ARSENIC
Mode d'emploi

Nouvelle nouvelle formule

Bulletin d'information de l'Association des Rôlistes et StratègEs NImois et Compagnie

Feuille de chou à parution mensuelle et régulière (pour le moment)-Juin 2005

NEWS-NEWS-NEWS- NEWS-NEWS-NEWS- NEWS-NEWS-NEWS- NEWS-NEWS

Edito

Voilà le dernier numéro de l'année 2004-2005, année bien chargée pour nos rôlistes en tous genres. Je ne reviendrai pas ici sur la dernière A.G. de l'association, mais je dresserai dans cette édition de juin un petit bilan de l'année. A part ça j'attends encore (toujours) vos articles ou vos dessins, car sans vous, AMDE n'existe pas ! Alors à vos claviers, crayons, stylos ou autres, je prends tous les formats…Avec un peu de chance, ce numéro ne sera pas le dernier, et dès la rentrée, je croulerai sous les articles. Bonnes vacances.

Saroulmal, rédac chef à sec…..

Du nouveau pour confront'

Le 15 juin sortira la troisième édition de Confrontation, événement attendu par au moins la moitié des membres d'Arsenic. Exit donc les phases d'approche ou de tactique, bonjour la phase d'activation et les passes d'armes. Espérons que les règles répondront aux nombreuses attentes des joueurs et mettra en valeur l'aspect tactique du jeu. Espérons que notre cher E.K. ne va pas y laisser son compte en banque !

Les keltois à la parade pour la sortie de Compendium !

Et vous, vous faites quoi cet été ?

Cet été sera-t-il pour vous synonyme d'inactivité rôlistique ? Et bien pas pour moi en tout cas et je vous invite à participer à la convention cévenole organisée par le Mal et Fils d'Alès. Le programme est sur le forum. Et les dates me direz-vous ? Les 9 et 10 juillet vous répondrai-je. Mais ce ne sera pas la seule activité, puisque les 2 et 9 juillet se dérouleront à la MDQ deux parties de GN Vampire animées et organisées par Eric, notre spécialiste es monde des ténèbres. Contact sur la ML.

Un forum tout beau tout neuf

Depuis la mi-mai nous disposons d'un forum pour étendre nos discussions. Si certains semblent ne pas en avoir compris le but (enfin je me comprends), d'autres y ont déjà pris leurs habitudes et tout cela est très vivant. Alors à bientôt chez Nénesse, au coin du zinc sur arsenicjdr.forumactif.com

Année 2004-2005, un bon millésime d'Arsenic

Alors que l'année scolaire touche à sa fin, il est toujours bon de faire un petit résumé de ce que fut l'activité du club au cours des mois passés. Et à tout seigneur tout honneur, c'est du groupe du mardi dont je vais essayer de parler en premier. Je dis essayer car je n'ai suivi leurs aventures que par procuration sur la ML. Mais si j'ai bien compris, il y a eu du D&D Freeport, dont vous avez pu avoir un résumé par Jean-Luc dans les deux derniers numéros, du Cthulu fait par Cyrille, et une campagne Warhammer est cours, toujours contée par Cyrille. Désolé si j'en oublie, mais comme ils jouent presque toutes les semaines, ils ne sont pas toujours faciles à suivre. Rajoutons à cela des parties de jeux de plateaux (j'attends toujours un petit article là-dessus), et parfois une petite partie de Confront', et vous verrez que le mardi, il n'y a pas de raisons de s'ennuyer (ou alors vous le faites exprès). Les parties du vendredi ont été plus discrètes cette année, mais le groupe d'Alex a été bien présent, et vous avez pu vous immerger dans leurs aventures dans l'AMDE de mai. D'autres ont pu épisodiquement se balader dans le complexe Alpha de notre bon ami l'ordinateur à la recherche d'une jeune fille enlevée par le méchant Darth, ou encore faire une partie de hobbitball, nouveau sport des Terres du Milieu. Sans oublier la fameuse partie de Noël, qui ne demande qu'à devenir une institution. Ajoutez à cela la présence en force du club pour la convention DSTT 4 à Montpellier, et on se dit que le jeu de rôle n'a pas été oublié cette année. Ce même mois de novembre 2004 a vu notre deuxième GN diplomatique se dérouler dans une ambiance électrique. Mais la grande nouveauté cette année, c'est l'essor de notre partie figurines, avec l'engouement de bon nombres de gens pour Confrontation. Certes, il y avait déjà des adeptes de jeu de petits bonhommes, avec du HeroClix, du MKD, du Seigneur des anneaux, mais aucun jeu n'avait réussi à fédérer autant de joueurs. Et puis ce fut l'escalade, qui nous mena jusqu'à Figur'Nîmes 1. Là aussi, c'était la première fois qu'un évènement rassemblait autant de gens du club. La résurrection d'AMDE est également un bon signe pour la vitalité du club, même s'il reste quelques déceptions, comme le forum des associations. Mais l'année prochaine s'annonce plus riche encore, avec Figur'Nîmes 2, Croc'n'Rôles, les GN Vampires, le GN annuel peut-être, les parties de jdr encore plus nombreuses, des parties de fig' acharnées, et tout ce que l'on va pouvoir faire autour de ce slogan : Open Up ! Arsenic n'a pas fini de vous empoisonner la vie…….

S.

Même Bibill saute de joie !

Les perles des parties….

Cyrille (le mj) introduit 2 nouveaux joueurs, des elfes, dans son scénar Warhammer qui comptait déjà 2 humains. S'adressant aux joueurs des humains il leur décrit les 2 elfes sur le bord de la route. Après quelques présentations tout ce petit monde s'attelle à la tâche de rentrer dans cette auberge fortifiée d'ou personne ne répond et que c'est embêtant parce qu'il pleut et qu'il y a des hommes-bêtes assoiffés de sang pas loin ! Au bout de 20 minutes de jeu le joueur d'un des elfes demande avec le plus grand sérieux : "Au fait que sont devenus les 2 elfes de tout à l'heure ?"...Plus tard dans la soirée Cyrille demande au même joueur :"Lance un dé 100.- 108 !" répond-il.

Tiens une autre :

-Décris-moi ton perso.

-Ben, c'est Amélie Mauresmo, mais chez les elfes...

Une petite autre d'une partie d'Enigma.

Véro : « J'examine le cadavre. »

Florian : « Il est mort ! »

Vos résumés de parties

La campagne ADD, lancée par Jacques

Voila une nouvelle campagne commencée le 21 mai 2005 qui réuni 6 joueurs (voire 7) le samedi soir jusque tard dans la nuit.
Le groupe est plutôt d'alignement Bon et comprend un magicien demi elfe, une ensorceleuse elfe, un guerrier humain, un prêtre humain, un rôdeur demi elfe et une barde elfe, un 7ème participant s'intégrera peut être dans les jours à venir.
Le groupe a commencé niveau 1 (il l'est toujours d'ailleurs) et devrait découvrir petit à petit "Les Royaumes Oubliés"et plus particulièrement "Les Marches d'Argent", une alliance de cités du Nord qui regroupe les forces des races libres afin de résister aux nombreux dangers des terres froides.
Le but est d'emmener les joueurs aussi loin que possible dans la découverte du monde et peut être un jour, jouer à des niveaux épiques.

Mais l'histoire me direz vous ?

Et bien tout a commencé dans la Vallée des Orphelins comme l'appelle ses habitants. Une vallée oubliée des Monts Nether, une vallée que personne ne quitte depuis des siècles, un étrange personnage que les anciens nomment le "Corrupteur" aurait guidé les ancêtres du Seigneur Caladan ainsi que les premiers villageois par un chemin désormais perdu dans la montagne.
Les Caladan s'y installèrent il y a plus de 600 ans, fuyant les hordes d'orques de l'époque et emmenant leur communauté avec eux (une cinquantaine de personnes obéissants aux lois du Seigneur Caladan).
Mais ils furent dupés, après leur arrivée dans la vallée le passage par les montagnes "disparu" mystérieusement et les isola définitivement du reste du monde, de plus le voyage avait coûté la vie au druide et à son disciple, garants du lien spirituel du Clan Caladan avec la nature et les Dieux.
Isolée, la communauté pris possession de la vallée, un endroit fertile et giboyeux, une bourgade "Solade" fut construite au bord du lac Miroir qui bordait les montagnes et les Caladan fortifièrent une colline "Caerr Caladan" proche du village. On construisit un poste de garde aux abords du "Col Perdu" des montagnes dans l'espoir d'y retrouver le passage et avec le temps les hommes oublièrent le monde extérieur.
Mais le Mal allait faire son chemin, 20 ans après l'arrivé de la communauté, une étrange folie frappa le seigneur Caladan qui dut être tué par son propre fils, né dans la vallée.
Dragonar succédat ainsi à Akbar et ce fut le début des "Règles de Fer".
Une série de lois créées par Dragonar et lui donnant les pleins pouvoirs sur les habitants.
Par la suite , ses descendants instituèrent la domination totale de la maison Seigneurale sur le "commun" (droit de cuissage, service militaire de 5 ans dans la garde Caladanite, surtaxe des récoltes et des biens, le Seigneur s'octroyait la part du lion).
Muselée par les talents guerriers des Caladan, la population subit les règles les unes après les autres et les mentalités changèrent.
Le Mal et la Loi régnaient en maître et les dieux furent oubliés.
Au fil des ans la consanguinité pratiquée couramment engendra des enfants difformes ou attardés et après 200 ans nombre d'habitants étaient touchés mettant en danger la survie de la communauté.
Ce fut les "Temps Sombres" et de cette époque peu d'écrits nous parviennent si ce n'est les "Prédictions d'Almundo le Sage", il fit plusieurs prédictions qui s'avérèrent exactes notamment il prédit la stérilité des femmes.
En effet voila plus de 300 ans que seul le Seigneur engendre des descendants (tous plus mauvais les uns que les autres), les autres habitants restant désespérément stériles.
Almundo prédit cela et déclara que c'était le prix à payer par les habitants de la vallée pour expier leurs fautes (en avaient ils jamais commises ?).
Il fonda le culte de Sola, le dieu Soleil, protecteur des Caladan et prédit l'arrivée d'enfants orphelins dans la vallée. Guidés par Sola pour servir le Seigneur.
C'est à cette époque, il y a 300 ans environ qu'apparurent les premiers orphelins.
La nuit, aux abords du village on retrouvait des nouveaux nés, ceux ci apparaissaient mystérieusement. Adoptés par les habitants, ces enfants semblaient littéralement sortir du sol apparaissant la nuit là où quelques secondes avant il n'y avait rien.
Depuis lors on appela la Vallée, "La Vallée des Orphelins de Sola" et la communauté repris de la vigueur.
De nos jours, la vallée est peuplée d'orphelins adoptés et bien peu se souviennent des "Temps Sombres", le culte de Sola qui soutient le Seigneur Caladan a survécu et le village compte environ 300 âmes, 5 à 10 nouveaux nés apparaissant environ chaque année, on a même vu apparaître 2 elfes et 2 demi elfes par le passé mais il s'agit essentiellement d'humains.
Le seigneur actuel Caldric Caladan n'est ni pire ni meilleur que ses ancêtres et il se prépare à prendre femme.

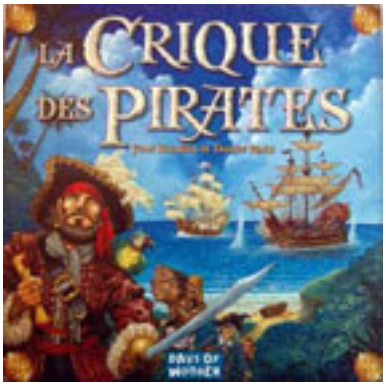
C'est à cette époque que débute l'histoire.

Nos jeunes héros persuadés qu'il existe un moyen de quitter la vallée et décidés à ne plus subir le joug des Caladan se sont alliés pour trouver le chemin perdu vers l'extérieur. Usant de ruse et de stratagèmes pour tromper la vigilance de la population, ils sont partis en direction du col ou se trouve une partie de la milice locale.

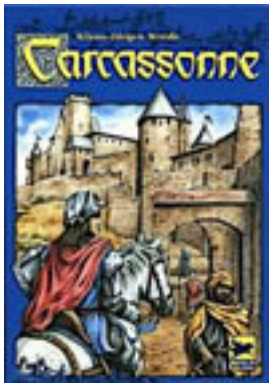
Peut être la chance, peut être le destin, toujours est il qu'ils ont vus d'ou viennent les enfants.
En effet, ils ont trouvés 2 individus armés aux abords des montagnes qui transportaient un enfant vers le village.
Les 2 hommes sont des étrangers et bien qu'il s'agisse de durs à cuire, ils les ont fait prisonniers.
Tentant de les faire parler, l'un d'eux semble être disposé à collaborer et à les faire sortir tandis que l'autre ne cesse de leur prédire une fin funeste et douloureuse.

Soirée Platal par Gilles

ARSENIC propose également des soirées de jeux de société (Soirées Platal !), au cours desquelles ont été joués : Zombies (Mouv' your zombizes !!! Cf. numéro précédent d'ADME), Taverne, les Aventuriers du Rail, HeroQuest, Loups-Garous de Thiercelieux, Intrigues à Venise ... Ce soir au menu : la Crique des Pirates et Carcassonne. Avec à table, Cédric, Pascal, Patrick, Flavie et votre pseudo-journaleux dévoué ...



Ambiance "Pirates de Caraïbes" ... Chaque joueur incarne un pirate sans foi ni loi, dont l'unique but est d'être le plus grand pirate de tout l'océan. Chacun des flibustiers est à la tête d'un fier navire décrit par 4 caractéristiques (voile, équipage, canon et coque), qui évoluent au fur et à mesure des visites des 6 îles et des combats sous les pluies de boulets, dans la course à l'acquisition de renommée et à l'accumulation des trésors et de la monnaie locale, les doublons ... Tout en évitant le cuisant "Retourne chez ta mère"® à la Crique des Pirates, suite à une bataille qui a mal tourné avec un autre joueur ou avec l'un des pirates noirs légendaires, qui sillonnent les mêmes eaux troubles. Après les judicieuses explications de Barbichette Noire (aka Pascal), nous nous élançons. Le démarrage est difficile (voire laborieux) pour certains : dès le début Patrick touche le fond avec l'option "Plongée" pour découvrir toute l'étendue des abysses environnantes, Cédric et moi-même apprenons à plusieurs reprises le 10 km brasse coulée, accrochés aux restes de nos épaves, allègrement et odieusement coulés par Pascal et Flavie, qui amassent sereinement trésors, doublons et renommée. Flavie, dans son élan, veut nous prouver qu'elle est la plus grande pirate de tous les temps en s'attaquant seule au plus terrible des pirates noirs : le Hollandais Volant. Elle apprend vite les rudiments de la nage. Les combats fratricides se font ensuite plus rares, les navires croulent sous les cargaisons de trésors et se font de plus en plus menaçants. Certains acquièrent même des perroquets tel Patrick, qui accumule alors à bord des quantités invraisemblables de trésors, visibles à plusieurs miles ... Au dernier tour, nous nous jetons tous sur le Hollandais Volant pour la gloire. Tous ? Non, Barbichette Noire, qui a réussi le tour de force majeur d'éviter toute la partie le "Retourne chez ta mère", nous laisse voguer à notre basse besogne. Au final, Pascal mène, talonné par Patrick (qui a failli nous émouvoir par tant de malchance au début de la partie ... Quelle stratégie sournoise !), et, à quelques encablures les uns des autres, une salve de pirates de pacotille composée de Flavie, Cédric et moi-même. Bref, un jeu plaisant, avec un soupçon de stratégie, un doigt de hasard et bonne dose de bonne humeur comme on les aime.



Oyez, Oyez ! Changement de décor et retour au Moyen Âge pour construire à l'aide de tuiles, un paysage parsemé d'abbayes et de villes, reliées entre elles par des routes et des prés, contrôlés par des partisans (respectivement moine, chevalier, voleur ou paysan), et rapportant des points lorsque les routes sont complètes, les villes sont entourées de remparts et les abbayes sont entourées d'autres tuiles. Les paysans, quant à eux, restent jusqu'à la fin de la partie pour le contrôle des prés, sur lesquels chacune des villes complètes donne des points supplémentaires ... La partie s'annonce serrée : 5 joueurs, 72 tuiles, soit 14 ou 15 tuiles par joueur tirées au hasard et posées. Différentes stratégies sont mises en place : contrôle des voies de communication, construction de petites villes multiples ou de quelques grandes villes, investissement à long terme avec un contrôle acharné des prés ... Quelques tentatives d'alliances éphémères apparaissent, histoire d'échanger quelques plans et d'arranger la pose de tuiles très attendues. Chacun campe sur ses positions et amasse des points. C'est finalement le contrôle des prés qui fit basculer la partie d'une courte tête en ma faveur, Cédric, Pascal, Patrick et Flavie suivant de très près. Bref, un jeu vite assimilé et vite joué (compter 30 à 45 minutes par partie), ou le calcul et le hasard s'assemblent dans une alchimie fine et très addictive.

Gilles

Warhammer par Cyrille

Une petite présentation succincte de la partie de Warhammer et du cadre de jeu.
Le cadre de campagne est le Midenland, province qui ce trouve aux marches du Nord de l'Empire. L'Empire est en flamme, les hordes chaotiques ont envahi les forêts ténébreuses et menacent les principales cités.

L'empereur Karl Franz a décrété la levée en masse, dans tout les villages les hommes, les elfes et les nains s'arment pour faire face au danger. Nos courageux aventuriers ont répondu a cet appel, d'une main fébrile ils ont apposé leur signature au bas de l'acte d'engagement (ou plutôt pour la plupart d'une croix maladroite).

Armés et équipés ils ont rejoint une compagnie franche, direction Middenheim. Ils se sont alors engagés, dans la noire et profonde forêt du Drakwald et là, hélas inexpérimentée et mal dirigée, la compagnie est tombée dans une embuscade. Ce fut un massacre, les survivants se sont retrouvés dispersés, perdus dans l'immensité de la forêt. Commença alors une terrifiante errance car les hommes-bêtes, si nombreux, allaient mener une funeste chasse. C'est alors que pour nos courageux aventuriers débuta, une nuit de sang...

Egarés dans la sombre forêt du Drakwald, transis de froid, nos courageux aventuriers tentent vainement de rejoindre la civilisation. L'orage gronde, sous le couvert de l'épais tapis de feuillages ils aperçoivent les éclairs qui zèbrent et transpercent la nuit. Des cris, des hurlement les jettent a terre, quelque chose s'approche.

A quelques centaines de pas, ils distinguent des ombres qui se déplacent a vive allure. Poussant des hurlements de détresse un cerf, épuisé et blessé, est poursuivi par plusieurs créatures effrayantes. Leurs corps ont l'apparence humaine, mais d'immondes traits bestiaux, révèlent leur nature corrompue. Seuls trois sont visibles, mais aux bruissements de la forêt, nul doute qu'il y en a d'autres... Le cerf ensanglanté, est abattu au pied d'un arbre, un odieux repas s'engage aussitôt malheureusement trop prés de nos héros. Les horribles créatures ne mettent pas longtemps a sentir la chair humaine. Le combat est inévitable, il est sans merci... Malgré l'avantage du nombre, les hommes bêtes sont anéantis au prix de cruelles blessures, nos héros n'ont pas le temps de savourer leur victoire, car la harde s'approche. Ils aperçoivent l'un d'entre eux, immense, affublé d'une tête de bouc menaçante, tenant une hache de bataille luisante de runes maléfiques... C'est la fuite éperdue, priant Myrmidia de leur accorder la vie sauve.

Cyrille

A suivre

Les radars automatiques : Gollum flashé à 140 dans Minas Tirith

Souvenir du GN diplomatique, Son Eminence Seb, meilleur costume

Le film : Star wars épisode III, la revanche des Siths

Je ne vous donnerai pas encore une fois mon avis sur ce dernier épisode de la saga, je l'ai déjà fait sur le forum. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore vu, la meilleure solution consiste encore à aller le voir, c'est le meilleur moyen de se forger une opinion, et de retrouver Annakin, Obiwan, R2, Yoda et les autres pour une dernière fois peut-être sur grand écran. A vous de jouer.

Photos : Flo, Steph, source internet…….

Rédaction : Saroulmal (Florian), Jacques, Gilles, Patrick et Cyrille
Arsenic : arsenic30.cheztiscali.fr
Forum :arsenicjdr.forumactif.com
Et sur yahoo groupes, jdr nîmes
Pour vos suggestions, remarques, coups de gueules, contacter Saroulmal sur la mailing list.
Le contenu de cette feuille de chou n'engage que l'avis des rédacteurs et le goût des lecteurs.