

# ARSENIC

## Mode d'emploi

*Nouvelle nouvelle formule*

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

Feuille de chou à parution mensuelle et régulière (on essaye)-Décembre 2005

### NEWS-NEWS-NEWS- NEWS-NEWS-NEWS- NEWS-NEWS-NEWS- NEWS-NEWS



#### Edito

Et voilà le dernier numéro de l'année 2005 ! Année pleine de rebondissements et de renouveau pour Arsenic, et année bien remplie. L'objectif de 2006 est simple, faire connaître l'asso et notre hobby, et continuer sur nos bonnes résolutions. Et aussi sauver notre local, car les nouvelles ne sont pas des meilleures. Parmi celles-ci, il y a la permanence, dont je reparlerai dans ce numéro.

Sur ce, bonnes fêtes à tous, et attention aux excès en tout genre en cette période de fin d'année. A l'année prochaine !

Saroulmal, père fouettard.....

#### La permanence décolle, mais.....

Il y a encore des efforts à faire ! En effet seul un petit groupe s'investi pour faire tourner la permanence, qui rencontre une certaine affluence, mais toujours les mêmes. Les principales activités sont pour l'instant les figs (avec comme fil jour la campagne Dogs of war) et le platal, mais on attend des volontaires Jdr. La permanence sera ce que vous en faites, alors n'attendez pas qu'on vous propose quelque chose qui vous botte, venez avec vos idées !



#### Le courrier de Faucon Gris

Ce petit journal résumant la campagne D&D Greyhawk en cours est disponible dans l'espace fichiers de la mailling-list. Consultez-le.

#### Un croco plein d'avenir 2

Il s'appelle donc Arsène, mesure la taille qu'on lui donne avec un logiciel de retouche image et est tout vert ! Qui ? Mais notre mascotte bien sûr. Et au mois de janvier il ornera (enfin) les cartes de membres, et sans doute le T-Shirt, propositions à venir...et décisions en ce début 2006 pour que tout le monde puisse avoir le sien pour les conventions, dont Figur'Nîmes 2 les 8 et 9 avril !



## Vos résumés de parties

### Warhammer par Cyrille

Les pas sont pesants, le jeune et brave écuyer presse son bouclier contre lui et risque un regard dans l'escalier. Otto s'y trouve, l'air menaçant, armé d'un couteau de boucher et suivi par son âme damnée...Fagor pareillement armé.

Et les elfes dorment toujours !Un combat s'engage, le couloir et l'escalier sont exigus .Otto charge, nul doute qu'il cherche à tuer. Nos héros tant bien que mal, parent, esquivent et ripostent. Mais voilà qu'une perfidie risque défaire basculer le combat en leur défaveur. Surgissant de nulle part, une horrible créature, mi-humaine mi-araignée, vient larder nos héros de coups de lance dans le dos !Tout ce fracas, fait qu'un de nos dormeurs elfes, daigne enfin se lever rétablissant ainsi l'équilibre. Notre jeune et brave écuyer fait des prouesses, il repousse les attaques brutales conjuguées d'Otto et de Fagor et au final bien que percé de coups, il parvient à leur ôter leurs vies de damnés. Reste l'étrange et affreux hybride, celui-ci désormais esseulé tente de fuir et y parvient malgré les attaques multiples qu'il subit, telle une araignée il s'évanouit par les toits (chose à peine croyable, il a même évité une attaque d'une violence inouïe d'un des joueurs qui lui avait lancé un chandelier (combien de dégâts un chandelier svp ?)). Abasourdis...nos héros sont comme sonnés après un combat aussi violent. Le dernier dormeur est réveillé à coup de douces claques. Une menace rode sur les toits, ils le savent. Myrmodia par l'entremise de son dévoué initié tente de soigner les plaies les plus graves. Mais...\*boom\*...\*boom\*... On frappe à la porte de l'auberge.

La nuit est désormais bien avancée, une poignée d'heures avant l'aube. Nos courageux héros s'avancent vers la porte se demandant qu'est-ce qu'il va bien pouvoir leur arriver encore, en cette nuit sanglante. Quelque peu nerveux, ils ouvrent à toute volée la porte et accueillent le visiteur par un lancer de filet. (nos rôlistes auraient-ils trop regardé Gladiator 😊). Mais le nouvel arrivant ne s'en laisse pas compter, brillamment, il s'extirpe du filet. C'est un elfe...Quelque peu abasourdi par cette démonstration de bienvenue, il conte ses mésaventures dans la sombre forêt. Nos héros, soulagés, finissent par l'accueillir dans cette rouge auberge en lui expliquant la situation. Des ondes néfastes hantent ce lieu...le nouvel arrivant y semble sensible. Il guide nos héros jusqu'à une ténébreuse cave .Le cauchemar n'est pas terminé, d'une trappe s'échappent d'indicibles mélopées. Rassemblant leur courage (héhé 🤖) ils descendent de grandes marches taillées dans la pierre. Ils aboutissent à une grande caverne, très anciennement creusée. Au fond se dresse un autel infernal à coté duquel se tient un homme en toge sombre. Hans le prétendu patrouilleur rural. Il psalmodie dans une langue rauque des paroles incompréhensibles, mais un nom est récurrent...Tzeencht...Des fumeroles roses émergent peu à peu de l'autel, une forme affreuse semble se constituer, une horreur sans nom. Cette chose est changeante, des gueules terrifiantes apparaissent et disparaissent ça et là, le maître des mutations...l'infâme Tzeencht est à l'œuvre. 😬 Nos héros sont pétrifiés de peur...l'horreur rose engloutit Hans le sectateur et propulse une boule abjecte sur eux ! La situation est grave d'autant plus qu'au plafond rode l'horrible homme-araignée. Haut les cœurs...! Surmontant leur peur, nos héros se dressent face au danger, le combat est âpre, certains tombent inertes. (morts...?). L'immonde créature répand le sang autour d'elle, mais nos héros l'abreuvent de coups. Soudain elle semble se voiler, comme devenir translucide, immatérielle. Vaincue, elle disparaît dans les limbes infernales, laissant une terrible marque à son vainqueur. Est-ce la fin de cette nuit de sang...? Peu à peu, ils découvrent l'horreur absolue de cette sinistre auberge. Des vêtements amassés, des landaus vides, des alliances...etc... Combien de personnes sont-elles mortes dans cette auberge rouge...? Enfin, le soleil pointe faiblement, une nuit de sang s'achève.

A suivre.....

### Campagne AD&D par Jacques

Samedi 8 octobre à 18h00 a eu lieu la suite de la campagne "Les Larmes de Pitié" avec 3 nouveaux joueurs et un des anciens membres du groupe de départ. Les 3 nouveaux membres sont Jérôme un Guerrier du Temple de Tymora qui aurait accompagné le groupe depuis son départ par téléportation d'Eauprofonde, Stéphane, un Mage elfe d'Everaska recommandé par Khelben et parti lui aussi d'Eauprofonde pour soutenir la Main Céleste dans sa Quête des Pierres de Darklens et enfin Fabrice un Druide Roublard issue de la vallée de Solade qui vivait jusque là seul dans les bois de la vallée et qui a décidé de lutter pour libérer son âme en soutenant le groupe. Yuan était le seul membre présent du groupe d'origine des impératifs personnels retenant les autres joueurs. Le scénario s'intitulait "Rendez vous nocturne" et s'est terminé vers 4h00 du matin.

Le groupe disposait donc de 3 jours avant le rendez vous sur l'Île des Miroirs. Dès le lendemain de l'attaque du château des Caladans, la population de la vallée se préparait à quitter les lieux. Les joueurs absents se chargeant

d'escorter la population à travers les monts Néther jusqu'à la forteresse de Sundabar qui avait résisté à l'attaque orc.

Une journée fut donc prise pour faire emprunter le portail caché dans la montagne aux villageois, le groupe se sépara en deux, les joueurs présents restant dans la Pierre de Solade, les absents se chargeant des villageois et repartant vers les Marches d'Argent et Sundabar à 8 ou 9 jours de marche du portail. Les quatre membres restant étaient donc Jérôme, Stéphane, Fabrice et Yuan, ils passèrent une nuit tranquille à l'abri dans le poste de garde fermant le col de la vallée de Solade. Tôt le lendemain, ils rejoignirent le village déserté, y arrivant en milieu d'après midi et commencèrent à s'organiser. Ils étaient assez indécis sur la stratégie à appliquer.

Le lendemain, jour de la rencontre qui devait avoir lieu vers minuit, et sous l'impulsion du guerrier de Tymora, ils empruntèrent une embarcation pour se rendre sur l'Île des Bêtes Miroir, ils y arrivèrent vers 11h00 du matin. Toujours menés par le guerrier, ils s'enfoncèrent dans les bois qui recouvraient l'île à la recherche du temple enfoui ou devait se situer le Portail par où arriverait l'ennemi. Après une centaine de mètres de progression sur un petit chemin serpentant dans les bois, ils furent sommés de quitter l'Île par une des Bête Miroir apparaissant soudainement au détour d'un taillis. Le mage du groupe décidant de lancer un sort fut immédiatement attaqué et le combat débuta contre 5 bêtes éclipsantes embusquées. Sans trop de difficulté le groupe réussit à tuer les 5 créatures et continua sa progression vers le centre de l'Île. Aux environs de midi, ils finirent par arriver devant l'entrée d'une construction Nétherisse recouverte de végétation et semblant abandonnée depuis des siècles. Des escaliers obscurs s'enfonçant dans le sol les menèrent au deuxième portail par où devait arriver soit le dragon, soit le Porteur de Pourpre du Culte du Dragon environ 12h00 plus tard. Des jeunes bêtes éclipsantes furent "maîtrisées" par le guerrier de Tymora, le temple se trouvant être la tanière de ces créatures et le groupe profita du temps qu'il lui restait pour se reposer. Partout des squelettes de grands quadrupèdes, des "chameaux" d'après le mage elfe jonchaient le sol du Temple prouvant que les Bêtes Miroir devaient être nourries par l'entremise du Portail.

L'ennemi allait donc apparaître d'ici peu au travers de ce cercle de pierre jusque là inactif. Vers 23h00 en pleine nuit le groupe prenait ses positions après avoir établi une stratégie d'attaque. Vers minuit le portail s'activa, le groupe était prêt à agir. Grâce à un sort de détection de l'invisibilité, le mage surpris un quasit qui arrivait subrepticement par le portail, il l'enferma immédiatement dans un dôme de glace afin qu'il ne donne pas l'alerte. Après une courte réflexion, le groupe emprunta le portail pour bénéficier de l'effet de surprise. Ils se retrouvèrent tous de nuit au beau milieu d'une tempête de sable à la lumière diffuse des braseros du Temple où se trouvait la sortie du Portail, quelque part dans un désert inconnu, distinguant à peine des formes humanoïdes dans les ténèbres. Ils chargèrent. Le premier ennemi à succomber fut le Porteur de Pourpre du Culte du Dragon pris en tenaille par les 2 guerriers du groupe. Ensuite 2 guerriers demi orque lourdement équipés qui tenaient une créature reptilienne en laisse furent éliminés, la créature s'avéra être un basilic cagoulé qui eut le temps de pétrifier un loup sanguinaire invoqué par le druide avant de périr sous les assauts du groupe. Récupérant une nouvelle pierre d'activation de portail que possédait le Porteur de Pourpre ainsi qu'un étrange cercle d'or et d'ébène gravé d'inscription Nétherisses, le groupe se replia de l'autre côté du portail en attendant que la tempête de sable cesse. Ils en profitèrent pour fouiller les cadavres, récupérer des composantes magiques sur le basilic et se reposer. La nuit passa et ce n'est que vers midi que cessa la tempête de sable. Le groupe put alors observer un spectacle inquiétant. Sous une épaisse couverture nuageuse zébrée d'éclairs à quelques 2 kilomètres du portail et dominant un lac aux eaux sombres et calmes flottait dans les airs une immense masse rocheuse sur le haut de laquelle des constructions étaient établies comme pour une forteresse "flottante".

Des points lumineux semblaient y indiquer une présence intelligente. La masse rocheuse flottait immobile à environ 200 mètres de la surface du lac. Autour du portail on pouvait voir les ruines d'anciens bâtiments qui laissaient bien vite place à une étendue désertique de sable et de rocher aussi loin que portait la vue, seule à l'horizon, une chaîne de montagne brisait cette monotonie. D'après le mage du groupe, le passage débouchait quelque part dans la partie nord du désert d'Anauroch au milieu de ruines Nétherisses mais la forteresse flottante lui était inconnue. Le groupe attendit la nuit pour envoyer un éclaireur volant. Celui ci repéra un belvédère sur les bords du lac, sous la masse rocheuse, le cercle d'or et d'ébène trouvé sur le Porteur de Pourpre semblant pouvoir s'encaster dans un pilier présent au milieu du belvédère. Il distingua également un immense trou cylindrique perforant de bas en haut la masse rocheuse flottante, sans oser s'y aventurer. Enfin il observa une plate-forme en bois déserte sur la partie supérieure du rocher flottant, éclairée par des torches 2 passages en partaient dont un bloqué par une herse, au milieu de la plate-forme une tourelle de 2 étages en bois était dominée par 2 balistes orientées vers l'horizon. L'éclaireur rejoignit le groupe riche de ses informations. Quelles actions allaient ils maintenant entreprendre ? Haut dans le ciel, la mystérieuse citadelle semblait receler bien des mystères et il leur fallait agir vite avant que l'ennemi ne s'organise mieux, la disparition du Porteur de Pourpre risquant déjà d'être remarquée.

Le groupe hésitait et devrait attendre la semaine prochaine pour continuer l'aventure.....

A suivre.....

## Histoires de permanences.....

Que se passe-t-il donc aux permanences ? Et bien ces quelques lignes vont vous renseigner.

Les premières, tenues par Pascal et Steph, ont eut pour but de réaliser des ateliers peinture et des training Conf'3 pour ceux qui allaient participer au tournoi DSTT5, avec les résultats que l'on connaît, tant au niveau jeu que peinture. La première que j'ai eu l'occasion d'animer le 5 décembre m'a permis de prendre (encore !!!) une raclée à Conf', cette fois par Patrick, et pour les autres de jouer à Wanted, amené par Olivier, et aux Chevaliers de la Table Ronde, amené par Pascal, avec au milieu un petit verre de champagne pour fêter mon anniversaire. Le 11 décembre, c'est Patrick qui s'y collait, rejoint par Pascal et Steph pour de la peinture, et de Greg pour une initiation à Conf'. Les autres membres présents se contentant d'un bonjour et de renseignements divers, notamment sur Dogs of War.



La dernière enfin, celle du 18 décembre, la dernière de l'année, fut l'occasion de débiter la campagne DoW, qui va être notre fil rouge pendant un petit moment. Le principe est simple, monter une petite compagnie de figurines Confrontation, leur donner un background et les faire évoluer sur fond de missions style chasse aux primes. Pour tous les détails, consultez l'excellent résumé des règles fait par Patrick sur le forum. Et comme cette année, pour des raisons de timing, (et de flemme pour moi), il n'y a pas eut de partie de Noyel, c'est une permanence de Noyel qui l'a discrètement remplacée. Phiménas était venu présenter VTES, hélas sans succès. Greg est venu nous montrer ses dernières acquisition, des morts vivants d'Achéron pour débiter à DoW, et Dorothée, Patrick, Pascal et moi même commençons la campagne, avec les deux premières journées. Je ne vous ferai pas ici le résumé des parties, je garde ça pour la prochaine fois, mais le système de progression est intéressant, la campagne a des chances d'être sympa ! Cédric est également passé faire coucou, et manger un peu de gâteau et déguster quelques truffes.

S., avec son bonnet rouge.....

## GN VAMPIRE par Eric

### Partie du 19 novembre

Les domaines ont été définis pour la cité, certains ont été récompensés, d'autres non. Le Nosfératu Dimitri a été surpris usant d'Occultation afin d'espionner les tractations du consulat. sa punition est de consacrer son temps à aider les autres pour bâtir leurs influences sur Nîmes. Des voix ont crié à l'injure, la punition étant presque une récompense.

Les anarchs, menés par Urguel, se sont montrés actifs en cette nuit, allant même jusqu'à menacer l'Elysium. Punaise, fâché, a déclaré la guerre ouverte au mouvement anarch. Pendant ce temps, certains caïnites de la cité

ont pu faire la rencontre de Sancho, membre d'une certaine faction neutre Anarch...D'autres encore ont constaté de drôles d'évènements place d'Assas, certains parlent de fantômes...

#### Partie du 10 décembre

##### **Tenue de soirée exigée.**

La soirée a démarré sur les chapeaux de roue avec l'arrivée de Maciste et d'Urguel en Elysium. Après avoir promptement éliminé Punaise (CéléritéPotence), Maciste s'est installé en Elysium et a entamé un débat sur la légitimité de Flaque, l'Actuel de Prince de Nîmes. Les nouveaux nés ont fait bloc face à cet ancien et lui ont réaffirmé leur allégeance envers l'Ancien des Masques.

##### **Le Prince se lève !**

Ensuite Flaque est arrivé. Le Prince de Nîmes a tout de suite pris le parti "d'accueillir" les trublions. Maciste et le Nosferatu ont échangé longuement sur leur passé, leurs intentions. L'ancien Brujah a alors montré qu'il visait le trône nîmois ,quitte à manipuler les anarchs. Urguel semble avoir mal pris la chose... La conversation a pris un tour plus violent quand Urguel a traité Flaque de "Lépreux". Le Prince a alors frappé le malkavian qui a disparu immédiatement (Dissimulation). Maciste a tenté de frapper le Nosferatu mais David Rodon, l'ancien Gangrel, s'est interposé. S'en est suivi un échange de coups entre les deux vampires, David jouant de la légendaire résistance des Gangrel. Voyant le mur imparable, quoique en défense, qui s'opposait à lui, Maciste a décidé de quitter cet Elysium sans oublier de clamer à tous "C'est MA ville"

##### **Nîmes by night**

Lors de la conversation avec les anarch, ils ont avoués avoir enlevé deux membres de la Praxis, le Nosferatu Dimitri et l'Ancillae Toreador Elisabetha Sirani. Plusieurs actions ont alors été tentées dont une rencontre avec Sancho et une visite du Domaine de l'Ancillae Toreador. Les Nosferatus, plus informés, ont foncé dans la ZUP par les égouts accompagnés par David Rodon.

Sancho absent, les deux premiers groupes se sont finalement rencontrés chez la ravissante toréador, surprise de voir débouler autant de nouveaux nés (en fracturant une porte d'ailleurs). Marcus, le Prévôt toreador, a été giflé pour cette intrusion mais tous ont été rassurés de voir que l'Ancillae se portait à merveille. Elle a d'ailleurs rapporté une discussion que les anarch ont eu après qu'elle les aie eu mis en fuite (Présence). Un indice sur le lieu présumé de détention de Dimitri : un certain bâtiment G2. Après avoir recoupé certaines informations détenues par plusieurs nouveaux nés, il a été décidé d'aller voir du côté de la ZUP (tiens tiens diraient les Nosfératu...)

##### **ZUP, Z'ai Un Pistolet !**

Là bas, le petit groupe nosfé s'est frotté à la population locale mais la rencontre semble avoir mal tourné puisque des coups de feu ont été tirés. David Rodon, sûr de sa résistance (Force d'âme) a protégé le nouveau né un peu trop enthousiaste...

L'autre groupe a finalement trouvé un immeuble nommé G2 au cœur du quartier Valdegour. Une visite des caves s'est imposée...

##### **Des yeux dans la cave.**

Après une entrée solitaire, Maxime, un Brujah nomade d'Occitanie, a invité les autres à entrer. Un tour d'horizon et un peu de marche dans les longs couloirs sombres des sous sol de l'immeuble ont amené le groupe vers une cave autour de laquelle gisait quatre tas de cendre pour le moins étrange. Au loin une forme floue et deux yeux rouges brillants. Maxime a tenté de suivre la silhouette mais en a perdu la trace.

Dans la pièce à la porte détruite, enchaîné au mur, Dimitri attendait, nerveux...

##### **Histoires de fantômes Anarchs**

Un peu plus tard en Elysium, Benjamin Montcalm, le gardien de L'Elysium nouvellement promu, et Juggler, nouveau consul, ont reçu des appels émanant, pour le premier de Sancho, et de François Volontat pour le second. Sancho semblerait avoir reçu le message du nouveau Ventrue et acceptait donc une rencontre. Après moult discussions, rien de concluant n'est ressorti de cette rencontre à part une vague promesse d'aider à la destruction d'Urguel en cas d'affrontement. Du côté de la Place d'Assas, les nouveaux nés sont tombés sur l'horrible spectacle d'une femme agressée par 4 hommes...nus. Les hommes, apparemment dans un état second ont fait montre d'une excitation sexuelle incroyable. Ils semblaient déborder d'énergie au point qu'ils ont opposé une résistance des plus surprenante. Leur état dramatique et le combat qu'il a engendré s'est soldé par le meurtre de deux d'entre eux. Heureusement la Mascarade a été préservée...

##### **A vos rangs !**

La soirée s'est ponctuée par une longue diatribe de Punaise, mis sermon, mis conseil de guerre. Les principales idées qui en ressortent sont de lutter contre les anarchs par le biais des influences que la Camarilla peut développer sur la ville. Il va aussi falloir amener Sancho à rejoindre la Camarilla s'il veut qu'on lui fasse confiance. Et enfin il a aussi été émis l'idée de confier le problème de la Place d'Assas aux Tremere. L'intrusion, apparemment involontaire, d'une arme à feu dans l'Elysium a conduit Punaise à quitter les lieux sur des mots fâchés : "Démerdez vous !"

Luke, il paraît qu'il y a des MJs à  
ARSENIC



Luke, Mireille Dumas a dit que le jeu  
de rôles ça rend fou



### Dernière minute !

Encore une fois, des nouvelles sombres planent sur l'avenir de notre local ! Je demande à tout le monde de se mobiliser pour montrer que nous existons (remplir la permanence, organiser des parités, recruter...), et nous allons tenter de contacter la presse pour avoir un article dans Midi Libre ou la Gazette, sinon nous risquons de nous retrouver Sans Local Fixe d'ici très peu de temps ! Une réunion du bureau à ce sujet aura lieu début janvier, et une A.G. extraordinaire suivra peut-être. En attendant, nous essaierons de faire suivre l'actu sur le forum !

### Le film : King Kong <sup>AAAA</sup>

Je ne vais pas vous faire l'insulte de vous rappeler l'histoire de King Kong, je vais juste vous dire que cette version par Peter Jackson se veut fidèle à l'esprit de la première, les effets spéciaux (énormissimes) en plus. Une réalisation soignée, un casting au top (et la plastique de Naomi Watts) font de cette version un excellent film, au cours duquel on ne voit pas passer les 3 heures qu'il dure

### Petites z'annonces

Cherche pièges à loups, grand modèle, contacter Saroulmal.

Cherche un peu de participation pour AMDE.

Le rédac chef souhaite de bonnes vacances à tout le monde.

Il manque encore des cotiz !!!!!

Rénovation du site internet, on embauche !



Rédaction : Saroulmal (Florian), Jacques, Cyrille et Eric

Arsenic : arsenic30.cheztskali.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 : Flo