

Décembre 2006

N° 5

Dans ce numéro :

La rentrée 2006 de l'association P 1

Roman : S'envoler par la lecture ... P 1

Aide de jeu DD 3.5 : Pour quelques PNJ de plus ... P 2

Classe de PNJ corrigée : les Gens du commun. P 2 et 3

7e Sea : Ou l'art du verbe devient tranchant comme l'épée P 3

Les petites annonces P 4

Cinéma - cinéma : Le labyrinthe de P 4



Le Courrier des Bâtisseurs

La rentrée 2006 de l'association :

Que de temps a passé, déjà s'approchent les fêtes de fin d'année et comme pour beaucoup d'entre nous cela peut rimer avec la fin du trimestre.

Après un été relativement chaud, un début d'automne plutôt froid et humide, ... Mais que dis-je, peu importe ces considérations climatiques ! Même si Agone et ses Saisonins ont pointé leurs nez dans notre association, il est plus important de faire le point sur ce qu'annonce notre nouvelle année.

Avec Septembre l'assemblée générale de l'association des bâtisseurs de rêves a eu lieu. Le Conseil d'Administration de l'association a été renouvelé suite au départ de certains mem-

bres et par le désir de d'autres de participer à la vie de l'association.

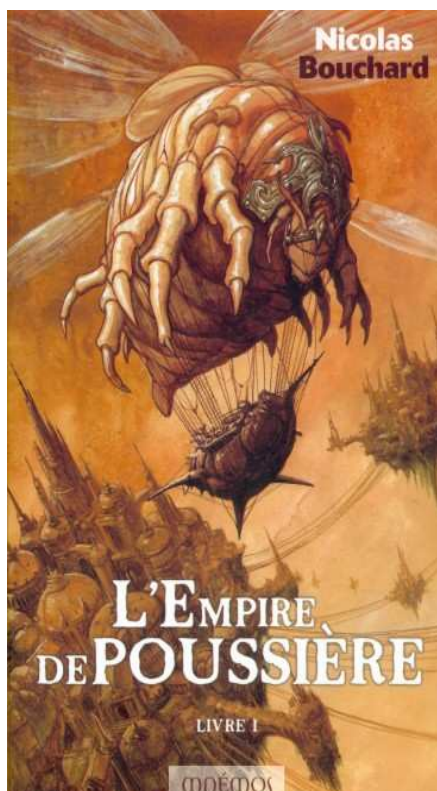
La nouvelle équipe a déjà lancé quelques travaux. Je vais donc vous faire de ce qui vous sera proposé :

Le premier gros chantier fut la reprise en main du site Internet de l'association. Ce travail aurait pu être qualifié de pharaonique, mais tous visiteurs et autres curieux devrait désormais trouver plus facilement des réponses puisque les mises à jour ont été nettement simplifiées.

Un deuxième chantier est en chemin, offrir nos expériences de rôlistes, sur différents jeux, au travers de ces quelques pages.

Les membres de l'association ont été appelés à participer à cet exercice de plume. Mais rien n'empêche chacun d'entre vous d'en faire autant, si l'envie vous prend. Il vous suffit pour cela de nous contacter ou en venant nous voir un Samedi après midi à la Maison des Associations rue St Catherine à Orléans.

Dracosir ■



Romans : S'envoler en lecture avec « L'Empire de poussière »

L'Empire de poussière un endroit bien singulier : dans une immense caverne dont on ne distingue que vaguement les parois, flottent des structures rocheuses sur lesquels sont construites des villes et des cités. Mais à la suite de la disparition de la déesse Freya les structures ont commencé à descendre vers le fond du gouffre, le Niflheimr, le domaine des Enfers. Une prophétie annonce qu'un enfant doté de pouvoirs immenses, le Parfait, pourrait mettre un terme à cette malédiction et arrêter la chute des structures. Meinhart et sa compagne Anke, deux Volväs (magiciens) partent à la recherche de cet enfant mais leur quête va s'avérer périlleuse dans ce monde où les intrigues et les conflits sont nombreux.

Mélangant magie et technologie sur une base de légendes germaniques, ce roman est riche en aventures, complots et créatures étranges. On pense parfois à *Dune* pour son côté empire décadent rongé par les luttes de pouvoir et la venue d'un élu qui changera le cours des choses. Une saga passionnante, en trois épais volumes, pour les lecteurs dotés d'un féroce appétit (comme moi).

Dominic SIGNORET ■

Aide de jeu pour Donjons et Dragons 3.5 : Pour quelques PNJ de plus ...

... au casting des Figurants.

« Mais que se passe-t-il durant une campagne ou les joueurs se constituent des réseaux de relation au travers d'un même royaume ?

Resteront-elles toujours de niveau 2 alors qu'ils luttent tout autant que les joueurs contre l'invasion des monstres ? »

Je ne peux m'empêcher de penser à toutes les gens témoins des « exploits » de nos chers héros.

Tandis que nos héros vivent et accomplissent milles exploits, la majorité des gens qui peuplent nos univers de jeu vivent très normalement !

Le monde est une scène ...

Et oui rappelons le ! Tous les habitants de la ville que vos joueurs sont en train d'explorer ne sont pas des aventuriers. Leurs apparences et allures ne les distinguent en rien les uns des autres, si ce n'est l'activité professionnelles, ou les compétences, pouvant nécessiter du matériel, ou une tenue particulière.

Réciproquement, les PJ ne sont que très peu différents de ce que l'on observe dans une large population Si les relations de départ entre PJ et PNJ ne sont que très peu différentes de celles entre PNJ, il devrait en être de même pour leurs capa-

cités.

... nous y sommes tous des acteurs.

Ce qui m'étonne dans la plupart des scénarios, c'est que les caractéristiques des habitants les plus communs ne dépassent que rarement le premier niveau. Les Alliés et Compagnons d'armes parviennent eux à évoluer, les habitants « normaux » et les suivants n'ont aucun moyens de gagner de l'expérience. Celle-ci n'étant accessible qu'en Aventure ou aux PJ.

Les règles de Donj' ont prévu des classes de PNJ légèrement plus faibles que celles des PJ. Mais que se passe-t-il durant une campagne située dans un même royaume ? Resteront-elles toujours de niveau 2 alors qu'ils luttent tout autant que les joueurs contre l'invasion des monstres ? Quelques niveaux acquis dans n'importe quelle classe de PNJ et n'importe quel habitant peut révéler plus de ressource. Il faut encore modifier les caractéristiques de

leurs classes.

Même sur scène, le temps passe et ne s'y arrête pas!

J'aimerais plaider la cause de ces PNJ en proposant l'aide de jeu suivante :

- **A partir de 17 ans** (humain) tout PNJ peut être considéré comme de **Niveau 1**.

- Tout individu gagne **1000 points d'expérience par année supplémentaire**, contrebalancés par le vieillissement !

Ex : *Un personnage de 18 ans passerait ainsi au N2, à 23 ans N4, à 62 ans N10, ...*

Il est peu probable qu'un joueur choisisse une classe de PNJ modifiée, mais des compagnons d'armes pourraient très bien y avoir quelques niveaux. Un adversaire pourrait se révéler être bien plus coriace, surtout dans « scénario d'intrigues ».

Mais cela reste une proposition, et comme toute règle elle peut être contournée, modifiée, ...

Classe de PNJ corrigée : les Gens du commun

Le peuple est la base de toute société, c'est lui qui bâti la légende de vos héros. Sans lui les religions et la hiérarchie perdent son fondement, sans avoir plus aucune raison d'exister. Même s'il paraît improbable qu'un aventurier commence ou reste dans cette classe de personnage, n'importe quel villageois ou même chef de village pourrait se contenter de quelques niveaux.

La force du peuple apparaît dès qu'il décide de se serrer les coudes, la diversité des travaux qu'ils ont à résoudre dans leur vie quotidienne en fait des touche à tout. Certes, ils ne seront jamais les meilleurs experts dans un domaine de compétence donné, mais leur multiplicité et leur habitude à travailler en groupes en font des personnes ressources intéressantes.

Ils ont aussi accès au Savoir Folklorique. Cette capacité similaire au savoir bardique ne concerne que la région où le personnage habite depuis plus d'un an. Elle exprime la force de la rumeur et cette incommensurable source de renseignement.

Dés de vie : 1D4 points de vie par niveau

Points de compétences : int+2 (int+2 x 4 au niveau 1)

Armes et armures : Maniement d'une arme simple, pas de maniement d'armure ou de bouclier.

Langues : Illettré, commun.

Liste de compétences : artisanat, détection, dressage, équitation, escalade, maîtrise des cordes, natation, perception auditive, profession, saut.

Nouveau don général : Tous les quatre niveaux les Gens du commun peuvent choisir un nouveau don général dans la liste qui suit, ceci afin de refléter leur polyvalence :

Niveau	Bonus d'attaque	Ref	Vig	Vol
1	0	0	2	0
2	1	0	3	0
3	1	1	3	1
4	2	1	4	1
5	2	1	4	1
6	3	2	5	2
7	3	2	5	2
8	4	2	6	2
9	4	3	6	3
10	5	3	7	3
11	5	3	7	3
12	6/1	4	8	4
13	6/1	4	8	4
14	7/2	4	9	4
15	7/2	5	9	5
16	8/3	5	10	5
17	8/3	5	10	5
18	9/4	6	11	6
19	9/4	6	11	6
20	10/5	6	12	6

Les secrets de la septième mer :

L'école de Valroux est la principale école d'escrime enseignée en Montaigne. C'est une caricature de l'esprit de ce pays. Surtout de sa noblesse qui se croient toute puissante, imbattable et ne trouvent de plaisir qu'en rabaissant les autres.

Cet état d'esprit transparait dans les techniques de cette école qui enseigne à se battre avec une



raprière et un poignard ou une main gauche. Les capacités enseignées par cette école sont :

- Exploiter les faiblesses : que l'on retrouve dans toutes les écoles d'escrime, permettant de connaître les faiblesses de son école
- Double parade : une parade faite avec les deux armes, apparemment inutile, mais humiliante car elle permet de gagner un ou plusieurs points d'héroïsmes temporaires.
- Marquer : permet de marquer l'adversaire comme le z de Zorro, ou couper les boutons de chemise, ... ce qui fait gagner des points d'héroïsmes temporaires.

La meilleure utilisation de l'école :

Cette école a un grand avantage : pouvoir accumuler rapidement des points d'héroïsme.

Même si ils sont temporaires, ils peuvent se révéler utile, explication :

Ex : *Un personnage aillant 3 actions par tours.*

Le mieux est d'en garder une pour une parade avec double parade, et un point d'héroïsme temporaire.

Ensuite faite un marquage sur votre adversaire, s'il est faible n'hésitez pas à faire des augmentations ce qui vous donne d'autres points d'héroïsme.

Enfin, la troisième action : que faire avec ? Une attaque tout simplement ! Car vous avez sur les bras deux dés d'héroïsme qui disparaissent à la fin tours, donc autant les dépenser et faire une attaque spectaculaire.

Attention : tout point d'héroïsme temporaire gagné contre un adversaire ne peut être utilisé que contre celui-ci.

L'interprétation : La partie la plus intéressante !

Les combattants utilisant l'école de Valroux sont sûrs d'eux et excellent dans l'art d'humilier

leurs ennemis. C'est ce point qui est le plus intéressant.

Jouez, voir même sur jouez cet aspect ! Ils s'ennuient quand ils n'énervent pas leurs adversaires.

De plus s'il s'énerve, il fait des erreurs. Humilier le, encore et encore, pour le finir avec un coup magistral !

Tout le bonheur d'interpréter ces personnages, est qu'ils se croient meilleurs que tout le monde. Ce qui les rend fragiles car ils peuvent se laisser aller pour se faire piéger par un adversaire trop calme.

Cette école est très efficace et surtout agréable à jouer ! Humiliez votre adversaire, jouez avec lui : vous êtes comme un chat torturant une petite souris qui ne peut vous échapper ...

Sébastien Delahaie ■

Athlétisme, autonome, course, discret, doigts de fée, endurance, fin limier, fourberie, funambule, maniement d'une arme de courante, maniement du bouclier, méticuleux, négociation, persuasion, pistage, port d'armures légères, réflexes surhumains, robustesse, savoir faire mécanique, talent, vigilance, vigueur surhumaine, volonté de fer, voltigeur.

Capacités

+1 Nouvelle compétence*	+1 don général
+2 à une compétence de classe	Folklore local
+1 Nouvelle compétence*	
+2 à une compétence de classe	
+1 Nouvelle compétence*	+1 don général*
+2 à une compétence de classe	
+1 Nouvelle compétence*	
+2 à une compétence de classe	
+1 Nouvelle compétence*	+1 don général*
+2 à une compétence de classe	
+1 Nouvelle compétence*	
+2 à une compétence de classe	
+1 Nouvelle compétence*	+1 don général*
+2 à une compétence de classe	
+1 Nouvelle compétence*	
+2 à une compétence de classe	

Nouvelle compétences : Tous les deux niveaux, les gens du commun ajoutent une compétence, qui n'est pas restreinte d'accès, Comme nouvelle compétence de classe.

Bonus de +2 à une compétence de classe : Tous les deux niveaux, les Gens du commun améliorent une de leur compétence de classe. Ils l'utilisent avec une telle routine que son utilisation en est plus aisée. Cette aptitude leur fait profiter d'un bonus de +2 sur la compétence choisie lors du passage de niveau, et uniquement celle là.

Folklore local : Comme le barde, les personnes du peuple tendent à connaître les rumeurs locales au point d'en faire un savoir inné. Un personnage du peuple peut effectuer le même jet de dés qu'un barde en doublant son Niveau de classe, ce faisant, s'il obtient un score suffisant, il sera au courant des rumeurs ou d'informations plus importantes concernant sa région d'origine (équivalent à un test de "Connaissances locales").

Equipement : 5D4 po

Les Bâisseurs de rêves

Association loi 1901, domiciliée à la Maison des Associations rue St Catherine, à Orléans.
Pour nous contacter :
Maison des Associations - 46 ter rue Sainte Catherine
45000 ORLEANS

Retrouvez nous sur Internet :
lbdr.free.fr
e.mail : lbdr@free.fr

Notre imaginaire est notre seule limite !



Les petites annonces :

Cet encart est librement disponible pour passer une annonce gratuite. L'équipe de rédaction de l'association se réserve tout de même le droit de les publier ou non.

Il vous suffit de venir déposer votre annonce dans la boîte aux lettres de l'association, ou même de l'envoyer par mail à l'adresse indiquée.

N'oubliez pas d'y indiquer des coordonnées afin que nos lecteurs puisse vous joindre.

Merci.

Cinéma - cinéma

Vous aimez les histoires de labyrinthe ? Moi je les adore, c'est pourquoi je me suis précipité voir « Le labyrinthe de Pan », film de Guillermo Del Toro.

L'atmosphère du film est étrange et onirique à souhait. Tout à fait le genre d'histoire qu'aurait adoré Lovecraft. D'ailleurs cela fourmille d'idées qui ferait merveille dans une partie de « L'appel de Cthulhu ». J'y repenserais à l'occasion, à condition que je sois un jour sorti de ce labyrinthe.

Quelques images en quelques mots :

Une fois à l'intérieur de la salle, j'ai eu une étrange sensation, comme si je n'étais plus tout à fait dans la réalité. Je

me suis retrouvé dans un dédale de murs décrépis, gravés d'étranges symboles d'une prodigieuse antiquité.

Ca fait un moment que je marche dans ce labyrinthe et je crois bien que je me suis perdu, mais les dédales sont faits pour ça ! J'ai demandé mon chemin à un faune mais il n'a pas voulu m'aider. Il disait qu'il attendait quelqu'un, la fille d'un roi qui doit revenir après une longue absence, il doit s'assurer qu'elle est toujours digne de son statut royal.

Plus loin je suis passé auprès d'un vieil arbre mort. Le e m'avait bien déconseillé le coin, car il y a une atmosphère lugubre et

malsaine à cause de la présence d'un crapaud géant, paraît-il.

Et puis il y avait ce drôle de personnage rencontré dans une salle décorée de tableaux au centre de laquelle était dressée une table couverte d'un impressionnant festin. Un être effrayant, pâle et décharné, sans yeux. J'ai préféré

éviter de le déranger et j'ai continué mon chemin rapidement.

Ah je crois que je viens d'en trouver la sortie, j'aperçois là bas un groupe d'hommes avec des fusils et des uniformes ... Mais pourquoi braquent-ils leurs armes sur moi ? Ils doivent me confondre avec quelqu'un d'autre ?

« Ne tirer pas ! ...

... blam, blam, blam ! »

Dominic SIGNORET ■

Encore un critique de film victime de ses divagations.

Ab, ab, ab ! Je les aurais tous ... Gloire au grand Nécronaze , ... car je serais toujours le plus grand ! Même plus que Cthulhu !

Quelqu'un a quelques chose à redire ?

Nécronaze ■

