

Janvier 2007

N° 6

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 Experts. et 3 P 2

La naissance d'un traître : Agone. P 3

Les petites annonces P 4

Cinéma - cinéma : Dédalles P 4



Le Courrier des Bâtisseurs

La nouvelle année 2007 :

Mauvaise nouvelle :

Nécronaze, l'autre mascotte de notre association, c'est invité sur notre site internet. Nous n'avons malheureusement pas pu lui dire non, il a des arguments particulièrement convaincants.

Il va donc falloir se résigner à subir son caractère épouvantable (et en plus il ne respecte même pas la charte couleur du site).

Notre forum est à nouveau ouvert, en fait il s'agit à présent d'un livre d'or dans lequel vous pouvez afficher vos remarques, suggestions et critiques. N'hésitez pas à venir le remplir.

Le fantasy est un genre en plein renouveau, surtout depuis les chefs d'œuvres de peter jackson. Le nombre de film du genre est en augmentation et les fans ne s'en plaindront pas.

Eragon, adaptation du livre du même nom, en fait parti, donc parlons en. Le film nous fait suivre l'initiation d'un jeune fermier qui va devenir le dernier dragonnier. Tout cela sent le déjà vu non ?

Cette histoire est typique, mais le genre tire toute son essence du combat du bien contre le mal, perdu d'avance, ...

Depuis le seigneur des anneaux, tous les fans sont très exigeants et ces univers se veulent a la fois plaire aux fans du genre et au plus grand nombre. Allez voir ce film pour ce qu'il est : un film de fantasy qui ne sera pas culte mais reste agréable a voir.

Dracosir ■



Romans : Machines à vapeur ... quand Léonard s'en mêle.

Les Conjurés de Florence Paul J. McAULEY

Florence, début du XVIème siècle, Léonard de Vinci a abandonné sa carrière artistique pour se consacrer entièrement à ses machines.

Avec l'invention du moteur à vapeur, celles-ci sont devenues fonctionnelles et sont utilisées quotidiennement, entraînant de nombreux changements par rapport à l'histoire telle que nous la connaissons, notamment dans le domaine militaire.

Pourtant, il y a des choses qui n'ont pas changées : les complots et les assassinats. Lorsque l'un des assistants de Raphaël est mystérieusement assassiné, Pasquale, un jeune étudiant en peinture, se lance dans l'enquête aux cotés de Machiavel,

reconverti dans le journalisme d'investigation après avoir quitté la politique.

Ce roman situé dans une ligne de temps alternative développe une intrigue policière passionnante, où l'on découvre un monde gagné par la fièvre de la technologie, une nouvelle ère où l'on ne jure plus que par les machines. L'auteur décrit avec beaucoup de précision la Florence de cette époque, qui nous est à la fois familière et étrangère.

Le roman est évidemment marqué par le personnage de Léonard de Vinci, devenu le Grand Ingénieur, génie inaccessible retranché dans la tour de son université.

Dominic SIGNORET ■



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

... au casting

des Figurants.

« Il est tellement dur de trouver du personnel compétent de nos jours ... trouver la perle rare est toujours difficile mais alors quand il s'agit de trouver celui qui réalisera votre commande particulière sans poser ne question ! Il ne suffit d'ailleurs plus de d'aller de boutique en échoppes dans les plus beaux quartiers des guildes, il faut trouver celui qui sait faire. »

Classe de PNJ corrigée : les Experts

Dans les villes médiévales fantastiques, la société n'est plus construite seulement sur la place de la noblesse et des temples. Une autre faction tente de faire peser la balance en sa faveur, ce sont les guildes. Il s'agit le plus souvent de regroupements professionnels faisant valoir leur savoir faire et le droit de l'exercer dans la cité locale. Certaines parviennent à exercer leur influence à une baronnie voir même un royaume entier.

La force des guildes réside dans le niveau d'expertise de leurs membres ou même de leurs relations. Leur pouvoir est tant économique que politique dès quelles sont organisées en réseaux. Chaque membre bénéficie toujours d'avantages sociaux, mais c'est avant tout leur domaine d'activité qui est un atout de négociation.

Personne d'autre n'est plus efficace dans leur spécialité, si ce n'est un concurrent. Ils peuvent développer un degré d'expertise qui ne pourra être égalé par aucune autre classe de personnage.

Dés de vie : 1D6 points de vie par niveau

Points de compétences : int+6 (int+6 x 4 au niveau 1)

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

Langues : 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 Experts peuvent choisir un nouveau don général dans la liste qui suit, ceci afin de refléter leur polyvalence : *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.

Expertise : Tous les deux niveaux les Experts profitent de l'équivalent du bonus du Don Talent sur l'une de leur compétence de classe. Le joueur désigne l'une de ses compétences qui obtient alors un bonus de +2 comme le fait le don, non cumulable avec le don. A chaque niveau

Niveau	Bonus at	Ref	Vig	Vol	Capacités	
1	0		0	0	2	Expertise +2
2	1		0	0	3	
3	2		1	1	3	
4	3		1	1	4	
5	3		1	1	4	Expertise +4 / +2
6	4		2	2	5	
7	5		2	2	5	
8	6/1		2	2	6	
9	6/1		3	3	6	
10	7/2		3	3	7	Expertise +6 / +4 / +2
11	8/3		3	3	7	
12	9/4		4	4	8	
13	9/4		4	4	8	
14	10/5		4	4	9	
15	11/6/1		5	5	9	Capacité spéciale
16	12/7/2		5	5	10	
17	12/7/2		5	5	10	
18	13/8/3		6	6	11	
19	14/9/4		6	6	11	

ou la capacité est disponible, il faut choisir une nouvelle compétence qui bénéficiera de l'expertise. Celles qui en ont déjà les bonus voient celui-ci augmenter de +2 en même temps.

Capacité spéciale : Au niveau 15 et 20, un expert peu choisir un nombre de compétences égal à 3+bonus d'INT. Pour tous les test qu'il effectuera sur ces compétences, il pourra décider de "faire 10", ce même en situation de stress. Les compétences affectées ne peuvent être sélectionnées plusieurs fois.

Equipement : 3D4x10 po

« La naissance d'un traître »

La nuit était bien fraîche. Le vent passait malgré la laine. Elle était là, scrutant la ruelle boueuse. Elle l'attendait.

Louis était un de ces garçons que l'on connaît depuis les premières classes. Toujours à montrer sa fierté, que sa force fait de lui le chef. Une fois de plus il l'a humiliée, ce salaud. Mais maintenant il faut qu'il paye. La pression était trop forte, il fallait qu'elle fasse quelque chose, elle ne supportait pas d'être considérée inférieure uniquement parce qu'elle est une fille et qu'elle ne lui plait pas.

La pression...une envie, une curiosité, une force qui la pousse à faire des actes différents des autres. C'était comme cela depuis qu'elle avait assisté à une scène étrange entre deux hommes. La mémoire n'était pas encore très précise, mais elle revoyait encore l'un des hommes qui tombait, regardant son collègue, surpris de ce qu'il venait de faire. Puis il s'était figé, et celui qui était debout avait souri. En se tournant, il l'avait découverte.

Il s'était approché, elle était restée tétanisée. Il avait caressé son visage, puis souri et consolé en chantant presque que ce qu'il a fait était bien. Le plus gros souvenir fut le baiser que l'inconnu sur le front, en la bénissant au nom d'un je ne sais plus quoi de Masque.

Depuis ce moment elle ne se laissait plus faire, et ressentait cet appel, cette voix qui lui susurrerait de faire ceci plutôt que cela. Une voix si douce, amicale, maligne... le bruit des chausses sur les

flaques et la boue l'extirpa de son rêve. Quelqu'un approchait. Un rapide coup d'œil et la lumière de la lune apportèrent la confirmation que c'était bien Louis. Comme prévu... Elwin serra les poings, elle avait préparé son plan depuis quelques jours et savait les parties qu'il fallait frapper. Mais il fallait faire vite et avec précision.

Le bruit s'intensifia, tout comme son rythme cardiaque et la Pression. La voix la réconfortait, la rassurait... L'ombre apparut et quand l'un des pieds surgit, elle tendit la jambe. Louis surpris trébucha et tomba sur les genoux. Il commençait déjà à injurier Noxe. Elwin le retourna et lui fila un bon gros crochet dans la mâchoire jetant Louis dans la boue.

Sa main lui faisait mal. Mais la voix lui disait d'oublier la douleur et de continuer en suivant le plan, ce qu'elle fit avec plaisir. Son poing vint se loger en plein dans la dague de chair du garçon, lui broyant les noisettes. Louis était plié sous la douleur, la bouche ouverte, incapable d'émettre un bruit.

Les deux mains d'Elwin se jetèrent autour du cou. La voix criait de plaisir : oui, oui oui !!! Elle serra de plus en plus fort s'étonnant elle-même de sa force. Les yeux de Louis ressortaient, injectés de sang. Puis la voix arrêta de crier, et lui susurra de faire attention, de prendre plaisir à sentir la vie quitter le corps de Louis en passant par ses mains. Elle avait fait toutes ses actions pour cela, il ne fallait pas manquer cet évène-

Sombres histoires d'Agone



ment. Elle vit la vie quitter le corps de Louis, lentement, magnifique. Elle s'était envolée, Louis était mort.

Par Noxe, quel bonheur ! Elwin était aux anges et la voix très satisfaite, mais déçue. Elwin le su immédiatement, ce n'était pas parfait. Il manquait, comment dire, ... de la beauté, de la classe. Il aurait fallu, ...il aurait fallu que Louis sache qu'elle était là, avec lui en tant qu'amie. Sa mort aurait été plus succulente car elle saurait qu'il la considérait comme une amie.

Oui, oui ! C'est cela ! C'est ce que l'homme avait dit : **Elle aurait dû le tuer en**

jouant le rôle du traître !!!!

Au fond d'elle la voix était heureuse, satisfaite. Un masque commençait à se dessiner dans son esprit

D'après le journal d'espionnage par Vision sur *l'Etrangleur*

De Brisesprit
Eminence Grise
Harmoniste de la Geste
Harmoniste de l'Accord

Thomas DELMAERE ■

Les Bâtisseurs de rêves

Association loi 1901, domiciliée à la Maison des Associations rue St Catherine, à Orléans.

Pour nous contacter :

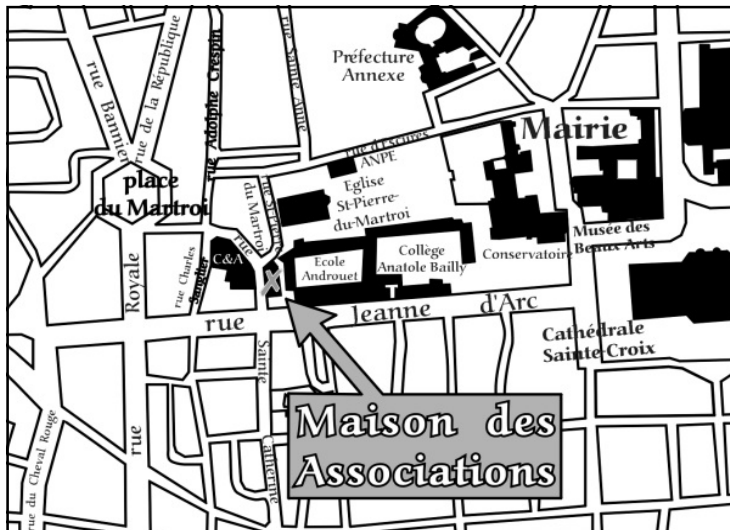
Maison des Associations - 46 ter rue Sainte Catherine
45000 ORLEANS

Retrouvez nous sur Internet :

lbd.free.fr

e.mail : lbd@free.fr

Notre imaginaire est notre seule limite !



Cinéma - cinéma

Réalisé par: René Manzor

Avec: Sylvie Testud, Lambert Wilson, Frédéric Dieffenthal.

Film: français, belge.

Genre : Policier

Interdit aux moins de 12 ans. Distribué par CTV International

Synopsis:

Claude (Sylvie Testud) est une tueuse schizophrène à personnalités multiples.

Le docteur Brennac (Lambert Wilson), psychiatre, et l'inspecteur Matthias (Frédéric Dieffenthal) mènent une enquête

parallèle pour découvrir le mystère qui entoure ses meurtres et la réelle identité de Claude.

Critiques personnelles:

Un film captivant, envoûtant, qui continue à nous faire réagir des heures après la dernière image ... Sylvie Testud est formidable, réussissant l'exploit de nous faire vivre

ses multiples personnalités. Lambert Wilson et Frédéric Dieffenthal sont également impressionnants.

Une belle exploration de la complexité de l'esprit humain.

A voir (et sans doute revoir pour redécouvrir certaines scènes...)

Alexandre GAARA ■



Alors la dernière fois on parlait des gens du peuple et du labyrinthe de Pan, et là on parle des artisans et de dédales. Je dirais bien que ça n'évolue pas beaucoup !

Rien ne peut m'égaliser. Gloire à Nécronaze celui qui sait tout et qui n'oublie rien.

Euh ne posez pas trop de questions tout de même... .

Nécronaze ■

Les petites annonces :

Quelques petits événements

du Bazard du bizarre

Tournoi Yu Gi Oh

Samedi 27 janvier

14h30 à 18h30 à la Maison des associations

Dans la salle de l'association

« Les Bâtisseurs de rêves »

2e étage, salle François Rabelais, escalier A

Maximum 20 personnes

L'inscription à lieu à la boutique du Bazard
participation de **3,00€ par personnes**

