

Le Courrier des Bâtisseurs

Editorial :

Le temps passe si vite ! On na même pas le temps de compter les scénar à terminer et on est déjà impatient de découvrir l'aventure suivra

Et là d'ailleurs, je peux vous assurer que 2006 ne sera pas une année sans rien.



DRACOSIR

Tadaaa ! « Ouais on sait c'est encore lui. »

Salut les rêveurs, alors comme ça on envisage des choses ? Enfin je me demande qui envisage, car on ne voit pas grand chose par ici.

JE me permet de causer parce que les projets sont longs à se construire ! Serait il possible que vous soyez en mal d'inspiration ?

Bon allez restons cool, j'attends de voir ce que cela donnera, mais pour l'instant je vous avoue que l'animation se résume un peu à de l'absence !

v Nécronaze v



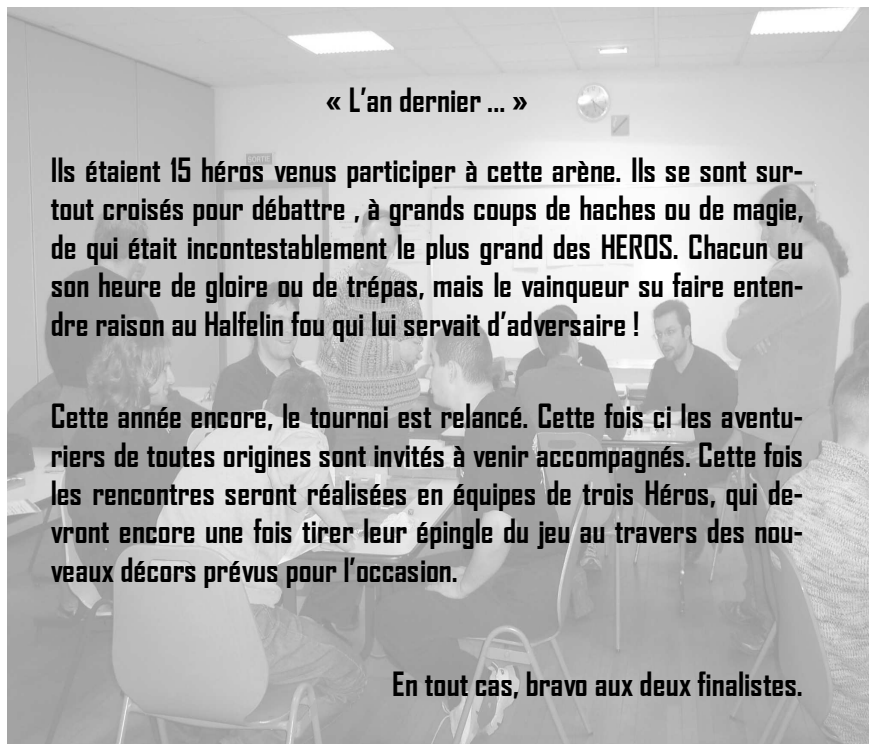
Quelques annonces importantes :

Heureux de pouvoir vous donner des nouvelles, qui plus est depuis que quelqu'un a participé aux commentaires de Nécronaze. D'autant que nous allons pouvoir répondre à son besoin d'action ...

Le temps des combats :

L'hiver s'est écoulé doucement laissant les passionnés des jeux de simulation assouvir leurs besoins de conquête. Après de longues et merveilleuses aventures, sous le doux (quoique froid) soleil d'hiver, le printemps revient.

Pour bien des contrées de l'imaginaire, cette saison est le synonyme de la paix. personnes n'aurait l'idée de se lancer dans les batailles et pourtant, pour le grand plaisir des amateur de Donjons et dragons 3.5, un nouveau tournoi est annoncé.



« L'an dernier ... »

Ils étaient 15 héros venus participer à cette arène. Ils se sont sur-tout croisés pour débattre , à grands coups de haches ou de magie, de qui était incontestablement le plus grand des HEROS. Chacun eu son heure de gloire ou de trépas, mais le vainqueur su faire entendre raison au Halfelin fou qui lui servait d'adversaire !

Cette année encore, le tournoi est relancé. Cette fois ci les aventuriers de toutes origines sont invités à venir accompagnés. Cette fois les rencontres seront réalisées en équipes de trois Héros, qui devront encore une fois tirer leur épingle du jeu au travers des nouveaux décors prévus pour l'occasion.

En tout cas, bravo aux deux finalistes.

Pour la nouvelle version du tournoi, suite à de nombreuses demandes, il fut proposé que les affrontements puissent se faire en équipes de trois personnages / joueurs. Nous avons retravaillé les règles du tournoi pour constituer une base solide et de nouveaux décors. Mais aussi pour corriger des erreurs ou des déséquilibres.

Douze personnes (quatre équipes) se sont rapidement présentées pour s'incriner, et elles sont d'hors et déjà prêtes à en découdre dès le premier samedi d'Avril. Cette participation permet entre autres de tout à chacun de rencontrer d'autres joueurs. Peut-être que cela permettra à de nouveaux groupes de jeu de naître ?

Le Songe-terre

Création d'un monde :

Dans le chaos d'une ère maintenant oubliée, il y a quelques 3000 ans, les nations d'un monde sont entrées en conflit. Si la puissance ne rime pas de paire avec la sagesse, ce fut vérifié ... Vers la fin de cette guerre, les dommages subits amenèrent à une mort de la Civilisation.

C'est alors que naquit un rêve qui fut baptisé "Dragon". Les personnes responsables de ce projet avaient pour but d'offrir une chance de survie à l'humanité. Ce n'est qu'après des générations que les descendants des chercheurs réussirent. Mais les idées de départ et les motivations individuelles s'étaient nettement éloignées du projet de son idée initiale. L'humanité n'était plus à même de dominer seule le monde.

Une vague d'énergie submergea et se propagea de part le monde. Elle chargea certaines des particules cristallines du sol de la planète, vaporisant presque totalement la surface rocheuse et lui donnant l'apparence d'un monde de nuages. Des blocs entiers de terre décollèrent alors dans le ciel et y restèrent, transformés à jamais en îles volantes. Les débris de cette terre morte avaient généré de nouveaux havres de paix et d'espoir dans un monde étouffé par une atmosphère de gaz mortels. Depuis cette ère maintenant lointaine, les survivants de l'ancien monde ont trouvé refuge sur ces terres des cieux.



Il semblerait que quelques personnes aient répondu à l'appel, voilà donc ce monde naissant, invitation à l'aventure, ... la notre !

Un Message envoyé sur la boîte e.mail par un auteur inconnu.

« Bâtisseurs de rêves » c'est peut-être ce que signifie le fait de jouer à ces jeux de rôles ... Dire qu'il suffit de partager nos idées pour que l'impensable se fasse, pour que nos rêves soient un jeu à partager.

Le petit bazar de Sam.

Oui je sais on a tous nos occupations, ... Enfin quoi je ne peux même pas m'absenter quelques temps dans mon laboratoire pour réaliser quelques EXPERIENCES ?

Remarquer ce ne fut pas une absence inutile puisque je vous ramène quelque chose d'insolite ! Si si j'insiste.

Je n'est pas cessé de faire des rencontres désagréables ces derniers temps. N'ayant jamais rien compris aux boules de feu et autres explosions des Évocateurs, j'utilise plus fréquemment une métamorphose permettant de réaliser des attaques multiples ou une fuite rapide.

Pour les adeptes de la première option je ne peux que trop vous conseiller le modèle d'amulette qui est décrite ci-dessous. Il est utilisable par n'importe qui et procure divers avantages selon les préférences de formes, ou comme vous dites chez vous de look.

Amicalement, Sam Vert-Bois.

Amulette bestiale : Aide de jeu pour DD 3 ou 3.5.

Il s'agit d'une amulette magique créée à l'aide des sorts de transmutation complémentaires. Constituée de nombreux ingrédients à base d'animaux sanguinaires, elle conserve l'aspect d'un petit morceau de fourrure animale de couleur noirâtre, où sont cousus les crocs d'un prédateur mammifère, le tout serti sur un médaillon d'argent pur.

Lors de la création de l'amulette, le lanceur de sort qui opère l'enchantement définit les aspects qui seront modifiés pour le porteur. Le porteur devient du type de créature « humanoïde-altéré », avec une variation de plus une taille, présence de griffes et crocs, d'une épaisse fourrure, ... l'aspect du porteur de l'amulette s'en trouvant changée de toute façon :

- Taille d'origine Petite passant à Moyenne (1,80 m 100 Kg) : Force +4, Dextérité -2, Constitution +2, Classe d'Armure -1, Déplacement 9 m, Fourrure épaisse (armure Naturelle.) +4, morsure 1D6, griffes 1D4
- Taille d'origine Moyenne passant à Grande (3 m 300 Kg) : Force +4, Dextérité -2, Constitution +2, Classe d'armure -1, Armure naturelle+2, Déplacement 12 m, Fourrure épaisse (armure Naturelle.) +4, Lutte +4, Discrétion -4, morsure 1D8, griffes 1D6
- Dons et capacités : +4 « pistage » à l'odorat, +8 « détection » à la nuit tombée, Maîtrise des armes naturelles.

Concrètement : Il s'agit d'un médaillon de cuir ou de fourrure. Le sort utilisé pour l'enchantement est *Modification d'apparence (transmutation N2 magicien)*. Dès la prononciation du mot de commande inscrit au dos de l'objet. L'utilisateur mute en un e action simple, pour prendre l'aspect d'une créature plus grande, ayant l'aspect d'un prédateur. Cet effet peut être utilisé pendant un temps cumulatif d'une heure par jour, il intègre les objets qui constituent les vêtements du personnage mais pas ses bagages.

Transmutation faible ; NLS 9 ; création d'objets merveilleux ; sort de Modification d'apparence ; prix de vente 5080 Po .