

ARSENIC

Mode d'emploi

Nouvelle nouvelle formule

Bulletin d'information de l'Association des Rôlistes et StratégEs Nîmois et Compagnie

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

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



Edito

C'est la rentrée !!! Et avec elle son cortège de bonnes résolutions.

Les projets fourmillent, et le club est résolu à s'ouvrir. Mais il reste à trouver la bonne dynamique, poursuivre les efforts effectués a cours de la saison dernière. Et avec les excursions effectuées cet été chez nos voisins, plein de bonnes idées ont été trouvés, des contacts ont été pris, et il faut espérer que tout cela enrichisse notre club. Et avec les renforts en effectif annoncés, le pari semble abordable.

Saroulmal, président plein d'idées.....

Le départ du prez (et même des prez !!)

Et oui en ce mois de septembre Seb, premier prez et membre fondateur d'ARSENIC tire sa révérence, appelé à travailler sous un autre horizon. Et il nous gratifie d'un pot de départ le mardi 28. Saluons ici son action en tant que président et MJ, et gardons comme souvenirs ces grands moments de jeu de rôle que furent les GN, les parties de Terse, le Hobbitball ou encore le prêtre sniper d'Enigma.

Et le second départ, que l'on espère provisoire, est celui de Fred, lui aussi éloigné de Nîmes pour raisons professionnelles.

Ils restent tous les deux bienvenus au club, et qu'ils soient tranquilles, ARSENIC tient le cap.

L'été des conventions

Riche en émotions pour certains, cet été fut également celui des conventions, auxquelles nos joueurs se sont volontiers déplacés. Un petit résumé dans ce numéro.



Des tournois en vue

Des tournois de figurines sont déjà prévus pour les mois d'octobre et novembre à Terra Ludis. Les hostilités débutent le 3 octobre avec un tournoi de Confrontation. A l'heure où paraîtra ce numéro les inscriptions seront déjà closes. Mais pour ceux qui n'auront pas pu participer, rendez-vous les 28 et 29 novembre pour DSTT 5 figurines. La partie jdr de cette rencontre devenue institution se tiendra quand à elle le week-end du 5 et 6 novembre. Espérons que comme l'année dernière, ARSENIC sera représentée en force.

L'été fut chaud, dans les t-shirts, pour les persos

Comme je le disais dans les news, cet été fut celui des conventions pour une partie des membres de l'asso. Une occasion de revenir sur ces événements pour peut-être donner envie aux autres de suivre les prochaines.

La convention cévenole vue par :

Saroulmal :

Un accueil sympathique, une très grande salle, de nombreuses tables (mais bizarrement peu de tables de JDR), un tournoi Confront, du W40k, du Warcraft III, un stand Asmodée, un marathon du jeu de rôle, LE créateur de Maléfices HIMSELF. Et six membres d'ARSENIC, Véro, Patrick Pascal, Jean-Luc, Steph et moi même le samedi. Les hostilités étaient lancées vers midi, et pendant que trois se lançaient dans le marathon du jeu de plateau, Patrick et Steph sortaient leur compos pour Confront. Les rondes furent longues, avec la décortication des nouvelles règles pour beaucoup de joueurs. Pendant ce temps là, les marathoniens enchaînaient les parties et les démos, dont Zombies d'Asmodée (et là pas mouv' your zombies) qui ne nous a pas convaincus. Jean-Luc arrivait en fin d'après midi pour jouer à une des peu nombreuses tables de JDR, et Véro se payait le luxe d'une partie de Maléfices avec l'auteur du jeu. Vers cinq heures du mat', après avoir reçu le renfort de Patrick et Stéphane (enfin libéré de Confront') pour une ultime partie de Mékong, les membres d'Arsenic se réunissaient pour décider de la suite. Les trois Vauverdois battaient en retraite, laissant les deux P sur place pour sentir le buzz du dimanche. Ce fut également pour le projet de T-shirt porté par votre serviteur le baptême du feu.

Patrick :

D'abord c'était long, très très long parce qu'au départ quand l'arbitre à annoncé 6 tours par rondes je ne pensais pas qu'il n'y aurait pas de limite de temps ! Cela fait que la première ronde a commencé vers 11h, la deuxième vers 4/5h et la troisième vers 21h !!!

(...)résumé des trois rondes disponible sur le forum.

Malgré toutes mes péripéties les adversaires rencontrés ont tous été sympathiques et fair play avec moi et à part l'attente entre les rondes (quant on joue 7 figs on fini souvent avant les autres !) c'était bien sympa !

A noter les autres armées présentes : les Sessais de Stéphane, et deux joueurs Mort-vivants.

Olivier :

Le dimanche, ne restaient plus que Patrick, Pascal, Jean Luc et moi ! Patrick suite à sa nuit est parti vers 13h00, le tournoi héroclix étant annulé faute de participant, Pascal est resté jusqu'à la fin pour le marathon du jeu de plateau, qu'il a d'ailleurs gagné ! Jean Luc est arrivé en cours d'après-midi pour une partie de Grey hawk ! Quand à moi, je me suis inscrit au tournoi de jdr (que je n' ai pas gagné) mais qui m'a semblé un peu tristounet car seules 2 parties étaient proposées (Warhammer et Berlin 13). Le Berlin 13 2nde édition s'étant terminé par un flag de trafic de sang, après toutefois un massacre en règle de pjs par le mj lors du braquage d'un supermarché ! Scénar terminé vers 17h15 , le Warhammer n'étant toujours pas achevé après remise des prix ! Vers 19H00 Un tournoi VTES et un tournoi Warhammer le jeu de figs avaient lieu pendant ce temps ! Concernant VTES le tournoi comptait surtout (et peut-être seulement) des joueurs du mal et fils, et ce sont vraiment des fous furieux qui y jouent depuis plusieurs années, n'hésitant pas à acheter 4 fois le même pack , pour avoir une même carte rare ! Ils participent d'ailleurs au championnat de France, c'est dire le niveau !

Steph :

Pat a déjà bien résumé pour sa part, je venais pour jouer et me familiariser avec les nouvelles règles qui ne manquent pas de nouveautés!! D'accord avec Pat pour la durée des parties : au secours!!

Plus de trois heures par ronde, c'est physique mais c'était instructif et nécessaire pour rebondir sur cette nouvelle façon d'ouvrir !!!!

C'était très sympa (et c'est aussi le principe des tournois) de pouvoir jouer contre d'autres armées, notamment les morts-vivants (bouh!) et les orques que je n'avais jamais affronté.

Bon bilan pour cette journée avec le plaisir en prime de jouer conte des armées peintes (enfin pas toutes, j'me comprends...) et des adversaires fair-play dans leur large majorité (là aussi j'me comprends ;-)

Bref bonne expérience pour la deuxième édition de Figur'Nîmes.

Voilà donc pour la convention cévenole. Pour la convention de La Garde, j'étais absent pour cause de vacances, mais je ne désespère pas d'avoir un jour un résumé. Vous pouvez toujours vous référer aux photos mises en ligne par Gilles.

Convention de La Garde petite approche par Gilles :

Arsenic a vaillamment défendu ses couleurs ce week-end à La Garde dans le Var : l'un d'entre nous a même eu un prix !

Une agréable découverte d'un tournoi visiblement mature et rôdé, où chacun a trouvé son compte : 2 jours de Wargame ou de JdR, de bonne déconnade (Cf. forumactif) et de bonne humeur.

Quelques photos sont en ligne à l'adresse suivante :

<http://homepage.mac.com/gillesrey/Arsenic/PhotoAlbum10.html>

Convention de Gémenos :

Pas plus d'infos.....

Et pour vous donner une idée, quelques photos :



La salle de la convention cévenole



Patrick face à l'inventeur du concept de fair-play à géométrie variable



Le team de La Garde



Patrick, el professor



Intenses réflexions, poutrer ou ne pas poutrer...

Vos résumés de parties

La campagne ADD, lancée par Jacques (suite)

Le scénario s'est déroulé samedi 4 juin et le groupe est passé 2eme niveau.

Usant de l'effet de surprise et de fioles d'invisibilité, la compagnie a réussi à quitter la vallée et à rejoindre la civilisation. Guidés par un des deux voleurs d'enfants, un nommé Will, ils ont trouvé un temple caché par des illusions dans la montagne. Il s'y trouvait un Portail qui les conduisit dans les Monts Nether, près d'un village hobgobelin à une semaine de marche de Sundabar, la Cité des Forges. Une prêtresse de Baine, Dieu de la Tyrannie, et un rôdeur barbare attendaient Will pour retourner à Sundabar.

Dans un rapide affrontement la prêtresse de Baine fut tuée et le pisteur fait prisonnier. Il conduisit le groupe jusqu'à la Passe de Tournepierre, non loin de la Cité et fut libéré.

Will qui les accompagnait toujours leur parla d'un certain Maître Léonard De Nanterre qui semblait être le chef du gang. Ses hommes étaient des Membres du Culte du Dragon, une secte ancienne qui prévoyait la domination du monde à venir par des Dracoliches.

Et le "Corrupteur" semblait être un dragon bleu avec lequel le culte entretenait des contacts en vue de sa transformation en dracoliche.

Jeune, le "Corrupteur" avait frayé avec la femme du seigneur Akbar et depuis les Caladan ont du sang draconique dans les veines.

Aurozharax, le "Corrupteur" installa sa progéniture dans cette étrange vallée perdue. Will livrait des enfants pour le compte du Culte du Dragon depuis 5 ans déjà, principalement des enfants de prostituées de Sundabar.

Ainsi l'ancienne légende de Sundabar sur les "Voleurs d'Ange", ces esprits qui volent les enfants venait des activités d'une cellule du Culte du Dragon présente à Sundabar depuis des décennies et dirigée actuellement par l'héritier des De Nanterre, Membre Officiel des Mages Gardes Du Maître de Sundabar, Helm Ami des Nains.

Le prouver allait être difficile mais impliquerait certainement la cessation des activités du Culte dans la ville. En effet Maître Léonard était le Porteur de Pourpre, le dirigeant local du réseau.

Le groupe grâce à Will vendit des objets et des armes récupérés et grâce à un profit rondet, loua une maison de 3 étages près des quartiers pauvres de la ville.

Will prit alors la poudre d'escampette espérant fuir la colère du Culte et le groupe entrepris des activités lucratives diverses durant un mois sans incidents graves.

Mais auront ils l'esprit de vengeance ? et d'ou viennent les elfes et les demi elfes du groupe ? Beaucoup de questions restent en suspend mais nos aventuriers se feront peut être des amis dans les rues et les auberges de Sundabar. Et ils sont dorénavant libres de faire ce qu'ils veulent.

A suivre...

Warhammer par Cyrille

Nuit de sang...(suite)...

Blessés, harassés nos courageux aventuriers semblent avoir réussis a s'éloigner de la menace des hommes bêtes. Signe divin ou pas, ils sont parvenus jusqu'a une route forestière qui longe une rivière. Au bout de quelques minutes de marche, ils découvrent une sorte de relais. La pluie tombe a verse, l'orage rend le chemin boueux et la rivière toute proche s'est transformée en torrent tumultueux. Là, ils aperçoivent deux elfes, qui semblent observer le relais.

De la civilisation...des compagnons...ils baignent dans le bonheur (dans l'eau aussi, vu les trombes d'eau).

Les présentations faites et compte tenu de l'éventuelle présence d'hommes bêtes, ils décident d'un commun accord de s'accorder un peu de repos a cette auberge. C'est un ensemble massif, bordé au sud par la rivière et entouré par les bois du Drakwald par ailleurs. La route contourne une palissade de bois qui protège les bâtisses pour s'enfoncer de nouveau dans la forêt. Prés de la rivière se trouve une petite cabane accolée au ponton d'un bac. Le relais est divisé en trois bâtiments, l'un d'entre eux étant sans doute une écurie, on distingue malgré le grondement du tonnerre, des hennissements de terreur de chevaux. Nos héros explorent alors les abords, l'eau a envahit le coin, rendant le sol presque marécageux.

Personne...

Les portes du relais sont fermées, de plus les cordes du bac ont été sectionnées. Plus inquiétant, une fouille rapide de la cabane du bac a révélé des traces de lutte et de sang. Certains ont besoin de soins et de repos. Par dessus la palissade on entre-aperçoit une faible lueur filtrer des fenêtres. Les hennissements de terreurs ne cessent pas, prudents nos courageux aventuriers (courageux...il faut le dire vite) franchissent avec habileté (hum... 😊) la palissade. L'auberge porte un nom curieux "l'homme encapuchonné". Ils osent frapper avec le lourd marteau de porte, a l'intérieur les discussions et les rires entendus auparavant cessent.

Un homme ouvre.

Son aspect est particulier, crane rasé, tablier sale, chauve et surtout obèse (il est aussi large que haut). Ses yeux sont étranges, très enfoncés et son accueil si froid ne laisse présager rien de bon. Nos héros hésitent...

Heureusement, un homme s'approche dans l'encadrement de la porte et "oh miracle" c'est un représentant des forces de l'ordre, Hans le patrouilleur rural. Epuisés, nos héros s'installent dans le restaurant du relais. La salle est déserte, pas de clients, une homme de service brique inlassablement le sol, son aspect a lui aussi sort du commun. Il est décharné avec un long cou, des yeux globuleux.

Bbbrrrr...un endroit charmant !

Les cheveux hurlent, gémissent.

Otto l'aubergiste obèse semble ne pas s'en préoccuper. Visiblement il est limité intellectuellement tout comme son homme de ménage, Fagor aux yeux globuleux. Hans le patrouilleur rural est plutôt enjoué. Il explique que le coin n'a pas été épargné par le mal qui rode dans la région : diligences attaquées, le bac pris d'assaut et son gardien assassiné. Les membres même du relais même ont été touchés, Wilfried, le jeune palefrenier a disparu depuis deux jours.

Excédés par les hurlements des chevaux, empreints de compassion ou simplement curieux nos aventuriers décident avant d'aller se reposer d'aider ses malheureuses bêtes.

Pendant que certains se reposent a l'auberge en charmante compagnie, des courageux s'avancent sous la pluie battante, accompagnés d'Hans (qui se révèle assez pleutre lui), vers l'écurie d'où émanent les cris déchirants.

Les pauvres bêtes semblent affolées, elles cognent contre la porte et contre les parois de l'écurie.

L'ouverture de la porte s'avère périlleuse, car les chevaux en émergent en trombe, piétinant au passage un de nos pauvre héros.

Les chevaux s'égayent dans la cour, ils portent les marques de leur affolement, certains se sont blessés.

A l'intérieur, les box sont dévastés. Prudemment, nos héros explorent l'édifice.

Qu'est-ce qui a bien pu causer cette panique...?

Une échelle permet d'accéder a un grenier a foin. Là, ils découvrent un horrible spectacle. Un jeune homme, vraisemblablement assassiné par une lame, gît sur le sol. Comble de l'horreur quelque chose lui a dévoré une partie du bras et de l'épaule. Est-ce Wilfried le palefrenier ?

Là ça a bougé..."ça" parait avoir fuit a leur approche, n'écoutant que leur courage, ils empruntent une trappe ensanglantée qui mène au toit.

La pluie toujours battante accueille celui qui risque un regard par celle-ci.

Rien en vue.

Par paranoïa (par prudence...?), nos héros décident de condamner la trappe et d'explorer la grosse remise toute proche. Cette remise renferme une diligence aux armes d'une compagnie de transport d'Aldorf et un énorme capharnaüm d'outils divers.

Rien, ni personne.

Quelque peu inquiets, les aventuriers retournent a l'auberge. Les chevaux paraissent s'être calmés et ont trouvé refuge auprès des chevaux de nos héros. Affamés, ils s'attablent.

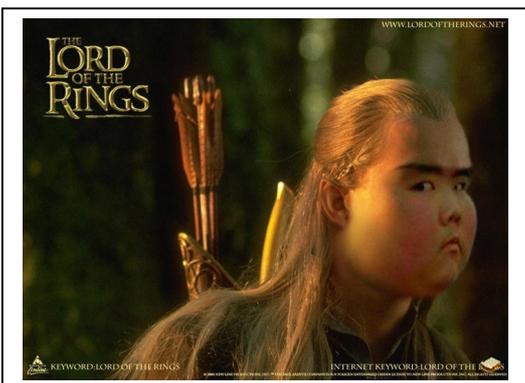
Cyrille
A suivre

Le film : Les 4 fantastiques ***

Film sympathique, orienté humour et effets spéciaux, efficace dans son ensemble et qui en annonce d'autres je pense. Un bon moment de divertissement, c'est toujours ça de pris. Et la réponse à notre question récurrente sur l'infirmière est oui !!! A ces infirmières (c'est pas moi qui le dit, c'est la Torche !). Le mois prochain : Nightwatch.



Le logo officiel.



Rédaction : Saroulmal (Florian), Jacques, Gilles, Patrick, Cyrille, Olivier et Steph

Arsenic : arsenic30.cheziscali.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.

Photos : Steph, Flo, Gilles, Pascal, Internet...