

ARSENIC

Mode d'emploi

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

Feuille de chou à parution mensuelle (sauf l'été) – Juin, Juillet, Août 2006

NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS



Edito

Le dernier numéro de cette année scolaire, mais j'espère pas le dernier tout court. En effet, mon travail me conduira à m'éloigner du club quelques temps à la rentrée, et j'espère qu'AMDE trouvera un repreneur pour le faire tourner. Et vu la motivation des troupes, c'est pas gagné ! Quoi qu'il en soit vous continuerez au moins cette fois à suivre les aventures de nos héros à Warhammer et la campagne de Mordheim par Gwendal, et vous aurez droit à une petit bilan de l'année au sein d'ARSENIC. Reposez vous bien, participez aux conventions si le cœur vous en dit, et rendez-vous en septembre.

Saroulmal, sur le départ.

AG ratée.

Le nombre de participants ayant été insuffisant, l'assemblée générale du club ne s'est pas déroulée le 20 juin. Elle reportée à la rentrée. Le bureau espère voir plus de monde cette fois-ci....au risque de décourager les personnes qui s'investissent.



Tournoi de la Loose et barbecue (ambiance feria garantie) !

Le 17 juin a donc eu lieu le tournoi de la Loose, organisé par Pascal et Dorothée. Même si nous n'étions que quatre, le rencontre a été haute en couleurs avec des scénarii bien fouillés, du matériel sur le comptoir, une sono.....insupportable, et un esprit fun des présents. Le premier scénario nous emmenait en abrivado, le second à l'apéro, pour finir sur dance-floor. Le Ricarsenic à coulé à flot, la piste s'est enflammée, et les dés ont roulé à fond. Et j'ai eu l'honneur de me faire remettre LE trophée de la Loose, cette magnifique coupe taurine ! Le soir, nous étions 11 autour des grillades et salades, avec Stéphane comme maître d'œuvre du barbecue, dans une ambiance toujours aussi feria, au grand dam de certains ! Bonne ambiance, franche rigolade et partie de Time's Up ! avec un Cédric fraîchement débarqué de son bus en provenance de Pologne, son sac sur le dos. Motivé !

Vos résumés de parties

Freeport par Jean-Luc

Acte Deux, première île : Le Trône du façonneur d'ossements.

Nos vaillants héros débarquent sur cette île couverte de jungle, qui serait pourvue en son centre d'un plateau dégagé d'après la carte du défunt gnome.

Après avoir difficilement commencé à progresser dans cette jungle épaisse, ils entendent des bruits de tambours. Avec un courage exceptionnel, certains partent en éclaireurs pour essayer de découvrir ce dont il s'agit. Ils découvrent deux "tribus" en plein combat. Au dessus du champ de bataille, un crâne géant, d'un diamètre approchant la centaine de mètres, se déplace dans les airs, exhortant les combattants à massacrer leurs adversaires.

N'écoutant que leur courage, nos vaillants héros partent dans la direction opposée. Ils finissent par atteindre un village désert, certainement celui d'une des tribus partie au combat. Au milieu des huttes, le foyer commun est entouré de quatre énormes têtes en pierre plus ou moins humaines. Elles doivent atteindre les trois mètres de haut. Encore une fois, nos aventuriers se fient au vieil adage "la curiosité est un vilain défaut", les évitent prudemment et se contentent d'aller explorer quelques huttes.

Ils découvrent une vieille femme dans l'une d'elle. Se montrant diplomatiques, ils apprennent un certain nombre de choses étranges. La majorité des habitants de l'île sont des rescapés de bateaux pris dans le Triangle de l'Enfer et s'étant échoué ici. Ils vénèrent Zoltan Zaska, le dieu du crâne volant qui leur donnent des épées pour combattre, et l'honorent en guerroyant contre la tribu voisine. Quand les guerriers sont vainqueurs, le crâne les récompense par des potions de soins. Chose étrange, il n'y a aucun enfant, ni aucune femme de moins de cinquante ans dans le village. La vieille femme leur apprend que les femmes seraient amenées dans le crâne. De temps en temps, des jeunes hommes arrivent à sortir du crâne et rejoignent une des deux tribus.

Les bruits de la bataille s'estompent, et nos aventuriers préfèrent partir avant le retour des guerriers. Ils progressent vers le centre de l'île. Ils découvrent de plus en plus de ces énormes têtes en pierre. Celles ci semblent les "observer". Elles se pivotent sur leur socle, suivant leurs déplacements des yeux. Mais leur surprise est encore plus grande, quand ils découvrent que ces têtes parlent. Elles transmettraient ce qu'elles voient au maître du crâne, Zoltan Zaska. Nos héros finissent par atteindre le centre de l'île occupée par un plateau. Au sommet un rempart en fait le tour. Un grand nombre de têtes de pierre occupent chaque pente du plateau. En s'approchant, ils découvrent avec horreur que ces têtes ne parlent plus mais crachent un cône de feu. Grâce à l'aide de magie, et de rapidité, ils arrivent à atteindre le sommet malgré quelques brûlures et à escalader le mur d'enceinte.

Sur le chemin de ronde, ils sont attaqués par des étranges squelettes semblant être fait de céramique, mais qui sont étonnamment résistants, même aux armes magiques, et semblent totalement immunisés à la magie. Un féroce combat s'engage, dont nos héros sortiront victorieux mais très affaiblis. Leur "anatomie" est étrange, ils sont pourvus de deux coudes à chaque bras, et deux genoux à chaque jambe. Les plus dangereux sont armés d'une lame fixée à l'un des bras, l'autre étant équipé d'un lance fléchette mortel. Seul une hache forgé dans un métal qui leur est encore inconnu semblent les affecter normalement. Ils descendent vite à l'intérieur du mur, surveillant les autres patrouilles sur les remparts, mais celles ci ne semblent s'occuper que de surveiller l'extérieur. Une grande plaque métallique circulaire occupe le centre du plateau. Elle est entourée de quatre têtes de pierre. Trois bâtiments dépourvus de fenêtres et ne disposant que d'une seule porte complètent le tableau. Nos aventuriers décident de passer la nuit pour se reposer sur le toit d'un des bâtiments, pour l'explorer le lendemain matin.

Un bilan contrasté entre nouveautés et vieilles habitudes

Cette année a été riche en évènements pour ARSENIC. Un petit groupe s'est attelé à la tâche difficile de faire vivre notre association comme un club, et pas comme une réunion de petits groupes. De ce côté là, le bilan est mitigé. La permanence a ouvert presque régulièrement avec seulement 6 personnes pour la tenir, sur trente adhérents, c'est faible. Le GN vampire, s'il a tenu son rythme mensuel et a amené son lot de nouveaux adhérents, ne s'est pas vraiment intégré à l'association, et la « mixité » des groupes n'est pas encore là. Côté évènements, le bilan est lui aussi mitigé. Figur'Nîmes 2 a bien marché, mais Croc'n'Rôles a été un échec. Quand au tournoi de la Loose, il a été une réussite en terme de qualité d'organisation, mais a manqué de participants. Même chose pour le repas du club, la majorité des membres n'ayant pas pris la peine de répondre à l'invitation. Je ne parle même pas de la participation à AMDE, toujours du fait des mêmes, et sans le soutien de nos amis montpelliérains, ont aurait du mal à remplir le zine. En résumé les quelques uns qui se bougent pour faire vivre ARSENIC ont l'impression de prêcher dans le désert, et leur motivation en a pris un sacré coup. Espérons qu'à la rentrée les bonnes volontés se feront enfin connaître, et que le possible retour de Seb créera une saine émulation. On est droit de rêver.



Des gens motivés (4) pour débarrasser le capharnaüm des salles du bas.

Les Créations maisons

Mordheim par Gwendal

2ème rencontre : Miséricorde

Capitaine.

Capitaine Miséricorde.

Capitaine de quoi ? Deux gamins, trois vieillards, une amie d'enfance qui survivait dans ses souvenirs et un ancien mercenaire aussi muet qu'une tombe. Ah oui, auquel il fallait rajouter maintenant un jeune coq fier de son maniement d'épée tout théorique et un ogre mercenaire qui nous quitterait au moindre manquement à la solde... Et l'impression de n'avoir aucun sens tactique.

Même s'il lui arrivait de se planter, mon ancien capitaine avait un peu de stratégie... Pas avec les femmes, oh non ! Sinon il aurait vu que j'étais amoureuse de lui... Sinon il ne serait pas mort.

J'en viens à me demander si ce n'était pas ce qu'il voulait... Parce que ce jour là, son ego en avait pris un coup. On avait laissé presque tout le monde sur place. Même le petit copain de Shanis, ce qu'elle n'a jamais digéré et je la comprend.

Mes pensées m'emmènent trop loin quelques fois et tout ceci est du passé. Même si j'ai la fâcheuse impression qu'il passe son temps à me revenir dans la figure.

Shanis est revenue. On avait décidé de quadriller une zone et elle devait se renseigner si d'autres avaient eu la même idée... J'ai réfléchi à ses infos et j'ai acheté des arcs... comme le disait mon ancien capitaine, plus tu es loin de l'ennemi, moins tu es proche.

J'ai donné l'ordre du départ.

Une fois sur place, Shanis, partie en éclaireuse est vite revenue.

"C'est ça. Sœurs de Sigmar. On est repérés" Aussi économe en mots qu'en sourire.

J'ai disposé mes troupes :

Un fusilier sur un mirador, les deux autres à droite sur un bâtiment que prolongeait une passerelle. En dessous Noir et son arc pour l'approche.

A gauche, Shanis, l'Exécuteur et Pourpre ainsi que l'Ogre et le Bretteur un peu plus vers le centre.

La tactique : les agacer, les attirer pour que les tireurs s'en donnent à cœur joie et ramasser au contact ceux qui resteraient. Le plan B : si ça cafouillait, l'Ogre entrerait plus tôt en action pour les attirer et me laisser le temps de réorganiser le tout.

J'ai vite déchanté, en fait dès que nous avons essuyé les premières flèches et les premiers carreaux. Elles avaient quasiment toutes des armes de portée plus longue que les nôtres. Elles avaient dû être renseignées !

Plus trop de choix, ni de temps pour réfléchir. Mis à part les fusiliers j'ai fait avancer tout le monde une rue plus loin, tout doucement. D'aucun aurait envoyé l'Ogre charger, mais d'une part je le considère comme une personne et non un pion sacrificiable et d'autre part, il m'était plus utile au contact entier. De plus je soupçonnais les sœurs de n'attendre que ça.

L'Exécuteur et pourpre se sont avancés un peu plus, pour arriver à portée, Shanis les couvrant un peu en retrait. A terre, l'Ogre et le bretteur avançaient précautionneusement vers le couvert d'une ruine au centre. Moi, j'étais partie à droite pour prévenir une attaque en force sur Noir qui avait pris position en hauteur avec son arc.

En face ça jouait aussi à "viens voir là que je te flèche !"

Au centre et en arrière, leur chef, à un balcon, protégée par son armure, tirait à feu nourri. J'ai cru voir quelqu'un avec elle à un moment mais personne d'autre n'est venu. Ses marteaux vibraient d'une lueur sacrée et je n'ai pas compris pourquoi elle n'était pas descendue s'en servir.

Sous son balcon, une sœur supérieure, en armure est partie vers notre droite (d'où mon déplacement dans cette direction) Elle avançait prudemment en tirant sur tout ce qu'elle voyait. C'est la seule à avoir essuyé un tir des fusiliers... qui a ricoché sur son armure.

En manœuvre de contournement sur la gauche, deux sœurs et deux novices : armures, boucliers, armes de tir et fouet en plus des marteaux... Un fort parti mais qui n'osait pas s'engager et l'ogre n'arrivait pas à jouer complètement à cache-cache derrière les ruines.

Le statu quo et pas à notre avantage avec la portée de nos armes. Le fusilier solitaire se déplaçait, mais il lui faudrait du temps pour se remettre en position et les autres n'avaient plus de cible à leur portée.



Je ne pouvais pas laisser mes hommes se faire cribler de flèches. L'ogre me devait bien une faveur et de toute façon je sentais que la position attentiste ne lui convenait pas. Je l'ai envoyé sur la gauche, à demi couvert par des ruines, Shanis et l'Exécuteur. Le bretteur est resté au milieu caché pour lui prêter main forte ou intercepter la sœur supérieure. Je me suis cachée dans les ruines sous Noir pour faire de même.

Je prenais l'initiative. Le groupe de gauche s'est approché pour piéger l'Ogre. L'une d'elle s'est mise dans une trouée du bâtiment pour l'appâter, les autres derrière prêtes à faire usage de leur fouet, et leur chef prête à le prendre pour cible s'il

s'approchait.

L'initiative soit mais aussi une perte. Dans le même temps, Pourpre s'est pris un carreau, et au visage il m'a semblé. D'après ce qu'il me dira plus tard il l'avait vu arriver et avait voulu se jeter de côté pour l'éviter. Presque en pure perte. Pour le coup, il n'avait pas pris le carreau de face mais celui-ci lui avait arraché la moitié du visage et il avait dégringolé de l'étage, tombant sur des tessons de bouteilles, de la planche brisée. De quoi s'achever. Et je le croyais bel et bien mort. Vu la situation on avait eu beaucoup de chance jusqu'alors, mais le revers était douloureux !

Tout le monde est resté stoïque. J'ai deviné le sourire amer de Shanis quand elle s'est relevée de derrière son bout de mur pour viser une novice qui s'est retrouvée hors de combat.

L'Ogre ne s'est pas démonté. Il devait sentir que ça cafouillait, alors il a appliqué le plan B. Ses armes se sont abattues sur la sœur et la hache a touché deux fois. La sœur ne s'est pas relevée. Il est même passé au travers des coups de fouet et du tir de la chef.

De l'autre côté, la sœur a joué de prudence. Supposant sans doute notre présence au bretteur et à moi, elle est restée sur place, comptant sur sa supériorité au tir et son armure pour avoir raison de Noir...

L'Exécuteur a pris la place de Pourpre mais en restant caché.

Les adversaires de l'Ogre ont semblé hésiter mais sont restées... Il a tenu bon en envoyant une au tapis.

C'était le moment, j'ai ordonné la curée.

Shanis a cloué au sol la victime de l'Ogre. L'Exécuteur a essayé en vain d'atteindre leur chef et Noir s'est relevé, froid comme la vengeance pour ajuster la mère supérieure. Sa flèche est allée se fichir dans son casque, vers un œil m'a-t-il semblé...

Les sœurs ont fui. C'est à ce moment là que j'ai vu qu'une Augure se planquait à côté de la Chef. Je n'ai toujours pas compris pourquoi.

On avait vraiment eu de la chance, du début jusqu'à la fin. Même Pourpre, malgré ce qu'il en pense pour l'instant. Bon sang, jamais vu un type en sortir vivant avec autant de blessures.

Pour son visage, il apprendra à l'apprécier quand la peur qu'il causera lui aura permis de revenir vivant d'une expédition et avec assez d'argent pour se payer des filles ! D'ailleurs je suis persuadé qu'il m'a regardée avec un air de défi signifiant "je ne porterais pas de masque moi !"

Pour l'instant, ce n'était pas la fortune, nous n'avions trouvé que trois Pierres et Shanis un porte bonheur qu'elle m'a donné.

Mis à part Pourpre qui était un peu secoué, tout le monde commençait à prendre de l'assurance. Si leur Capitaine voulait bien réfléchir un peu mieux, nous pourrions constituer une vraie bande. Nous devions quand même cette victoire à la chance... Peut-être que Sigmar n'apprécie pas ses fidèles qui se cachent derrière des armes de tir.



Le trophée de la Loose

Petites z'annonces

La loose c'est un état d'esprit.

Polonais cherche individu qui lui a piqué son détergent.

AMDE cherche repreneur.

Il y aurait peut-être des membres à ARSENIC.

Association cherche nouveau souffle.

Bonnes vacances à tous, et soyez prudent sur la route.

Allez les bleus !!!!!

Rédaction : Saroulmal (Florian) Gwendal et Jean-Luc.

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