

# ARSENIC

## Mode d'emploi

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

Feuille de chou à parution mensuelle - Mai 2006

NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS



### Edito

Encore une fois le numéro d'AMDE sort en retard, mais bon, il sort et c'est déjà l'essentiel. Notre année rôlistique est presque déjà terminée, car la MdQ ferme au début du mois de juillet, et le mois de juin sera l'occasion de finir ce qui ne l'a pas été. En tout cas pour ce numéro, Gwendal continue à nous compter les aventures des ses troupes dans la cité de Mordheim, Cyrille nous offre un résumé de ses parties, et je tente de lancer le débat autour d'un article qui se veut interrogateur : Le JdR est-il mort ? En espérant voir tous les membres à l'A.G.

Saroulmal, on the road again.

### Croc'n'Rôles, acte manqué.

Voilà, c'est fait, 7 personnes le samedi, une de plus le dimanche. Quelle déception pour les organisateurs ! Devant tant de désaffection, une deuxième édition semble déjà fort compromise, car il est hors de question que le staff se décarcasse dans le vide. Merci tout de même aux présents (tiens le staff !!) .



### Tournoi de la Loose et barbecue, ça se précise!

Pour clôturer notre année de jeu, Pascal et Dorothée se proposent d'organiser le 17 juin un petit tournoi au format original, intitulé tournoi de la Loose. Le principe est simple : faire la compo de Confrontation la plus naze, et la faire jouer par son adversaire. De grands moments de fou rires en perspective ! En plus, le soir, tous les membres d'ARSENIC, rôlistes, GNistes, figurinistes, et les conjoints et enfants sont invités à un barbecue pour partager autour d'une assiette et de bonnes grillades nos impressions sur l'année, nos futures campagnes ou scénars, les dernières sorties, les futurs GN. Une bonne occasion de se retrouver dans un cadre détendu et informel. Tous les renseignements sont disponibles sur le forum, alors venez nombreux (et nos amis montpelliérains sont également conviés.....). Pour le repas, P.AF. 8 € pour les adultes, 4 € pour les enfants, et on espère un maximum de membres présents !

# Vos résumés de parties

## **Warhammer par Cyrille**

Les adversaires se rendent coups pour coups, mais après bien des blessures, les éclairs chaotiques cessent. Des bruits se font entendre dans le donjon, à toute volée la porte s'ouvre laissant apparaître des gobelins de la nuit enveloppés dans un halo verdâtre scintillant. Une fois de plus une sombre magie chaotique est à l'oeuvre. Un dur combat s'engage... nos héros luttent pour leurs vies. Les gobelins semblent fanatisés, ils ne se soucient pas des coups et s'exposent pour tuer même s'ils doivent l'être... Fim-hil habilement embusqué, par ses flèches leur inflige des blessures cruelles. La bataille est intense... mais nos aventuriers sont héroïques, une fois de plus ils mettent à bas leurs adversaires. Victoire... ! Pressentant une nouvelle menace, ils se précipitent dans l'escalier étroit du donjon. Le shaman n'est pas mort...il attend, les deux mains rivées sur la pierre maléfique...se gorgeant de son pouvoir, tout en prononçant de noires incantations. Les effluves magiques tournoient...des volutes vertes et blafardes environnent le Gobelin, nos héros reculent...Quelque chose semble se passer...Le shaman se crispe...son regard vacille...Soudain la malepierre scintille d'un éclat aveuglant...le gobelin semble comme se vider, ses membres, son corps semblent se racornir...se dessécher.. La malepierre le dévore, et bientôt du shaman il ne reste qu'un immonde amas indescriptible et nauséeux... Le donjon est quasiment vide...quelques carcasses de chèvres, un bric-à-brac d'objets brisés...du mobilier branlant et des paillasses douteuses. Pourtant un grattement venant des profondeurs est perceptible, ils découvrent bientôt une oubliette d'où ils remontent un nain et un homme qui sont efflanqués et hagards. Des soldats de l'Empire...(non...!...pas des 🤖). Apparemment, ils ont été capturés non loin de la forteresse alors qu'ils tentaient en vain de réparer leur tank à vapeur. De sacrés veinards, même si l'affront d'être sauvé par trois elfes semble difficile à accepter pour le nain. Que faire de la Malepierre...? D'autant plus qu'il n'est pas prudent de traîner dans ce donjon...La détruire...oui, mais comment ? Il faudrait des explosifs et justement il y en a un stock important dans le tank à vapeur...Mais faire exploser de la Malepierre, n'est-ce pas risqué...? Ne restant pas une seconde de trop...le groupe désormais renforcé de deux nouveaux compagnons se pressent de rejoindre le couvert de la forêt en emportant avec eux la dangereuse pierre. Arrivés au tank en panne, la décision est prise, ils y placent la pierre, amassent les explosifs autour et dans un fracas terrible la font exploser malgré le désaccord de plusieurs membres du groupe. Le souffle les jette à terre...un flash dévastateur...s'ensuit, bientôt un étrange scintillement, comme une brume verdâtre aux mille éclats se répand dans la forêt...Ils n'échappent pas à la corruption...et le cratère qu'ils quittent et la forêt environnante sont désormais livrés au chaos et à sa dévastation. Quelque peu abasourdis...ils quittent cet endroit maudit à jamais et s'enfoncent de nouveau dans les ténèbres de la forêt du Drakwald.

**To be continued...**



Petit souvenir de Figur'Nîmes 2

## **Le jeu de rôles est-il mort ? ( et si oui qui l'a tué ?.....)**

A la fin du rendez-vous raté de Croc'n'Rôles, les quelques membres qui restaient le dimanche soir pour le rangement (les mêmes que d'habitude quoi.. .) ont entamé une discussion sur les raisons de cet échec, et une phrase a refait surface : « De toutes façons, le jeu de rôle est mort ! ». Venant de personnes qui pratiquent le jeu de rôles depuis dix, quinze, voire vingt ans, cette phrase m'amène à me demander si effectivement notre loisir est déjà mort, si il est juste dans une mauvaise passe, ou si c'est nous qui « vieuxconisons ». Evidemment, cette réflexion est purement personnelle et certains vont y retrouver à redire, mais c'est le but, lancer le débat !

D'abord le jeu de rôle est-il mort ? Force est de constater que ce loisir n'a plus la cote, spécialement du côté des jeunes. Prenons l'exemple de notre club : les joueurs de JdR sont pour la plupart trentenaire ou en passe de le devenir. C'est aussi vrai dans les conventions, la majorité des joueurs est constituée d'individus nés dans les années soixante-dix. Même si de temps en temps, quelques djeuns nous rejoignent, nous ne les gardons que peu de temps. Il est vrai que dans le cas de Nîmes, l'explication pourrait se situer dans l'absence d'un contingent étudiant important et d'un magasin de JdR adéquat. Mais il y a fort à parier que la situation est la même partout en France. Pourquoi une telle désaffection des jeunes joueurs pour le JdR ?

Il y a plusieurs suspects dans cette affaire de meurtre du JdR. Celui couramment identifié est le jeu vidéo. Au cours de la discussion que je citais en introduction, c'est même le premier à être venu sur le tapis. Certes, le jeu vidéo, et les mmorpg en particulier, jouent sur le même terrain que le JdR classique. A ceci près que ces jeux ne nécessitent pas une imagination débordante, et que la préparation est nulle. On allume son ordinateur ou sa console, on démarre le jeu et zou ! c'est parti. On est loin du Mj travaillant des heures dans son coin pour fournir à ses joueurs une description qui stimulera leur imaginaire. Et la génération « jeu vidéo » aime les choses simples et rapides....Le jeu vidéo est donc le principal suspect. Un seul bémol, le jeu vidéo parfois amené des joueurs au JdR classique, et deux de nos plus anciens membres sont de ceux là. Mais il y a d'autres suspects.

Les jeux de cartes à collectionner par exemple. Conçus à l'origine pour être un jeu rapide entre deux parties de jeu de rôles, ils ont conquis de grandes part de marché, puis on fini par racheter le JdR (enfin son représentant le plus célèbre). Maintenant dans certaines boutiques (pour ne pas dire dans la majorité), l'activité vente de cartes est trois à cinq fois supérieure à celle des JdR.

Les jeux de figurines, qui se sont multipliés ces dernières années, ont également détourné une partie des joueurs. Pas par fainéantise, car contrairement aux jeux de cartes ou vidéos, les figurines exigent du temps, mais par goût du changement. Mais souvent, ces mêmes joueurs pratiquent encore le JdR (comme au club). Toutefois, ceux qui commencent par les figurines se mettent rarement au JdR.....question de budget, de temps et d'envie.

Le changement.....les maisons d'édition en manquent cruellement et quand on sait qu'en France, 80% des ventes sont réalisées par la gamme D&D, 12% par la gamme White Wolf, on comprend que l'offre réduite engendre une demande réduite aussi. La disparition de nombreuses maisons d'éditions, dont les plus mythiques des françaises, a créée un vide. La nature (et l'économie de marché) n'aimant pas le vide, ce sont les plus grands et les plus forts qui ont occupé les niches vacantes. Quand on sait qu'un JdR a succès se vend à 3500 exemplaires en France, on mesure les difficultés des petits jeux à émerger, et surtout à être rentables. Les grandes maisons d'édition sont donc elles aussi lourdement responsables de l'extinction du JdR (et quand on sait qu'elles vendent aussi des cartes, on comprend mieux...). De plus un même jeu sert à 4 ou 5 personnes, et même si la logique commerciale force à l'achat, ce n'est pas aussi rentable que d'autres secteurs. Et pour concilier divers loisirs, JdR, cartes, figs, les budgets explosent !!

Enfin les joueurs eux-mêmes ne sont-ils pas responsables ? La majorité des groupes jouent en campagnes, avec les mêmes joueurs depuis des années et intègrent difficilement de nouveaux joueurs. On préfère jouer avec son groupe qu'avec d'autres, on ne se mélange pas, et souvent, comme on est tous des vieux, on rechigne à intégrer un jeune joueur de 15 ans (parce que les jeunes on les connaît, hein, ça crie, ça veut tuer du monstre, et puis de toutes façons, ils sont pas comme nous ...). Là aussi, on est réfractaire au changement, on joue souvent au même jeu depuis des années, et on a pas envie d'en changer, donc on n'achète rien de neuf....donc les petits jeux ont du mal...etc.

Voilà, d'après mes réflexions sur le sujet, si le JdR n'est pas mort, il est au moins agonisant et nombreux sont ceux qui prennent part à la curée. Reste à se demander si nous serons les derniers joueurs ou si en changeant nos comportements, nous pouvons faire bouger les choses. Il y a de nouvelles façons de trouver du JdR, sur Internet, par exemple. On peut concilier JdR et figs, en s'inspirant des divers univers, on peut tout simplement s'impliquer pour que notre loisir vive. Si les choses restent comme elles sont, la demande va décroître, l'offre également, pour arriver à une disparition inéluctable. Et une fois que le Jdr sera mort, qui se chargera de cacher le corps ? Et enfin, comme dans toutes les enquêtes policières, à qui profite le crime ?????

Saroulmal, champion de Cluedo.....

## *Les Créations maisons*

### **Campagne Mordheim : 1<sup>ère</sup> rencontre : Pourpre**

On commençait à désespérer avec mon frère...

Fils de famille riche oui, mais avec 3 frères au dessus qui avaient eu la bonne idée de survivre à leurs premières années et qui donc hériteraient de tout...

Pas facile de se faire un nom, ni même d'avoir quelques couronnes... restait la chasse aux Pierres.

Nous voici donc partis dans des tavernes où nous espérions nous faire recruter... Là nos maigres ressources ont filé comme de l'eau dans le creux de la main jusqu'à l'arrivée de Miséricorde...

Difficile de dire si elle nous regardait avec autant de condescendance que les autres derrière son masque... Au moins nous demandions moins que beaucoup d'autres et ça semblait lui suffire, malgré notre inexpérience...

Après nous avoir acheté à chacun une épée supplémentaire, nous sommes partis pour une maison qui soi-disant regorgeait de Pierres...

Shanis est partie devant. Elle est revenue nous dire qu'une bande de nains avait pris le contrôle de la maison en question.

Merde ! Sur leurs courtes pattes ils nous avaient devancés...

Miséricorde a donné des ordres rapidement sans que je sache si c'était dû à l'expérience ou à un manque de réflexion...

Les vieux sont allés prendre position à l'étage détruit d'une grande maison qui faisait face à l'objectif. L'Exécuteur et elle la contournaient par la gauche, nous et Shanis par la droite avec pour objectif d'attirer le nain aux yeux injectés de sang qui faisait le guet sur le coté.

La poudre a parlé mais sans grand succès, j'ai alors reconnu le bruit caractéristique d'une arbalète, suivi d'un cri et d'un bruit sourd... l'un des vieux avait eu son compte !

De nouvelles explosions et l'arbalétrier ainsi qu'un guerrier nain qui commençait à sortir sont tombés. Le guerrier (comme notre tireur d'ailleurs) ne devait pas se relever avant longtemps.

Pendant ce temps là, notre Capitaine et Bouche Cousu (c'est comme ça que nous surnommions l'Exécuteur) contournaient très prudemment le bâtiment.

De notre coté, demi succès. Le nain n'a pas marché jusqu'au bout dans notre combine et est reparti vers l'objectif. Nous en avons fait de même, séparés par un mur.

Nous étions maintenant tous proches et les nains ont commencé à sortir... Nous avons reculé de quelques pas et ils nous ont suivis !

Le capitaine a alors lancé l'ordre et nous nous sommes élancés, elle-même se ruant à l'étage d'une petite maison attenante pour nous couvrir de ses pistolets et nous diriger.

Mais l'attaque n'était sans doute pas la meilleure idée... au nombre nous contrôlions la maison (un tireur s'était même rapproché, se coupant de toute ligne de vue !), mais nous n'avions mis à mal aucun nain (ils sont résistants les bougres !) mis à part leur ingénieur qui s'était égaré sous la fenêtre de la maison occupé par Miséricorde qui ne s'était pas faite prier pour l'étendre d'un coup de pistolet...

En plus leur arbalétrier s'est relevé...

Ils sont alors passés à la contre attaque et trois d'entre nous se sont retrouvés à terre dont Miséricorde qui avait été rejointe par deux guerriers nains.

Ceux qui le pouvaient encore ont riposté, mais sans succès. La cause semblait entendue...

Et qu'est-ce qui leur a pris ? La peur de nos tireurs qui s'en seraient donné à cœur joie une fois nous tous à terre ? La volonté de sauver ceux qui pouvaient l'être encore (leur ingénieur) ? Ou juste une peur irraisonnée ?

Je n'irais pas leur demander, mais ils ont fui !

Nous nous sommes d'abord inquiétés du tireur... une balle dans l'épaule mais aucun os cassé, il serait bientôt opérationnel. Pendant que les deux autres le veillaient et surveillaient les alentours, nous avons fouillé la zone et trouvé pas mal de Pierres.

Mais c'est mon frère qui a fait la découverte la plus étrange... Dans une maison en ruines il a trouvé un ogre coincé sous des décombres. Il nous a appelé et a commencé à le dégager.

Miséricorde est arrivée et a semblé évaluer la situation en un clin d'œil. Elle s'est adressée à l'ogre "Tiens il ne me semble pas avoir donné l'ordre de te dégager". Noir s'est arrêté puis s'est remis lentement au travail sur un signe de sa main.

"Que fais tu là, toi ?"

"J'me repose !"

"Bien... et dis moi, une fois en forme, tu comptes faire quoi ?"

Là l'ogre a semblé réfléchir, regardé mon frère qui dégageait lentement le peu qu'il pouvait faire seul et nous autre qui regardions

"P'têt que pour remercier ceux qui m'ont tiré de mon repos, j' pourrais me joindre à eux... gratuitement si ce n'est la solde"

"Ca pourrait être pas mal ça..." Elle l'a regardé dans les yeux, il a soutenu son regard... elle a repris à notre intention :

"Bien ! Considérez que j'ai donné l'ordre alors !"

Et on s'est tous mis au travail...

Une fois rentrés et avoir vendu les pierres, elle s'est mis en tête de recruter des bretteurs. Finalement elle n'est revenu qu'avec un seul, à qui, en plus, elle a donné une de ses épées, et 4 arcs qu'elle a distribués à ses compagnons et nous deux.

En voyant ça le bretteur a pâlit. Il passait subitement à un groupe de contact couvert par trois tireurs à un groupe de tireurs protégé par lui ! Une bonne chose ! Les bretteurs se croient toujours un peu supérieurs aux autres ! Il a quand même repris des couleurs en comprenant, quand il s'est levé, que l'ogre était avec nous. Mais ça ne le rendait pas joyeux pour autant !

Gwendal



## Pourpre et son frère, Noir, en action

### Le film : Da Vinci Code<sup>AAA</sup>

Pour ceux qui ont lu le livre, le film n'apporte rien de plus qu'une mise en scène visuelle, pour les autres l'intrigue bien ficelée vous maintiendra en haleine jusqu'à la fin ou presque. La réalisation est soignée, et les acteurs bons, donc quoi de plus ? Rien si ce n'est un zeste d'originalité pour accrocher un quatrième A.

### *Petites z'annonces*

Rédac' chef débordé cherche un coup de main, même petit !

Un GN diplo aura lieu à la rentrée.

Est-ce qu'il y a quelqu'un ????????????????

Joueur Dévoreurs cherche renfort pour griffonner un truc !

Cherche volontaires pour faire tourner association, contacter Saroulmal

Rédaction : Saroulmal (Florian), Cyrille et Gwendal

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, Gwendal