

expressions ludiques présente

XL 2007

Convention

de jeu de role

17 et 18 mars 2007, Palaiseau(91)

ÉDITO

Pour la cinquième fois la convention XL est fidèle au rendez-vous, avec une nouvelle fournée de scénarios triés sur le volet. J'espère qu'ils vous plairont autant que les autres années.

Comme en 2006, cette édition est organisée dans le cadre privilégié des Rencontres Rôlistes de l'X avec ses « petites classes » qui semblent avoir été faites pour accueillir des parties de jeu de rôle !

Cette année le nombre de scénarios a été volontairement limité à 3 pour faciliter l'organisation et avoir plus de chance de répondre à vos attentes (début de partie à l'heure, notamment !). Les RRX proposant par ailleurs de très nombreux scénarios, vous ne devriez pas être en manque de choix une fois sur place !

Composez votre week-end comme vous le souhaitez sur le site d'inscription des RRX (faerix.net) en variant les plaisirs et en choisissant des scénarios venant de toutes origines. Cette plaquette présente uniquement les scénarios de la convention XL mais le site des RRX présente l'ensemble de scénarios disponibles.

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.

UN MONDE TROP PARFAIT ?

« L'humanité a-t-elle jamais connu semblable perfection ? Jamais ! Et c'est ce qui rend ce XXI^{ème} siècle si unique.

J'ai toujours trouvé fascinante cette capacité d'adaptation de l'Homme, sa faculté admirable à retenir les leçons du passé afin d'évoluer vers un monde meilleur. Dans cette quête de perfection, c'est à un véritable bouleversement de l'Histoire auquel nous avons assisté en 2136.

Imaginez une Terre libérée de toutes institutions, de toutes religions et de ses frontières. Envisagez un instant, que les notions de travail, d'argent et de pouvoir aient disparu pour laisser simplement la place à l'Homme et à son éveil.

Imaginez enfin ce monde, où l'Homme vit en harmonie, tant parmi ses semblables qu'avec lui-même.

Assurément ce monde est parfait, c'est celui que l'humanité a créé, et ce monde, c'est le mien... »

CE MONDE EST AUSSI LE VÔTRE

« XXI^{ème} siècle, l'humanité vit dans un havre de paix, où l'Homme est le centre de toutes les attentions. Alors que tout semble parfait, un malaise vous oppresse, rongant votre vie. Il vous faudra partir en quête de votre propre guérison pour parvenir à l'équilibre avec ce monde parfait. Mais n'avez crainte, vous ne serez pas seul au cours de ce voyage... »

Scénario d'interprétation dans un univers futuriste peu ordinaire.

Genre : Anticipation

Ambiance : Psychologique, Enquête

Bande son adaptée par Yodai

Illustration par Dehlya



UN MONDE TROP PARFAIT

Scénario d'anticipation par Yodai

Système de jeu : Sans règle

L'histoire

Dans sa quête d'un monde meilleur, l'Humanité a atteint en 2136 le début de son apogée en changeant radicalement ses convictions et ses valeurs afin de créer un monde sur de nouvelles bases, un monde parfait.

Aujourd'hui, le résultat est un succès total, l'Homme vit en totale harmonie avec ses pairs et son environnement. Et pourtant, cinq personnes dans ce monde n'y parviennent pas...

Les personnages (4-5)

Cinq personnages contemporains de la Terre du 23^e siècle, désirant vivre en harmonie avec le monde parfait qui les entoure. Pourtant, chacun d'eux éprouve un profond malaise qui ronge leur vie et les empêche d'atteindre cette unité.

Les joueurs choisissent leur personnage en fonction d'un simple mot-clef :

L'originel

L'amour

L'inconnu

L'Histoire

L'influence

DE BIZAY



LES FORCÉS

DE LA NATURE

Scénario : La Baronnie De Bizay est au bord de la révolte et de l'invasion après plusieurs années de disette. Les Chevaliers De Bizay ne suffisent plus à maintenir l'ordre et la sécurité.

En cette nuit d'hivers, le Baron devra sceller le sort de son domaine entouré par sa famille et ses proches conseillers

Inspiration : *L'Enjominneur de Bordage*, *Renégats de Gemnell*

Genre : Huis clos médiéval

DE BIZAY,

LES FORCES DE LA NATURE

Huis-clos Médiéval par Dyvimm
Systeme de jeu : Sans règle

L'histoire

La Baronnie de Bizay est au bord de la révolte après des années de disettes et de souffrances. L'invasion du Comte Vertigo n'est plus qu'une question de jours et les Chevaliers Pourpres de Bizay ne suffisent plus à garantir l'unité de Domaine.

À quelques jours du Chaos, le Baron De Bizay arrivera-t-il à infléchir la course de l'inexorable famine ? Sauvera-t-il son peuple de la vassalité ? Sa famille et ses proches conseillers sont tous prêts à l'aider dans ses choix.

Dans ce scénario, les joueurs incarnent les personnages au pouvoir de la baronnie. Il devront tenter de survivre (et de faire survivre la baronnie !) à une nuit particulièrement agitée.

Les personnages (5 ou 6)

Marsyas, Baron De Bizay : C'est lui qui dirige le Domaine et prend les décisions malgré son grand âge. Il est soutenu par les quarante Chevaliers De Bizay et soumis aux conseils et pressions de son entourage. L'avenir de Bizay est entre ses mains.

Cassandra, Baronne De Bizay : Épouse pieuse, mère d'Alexandre l'héritier du trône et d'Alexandra. Elle essaie de sauver le Domaine et l'avenir de ses enfants en conseillant son époux.

Alexandre, héritier du trône de Bizay : Jeune homme qui aime la chasse et les plaisirs. Objet de toutes les attentions, il a le pouvoir de sauver le Domaine de Bizay.

Alexandra, fille du Baron de Bizay : Aveugle de naissance, elle est cependant joyeuse et rêveuse. Peu impliquée dans les affaires de l'état, elle est malgré tout écoutée et aimée de son père et son frère.

Père Chailleux : Prêtre au Château De Bizay où il s'occupe du salut spirituel de la Baronnie. Il est également le supérieur de l'ensemble des curés du Domaine qui lui rapportent les événements.

Léobatas, frère cadet du Baron de Bizay : Guerrier dans la force de l'âge qui sert de conseiller et d'appui au Baron Marsyas dans la gestion du Domaine de Bizay.

L'auteur

Écrivant des scénarios "sans règle" pour convention depuis six 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 Chromosome Perdu

Au XXVIème siècle, les hommes ont disparu... Mais les femmes se sont créées de nouveaux compagnons !

Mark XIX

Fruit de la volonté de l'Etat Major des Armées de se doter de la machine de guerre la plus puissante et la plus souple d'emploi jamais conçue par le génie humain, le Mark XIX est le soldat du futur.

Bien que les phases de test aient été satisfaisantes, le gouvernement rechigne à engager les frais nécessaires à la production en masse de ce bijou ultra-high tech.

- Puissance 8000ch
- Cerveau ITE-blog 1,12THz
- HeartTechnology (TM) 64DSD
- 128 routines sexuelles
- Hacking COM standard et privilèges gouvernementaux*
- Armement* : double gatling à particules 500MW, CAC : 8000DPS, Bouclier plasmique Mono 300 Tesla max, 9x Missiles Anti-matière tactiques de 0,5 mégatonne, charge EMP.
- Automaintenance nanotech (cuve standard grade IX non incluse)

Ace390

Dernier né de la série des ACe, ce modèle est conçu pour vous aider dans votre vie quotidienne. Maître de maison hors pair, il se chargera de toutes les corvées avec une classe irréprochable.

Parce que les Mekas sont plus que des godemichets, choisissez le ACE390 !

- Puissance 1500ch
- Cerveau ITE-blog 1,27THz
- HeartTechnology (TM) 512DSD
- 2700 recettes de cuisine
- Fonctionnalités de couture haut de gamme
- Equipement électroménager intégré : aspirateur, plumeaux...
- 16 routines sexuelles
- Bloc médical chirurgical
- Armement : cannon Gatling Gauss à fléchettes, riotgun ca10.25, 6 Missiles antichars, CAC : 4000DPS, Bouclier plasmique duo 200 Tesla max, 20 leurres anti-missiles et 7 plaques de blindage éjectables
- Automaintenance nanotech (cuve standard grade VII non incluse)

WANTED

- Mark XIX renégat ("Trump").
Projet universitaire de modélisation du comportement masculin dit "beau ténébreux" ayant mal tourné, il représente un danger mortel pour toutes les citoyennes.

- Mark XIX renégat ("Spades").
Agent spécial des forces armées ayant subi un lavage de cerveau par la dangereuse terroriste Chiako K., il/elle se cache sous de faux dehors de femme pour accomplir les desseins terroristes de sa maîtresse.

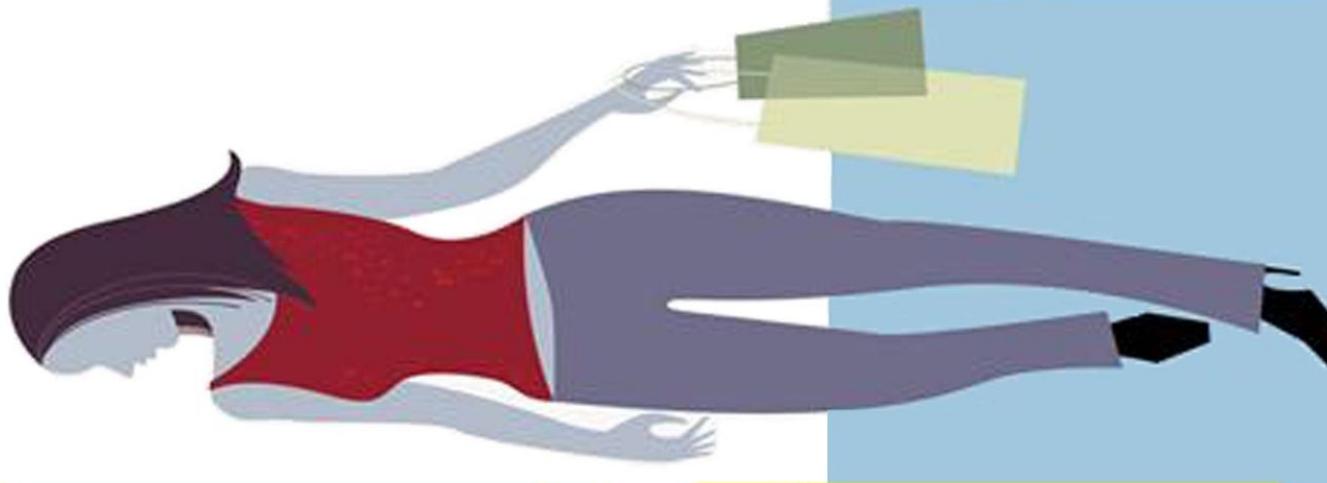
Si vous possédez des renseignements concernant ces criminels, veuillez immédiatement contacter l'état major des armées au 911-666.

Adonis

Carrosserie impeccable, puissance de la machine, précision de la programmation, des moyens encore jamais vus ont été déployés pour la mise au point de l'Adonis. Il est drôle, dragueur, décontracté.

Sa HeartTechnology intègre un vaste jeu de séduction permettant de débloquer six modes cachés !

- Puissance 7000ch
- Cerveau ITE-blog 1,31THz
- HeartTechnology (TM) 128DDP
- 2797 routines sexuelles, extensibles à 4092
- 6 Modes comportementaux cachés
- 512 tours de magie extensibles à 4092
- Base de données pratique pour les sorties et les voyages
- Armement : canon à particules 400MW, CAC : 8200DPS, Bouclier plasmique Duo 150 / Mono 300 Tesla max, 12x Missiles anti-chars à antimatière de 10 kilotonnes, charge EMP
- Automaintenance nanotech (cuve standard grade IX non incluse)



LE CHROMOSOME PERDU

une tragi-comédie SF par Mathieu Abilot

Système de jeu : Sans règle

L'histoire

Au XXIV^{ème} siècle, l'humanité affréta d'immenses navires, appelés les "Graines", lancés dans le gouffre de l'espace pour coloniser de nouveaux mondes. À bord du "Spirit of Courage", des milliers de colons furent ainsi cryogénisés en espérant se réveiller sur Denira III, soixante ans plus tard. Mais au cours du voyage, un tragique accident coûta la vie à tous les hommes. Les femmes à leur réveil sur Denira pleurèrent leurs maris et leurs frères, mais redressèrent la tête et continuèrent à vivre.

Nous sommes aujourd'hui en 2581. En deux siècles de colonisation, les générations de citoyennes ont édifié de jolies cités et de puissantes industries ; elles assurent leur descendance par clonage et manipulations génétiques. Pour remplacer les hommes perdus, une technologie d'androïdes a été mise au point. Rudimentaires au début, les modèles les plus récents correspondent parfaitement aux besoins de leurs conceptrices.

Kasumi est une jeune fille très ordinaire. Elle tient tant bien que mal un petit restaurant mais ce salaire n'est pas suffisant pour assurer l'entretien de l'immense demeure léguée par sa défunte mère. Grâce à une amie d'enfance, elle a été choisie par l'importante MEKA CORP afin de tester les nouveaux androïdes avant leur commercialisation.

C'est ainsi que trois modèles forts différents sont venus partager sa vie : Ace, Joker et Trump ; forts différents les uns des autres mais tous conçus pour répondre aux fantasmes féminins... Quoiqu'avec quelques bugs, encore.

Tout se complique d'un cran supplémentaire lorsque Kasumi découvre que peut-être, la mort de sa mère pourrait relever d'un complot...

Les personnages (3-5)

Kasumi : jeune fille sportive et réservée, clone de l'ancienne présidente de la planète et propriétaire des autres personnages.

Ace : Meka ménager, fiable et posé.

Trump : Meka de guerre, imprévisible, dangereux et bourru.

Joker : Meka de luxe, charmeur et surdoué. (PNJ dans les parties à 3)

Spades : Meka de guerre androgyne aux ailes de cristal. (PNJ dans les parties à 4)

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@laposte.net) le plus tôt possible en précisant le(s) scénario(s) et le(s) créneau(x) choisi(s), et vous recevrez vos scénarios très rapidement.

Le programme

Créneau	Scénario	Système	Joueurs
Samedi de 12h30 à 13h30 : accueil			
[A] Samedi 20 mai 14h00-20h00	- De Bizay, les forces de la nature - Chromosome perdu - Un monde trop parfait	Sans règle Sans règle Sans règle	5 ou 6 3 , 4 ou 5 4 ou 5
[B] Samedi 20 mai 22h00-4h00	- De Bizay, les forces de la nature - Un monde trop parfait	Sans règle Sans règle	5 ou 6 4 ou 5
[C] Dimanche 21 mai 11h30-17h30	- Chromosome perdu	Sans règle	3 , 4 ou 5

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. Prévoir son sac de couchage.

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.

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

XL 2006 durant les 10e RRX (Palaiseau)

XL 2007 est une convention de jeu de rôle organisée par
Expressions Ludiques (xljdr.org) dans le cadre des
11e Rencontres Rôlistes de l'X