

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 (on essaye)-Février 2006

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



Edito

Un nouveau numéro d'AMDE dont le contenu varie un petit peu. En plus des désormais traditionnels résumés, je vais essayer de vous présenter les créations persos des membres d'ARSENIC. C'est Patrick qui ouvrira le bal, j'espère que d'autres suivront pour alimenter cette nouvelle rubrique. Bien que court, ce mois de février a été intense pour ARSENIC, avec la rencontre avec la correspondante de quartier du Midi Libre (voir plus loin), des permanences, le GN Vampire mensuel, une participation nombreuse au tournoi apéro à Terra Ludis et du Jdr, (mais toujours pas à la permanence). Et maintenant, je pars au ski !

Saroulmal, à donf' dans la drepou !!

GN Vampire, à pleine dents!

Depuis le mois de septembre, une fois par mois, on peut croiser à la MdQ des gens habillés en costard, robes de soirée ou vêtements de cuir. Ce sont les participants au GN Vampire ! Une douzaine de réguliers plus quelques guests intermittents animent donc les caves, avec des intrigues à rebondissements. Bravant le danger, j'ai pu faire une photo de la réunion .



ARSENIC s'affiche

En vue de réaliser les objectifs de communication décidés à l'A.G. d'octobre, ARSENIC est entré en contact avec Christine, une des correspondantes de quartier du Midi Libre, par l'entremise de Dorothée et Pascal. Une bonne occasion de promouvoir l'association, et je remercie donc tous ceux qui ont été présents ce jour là, pour donner une image vivante de notre club (je crois d'ailleurs qu'il n'y avait jamais eu autant de membres d'ARSENIC à la MdQ en même temps. D'autant que les joueurs de Dogs of War ont reçu du soutien, avec Cédric et en guest J-P, joueur ophidien et frère de notre cher trésorier. Tellement de monde que l'on s'entendait à peine peindre (n'est-ce pas ?). On en souhaite autant pour Figur'Nîmes et Croc'n'Rôles !!!!!A ce sujet, si l'organisation de notre rencontre figurines est bouclée (plus ou moins), celle de notre rencontre Jdr est à peine ébauchée, et je cherche quelqu'un pour m'épauler dans cette tâche car comme je serais MJ, je ne pourrai pas assurer l'organisation (boissons, restauration et gestion des tables de jeu et des plateaux....).

Vos résumés de parties

Warhammer par Cyrille

L'étrange pierre scintille d'un éclat verdâtre, des volutes brumeuses semblent tourbillonner autour d'elle.

Une malepierre...!

Derrière elle, une petite forme horrible semble se gorger de sa puissance. Elle est de forme humanoïde, petite, voûtée...affublée de hardes de cuir parsemées de colifichets. Un museau long, un visage dissimulé par une sombre capuche...Mais la fourrure entraperçue révèle l'horrible nature de cet être sinistre.

SKAVENS...!

Pour la plupart de nos héros, les adorateurs du Cornu, les malfaisants hommes rats n'étaient qu'une légende, un conte destiné à effrayer les enfants. La réalité est tout autre...une horde de rats surgit du cratère, alors que deux autres skavens font leur apparition. La magie chaotique se déverse, nos héros sont accablés de rayons maléfiques projetés par la pierre. Bragg fait tourner son immense massue cloutée...Magnus se prépare à lancer ses puissants sortilèges de feu. Les rats sont déjà sur nos héros...un combat désespéré s'engage. Les rats sont énormes...les skavens manient deux lames effilées sombres dans chaque main et le sorcier-gris continue ses incantations maléfiques. Le feu crépite, les hurlements du combat qui fait rage emplissent cette désolation d'un semblant de vie. Pour combien de temps encore...? La force incroyable de Bragg est d'un grand secours. Magnus par contre (peut-être sous pression...?) échoue dans la plupart de ses incantations. Mais la vaillance de nos héros fait une nouvelle fois des miracles, ils repoussent la nuée de rats et bientôt, ils s'avancent, prêts à affronter le sorcier-gris et surtout la pierre d'où il semble tirer un pouvoir cataclysmique. Blessés, harassés, ils voient une nouvelle horreur se former. Le sorcier use de la pierre envers un des deux skavens, un halo verdâtre l'environne et peu à peu, l'homme rat, dans d'atroces déchirements devient ogre. Le désespoir gagne la table...euh...nos aventuriers et font front face à cette menace impie.

Le combat est âpre, sans merci... Mais nos héros triomphent, le rat-ogre est abattu, ainsi que les skavens et les derniers rats. Reste, dans un halo vert et sombre la malepierre.

Un vent diffus soulève quelques feuilles pourrissantes... Tel un cœur mauvais et noir la pierre palpète...Qu'en faire? Magnus prend alors la situation à son compte "j'ai remarqué un charrette à bras abandonnée à proximité des maisons des charbonniers...allez-y...on veille sur la pierre"

Ben voyons ! Une fois revenus dans ce lieu décharné, nos héros constatent la disparition de Magnus, de Bragg et de la pierre...! Que s'est-il passé...?...le pouvoir corrupteur du chaos aurait-il fait son oeuvre? Luneclair, versé dans les arts magiques, ressent la présence de la pierre. L'énergie chaotique néfaste est comme un phare dans les ténèbres de la forêt du Drakwald. La plupart des héros sont blessés, meurtris dans leurs chairs et dans leurs âmes. Cette pierre si dangereuse les a brisés, certains comme le frère Bacher portent sa marque noire. Mais elle ne peut rester dans des mains traîtresses et nos héros s'élancent vaillamment à travers la forêt à la poursuite de Magnus et de son acolyte ogre Bragg!

La progression est lente, les taillis touffus, les ronces gênent leur avance; certains d'entre eux, bien trop blessés ne peuvent tenir un rythme soutenu. Alors que la nuit enveloppe la forêt d'un voile sombre, des éclairs déchirent le ciel à quelques lieues...

Des explosions, des halos lumineux...Ceux qui le peuvent se précipitent vers le lieu de ces événements. Hélas (ou heureusement...?) ils arrivent trop tard, au milieu d'arbres calcinés et éventrés, ils découvrent les corps de Magnus et de Bragg. Faits troublants, Magnus est littéralement coupé en deux, tandis que Bragg est lardé de flèches. Il ne leur faut pas longtemps pour découvrir des restes de Gobelins, victimes de la magie flamboyante de Magnus ou des terribles coups de Bragg. D'étranges traces sont également découvertes aux alentours. Mais un constat s'impose...la pierre a disparu et des

gobelins, suffisamment en nombre, s'en sont emparé. Luneclaire par les courant haethyriques distingue toujours ses émanations maléfiques. Une nouvelle course poursuite s'engage. Les traces des gobelins sont aisées à suivre, de plus d'autres traces plus volumineuses indiquent que les gobelins étaient accompagnés par quelque chose. Au petit matin, épuisés, affamés et presque découragés, nos héros découvrent un spectacle guère plaisant. Quelques maisons dévastés dans une clairière au sein de la forêt semblent avoir été investies par une forte troupe chaotique. Un blason grimaçant flotte de façon menaçante au cœur de ce campement de gobelins. Une cinquantaine de Gobelins semblent s'être installés là, certains ne paraissent pas être des Gobelins ordinaires tant leur peau est sombre et leur équipement de qualité : des gobelins de la nuit! Luneclaire, les cousins Coeurgai tressautent lorsqu'ils aperçoivent à l'écart du campement des Gobelins une silhouette longiligne à l'extrême pâleur : un elfe noir!

(To be continued)

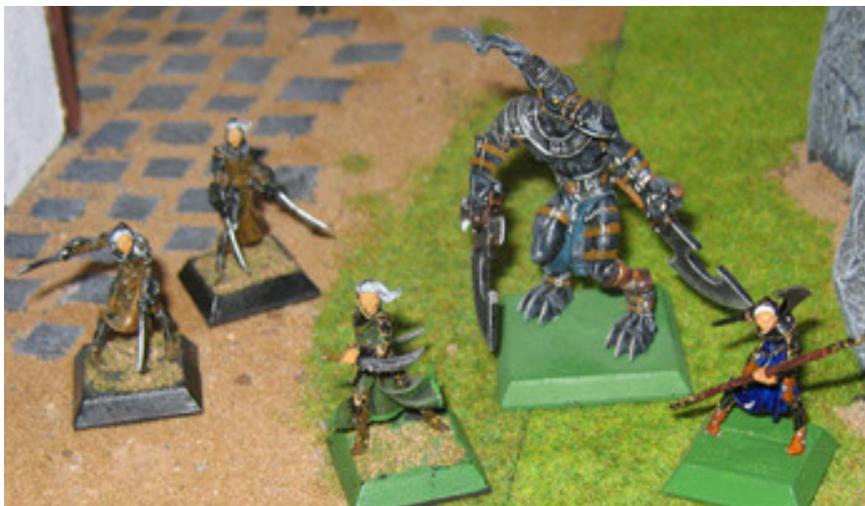
Dogs of War background

Les Hyènes de guerre.

Ymryr lame noire est un demi-elfe, un impur rejeté de tous comme nombre de ses frères. Aussi, quand ces wolfen dévoyés qu'on nomme dévoreurs sont venus proposer à ses semblables de rejoindre leur lutte contre les faux dieux qui oppriment les peuples d'Arklaash, il y a vu un moyen de prendre sa revanche sur le destin et s'est jeté à corps perdu dans l'aventure. Cependant, peut-être à cause de son ascendance akkyshane qui lui confère le caractère arachnéen d'un chasseur à l'affût, il a préféré agir de façon plus réfléchi que ses congénères qui parcourent le pays au gré de leurs envies. Avec quelques compagnons de longue date, Ashkan le retors, maître des carnages capable d'insuffler une furie destructrice à ses compagnons de combat, et les jumeaux Yrgan et Murgan, il s'est établi à proximité de Cadwallon pour mieux « tisser sa toile » et accroître son influence. La perspective de mettre la main sur le « Cardinal » dont la tête a été mise à prix, lui fait espérer une renommée qui lui permettra de dénoncer avec plus d'aplomb et de crédibilité le joug de tous ces faux dieux.

Malheureusement, ses premiers espoirs sont partis en fumée à la suite d'échecs répétés et il s'est tourné vers ses congénères dévoreurs de la première heure afin de requérir l'aide d'un vorace du nom de Gurg fraîchement arrivé dans la petite compagnie. Nul doute qu'avec cette aide supplémentaire le succès sera au rendez-vous !

Ymryr « lame noire » est un éventreur demi-elfe, son sang empoisonné dont il enduit parfois sa lame lui vient de son ascendance akkyshan. Cela lui a valu son surnom. Comme l'araignée il aime se mettre à l'affût, caché dans l'ombre pour mieux fondre sur sa proie ! Ashkan le retors est un maître des carnages, il n'aime rien moins que faire surgir la colère dans le cœur de ses camarades, cela lui permet de les manipuler dans les combats difficiles pour obtenir une sanglante efficacité ! Cela ne l'empêche pas de savoir se faire très discret quand le besoin s'en fait sentir.



Yrgan et Murgan sont des jumeaux d'ascendance daïkinee. Cela leur confère parfois la capacité de récupérer rapidement de leurs blessures. Murgan est l'éternel second de leur curieux couple, il admire et jalouse son frère tout à la fois et cette ambivalence de sentiments l'empêche d'exploiter tout son potentiel.

Gurg est un vorace. Libéré de ses complexes wolfen par les révélations de Vile-

Tis, il trouve très intéressantes toutes ces inventions techniques que réalisent les autres peuples qu'il a déjà rencontré et son engagement dans la compagnie d'Ymryr à Cadwallon lui permet de côtoyer de nombreux artisans et d'assouvir ainsi sa curiosité.

Nos créations maisons

Multivers par Patrick

Multivers est un système de règles de JdR plus qu'un JdR en soi. En fait j'ai commencé à le créer il y a déjà longtemps quand j'avais de l'inspiration pour plein d'univers différents mais que je ne voulais pas me « farcir » plein de systèmes différents à apprendre. J'ai donc décidé de créer un système « universel » me permettant de faire jouer toutes mes idées avec un seul ensemble de règles.

Ce qui m'a guidé tout au long de cette tâche a été de conserver un équilibre entre la jouabilité et une simulation vraisemblable.

Les principaux points de règles sont :

- Il n'y a pas de classe de personnages ni de montée en niveau, l'expérience est gérée par un système d'apprentissage et par des points acquis lors des aventures et sert à augmenter les caractéristique et les compétences de chaque personnage.
- Les jets de compétences sont effectués avec la somme d'une caractéristique d'une compétence et de 1d20 comparés à un seuil de difficulté variable.
- Le système de combat comporte des points de vie par partie du corps et un système de visée automatique.
- Le système de magie (pour les univers qui le nécessitent) permet à chaque magicien de faire varier à sa guise les paramètres de chaque sortilège.

A côté de ces règles j'ai développé plusieurs univers dont un médiéval fantastique, un d'inspiration cyberpunk et un autre typé horreur contemporaine. J'ai aussi adapté l'univers de Tolkien afin de pouvoir jouer à l'époque du Premier Age (cf. Le Silmarillion) plus épique que celle plus connue du Seigneur des Anneaux (Troisième Age).

En tant que « jeu perso », Multivers est en évolution constante mais je le fais jouer depuis de nombreuses années et le perfectionne ainsi petit à petit.

Si le système lui-même vous intéresse plus en détail n'hésitez pas à venir en discuter avec moi, et si une partie vous intéresse aussi, il n'y a qu'à demander...

Le film : La véritable histoire du petit chaperon rouge^{AAA}

Un film d'animation pour les grands, plein d'humour et de clins d'œil à d'autres films, qui nous montre ce que peuvent cacher les contes de notre enfance. Les gags sont sympathiques, même si le dénouement est un peu téléphoné. Mais l'animation est soignée, et les dialogues également. Un petit film qui vaut le détour.



Petites z'annonces

Figur'Nîmes 2, on attend une participation de tous.

Les morts-vivants, c'est pénible.

Cherche co-orga motivé pour Croc'n'Rôles (toujours).

Pour Croc'n'rôles, deux tables sont déjà prêtes, on en attend d'autres.

Les morts vivants, c'est vraiment pénible, et en plus ça sent mauvais.

Rédaction : Saroulmal (Florian), Cyrille et Patrick
Arsenic : arsenic30.cheztiscali.fr
Mail : arsenicjdr@free.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, Patrick