

ARSENIC

Mode d'emploi

Nouvelle nouvelle formule

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

Feuille de chou à parution mensuelle et régulière (on essaye)-Janvier 2006

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



Edito

Je vous souhaite à tous une bonne année 2006, et j'espère qu'elle vous apportera tout ce que vous désirez ! Du côté de la MDQ, les choses ont l'air de s'arranger, et nous pouvons espérer un sursis pour 2006, mais il va falloir commencer à se poser sérieusement la question d'une solution de rechange, juste au cas où ! C'est LE défi de 2006, décider du sens que nous voulons donner à ARSENIC, tant il devient évident que le fonctionnement actuel ne sera pas viable longtemps, et pour cela, j'attend une participation de tous.

Saroulmal, résolu....

Dogs of War, promenons nous dans

Arkhaash

Comme indiqué dans le numéro de décembre, la campagne Dogs of war constitue le fil rouge (voir le fil tout court !) des permanences. Plusieurs journées ont déjà été jouées et des XPs engrangées. La bande du Cardinal n'est cependant pas encore localisée, nous avons donc de longues heures de jeu devant nous. Je vous propose de découvrir chaque mois, dans la mesure du possible, le background d'une des compagnies de la campagne. Et comme pour l'instant je n'en ai qu'une, ce seront les Pénitents de Dendo Cartha qui ouvriront le bal.



Arsène sur vos T-Shirt et vos cartes de membres.

Nous l'avions en projet depuis longtemps, il est temps de s'y mettre ! Pour le t-shirt, je vous propose donc un T-shirt uni clair avec le logo en couleur ou en noir et blanc, au choix, car e fournisseur que j'ai trouvé ne fait pas les T-shirt noirs. Prévoir un prix aux alentours de 10€. Les cartes de membres seront disponibles dans le courant du mois, à vous ensuite de venir les chercher !

Vos résumés de parties

D&D Freeport par Jean-Luc

Après s'être procuré une barque, nos aventuriers se mettent en route vers Libertyville. Ils découvrent les restes de cette entreprise, maintes fois détruite par des pirates à la solde de Drac qui ne voulait pas de "concurrence", ou parfois attaquée aussi par des sahuagins. Quelques huttes éparses, et une vieille tour. Ils sont soudainement attaqués par un cultiste qui était caché au sommet de la tour. Après s'en être débarrassé suite à un combat aussi ridicule qu'amusant, ils découvrent une porte secrète qu'ils s'empressent de détruire pour passer. (Le cultiste possédait la "clé", mais nos héros sont trop pressés pour réfléchir). Ils découvrent un tunnel s'enfonçant droit dans le sol. Après une série de pièges vicieux et d'embuscades par les cultistes, ils découvrent Carthy étendu sur un autel. Derrière lui un homme habillé comme un pirate, portant un masque étrange qui lui recouvre la bouche. Il exige le sextant magique. Mais nos héros ne l'entendent pas de cette oreille, et se ruent au combat. De derrière des colonnes surgissent d'autres cultistes, pendant que leur chef lance une colonne de feu sur nos héros.

Ensuite il sort deux armes étranges en forme de "pipe" et BOUM ! Un son d'explosion, de la fumée, et des blessures étranges qui apparaissent sur nos aventuriers. Quelle est cette arme magique qui ne demande aucun mot de commande ou d'incantation ? Nos héros vous l'avez compris n'ont toujours pas le temps de réfléchir, et répliquent de tout leur arsenal personnel. Ils remportent la victoire in extremis mais deux cultistes dont leur chef parviennent à s'enfuir, visiblement volatilisés sans laisser de trace.

Carthy reprend conscience sur l'autel. Il est gravement blessé, mais refuse des soins, et préfère boire une potion en sa possession. Nos aventuriers sont malgré tout déçu de ne pas avoir trouvé de trésor, et rentrent à Freeport avec Carthy. Ils décident d'engager un équipage pour faire voile vers le Triangle de l'Enfer maintenant que les voilà en possession du sextant et Carthy finit par accepter de les accompagner avec réticence. Les voici partis avec une nouvelle recrue vers le fameux Triangle. Lors de leur départ, il leur semble voir un bateau prendre la mer en même temps et prendre la même direction qu'eux. Mais le voyage n'est pas de tout repos. Ils doivent essuyer une terrible tempête ainsi qu'une attaque de pirates barbares venus de la péninsule Thilonienne, très loin au Nord. Finalement ils arrivent sur les lieux où le Triangle de l'Enfer est répertorié. Celui ci se manifeste soudainement par un immense maelstrom, une tornade comme personne n'en a jamais vue. Carthy commence à utiliser le sextant magique pour créer une sorte de bulle de protection autour du navire. Tout d'un coup, apparaît dans les airs, une créature humanoïde, décharnée, pourvu d'une queue dotée d'un dard empoisonné, des griffes comme des dagues. Ce diable osseux s'attaque à Carthy. Un combat terrifiant s'engage contre cette créature d'une puissance sans commune mesure avec tout ce qu'on put affronter nos héros jusqu'à ce jour. Malgré tout, avec l'aide de Carthy, et après avoir couru dans tous les sens sur la bateau, ils arrivent à le vaincre mais Carthy est mortellement blessé.

Dans un (long) dernier souffle, il leur révèle qu'il faisait parti de la Main des Abimes, cette bande de cinq pirates sanguinaires qui écumaient les mers, avant d'être trahis par Drac. Sauvés des eaux par Yarash, ils l'ont servi pendant des années, jusqu'à ce Carthy trahisse à son tour ses compagnons pour les arrêter dans leurs massacres sans fin. Il vola le sextant, l'un des cinq artefacts donnés par Procan à Yarash. Il offrit celui ci au Seigneur des Mers Cromey, qui pu ainsi bannir les autres membres de la Main des Abimes par delà le Triangle de l'Enfer.

Leur bateau est finalement englouti par le tourbillon. Un bref instant ils ont l'impression qu'un autre navire avec le nom "Griffe du Kraken" qui semble subir le même sort. Leur bateau après une "chute" dans le vide se retrouve dans une nouvelle mer inconnue, où ils aperçoivent

quatre îles. Les étoiles sont inconnus des marins, il semblerait qu'ils soient passés dans un autre plan. Ressortant la carte du défunt Flint le gnome, ils se dirigent vers l'île désignée par cette fameuse arme en forme de pipe.

Fin de l'Acte 1.



Patrick et sa table de jeu modulaire.

Warhammer par Cyrille

Au petit matin, encore hébétés et hagards, nos courageux héros sont surpris au réveil par une patrouille de miliciens ruraux (la cavalerie...!). Forcément, ils retrouvent suspectés et s'ensuit quelques palabres. Une fois lavés de tout soupçons, nos héros décident de rejoindre le bourg d'Untergard. Pour cela ils empruntent une diligence (hum...) et s'élancent à vive allure sur les chemins tortueux qui traversent la sombre forêt du Drakwald. Untergard est en ruines, une bataille titanesque a ravagé les lieux. Seul le pont nain subsiste dans un parterre de décombres fumants.

Ca et là, quelques habitants cherchent à récupérer quelques biens, un énorme bûcher encore chaud témoigne de la horde chaotique qui s'est abattue en ces lieux. Nos aventuriers sont incorporés illico presto a la garnison...des hommes bêtes rideraient a la lisière de la forêt toute proche.

Alors qu'ils commençaient à goûter un repos, somme toute mérité, ils sont convoqués devant les hautes autorités militaires, en l'occurrence le capitaine Schiller. Après les saluts de rigueur et un retour sur leur épopée, le capitaine leur présente un curieux personnage. Une longue robe rouge parsemée de flammes orangées, ses tatouages visibles sur son cou arborent les mêmes flammes stylisées. Ses yeux sont de braise...sa barbe est rousse...Sans aucun doute (non, pas J.Courbet...!)...c'est un membre de l'ordre des mages du feu. Son garde du corps est impressionnant, c'est un OGRE...! une musculature digne d'un culturiste dopé. Il est impressionnant et surtout...effrayant.

Magnus Hildebrand...et son garde du corps Bragg. Le magicien d'une voix crépitante commence un exposé des faits. Il y a quelques nuits à peine, une boule en flammes se serait écrasée dans la forêt. Son passage au-dessus de la ville a plongé les habitants dans la peur et l'angoisse. Une expédition en conséquence a été montée pour aller explorer les lieux, mais hélas, celle-ci n'est toujours pas revenue (que c'est étonnant...!). Une nouvelle fois...nos héros vont devoir sauver le monde (euh...la patrouille). En compagnie de Magnus et de Bragg ils s'élancent dans la menaçante forêt du drakwald.

Magnus est bavard, bien que très autoritaire et dirigiste, Bragg est comme son ombre, silencieux mais pesant par sa stature. La forêt est dès la lisière menaçante et ténébreuse, au bout de quelques heures de marche, ils se rendent compte (les héros)...que nulles bonnes âmes

y vit...Pas de gazouillis...à peine le craquement sinistre du bois mort sous leurs pieds. Bientôt les visions d'horreur se succèdent, une cabane, un ermitage dédié à Taal est dévasté. L'occupant a été tué et est en pleine décomposition, pire encore ses os sont marqués de morsures.

Plus loin ils découvrent une clairière ensanglantée, parsemée de cadavre. La Patrouille... Surgissant alors de toutes parts, de monstrueux rats se jettent sur nos courageux aventuriers. Le combat est âpre et sans merci. Mais leur vaillance...(et l'aide de l'ogre) les conduit au triomphe.

Les traces de l'embuscade contre l'expédition se révèlent troublantes, d'étranges armes en forme d'étoiles sont trouvées çà et là. De même que pour le pauvre ermite les os sont marqués par des dents animales. Il règne une atmosphère pesante...sinistre quand nos héros reprennent leur route. Il s'arrête de nouveau après à peine quelques minutes de marche en découvrant un hameau. Lui aussi est dévasté, abandonné. Des corps jonchent le sol, animaux et humains, rien n'a été épargné. Quelque chose rode dans les profondeurs du Drakwald. Les occultistes ressentent un étrange malaise, les vents chaotiques, tourbillonnent. La marche en avant sous l'autorité de Magnus se transforme en calvaire. Comme guidé par une force invisible, il conduit nos héros vers un spectacle de désolation. Arbres arrachés, décharnés, brûlés...La forêt se fait lunaire...Le sol devient de plus en plus noir, il n'est plus qu'une plaie boursouflée. Maux de tête, bourdonnements atroces, saignements de nez...Pourtant ils avancent...certains souffrent atrocement, leur sang est en feu...leur peau s'irrite violemment, des paquets de cheveux viennent dans leur main après un simple hochement de tête, des dents se déchaussent.

Est-ce la fin...?La...!!! Un gigantesque entonnoir, un sol labouré, des arbres éventrés et cette douleur lancinante. La pierre tombée du ciel, luisante d'un vert maléfique, gît au centre.

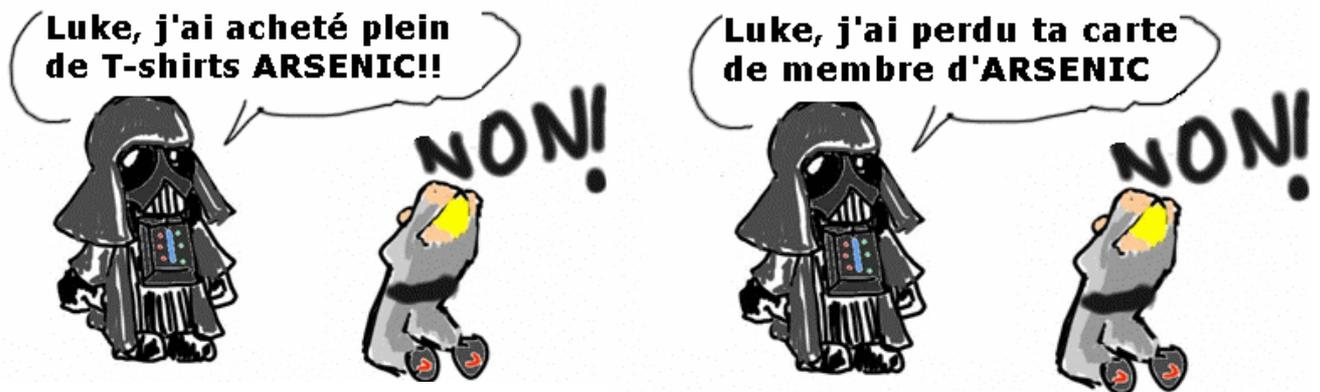
Dogs of War background

Les pénitents de Dendo Cartha

Après de nombreux raids des forces d'Achéron sur les villages autour de Dendo Cartha, les prêtres et les nobles de la cité du Griffon décidèrent d'envoyer une petite armée en réponse. Le commandement fut confié à Beowulf, un capitaine prétorien qui fit partie de la garde personnelle du pape Innocent. La centaine d'hommes du détachement parcouru la campagne pendant plus d'un mois, avant de tomber sur une importante horde de mort-vivants. Surpassés en nombre, les frères templiers, les conscrits et les thallions, soutenus par les tirs des fusiliers, tombaient les uns après les autres, voyant leurs ennemis se relever, et leurs morts se retourner contre eux. A bout de souffle, Beowulf ordonna la retraite. Quand il eut fini de courir dans les bois, poursuivi par des cadavres ambulants Beowulf compta les rescapés. Ils n'étaient que cinq, avec lui se trouvaient Frère Kelen du temple de l'ouest, Norkhan, un farouche thallion, Albian, un jeune conscrit, et Latal, un sergent fusilier. Ensemble, ils fuirent vers l'est. Ils ne voulaient pas retourner à Dendo Cartha, Kelen avait honte d'avoir échoué contre les forces des ténèbres, et ses compagnons partageaient cette honte. Ils jurèrent de ne pas retourner à Dendo Cartha avant d'avoir restauré leur honneur. En arrivant à Cadwallon, ils apprirent la mise à prix concernant la bande du Cardinal. Voyant dans l'arrestation de ces bandits de grands chemins la voie de leur rédemption, ceux qui se nommaient maintenant les Pénitents de Dendo Cartha se lancèrent à l'aventure. Ils rencontrèrent d'abord ne bande de drunes, qu'il décimèrent avant de poursuivre leur route et de rencontrer un groupe de demi-elfes, qu'ils défirent avant de faire une halte en ville, ou il furent rejoints par un exécuteur de l'Inquisition, Kergat. Ce dernier avait lui aussi un lourd passé qu'il tenait à garder secret. Ensemble, il rencontrèrent à nouveau les demi-elfes, qui cherchaient eux aussi le Cardinal. Et ils les mirent de nouveau en déroute. Ils étaient maintenant prêts à continuer leurs recherches.



Les Pénitents de Dendo Cartha. De g à d : Kergat, Albian, Latal, Frère Kelen, Beowulf et Norkhan.



Le film : Le Monde de Narnya chapitre I ^{AAA}

Après le succès du Seigneur des Anneaux, c'est au tour d'un autre classique de l'heroic-fantasy d'être adapté au cinéma. Ce film est très beau mais reste traité façon Disney, c'est à dire de façon un peu enfantine. Toutefois l'univers est fort prenant, et j'irai voir la suite avec plaisir. Un film qui mérite d'être vu, ne serait-ce que pour les créatures., très bien faites. Un peu de magie dans un monde si terre à terre ne fait jamais de mal.....

Petites z'annonces

Le décor d'Osgiliath est enfin terminé ! Après un an et demi de boulot, le projet de Flo et Steph a abouti, photos la prochaine fois.

Rédac' chef cherche photos GN Vampire.

Cherche co-orga motivé pour Croc'n'Rôles.

Figur'Nîmes 2, c'est parti, les 8 et 9 avril. Samedi découverte et initiation, dimanche tournoi, selon la formule de l'année dernière. Venez nombreux.

Joueur dévoreur cherche ouvre-boîte.....

Rédaction : Saroulmal (Florian), Cyrille et Jean-Luc

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.

Les fautes de français et d'orthographe sont dans la mesure du possible corrigées, mais il en reste toujours...Soyez indulgents avec le rédac'chef

Photos : Flo