

Rôlistes confirmés,  
joueurs débutants ?

TENTEZ L'AVENTURE

**XL 2004**

CONVENTION DE JEU DE RÔLE

**Les 20 et 21 mars 2004 à Paris**

la Guilde des Jeux, 31 rue Dussoubs, Paris 2ème

*Citoyen romain, faites face aux hordes barbares,  
Mafieux, soyez parrain à la place du parrain,  
Lunarien, affrontez une terrible menace...*

*avec*

**XL**  
expressions  
ludiques

Renseignements et inscriptions :  
<http://xljdr.free.fr/convention/>



# BIENVENUE À XL 2004 !

**XL 2003** avait réuni une vingtaine de personnes sur deux jours en juin dernier. Cette première édition nous a permis de mettre au point une nouvelle formule de convention, entièrement orientée vers la qualité de jeu. Tout est fait pour vous faire passer le week-end le plus agréable et le plus intéressant possible :

- scénarios testés et sélectionnés,
- meneurs expérimentés
- salles séparées.

Avec ce livret, vous avez la possibilité de choisir le ou les scénarios que vous voulez jouer, en ayant une bonne idée de l'ambiance dans laquelle vous allez être plongés et des personnages que vous pourrez interpréter. Le résultat est là : l'année dernière le taux de satisfaction a été de 100% !

Comme d'habitude, nous ne mentionnons aucun système de jeu dans la présentation des scénarios. C'est parce que nous considérons que l'histoire et les personnages sont beaucoup plus importants que le système de jeu. En pratique ce sont les meneurs qui choisiront, en concertation avec les joueurs, d'utiliser un système de jeu générique simple, ou bien de jouer tout simplement sans règle.

Il me reste à remercier la Guilde des Jeux pour son accueil, les organisateurs Émilie Perrier et Philippe Marty pour leur dévouement, ainsi que bien sûr les scénaristes et les meneurs qui resteront toujours, pour le plaisir des joueurs, au coeur de la convention.

Bonne convention à tous !

Eric Lestrade,

Président d'Expressions Ludiques.

# UN VENT BARBARE



QUAND TREMBLE L'EMPIRE

AU VENT DU

RENOUVEAU

SCÉNARIO HISTORIQUE PAR LE MÉROVINGIEN

# UN VENT BARBARE

*Scénario historique par Le Mérovingien*

## L'HISTOIRE

Gaule du sud, deuxième année de règne de l'empereur Majorien : parce que la guerre civile vient de prendre fin dans la province de Viennoise, l'évêque de Diviaco, une petite cité alpines frontalière du royaume burgonde, a demandé l'envoi d'un magistrat susceptible d'apaiser les tensions dans sa ville. C'est ainsi que le jeune Cneus Julius Rufus, qui vient de terminer ses études à Ravenne, se trouve désigné pour une mission qui lui promet, ainsi qu'à ces compagnons, bien des surprises...

## LES PERSONNAGES (4 OU 5, DE PRÉFÉRENCE 5)

**Cneus Julius Rufus** est le fils unique du magistrat le plus puissant de Viennoise, il a encore beaucoup à apprendre de la vie, mais se lance avec enthousiasme dans sa première mission au service de l'Empire romain d'Occident et de ses habitants.

**Clelia Apollinaris** est la très jeune épouse de Rufus, pour qui l'amour compte beaucoup moins que le service de Rome. Elle est impatiente de retrouver son oncle, évêque de Diviaco. (personnage non présent dans la partie à 4)

**Avitus Maximus**, ancien officier des troupes d'élite de l'armée impériale, a passé sa vie à combattre les Francs et les Huns. L'idée d'escorter le fils de son patron de Vienne à Diviaco lui semble une simple formalité...

**Sidonia**, esclave et nourrice de Clelia Apollinaris, est pour elle une véritable grande sœur ; elle fait partie de ces nombreux Gaulois chez qui ni la culture apportée par Rome, ni le christianisme imposé depuis soixante ans, n'ont pu éliminer le vieux fond ancestral.

**Paul**, ermite, attend la rédemption au fond de sa cabane, sans savoir qu'elle lui sera proposée par quatre voyageurs grelottants et perdus dans la forêt...

## L'AUTEUR :

Spécialiste d'histoire médiévale, l'auteur n'en est pas moins un fan de JDR depuis une petite vingtaine d'années. Il pratique indifféremment le jeu avec ou sans « règles » et conçoit cette activité comme une exploration de mondes virtuels, qu'ils appartiennent au passé, à l'avenir ou à la pure imagination.

**Toutes les familles ont un lourd secret  
Surtout certaines**



# **Le Secret**

**Scénario de Marc Torregrosa**

# LE SECRET

*Scénario contemporain par Marc Torregrosa*

## L'HISTOIRE

Les cinq chefs de clan les plus en vue de la mafia italienne de Los Angeles se retrouvent pour assister aux derniers instants de Don Lorenzo, le parrain des parrains, et se disputer sa succession. Mais qui peut prétendre prendre la place de ce puissant personnage sans avoir découvert de quelle manière il a su tenir en respect ses adversaires ?

Huis clos avec une foule de personnages secondaires, ce scénario offre aux joueurs la possibilité de définir certains aspects de leur personnage ainsi que de l'entourage de ce dernier.

Avec *Le Secret*, parcourez les sombres allées du pouvoir, déchiffrez en les arcanes... mais restez prudent, vous n'êtes pas seul !

## LES PERSONNAGES (4 OU 5, DE PRÉFÉRENCE 5)

**Donna Loredana, Donna Giuletta, Don Gaetano, Don Vittore et Don Luigi** sont cinq chefs de clan qui opèrent dans des domaines différents, au choix du joueur.

## L'AUTEUR

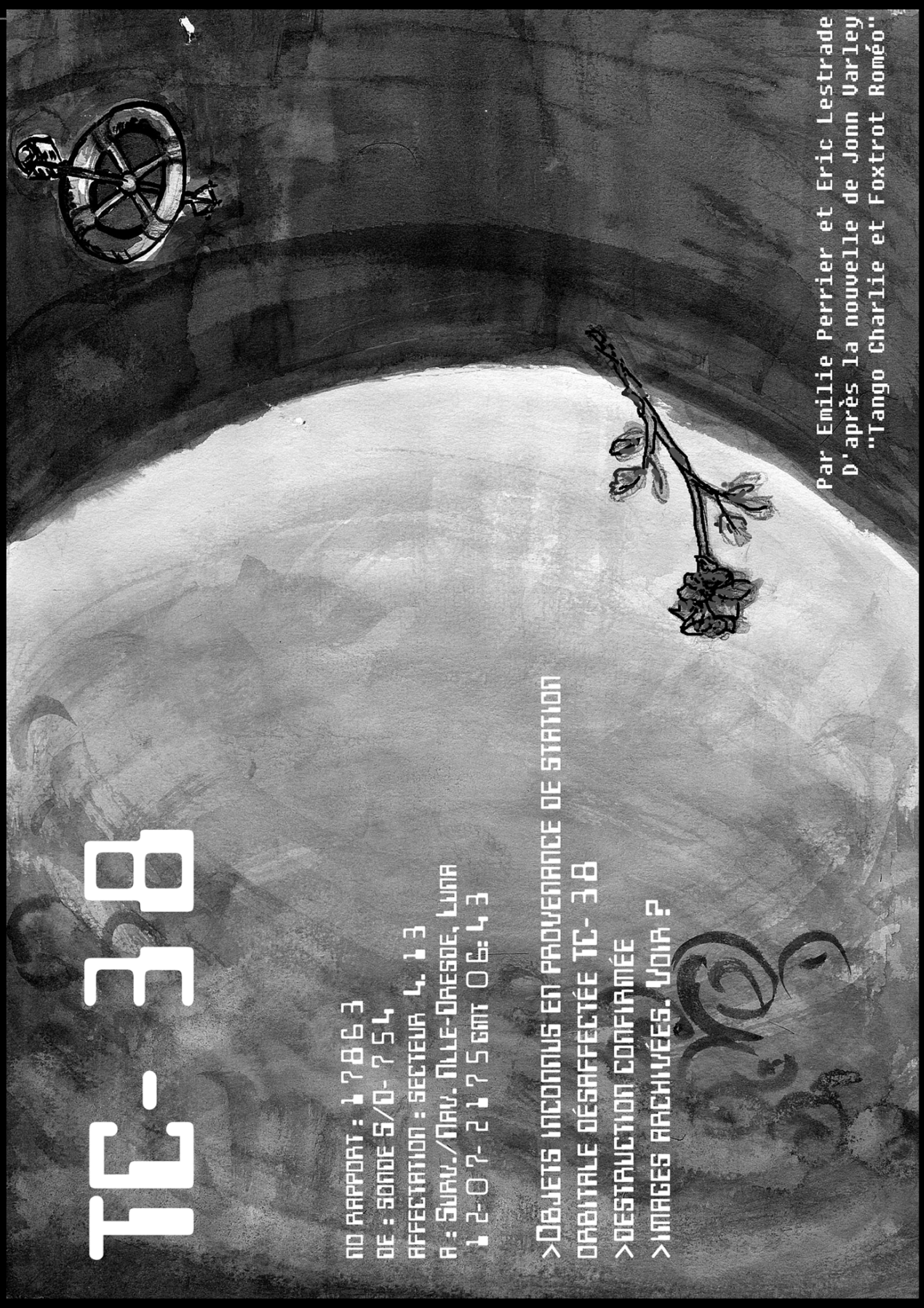
Écrivant des scénarios depuis plus de vingt ans, l'auteur aime plonger les joueurs dans des situations à la fois intenses et réalistes.

# TC-38

NO RAPPORT : 1 7 8 6 3  
DE : SONDE S/O- 7 5 4  
AFFECTATION : SECTEUR 4. 1 3  
A : SURV./NAV. ALLE-ORSEDE, LUNA  
1 2-0 7- 2 1 7 5 GMT 0 6: 4 3

- >OBJETS INCONNUS EN PROVENANCE DE STATION
- ORBITALE DÉSFFECTÉE TC- 3 8
- >DESTRUCTION CONFIRMÉE
- >IMAGES ARCHIVÉES. VOIR ?

Par Emilie Perrier et Eric Lestrade  
D'après la nouvelle de John Varley  
"Tango Charlie et Foxtrot Roméo"





# TC-38

*Scénario de science-fiction par Émilie Perrier et Éric Lestrade*

## L'HISTOIRE

7 décembre 2175, Luna, La Nouvelle-Dresde. Tout est calme, dans la ville aménagée au creux d'une faille, sous le sol de la Lune. Tout est calme, enfin, presque... Dans la salle de Surveillance de la Navigation, au commissariat de police, l'agitation est à son comble, car les écrans affichent, objet improbable, presque surréaliste, une rose gelée issue de la station TC-38, désaffectée depuis plus de vingt ans.

## LES PERSONNAGES (3 À 5)

Le **caporal Anna-Louise Bach** est responsable d'une des équipes de Surveillance et Navigation au commissariat de la Nouvelle-Dresde. Trop grande gueule pour progresser en grade, elle occupe le même poste depuis près de dix ans.

La **recrue/Stagiaire Rudolf Steiner** est le coéquipier de Bach. Ses compétences techniques le rendent indispensable.

Le **Dr Franz Blume** est un jeune médecin plutôt idéaliste.

Le **Pr Sergueï Nikolaïevitch Rosnikov** (absent de la partie à 3) est un savant Terrien. Il détient un savoir unique sur les intelligences artificielles.

**Megan Galloway** (absente des parties à 3 et 4 joueurs) est une journaliste célèbre séduisante, sûre d'elle-même et pourtant... si fragile.

## LES AUTEURS

Émilie Perrier : Bien que « tombée dans la potion rôliste » depuis cinq ans seulement, elle s'y adonne depuis avec gourmandise. Pour elle, le JDR est l'occasion de donner vie à des personnages complexes.

Éric Lestrade : Écrivain des scénarios pour convention depuis près de 10 ans, il attache une grande importance aux sentiments des personnages, et plus récemment aux thématiques.

# COMMENT PARTICIPER ?

## INSCRIPTIONS

Pour participer à la convention en tant que joueur, c'est très simple :

- remplissez le formulaire d'inscription ci-contre ou imprimez-le depuis le site web.
- sélectionnez vos scénarios favoris et vos créneaux préférés, puis envoyez-nous votre formulaire accompagné d'un chèque à l'ordre d'Éric Lestrade à cette adresse :

Expressions Ludiques, 7 rue du Dr Laurent, 75013 Paris.

Les inscriptions peuvent se faire **jusqu'au mercredi 17 mars 2004** (voir plus bas les tarifs) :

- **par joueurs individuels** : inscriptions à l'avance ou sur place, le jour-même (attention, c'est un tout petit peu plus cher).

- **par équipe** : inscriptions à l'avance uniquement ; chaque équipe peut rassembler entre 3 et 5 joueurs, en fonction des scénarios choisis.

Si vous cherchez des joueurs pour compléter votre équipe, visitez le **forum**, sur le site de la convention. Vous y rencontrerez sans doute d'autres aventuriers solitaires.

## LE PROGRAMME

Créneau	Scénario	Auteur(s)	Genre	Joueurs
[A] Sam. 20 /03 10-17 h	<i>Un vent barbare</i>	Le Mérovingien	historique	4-5
	<i>Le Secret</i>	Marc Torregrosa	contemporain	4-5
[B] Sam. 20/03 17-24 h	<i>Le Secret</i>	Marc Torregrosa	contemporain	4-5
	<i>TC-38</i>	E. Perrier & E. Lestrade	S.-F.	3-5
[C] Dim. 21/03 14-21 h	<i>Un vent barbare</i>	Le Mérovingien	historique	4-5
	<i>TC-38</i>	E. Perrier & E. Lestrade	S.-F.	3-5

## LES TARIFS

### Prix individuels :

- Inscriptions à l'avance : 1 créneau : 5 €    2 créneaux : 9 €    3 créneaux : 12 €
- Inscriptions sur place : 6 € par créneau.

**Prix par équipe** :            1 créneau : 20 €    2 créneaux : 35 €    3 créneaux : 45 €

## LE LIEU

La convention a lieu à la **Guilde des Jeux** ([www.laguildedesjeux.fr](http://www.laguildedesjeux.fr)). L'adresse, c'est :

**31, rue Dussoubs 75002 Paris, M° Réaumur Sébastopol ou Sentier.**

Ô, valeureux aventuriers qui avez une voiture et comptez l'utiliser, Expressions Ludiques prend soin de vous : vous trouverez à **proximité 4 parkings** payants.

## LE GÎTE ET LE COUVERT

La Guilde des Jeux vend des sucreries, mais rien de plus consistant. Vous pouvez donc vous munir de sandwiches ou bien compter sur les boulangeries et commerces du voisinage (il y a une supérette). Avec Expressions Ludiques, vivez dangereusement !

Les créneaux du soir se terminent à minuit ou avant pour faciliter le retour en métro. Vous n'aurez donc pas à payer le taxi ou à vous résoudre à dormir à la belle étoile...

# XL 2004

## FORMULAIRE d'INSCRIPTION

NOM de l'équipe.....Nb de JOUEURS.....  
Nom du joueur contact.....  
Noms des autres joueurs.....

OU

NOM du JOUEUR INDIVIDUEL.....

Adresse du joueur (contact).....  
Téléphone (facultatif).....  
Email (facultatif).....

L'adresse email sert à la confirmation des inscriptions ; quant au numéro de téléphone, il ne sera utilisé qu'en cas d'urgence.

### CRÉNEAUX choisis

### SCÉNARIO choisi (PAR CRÉNEAU)

[A] samedi 20 mars, 10-17 h : .....  
[B] samedi 20 mars, 17-24 h : .....  
[C] dimanche 21 mars, 14-21 h : .....

### TARIFS

#### Inscriptions par équipe :

1 créneau : 20 euros  
2 créneaux : 35 euros  
3 créneaux : 45 euros

#### Inscriptions individuelles :

1 créneau : 5 euros  
2 créneaux : 9 euros  
3 créneaux : 12 euros

NOMBRE DE CRÉNEAUX CHOISIS : .....

MONTANT TOTAL : .....

Chèques à l'ordre d'Éric Lestrade, à envoyer à :  
Expressions Ludiques, 7 rue du Dr Laurent, 75013 Paris

### **Attention : clôture des inscriptions le mercredi 17 mars !**

Expressions Ludiques ne peut garantir la prise en compte  
de toute demande qui lui parviendrait passé cette date.

**XL 2004** a lieu les samedi 20 et dimanche 21 mars à la Guilde des Jeux,  
31,rue Dussoubs Paris 2ème – M° Réaumur-Sébastopol ou Sentier

Plus de renseignements sur <http://xljdr.free.fr/convention/>

# EXPRESSIONS LUDIQUES

## QUI SOMMES-NOUS ?

Expressions Ludiques est une association Loi 1901 qui a pour but de promouvoir le jeu de rôle mettant au premier plan la narration, les personnages et/ou les thèmes. Plus généralement, nous participons activement à la promotion du jeu de rôle en tant que moyen d'expression.

En pratique, Expressions Ludiques s'intéresse surtout au jeu de rôle générique et au jeu de rôle dit « sans règle ». Ces systèmes, en minimisant l'importance de la simulation, permettent de mettre l'accent sur le « rôle », la psychologie des personnages et le travail sur la narration, qui prennent alors plus de relief.

## QUE FAISONS-NOUS ?

EXPRESSIONS LUDIQUES organise depuis l'année 2003 la **convention XL**, axée sur le jeu de rôle générique et/ou « sans règle ».

L'association soutient le **site Anthologie**, consacré au jeu de rôle sans règle : vous trouverez sur le site des conseils et des articles sur le jeu sans règle, ainsi que de nombreux scénarios à télécharger.

Anthologie, c'est ici : <http://sansregle.free.fr/> !

Mais EXPRESSIONS LUDIQUES, c'est encore :

- un **forum**, sur le site de l'association où les joueurs peuvent se rencontrer, se renseigner et débattre. Joueur débutant ou vieux routard du jeu de rôle, tout le monde à sa place sur le forum ;
- des **parties d'initiation**, ainsi que des parties de jeu de rôle isolées et des **séjours ludiques** pour les membres de l'association ;
- et de nombreux projets, notamment : l'organisation de conférences et la création d'un centre de ressources et de réflexion sur le jeu de rôle.

## REJOIGNEZ-NOUS !

Devenez membre d'Expressions Ludiques : pour la modique somme de **10 euros** par an, soutenez financièrement l'association et participez à ses activités.

Plus de renseignements sur <http://xljdr.free.fr/>