateur inscrit" | |
| | D'ou ma haine... | |
| | Et depuis, mea culpa, je me reconnecte aujourd'hui (evidemment sur un autre terminal) non connecte, bref comme avant... | |
| | J'ai l'impression qu'ils se foutent de ma gueule des fois... | |
| Chassegnouf | C'est les cookies, j'te dis, les cookies... | February 23 2002, 8:33 AM |
| | C'est quoi un cookie au fait ? | |

Gorthor

moi je pense plus au champignon
:=)

February 24 2002, 1:30 PM

ca me le fait tout les deux jour il suffit de cliquer sur continu to the forum

Gorthor

moi je pense plus au champignon
:=)

February 24 2002, 1:31 PM

ca me le fait tout les deux jour il suffit de cliquer sur continu to the forum

Gorthor

Hum...qui c'est ki parler de disfonctionnement deja?

February 24 2002, 1:32 PM

hehe

Chassegnouf

Ah, il parlait de ça ?

February 25 2002, 1:09 AM

la page supplémentaire qu'il faut franchir pour arriver ici ? C'est rien et comme tu dis ce n'est pas la peine de s'inscrire pour poster tranquillement.

David

Moi par contre...

February 25 2002, 1:37 AM

C'est vrai que cette page ça fait un bail qu'elle s'affiche avant de pouvoir acceder au forum. Et d'ailleurs le Chasse Gnouf à raison...dès que t'as les cookies installés cette page ne s'affiche plus...

Moi y'a un autre truc qui me gêne pas mal et qui n'apparaissait pas la semaine dernière c'est qu'à chaque fois que je change de page sur ce forum ça m'ouvre une nouvelle page avec de la pub 😞 et ça c'est pas cool 😞

Gorthor

vi sa me le fait mais...

February 25 2002, 12:08 PM

Enfin je m'avance pas mais moi si je ferme la fenetre de pub elle se rafraîchit tout le temps en revanche si je la laisse en arrière plan je la vois plus à chaque ouverture.
mais encore une fois je m'avance pas.

David

Ben pas moi...

February 26 2002, 12:11 AM

Chaque changement de page ou rafraîchissement ça m'en ouvre une autre... d'ailleurs y'a 6 fenêtres de pub ouvertes en ce moment...et ça me lourde...

Kragor

Pas moi

February 26 2002, 6:13 AM

j'ai eu qu'une page de pub malgre les trois fenetres de forum ouvertes et je l'ai ferme de suite, elle ne s'est pas reouverte.

Cela dit malgre tout je suis de l'avis de tous que c'est hyper lourd...

La migration (je pense que sur le SDEN ca doit être jouable mais faut que bilbo reponde) oui pourquoi pas mais faut tout archiver avec de partir 😞

Chassegnouf

**Tout juste
Auguste !**

February 26 2002, 4:51 AM

même que suivant le browzer qu'on utilise, il y a des problèmes de scripts machins trucs ! Ca se dégrade...Emigration ?

Kragor, hurry up

non non non

February 25 2002, 2:00 AM

J'ai eu une page toute autre ou j'avais une seule option : l'inscription et pas d'autres.

Pas de possibilite de continuer vers le forum sans inscription..

Gorthor

**Ah...evidement si
c'etait comme ca
c'est pas cool**

February 25 2002, 12:07 PM

:=)

David

Bizarre

February 26 2002, 3:35 AM

T'aurais dut reessayer de te connecter à Network54... Parce que je ne vois pas comment ceci a pu t'arriver.

Enfin à la limite moi ca ne me derange pas vu que j'ai deja un compte pour pouvoir me connecter avec mon nick sur le 'chat'...meme si je ne l'utilise pas beaucoup...

***Avis aux MJs courageux!

Karlem

February 18 2002 at 5:42 AM

Je reviens ici sur le problème de l'Amrôd auquel nous n'avions pas vraiment trouvé de solution unanime il me semble... Au-delà de nos discordances, il serait plus qu'utile d'élaborer un modèle-type de l'Amrôd(puissance, force combative, pouvoirs, etc.) pour l'inclure dans nos scénarios Armaggoniens!?! Qu'en pensez-vous?

Karlem

PS: Je propose à ceux qui sont d'accord de mettre leurs idées petit à petit sur le forum...

Auteur Reply

David [MJ uniquement]

February 18 2002, 6:26 AM

Je ne sais pas si l'on peut réellement définir un Amrod type...
C'est un peu comme si tu demandais à quoi ressemblerait un PNJ type...
Je n'ai pas participé au débat précédent sur le sujet mais cette question me paraît étrange...

Note: les petites étoiles ont été abandonnées 😊

Kristeal [MJ uniquement]

February 18 2002, 11:04 PM

Les pouvoirs des Amrôd sont bien définis dans le supplément Armaggon, je ne vois pas ce que tu voudrais de plus.

De plus, leur "malheur" fait qu'ils sont des être uniques et donc qu'il ne peut pas en avoir un Amrôd type.

En fait, les Amrod sont créés avant l'Armaggon car ils auront une mission à remplir et leur pouvoir doit servir à les aider.

Karlem [MJ uniquement]Sorry je me suis trompé!

February 21 2002, 2:54 AM

Au fait, je voulais parler des "faucheurs d'âmes"! 😊
Vous pouvez peut-être mieux comprendre mon message précédent maintenant!

Karlem

Tyrian [MJ: Faucheurs] Pouvoirs selon le nom

February 21 2002, 3:45 PM

Je propose un pouvoir que pourrait avoir ces créatures et dont serait tiré leur nom: celui de capturer les âmes de leurs victimes et ainsi en prendre le contrôle de façon permanente. Ainsi en prenant l'âme de certains individus clés, ils pourraient manipuler toute la période armaggonienne et donner au Pendule de grands moyens d'actions.
Une technique pour libérer les âmes serait de détruire les faucheurs.
Dans ce cas les amrôds seraient invulnérables à la capacité de vol d'âme des faucheurs et auraient de plus la capacité de détecter les individus manipulés. Ainsi on pourrait expliquer en quoi ces deux "créatures" sont opposées.

Karlem

[MJ Faucheurs]

February 22 2002, 11:02 AM

J'étais parti dans cette direction mais je voyais plutôt le faucheur d'âmes comme qqun volant les âmes pour les torturer... Les personnes dénuées de leur âme seraient des sortes de larves... un peu comme des zombies; le faucheur ayant volé une âme pourrait décider d'en rendre une quand il le désire mais sous quelles conditions...??? Libre à lui! Les âmes qu'il préfère: les extrêmes, les âmes noires ou les âmes blanches. Cela aurait aussi une influence sur sa puissance... Qu'en pensez-vous?

Karlem

Tyrian

[MJ Faucheurs]

February 23 2002, 2:38 PM

Cette forme ne donnerais aucun avantages et même le génèrait: en effet en capturant les âmes des gens extrême, cela nuirait à l'Armageddon car en général se sont les gens extrêmes qui permettent les armageddons qu'ils soient noirs ou "blancs".

Le bi-classement est-il possible à Eleckasë?

February 12 2002 at 8:18 AM

Karlem

Les joueurs vont enfin pouvoir montrer ce qu'ils vallent dans les débats "règles"! 😊

Le problème que je me suis souvent posé est de 2 sortes:

savoir s'il était possible pour un personnage d'avoir 2 classes à la fois(qqch du genre guerrier-voleur)au départ? Si oui, comment compter les bonus de classe... Le système d'Eleckasë n'a pas l'air adapté pour ce genre de choses!

savoir que faire quand un personnage abandonne sa classe pour entamer une nouvelle carrière (dans la mesure du possible = point de vue background!)

Qu'en pensez-vous?

Mon avis:

Pour le premier cas, cela me paraît plutôt impossible, rapport au système de jeu. Le joueur doit choisir 1 classe avant toute chose et s'il veut faire d'autres activités à côté de sa formation, libre à lui!(Un peu dommage, je trouve!)

Pour le second, je pense que le PJ garde sa classe et apprend son nouveau métier petit à petit, dans le jeu... assez simple, je dirais; pas de problème relatif... Il sera seulement très/un peu différent de ses congénères!!!

Karlem

PS: J'espère que le thème n'a pas déjà été abordé!

Auteur

Reply

David

[Biclassage]J'ai failli tomber de ma chaise en lisant ceci...

February 12 2002, 8:36 AM

Je suis totalement contre le biclassage à Eleckase.
Ce n'est absolument pas dans l'esprit des regles.

Un guerrier ne peut en aucun cas devenir mage(il n'a pas les capacité en Khin)
Un mage qui voudrait devenir guerrier consiste uniquement à augmenter les caracteristiques de force et de rapidité/adresse de son personnage...

La classe represente le bagage culturel et la formation du personnage...apres c'est uniquement la façon de repartir son experience qui change.

Les 12% c'est pour tout le monde pareil il peuvent les depenser selon leurs envies...

Le seul "hic" reside dans l'augmentation de la CA et de la CD... mais bon c'est assez minime...

Quant au biclassage de depart je trouve ça egalement peu interessant. Pour moi etre mage/voleur ca ne veut rien dire... on est un voleur qui lance des sorts c'est tout et pour faire cela y'a la classe d'aventurier...

Kouran

[Biclassage] Mouais

February 12 2002, 9:58 AM

Bof, c'est pas vraiment dnas l'esprit je trouves.

Ok, on veut jouer la spécialisation multiple ? Peut crédible.
Un mage-voleur ? C est quoi ? Un bouffon

Un mage est quand meme quelqu'un d'instruit. c'est rare d'en trouver un qui s'amuse à voler les gens ou pas avec les memes competences qu'un voleur.

La vie est celle des castes aussi. On ne melange pas les torchons avec les serviettes comme dirait les Catholiques.

Sinon, faites vous aventurier, c'est un peu multi-classe et rien de specialisé. Assez libre point de vue background

C'est mon idée, partageons la

Chassegnouf

[torcho-serviettage] un truc me turlupine...

February 12 2002, 2:06 PM

pourquoi les catholiques auraient l'exclusivité des torchons et des serviettes ? c'est une technologie avancée que seule une civilisation simili-européenne aurait pu posséder ?

Réfléchissons aux implications de cette révélation...

COIN !

Chassegnouf.

Le Gnouf est petit, le gnouf est à mort, le Gnouf est à la bonne heure.

Gorthor

[biclassage]...

February 12 2002, 2:43 PM

Dans eleckaese pour moi les classes c'est déjà limité à comprendre alors le biclassage...

je m'explique(j'espère bien car vous comprendrez tous l'inverse de ce que j'ai voulu dire :=)

Pour moi une classe c'est genre D&D c'est à dire le guerrier se bat, le voleur vole, le mage lance des sorts... dans eleckaese c'est plus une formation sauf les classes spéciales bien sûr car elle le sont puisque dans la plupart il y a des conditions (templier) car à par les bonus en stat du à la "classe" les deux ou trois compétences relient celle-ci, bien après il y a des compétences au choix donc le mage qui vole est imaginable mais sa formation bien qu'il instruit peu le mène au vol (car il est stupide à vouloir voler un riche marchand surtout que la magie l'aide) bref il y a pas ce qui se batte ce qui vole... mais les mages ces ceux qui lancent les sorts et ils sont irremplaçables vu que c'est à leur naissance mais encore une fois pour ce qui est du CA-CD un mage qui passe tout son niveau à taper ou neammois à se battre très souvent verra son CD monter plus que le guerrier qui lui aura fait une grosse enquête (ok le choix du guerrier hum...) bref les perso sont ce qu'ils veulent être dans ce jeu et c'est ce qui fait son charme.

Sinon pour faire ce qu'ils vous plaît il y a la classe aventurier mettre les bonus et donner le nom qu'ils vous plaît à votre "classe".

Gorthor point de vue personnel :=)

David

[mage/voleur] et non...

February 13 2002, 3:46 AM

C'est assez crédible la classe de mage/voleur même si une autre dénomination devrait lui être donnée (pourquoi pas "Ombre mystique" ?)

Ce personnage aurait un bonus à la base en khin, en volonté, en progression discrète et en camouflage...

Ce personnage aurait donc des capacités magiques assez faibles (Type 2) mais compenserait par des capacités de discrétion intéressantes...

Moi je trouve ça extrêmement puissant le voleur qui pourrait lancer des sorts lui permettant d'être extrêmement discret et d'écouter ou voir à travers les murs...

Kragor

[Mage voleur] pas grand chose

February 13 2002, 3:48 AM

Chez nous, ca s'appelle un necromancien 😊

Kragor

Kouran

Mage/voleur

February 13 2002, 3:09 PM

Un voleur avec quelques sorts de tres bas niveau. Pourquoi pas

Mais pas un mage qui evolue en meme temps

C est un voleur qui restera un voleur mais bon, avec 2-3 sorts bas qu il ne peut pas apprendre par elevation

Des trucs ciblés....

Ne confondons pas Mage et quelques sorts de passe-passe.

Kouran

David

Bien sur...

February 13 2002, 11:11 PM

J'ai parlé de personnage de type 2....

Donc par définition il n'a pas énormement de sort...

Karlem

[mage/voleur]Longtemps que j'avais pas eu une connection comme aujourd'hui!

February 14 2002, 2:31 AM

Pourquoi tu l'appellerais pas "voleur de l'ombre" ou "Voleur des ombres"...

Chuchotez dans les coins sombres, j'y serais peut-être... 😊

Ils seraient une sorte de caste ou de groupuscule secret très difficile à contacter!? Qu'en penses-tu?

Karlem

David

Si tu veux

February 14 2002, 3:01 AM

Mais bon on peut trouver un paquet de noms...

Meme si voleur de l'ombre c'est un peu un pleonasme pour moi...

Tyrian

[voleur/mage] lame de la nuit...

February 16 2002, 2:40 PM

... ou nightblade. Je m'explique: si il y a une profession de hors la loi qui profiterais le plus de la magie, ce serait les assassins mais ds la versions originale du mots: membre d'une secte de tueurs à gages. En effet, il faut un infrastructure importante (donc une certaine richesse) pour apprendre une magie spécialisé. Hors les contrats, ça rapporte bcps.

Sinon, je vois mal des voleurs mages car en effet la pluparts des voleurs sortent des bas quartiers sans trop de pognons et les écoles de magies coûtent.

David

[mage/voleur]Et on y reviens...

February 18 2002, 2:27 AM

On a justement parlé dans un thread précédent des guildes de voleurs...

Il est donc tout à fait possible que certaines d'entre-elles financent un groupe de voleur d'élite...

Kristeal

[bi-classage] principes

February 13 2002, 3:10 AM

Pour moi, certains biclassage ne me pose pas de problème de conscience.

Un mage qui en a marre de se faire taper dessus alors qu'il essaie de lancer un sort peu décider de consacrer plus de son temps futur à apprendre les techniques de combat, plutôt que d'étudier sa magie. Et donc il gagnera un niveau de guerrier au prochain niveau (avec +4 en CA-CD) plutôt qu'un niveau de mage avec bonus du guerrier (adaptation maison).

Rendons à César ce qui lui appartient, mais le nouveau système de bi-classage de DD3 est très cohérent et très réaliste (fct des joueurs) et le principe est transposable à Eleckase.

On peut considéré que la période entre 2 montées de niveau correspond à la période d'étude du personnage et c'est lui qui décide de ce qu'il veut faire.

De plus, il n'y a aucune différence lors de la montée de niveau entre 2 classes !!!! Les seules différences se situe au niveau du bonus CA-CD. Les PV/PA dépendent de la race et pas de la classe. Car à part les 3 compétences de bases, il n'y a aucun avantage à faire un barbare plutôt qu'un guerrier ou qu'un archer, et il y a encore moins d'intérêt de faire un assassin ou un bandit...

David

[bi-classage]Je persiste...

February 13 2002, 3:40 AM

Pour moi le systeme de D&D3 est peut etre interessant mais pas du tout transposable à Eleckase.

Ca serait trop facile sinon...

J'fais un mage pour avoir des sorts et apres je ne fais que booster mes caracs en tant que guerrier...

Un mage peut decider d'ameliorer ses competences physiques mais il n'arrivera jamais au niveau de competence d'un guerrier dans la maitrise des armes.

C'est à l'adolescence qu'un homme se forme, pas plus tard. C'est à cet age que l'homme ameliore ses capacité physiques et mentales, la preuve un personnage de type 2 ne pourra jamais passer type 3...il n'a pas fait travaillé ses capacité à l'adolescence donc c'est fini pour lui...

A Add les caracteristiques n'ont aucun rapport avec la classe du personnage à Eleckase si...

Il y'a trop de choses qui font que le biclassage soit impossible à Eleckase pour s'amuser a imaginer un truc...

Chassegnouf

Qu'est ce qu'il ne faut pas entendre...

February 13 2002, 4:29 AM

>>>C'est à l'adolescence qu'un homme se forme, pas plus tard. C'est à cet age que l'homme ameliore ses capacité physiques et mentales, la preuve un personnage de type 2 ne pourra jamais passer type 3...il n'a pas fait travaillé ses capacité à l'adolescence donc c'est fini pour lui...

Je ne sais pas où tu es allé chercher ça mais en tout cas ce n'est pas dans la vraie vie. A moins que tu n'ait décidé de choisir des exceptions pour illustrer tes propos.

A la fin de l'adolescence on n'est rien et c'est en se lançant dans la vie active qu'on acquiert une expérience et un savoir faire. Et les cas où le métier diffère de l'enseignement sont innombrables sinon majoritaires. Sans parler des personnes qui se réorientent durant leur carrière professionnelle.

C'est l'expérience que recherchent les chasseurs de tête en priorité sur l'enseignement acquis. Et l'acquisition d'une l'expérience est en théorie dépendante de son enseignement mais en pratique c'est presque exclusivement une affaire d'opportunité.

Donc le changement de classe, le biclassage n'est pas un truc artificiel spécifique du jeu de rôles mais une réalité sinon la seule réalité.

Merde, j'ai été sérieux. Excusez moi je ne le referrais plus.

Chassegnouf.

Kristeal

j'ai honte de la dire, mais pour une fois je suis d'accord avec le chasse gnouf

February 13 2002, 4:53 AM

C'est promis, ça ne se reproduira plus !!

David

ben pas moi...

February 13 2002, 6:03 AM

Je ne suis absolument pas d'accord...

C'est à l'adolescence que tout change...

Ne comparez surtout pas notre époque avec l'époque médiévale...ça n'a rien à voir.

Si un écuyer a fait une formation pour devenir chevalier il aura énormément de difficulté à agir en tant que scribe ou voleur...

Un mage ayant passé sa vie dans les livres et les bibliothèques n'arrivera jamais à avoir la mentalité d'un guerrier...

C'est non seulement le physique que l'on forge à cet âge là mais ses idées et sa manière de voir les choses...

Bien sûr de nos jours on fait des études généralistes pour pouvoir toucher à tout plus tard mais là ce n'est absolument pas le cas....

Gorthor

Ta raison...

February 13 2002, 8:01 AM

au moyen âge l'enseignement était un peu genre je te bourre le crane si ça te plaît pas dégage et si tu pense pas pareil... mais bon prend un mage donne lui une épée fait tuer ses frères et sœurs ses parents etc...on verra bien si il acquiert pas la mentalité du guerrier :=). certes c'est un cas extrême mais bon tout changement est possible avec le temps mais le mage qui fait ça verra les portes de la magie se refermer car un personnage type 2 atteint pas le 3ème cercle pour ces raisons donc son maître de magie risque de lui faire payer son comportement...

Chassegnouf

en ce ki concerne les bonus de PV et de PA il me semble kil y a un truc genre 1d4 pv/pa si le perso recoi une forte perte en pv/pa donc le mage si il fait un apres combat verra ses PA monter plus ke le guerrier de la meme race ki lui avec ses multiple blessure sera plus fort...

**toujours pas d'accord avec toi
non plus...**

February 13 2002, 8:16 AM

Avec nos connaissances parcellaires de l'époque moyenageuse, comment peux-tu affirmer que cette époque était différente de la notre en ce qui concerne l'adaptabilité de l'être humain.

Certes un gamin éduqué au monastère restait moine (et encore, ça pouvait être un noble ou un bourgeois...) et un gamin serf aussi. Mais tout est affaire d'opportunité et non de capacité. Chacun à sa place car personne ne concevait un autre système mais ce n'étaient pas les capacités de nos ancêtres qui les maintenaient à leurs places pour le restant de leurs jours.

Rien n'aurait pu empêcher un noble guerrier de se mettre au vert pour gérer son domaine tel un marchand, une paysanne de prononcer ses voeux pour entrer au couvent, un artisan ruiné de devenir un malandrin et d'être obligé d'égorger le bourge pour nourrir sa marmaille.

Tout est affaire d'opportunité et pour un personnage à Eléckasë c'est à lui de les saisir si elles se présentent. Le système de jeu doit se plier aux règles de la vie et non le contraire.

En ce qui concerne le bi-(multi-)classage, je trouve pour ma part que les systèmes faisant appel aux classes et surtout celles qui les maintiennent au fur et à mesure de l'évolution des personnages, sont aberrants.

Nous avons certes une spécialisation (et encore...) mais cela représente une infime partie de notre savoir-faire global et, surtout de notre potentiel.

Autre chose quand je parlais des changements de carrière, je ne faisais pas allusion aux carrières nécessitant des études généralistes. Rien n'empêche un étudiant de faire carrière dans l'armée, un militaire de faire des petits boulots de techniciens non qualifiés, d'apprendre la théorie sur le tas, de surpasser ensuite les pseudos-spécialistes puis d'être viré et de se reconvertir dans l'horticulture...

David

impasse

February 13 2002, 8:27 AM

Visiblement on arrivera pas à se persuader l'un l'autre de son opinion.

Pour moi le bi-classage est une aberation à la base... meme à D&D d'ailleurs...

Je considere qu'un guerrier ayant choisi de devenir un voleur sera uniquement un guerrier qui vole et non un voleur...

Pour moi guerrier ce n'est pas un metier c'est une vocation...un choix que le personnage à fait(ou a subit).

Prennons l'exemple du guerrier de la nuit qui est tres significatif à mon avis.

Si le guerrier de la nuit renie le mage Argun il n'aura peut etre plus le titre de guerrier de la nuit mais aura toujours la classe...

Chassegnouf

**T'as raison, je laisse
la parole aux autres.
(NPO)**

February 13 2002, 11:46 AM

Tyrian

**[biclassage]
classes=beurk**

February 16 2002, 2:54 PM

Je n'ais jamais aimé le système des classes.
C'est une des raisons qui m'a poussé à changer de système.pour moi les seules classes valables sont les GdN, Sorciers, Gardien des enfers... car se sont des historiques particuliers qui vont influer ds les compétences acquises par le persos au cours de son entraînement.

Sinon pour le développement des capacités d'un humain, l'essentiel se fait avant l'âge adulte car après il y a une baisse significatives des capacités d'adaptation du cerveau. Il se trouve donc "orienté" mais bien sûr on peut tjrs apprendre c'est simplement bcps plus dur si ce n'est pas ds la même "orientation".

Sinon prendre les chasseurs de tête comme exemple est bof. ce sont les mêmes qui s'entêtent à vouloir des lettres de motifs manuscrites pour les envoyer à un graphologues ou ce mêmes genres de conneries.

David

**[Classes]
Justification**

February 18 2002, 3:28 AM

Pour moi une classe de mage est tout autant valable qu'une classe de guerrier des enfers...

Un mage ce n'est pas seulement une classe mais une philosophie.

Pour etre mage il faut avoir été formé par une école de magie qui inculque non seulement au personnage la facon d'utiliser des sorts mais aussi à penser comme un mage...

Pour le guerrier c'est beaucoup moins flagrant et tout depend de où et qui l'a formé...

Je le repete, pour moi les classes d'Eleckase n'ont rien à voir avec celles d'AD&D ou d'autres jeux...

Karlem

Moi aussi!

February 14 2002, 2:38 AM

Je suis d'accord avec Chassegnouf. Qu'ai-je dit??? Malheur à moi et à ma descendance sur au moins 3 générations! C'est le retour du beau temps peut-être!? On va prendre ça comme excuses! 😊

Karlem

Kragor

[Biclassage et heresie:)] globalement

February 13 2002, 3:47 AM

je rejoins l'avis de David. Et oui...

car pour moi on peut toujours se specialiser dans d'autres domaines par la suite ne serait-ce qu'en repartissant ses bonus d'experience

et Oui si un mage decide de placer ses 12% en puissance, Adresse, Reflexes et vision, plutôt qu'en volonté et consorts, je n'ai a priori aucune raison de le lui refuser. il fait ce qu'il veut si c'est coherent avec l'evolution du personnage.

Reste le probleme des CA/Cd.

La c'est un poil plus problematique certes je l'avoue.

D'un autre côté on peut resoudre ca facilement et considerer qu'un entrainement martial intensif donnera des points de CA/CD gratuitement en dehors de ceux accordes par l'experience et le classe.

Et si par exemple notre personnage devient progressivement de plus en plus ancre dans le metier des armes, on peut augmenter petit a petit les bonus de CA/CD de un point jusqu'a atteindre a la longue ceux d'un guerrier

Bref le systeme d'eleckase a au moins une qualite qu'on ne peut lui retirer : sa flexibilite...

Kragor

Gorthor

certes...

February 13 2002, 8:03 AM

c'est kil t'arrive de dire des truc censer mais je persiste dans le fait ke si le mage s'ecarte de la magie pour le combat "classique" son maitre de magie risque de mal le prendre(evidement un tit coup par ci par la c'est necessaire)

Anonymous

[Mage voleur debat] ???

February 14 2002, 8:10 AM

c'est kil t'arrive de dire des truc censer mais je persiste dans le fait ke si le mage s'ecarte de la magie pour le combat "classique" son maitre de magie risque de mal le prendre(evidement un tit coup par ci par la c'est necessaire)

Qu'est ce que ca sous-entend, il m'arrive de dire des trucs censes ???

Passons... si un mage se decide a delaisser la Magie pour le combat plusieurs optiques :

C'est un Mage de gros niveau, le maître de magie ne s'en fout pas. A ce stade soit le Mage n'a plus grand chose a apprendre donc il encourage cette initiative, ou alors il a encore des trucs magiques a apprendre. En ce cas le maître de Magie prone est pas content et lui envoie un deux compagnons pour le remettre sur le chemin. OK, mais ca on s'en fout, le Mage il fait ce qu'il veut, s'il desire renier la Magie, libre a lui je vois pas ou est le probleme en terme de roleplay. Il sait a quoi il s'expose...

C'est un mage de faible niveau, auquel cas le maître s'en cogne, il va pas courrir derriere tous les newbies qui se sont trompes de carriere.

Autre possibilite, cette evolution est en parfaite adequation avec la magie pratiquée (exemple feu et dans ce cas le maître a de fortes chances d'approuver pour peu qu'il ne s'en foute pas)

Bref rien n'est tout a fait blanc, ou tout a fait noir, il ne faut pas generaliser abusivement. cela se decidera souvent au cas par cas... Le maître de Magie ne prendra pas forcement mal une changement d'optique de ses proteges...

Alors avant de repondre reflechis sur ce que tu ecris merci...

Kragor

[signature] le message precedent est de moi [NPO]

February 14 2002, 8:18 AM

npo

Gorthor

je t avais reconnue))

February 14 2002, 10:04 AM

il me semble ke la magie est un don "offert" par la mere magie et qu'un mage ki se mettrai a ce battre ce mettrai au niveau dun etre normal et comme il me semble ke la plupart des maitre de magie sont orgueilleu il aimerai pas trop ke le mage ne fasse ke ce battre et je ne dis pas kil leur ferai la morale mais des truc du genre "tien tu fais un voyage astral?pourquoi faire ta ton epee?"et zou a degager...car quand meme il fo pas trop abuser mais bon j' imagine la scene...un mage ki se bat ossi bien kun guerrier hum...a par una arme kes ki en viendra a bout?(un MJ)...en fait pour moi c'est la facon d'eviter ca car bon ok le mage peu faire des cour pour pas se faire trancher en deux par le premier paysan venu mais de la a se battre selon son humeur(dans le cas d'un mage tres fort franchement kel interret de prendre une arme?)
en ce ki concerne ce ke tu as cite sache juste k'il y avait rien de mechant .

Kragor

[debat] petites recommandations

February 14 2002, 11:39 AM

N'y vois rien de mechant ou de personnel mais :

J'ai vraiment enormement de mal a te comprendre.

J'ai beau faire des efforts, tes messages sont a chaque fois un calvaire.

Outre les raccourcis irciens de type "ki" au lieu de "qui", essaie de sauter des lignes de temps a autre, de ponctuer (virgules notamment mais pas seulement) bref de faire quelque chose de lisible et d'un peu aeré, qui pourra peut-être aider a suivre tes cheminements logiques...

J'avoue j'ai énormément de mal à te lire, je sais pas ce qu'en pensent les autres sur ce point mais il m'est extrêmement difficile de te relire...

Tyrian

[lisibilité] ouaip, c'est assez illisible

February 16 2002, 3:01 PM

un minimum d'effort serait apprécié 😊.

Kragor

[autre recommandation] Au fait

February 14 2002, 11:41 AM

Tu les lis les messages que j'écris avant d'y répondre ?

Parce que c'est vraiment à se demander des fois...

Gorthor

hehe

February 14 2002, 1:04 PM

bon vais essayer de faire des efforts.
Mais le problème c'est que j'écris tout ce qui me passe par la tête est suis habitué au jeu online où j'utilise plein de truc genre "ki", "koi"...
Mais oui je lis tes messages mais je tape vite et me laisse entraîner trop facilement dsl.oups désolé
PS: pour les accents pas tout en même temps :=)

David

[Changement de classe] Divergence

February 15 2002, 1:15 AM

Je ne suis pas tout à fait d'accord avec ton point de vue...
Les personnages de type 2 sont également des personnes ayant décidé de ne pas être des Mages (la catégorie pas la classe) et ils ne s'en portent pas plus mal...

Seulement pour moi quelqu'un qui a été formé comme mage ne pourra jamais plus devenir un guerrier tout comme le guerrier ne peut pas devenir mage...

Si le mage est de cercle 3 c'est même pas la peine d'en parler... la magie a tellement pris l'ascendant sur lui qu'il lui est impossible de bifurquer (la magie a même eu des répercussions physiques sur le personnage).

Si le mage est d'un niveau bien plus faible, il pourra toujours "essayer" d'agir en tant que guerrier mais il n'y arrivera que très mal.

Je reviens peut-être sur l'adolescence mais pour moi c'est primordial...

Un mage ayant passé tout son jeune âge à étudier la magie et à jouer au petit rat de bibliothèque aura extrêmement de difficultés à exercer un métier à la dure comme un guerrier.

Il n'est absolument pas formé pour cela.

Pour le guerrier de type 2 c'est la même chose...

Il pourra toujours tenter de devenir mage mais il n'y arrivera que très difficilement et ne pourra jamais atteindre le Cercle 3 justement parce qu'il n'est pas fait pour cela et que le maître de magie lui refusera cet accès...

Tyrian

[classes] Pub!!

February 16 2002, 3:07 PM

je fais encore de la pub pour
<http://parleferetparleverbe.free.fr/>
car ds ce système de règles le prb des aptitudes à une
compétences est réglés par les facilité ds les compétences. En
gros, les facilités sont déterminés par les caracs, des
caractéristiques raciales et/ou socioculturelles et par des
avantages désavantages et servent à détermine à quelle vitesse
le persos développeras ces compétences.

Gorthor

[classe] O vi;

February 16 2002, 5:40 PM

Je ne me rappeler plus mais j avais du faire un
systeme asser basique certes pour ce qui concerne les
competence.
Le principe ete le suisvant les classe ete regrouper en
trois categorie,les combattants,les roublards(desole
pour le nom)et enfin les type mages.et selon le genre
de competence etudier le temps d apprentissage de
base ete different selon la categori puis venter
l'intelligence et la volonte pour estimer le temps
necessaire.
les competence ete elle meme diviser en sous
categorie car appndre a nager va beaucoup plus vite
que l'apprentissage d'un metier par exemple.
je chercherais si l'idee vous interesse

Kristeal

P'tite question à 1 Ecu !

February 13 2002, 5:05 AM

C'est un peu passer inaperçu dans mon message précédent, mais quels sont les bonus liés à la classe
lors d'un passage de niveau ?

Il n'y a que le bonus en CA/CD et rien d'autre !!!

Donc la seule différence qu'engendre un changement de classe est la valeur du bonus. Les bonus de
classe ne sont à prendre qu'à la création, (simulation de l'adolescence pour faire plaisir à David).

Chassegnouf

**T'es un peu en retard : la monnaie unique c'est pas l'écu,
c'est l'euro...(NPO)**

February 13 2002, 8:18 AM

David

Et tu persistes...

February 13 2002, 8:29 AM

Je t'ai déjà dit sur un autre sujet que le monde d'Eleckase n'est pas le monde dans
lequel on vit...
L'Ecu est la monnaie officielle d'Eleckase...

Chassegnouf

**Je vois avec plaisir que tu es plein
d'humour et adepte du second degré !**

February 13 2002, 11:49 AM

Tu connais le forum Panda ? Non, je te conseille d'y aller tu t'y sentiras bien.

Sinon je sais bien que l'écu est la monnaie d'Eléckasë, c'était moi l'usurier du
groupe...

Au cours de l'evolution par experience du personnage il n'y a que la CA/CD qui evolue en fonction de la classe. le reste est libre... Du coup il n'y a que CA/CD a adapter face a des changements de carriere.

Autre chose : qu'on ne melange pas Bi/multi classage et changement de classe/Carriere comme vous voulez

C'est strictement different...

Bi/multiclassage (tout au long de sa vie le perso est mage voleur) implique que cela se fait des le debut a mon avis. Or ce n'est pas de cela dont on parle je crois (le perso est d'abord mage puis apprend a devenir voleur)

Or tout ceci change litteralement l'optique du debat.

Et Eléckasë, hormis pour la CA/CD est parfaitement compatible quoi qu'on en dise avec ce dont nous parlons, mais ne l'est pas effectivement avec un biclassage pur et dur.

Pour Chasse Gnouf, l'appellation de la classe tout au long de la vie d'un aventurier, a la difference de DD, ne represente pas ses capacites. la Classe c'est plus ou moins sa formation a la base, mais a la longue, elle ne signifie presque plus rien. D'ailleurs, je ne serais pas choqué si ton perso se faisait appeler colporteur plutôt que Mage, malgre que sur ta feuille il soit écrit Mage, il me parait injuste de dire que le systeme d'eleckasë t'enferme dans la classe mage alors qu'il t'a laisse la possibilite de developper tes caracteristiques comme tu l'entendais et pas comme une classe mage ADDéene t'y obligerait.

pour ce qui est des bonus de CA/CD attribués avec le passage de niveau, l'injustice scandaleuse qui frappe le bandit travailleur par rapport au guerrier faineant ne m'avait pas échappé. je m'etais donc creusé la tête à ce sujet et j'avais pondu une petite regle pour évaluer le bonus attribué au passage de niveau.

| | points de pratique du combat (ppc) |
|---------------------------------|------------------------------------|
| combattre un adversaire | 3 points |
| seance entrainement à deux (1h) | 2 points |
| séance d'entrainement seul (1h) | 1 point |

(pas la peine de faire des compte d'apothicaires, c'est juste pour faire une évaluation)

| ppc par mois (en moyenne) | Bonus autorisé |
|---------------------------|----------------|
| moins de 1 | 0 |
| de 1 à 4 | +1 |
| de 5 à 9 | +2 |
| de 10 à 19 | +3 |
| 20 et plus | +4 |

et voila ...

il devient même possible de faire la difference entre le magicien de laboratoire et le magicien aventurier

Grimm,

qui a vraiment une regle pour tout. 😊

Gorthor

[ca/cd] interessant

February 13 2002, 8:06 AM

interessant cette regle mais le coup du CA/CD est de donner le bonus en fonction de ce ka fait le joueur(de plus y as un truc si on fait un critique il me semble)

David

Idée interessante...

February 13 2002, 8:34 AM

C'est pas mal comme systeme meme s'il ne me plait pas tellement en l'etat...

Avec ton systeme un mage ayant combattu contre 7 adversaires en un passage de niveau pourrait augmenter beaucoup trop vite en CA/CD ...

D'ailleurs la plupart du temps le mage se bat tout autant que le guerrier meme s'il le fait avec ses propres moyens.

Je verrais plutot un systeme de ce type mais indexé par rapport à la classe...

Grimm

[CA/CD] je précise

February 13 2002, 10:06 AM

euh.. en fait le principe est justement de se débarrasser de la dépendance CA/CD par rapport à la classe initiale

je suis contre l'idée de donner systematiquement +4 à un guerrier qui néglige son entrainement et qui de surcroît traîne dans les taverne , se saoule, et se leve à point d'heure alors que son copain l'alchimiste s'entraine dès le chant du coq ... euh je m'égare

en fait *regle* n'est pas le mot approprié, c'est plutot un moyen d'évaluation pour guider la décision du MJ.

et par combat, j'entends combat au corps a corps..
pour moi un mage qui combat en moyenne 7 adversaires par mois à grandement intérêt à se reconverter si il n'est pas déjà mort dès la première semaine 😊

Grimm

David

mouais

February 13 2002, 10:52 AM

Moi je suis pas tellement pour m'en debarrasser car je trouve qu'il est normal que quelqu'un maniant tres bien les armes progresse d'autant plus vite...

Ensuite, au sujet du mage bien sur qu'il combat regulierement le mage...

Moi je vois ça pendant les parties...

Les guerriers à l'avant, le mage à l'arriere qui incante des sorts...et rapidement apres un ou deux round le mage se fait attaquer et essaye tant bien que mal de se defendre en attendant que les combattants viennent l'aider...

Grimm

[CA/CD] je precise encore

February 13 2002, 12:47 PM

je ne debarasse pas de l'ancien systeme, je l'enrichis.

plutot qu'une attribution de points fixés par la classe, je prends des liberté avec les regles (droit elementaire du MJ) et je donne souvent plus que le demi point par niveau prévu pour les mages tout en

restant dans les limites du raisonnable.

les mages dans les groupes d'aventurier doivent en effet mettre la main à la patte dans les combats plus souvent que leur homologues sédentaires, mais ne progressent jamais autant que des vrais combattants.

dans tes parties , un mage combat au corp à corp en moyenne .. aller, 2 ou 3 fois par mois (au dela faut que tes joueurs revoient leur organisation)
c'est un mage un peu combattant qui merite une augmentation plus consequente de son CA/CD
il peut meme porter une armure et augmenter sa puissance si ca le chante (c'est justement ce qui me plait dans le systeme de jeu d'eleckase)

et hop! pas besoin de systeme de biclassage grâce à la souplesse des regles d'Eleckase
(on dirait de la réclame :-))

David

**Ouais enfin c'est pas une
exclusivite**

February 13 2002, 2:13 PM

Le fait pour un mage de pouvoir utiliser n'importe quel arme ou armure n'est aps une exclusivité d'eleckase. J'me rappelle meme avoir joué un sorcier ayant tout une panoplie de combat a Rolemaster...

Mais c'est vrai que pour la progression de caractéristiques c'est un systeme interessant.

Karlem

***[Héros bi -classés? + Guerrier/voleur](Suite)**

February 14 2002, 3:10 AM

Je pense qu'Alexandre Bidot avait du y penser mais que lui non plus n'a pas trouvé vraiment une solution qui s'imposait "de fait"! Si l'on regarde les descriptions/caricatures de certains héros, on le constate. Ex: Kali le gardien des enfers... on le dit Sorcier, voir Vampire... Un bi-classement intéressant si la légende est vraie!

Autre chose: Je reste convaincu, même s'il est vrai que le mage/guerrier est un peu lourd(même s'il existe des guerriers ayant une empreinte magique mais c'est autre chose...), qu'un guerrier/voleur est possible! Il n'est peut-être pas un bon guerrier, il n'est peut-être pas un bon voleur mais, pour moi, ça me paraît plausible! Un Personnage qui a subi la moitié de son adolescence à subir l'entraînement des guerriers puis s'est échappé pour se retrouver dans une ville sans argent et passe l'autre moitié de son adolescence à voler et faire plein de mauvais coups pour essayer de survivre est un exemple! C'est plausible et il est autant guerrier que voleur!?

Evidemment, chacun aura son idée sur le bi-classage(Excuses au passage pour "bi-classement"). Mise à part l'idée de Grimm, c'est un sujet qui ne fait pas l'unanimité mais qui a quand-même une grande majorité de contre!

Karlem

David

[bi-classage]Probleme de définition...

February 14 2002, 4:41 AM

Je crois que la plupart des divergences d'avis sont dues à la définition qu'on donne à bi-classage...

- Certains considerent que c'est le fait d'avoir 2 classes.

- D'autres que c'est d'avoir une classe puis d'en changer.
- Et encore d'autres que c'est une classe à part entière mélangeant le concept de 2 classes...

Pour la première solution je suis totalement contre...

Pour la seconde, ça ne me paraît pas logique même si j'admets que c'est "Possible"

Quant à la troisième je la soutiens pleinement.

Chassegnouf

Et au niveau du concept...

February 14 2002, 4:47 AM

Je dis bien du concept, pas en termes de règles.

Tu ne trouves pas que le troisième cas et le premier sont la même chose ?

David

Non

February 14 2002, 6:45 AM

Non pour moi ce n'est pas du tout la même chose. Et c'est pour cela que je soutiens l'un et renie l'autre...

Prenons l'exemple d'un personnage ayant la classe de mage ET la classe de guerrier.

Ce personnage aurait été formé dès son plus jeune âge à étudier dans des bibliothèques, suivre une philosophie propre à la magie et à lancer des sortilèges de tout types.

Dans sa formation de guerrier il aurait été poussé à apprendre le maniement des armes, à être un fin tacticien, à mener des hommes...

Les deux sont pour moi totalement incompatibles...

On peut par contre imaginer une classe à laquelle on donnerait un nom(pourquoi pas guerrier mystique?) Qui aurait été formé pour utiliser certaines catégories d'armes et qui ne lancerait des sorts qu'appliqués au combat armé(lame enflammée, armure, bouclier...).

Pour moi la classe n'est pas un métier mais une philosophie...et on ne peut pas avoir 2 philosophies complètement différentes.

D'ailleurs le gardien des enfers est à mon sens une application d'un guerrier ayant des capacités magiques et donc rentrant dans la 3ème catégorie...

Chassegnouf

notre incompréhension se trouve là...

February 14 2002, 7:02 AM

>>>>On peut par contre imaginer une classe à laquelle on donnerait un nom(pourquoi pas guerrier mystique?) Qui aurait été formé pour utiliser certaines catégories d'armes et qui ne lancerait des sorts qu'appliqués au combat armé(lame enflammée, armure, bouclier...).>>>>

Parce que moi quand j'imagine un biclassé Mage/guerrier, j'imagine exactement ça. Pour moi, une classe est un point de règles artificiel qui tente (vainement) d'interpréter le phénomène de spécialisation que l'on observe parfois dans la réalité.

Pour qu'on puisse se rejoindre dans nos raisonnements (si si c'est possible) il faudrait parler de 3 classes :

la philosophie "Guerrier" (éducation déboîte et stratégie)

la philosophie "Mage" (éducation glandage et pause-café)

la philosophie "Guerrier/mage" (mysticator).

A mon pas humble avis, un système utilisant les "classes" devraient en proposer un nombre très grand pour pouvoir représenter toutes les philosophies que le background permet de jouer.

Et si ce système persiste à utiliser un nombre minimum de classes, il faudrait qu'il permette de faire une multitudes de combinaisons grâce au multiclassage.

Et pour moi le premier système est techniquement meilleur que le deuxième.

David

D'accord

February 15 2002, 12:30 AM

Si tu vois les guerriers/mages comme cela d'accord...

Mais pour moi il etait impossible de donner le nom de mage à une telle classe.

C'est un faible lanceur de sort(type 2) qui n'a aucunement le plaisir de passer son temps à avaler les bibliotheques.

Si tu l'appelles Mysticator, ça me va (j'aime bien le mot mystique, vous avez du remarquer 😊). Je chipotte beaucoup sur le nom pour justement ne pas tout confondre.

Le guerrier/mage dont tu parles n'a donc rien à voir avec le guerrier/mage d'AD&D...

Chassegnouf

Tout ça tout ça...

February 16 2002, 1:38 AM

On tombe d'accord mais ça fait pas avancer le débat 😊

Il y a beaucoup de nouvelles classes (mysticator et compagnie) qui ont été créées pour ce jeu ?

Tyrian

**[classes] pour la multitudes de
classes je te proposes
rolemaster(NPO)**

February 16 2002, 3:15 PM



Chassegnouf

**justement, il n'y a pas
quelqu'un qui jouait à
Eleckasë avec ces règles
? (NPO)**

February 17 2002, 5:14 AM

J'ai beaucoup de problèmes de connection avec le Forum en ce moment...

February 12 2002 at 7:54 AM

Karlem

Vous aussi?

Karlem

PS: Problème = lenteur pour arriver sur une page!

Auteur

Reply

Kouran

Cela va encore

February 12 2002, 9:51 AM

Gorthor

probleme?

February 12 2002, 2:28 PM

Non moi aucun probleme remarque jai l'adsl :=)

Pour ceux que cela interesse

Kouran

February 12 2002 at 6:53 AM

Comme Karlem et Arshak, j habites la Belgique.

Je suis plus du coté de Liège. Je pense essayer de réunir des PJ pour essayer de commencer un groupe bientôt. Oki, je débute en temps que MJ mais le monde ne s'est pas fait en 1 jour et il faut bien commencer.

Pays: Belgique
Domicile: Liège
Réside: Idem
e-mail: kouran@iespana.es
Métier: Etudiant HEC
Type: Un elfe noir-amrod

Si cela interesse quelqu'un de venir ou même d'en parler

Auteur **Reply**

Z'ress **Tu joues avec Pilou ?** February 14 2002, 7:39 AM

Serais tu l'un des joueurs de la table de pilou ?
il y a assez peu de dm d'eleckase dnas la région...avec un peu de chance...

Peut être nous verrons nous à la 23ème lame...qui sait

Kouran **Euhhh non** February 20 2002, 3:56 AM

Mais si on m invite lol

Non, je ne joues pas avec Pilou.

Kouran **Question stupide** February 20 2002, 3:59 AM

Je sais que j evient de sortir de ma grotte depuis un moment mais

C'est quoi la 23eme lame ?

Kouran

Z'ress **Trop obscur** February 21 2002, 12:26 AM

un live liégeois.

Kouran **ahhhhhhhhhhhhhhhhhhh** February 23 2002, 9:53 AM

il y a une page web ?

Comme c est interessant

Laurent

Z'ress

Ludika

March 3 2002, 5:49 PM

Voici un site parlant de l'activité rolistique en général et aussi du salon Ludika de Liège (venez nombreux)

Tu y trouveras des détails sur les GN du coin et bien plus

<http://www.icisolutions.be/ludika/rg/>

Tyrian

un elfe noir amrod!!

February 16 2002, 2:26 PM

Condoléances...

Ouh! J'en ai raté des choses depuis un mois!!!

Karlem

February 6 2002 at 8:30 AM

Je ne sais pas par où commencer la lecture! Bon... on va y aller petit à petit... 😊

Karlem

Auteur Reply

Kragor

Commences par mes messages

February 7 2002, 7:20 AM

Ce sont de loin les plus intéressants :P

(Message subliminal) Esrit es tu la !!

Kragor prétentieux et arrogant

Kristeal

Ouf ouf ouf !!!!

February 7 2002, 11:06 PM

Qu'est-il arrivé au grand Kragor, aurait-il trop fréquenté un certain Chasse Gnouf.

Je me pose la question car maintenant, tu te demandes si ton esprit est là, mais je sais en permanence ou se trouve le mien....

sur la 3ème étagère à droite dans mon labo.

Tyrian

[euh?]La folie de chasse_gnouf est-elle contagieuse?

February 11 2002, 11:12 AM

Voir 2 des plus actifs orateurs contaminé est terriblement alertant et attristant. Peut_on espérer une guérison(par pour pour chasse-gnouf bien sûr, lui il est irrécupérable)?

Kragor

Pour que contagion il y ait

February 12 2002, 7:44 AM

il faut maladie a la base...

non j'ai beau cherche je vois pas 😊

Qui joue à Fondation le Jeu ici !

Chassegnouf

February 1 2002 at 3:08 AM

Je joue à ce jeu depuis quelque temps et je viens d'apercevoir qu'un nouveau au doux nom d'Eléckasë s'était inscrit. S'agit-il d'un d'entre vous ou y a-t-il des joueurs à Eléckasë qui ne connaissent pas encore ce forum ?

Auteur

Reply

Chassegnouf

En plus il y en a un autre qui s'appelle Misman (NPO)

February 1 2002, 3:10 AM

Kragor

Gnoufise le !!!

February 1 2002, 6:11 AM

Et amenes le sur le forum si il ne connait pas...

Au fait, J'ai peut-être trouve un JDr on line qui sera dans le style fondation, mais pas plus axe role que strategie/gestion...

Il commence pas encore, je te tiens au courant

Chassegnouf

Peine perdue...

February 16 2002, 1:42 AM

Le misman, il m'a dit que son pseudo n'avait rien à voir avec Eléckasë, il ne sais même pas ce qu'est le jeu de rôles...

Et pour le crétin qui se nomme ecleckase, il ne m'a même pas répondu (c'est pour ça que c'est un crétin...)

PUB, avis à tous les MJ et PJ de Belgique

Kristeal

February 1 2002 at 12:06 AM

Vous qui vous ennuyez le samedi soir...

Vous dont les PJs ont disparu...

PJ sans MJ...

Venez rejoindre les Aventuriers de l'Imaginaire !

Pour toutes infos complémentaires:

http://users.skynet.be/aventuriers_imaginaire/

Pour ceux qui ne savent pas. Ecaussines se situe en Belgique, près de Feluy, entre Mons et Bxl.

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

| | |
|---------------|-------------------------|
| Karlem | Sait-on jamais?! |
|---------------|-------------------------|

February 6 2002, 8:26 AM



Karlem

| | |
|----------------|---------------------------------|
| Gorthor | vivi...et ce de Limoges? |
|----------------|---------------------------------|

February 8 2002, 5:12 AM

Koi on peu toujours essayer cest pas par ce ke on est pas beaucoup ke on n'est pas beaucoup a jouer hehe...(pour ce ki connaisse pas limoges est une "ile" perdu au milieu de la france 200000 habitant puis rien sur 100 km a la ronde hehe...

[chat] sert_il à qq chose?

January 25 2002 at 12:54 PM

Tyrian

Il n'y a jamais personne ou alors je suis doué pour y aller qd il n'y a personne. Cela sert_il que j'y aille encore?

Auteur **Reply**

Gorthor **chat?** January 25 2002, 7:14 PM

Ben faut croire ke suis ossi douer ke toi...

Kragor **[chat] Rappel (ou suggestion je sais plus si ca a deja ete propose)** January 27 2002, 5:43 AM

pourquoi ne fixes tu pas des heures de rendez vous via le forum...

Ainsi tout le monde saura et pourra s'y connecter aux bonnes heures...

Tyrian **[chat] bonne idée mais..** January 30 2002, 9:10 AM

... en général je suis ds le chat pdt que je me ballade sur internet et je regardes régulièrement le chat. Je me demandais simplement si d'autre faisait comme moi et vérifier régulièrement le chat. Je ne me ballade que pdt le WE et en génertal le vendredi soir vers 21h à 23h.

Tyrian **[chat] en passant...** February 16 2002, 3:20 PM

Je propose que qd vous vous baladez sur le net vous vous connectiez sur le chat et vérifiez de tps en tps si il ya qq'un d'autres(ne me dites pas que vous n'avez jamais de tps d'attente). Qu'en dites-vous? c'est ce que je fais et j'amerais savoir si c'est encore utile que je le fasse.

David **Chat pas génial** February 19 2002, 12:24 AM

Je le faisait au debut et c'est comme ça que j'ai pu dialoguer avec un ou deux d'entre vous. Cependant je suis assez allergique au 'chat' proposé sur ce forum...
Le rafraichissement est assez mal fait et une fois qu'un certain nombre de messages ont été postés ça rame énormément...
C'est pourquoi il serait interessant de trouver un autre systeme si l'on veut pouvoir l'utiliser correctement.

Tyrian **[chat] As tu un autre système à proposer?** February 21 2002, 3:48 PM



Quelqu'un a-t-il des nouvelles de Bilbo ???

Kephren

January 24 2002 at 2:19 AM

Il devait faire un update de son site début Janvier et il ne répond pas aux mails...

Quelqu'un a-t-il des infos ???

Kephren

| Auteur | Reply | |
|----------|--|---------------------------|
| Kristeal | Je crois qu'il est fort occupé avec Odysée. nt | January 24 2002, 3:19 AM |
| David | Meme pas | January 24 2002, 7:08 AM |
| | On ne l'a pas vu a Odyssee depuis quelques temps... Soit il a un probleme de connexion soit trop de boulot 😊 | |
| Kirsteal | Tu joues à ODC ? | January 24 2002, 11:12 PM |
| | Pourtant lors d'un message, il expliquait qu'il terminait les travaux de configuration à Baie. | |
| David | Oui j'y joue | January 24 2002, 11:23 PM |
| | Je n'ai pas dû voir ce message mais je suis à la baie en ce moment et les travaux semblent terminé. Deplus ça m'etonnerais que ça lui prenne tout son temps... Non je pense qu'il ne doit pas avoir beaucoup d'accès au Net ces derniers temps, d'ailleurs cela fait belle lurette qu'on ne l'a pas vu sur IRC...à moins qu'il se soit connecté un week-end. | |
| Kristeal | C'est qui ton perso | January 25 2002, 1:23 AM |
| | Je suis Strale la cartographe de Boisdoré. | |
| | Maintenant que les travaux de Baie sont fini, je viendrais peut-être cartographier la ville. | |
| David | Perso odyssee | January 28 2002, 12:59 AM |
| | Mon personnage se nomme Alkand et a maintenant plus de 2ans de vie...seulement il n'est pas tres actif, je le joue peu et il reste quasiment tout le temps à la baie ou dans sa maison se trouvant sur la place... | |

Kristeal

**C'est pas le capitaine du
bateau qui fait la liaison ?? nt**

January 28 2002, 3:46 AM

On a du se croisé plus d'une fois.

David

Non

January 28 2002, 9:52 AM

J'suis bien plus vieux que lui 😊

Si t'es un joueur recent ca m'etonnerait qu'on se soit
rencontré vu que cela fait plus d'un an que je ne le
joue plus vraiment...juste comme ça de temps en
temps pour passer le temps...

Kristeal

**Pas si jeune que
ça...**

January 29 2002, 1:38 AM

Juste avec l'arrêt de septembre, j'ai fêté ma
première bougie mais je bouge beaucoup ..

Kragor

**[pollution] compte
tenu de tout ca, je
vous pose la vraie
question ?**

January 30 2002, 8:28 AM

Quel est l'âge du capitaine ???

Desole, pourtant j'avais prevenu

Kephren

Donc, en résumé, personne n'a de nouvelles de Bilbo !

January 30 2002, 10:45 AM

Et en plus, il n'a même pas souhaité la bonne année !!! Mais que fait la police !!

Kephren

[Forum] Sur les étoiles,

January 17 2002 at 7:54 AM

Kragor

suite a l'interrogation de Tyrian sur la proliferation des etoiles

parce qu'au depart, on parlait il me semble de sujet que les joueurs ne devraient connaitre. d'ou les etoiles, mais des qu'on devie sur la Necromancie.

Bref ce qu'il faut savoir c'est que si un message commence avec des etoiles, il n'est necessaire de placer des etoiles dans la reponse que si celle ci contient des elements sensibles.

ainsi je laisse la Necromancie en termes de regles ouvertes aux suggestions des joueurs.

Effectivement je suis de ton avis qu'il ne faut placer des etoiles a tout bout de champ, seulement pour ce qui concerne des theories sur les entites qui m'ont inspire un scenar, la tu comprends les etoiles deviennent necessite...

En fait plutôt que des etoiles, je pense que des balises seraient plus judicieuses combinees avec des titres plus explicites

une balise [regles] devant un message parlant des mecanismes de jeu
une balise Background
une balise scenario

Ainsi les joueurs pourraient identifier directement si ils peuvent ou non lire ce qui va suivre.
Beaucoup utilisent en effet les etoiles a tort ou a travers ce qui leur fait perdre beaucoup de leur utilite.
Et pire encore quand on les oublie (ca arrive a tout le monde moi y compris)

Si chacun fait l'effort des balises et de titres explicites plutot que des etoiles dont on doit rappeler sans cesse l'utilite ce serait mieux...

Ce ne sont que quelques suggestions pour rendre plus fonctionnel le forum pour tous...

ou alors au moins preciser clairement en haut de la premiere page du forum l'utilite des etoiles (a defaut de FAQ)

Kragor

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

| | |
|---------------|--|
| Tyrian | [forum]Idée adopté (rien ds le message) |
|---------------|--|

January 20 2002, 3:08 AM



| | |
|--------------|--------------------------------|
| David | [Forum] Pas de probleme |
|--------------|--------------------------------|

January 24 2002, 11:11 AM

C'est sur qu'une balise [MJ Only] c'est tout de suite plus parlant, par contre une balise [scénario] je ne suis pas sur que les PJs comprendraient tout seul qu'il ne faut pas s'y balader...

| | |
|---------------|---------------------|
| Kragor | [forum] soit |
|---------------|---------------------|

January 25 2002, 7:36 AM

adoptons la balise [MJ only]
C'est plus long que les etoiles mais c'est beaucoup plus explicite...

Mais l'idee de la balise c'est aussi de les placer a tout bout de champ...

donc de trouver un minimum le contenu du message.

on me repondra que normalement c'est ce que doit contenir un bon titre et on aura raison sauf pour les messages qui suscitent beaucoup de reponse...

En fait c'est plus problematique que je ne le pensais.
Mais passer des etoiles a la balise [Mj only] ne changera rien si cette balise est toujours employee a tort et a travers comme les etoiles...

Cela dit c'est en forgeant que l'on devient forgeron

Attendons donc de voir si ca marche pour en juger...
l'idee de base en tout cas c'est d'eviter de multiplier les etoiles a tout bout de champ (parce qu'elles perdent tout leur sens alors)

Kragor

Comment bien jouer un gardien des enfer?

N@G@SA

January 15 2002 at 2:11 PM

Salut à tous amis maitre du jeux sur ce jeu que j'ador masteriser et jouer aussi d'ailleurs.je me pose une questionComment bien jouer un gardien des enfer?!!!J'espere que vous m'éclairerai surla question.
Merci et à bon entendeur salut!!!

Auteur Reply

Gorthor **comment...** January 15 2002, 7:11 PM

ben cest simple en faisant n importe koi mais de facon construite...ta rien compris ben cest simple pour une quete si tout le groupe fait kek chose ben toi tu fais la deuxieme solution bref tu fais rien comme tout le monde...apres tout un gardien des enfer doit pas etre tres net...avis personel baser sur ma seul experience e masterisation d etre chaotique don un gardien des enfer.

Kephren **Ma vision des choses** January 16 2002, 2:40 AM

Je ne suis pas d'accord avec Gothor.
Le gardien des Enfers est décrits comme quelqu'un qui doit choisir entre deux voies :
- soit entre un sbirs du Chaos sur Eléckasë et obéir aux ordres qu'on lui donne
- soit il rejete toute hiérarchie et décide d'être son seul maître. A ce titre, il poursuit généralement un but qu'il s'est lui-même défini : devenir puissant, contrôler un secteur géographique, devenir riche.....
N'importe quelle ambition en fait !

Dans tous les cas, sachant qu'un Gardien de Enfers est un être peut recommandable, il doit cacher sa véritable identité et se fondre dans celle de son corps d'emprunt. Donc toutes les actions qu'il fera s'il est au sein d'un groupe, devront être "réfléchies" afin qu'il ne se dévoile pas et par la même, révèle sa véritable nature. Un Gardien des Enfers ne doit donc pas agir n'importe comment et ne doit pas se faire remarquer.

Kephren

Gorthor **hum hum...** January 16 2002, 9:20 AM

par n importe koi je nentend pas tuer le premier abruti venu mais des choses bizarres avec u but precis jusqu'a present d ailleur les MJ succesif qui ont masteriser des perso du chaos non preter aucune attention au pj quand jest essayer le pj c'est suicider...

Grimm **une toute petite question** January 16 2002, 3:01 PM

" Le Gardien de Enfers est un être peu recommandable, il doit cacher sa véritable identité et se fondre dans celle de son corps d'emprunt.Donc toutes les actions qu'il fera s'il est au sein d'un groupe, devront être "réfléchies" afin qu'il ne se dévoile pas et par la même, révèle sa véritable nature."

euh... il est pas censé avoir des cornes et etre franchement marqué par le chaos? pas evident pour dissimuler sa vrai nature...
moi je les joue comme ça (et qu'en PNJ d'ailleur) mais bon, peut etre que je me trompe.

Grimm

Gorthor

petite reponse

January 16 2002, 7:17 PM

ta rien compris les cornes elle font comme pour les taureaux elle pousse apres plus il est puissant plus elles sont grande lol(c est pas du tout comme ca que je fais haha)

David

Je fais de meme...

January 17 2002, 4:17 AM

Pour moi on peut remarquer rapidement qu'une personne est un gardien des enfers.
Pour moi, celui-ci doit se cacher sous des capes, capuches et autres...
Quand à ses compagnons de routes se sont en général des personnes qui l'accepte tel qu'il est: elfes noirs, horpys, necromanciens, sorciers, templiers du chaos...

**Z'ress,
Gardien
des enfers**

Oufti

January 17 2002, 12:01 PM

Fort heureusement pour moi, mon Dmà pris deux options :

1) le monde ne sait pas que la classe Gardien des enfers existe en pj...donc les gens en me voyant ne disent pas : "tiens un gardien des enfers"

2) Pas de cornes,...sinon, à quoi bon prendre un corps ? D'ailleurs, Orkliver n'a pas de cornes que je sache (mais je peux me tromper après tout, je ne suis que Joueur).

Finalement, j'ai choisi de tirer un maximum de plaisir de cet existence sur Eleckase tout un temps puis ca m'a lassé...J'ai donc erré sans forcément semer le Chaos (mais j'étais assez cynique, cruel,...). Et puis deux choses on arrivée : la rencontre avec une Eminence du Chaos qui m'a demandé de coopérer avec lui...et la rencontre avec ma future femme.

Bah Finalement on a beau être des squelettes sur pattes à cornes, cette opportunité unique de visiter le monde des hommes est quand même franchement balaize et qudn j'ai su que la doctrine de Chaos menait à l'indépendance ultime de toute chose...mes choix se sont posés sur le côté indépendance et liberté.

En gros plutôt que de mettre le Gardien des Enfers dans un canevas classique, autant le vire et voir ce qu'il devient...finalement le Chaos porte sa part de changement et d'adaptation à ce qui est.

Juste mon opinion, biaisée par le monde de mon DM.

Tyrian

Sur les cornes

January 20 2002, 3:06 AM

Pour moi, elles apparaissent qd le gardien utilise sa magie ou qu'il tombe en frénésie et servent à canaliser la mage chaotique. Elles ne sont pas constante sinon à quoi servirait le fait de prendre une enveloppe. Par contre, un défaut de l'enveloppe est qu'elle se momifie avec le tps: la peau est de plus en plus tendue sur les os, et le crâne devient visble, avec une lueur rouge ds les yeux. Donc les gardiens doivent régulièrement changer d'enveloppe.

Sinon j'ais autorisé des elfes noirs à devenir des gardiens. En effet ils sont relativement "nombreux" sur le plan du chaos et peuvent assez facilement prendre une enveloppe humaine.

Z'ress

Apparence

January 21 2002, 11:07 AM

le seul détail me trahissant maintenant est la lueur orangée des mes yeux, en effet après avoir dépassé un certains stade en Khīn, mon DM m'a accordé après ma rencontre avec cet être Chaotique la magie orange (mes % de départs étaient super bas ATT 10% - Def 5% - Neutre 15%).

Tyrian

[règles sur magie] Hein, la magie orange???

January 25 2002, 12:04 PM

Je ne vois pas très bien l'utilité de la magie orange pour un gardien des enfers. En effet la magie orange et la magie chaotiques sont semblables sur le fonctionnement si ce n'est que la magie chaotique est plus efficace en combat. De plus, il n'y a normalement que Magie qui peut accorder un tel privilège ou Doriel, le maître des couleurs. Y a un truc qui faudrait qu'on m'explique.

Kragor

[regles magie] oui tout pareil

January 26 2002, 9:38 AM

Oui la Magie orange pour un Gardien des enfers, je sais pas ou ton Mj a ete cherche ca, mais je veux bien qu'il me l'explique.

Un gardien des enfers est un être chaotique, issu de l'entite chaos. Non content de cela, il maîtrise a la longue une sorte de magie chaotique, dont effectivement le modele est la magie de couleur Orange dans le fonctionnement en termes regles, mais qui reste une magie chaotique et qui n'est pas une magie de couleur Orange, qui est l'apanage de certaines creatures et êtres marques par l'Entite Magie, mais pas par le Chaos !!!

Je pense qu'il y a amalgame entre la magie Orange elle même, et la Magie chaotique qui effectivement dans son fonctionnement concret se calque sur les mêmes regles que la Magie Orange.

Kragor

David

[regles]Meme systeme mais pas meme magie...

January 29 2002, 4:47 AM

Je crois qu'en fait son MJ à fait une petite erreur d'interpretation.

La magie utilisée par les gardiens des enfers, tout comme la magie chaotique ou la magie de la lumière fonctionnent selon le meme systeme que la magie orange.

Je crois que dans le bouquin il est ecrit que le gardien des enfers utilise une magie equivalente à la magie orange mais avecdes pourcentages differents...l'erreur vient donc certainement de là.

Krsteal

Magie de la lumière fonctionnant comme la magie des couleurs ??

January 30 2002, 2:12 AM

Là, je crois que j'ai raté un épisode ?

Tyrian

**[régle] je
partage
l'interrogation
de Kristéal!**

January 30 2002, 9:04 AM

Il y a qq sort de lumière (ceux de soins essentiellement) qui sont comme ceux de la magie couleur mais aucun n'ont de rapport avec la magie orange!

David

**[Correcti
on]Arghh
hh!!!**

January 31 2002, 4:05 AM

Pffff...je m'suis trompé... à force d'opposer Chaos et Lumière dans certains jeux je confond....
Je voulais dire Magie des guerriers de la loi... comme c'est décrit dans Armageddon...

Z'ress

magie du chaos

January 30 2002, 11:31 AM

Et bien en fait, l'erreur vient de moi 😊
C'est effectivement une magie chaotique (donc pas de la grosse mère magie), assez proche de l'orange en système. Dans ses descriptions, néanmoins, notre dm décrit les effets comme teintés d'orange...mais je confirme, c'est bien de la magie chaotique.

L'infravision

January 15 2002 at 12:33 AM

David

Qu'est-ce que l'infravision pour vous? Une vision à lumière faible? une vision thermographique?
Visiblement c'est la première solution car sinon la nyctalopie de l'huruk ne servirait à rien(déjà qu'il y'a erreur sur la définition de nyctalopie...).

Mais dans ce cas, comment utiliser vous l'infravision?

- Comme un modificateur du talent de vision?
- Comme une compétence à utiliser la nuit à la place de vision?

De plus, pour tirer à l'arc de nuit vous utiliser la compétence viser ajustée par vision ou par infravision?

Auteur Reply

Kriteal

Définitions

January 15 2002, 3:09 AM

L'infravision est la perception des différentes sources de chaleurs et permet à une personne de se déplacer grace aux spectres émis.

La nyctalopie est une anomalie des yeux, dans laquelle la vision, faible pendant le jour, augmente avec le déclin de lumière (définition Larousse). Donc un nyctalope voit dans la nuit comme nous voyons le jour.

Cependant, l'absence de lumière ou noir total empêche le nyctalope de voir (bien que l'on puisse discuter sur l'absence totale de lumière: les amplificateurs de lumières fonctionnes aussi dans les grottes). Par contre, l'infravision ne sert pas beaucoup lors de déplacement dans des grottes vu que l'ensemble des surfaces ont +/- la même t° et donc le spectre est uniforme.

David

mouais..

January 15 2002, 4:35 AM

La c'est des définission sortant d'un dictionnaire que tu me sort...

La nyctalopie est en effet dans notre monde une capacité qui permet de voir très bien à lumière faible(un chat est nyctalope), seulement dans la description de l'Huruk il est dit qu'il peut voir tres bien dans le noir... Eleckase n'a donc pas la meme définition...

Quand à l'infravision, elle est interprétée differement selon les jeux (Shadowrun par exemple considere l'infravision comme une vision lumiere faible...) donc la définition d'un dictionnaire ne m'avance pas beaucoup 😊

Kristeal

suite

January 15 2002, 11:07 PM

La définition de la nyctalopie est claire, elle permet à un personne de voir "dans le noir" comme en plein jour. Là,il n'y a aucun problème avec la définition de l'Huruk.

Le problème est pour l'infravision, car nulle part il existe une explication claire de ce mode de vision. Le terme signifie que quelqu'un ayant l'infravision perçoit les différentes sources de chaleurs mais l'interprétation varie d'un JDR à l'autre.

Avec cette idée, l'infravision est plus un handicap le jour (à moijs qu'il ait un bouton on-off sur la tête)

Karlem

***Voilà...**

January 15 2002, 5:44 AM

... En ce qui concerne la nyctalopie, je ne m'en suis pas beaucoup servi dans le jeu jusque maintenant; surtout que je n'ai aucun PJ nyctalope.

Pour ce qui est de l'infravision, j'utilise celle-ci comme un bonus(si le jet sous "Infravision" est OK)au tir dans le noir ou la pénombre; le bonus dépend des conditions... Sinon, la plupart du temps, je l'utilise comme une compétence... permettant peut-être d'atténuer un malus de combat(corps-à-corps) dans le noir(Et là aussi, ça dépend!)... Je la vois donc un peu comme une vision thermographique!

Karlem

Gorthor

hum hum interesant ca...

January 15 2002, 6:10 AM

Pour moi l'utilisation de l'infravision sert de nuit pour voir les choses ki aproche du campement...pas ka ca certes mais bon selon la competence en infravision on fixe des seuil par ex un honyss avec 30 infravision(ou kek chose comme ca) voi parfaitement les nuances donc un etre armée a 3m un elfe noir avec 90 lui 9m ce ki veu dire ke pour un combat corps a corps ca pose pas de probleme pour le tir en revanche au dela de *5cette limite on applique les malus mais si il s agit d un crocodile(sang froid)le pj le voi pas au dela de comp /10 voila on fait comme ca nous cest pas forcément bien mais bon...

le nictalope d apres definition d eleckaese voi aussi bien jour comme de nuit(erreur)lui na jamais de malus de vision il a sa vision de base kelke soit la lumiere...puis vien le brouillard ect ki perturbe beaucoup l infravision et plein de chose de ce genre...il est a noter ke l infravision sert a rien dans un ruelle en plein jour(beau temps)car le soleil gache la vue donc en plus les perso a forte infravision on un petit malus en vision par tres beau temps...et oui cest pas cyberpunk on active pas l infravision sur demande J espere vous avoir aidee et pas trop embrouiller

Grimm

L'infravision selon maître Grimm

January 15 2002, 3:19 PM

l'infravision est la vision de la lumière au delà des fréquences visibles par l'être humain, un peu comme si on pouvait voir une couleur supplémentaire qui serait l'infrarouge.

les corps chauds émettent en infrarouge un rayonnement analogue à ceux de la lumière visible.

- l'infravision ne permet pas de voir la différence de chaleur entre les éléments à température ambiante (mur, sol, porte , etc.)
- le rayonnement des êtres à sang chaud (donc pas les troglodytes et hommes lézard) permet de les distinguer dans l'obscurité à très grande distance.
- les infrarouges sont moins absorbés par l'air ambiant et les gaz. ils traversent mieux le brouillard que le rayonnement visible (donc bonus)
- en général les races qui bénéficient de l'infravision sont celles qui ont, ou ont eu jadis, une existence souterraine.
- les être à sang chaud peuvent voir dans l'obscurité totale à une distance de 2 à 3 mètres grâce au rayonnement de leur propre corps. (hypothèse discutée)

En ce qui concerne les règles, il existe une caractéristique infravision que j'utilise comme la caractéristique vision (jet supplémentaire pour les personnages la possédant).

Les nyctalopes quant à eux possèdent une vision plus sensible que les autres races et voient dans la pénombre ou la nuit (mais n'ayant jamais eu de personnage nyctalope je ne me suis pas penché sur le problème des bonus ou malus à appliquer aux jets de vision)

voilà.. voilà..

Grimm (qui sort un peu sa science, mais qui trouve que c'est plus cohérent joué comme ça)

David

Re: L'infravision selon maître Grimm

January 16 2002, 4:39 AM

La nyctalopie est en effet bien décrite comme permettant de voir aussi bien la nuit que le jour...un peu comme les morts vivants...

Pour l'infravision, j'aime bien cette histoire de 8ème couleur du spectre pouvant être vue plus ou moins bien...

Mais un elfe noir ayant une infravision superieure à sa vision voit il mieux le jour que la nuit?

Pour l'eblouissement seul l'homme lezard y est sujet et c'est la raison pour laquelle il possède une vision et un viser si faible...mais qu'il a des bonus lorsqu'il fait sombre...

Donc je pense que les autres races n'ont pas ce probleme...

Pourquoi aurait on besoin de connecter/deconnecter son infravision? l'oeil est tout à fait capable de la faire naturellement...la pupille ne se dilate t'elle pas selon la luminosité ambiante?

Kragor

en fait en y reflechissant

January 16 2002, 5:51 AM

c'es tun probleme plus general qui se pose :

Un probleme d'echelle. on manque de reference dans Eleckasë.

qu'est ce qu'un 40 % represente, 60 % ou 110% de facon generale.

Apres ca ressort tout particulierement sur certains points precise comme l'infravision. outre le probleme de definition qui se pose, que signifie un 57 % en infravision.

De la même facon que signifie un 125 en puissance en termes concrets. a quoi peut-on le comparer pour s'en faire une image plus precise.

moi je crois que c'est le probleme majeur dans Eleckasë

David

En effet...

January 16 2002, 8:33 AM

C'est sur l'infravision que ça m'avait choqué mais il est vrai qu'on peut reporter le probleme sur bon nombre de compétences...

La puissance si je ne m'abuse est un mélange de constitution, de masse, de gabarit, de résistance et de force physique. Je pense donc qu'une personne ayant 50 en puissance est beaucoup moins impressionnante physiquement qu'un individu ayant 100 dans la competence.

Cependant ça ne nous avance pas plus sur le niveau des compétences...

On peut peut etre l'estimer par rapport à un humain moyen(60+1D30 -> 75)...

Gorthor

echelle

January 16 2002, 9:17 AM

je croi avoir vu dans un supplement noter le je crois que un personnage moyen dans une competence a 50% un bon 70% un maitre 90% et un grd maitre 110% voir plus apres donc un 50% correspond dison a un niveau inferieur a la norme humaine et 70% la norme au dela de 90%il s agit de l exception(il y as qua voir les stat des humain il me semble quelle tourne toute autour de 70-90 mais ceci est tres personel encore une fois quand a pourquoi un etre qui a une forte infravision subit un leger malus par ten ensoleiller et chaud....il y as de multiple exemple dans la vie animal il me semble d animaux ayant une sorte d infravision ki par temps tres chaud ne voyent pas plus loin ke le bout de leur nez...je metais baser sur ca.de plus le brouillard limite la porter de linfravision meme s ceux ayant infravision voyent plus loin ke les autre

Kragor

mouais

January 16 2002, 9:42 AM

je ne suis pas sur que ce soit dans eleckase et quand bien même si c'est valable pour une competence ca ne l'es t pas forcément pour une carac...

Avoir 110 en infravision selon cette logique revient a être maître (ou je ne sais quel autre titre ridicule) en infravision....

je beau tourner la chose dans tous les sens, je suis desolé ça sonne ridicule pour moi de dire quelque chose du style je suis disciple/adepte/maître en infravision. Car c'est ce que cela sous entend

Du reste je ne suis vraiment mais absolument pas sur que l'on trouve cela dans Eleckasë...

Ca manque clairement de reference : dans d'autres systemes on nous decrit plus ou moins a quoi ça correspond notre score :

Exemple dans le systeme white wolf avoir X en Force permet de soulever tant en developpes couche et tant...

Dans DD 3 edition, tant dans un score est egal au score de telle moyen de telle creature : (7 en charisme = le charisme d'un demi-orc)

Je pense qu'il manque clairement ce genre de reference dans eleckasë...

Gorthor

c est sure

January 16 2002, 12:05 PM

En ce qui concerne les caracteristique il est vrai que ça coince de parler de maitre,adepte et que sais je mais bon...ça c etait pour les competence comme je le disais on peu eventuellement faire reference avec un humain cad pour moi 70%donc un humain moyen souleve une charge au moin egal a la moitier de son poid sans trop de difficulter et son poid en forcant donc apres on fait une comparaison a 140%on souleve son poid sans probleme et le double en forcant mais la sa ce complique car ça sa marche bien t en que ça reste de taille humaine si on considere le nain contre un soranien par ex...si les deux font un test de puissance les chance sont quasi egale(d apres les regle)alors ke le soranien doit envoyer valdiguer le nain si on considere que l etre de 100 kilo avec 100%en puissance souleve sans pb 75kilo et que le nain lui souleve sans pb 40(kilo)...bref le double pour le soranien. mais la ça va bien car cest des competence physique pour les autre notamment intelligence on a calquer ça sur le QI mais bon 70 sa parait pa beaucoup mais on est au moyen age alors moi d instruction donc... l'infravision je lai deja expliquer avant plus le chiffre est haut plus loin on va en gros. et ainsi de suite pour d autre competence et caracteristique. voila on a tjs fait plus ou moin comme ça maintenant cest discutable jen convien puisque du livre de regle on a pas garder grand chose...peu etre les prix et encore...

David

C'est un peu compliqué

January 17 2002, 4:26 AM

Si il faut faire ces comparaisons pour toutes les caractéristiques ont risque d'avoir du mal à s'en sortir surtout qu'Eleckase est à ma connaissance le jeu en comportant le plus.

Ensuite pour le QI je ne suis pas d'accord, cela n'a rien à voir avec l'education... C'est justement la difference entre l'intelligence et la connaissance...

La connaissance etait en effet bien moins grande au moyen age qu'a notre époque(quoique nous on n'a pas de magie) mais par contre pour l'intelligence la taille et la capacité à gerer des informations de notre cerveau n'a pas changé...

Moi pour le moment j'ai toujours joué les differentes caractéristiques au feeling mais c'est vrai qu'un systeme ecrit serai bien mieux... Avis aux amateurs 😊

- Kragor** **tout a fait d'accord** January 17 2002, 5:22 AM
- Ce serait compliqué
- Même conclusion donc : avis aux amateurs 😊
- Gorthor** **justement** January 17 2002, 5:57 AM
- j ai separere le physique du mentale et un etre eduquer peu ameliorer son qi par l education justement mais il est vrai que ca semble compliquer car je le reconnait j explique TRES mal...
mais la je donner des exemples en pratique on applique les malus des regles selon la difficulte de la ction et ca ca depend du mj
- Tyrian** **Avis aux amateur:PFPV** January 20 2002, 2:58 AM
- Comme je l'ais déjà dit je suis en train de refondre le système de jeu en m'inspirant des règle d'un jdr amateur que vous pouvez trouver ici:
<http://parleferetparleverbe.free.fr/>
Ds ce système tout les prbs dont vous parlez sont résolus grâce aux performances.
Personnellement je suis en train de tester le système avec de nouveaux joueurs mais je n'en suis qu'au début. Je vous proposerais l'adaptation complet une fois finalisée.
- Kragor** **pas convaincu** January 20 2002, 7:36 AM
- je viens de jeter un oeil rapidement au systeme et je suis pas transcendé.
- il est bien sur plus clair et plus facile a apprehender que le systeme d'Eleckasē, mais il n'a rien de revolutionnaire qui me fera dire : oui c'est le systeme qu'il faut pour pallier aux defauts d'Eleckasē
Je donne un avis subjectif fondé sur une apercu rapide, mais je pense sincerement qu'il est pas tres original comme systeme.
Note aue cela ne concerne que le systeme de resolution des actions de base, je ne critique absolument pas du tout le reste du jeu
- Simplement
- Gorthor** **je confirme** January 20 2002, 7:27 PM
- Effectivement ce systeme est radicalement opposer a celui deleckaese et me fait penser (pour po le site)a celui de cyberpunk.mais la ossi cest avec un rapide coup doeil
- Tyrian** **[règles]** January 25 2002, 12:11 PM
- Je n'ais pas dit que le système est révolutionnaire mais il est efficace (surtout comparé à celui d'Eléckasé).
Il a cohérence d'ensemble que n'a pas Eléckasé (les compétences y sont des compétences marchant toutes de la même façons).
Et les prbs que vous vous posiez (poids soulevable effets directes des caracs, distance de visions en infra...) sont résolues par le systèmes des performances.

Coucou

Devil moumine et toony

January 12 2002 at 3:48 AM

Salut nous sommes PJ d'elea (je me souviens plus comment sa s'écrit) et on est des Veleid et des demi-orc et on aime bien Elekase. Kool Non?

Auteur

Reply

Gorthor

Bonjour a vous.

January 12 2002, 6:48 AM

Moi je suis PJ/MJ selon l'humeur du moment actuellement je suis un elfe noir qui se balade avec un orcs noir et quelque autre bete bizarre(bref mon tour d'etre MJ et pas encore arriver)

Myrage

ravi de voir..

January 12 2002, 1:07 PM

.. un autre être de ma race ici.

Kristeal

Bonjour ...

January 14 2002, 4:37 AM

et j'espère que les nouveau Velied ne chasse pas les gnouff mais qu'ils préservent l'environnement en chassant les chasseurs.

Petite question curieuse pour le demi-orc: Comment est-ce que ton perso perçoit et est perçu par la "civilisation" ?

Serkapès

: \

January 18 2002, 2:12 AM

Je joue avec le demi-orque et nous le percevons comme étant une créature assez "bourine" , qui ne réfléchit pas des masses , plutôt repoussante par son aspect physique mais tellement attachante ... et c'est quand même moins suceptible de s'attacher au premier petit Bilou qui passe contrairement au Véléid 😊

Chassegnouf

Moi j'aime pas les Véléï ds...

January 14 2002, 10:02 AM

...je n'aime que moi. Les autres Véléïds sont aussi inférieurs que les autres races, il n'y a qu'un être supérieur ici et il vous parle...

Chassegnouf alias Ron Marchétoile, Véléïd mage-esclave de la Terre (sale gaidreune c'est bien ça ?)

Gorthor

etre superieur...

January 14 2002, 1:38 PM

superieur mais a koi evidement si tu te base sur tes competence cest pas gagner...

Serkapès

C'est pas trop tôt :)

January 18 2002, 2:02 AM

Depuis le temps qu'on vous attendait sur ce forum ...
Bienvenus amis aventuriers !

j'y suis contraint, alors voila la trame approximative de mon scénario armagedonien :

C'est encore approximatif, ce n'est qu'une trame et pas un scénario pour l'instant, mais j'ai pas le temps de faire mieux....

Esprit, es-tu là ???

Un scénario Armagedonien pour Eléckasë

Cadre du scénario :

Ce scénario se situe en plein Armagedon et fait jouer la Mort du Maître de l'Esprit (Armagedon et Terre) et la venue imprévue d'un remplaçant : Zhuûr-chal, le maître des Entités sorcières lui même. Les personnages sont tous plus ou moins liés à la Magie de l'Esprit, ou ont en tout cas de grosses affinités avec celle-ci. Un sorcier serait bienvenu dans le groupe, dans ce cas, son empreinte principale serait non pas celle de la magie de l'Ombre qui deviendrait secondaire, mais celle de la Magie de l'Esprit (je ne vois pas pourquoi quelqu'un qui né avec une empreinte de l'Esprit ou autre serait interdit de suivre les Entités Sorcières).

Introduction :

Le maître de l'Esprit sait depuis sa confrontation avec Uther Kann qu'il mourra. Les images divinatoires qui lui ont été communiquées par le Dragon ne faisait aucun doute : sa mort était inéluctable, mais il bénéficiait d'un avantage sur ses assassins présumés : en effet, ceux-ci ne connaissaient même pas encore leurs propres plans. Comme il ne pourrait survivre, il fallait prévoir sa mort d'une part et œuvrer pour contrer les forces qui agiraient après sa mort. Ocuze ne devait pas disparaître. Il alla voir la Magie, et lui fit part de ce qu'il avait appris et prévu avec celle-ci un plan pour contrer ses futurs assassins qui n'en savaient encore rien et qui n'étaient sans doute même pas encore nés. Ainsi naquit Le Plan de Mère Magie et du Gardien de l'Esprit, dont la mort programmée pouvait être anticipée et prévue par les deux. Si elle semblait inéluctable, il fallait tout faire pour que cela ait une influence minimum, voire même faire en sorte que cela se transforme en une victoire temporaire pour les forces de la Magie. Le Gardien de l'Esprit était donc condamné, mais l'essentiel était qu'il le savait.

Le plan d'un fils et de sa Mère, la Magie

Leur plan est simple, prévoir le remplacement en temps utile du maître de l'Esprit. Pour cela, quelques mortels sur Eléckasë seront marqués en temps utile, avant le 3ème Armagedon, par la Magie de l'esprit et seront plus ou moins manipulés pour persuader et amener Zhuûr-chal, ancien seigneur de l'Esprit, à accepter de devenir le nouveau maître de l'Esprit. Par ailleurs, à l'approche de cette époque, et toujours par anticipation, la Magie retissera sa toile afin de limiter l'impact qu'aura la mort du Maître de l'Esprit sur les lignes telluriques. Elle est donc occupée à retisser sa toile.

Un mot sur les Entités Sorcières

Les Entités Sorcières sont toutes d'ancien Seigneurs de la Magie qui ont été bannies il y a de cela fort longtemps par leurs maîtres respectifs pour leur désobéissance. Seuls 3 d'entre elles ont survécu :

- Zhuûr-chal, ancien Seigneur de l'esprit et vassal du Gardien des Rêves
- Manolhi, ancien Seigneur du Feu et vassal de Dagardel,
- Zagardh ancien Seigneur de l'eau et vassal de Carolynn

À l'époque, ces Seigneurs de la Magie se sont associés pour renverser leurs maîtres respectifs, Le plus hardi d'entre eux, Zhuûr-chal étant même parvenu à dérober à son ancien maître un Parchemin de maîtrise quasi absolue de la Magie de l'Esprit. Hélas, bien qu'on le représente toujours avec ce parchemin en sa possession, ce parchemin lui a été repris par le maître de l'Esprit et les 3 survivants furent bannis sur un plan parallèle situé dans l'univers de la Magie. Elles devinrent les entités sorcières et leur lien avec la Magie fut oublié de tous, ou presque...

Trame résumée du scénario

- Introduction : tout au long de leurs vies, les Pj ont toujours eu une très intense activité onirique, et toutes leurs nuits sont peuplées de cauchemars comme si une ombre chaotique et informe en constant mouvement détruisait toute leur vie, toutes leurs pensées, tout leur être.

- Ouverture : les PJ, qui ont tous des facultés magiques exploitées ou non et qui ne se connaissent pas forcément sont tous amenés par le biais des lignes telluriques et a leur insu sur le plan des Rêves, peuplées des chimères issus de leurs rêves les meilleurs, comme de leurs pires cauchemars, ou il leur sera confié un parchemin vierge par Uther Kahn lui même (ce n'est qu'une chimère créée par le Gardien de l'Esprit pour orienter les personnages une fois ceux ci de retour sur Eléckasë). Tandis qu'ils évoluent dans le plan de l'esprit, le paysage semble soudain se détruire, se décomposer autour d'eux a grande vitesse jusqu'à soit qu'ils soient atteints auquel cas il se réveilleront, en sueur avec mal de crâne énorme bla bla bla, dans Eléckasë. Le maître de l'Esprit vient juste d'être assassiné et il le ressentiront avec force... (voir les effets dans Terre !). Les PJ se retrouvent donc dans Eléckasë avec un parchemin absolument vierge. Il est strictement impossible de le détruire et il reste impossible a utiliser par tout mage dont l'empreinte principale n'est pas celle de la Magie de l'Esprit.

- Développement : Dans cette partie, les PJ devront œuvrer, agir pour faire en sorte que le parchemin parvienne a Zhuûr-chal. Cette partie sera de loin la plus longue : les PJ traqués par des émissaires du Pendule, du Chaos et de la Loi qui ont compris avec retard la ruse de la Mère Magie, devront faire en sorte de non pas détruire le parchemin mais le ramener a celui a qui il est destiné. Leur seul indice pour ce faire est de rencontrer celui qui le leur a confié, le dragon de la Terre lui même, Uther Kahn. Uther Kahn dans un souci de rétablir un équilibre maintenant fortement compromis acceptera de les aider et de les mettre sur la voie. Pourquoi ferait-il cela : il n'a que faire de ce parchemin, il ne possède aucune empreinte de l'esprit, mais surtout, le Pendule a pris un avantage indéniable en tuant le maître de l'Esprit. Les dernières forces du Cercle sont contraintes de prendre un parti et il se rangera du côté de la Magie, pour attiser les tensions entre les 2. le Pendule ne doit pas triompher et la Magie doit survivre dans cette situation compliquée, au moins tant que le Cercle ne s'est pas rétabli... il aidera donc les PJ et les mettra sur la voie de Zhuûr-chal. Les PJ devront donc se rendre sur le plan des Entités Sorcières, a la rencontre du maître de celles-ci. Après forces aventures la bas, ils pourront demander audience auprès de Zhuûr-chal et lui expliquer la situation. Evidemment, ils devront le convaincre d'accepter car celui-ci ne porte pas vraiment la Mère Magie en estime et subodore une manipulation fourbe et sournoise de celle ci, jusqu'à ce que son plan soit attaqué par des forces de la Loi et du Chaos conjointes... A ce moment la, après une relative longue négociation, la boucle sera bouclée, il acceptera le parchemin et la place du maître de l'esprit, malgré la désapprobation de Zagardh et de Manolhi qui prendront mal la manipulation présumée de la Mère Magie mais qui se rangeront malgré tout a son côté...

- Conclusion : un nouveau maître vient d'être promu pour la Magie de l'Esprit. Le plan qui n'est qu'une zone instable le restera un temps certain, mais ne sera plus formé par les rêves de ses habitants et de son maître. Cela deviendra a terme un plan physiquement comme les autres. Bien sur, les blessures de la disparition du Gardien seront longues a guérir et il y aura des séquelles sur tous les mages, mais cela restera dans l'ensemble limité grâce aux actes des personnages dont l'existence a été programmée pour cela... Les Entités Sorcières ne seront dès lors plus bannies et redeviendront libres, les Udazirs deviendront des entités de la magie de l'Esprit et les Sorciers qui de tout temps ont soutenu l'existence des Entités Sorcières pourront de nouveau atteindre le cercle 6 mais surtout verront leur puissance croître après ce compromis fait par la Mère Magie. Zagardh et Manolhi erreront de nouveau libres a leur guise dans l'univers de la Magie, leur fréquence d'intervention sera beaucoup moins limité (d'autant que le cercle rubisé sera brisé sur Eléckasë). La mère Magie n'a de toute façons guère de choix, Zhuûr-chal est de loin le meilleur candidat possible.

Kragor

Auteur

Reply

Kristeal

**** Commentaires

January 7 2002, 2:25 AM

J'aime beaucoup l'idée mais j'aurais pas mal d'adaptation à faire si je joue le scénar avec mes joueurs mais rien d'impossible.

Je n'attends plus que les détails de ton scénar Kragor.

Kragor

désolé pour la suite

January 9 2002, 4:14 PM

qui ne vient pas hélas mais je n'ai pas le temps de développer hélas, et je ne sais pas si je l'aurais, il vous faudra vous contenter de cette approximative trame pour l'heure (et comme je repars aujourd'hui en exil, je crains d'être a nouveau loin de mes bouquins et de n'avoir les détails dont j'ai besoin pour poursuivre l'écriture de ce scénario armagedonien

Dans l'immédiat n'hésitez pas a commenter quand même sur ce début et si ca vous inspire n'hésitez pas a communiquer sur ce bon forum ce qui vous viendra a l'esprit

Kragor

Chassegnouf

ok ! (np0)

January 10 2002, 11:24 AM

Kragor

je te cause pas a toi

January 11 2002, 5:00 AM

toi tu es interdit de lecture pour cquse d'etoiles repousse PJ

Mais tu dois le savoir deja

Kristeal

Il a combien de PA le chasse-gnouf ?

January 11 2002, 6:58 AM

C'est juste pour savoir combien d'afflux astraux je dois lui lancer (sort à un niveau 6).

Est-ce qu'il sait ce que sa fait quand on tombe à 0 PA ?

(Car s'est pas comme dans RQ, ou tu tombes dans les pommes).

Kragor

ne faisons pas deriver le sujet je vous prie

January 11 2002, 7:01 AM

ou alors dans un autre post, celui la j'aimerais qu'il reste sur le sujet de base si possible, c'est rare quand j'apporte quelque chose de potentiellement constructif 😊

Tyrian

ce ne sera pas un prb pour lui

January 11 2002, 12:12 PM

Je ne pense pas que ceux de sa race ont des difficultés majeures après avoir perdu leur têtes, pour la simple raison qu'il ne s'en sert jamais à part comme bélier improvisé.

Kragor

pitie

January 12 2002, 7:13 AM

venez pas me pourrir mon sujet, faites le dans un autre topic je vous prie...

Tyrian

désolée

January 13 2002, 6:13 AM

j'avais pas encore lu le message suivant. J'étais trop d'accord avec Kristéal.

Tyrian

***option

January 11 2002, 12:17 PM

je me répète un peu mais si c'est pour tes joueurs qui ont fait la campagne des bijoux_étoiles, tu peux remplacer le parchemin par le bijoux esprit qui donne lui la totalité des pouvoirs d'un maître à qui sait le manier. Vu qu'il y a probablement un mage ds ton groupe la motivation sera évidente (récupération de ses capacités+passage de cercle 3 ou 6 automatique).

tout d'abord je ne sais pas si je l'ai dit (il me semblait pourtant mais bon) ce scenario s'adresse a un groupe entierement nouveau cree pour l'occasion (ce que l'introduction laisse supposer d'ailleurs)

Ensuite un joyau etoile ne confere pas les capacites d'un maître c'est faux, il me semble, malgre le fait que certains ait pu y croire (comme Onidol), il confere des capacites equivalentes a un cercle 6 mais pas celles d'un maître. (enfin si ce n'est pas ecrit come ca ce dont je doute, moi c'est comme ca que je le vois parce que faut pas deconner non plus)

Un joyau etoile n'est jamais qu'une pierrerie que met un maître pour decorer son sceptre 😊

Pour revenir a mon scenario, si je commence a inclure un joyau etoile dans le scenario, je crains que celui-ci ne fasse doublon avec le Parchemin, je prefere m'en tenir au Parchemin pour l'heure c'est plus coherent que rajouter le joyau qui arriverait ici un peu comme un cheveu sur la soupe. les motivations des PJ ne pose a priori pas de problemes car peu d'être sont capables de resister aux manipulations de la Mere MAgie et en l'occurrence l'existence de ce groupe de Pjm quel que soit sa composition est conditionnee par les manipulations de la Mere Magie. leur existence est comme qui dirait programme, c'est terrible je sais mais c'est ainsi.

...de cercle 6 peut utiliser ce joyaux, donc les pouvoirs d'un joyaux depasse le cercle 6. Ils ne sont peut-être pas égal à ceux d'un maître mais depasse ceux d'un mage "normal"(de cercle 6). Sinon ces "cailloux" n'auraient qu'un intérêt très limité(il donnerait des pouvoirs que le mage aurait déjà). Je proposais cela uniquement comme option ds le cas où les joueurs veulent absolument continuer de jouer avec leurs persos de la campagne des étoiles. Ce qui je crois est le cas de Kristeal. Je n'ai pas dit que cela devait être la trame principale.

Je me suis gourré, il faut effectivement être de Cercle 6 pour utiliser un joyau. donc d'accord pour dire que l'on depasse le cadre du Cercle 6.

Cela dit, tu en connais beaucoup toi des Cercle 6 ? Affirmer donc que *ces "cailloux" n'auraient qu'un intérêt très limité (il donnerait des pouvoirs que le mage aurait déjà)* me parait la par contre un poil exagéré.

de plus on peut utiliser des le cercle 1 certaines capacites divinatoires du joyau il me semble.

Quoiqu'il en soit ce n'est pas la question.

ce scenario s'adressera donc a priori a un nouveau groupe de PJ. Toutefois il demeurera possible de l'adapter au groupe actuel, mais cela ce n'est pas mon boulot, je serais deja bien content si j'arrive a écrire ce scenar 😊

Donc l'adaptation est pour l'heure le cadet de mes soucis 😊

cela dit, il est fortement improbable pour l'instant de le faire jouer au même groupe ne serait-ce qu'au vu de la chronologie : il commence juste avant la mort du gardien de l'esprit, a peine quelques heures hors

la campagne se termine quand vous savez et il est probable que les quêteurs auront d'autres choses à faire dans ce temps là. je ne dis pas que c'est impossible, simplement je ne me chargerais pas de l'adaptation (les quêteurs ont il me semble une ville à sauver du chaos dans le même temps)

En fait il faut le voir comme un scénario armagedonien dans l'esprit de ceux qui auraient du nous être proposés dans un supplément qui n'a jamais vu le jour hélas

Karlem

***Cercle 6, cercle6...

January 14 2002, 5:31 AM

... la quête des bijoux nous a montré plus d'une fois que ces derniers peuvent avoir une influence sur des cercles inférieurs à 6... pour ma part, je pense qu'il faut avoir un cercle égal à 6 pour penser pouvoir avoir une influence quelconque sur le bijou; sinon, dans bien des cas, c'est le contraire qui se passe!!!

Karlem

Kristeal

*** optique ou réfraction

January 14 2002, 7:16 AM

Il est clairement dit (de mémoire de le 1° supplément) que tous les mages peuvent sonder les bijoux (c'est la technique utilisée pour retrouver les suivants dans le 3° suppl) mais que seul des mages de Cercle 6 savent utiliser la puissance des bijoux.

De plus, l'absence de cage provoque une altération de l'aura de toute personne en contact prolongé avec un bijou.

Dernière question pour les C6, Est-ce qu'un C6 peut utiliser tous les bijoux où seulement celui correspondant à son empreinte la plus forte ?

Karlem

***La quête des Bijoux... ça remonte loin tout ça!

January 15 2002, 5:30 AM

Pour répondre à cette question, je développerai deux aspects:

1°) A mon humble avis, tout "mage" de cercle 6 peut utiliser n'importe quel bijou. Le bijou de la magie pure serait, dans le cas échéant, quasi inutilisable!!! Mais un sorcier aura, par exemple, extrêmement de mal à utiliser une magie comme l'eau(grâce au bijou) avec laquelle il n'a presque pas de lien d'un point de vue "source pure"... mais aura plus de facilité avec l'ombre ou l'esprit... ce qui m'amène à une nouvelle question:

"Est-il légitime de dire que pque les sorciers ne pourront jamais atteindre le cercle 6(sauf pour ce qui se prépare avec le scénario de Kragor!), les sorciers ne pourront jamais utiliser les bijoux???"

J'attends vos réponses!

2°)Il faudrait regarder(pque je ne me souviens plus de tout!

☺)les différents êtres ayant utilisé certains bijoux dans la quête des bijoux... Nous y trouverons certainement des indices sur ce qu'il faut légitimement penser... J'ai notamment en tête Maddrun le devin et sa compagne qui les "utilisaient"... ou en utilisaient certains... mais je n'ai pas mes livres sous la main!

Karlem

Questions numero 1 : oui un sorcier se fait avoir, il ne peut utiliser a priori un joyau car n'a pas a priori acces au cercle 6 (d'ailleurs arretez moi si je me trompe mais Kragor lui même n'est que Cercle 5 et donc, je vous laisse conclure)

question numero 2 : pour être exact dans le cas de Maddrun ou de sa femme, ce ne sont pas vraiment eux qui ont utilisés le sjoyaux, mais plutot les joyaux qui se sont servis d'eux. pas besoin d'être Cercle 6 pour se faire manipuler par un joyau, en revanche c'est necessaire pour manipuler un joyau sans être soi même manipule, sans aucun risque.

Je ne pense pas que la compagne de Maddrun soit "utilisée" par les JE. Elle a possédé pendant longtemps les JE des ombres et de la lumière (deux JE très antagoniste).

Les JE déteignent sur leur possesseur (sans pour autant dire qu'ils les manipulent vu qu'il n'ont pas de conscience propre). Les JE transforment le caractère du porteur pour le faire ressembler au caractère du maître de l'éléments (vu que c'est lui qui incarne le plus l'aspect psychologique de l'élément).

Et pour les JE ombres et lumières, bonjour la schizophrénie.

y en a pas, serait-ce le caractère de Magie qui aurait déteint sur l'elfe?

Dans l'extension Magie, il est expliqué qu'un mage de C3 commence à développer une aura qui dépend de sa plus forte empreinte. De plus, chaque maître de Magie a un caractère propre. En fait ce que cela signifie est que chaque Magie est définie par un caractère propre et plus preceptible au fur et à mesure qu'un mage gagne en puissance.

La terre est calme et posé, tandis que l'air est volubile et jouette. Faudrait aller revoir les caractéristiques pour en savoir plus.