

# ARSENIC

## Mode d'emploi

Fanzine de l'Association des Rôlistes et Stratèges Nîmois et Cie

Feuille de chou à parution mensuelle - Mars 2006 - Numéro anniversaire

NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS



### Edito

Un an ! Et oui cela fait maintenant un an qu'AMDE est revenu pour vous faire vivre l'actualité d'ARSENIC. Même si la participation à ce zine reste aléatoire, la production des membres a été suffisante pour sortir un numéro par mois, ce qui est largement suffisant. Je profite de l'anniversaire pour revoir un peu la maquette, et y mettre un peu de couleur. J'espère que cela plaira à nos lecteurs, dont le nombre augmente depuis notre diffusion sur Montpellier. Alors bonne lecture à tous, et si il vous viens l'envie de participer n'hésitez pas.

Saroulmal.

### Figur'Nîmes 2, la rencontre.

On n'en fait jamais assez, donc je communique encore sur notre future rencontre de figurines, les 8 et 9 avril. On espère voir du monde, il y aura plein de démos le samedi, et LE tournoi le dimanche. Et comme Pascal joue, et qu'il a encore pulvérisé tout le monde à Terra Ludis, il y aura du challenge ! Le thème du tournoi : « Il faut sauver le soldat Rhyi'Ann ». Liste à fournir avant le 1 avril.



### Du jdr et du platal

Ce sera le menu de Croc'n'Rôles, la rencontre du club qui aura lieu les 6 et 7 mai. Le but est simple, réunir une grande partie des membres de l'association autour de 3 ou 4 tables de jeu, et tester notre capacité à organiser une convention de plus grande ampleur, comme cela a été fait pour Figur'Nîmes. Je ferai jouer une partie d'INS, qui tournera autour du thème défini : Rock n' roll ! Et si vous avez des amis qui souhaitent découvrir le jeu de rôles, qu'ils n'hésitent pas, ce sera avec plaisir. Les bonnes volontés pour l'organisation sont les bienvenues, tout le monde peut se rendre utile. Cette rencontre doit être l'occasion pour tous les membres du club de se voir en dehors des A.G., tant il est vrai que les différents groupes ont du mal à se croiser, du fait de leurs aspirations différentes. Alors je donne rendez-vous aux vampires, aux figurinistes, et bien sûr aux rôlistes purs et durs, pour que l'événement soit de taille et convivial.

Saroulmal.

## *Vos résumés de parties*

### **Warhammer par Cyrille**

Il n'est pas seul, trois sont vus...! Visiblement c'est une troupe régulière du chaos, plus inquiétante encore est l'horrible vision des montures des elfes noirs...de gigantesques scorpions à la carapace ocre et noire. Cependant Luneclair discerne les palpitations maléfiques de la malepierre. Que faire...?

Pour l'instant la prudence s'impose. Ils s'installent à la lisière de la clairière et restent dissimulés dans les taillis. La troupe chaotique s'est installée dans un petit hameau en ruines, probablement anciennement occupé par des charbonniers vu les traces des monticules brûlés. Les maisons, au nombre de cinq, sont des cahutes mêlant le bois et la pierre, les gobelins ont monté de petites tentes tandis que les elfes noirs sont installés dans une grande bâtisse à deux étages. Des vaches, des chèvres sont parquées dans des enclos sous la surveillance d'une poignée de gobelins. Les scorpions, eux, sont regroupés dans un enclos au bas de la grande bâtisse. Au centre du hameau se trouve la plus grande concentration de tentes, juste devant l'une d'elles, une bannière grimaçante flotte au vent. De là émane les pulsations de la pierre. Le campement n'est pas très actif, les elfes noirs tout autant que les gobelins ne semblent pas très enclins à sortir de jour. Des patrouilles cependant sont organisées, et une petite troupe gobelinoïde part du campement pour s'enfoncer sous les arbres de la ténébreuse forêt du Drakwald. L'activité du campement est très restreinte, les elfes sont le plus souvent invisibles dans la grande bâtisse. Nos héros ont toutefois le privilège d'assister au repas des scorpions : une pauvre vache, poussée dans l'enclos, beugle de terreur alors qu'elle est mise en pièce. (de quoi laisser songeur et calmer les plus vindicatifs de nos héros). L'observation se poursuit, mais une nouvelle fois le danger vient de la forêt. Un groupe d'hommes bêtes prend position pas très loin de nos guetteurs. Des bruits résonnent dans les bois, une harde semble se diriger vers la clairière. Les événements s'accroissent quand peu avant la tombée du jour, des lambeaux d'une patrouille de gobelins revient ventre à terre dans le campement. Le chaos s'entre-déchire pour la malepierre?...Peut-être...La harde se rapproche, visiblement les gobelins n'ont pas envie de l'attendre, ils lèvent rapidement le camp et s'enfoncent dans la forêt menés par les scorpions montés par les elfes noirs. Les elfes noirs sont équipés d'une fine cotte de maille stylisée, d'un casque à plume couvert d'inscriptions, les trois portent une grande lance et une arbalète étrange se trouve dans leur dos. Est-ce l'occasion de récupérer la malepierre?

Nos héros, décident de suivre pour l'instant et ils s'élancent à la poursuite de la troupe. La nuit est bien avancée, quand la harde rattrape les gobelins. Une grande confusion s'ensuit, hurlements, cris, grognements, bruits de courses, cliquetis d'armes ferraillant...Ce n'est qu'une diversion, une partie des gobelins semble s'être arrêtée pour tendre une embuscade aux hommes bêtes, tandis qu'un petit groupe s'échappe dans une combe forestière rocailleuse...Luneclair toujours guidé par les effluves chaotiques ne se laisse pas tromper et entraîne nos courageux aventuriers sur leurs traces. Au fond de la combe, un torrent vigoureux s'écoule, apparemment les fuyards le remonte en se dirigeant plein nord. Malgré l'épuisement, les taillis, le terrain accidenté, nos héros parviennent à suivre la troupe jusqu'au bas d'une falaise escarpée. Au petit matin, ils contemplent cet à-pic sur lequel se dresse une forteresse menaçante : Vachenberg, la tour sensée contrôler cette partie du Drakwald, mais elle ne semble pas aux mains de l'Empire, car ils distinguent les scorpions montés qui s'engagent sur un chemin abrupt qui monte en direction de la forteresse...  
To be continued...

ARSENIC, c'est ça:



Et bien plus encore.....

## *L'Atelier des décors*

Ce mois-ci un article spécial sur un décor d'Osgiliath, que Steph et moi-même avons conçu. Avec nos déplacements fréquents et respectifs, ce projet a pris un certain retard et s'est étalé sur plus de 18 mois !! En tout environ une bonne soixante d'heures de travail, des plans aux finitions, aidés par mon épouse qui en avait marre de voir trôner cet imposante plaque dans la cave ou pire, dans la salle à manger ! Au départ, une plaque de carton d'1m20x90cm, de l'enduit de rebouchage, des cutters, des ciseaux, et de l'huile de coude. Après avoir tracé les plans au crayon, nous nous sommes attelés à la découpe des murs, puis à leur enveloppement de matière adhésive papier, afin d'éviter que l'humidité de l'enduit ne les fasse gonfler. Cette phase fut longue et fastidieuse. Une fois tout assemblé, il a fallu tout enduire. A ce moment, deux surprises, une bonne et une mauvaise. La bonne : les petits carreaux du carton ressortaient et donnaient l'impression de pavés, et la mauvaise : la plaque gondolait et travaillait plus que prévu, et ce malgré nos efforts pour la maintenir droite !! L'enduit terminé, vint la phase de peinture, à la bombe pour la sous couche noire (une bombe entière), et au pinceau pour le reste, avec deux couches de gris différents et un brossé de blanc cassé. L'eau était faite par madame avec de la peinture pour fenêtre, transparente, en mettant diverses couches de vert et de bleu. Des ajouts de flochage, un pont amovible et un bâtiment mobile venaient compléter le décor. Après tout ce travail, nous sommes assez fiers de nous et avons

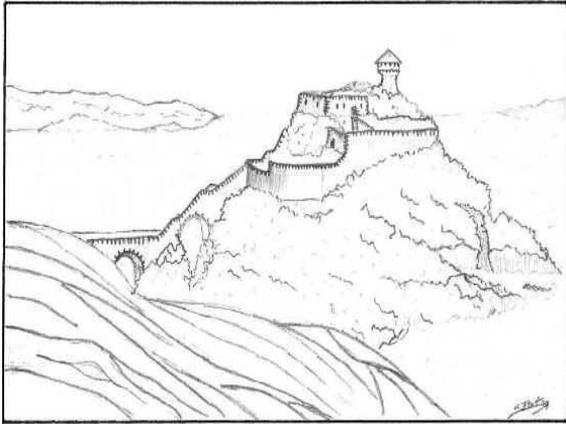
hâte de l'utiliser pour des parties de Seigneur des Anneaux, et même pour du Warhammer 40k.  
S.



## *Les Créations maisons*

### Drinnworld par Florian.

Drinnworld est un monde médiéval fantastique, constitué de grandes îles qui forment un continent. Les peuples qui vivent dans ce monde sont des grands classiques du genre, humains, elfes, nains, gobelins, avec des ajouts personnels, que sont les drinniens, hommes à la peau bleue et aux cheveux oranges, et les dragons, qui sont les bêtes légendaires que l'on connaît, mais qui ont la possibilité de prendre forme humaine. On y trouve également des



métis de ces différentes races. La caractéristique de Drinnworld est l'aspect très politisé de cette société. Après la Grande Guerre qui a ravagé le monde, un traité a instauré des frontières aux états, a créé le Conseil Universel, sorte d'arbitre multinational et les cinq armes de l'Universel ont été forgées et dotées de pouvoirs magiques qui doivent permettre d'éviter qu'un conflit aussi long et meurtrier ne revoie le jour. Ces armes ont ensuite été confiées à des gardiens immortels qui se sont dispersés de par le monde. Trois

grandes nations dominent Drinnworld. L'Empire Drinnien tout d'abord, qui s'étendait sur presque tout l'archipel avant l'arrivée des humains ; la République d'Opiad, fondée à la fin de la Grande Guerre, principale nation humaine, et la Confédération Thêtienne, état séparatiste de l'Empire, peuplé de drinnien belliqueux. On trouve aussi plusieurs royaumes humains, un royaume nain et un royaume elfe. L'équilibre précaire du monde est difficile à maintenir, et c'est là que les personnages joueurs interviennent. Ils forment une équipe (appelée Cercle), des Murmures, les services secrets du Conseil, qui ont pour mission de prévenir les crises, guerres et coups d'état. Leurs missions les amènent à voyager dans le monde entier, et leur action est vitale pour la paix. Dans ce cadre, les joueurs peuvent incarner les peuples et les catégories qu'ils souhaitent.

Le système de jeu que j'utilise est le Basic de Casus Belli, car plus intuitif que d'autres..... Enfin, un blog sur Drinnworld sera bientôt disponible, je vous tiens au courant.

### **Le film : Underworld 2 Evolution<sup>A</sup>**

Beaucoup de membres d'ARSENIC se sont retrouvés à la projection (vampires oblige) de ce film qui ne restera pas dans les annales du genre. Si le premier opus était une réussite, ce deuxième volet, bien que visuellement bon, possède un scénario pour le moins improbable, voire comico-décevant ! Un petit goût de rance donc, reste les effets spéciaux et l'action, pure et dure. Attendez la sortir DVD si vous êtes un incondicional du genre !



### ***Petites z'annonces***

Pascal cherche nouvelle victime pour ses wolfens.

Dorothee aussi.....

Permanence cherche nouveaux habitués.

MJ cherche joueurs pour la permanence, contacter Jean-Luc.

Les morts vivants, c'est toujours pénible !

Joyeux anniversaire à ceux qui sont nés le mois de mars !

Rédaction : Saroulmal (Florian) et Cyrille

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, qui fait ça bénévolement sur son ordi.

Photos : Flo