



Le Courrier des Bâtisseurs

Editorial :

Voilà, c'est le premier numéro officiel du Courrier des Bâtisseurs après le numéro 0.

Pour ceux qui ne le savent pas encore, Le Courrier des Bâtisseurs est une publication de l'association sur les jeux de simulation « Les Bâtisseurs de Rêves ». Il a pour objectif de vous informer sur les nouveautés de l'association mais surtout de permettre à tout joueur et/ou maître de jeu de s'exprimer ...



Vous voulez écrire des articles sur votre jeu préféré, qu'ils soient sérieux ou pas, raconter des histoires vécues par vos personnages, donner des conseils, présenter de nouvelles règles, ... Alors le Courrier des Bâtisseurs est fait pour vous, n'hésitez pas à vous faire connaître ou à envoyer vos articles sur le site de l'association les Bâtisseurs de Rêves.

Au sommaire de ce numéro, pour la première fois, une aventure de Nalvek le guerrier, digne du donjon de Naheulbek. Également, un nouvel article de Sam le magicien. Je tiens à préciser que Le Courrier des Bâtisseurs ne peut pas être rendu pour responsable des dommages causés ou à venir par les expériences de ce magicien ...

Pour les amateurs de bagarre, allez voir l'article présentant le tournoi où s'affronteront dans une arène, tels des gladiateurs romains, des personnages de Donjons et Dragons version 3.5.

Bien sur, vous découvrirez dans ce numéro nombre d'autres choses. Soyez curieux, allez voir !

DRACOSIR

Le petit mot de Kesh.

Leçon N° 2 : Pour bien taper sur son ennemi, il faut avant tout une bonne arme. Moi j' préfère trancher. Y en a qui préfère écraser ! Chacun ses goûts ...

Je disais donc qu'il faut une bonne arme mais il faut aussi bien voir son adversaire. Pas seulement le suivre du regard mais également ... euh ... bien le voir. Moi par exemple, sans mes lunettes, c'est comme si j'avais bu une vingtaine de tonneaux de bière, alors vous imaginez si je les perdais ...

Mais silence, c'est un secret, personne doit le savoir, sinon Eh, eh, eh !

J'm'occuperai de vous avec PLAISIR.

KESH

Quelques annonces importantes :

A la recherche du scénario perdu ...

Excusez moi, n'auriez vous pas aperçu un auteur de scénarios dans le coin ! Non parce que vous voyez messieurs, mes joueurs adorent les scénarios inventés.

Bon écoutez, si vous trouvez un de ces individus là, qu'ils viennent me voir ! Qu'ils demandent la rédaction de la gazette. Parce qu'en fait on aimerait diffuser des scénarios ... Alors vous comprenez. Si les membres des bâtisseurs pouvaient nous en donner quelques-uns, à mettre en ligne.

Oyez, oyez ! Venez découvrir le tournoi des Héros.

Paladins, Rôdeurs, Guerriers, Ensorceleurs, Magiciens, Druides, Prêtres, Voleurs et Troubadours. Votre heure de gloire est arrivée !

Le grand tournoi qui proclamera votre gloire aura lieu au mois de janvier 2005. Trois samedis ont été fixés pour permettre à tous les concurrents d'effectuer leurs combats, **le 15 - 22 - 29 janvier 2005**, tout au long de l'après midi.

Tous les inscrits pourront tour à tour se qualifier dans l'espoir d'arriver en finale. Chacun d'entre vous peut participer à cet événement où des lots plus ou moins importants seront offerts aux gagnants du tournoi.

Il suffit à chacun de s'inscrire en versant une participation de 2 € et de présenter votre Héros, créé pour le tournoi, aux Arbitres. Toutes les classes et races du Manuel des Joueurs (et seulement) sont utilisables avec quelques limites signifiées par le règlement du tournoi. Votre personnage doit être créé et présenté aux arbitres avant la clôture des inscriptions le 8 janvier 2005 !

Inscrivez-vous dès maintenant !

A la recherche du chroniqueur perdu :

Chers Bâtisseurs, votre association est en rupture de douces et habiles paires de mains capables d'alimenter sa gazette. Encore une fois nous faisons appel à vous ... Si par hasard, pour une raison ou une autre, l'envie vous prenait de donner un peu de lecture à ce pauvre Dracosir, ou des raisons de râler à ce ... Nécronaze, soyez les bienvenus !

Il vous suffit de faire parvenir votre article, question, intervention, sur l'adresse e.mail de l'association. Nous ferons tout notre possible pour l'insérer à la gazette et y répondre.

Merci encore pour votre attention.

Nalvek le guerrier

Les hautes herbes ondulées au vent. La savane était paisible. Soudain, tout bruit s'arrêta. Un danger s'approchait. Les animaux se recroquevillèrent sur eux-mêmes espérant qu'ils passeraient inaperçus. Soudain, un cri se fit entendre ...

« Merde »
« Quoi, qu'est ce qui se passe ? »
« J'ai marché dans une merde ... »
« Et alors ? »
« Ben c'est dégueulasse ! »
« Hi, hi, hi ! Ça doit pas te changer ? »
« Comment ça, ça n'doit pas me changer ? »
« Hi, hi, hi, j'sens pas la différence »
« Mais elle m'énerve, la poufiasse »
« Quoi, il veut se battre le lombric ? »
« J'suis pas un lombric ... euh, c'est quoi un lombric ? »
« C'est pas possible, je vous rappelle qu'il faut être discret et que depuis 5 minutes vous gueuler COMME SI VOUS ETIEZ DANS UN BORDEEEEL »
« Je suis désolé, je n'ai jamais mis les pieds dans ce genre d'établissement et ... »
« Tu parles, personne ne voudrais de toi »
« Ah oui, parce que toi tu crois que ces dames acceptent de faire la chose avec toi pour ton physique »
« CA SUFFIIIIIT TOUS LES DEUUUUUX , NAAAALVEK, AU PIEEEEEEEEEED »

Qui sont ces étranges personnages ? Que font-ils ? Où vont-ils ? Qui est ce Nalvek ? Qu'est-ce qu'il y a à manger ce soir ? Euh ... laissez tomber.

Pour découvrir toutes ces réponses, la suite au prochain épisode.

Tadaaa ! Il est de retour ... et il se sent seul (!).

Bon là y a comme une blême ! Je vous propose de gueuler ensemble, de me faire le porte parole de vos mécontentements et je n'ai toujours rien ... Je le savais, personne ne m'aime !

C'est encore cet espèce de sac à main en croco rouge qui vous a monté contre moi ? Ne me dites rien, ça se voit ! De toute façon j'ai rien d'autre à faire ... alors vous ne me ferez pas partir !

Non, je reste là, je ne partirais pas ! VOUS ne VOUS débarrasserez pas de moi aussi facilement ! C'est comme cet histoire de tournoi, personne ne m'a envoyé d'invitation.

Et puis l'autre Nalvek, c'est qui lui ? Pour qui il se prend pour gueuler plus fort que moi ! Et puis à quoi il ressemble d'abord ?

Comment ? Quoi ? J'aurais peut-être un rôle ! Ah je le savais qu'ils allaient craquer, on ne peut pas se passer de mon pouvoir, ... De toute façon c'est moi le chef !

v Nécronaze v



Le petit bazar de Sam.

Chers Bâtisseurs de rêves, me revoilà à votre disposition pour vous présenter mes nouvelles inventions. Moi, votre bon génie, ...

Peu importe, si je m'adresse à vous c'est pour vous permettre de profiter de l'offre spéciale de ce jour. Cela me fait d'ailleurs penser à une dernière aventure où j'ai appliqué les effets de transmutation de réduction de taille des objets ...

Nous étions, mes compagnons et moi, assaillis dans un fort par des hommes lézards où hommes serpents, je ne sais plus trop bien ... ! Le combat se déroulait à 6 contre 1, pour en rééquilibrer les forces, j'ai utilisé les balistes du fort pour envoyer des gerbes de gros moellons de pierres. Réduits préalablement au 1/16e de leur taille, imaginez la tête des mes adversaires lorsqu'ils aperçurent que les nuées de projectiles des machines de guerre grossissaient subitement après que j'eusse appliqué une Dissipation de la magie ...

Mais je me perds. Je m'adresse à vous aujourd'hui, c'est pour vous proposer ma dernière création.

Amicalement, Sam Vert-Bois.

Manteau de voyage mi-temps : Aide de jeu pour DD 3 ou 3.5.

Il s'agit d'un manteau à capuchon, tissé à l'aide d'un mélange de soie et de laine. Ce vêtement est doté de larges manches et d'un large capuchon permettant de se couvrir des intempéries.

Quelques inscriptions brodées sur le liseré permettent d'identifier les caractéristiques magiques du vêtement ... Mais quiconque revêt le manteau, alors qu'il se trouve dans des conditions climatiques difficiles, est immédiatement capable d'en trouver l'intérêt. Le porteur profite dès lors d'une protection contre les conditions extrêmes, ainsi que tout le matériel porté. Cette résistance ne concerne en fait que la température et non les autres éléments comme les fumées, l'air, ...

L'usage est des plus adéquats lorsqu'il s'agit de traverser des zones désertiques chaudes ou froides, surtout lors des expéditions qui doivent durer longtemps.

Une variante de ce manteau existe, il est fait de toile épaisse sur le dessus, et d'un revêtement plus fin en dedans. Il permettait au porteur d'un tel vêtement, d'endurer les hivers très humides et très froids.

Concrètement : Il s'agit d'un manteau ou d'une cape à capuchon enchanté à l'aide du sort *Endurance aux énergies destructives (abjuration NI magicien)*. Le porteur est protégé des variations de températures de -10°C à $+60^{\circ}\text{C}$, sans avoir à réaliser un seul jet de sauvegarde de vigueur comme le prévoit normalement le GDM (page 302). Les autres jets de sauvegardes voient leur difficultés réduites en conséquences au delà des seuils de protection indiqués.

Transmutation faible ; NLS 1 ; création d'objets merveilleux ; sort d'Endurance aux énergies destructives; prix de vente 2000 Po ; poids 1 kg à taille moyenne.

Association loi 1901, Les Bâtisseurs de Rêves : domiciliée à la Maison des Association rue St Catherine, à Orléans.

Pour nous contacter, vous pouvez écrire à l'adresse e.mail : lbd@free.fr ou laisser un message sur le forum du site : <http://lbd.free.fr>