

ARSENIC

Mode d'emploi

Nouvelle nouvelle formule

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

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

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



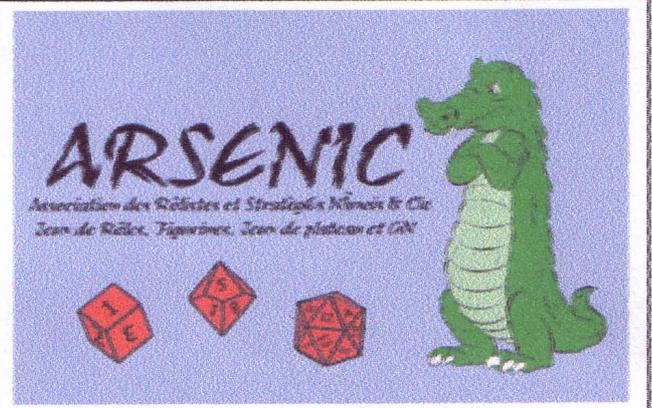
Edito

Après le déroulement de l'AG le 04 octobre, on peut dire que le mois fut calme...Mais à la fin du mois, les choses ont commencé à bouger dans le bon sens. Des essais pour le logo, une ébauche pour le nouveau site, la permanence, le GN Vampire qui nous a ramené beaucoup d'adhérents, enfin bref, ARSENIC s'anime. Reste que l'AMDE du mois n'est toujours pas sorti ! Désolé pour ce retard, et j'essaierai de faire mieux en novembre.

Saroulmal, président photoshoper.....

DSTT 5, deux week-end à ne pas manquer

Les 5 et 6 novembre, partie JDR, à l'IFAD de Montpellier comme l'année passée. Les 19 et 20 novembre, partie figurines, toujours à l'IFAD. Le thème cette année : Pirates. Tout le programme détaillé sur le forum. Venez nombreux.



Le croco qui nous représentera, reste à lui trouver un nom. J'attends vos propositions.

La permanence a besoin de vous

Dans le but d'instaurer une permanence ARSENIC à la MDQ, toutes les bonnes volontés sont les bienvenues pour que cette initiative prenne forme et permette le développement d'ARSENIC.

Un tournoi de Conf'3 trimestriel ?

L'idée a été lancée par Pascal, et elle me paraît plutôt bonne. Avec le nombre de joueurs présents au club, il n'y a pas de raison de ne pas y arriver. Reste à trouver les dates...

Démo le 31 octobre à Marguerittes

Cette démo pour des jeunes d'un centre d'animation sociale a été organisée par l'entremise de SEB. L'appel à candidature s'est révélé négatif, il est vrai que la date n'était pas bien choisie (un lundi). C'est donc seul que je vais me livrer au dur exercice d'initier au JdR ces jeunes garçons et filles. A suivre.....S.

Résumé du 6^{ème} édition du tournoi de jeu de rôle et de wargame

Les membres d'ARSENIC ont fait le déplacement en force : Patrick, Pascal, Stéphane, Cédric, Guillaume (guest) et moi-même sommes partis le Samedi à 7h (si, si). Le trajet fut sans encombre jusqu'à Toulon. Arrivés à La Garde, et malgré un plan, j'ai raté mon jet d'orientation, immédiatement rattrapé par une réussite critique (à moins que ce ne soit le MJ qui m'indique subjectivement « C'est par là -> ! ») : à peine garés pour nous repérer, une femme s'arrête, nous demande si nous cherchions la salle Gérard Philippe (notre destination), et nous y emmène !

Nous voici donc arrivés à l'heure. Première visite et premier constat : le lieu est idéal (une immense salle pour les figurines, un espace modulable pour le JdR, un bar, plus d'autres salles libres), des arbitres officiels sont présents, les décors des tables pour figurines sont travaillés avec différentes ambiances (urbain, campagne, désertique et glaciaire) et différentes époques (antiquité, médiéval, contemporain et apocalyptique).



Bref, l'organisation est visiblement rodée et ce tournoi a trouvé son public : 130 figurinistes (WarHammer, WarHammer 40k, WarHammer Antique, et pour la première année Confrontation 3), plus 70 rôlistes pour 15 tables (D&D 3.5, Vampire, L5A, Cyberpunk, Deadlands, Seigneur des Anneaux, Cops et INS/MV4). Avec en prime quelques détaillants et une démo *Flames of War*.

À 11 heures tapantes, les rondes de tournois de figurines commencent. Les rondes JdR suivent à 13h30, le temps du briefing des MJ. Pour ma part, j'ai entamé une savoureuse partie de CyberPunk, où j'incarnais un Corporate dont l'audit comptable d'une filiale minière s'avérait gênant, voire indésirable. Le ton était donné avec le crash « accidentel » de l'AV6 qui nous transportait. Accompagné d'un autre corpo, de deux solos (en lune de miel) et d'un techie, nous nous sommes retrouvés en pleine jungle, avec un village autochtone décimé, des indigènes belliqueux, des écoterroristes amateurs et des hyènes cybernétiques. Nous sommes arrivés à la mine, nous avons évité de justesse le bain de sang, et enfin nous sommes parvenus et jusqu'à son directeur, magouilleur invétéré ... Bref, une partie orientée « action », un bon collectif, une bonne dose de rire, des interprétations de personnages hautes en couleurs (chapeau aux deux solos) et un MJ retord : un excellent moment !

Le soir est vite arrivé, et ARSENIC a pris le large : direction Toulon Plage pour un casse-croûte et un délire collectif avec une apothéose au canari gode-ceinture (Cf. le forum pour des photos). Un beau coucher de soleil et une tranche de bonne humeur qui nous ont fait oublier les animations organisées à La Garde, et liées à son passé : depuis l'Antiquité, son « rocher » de 206 mètres de haut est un point de guet stratégique. Aujourd'hui, il ne reste que quelques ruines médiévales (l'Eglise Notre Dame et la Tour, perchés sur le rocher, et quelques fragments des deux remparts), qui ne sont qu'une enclave dans une urbanisation azurée galopante faite d'avenues rectilignes, bordées de palmiers et de résidences modernes et colorées, mais je m'égare ... Le samedi soir, deux conférences « Orques dans le Seigneur des Anneaux » et « Vie et Mort de la Chevalerie, l'histoire d'un ordre de guerre d'élite » avaient lieu à la salle Gérard Philippe, tandis que du mercredi au dimanche, et de 20h à minuit, étaient organisées les Nocturnes Médiévales : diverses animations étaient proposées dans les rues proches du Rocher. Avec au menu : spectacles équestres, tournois, expositions, reconstitutions historiques, ateliers initiatiques (danse, poésie, calligraphie et vitraux), tavernes ...



Pour le reste de la nuit, les moins courageux d'entre nous sont allés fermer leurs paupières, tandis que les autres ont persisté sur du JdR.

Le dimanche, les tournois de figurines ont repris à 10h, le JdR à 11h. Visiblement, Deadlands a été très demandé, et je me suis finalement retrouvé à une table INS/MV4. En démons qui se respectent, notre but ultime était de ramener l'Enfer sur Terre, en faisant suivre tous les saints sacrements (baptême, mariage et communion) au propre fils de son Ignoble Grandeur et en bafouant les Anges ... Mission accomplie, mais un scénario moyen, une table fatiguée, une joueuse égocentrique et antipathique, un MJ laxiste et absent, des incohérences, bref, une partie écourtée qui m'a permis d'aller voir la fin des tournois de Confrontation.

Le concours de costumes a clos tous les tournois à 18h30. Les déguisements et les interprétations de la quinzaine de participants étaient convaincants. D'ailleurs, quelques uns ont passé tout le week-end déguisés ! Enfin la remise des prix a clôturé ce week-end. Pascal a sauvé l'honneur d'ARSENIC en obtenant un prix au tournoi Confrontation 3.



Pour conclure, un bien beau week-end qui a fait beaucoup de bien à tout le monde sur tous les plans. Également un grand merci aux Tisseurs de Rêves pour l'organisation de cet événement qui regroupait 200 personnes venues de toute la France. À quand la 7^{ème} édition !

Gilles.

Vos résumés de parties

D&D Freeport par Jean-Luc

Nous en étions arrêtés juste quand nos chers héros apprenaient que le possesseur du sextant est prisonnier sur le bateau prison. Après tout un tas de plans particulièrement fumettes évoqués par chacun, on en arrive à une bête approche de nuit dans une barque au début et avec un sortilège de marche sur l'eau après avec distorsion du bois pour faire une brèche dans le bateau. Malheureusement cela a donné une magnifique occasion de fuite à l'ensemble des prisonniers. Branle bas de combat, gros bordel, mais nos aventuriers arrivent à récupérer leur homme, enfin leur demi orque nommé Drak. Après avoir causé la fuite de presque 400 prisonniers hautement dangereux, nos héros retournent au temple de Procan, mais le grand prêtre les redirige plutôt vers Celeb Solomon/Ezekiel Carthy qui est davantage au courant de l'affaire.

Arrivés devant la maison de celui ci, ils constatent que les gardes ont disparu. La maison a été visité, les gardes égorgés et Solomon a disparu ainsi que les tapisseries qui dépeignaient les vieux événements. Il y a des traces de combat. Là dessus ils entendent des pas sur le toit.

Il s'avère que les membres du culte les ont suivis et les attaquent à la sortie de la maison. Le demi orque se fait kidnappé par les individus, et une course poursuite pas courante s'engage dans Freeport pour le sauver.(imaginez un attelage suivi par un individu qui court aussi vite que les chevaux, suivis de deux gloutons aussi rapides, suivi d'un elfe et d'un orque et enfin d'un prêtre en armure d'écailles)..

Notre équipe peu académique arrive à les rattraper in extremis au port quand ceux ci allaient s'enfuir dans une barque. Nos héros parviennent à sauver Drak mais l'un des cultistes arrive à fuir en barque. Ils récupèrent aussi un des cultistes inconscient pour interrogatoire.

Comme aucun de nos chers aventuriers n'est doué pour ce genre de choses, c'est le demi orque Drak qui s'en charge. Le cultiste leur révèle qu'ils ont enlevé Carthy car ils ont besoin de lui et du sextant pour passer le triangle de l'enfer. Leur quartier général se trouve sur une île voisine dans ce qui était une tentative de faire une nouvelle Freeport.

Campagne AD&D par Jacques

Nos héros sont donc arrivés à la ville fortifiée de Sundabar, une ancienne forteresse naine sous laquelle on trouve l'Eternelle Fournaise, une faille volcanique qui permet de créer parmi les plus beaux objets forgés de Faerun. Ce fut l'occasion pour eux de voir des nains en chair et en os et aussi de faire le point sur leur situation.

Ils prirent la décision de former une Compagnie d'Aventuriers. Après une déclaration de création au palais et le versement d'une centaine de pièces d'or, la "Compagnie des Silmarils" existait enfin et leur permettait d'officialiser leur situation et de négocier des contrats d'engagement avec qui leur semblait bon. Après une petite enquête, il semblait évident que Maître Léonard de Nanterre était hors d'atteinte, du moins pour le moment et l'envie de voir la Mer et la fabuleuse Cité d'Eauprofonde pris le dessus sur leur soif de vengeance immédiate. Un contrat pour la protection d'une caravane de poteries à destination d'Everlund fut signé. Everlund étant l'une des Cités de l'Alliance des Marches d'Argent, reconnue pour son dynamisme commercial à environ 10 jours de Sundabar. La caravane partant à la fin du mois, il leur restait encore quelque temps pour régler une enquête de disparition commanditée par Maître Hallar, un artisan nain de leur connaissance. Un jeune forgeron humain devant de l'or à Maître Hallar avait disparu depuis environ 2 jours et devait être retrouvé.

Leur enquête les conduisit hors de la Cité, sur la route d'Everlund où la personne recherchée accompagnée d'un de ses amis et d'une inconnue aux longs cheveux bruns semblaient avoir rencontré un chariot et son équipage. Après cela le chariot repartait en direction d'Everlund et les traces de la femme se perdaient aux abords d'une enclave Thayenne proche de la ville. Quand aux 2 jeunes hommes, les traces s'arrêtaient là.

Kidnaping ? La Compagnie savait que cette femme brune passait environ tous les mois en ville et repartait à chaque fois accompagnée. De plus des disparitions mystérieuses frappaient la Cité mensuellement depuis presque un an. Des jeunes humains vigoureux en général. Leur intérêt se porta sur l'enclave Thayenne, une sorte d'ambassade des Sorciers Rouges de Thay où l'on pouvait acheter librement des objets magiques mineurs à des prix intéressants. Cette enclave étant considérée comme territoire Thayen, y enquêter semblait difficile. Les Thayens étant réputés arrogants et dominateurs ainsi qu'esclavagistes. Forts de ces renseignements les Silmarils firent leur compte rendu à Maître Hallar, leur employeur. Celui-ci déposa plainte au Palais pour qu'une enquête soit menée sur l'enclave et la compagnie incita le dirigeant local, Helm Ami-des-Nains, à agir vite pour élucider toutes ces disparitions successives. La réaction ne se fit pas attendre et Helm envoya une petite troupe accompagnée d'un prêtre de Heaum et des Silmarils interroger la dirigeante de l'enclave. Celle-ci fut étonnée mais ne tarda pas à collaborer dans le respect des édits qui menaient les relations entre l'enclave et Sundabar. Et très vite on démasqua la coupable, une magicienne de l'enclave sortait seule régulièrement tous les mois pour ne revenir que tard dans la nuit. Néanmoins celle-ci pris le groupe de vitesse et réussit tout d'abord à s'enfuir. Le Temple de Heaum utilisa la magie divine pour retrouver sa trace dans un bois proche. Les Silmarils et un prêtre furent chargés de l'appréhender, si possible vivante. Ce qu'ils réussirent à faire après avoir vaincu 2 zombis qui lui servait de gardes du corps. Après interrogatoire, on comprit que Kizzaf, la magicienne appréhendée, se livrait depuis un an à un trafic d'esclaves. Elle revendait ses victimes charmées à un marchand Thayen qui les ramenaient vers Everlund. Les Silmarils furent remerciés (et payés) pour avoir résolu cette enquête même s'ils étaient arrivés trop tard pour intercepter le chariot. Un coursier fut dépêché pour prévenir les autorités de la Cité d'Everlund dans l'espoir de retrouver les 2 disparus. Ainsi le premier contrat des Silmarils fut couronné de succès et leur réputation de défenseurs du bien et de l'ordre fit ses débuts à Sundabar, la Cité des Forges.

Ils étaient alors prêts à servir d'escorte à leur 2ème contrat. Direction Everlund, la Cité marchande aux abords de la Haute Forêt et au départ de la longue route qui mène jusqu'à Eauprofonde et la Mer de la Côte des Epées.

Mais ceci est une autre histoire.

Warhammer par Cyrille

L'heure est tardive, nos héros n'espèrent plus qu'un bon repas chaud et un lit douillet. Otto sert une sorte de ragoût arrosé d'une bière aigre, tandis que Fagor inlassablement récuré le sol. Tout le monde est silencieux, certains sont pensifs, que d'événements depuis le début de la nuit. Quelque chose paraît suspect dans la nourriture, est-elle rance, mauvaise ou bien pire...? Quelques uns repoussent prudemment leurs bols, d'autres bien trop affamés se resservent. Les paupières sont lourdes...lourdes...(pas les tiennes ami lecteur ! enfin...j'espère). Nos héros montent à l'étage se coucher, les elfes (peut-être de plus petite nature que les humains) dorment presque et il faut pratiquement les porter jusqu'aux chambres. Mais certains sont méfiants (paranoïa aiguë...?), ils ne peuvent s'endormir sans avoir exploré les chambres avoisinantes. Et là...ils découvrent une horreur sans nom. Des cadavres violentés jonchent la chambre mitoyenne. Une boucherie indicible, le sang

encore frais d'une famille sauvagement assassinée. L'auberge rouge... Malheureusement, ils ont fait du bruit et les sons de pas lourds proviennent des escaliers. Impossible de réveiller les effes...!
Asuivre.....

Petites annonces

Arsenic cherche bonnes volontés pour participer à la réalisation de son futur nouveau site Internet. Contacter la rédaction qui fera suivre.

Joueur griffon Conf'3, fatigué de servir de défouloir à des gros loups, cherche joueur avec armée abordable pour enfin avoir une chance de ne pas se faire raser en trois tours. Contacter Saroulmal.

Cherche volontaires pour assurer les permanences du samedi et du dimanche à la MDQ. Voir le nouveau calendrier des permanences à cette même MDQ.

Afin de réaliser des sujets sur les créations de JdR personnelles de nos membres, la rédaction cherche des articles et des présentations dédiés jeux.

Humour



Le film : Nightwatch ***

Un film bien sombre, qui démarre en douceur une trilogie dont on attend beaucoup. Sans être décevant, ce premier opus reste un peu en dessous de mes espérances au niveau intrigue, mais reste visuellement de qualité. Vivement la suite, à sortir prochainement, Daywatch.

Rédaction : Saroulmal (Florian), Jacques, Gilles.
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 : Gilles, , Internet...