

Présentent

RENCONTRES MULTIJEU ESSENNIENNES

Orsay XL 2008

le 19 et 20 Avril 2008
à partir de 12 h
Batiment 450
Campus d'Orsay
RER B : Orsay-ville

3€ par créneau pour les joueurs
gratuit pour les meneurs (le casse-croûte est offert !)
Plus de renseignements sur :

www.royaume-des-avatars.fr/OrsayXL2008



Jeux de plateaux

- ALIENS**
- Animalia**
- Chang Cheng**
- DRACULA**
- GANG OF FOUR**
- Hero Immortal King**
- Holidays**
- TEAMWORKS ORIGINAL**
- Les Chevaliers de la Table Ronde**
- PETITS MEURTRES ET FAITS DIVERS**

Jeux de rôles

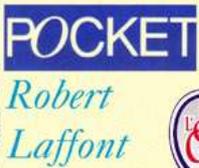
- CYBERPUNK 203X**
- D20 Royaumes d'acier**
- D20 Terres Galactiques**
- LIVRE DES CINQ ANNEAUX**
- Loup Solitaire**
- Pavillon Noir**
- QIN palimpseste**
- PROJET HOWLING STAR**
- VAMPIRE**
- Cadwallon**
- SHADOWRUN**
- Donjon et Dragon**
- Warhammer**



UNIVERSITÉ
PARIS-SUD 11

Katucha.

Fléuve Noir
LEGRIMOIRE.net
Temps X
Juvisy sur Orge
ASMODEE editiOns
Khimaira
JEUX PRO



ÉDITO

Pour la deuxième fois du siècle (que dis-je ? du millénaire !), le campus d'Orsay accueille une convention de jeu de rôle. Souvenez-vous : il y a quelques années, **Orsay – XL 2005**, organisée par le *Royaume des Avatars* et *Expressions Ludiques*, avait secoué ce bon vieux campus au moment de son cinquantenaire. Beaucoup auraient voulu que l'expérience soit renouvelée chaque année, mais organiser une convention, ce n'est pas si simple...

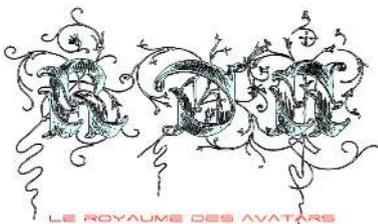
Par chance, les vénérables **Rencontres Multijeu Essonniennes** (déjà onze éditions au compteur), organisées par la *Croisée des Légendes*, ont décidé de faire un petit détour par le campus cette année. Les énergies conjointes de tout ce beau monde permettent de vous présenter une nouvelle convention sur le Campus d'Orsay.

C'est sympa, mais que fait-on dans cette convention ?

Du jeu de rôle, du jeu de plateau, du wargame et même une loterie ! Tout est détaillé dans cette plaquette. Vous trouverez en particulier, dans les premières pages, les scénarios de jeu de rôle pour lesquels vous pouvez vous inscrire à l'avance.

Vous pouvez composer votre week-end comme vous l'entendez : vous pouvez vous inscrire sur un scénario le samedi après-midi, prévoir de passer une soirée de jeu de plateau et, s'il vous reste de l'énergie, opter pour une partie libre le dimanche après-midi. Tout est au choix, profitez-en !

Drevor, Grégory et Éric



www.royaume-des-avatars.fr



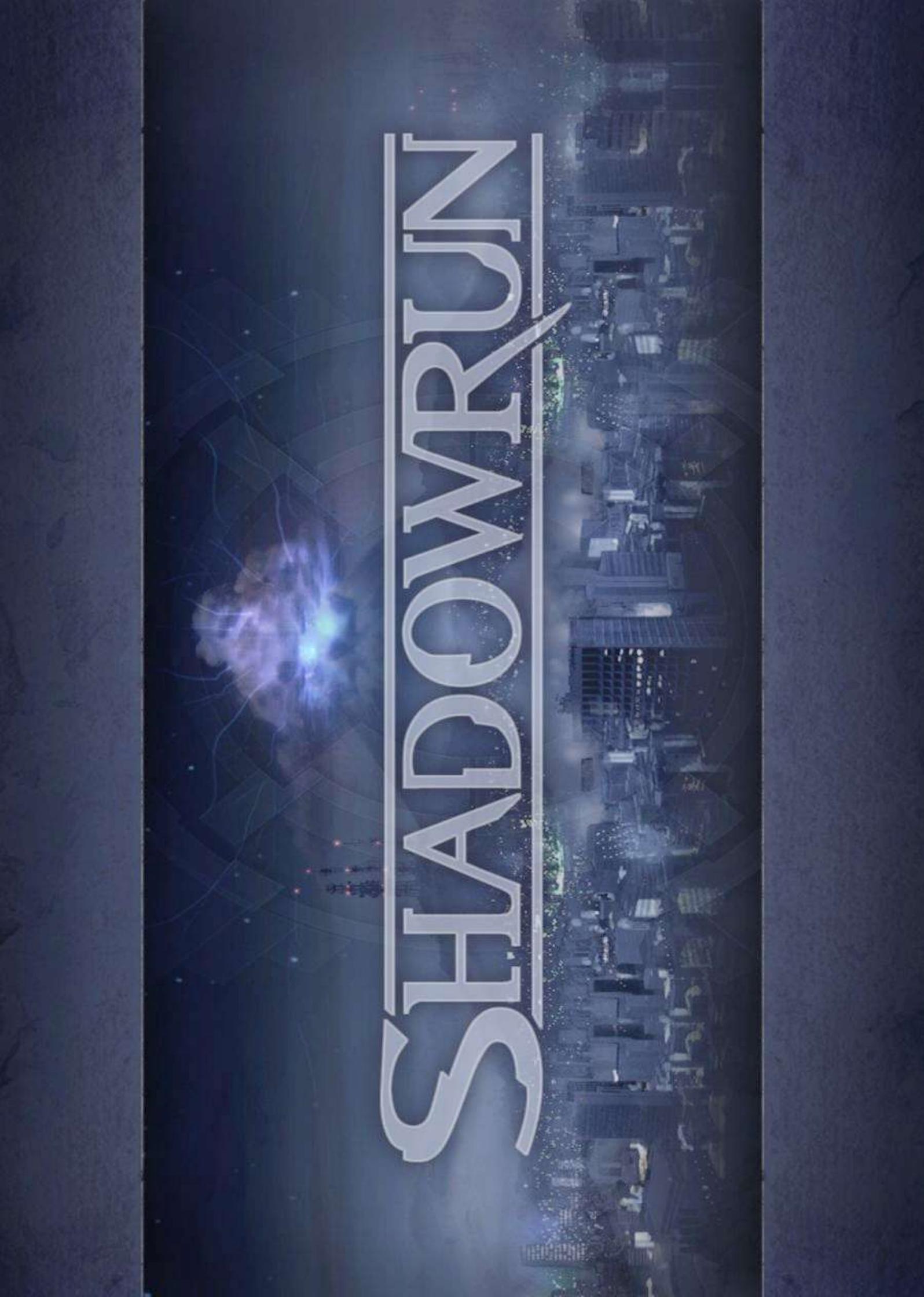
www.lacroiseedeslegendes.com



www.xljd.org

Web : www.royaume-des-avatars.fr/OrsayXL2008

Note : Sauf indication contraire, toutes les parties sont ouvertes aux débutants. Les scénarios « sans règle » (qui sont des scénarios joués sans *règle de simulation*) ne nécessitent aucune expérience particulière.

The background features a dark, futuristic cityscape at night, with illuminated buildings and streets. In the upper left quadrant, there is a glowing blue energy orb or nebula with radiating light trails. The title 'SHADOWRUN' is centered vertically and horizontally in a large, white, serif font with a slight shadow effect.

SHADOWRUN

LE MARTEAU DE GAÏA

Scénario cyberpunk fantastique par Clément Honorez
Système de jeu : Shadowrun (4e édition)

L' HISTOIRE

2074, Central Museum of Seattle. Une explosion ravage toute une aile du musée. La Lone Star conclut à un acte terroriste. Parallèlement, Albert le Frenchie, fixer de son état reçoit un appel. Une mission. Il a peu de temps pour réunir une équipe et retrouver le marteau de gaïa...

LES PERSONNAGES (4 ou 5)

Lucy Norbank "Major". Elfe et adepte de son état, 33 ans, elle a bossé pendant plusieurs années à la Lone Star, en tant que membre des forces spéciales. Elle a perdu son bras droit suite à une opération qui a mal tournée, ce qui la hante toutes les nuits.

Yves Stampers "Sandrock". Ancien loup de guerre en Corée, il n'en reste pas moins un médecin de campagne efficace. Ses traits orks cachent une certaine intelligence. Malgré tout, il est extrêmement dangereux avec sa lance et ses systèmes cybernétiques.

Lucinda Gexi "Blitz". Cette naine de 32 ans, adepte de la magie brute, a passé sa vie dans les quartiers riches de Seattle. Tout bascula lorsque son père fut condamné à perpétuité pour trafic lourd de BTL. Depuis, elle tente de survivre en tant que Shadowrunner, mettant ses talents magiques au service de quiconque la paie.

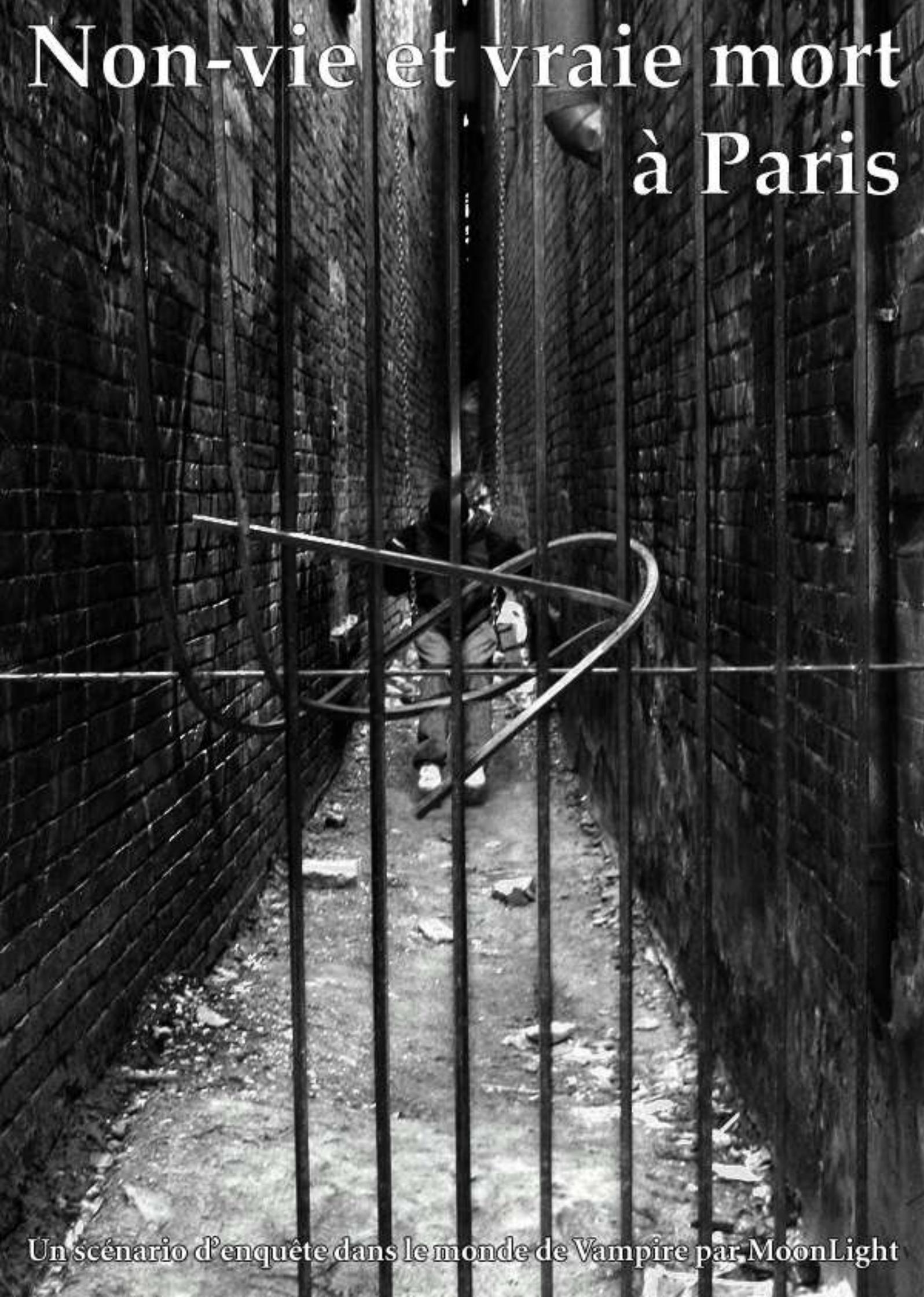
Drake Merkis "Phoenix". Humain de 26 ans. Détective privé, il possède tout un arsenal pour la jouer James Bond, l'action en moins. Calme et réfléchi, il possède une certaine aura rendant son entourage souvent coopératif.

Joel Tuscom "Li". Hacker humain. Du haut de ses 17 ans, il a déjà piraté de nombreux systèmes de la matrice. Il travaille dur pour arriver au niveau mythique de D. Grand joueur de mmorpg, il considère ses missions comme un jeu où l'on a qu'une seule vie...

L' AUTEUR

22 ans, fait du JDR depuis 6 ans, dont beaucoup plus de temps derrière l'écran que devant. Nouveau au Royaume des Avatars, il fait partie de cette vague donnant un nouveau souffle à l'association.

Non-vie et vraie mort à Paris



Un scénario d'enquête dans le monde de Vampire par MoonLight

NON-VIE ET VRAIE MORT À PARIS

Scénario contemporain-fantastique par MoonLight (Pierre Fenouil)
Système de jeu : Vampire : la Mascarade

L' HISTOIRE

En étant convoqués à la Cour du Prince de Paris, un groupe de « jeunes » Vampires ne se doutaient pas qu'ils allaient assister à un spectacle troublant. En remontant les fils de l'intrigue, les personnages vont apprendre la réalité du monde de Paris...

LES PERSONNAGES (3 à 5, DE PRÉFÉRENCE 4 OU 5)

Les personnages sont tous des nouveaux Nés parisiens.

Jean Poissard, un rôliste informaticien malkavien (comprendre : un peu fou).

Julie Mering, une reine de la nuit gérante d'un nightclub.

Michael Deling, un présentateur de télévision imbu de lui-même.

Franco Muller, un ancien commissaire de police à tendance nazi.

Katrina Voreglov, une fille du trottoir à qui la vie n'a pas sourit (et la non-vie ?).

L' AUTEUR

Adeptes des enquêtes plutôt tordues préférant un bon roleplay à un lancé de dés, il ne s'ennuiera pas à plancher pendant une heure sur une énigme enivrante plutôt que sur un combat tactique avec un plan calculé au millimètre près.

Un émissaire disparu

CADWALLON



Un scénario médiéval-fantastique
créé par Alicien Paris

UN ÉMISSAIRE DISPARU

Scénario médiéval fantastique par Alicien Paris
Système de jeu : Cadwallon

L' HISTOIRE

En ce 8 Enneal 1003, alors que le Rag'Narok déchire Aarklash, la famille Soma, dirigeante du fief Soma à Cadwallon, s'inquiète. Un émissaire en provenance d'Alahan arrivé ce matin par navire a disparu entre les docks et l'ambassade. Voulant à tous prix éviter un conflit diplomatique, les Soma engagent la ligue du 6 d'amethyste, les "Réprouvés", pour enquêter sur l'affaire...

LES PERSONNAGES (3 À 5)

Autrefois, **Phidius** était un inquisiteur de Merin. Un jour, alors qu'il faisait son office, il tomba sous l'emprise d'un masque maudit qu'il ne pu quitter. Même si ce masque imprime en lui des sortes de folies et de violences passagères, il a réussi à trouver, dans la Cité Franche, des compagnons qui l'acceptèrent. Il vit maintenant heureux au sein de cette ligue franche.

Gazbat est un goblin ambitieux, détrousseur efficace, qui a appris son métier « à la dure », sur le pont du navire du Cap'taine Krill de la Dent Noire (aux activités peu recommandables). De retour sur terre, Gazbat fait désormais partie d'une ligue franche de la cité.

Issu d'une famille de riches négociants nains à Alahan, **Kaudrik** a choisi l'aventure et a rejoint une ligue franche. Il fait profiter sa ligue de ses compétences de comptables et se laisse aller, le soir, à des réflexions philosophiques sur le destin et le libre-arbitre.

Né à Shamir en 965, Vrai-né des plus prometteur de sa génération, **Cyzzem** a néanmoins choisi de devenir biopsiste. A 13 ans, il organise sa première expédition et en revient 5 ans plus tard avec de nombreux spécimens à étudier. Disparaît à l'âge de 36 ans, lors de sa 5e expédition.

Recueilli dans son enfance par les Dévoreurs de Vile-Tis, **Dräch** apprit à se battre en luttant jour après jour pour avoir sa part de nourriture. Après de périlleux voyages, il finit par atteindre Cadwallon. Le jour de son arrivée, il sauva Kaudrik d'une agression et ces deux personnages se lièrent d'amitié.

Le Chant des Âmes

Et dedit mare mortuos qui in eo erant et mors
et inferus dederunt mortuos qui in ipsis erant
et iudicium est de singulis secundum opera ipsorum.

Apocalypse 20:13

*Le vent a soufflé fort ces derniers jours... Je veux dire, plus que d'habitude,
L'île toute entière résonne de sa sainte lancinante...*

*Aujourd'hui, j'ai senti que leur arrivée était proche. Si tout se passe bien, ils
seront là demain. J'espère ne pas m'être trompé en les choisissant... De toute
manière, je n'avais pas trop le choix. Les jours sont comptés maintenant. Peut-être...
Non, n'y pensons plus. Tout ce passera bien.*

Avec l'aide de Dieu.

Agichin

Best of 2005* !

Rencontres Multijeu Essonniennes
Orsay – XL 2008

Sélection Avatars

LE CHANT DES ÂMES

Scénario médiéval-fantastique par Jean Lebourg
Système de jeu : Dungeons & Dragons 3.5 (Royaumes Oubliés)

L' HISTOIRE

Partis pour aider au négoce d'une importante quantité de Mithral, les aventuriers s'apprêtent à faire le voyage entre le port commercial de Sundrah, situé sur l'île gnome de Lanthan, et Caer Calidyrr, puissante cité fortifiée située sur Alaron, une des îles Moonshae. Mais la route est longue, l'océan imprévisible et la proximité des îles Nelanthères, regorgeant de Pirates, n'est pas pour rendre les choses plus faciles...

LES PERSONNAGES (4 ou 5)

Gruut, le barbare pas si méchant : né dans les terres désolées du Nord et orphelin depuis son plus jeune âge, Gruut est élevé à la dure dans une tribu de féroces guerriers. Malgré ses capacités intellectuelles limitées, il n'en reste pas moins profondément humain, et il est capable d'une tendresse insoupçonnée...

Siguebert de Montférand, le noble paladin coureur de jupons : A l'âge de 18 ans, Siguebert est confié par ses parents, las de le voir perdre son temps dans les bras des jeunes filles, à l'Eglise locale d'Héronéus. Mais les années d'entraînement, si elles en firent un valeureux Paladin, ne lui ôtèrent jamais la conviction d'être le plus beau et le plus charmant jeune homme de la Côte des Epées !

Streea, la discrète voleuse halfeline : Née de parents esclaves au service d'une comtesse Elfe Noire, Streea grandi sous terre, au milieu des cryptes oubliées. Le plus souvent livrée à elle-même, elle s'invente un monde où les squelettes sont ses amis et où Nérull est un grand père attentionné. Jusqu'à sa fuite, et la découverte de la réalité...

Finndle, le malicieux mage gnome : Du haut de ses deux cent douze ans, Finndle peut être fier d'une vie passée au service de la Magie et de l'Illusion. Mais son plus grand plaisir reste la défense du célèbre Humour Gnome, et il ne rate jamais une occasion de le rappeler à ses compagnons !

Aelianne, la farouche rôdeuse elfe : Fille de rôdeur, elle est l'unique survivante d'un village rasé par une horde d'Elfes Noirs. Par respect et admiration pour son père mort l'arc à la main, elle embrasse sitôt la carrière de rôdeuse et jure sur les cendres encore fumantes de sa maison de venger les siens. Mais le monde est vaste, et longue sera la traque...

* **Best of 2005 !** Ce scénario, apprécié lors de Orsay-XL 2005, est repris ici pour en faire profiter les nouveaux participants.

Premier contact

Le jour où l'Homme découvrit...

...qu'il n'était pas seul dans l'univers

19 Septembre 1996, Chicago, USA - William D. Fischer se rend à son travail sans savoir que cette journée va changer à jamais sa vision du monde.

Système planétaire γ 499, dans la constellation de Céphée - quatre 'Rixim(s)' projettent leur pensée dans la noirceur de l'univers en quête d'une nouvelle destination stellaire.

Après quelques cycles planétaires, leur décision de rencontrer les habitants de la Terre est prise. Juste le temps de focaliser assez d'énergie électromagnétique pour distordre l'espace-temps et se mettre en route.

Lorsque nos quatre voyageurs arrivent sur Terre, ils se matérialisent sous la forme d'un homme quadragénaire, Sam. Puis vient le moment du premier contact...

Est-ce que l'humanité est prête à une telle rencontre ?

Accepterons nous de voir au-delà de l'apparence de Sam ? Et chercherons nous à mieux le connaître ou à le changer ?

Telles seront les questions et les dilemmes auxquels William sera confronté...

Premier contact est un scénario sans règles pour 4 à 5 joueurs où l'évolution psychologique des personnages est au centre de l'histoire.

Durée : 4 à 6 heures.



Genre : Drame Psychologique
Inspiration : K-Pax de Gene Brewer

Un scénario écrit par Yodaï pour la convention OXL 2008 et Supaéro

PREMIER CONTACT

Scénario de science-fiction par Yodai

Système de jeu : Sans règle
en partenariat avec la convention de Supaéro

L' HISTOIRE

1996, quatre extra-terrestres originaires de la constellation de Céphée ont pour mission de prendre contact avec les Terriens. Après un court voyage transluminique, ils se matérialisent sous la forme d'un homme quadragénaire, Sam.

Leur rencontre avec William D. Fisher, paisible habitant de Chicago, sera le *Premier Contact*.

LES PERSONNAGES (4 OU 5, DE PRÉFÉRENCE 5)

Quatre **R-Ximm(s)** venant établir le premier contact sur Terre

Un **Terrien**, auteur de cette rencontre particulière.

L' AUTEUR

Adeptes du roleplay et des choix cornéliens des joueurs, l'auteur a déjà écrit des scénarios de tous les genres : action & réflexion, anticipation, burlesque, drame psychologique, horreur, med-fan, réaliste, science-fiction et space-opéra.

Note : Ce scénario est déconseillé aux débutants

CONTE DE LA CRYPTTE

A dark, gothic-style interior. In the center is a large, ornate fireplace with a dark, arched opening. Above the fireplace hangs a large, multi-lamp chandelier with a decorative metal frame. To the left, a staircase with a dark wooden railing leads up. The walls are dark wood-paneled, and a small, oval-framed portrait hangs on the right wall. The floor is covered with a patterned rug. The overall atmosphere is mysterious and eerie.

Scenário par
Marc Torregrosa

CONTE DE LA CRYPTTE

Scénario fantastique par Marc Torregrosa

Systeme de jeu : Sans règle

en partenariat avec la convention de Supaéro

L' HISTOIRE

Innombrables sont les téméraires aventuriers, fameux d'exploits légendaires dans les sombres recoins de la Terre. Mais des mystères que recèle cette cryptte-ci, en vérité, personne n'a vu de semblables. Personne encore, n'est jamais revenu. Nul n'a révélé les effrayants secrets de ces lieux où jamais lumière ne pénètre.

Aventuriers audacieux, ils croyaient avoir tout connu, tout surmonté... Nul ne sait ce qu'il advint d'eux.

Mais vous, osez-vous ?

LES PERSONNAGES (3 à 6)

Une équipe d'explorateurs amateurs du début du XX^e siècle :

Albert Princat, 45 ans, professeur d'archéologie et langues anciennes.

Francis Paratere, 35 ans, policier.

Martine Tyl, 25 ans, secrétaire.

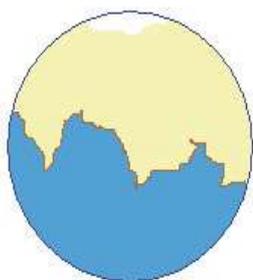
Raymond Maltu, 40 ans, détective privé.

Catherine Baltet, 31 ans, infirmière.

Odile Bonnabel, 36 ans, professeur de biologie en collège.

L' AUTEUR

Écrivant des scénarios depuis plus de vingt-cinq ans, l'auteur aime plonger les joueurs dans des situations à la fois intenses et réalistes.



“Car enfin qu'est-ce que l'homme dans la nature? Un néant à l'égard de l'infini, un tout à l'égard du néant, un milieu entre rien et tout. Infiniment éloigné de comprendre les extrêmes, la fin des choses et leur principe sont pour lui invinciblement cachés dans un secret impénétrable, également incapable de voir le néant d'où il est tiré, et l'infini où il est englouti.”

Pascal, Pensées (072)

Thymset brillait dans la voie lactée de son tendre éclat mauve... puis de noires volutes, chassées par les zéphirs du désert, vinrent masquer la clarté des astres.

Le nomade se réfugia dans l'anfractuosité exigüe de la falaise. Le vent venu du sable murmurait des voyages... un rêve d'ailleurs qui se dissout dans la trame du temps... lever les yeux vers la nuit et chercher du regard les mondes peuplés par les hommes...

Le nomade songeait aux planètes de chaque colonie et à leurs potentialités infinies, à la générosité inépuisable du génie humain... et au destin étrange qui le jetait là, épuisé et terrifié, à la merci des éléments, sur ce monde si loin, si démesurément loin de la Terre.

Cette histoire se passe dans le futur : des nefs spatiales se sont élancées à travers le vide et la nuit pour conquérir de nouvelles étoiles. L'humanité entre dans l'âge interstellaire. Mais des troubles se font jour sur ces terres nouvelles lorsqu'il est question de repartir...

Diaspora

Diaspora est un scénario de jeu de rôle sans règles

auteur : indy

inspiration : Robert Silverberg

ambiance : science fiction et poésie

DIASPORA

Scénario de science-fiction et onirique par Indy
Système de jeu : Sans règle

L' HISTOIRE

Loin dans le futur, des nefs gigantesques ont franchi les infinis du vie pour coloniser de Nouvelles Terres. La civilisation a muri, l'humanité est entré dans l'âge d'espèce intersidérale. Un monde glacé, Thymset, leur a offert un nouvel eldorado. Et pourtant, lorsque certains parlent de repartir, des querelles oubliées reviennent au grand jour...

... et pendant ce temps, dans un désert aride et immense, des humains rêvent eux aussi à un impossible ailleurs...

LES PERSONNAGES (3 à 5, DE PRÉFÉRENCE 5)

Le scénario permet à chaque joueur d'incarner plusieurs personnages, parmi lesquels :

L'**héritière** d'une civilisation galactique incroyablement sophistiquée.

Un **guérisseur** du désert en charge d'implants cybernétiques.

Un **spationaute** désespéré de poésie rimbaldienne.

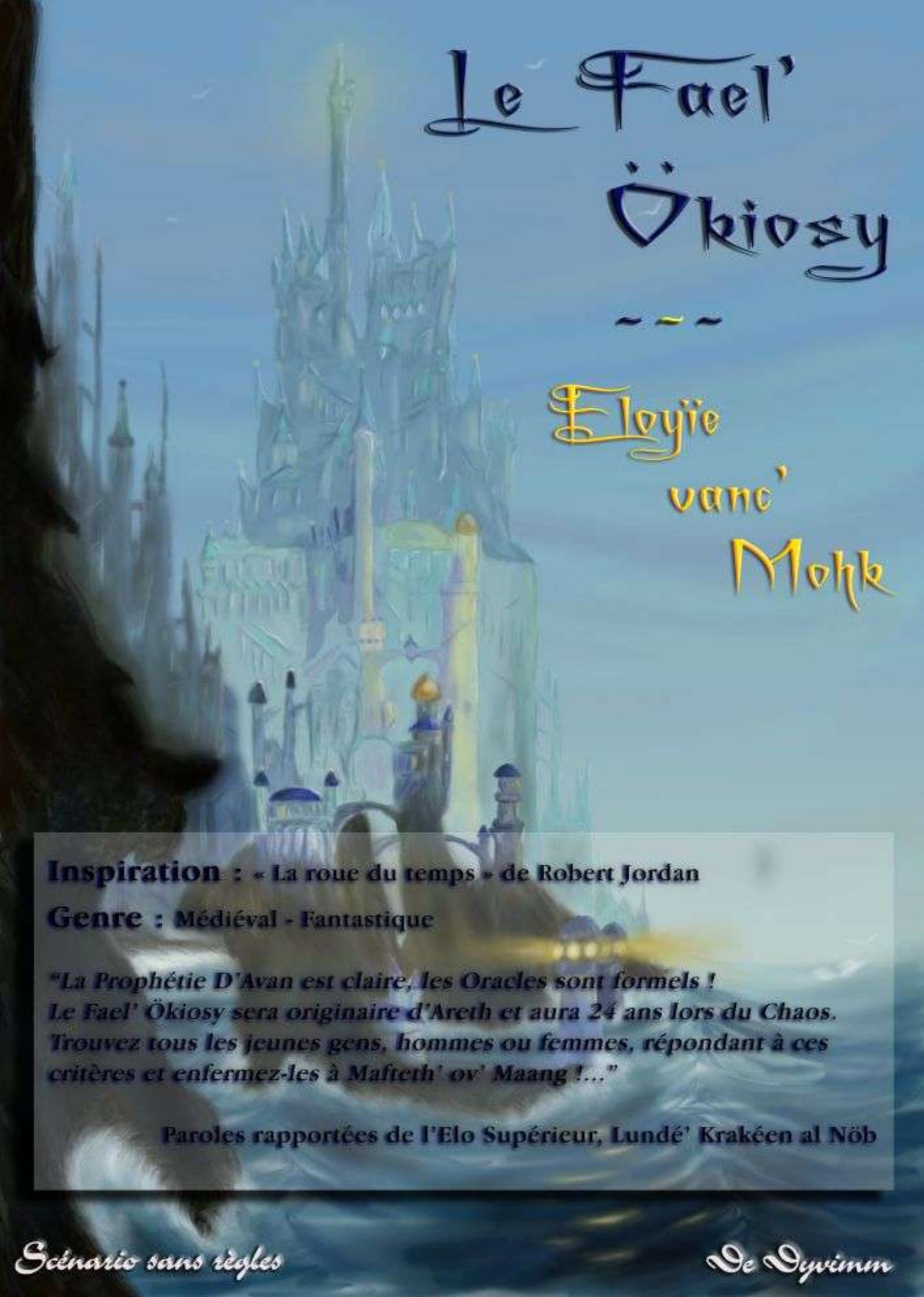
Un **gardien de moutons** irrémédiablement romantique.

Un **ancêtre** gardien d'un savoir millénaire sur la propulsion par fusion thermonucléaire.

L' AUTEUR

Au fil de ses récits, Indy manie tour à tour l'imaginaire et la littérature, le réel et le surnaturel, le lointain et le sur-place, les souvenirs et l'oubli, la musique et le silence...

Diaspora constitue à ce titre une illustration futuriste et condensée de ces éléments.



Le Fael' Ökiosy

Eloyie
vanc'
Mohk

Inspiration : « La roue du temps » de Robert Jordan

Genre : Médiéval - Fantastique

*« La Prophétie D'Avan est claire, les Oracles sont formels !
Le Fael' Ökiosy sera originaire d'Areth et aura 24 ans lors du Chaos.
Trouvez tous les jeunes gens, hommes ou femmes, répondant à ces
critères et enfermez-les à Mafteth' ov' Maang !... »*

Paroles rapportées de l'Elo Supérieur, Lundé' Krakéen al Nöb

LE FAEL' ÖKIOSY

Scénario médiéval fantastique par Dyvimm

Systeme de jeu : Sans règle

en partenariat avec la convention de Supaéro

L' HISTOIRE

Östrihl est au bord du chaos, les Forces Sombres se sont ralliées à ses ennemis pour renverser l'Ökiosy, actuel suzerain de l'Angatür : les Terres Eclairées. Pour parer ce conflit menant à la destruction totale du monde civilisé, le Conseil des Eloü a sélectionné et emprisonné six Elus dans la plus haute tour de Mafteth. Ils devront désigner le Fael' Ökiosy parmi l'un d'entre eux : le Sauveur qui, selon les Prophéties D'Avan, rétablira l'ordre et ouvrira la voie vers la Troisième Toile d'Oogatu. Les Elus sauront-ils désigner celui qui combattra les engeances de l'ombre ? Arriveront-ils à déjouer les tractations et tentatives d'influence des pouvoirs décadents qui se sont invités dans la Tour de Mafteth ?

LES PERSONNAGES (4 à 6)

Ökii' Mäeris al Ger : Femme d'une grande beauté, agile et gracieuse. Elle possède une forte personnalité. Elle aime être écoutée et suivie. Fille de riches marchands d'étoffes arethian.

Siedau' Philastohm : Fils d'un forgeron arethian, frère jumeau d'Engerrun. Il est devenu fantassin de l'Ökiosy et épéiste au sein du Bras Armé à Kingoreth. Philastohm est un bon vivant qui aime rire et s'amuser.

Siedau' Engerrun al Efly : Fils d'un forgeron arethian, frère jumeau de Philastohm. Il a revêtu la Robe Brune de l'Ordre religieux d'Eflin à Sianeth, ce qui lui confère un statut important au sein du Culte. Contrairement à son frère, Engerrun est plus réservé et introverti.

Unbol' Inrid al Tax : Fille d'une conseillère arethianyk et d'une libraire passionnée d'histoire. Elle-même désire devenir écrivain et historienne à la Cour scientifique de l'Indeth à Ymineth où elle étudie. Elle est ouverte et intelligente.

Raulq' Demiohm : Beau, grand, agile, il attire forcément les regards. Il est joueur de flûte itinérant et offre ses services à travers le monde. Demiohm est quelqu'un d'ouvert sur les autres qui aime partager des expériences.

Daedir' Hayth (à 6 joueurs) : Né à Areth, mais d'origine Kilh'afyk. Il vivait dans un ghetto d'Areth où sont rassemblés les étrangers avec ses parents. Il est devenu jardinier dans une plantation de drogue à Areth et aime passer du temps seul au milieu des plantes

L' AUTEUR

Écrivant des scénarios "sans règle" pour convention depuis sept ans, l'auteur aime placer des personnages dans des situations extraordinaires, souvent assez sombres, leur permettant une confrontation psychologique avec eux-mêmes et avec les autres. Pour lui le JdR doit permettre aux joueurs de s'impliquer dans des rôles au profil parfois difficile, sans mettre de côté l'aspect ludique d'une rencontre à plusieurs.

Note : Ce scénario est déconseillé aux débutants et aux moins de 16 ans.

LE FLÉAU

Scénario de science-fiction par Sylvain Dedieu
Système de jeu : Star Wars D6

L' HISTOIRE

Un vaisseau est repéré près d'une base de l'alliance rebelle, une mission de secours est envoyée pour l'intercepter. En arrivant à proximité, cette mission découvre que le vaisseau est grandement endommagé et que tout l'équipage est mort, sauf un homme qui est à l'article de la mort. Celui-ci ne dit qu'un seul mot avant de rendre l'âme : « *Destructeur* ».

Que signifie ce mot ? Qu'est-ce qui a bien pu se passer a bord de ce vaisseau ? Toutes les réponses à ces questions, les Pjs, membres de la mission de secours, devront les découvrir.

LES PERSONNAGES (3 à 5)

Kaiya Adrimetrum : Kaiya est une femme sérieuse, dotée d'une forte volonté. Sa force de caractère, elle le doit à des événements de son passé qu'elle n'a pu contrôler. Depuis elle à tendance à développer des affectifs très forts avec les individus de son équipe de commandos.

Darryn thyte : Darryn est un homme austère et peu apprécié par ses compagnons. Il est très indépendants et veut toujours avoir raison. Il a un bras artificielle, suite à un accident, mais qui ne l'empêche pas d'être un pilote exceptionnel.

Loh'khar : Loh'khar est un Twi'lek plutôt discret, mais il à un grand talent il obtient tout ce qu'il veut. Les autres se méfie de lui car ils ne savent rien de son passé.

Kl'aal : Kl'aal est un Defel hargneux qui parle très peu et qui aime la solitude. Il est l'explorateur du groupe lorsque il s'agit de découvrir une planète.

Akanseh : Ce chirurgien Mon Calamari est un grand philanthrope qui rêve d'apporter la médecine aux planètes les plus reculées. Il veut soigner toute personne blessée même ses ennemis.

Note : les personnages sont issus de la campagne DarkStryder, éditée par Descartes, mais le scénario est original.

UNE MISSION DE ROUTINE

Scénario médiéval fantastique par Eric Dubourg
Système de jeu : Loup Solitaire D20

L' HISTOIRE

Quelques années après la destruction du premier Monastère Kaï, Loup Solitaire a accompli de nombreux prodiges : récupération du Glaive de Sommer, emprisonnement du traître Vonotar de la Guilde de l'Etoile de Cristal puis bannissement à l'Aveugloir, récupération du Livre du Magnakaï et des Pierres de la Sagesse. Saurez vous faire bonne figure, et œuvrer pour le bien du Sommerlund ? Vos Maîtres vous ont convoqué pour une mission qu'ils qualifient être simplement « de routine ». Sera-ce le cas ?

Vous devrez escorter un Frère reconnu de l'Etoile de Cristal, Valdelon, un proche de Banedon de Toran jusqu'en Slovie. Vous traverserez des lieux emblématiques du Monde de Loup Solitaire, tels que le Monastère Kaï reconstruit et le temple de Raumas, et d'autres lieux insoupçonnés. Saurez-vous être à la hauteur de la mission que l'on attend de vous ?

LES PERSONNAGES (3 À 5)

Jaguar Silencieux, seigneur kaï.

Serpent Audacieux, seigneur kaï.

Rémir, frère de l'Etoile de Cristal.

Suuran, herboriste de Bautar.

Jerlaen, chevalier du Royaume du Sommerlund.

Azuuna, guerrière telchos.

Note : il n'est pas nécessaire de connaître les livres *Loup Solitaire* pour jouer ce scénario.



L' HUMBLE VERTU

Scénario médiéval fantastique « japonais » par Maxime
Système de jeu : Le Livre des Cinq Anneaux (1^{ère} ed.)

L' HISTOIRE

Il y a mille ans de cela, les Kamis, enfants du soleil et de la lune, chutèrent du paradis céleste et atterrirent sur terre. Ils éduquèrent les tribus barbares habitant ces contrées et les unirent en sept grands clans de samouraïs. Rokugan était né. Les enfants du soleil et de la lune prirent épouse et époux parmi les mortels. Le plus puissant d'entre eux devint empereur et transmit terres, titres et serments d'allégeances à ses descendants. Au fil des siècles l'histoire retint les noms de valeureux serviteurs morts pour servir l'empereur, les kamis et leurs héritiers. Afin de les récompenser pour leurs vertus l'empereur en place donna à ces humains le droit de fonder de modeste clan de samouraï. Ces clans de moindre envergure ont traversé les ans dans l'ombre des descendants du soleil et de la lune, leurs exploits souvent minimisés, même ignoré. Jusqu'au jour ou...

LES PERSONNAGES (3 À 5)

Fille cadette d'un samouraï de petite envergure, **Yoritomo Eikiko** aurait été l'épouse d'un marchand si, dès son plus jeune âge, son courage et sa détermination n'avaient pas attiré sur elle et sa famille les bonnes grâces de son daimyo (seigneur).

Des sept vertus du Bushido, la compassion est celle qui caractérise le mieux **Suzume Nasake**. La blessure qui lui vola son œil droit lorsqu'il s'interposa entre un samouraï ivre et une heimin (gens du peuple) en témoigne pour lui.

Kitsune Shuusai est autant mystérieux qu'orgueilleux. Depuis qu'il saisit un sabre pour la première fois à l'âge de six ans, il n'a jamais perdu un seul combat. Le secret de son talent reste aussi impénétrable que la grande muraille de jade.

Daidoji Shiran'kao est un samouraï froid, distant, indéfectible et sans pitié avec ses ennemis. Sa fureur dans le combat n'a d'égal que sa dévotion. C'est un magistrat juste qui fait respecter les lois de l'empereur sans aucun détour.



Comme bon nombre de rônins, **Itami** laisse peser un voile de mystère sur son passé. Aujourd'hui c'est un samouraï droit et exemplaire, vertueux en tout points. Cependant personne n'explique d'où lui vient cette éternelle tristesse dans le regard.

PARTIES LIBRES

En parallèle des parties de jeu de rôle programmées, seront organisées des parties libres pour les jeux suivants : **Cyberpunk 203X, D&D Royaumes d'Acier, D20 Terres Balafrees, Palimpseste, Pavillon Noir, Qin et Warhammer.**

Nous proposerons en outre :

STARCRAFT

Adapté du célèbre jeu de Stratégie, cette version jeu de rôle, aux règles simples, reprend l'Univers de Starcraft avec un soupçon de Feng Shui.

Les joueurs incarnent des Terrans, marines ou civils et alternent les scènes de roleplay et les scènes de combat, au coeur des batailles entre chaque camp..

Ce jeu de rôle se veut avant tout humoristique, simple et convivial.

Dimanche après-midi

EH BIEN, MAROUFLE !

Jeu de rôle avec un système léger, inspiré par le film de genre époque Cape & épée.

Scénario proposé : **La pie sur le gibet.** Comédie noire à l'époque des guerres de religion, avec des éléments de Western, qui aborde de manière immersive la question de l'arbitraire de la Justice.

Public suggéré : Vous aimez la BD Les chemins de Malefosse, les films de cape et d'épée, voire les western. Vous aimez prendre des risques dans l'interprétation de votre personnage, et éventuellement jacter comme un maroufle.

Samedi après-midi

PROJET HOWLING STAR

Inspiré de nombreuses références des Animés de Mech (Gundam, Evangelion, Escaflowne, etc.), Projet Howling Star est un jeu de rôle où les joueurs incarnent des pilotes d'armure mobile. Mais ces colosses d'aciers ne seraient rien sans leur IA capable de se synchroniser avec leur pilote.

Un univers remplis de complots, de conquêtes et de héros...

Dimanche après-midi



JEUX DE PLATEAUX

Des salles seront réservées pour les jeux de plateau, avec des animateurs qui lanceront les parties.

Nous prévoyons l'organisation de parties pour les jeux de plateau suivants : **Aliens, Animalia, Chang Cheng, Dracula, Gang of Four, Hero Immortal King, Holidays, Les Chevaliers de la Table Ronde, Petits meurtres et faits divers et Teamworks Original.**

Cette liste peut être amenée à varier selon la disponibilité du matériel et des animateurs.

TOMBOLA

Une tombola est organisée samedi soir, dotée de plus d'une centaine de lots. Des tickets seront en vente tout le samedi après-midi et **chaque ticket donnera droit à un lot.**

Le premier lot est **une épée** (aux risques et périls des autres participants).

TABLE RONDE

Samedi soir, une table ronde sera proposée aux participants de tous horizons sur le thème de l'**implication des personnages dans le scénario.**

Il arrive (trop souvent ?) que des parties tournent court faute d'avoir bien adapté le scénario aux personnages (ou l'inverse), voire les personnages aux joueurs...

Beaucoup de thèmes sont possibles, mais le temps étant limité, les discussions seront centrées sur la question de la relation entre le scénario et les personnages joueurs (enjeux, place réservé, etc.). La motivation du personnage peut être le moteur de la motivation du joueur, comment, alors, ne pas passer à côté ?

Conseils d'écriture aux scénaristes, conseils d'interprétation aux joueurs, points de vue d'amateurs et éclairages de spécialistes sont au programme !

COMMENT PARTICIPER ?

JEU DE RÔLE (PROGRAMME)

Pour jouer à l'un des **scénarios présentés** dans cette plaquette, c'est très simple :

- remplissez le formulaire d'inscription en fin de plaquette ou imprimez-le depuis le site web. Vous pouvez remplir un formulaire pour une équipe entière, si vous le désirez (vous êtes alors responsable de rassembler suffisamment de joueurs pour pouvoir jouer chaque scénario)
- sélectionnez vos scénarios favoris et vos créneaux préférés, puis envoyez-nous votre formulaire accompagné d'un chèque à l'ordre de **La Croisée des Légendes** à cette adresse :

**Expressions Ludiques c/o Eric Lestrade,
51 rue Rémy Dumoncel 75014 Paris.**

Les inscriptions peuvent s'effectuer jusqu'au 16 avril 2008. Le prix de l'inscription est de **3€ par personne**, ou **12€ par équipe** pour chaque créneau.

Vous pourrez également vous inscrire sur place.

Si vous désirez maîtriser un ou plusieurs scénarios* à la convention, c'est **gratuit** (et le casse-croûte est offert !). Écrivez à Eric (eric.lestrade@noos.fr) le plus tôt possible, de préférence avant le 10 avril 2008, en précisant le scénario et le créneau choisi, et vous recevrez vos scénarios très rapidement.

Note : les meneurs peuvent bien sûr jouer pendant les créneaux où ils ne maîtrisent pas !

JEU DE RÔLE (PARTIES LIBRES)

Les inscriptions pour les **parties libres** se feront sur place. Vous choisirez, juste avant le début du créneau, une table de jeu parmi celles disponibles. Le tarif est de **3€ par partie**.

JEUX DE PLATEAU

Les salles réservées pour les jeux de plateau seront en **accès libre** (gratuit) tout au long de la convention. Des animateurs seront présents pour lancer les parties.

* Les scénarios de la **Sélection Croisées des Légendes** ne sont maîtrisés que par leurs auteurs.

Rencontres Multijeux Essonniennes
Orsay – XL 2008

LE PROGRAMME

Créneau	Scénario	Système	Joueurs
Samedi de 12h à 13h : Accueil			
[A] Samedi 19 avril 13h-19h	Le Marteau de Gaïa	Shadowrun	4,5
	Non-vie et vraie mort à Paris	Vampire	3,4,5
	Un émissaire disparu	Cadwallon	3,4,5
	Premier contact	Sans règle	4,5
	Diaspora	Sans règle	3,4,5
	Conte de la crypte	Sans règle	3,4,5,6
	Le Fléau*	Star Wars	3,4,5
	Une mission de routine*	Loup Solitaire D20	3,4,5
	L'humble vertu*	L5A	3,4,5
Parties libres pour divers jeux de rôle Jeux de plateaux, wargames			
Samedi 19 avril 19h-21h	19h30 : Tombola 20h : Table ronde <i>Implication des personnages</i>		
[B] Samedi 19 avril 21h-3h	Le Marteau de Gaïa	Shadowrun	4,5
	Le Chant des âmes	D&D	4,5
	Premier contact	Sans règle	4,5
	Conte de la crypte	Sans règle	3,4,5,6
	Le Fael' Ökiosy	Sans règle	4,5,6
Parties libres pour divers jeux de rôle. Jeux de plateaux, wargames			
La convention reste ouverte toute la nuit pour les noctambules			
[C] Dimanche 20 avril 12h-18h	Non-vie et vraie mort à Paris	Vampire	3,4,5
	Un émissaire disparu	Cadwallon	3,4,5
	Le Chant des âmes	D&D	4,5
	Le Fael' Ökiosy	Sans règle	4,5,6
	Diaspora	Sans règle	3,4,5
	Le Fléau*	Star Wars	3,4,5
	Une mission de routine*	Loup Solitaire D20	3,4,5
	L'humble vertu*	L5A	3,4,5
Parties libres pour divers jeux de rôle Jeux de plateaux, wargames			
Dimanche 18h : Remise des lots			

Si vous êtes inscrit à un scénario, **présentez-vous au moins 15 minutes avant le début** de la partie pour confirmer votre présence. Les inscriptions sur place quant à elles seront traitées au fur et à mesure : plus vous vous présentez tôt et plus vous aurez une chance de jouer le scénario que vous voulez.

* Les scénarios de la **Sélection Croisée des Légendes** seront joués à raison d'une seule table par créneau.

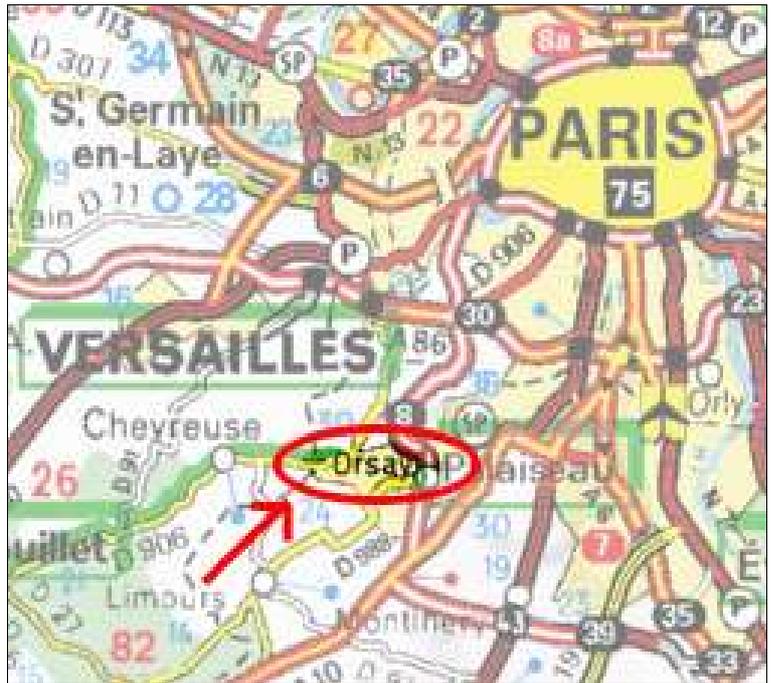
Rencontres Multijeux Essonniennes Orsay – XL 2008

En voiture (en venant de Paris sur la N118)

- prenez la sortie **Orsay centre-ville**,
- prenez à **droite** au rond point,
- **tout droit** jusqu'au feu puis tout droit encore,
- la route oblique à gauche sous le pont (viaduc) du RER B, puis oblique à droite le long du RER; puis oblique encore à droite (sortie RER / passage piéton),
- prenez la **3^e à gauche** (seule rue qui n'est pas en sens interdit),
- franchissez le poste barrière.

Là vous entrez sur le campus, le reste du chemin jusqu'au parking et à la convention (bâtiment 450) est indiqué par un fléchage :

- prenez à droite au carrefour en Y,
- prenez à droite au carrefour en T,
- à nouveau à droite au feu,
- première à gauche (en face du château),
- suivez la route qui serpente (oblique à droite),
- première à gauche et à nouveau première à gauche. Vous êtes arrivés au bâtiment 450.



RENCONTRES MULTJEUSSONNIENNES

ORSAY - XL 2008

FORMULAIRE D'INSCRIPTION

NOM DU JOUEUR

OU

NOM DE L'ÉQUIPE NB DE JOUEURS

Nom du joueur contact

Noms des autres joueurs

Si vous souhaitez maîtriser, contactez Eric (eric.lestrade@noos.fr) en précisant le(s) scénario(s) qui vous intéresse(nt).

Email.....

Pour confirmer l'inscription et informer d'éventuels changements de programme

Téléphone (facultatif).....

En cas d'urgence

CRÉNEAUX

SCÉNARIO

[A] Samedi 19 avril, 13 h -19 h :

[B] Samedi 19 avril, 21 h -3 h :

[C] Dimanche 20 avril, 12 h -18 h :

Dormez-vous sur place samedi soir ? OUI NON

Si vous êtes plusieurs à rester dormir, précisez-le ici :

TARIFS : 3€ PAR CRÉNEAU (12€ PAR CRÉNEAU POUR LES ÉQUIPES)

10€ PAR PERSONNE POUR LA NUIT

MONTANT TOTAL :

Chèques à l'ordre de **La Croisée des Légendes**, à envoyer à :
Eric Lestrade, 51 rue Rémy Dumoncel, 75014 Paris

ATTENTION : CLÔTURE DES INSCRIPTIONS LE 16 AVRIL 2008

Les Rencontres MultijeuSSonniennes ont lieu les samedi 19 et dimanche 20 avril sur le campus d'Orsay (université Paris Sud), 91405 Orsay cedex, RER-B Orsay-Ville

Plus de renseignements sur

www.royaume-des-avatars.fr/OrsayXL2008 ou xljdr.free.fr/convention

