

XL 2006

Convention de jeu de role

20 et 21 mai 2006, Palaiseau (91)

ÉDITO

Décidément la convention XL a la bougeotte !

Après deux ans à la guilde des jeux à Paris, l'association **Expressions Ludiques** a déménagé sa convention à Orsay l'année dernière par manque de place. Et voilà maintenant la convention XL qui débarque à Palaiseau en s'associant aux **10^e Rencontres Rôlistes de l'X** !

La dernière édition a été exceptionnelle a bien des égards, d'abord par la taille (23 parties en tout) et ensuite par la qualité : 80% des joueurs se sont déclarés enthousiasmés par les scénarios et 90% par les meneurs pour les parties XL. Comme chaque année, aucun joueur ne s'est déclaré déçu.

Mais laissons les chiffres assommants et l'auto-congratulation stérile. OXL 2005 n'est plus, vive **XL 2006** !

Grâce à ce partenariat avec les RRX, vous pourrez composer votre week-end comme vous voulez et varier les plaisirs avec la richesse de la programmation (RRX et XL) à votre disposition. Dans cette plaquette sont présentés uniquement les scénarios XL, mais vous pouvez consulter le site des RRX pour plus d'information sur les autres scénarios.

Éric Lestrade
web : xljdr.free.fr/convention

Note : Les scénarios « sans règle » (qui sont des scénarios joués sans règle de simulation) ne nécessitent aucune expérience particulière. Tous les scénarios sont cependant déconseillés aux moins de 13 ans.

COMMENT PARTICIPER ?

Joueurs

Pour participer en tant que joueur, vous pouvez vous inscrire à l'avance sur le site des RRX : faerix.net, ou bien vous inscrire sur place.

Meneurs

Si vous désirez maîtriser un ou plusieurs scénarios à la convention, c'est gratuit (et le casse-croûte est offert !). Écrivez à Éric Lestrade (eric.lestrade@noos.fr) le plus tôt possible, de préférence avant le 13 mai 2005, en précisant le(s) scénario(s) et le(s) créneau(x) choisi(s), et vous recevrez vos scénarios très rapidement.

Au moment où cette plaquette est finalisée, tous les scénarios sont déjà écrits, il n'y aura donc pas de retard d'envoi de scénario.

Le programme

Créneau	Scénario	Système	Joueurs
Samedi de 12h30 à 13h30 : accueil			
[A] Samedi 20 mai 13h30-19h30	- Souviens-toi petit garçon... - Hiroshima aura-t-elle lieu ? - Les gardiens de l'empire du milieu	Sans règle Sans règle Sans règle	4, 5 ou 6 4, 5 ou 6 3, 4 ou 5
[B] Samedi 20 mai 20h-2h	- Le cachot intérieur - Les gardiens de l'empire du milieu	Sans règle Sans règle	4 ou 5 3, 4 ou 5
[C] Dimanche 21 mai 10h-16h	- Souviens-toi petit garçon... - Hiroshima aura-t-elle lieu ? - Le cachot intérieur	Sans règle Sans règle Sans règle	4, 5 ou 6 4, 5 ou 6 4 ou 5

Souviens-toi petit garçon..., *Hiroshima aura-t-elle lieu ?* et *Le cachot intérieur* sont présentés à la fois à la convention de Supaéro, à Toulouse, et à XL 2006.

Note : pour connaître le reste du programme des RRX, rendez-vous sur le site : faerix.net.

Le lieu

Les Rencontres Rôlistes de l'X qui intègrent la convention XL 2006 a lieu à l'**École Polytechnique, à Palaiseau**. Vous pouvez venir à pied ou bien en voiture (parking gratuit).

A pied, prendre le **RER B** direction Saint-Rémy-lès-Chevreuse en venant de Paris et s'arrêter à la station Lozère. Puis suivre les panneaux « École Polytechnique ». Prévoir 15 minutes de montée des marches...

En voiture, prendre l'**A6** (suivre Palaiseau puis Cité Scientifique) ou la **N118** (suivre SACLAY puis École Polytechnique).

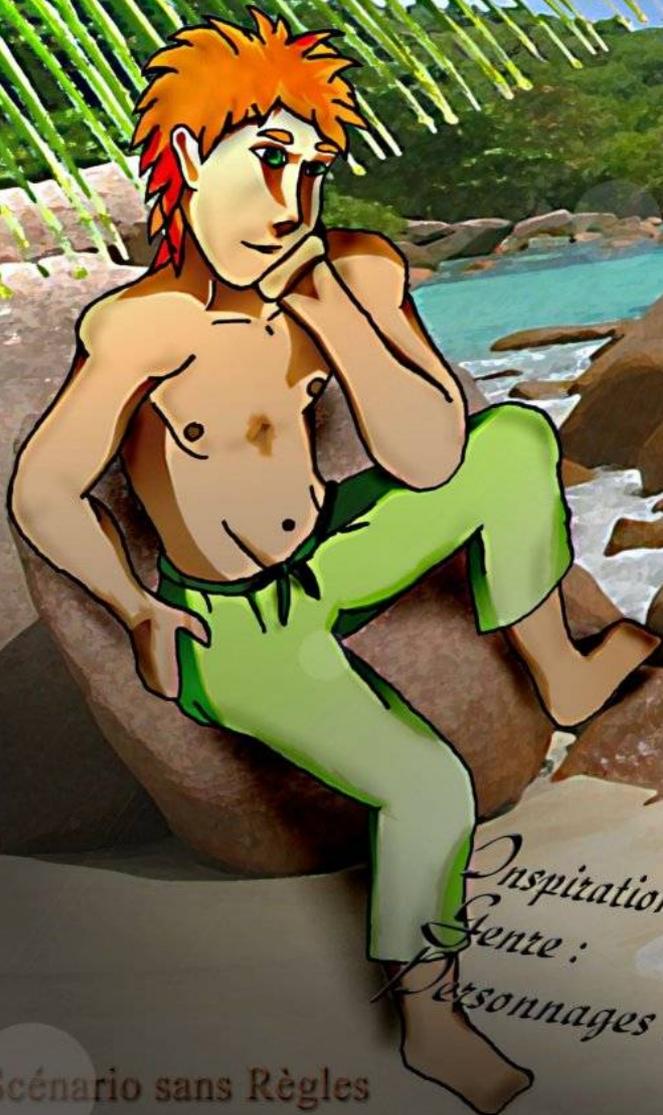
Dormir et manger

Une restauration sur place est possible.

Des lits de camps seront fournis (dans la limite des stocks disponibles) pour ceux qui souhaitent enchaîner les créneaux [B] et [C] sans rentrer chez eux ou à l'hôtel.

La logistique de XL 2006 dépendant entièrement des RRX, il est conseillé de vérifier les renseignements pratiques (horaires, disponibilité des lits de camp, etc.) sur le site web des RRX : faerix.net.

Souviens-toi petit Garçon...



By Dyvimm

Inspiration : Peter Pan de Loisel, Memento
Genre : Peter Pan, merveilleux, rêve
Personnages : Cinq Enfants de l'Île du Pays Imaginaire
partent à la découverte de leur passé

SOUVIENS-TOI, PETIT GARÇON...

Scénario merveilleux par Dyvimm
Système de jeu : Sans règle

L'histoire

Londres, novembre 1888.

Les Enfants du Pays Imaginaire partent à la découverte de la grande ville. Un objectif : apprendre à lire pour découvrir le merveilleux livre d'histoires qu'ils ont dérobé au Capitaine Crochet.

Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils ont eux-mêmes vécu les plus formidables aventures entre Londres et l'Île extraordinaire où ils ont élu domicile. Le passé, leurs souvenirs sont enfouis dans une mémoire qui leur est inaccessible. William Barry leur offre le plus beau des cadeaux : Revivre les événements qui les ont conduits de l'orphelinat à l'île du Pays Imaginaire.

Devenez ces enfants et souvenez-vous...

Le scénario offre la particularité d'être joué à l'opposé de l'ordre chronologique, des événements les plus récents aux plus anciens.

Les personnages (4-6)

Peter Pan : Leader du Clan « Unicorn Boys » fondé avec ses quatre acolytes au Pays Imaginaire. Il est le plus idéaliste des garçons, toujours plein d'entrain et d'énergie.

Tas d'Briques : Gros bras du Clan « Unicorn Boys », il est le plus musclé du groupe. Sous ses airs de brute se cachent une véritable gentillesse et une totale dévotion à Peter Pan et ses amis.

Joli-cœur : Malgré sa taille et sa jeunesse, il est le plus casse-cou de la bande. Toujours partant pour de nouvelles aventures, il regorge d'idées sordides.

Le Marcassin : Bien qu'un peu rond, il déteste que l'on mentionne son poids et est prêt à tout pour prouver qu'il est aussi capable que les autres.

Grande Ficelle : Sans doute le plus posé de tous, il est également le plus grand des enfants. C'est aussi le meilleur conteur du groupe.

La Sixième Porte : Le joueur incarne plusieurs personnages au cours du scénario.

L'auteur

Écrivant des scénarios "sans règle" pour convention depuis cinq 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.



Le Cachot Intérieur

Le goût d'une glace parfumée au citron. Le parfum d'une femme qui s'offre une nuit. Le toucher du soleil léchant la peau. La vue d'un horizon étayé de couleurs. Le bruit d'une foule grouillant dans un bar. Tout est broyé, digéré, transformé.

La mutation des souvenirs. L'évaporation des joies, des maux, des sentiments en une brume dense qui s'éloigne de votre corps.

La recherche d'un juste milieu que le moine vous enseigne, tous les jours, depuis des années ...

On vous abjure de faire pénitence, on vous exhorte à la paix de l'âme, on vous ordonne de préparer l'apocalypse ...

Voilà ce que construit la Prison Sécurisée Indépendante Gerringe.

Mais vous, oui, vous, au plus profond de vos entrailles, vous sentez une petite flammèche qui vous brûle et vous ronge petit à petit.

C'est l'Espoir ...

LE CACHOT INTÉRIEUR

Scénario psychologique et d'anticipation par Talion'h Kaärd
Système de jeu : Sans règle

L'histoire

Nous sommes en ... enfin au-delà de 2010. Peut être 2015 ? Nous sommes dans .. une prison, sur une île à l'ouest des côtes de l'Amérique du nord. Une Prison Sécurisé Indépendante, une PSI. Dirigée par des moines, pour des moines, en autogestion, totalement sécurisé car à des kilomètres de la côte. Geringer la bien nommé, du nom du premier président de l'Union des États Exclusifs, ancien USA. Et vous ne pourrez jamais sortir. Sauf en vous évadant. Et vous cinq seuls, liés par un sentiment paradoxal de répulsion-attraction, avait répondu présent.

Les personnages (4 ou 5)

Bram Lee Troy, alias Vampire. Frêle, discret, inquiet, très intelligent.

Caïn Ronin, alias Trouble-fête. Anonyme, moralisateur, volontaire, manuel.

Georges Kent, alias Le Bâton. Chef, rigide, respecté, âgé.

Juan de la Muerte, alias Sérénade. Révolutionnaire, poète, vif, indépendant.

Stuart Lambroise, alias Sergent. Moine-gardien, mélancolique, increvable, respecté.

MrSel

XL06



Hiroshima aura-t-elle lieu ?

Débat historique en juillet 1945

HIROSHIMA AURA-T-ELLE LIEU ?

Huis clos historique par Mr Sel
Système de jeu : Sans règle

L'histoire

En juillet 1945, l'USS Augusta rejoint l'Europe dévastée avec à son bord le Président des États-Unis et ses plus proches conseillers pour assister à la conférence de Potsdam, qui décidera du futur du continent européen. Mais à cette époque, les États-Unis et le Royaume-Uni sont encore en guerre dans le Pacifique. Il est nécessaire d'aborder la conférence de Potsdam avec une idée précise des modalités de la fin de la guerre avec le Japon, alors que le Président Truman est nouveau dans ses fonctions, que Churchill est en perte de vitesse et que Staline est plus fort que jamais.

Les personnages (4-6)

Les personnages sont tous de hauts responsables de l'establishment américain, qui doivent décider de l'issue de la guerre dans le Pacifique : le Président Truman, le secrétaire de la guerre Henri Stimson, le général George Marshall, le conseiller présidentiel des affaires étrangères James Byrnes, le sous-secrétaire à la guerre John McCloy, l'ancien ambassadeur des États-Unis au Japon, Joseph Grew.

L'auteur

MrSel cherche à écrire des scénarios atypiques qui explorent des particularités de la gamme du JDR : enquête dans un univers purement magique (Fille de Jade), relations originales entre le joueur et le personnage (Intrusion, Brainstorm), systèmes narratif (One More Tomb) ou coopératif (Le Vaisseau du Temps, MaCo) et dernièrement un débat historique (Hiroshima aura-t-elle lieu).

LES GARDIENS DE L'EMPIRE DU MILIEU



Inspiration : Tigre et Dragon, Hero

Genre : Épopée légendaire en Chine antique

Personnages : Intrigues et luttes d'influence. Les Cinq Gardiens s'affrontent pour diriger l'Empire du Milieu.

LES GARDIENS DE L'EMPIRE DU MILIEU

Scénario fantastique dans la Chine antique par Dyvimm
Système de jeu : Sans règle

L'histoire

Les Gardiens des quatre Portes de l'Empire du Milieu sont invités par le Sho Gun à Xi'an, la capitale Impériale cinq jours avant l'intronisation du Dauphin. La mère Régente a également convié les ambassadeurs des Empires voisins à cet événement extraordinaire qui verra le fils du grand Zheng Ying, fondateur de la dynastie Qi prendre les rennes de l'Empire. Mais Gardiens et ambassadeurs ont d'autres ambitions pour l'Empire. Dans ce jeu d'intrigues et de luttes d'influence le Sho Gun arrivera-t-il à placer le Dauphin sur le trône ? La menace Tartare du Nord sera-t-elle évincée ? La prise de possession du Tibet, sanctuaire spirituel, par l'Empire Népalais sera-t-elle vengée ? Ce sera à vous de prendre le rôle des Gardiens de l'Empire et de décider du sort de la Chine antique !

Les personnages (3-5)

Les Cinq Gardiens de l'Empire du Milieu se rassemblent dans la Cité Interdite pour l'intronisation du nouvel Empereur :

Tai Shan, Black Tortoise contrôlant la Glace, Gardien de la Porte d'Orient, le riche diplomate adepte des échanges commerciaux maritime.

Heng Shan, White Tiger contrôlant l'Air, Gardien de la Porte du Zénith, le combatif protecteur des invasions Tartares du nord de l'Empire.

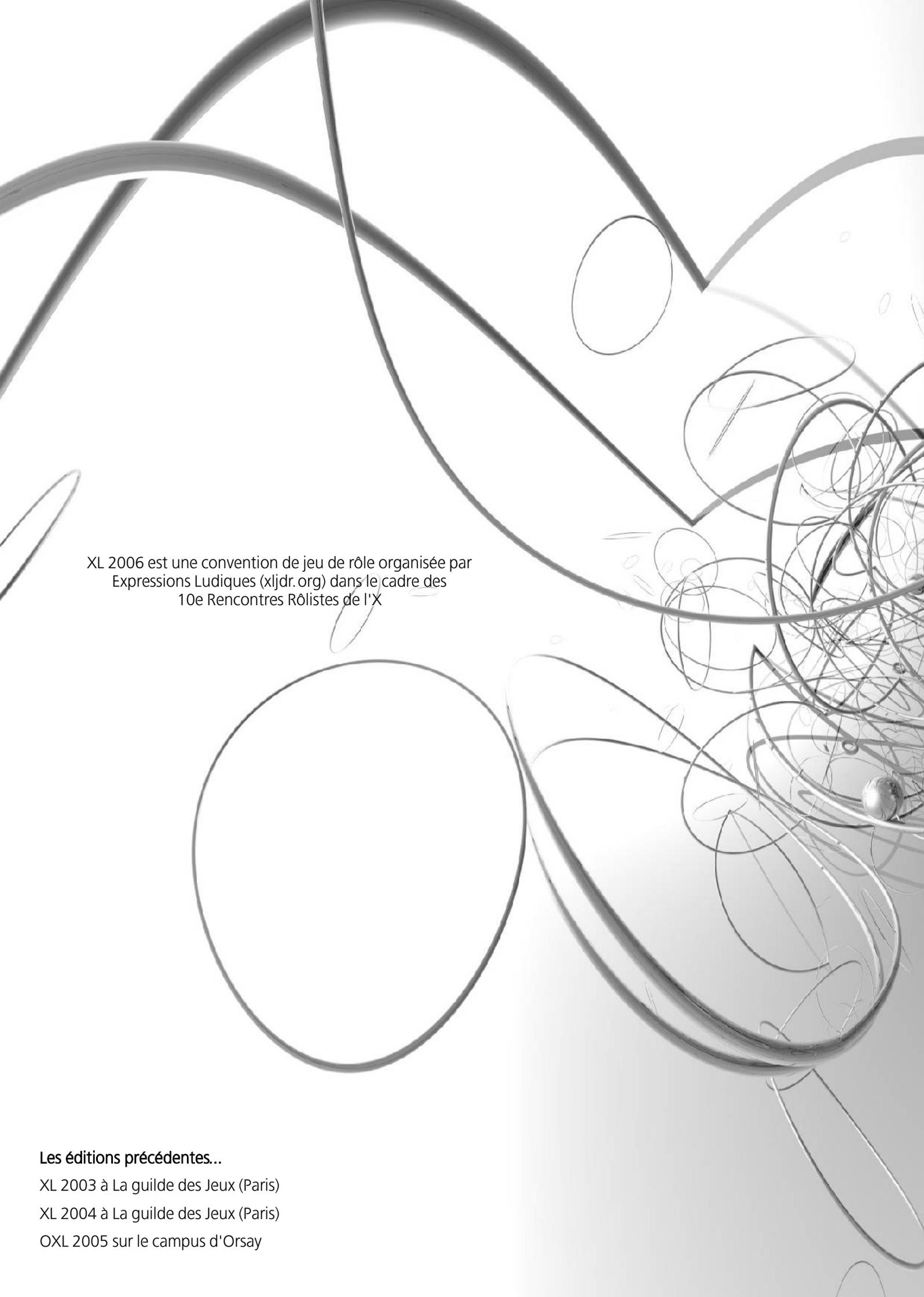
Song Shan, Red Phoenix contrôlant le Feu, Gardien de la Porte d'Occident, le fougueux belligérant des steppes occidentales.

Hua Shan, Jade Dragon contrôlant l'Eau, Gardienne de la Porte du Méridional, la spirituelle prêtresse bouddhique tibétaine.

Shang Ti, Gold Dragon contrôlant la Lumière, Sho Gun (généralissime) de l'Empire, Gardien de la Maison Impériale, dévoué au dauphin de l'Empire du Milieu.

L'auteur

Voir Souviens-toi petit garçon...

The background of the page is a complex, abstract composition of overlapping circles and lines in various shades of gray. Some lines are thick and solid, while others are thin and appear to be hand-drawn or scribbled. The overall effect is a sense of dynamic movement and interconnectedness, reminiscent of a network or a complex system. The text is centered in the middle-left area of the page.

XL 2006 est une convention de jeu de rôle organisée par
Expressions Ludiques (xljdr.org) dans le cadre des
10e Rencontres Rôlistes de l'X

Les éditions précédentes...

XL 2003 à La guilde des Jeux (Paris)

XL 2004 à La guilde des Jeux (Paris)

OXL 2005 sur le campus d'Orsay