



et

**LE ROYAUME
DES AVATARS**

présentent..

Orsay - XL 2005

La rencontre des Avatars

CONVENTION DE JEU DE RÔLE

SÉLECTION AVATARS

Dungeons et Dragons

Ambre

Thoan

Elic

Zombies

Prophecy

+

SÉLECTION XL

Historique mystérieux

Médiéval-fantastique

Huis clos

Aventure

Post-apocalyptique

(Scénarios sans règle)

16 et 17 avril 2005

au campus Université Paris 11 (Orsay)

web : xljdr.free.fr/convention
ou orsayxl2005.free.fr

ÉDITO

Cela fait toujours plaisir de voir émerger une nouvelle convention ! Nouvelle ? Pas totalement.

Orsay XL 2005 est organisée par l'association Expressions Ludiques et par le Royaume des avatars, le club de jeu de rôle de Paris Sud.

L'association Expressions Ludiques a déjà sévi deux fois en région parisienne en vous offrant les petites conventions XL 2003 et XL 2004. L'enthousiasme des participants de ces deux éditions a poussé Expressions Ludiques à vouloir organiser une édition 2005 plus vaste. Le Royaume des Avatars, de son côté, cherchait à faire profiter au plus grand nombre de l'énergie créatrice de sa vingtaine de membres dans le cadre du Cinquantenaire du Campus de la Faculté d'Orsay. Il n'a pas fallu bien longtemps pour que l'idée d'une convention commune fasse son chemin. Et ainsi voici Orsay - XL 2005.

« Mais c'est quoi comme convention alors ? »

Orsay XL 2005 reprend les principes de XL 2003 et XL 2004 : une présentation détaillée des scénarios, des parties dans des salles isolées¹ et la possibilité de s'inscrire par équipe, mais avec une double programmation. La « sélection des Avatars », en première partie de ce livret, vous propose des scénarios pour vos jeux préférés. La « sélection XL », en seconde partie de ce livret, propose des scénarios indépendants dans des genres très variés : c'est moins classique, mais on vous promet que vous ne serez pas déçu !

Vous pouvez composer votre week-end comme vous voulez : commencer par un Dungeons & Dragons classique, continuer avec un scénario psychologique comme la Nuit des damnés et finir par le fun des Mystérieuses cités d'or ou bien l'étrangeté d'un scénario Thoan. Vous pouvez également venir pour un seul scénario pour « goûter » la convention. Orsay XL 2005 : le jeu de rôle à la carte !

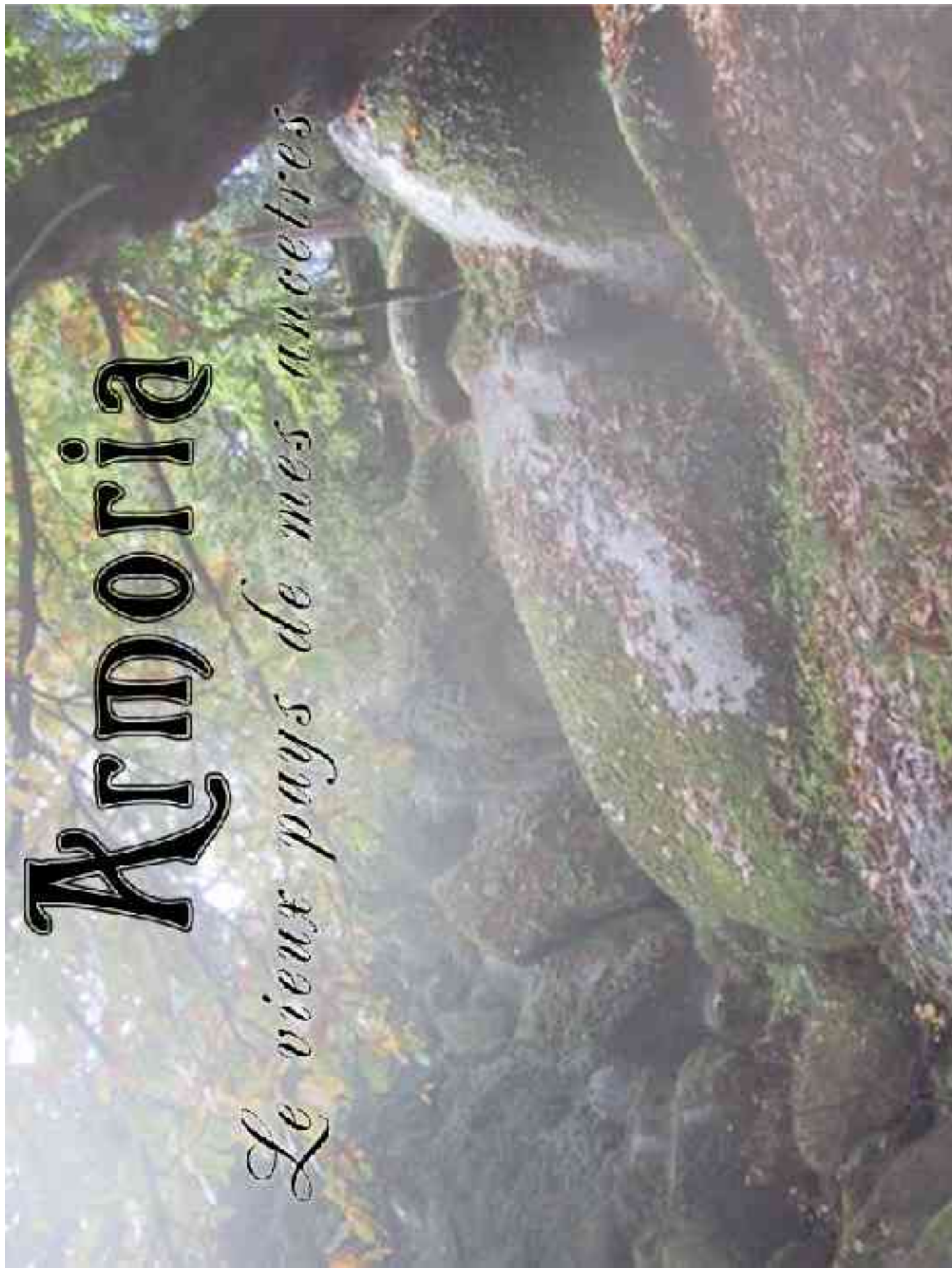
Éric Lestrade et Romain Texier

Note : Tous les scénarios sont accessibles aux débutants sauf lorsque le contraire est précisé. Les scénarios « sans règle » (qui sont des scénarios joués sans règle de simulation) ne nécessitent aucune expérience particulière

1 Dans la limite des 20 salles disponibles...

Atmoria

Le vieux pays de mes ancêtres



ARMORIA

Scénario médiéval-fantastique par *Élisabeth Petit*
Système de jeu : Dungeons & Dragons 3.5

L'histoire

Armorica est un monde directement inspiré de la Bretagne, transposée au temps mythique de Dungeons & Dragons.

Deux générations auparavant, la famine avait poussé de nombreux habitants d'Armorica à traverser la mer d'Armorica (la Manche) pour se réfugier en Bro-Gembre (Pays de Galles). Maintenant, beaucoup commencent à rentrer au pays. Cependant, Armorica reste un lieu plein de mystères et de dangers...

Les personnages (4 ou 5)

Louarn, le rôdeur elfe. Ses deux parents sont originaires du pays gallo. Son père était garde-champêtre, ce qui fait qu'il a grandi au milieu des animaux. Néanmoins, il y a encore moins d'elfes dans la région où il vit qu'en Armorica. Il a alors décidé partir à la recherche de sa famille. Son seul indice est la forêt du Krannou.

Gurvan, le nain prêtre d'Arthur. Toute sa famille a servi Arthur depuis de nombreuses générations, que ce soit en tant que prêtres, moines, ou soldats. Les Supérieurs de son ordre ont décidé d'envoyer certains des membres de la communauté en Armorica pour reprendre contact avec les autres fidèles d'Arthur.

Fañch, l'ensorceleur gnome. Sa famille est originaire du pays gallo. Très jeune, il a découvert son don pour la magie. Cependant, à l'âge de 10ans, un sort incontrôlé tua une de ses amies. Ses parents décidèrent alors de le confier aux moines d'Arthur. Il y rencontra Gurvan qui s'occupa de son éducation, lui inculquant la notion de devoir et de droiture chère aux membres de son ordre. Lorsque Gurvan partit pour Armorica, il décida de le suivre, par amitié pour lui, mais aussi pour quitter à jamais ces lieux pénibles à son souvenir.

Gweltaz, le barde halfelin. Ses deux parents étaient bardes. Son père était originaire du pays de Redon, et sa mère du Trégor. Il a suivi ses parents dans leurs pérégrinations à travers Bro-Gembre, apprenant de nombreux contes, légendes, et chants. Il voudrait en apprendre encore plus sur la tradition armoricaine, et a décidé d'aller parcourir le pays pour collecter tout ce qu'il pourra apprendre.

Mòrag, la barbare humaine. Elle n'est pas du tout armoricaine. Elle a grandi au Bro-Skos (Écosse). Le pays était souvent en guerre, se situant entre les tribus scots et les hordes saxonnes. Les saxons envahirent sa région alors qu'elle n'avait que 12 ans, et l'ont emmenée comme esclave. Elle s'est enfuie il y a deux ans, tuant son propriétaire, et est depuis poursuivie dans tout le royaume saxon. Elle a alors décidé de s'embarquer pour Armorica.

L'auteur

Avec une prédilection pour les jeux médiévaux-fantastiques, l'auteur situe ses influences entre Tolkien et les Monty Python. Elle participe à la création du monde d'Armorica sur le site des Elfes de Bretagne : www.elfes-bretagne.fr.st.



Les mystères d'Ollimétéolt

LES MYSTÈRES D'OLLIMÉTÉOLT

Scénario fantastique dans le monde des Hommes-Dieux par Sandrine Donato

Système de jeu : Thoan

L'histoire

En Mai 2000, l'expédition de Smith revint décimées par une créature mystérieuse de l'Amérique centrale. Ils auraient découvert un ancien tombeau Olmèque, au milieu de la jungle en très haute altitude dans un endroit isolé et ramené un étrange pendentif en forme de croissant de lune ainsi qu'une carte écrite en olmèque avec des signes inconnus, parlant d'une ancienne citée, non découverte à ce jour. Howard Smith, riche chercheur de reliques voulant découvrir cette citée avant les pilleurs de tombes et surtout le plus dangereux d'entre tous, Simon Burnes, monte rapidement une opération secrète, s'entourant des meilleurs spécialistes pouvant lui être utiles, et se lance à l'aventure.

Les personnages (4 à 6)

Un ex-soldat. Aujourd'hui il quitte l'armée et travaille pour Mr Smith (millionnaire, passionné par l'archéologie) comme garde du corps.

Un archéologue. Jeune archéologue, Il quitte l'Italie pour les États-Unis après la guerre et voyage beaucoup. Père d'un petit Tony (12 ans) et marié depuis plus de 15 ans , il se donne à fond dans le travail, recherchant de quoi se tailler définitivement une réputation comparable à celle de son père.

Un médecin. Il a fini ses études de médecines il y a seulement quatre ans et il est déjà reconnu dans la profession. Très intéressé depuis le début par les pouvoirs des plantes, il vient de commencer des recherches sur la génétique végétale et son influence potentielle sur l'homme.

Un chasseur d'origine mexicaine. Suite à son divorce, il s'est exilé en Amérique centrale où il a assouvi sa passion pour la jungle. Il est un chasseur de femmes et un chasseur d'animaux.

Un linguiste spécialisé dans les idiomes du continent américain. Ce continent, en particulier, n'a plus beaucoup de secrets pour vous. Il est extrêmement réfléchi et intelligent. Il trouve le monde passé plus beau que le monde moderne...

Une naturaliste, experte en botanique et zoologie. Devenue chercheuse comme son père, elle a à présent un projet : l'étude des espèces en voies de disparition sur le continent américain.

Le Chant des Âmes

Et cedit mare mortuus qui in eo erant et corpora
et inferna descendit operibus qui in inferno erant
et iussitque eis de singulis requirere opera operum.

Apocalypse 20:12

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

*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. Il y en a plus. Tout ce passera bien.*

Avec l'aide de Dieu.

Ayidim

LE CHANT DES ÂMES

Sénario médiéval-fantastique par Jean Lebourg

Système de jeu : Dungeons & Dragons 3.5

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'entraînements, 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...

Le fléau



des dragons

LE FLÉAU DES DRAGONS

Scénario médiéval-fantastique dans le monde de Prophecy par Vincent Berthier

Système de jeu : Prophecy

L'histoire

Kor, la Terre Sacrée des Dragons. Depuis plusieurs milliers d'années maintenant, les humains foulent son sol, parfois comme les humanistes ou les fatalistes en remettant en cause l'ordre établi, chacun à sa manière. Pourtant, bien que cela représente un désagrément sérieux, il n'inquiète pas vraiment les dragons. Il est un autre problème qui menace les dragons – tous les dragons. Une maladie pernicieuse contre laquelle même les Maîtres des Cieux ne peuvent lutter, une maladie dont les effets sont craints mais dont la cause est inconnue, et qui porte un nom évocateur : le Fléau.

C'est dans les terres sombres de Kali, fief du Héraut de la Fatalité, du Neuvième Dragon, Kalimshaar, que les personnages sont conduits, sur la piste de ce qui semble être la cause de cette maladie. Parviendront-ils à l'identifier et à trouver un remède ? Peut-être. À condition de rester en vie suffisamment longtemps pour ça.

Les personnages (4 à 6)

Tegath est un jeune prodige d'une vingtaine d'année. Jeune et fougueux, il lui arrive d'agir inconsidérément, ce qui lui pose bien des problèmes, même si ses actions sont toujours motivées par le désir de servir au mieux les dragons et les valeurs qu'ils prônent.

Gereth a, à première vue, tout du combattant. La trentaine passée, le corps parcouru de très nombreuses cicatrices, l'air bourru et pas très futé, tout conquiert à donner de lui cette image pas très flatteuse que l'on associe parfois aux suivants de Kroryn. Mais ceux qui le connaissent savent qu'il vaut mieux ne pas se fier aux apparences.

Jeune femme d'une vingtaine d'années, **Corana** est une mage qui n'a jamais vraiment suivi d'enseignement particulier, prenant ce qui lui plaisait dans chacune des Sphères, sans jamais vraiment s'intéresser à la philosophie inhérente à chacune d'elle. Cependant, depuis qu'elle a croisé la Compagnie, et plus particulièrement Tegath pour qui elle semble avoir un faible, ceux qui l'ont fréquentée dans le passé la trouvent assagie.

Relth fut il y a une dizaine d'année un artisan prometteur d'Ankar. Artisan élémentaire du feu, il avait tout pour plaire. Cependant, une triste affaire avec son ancien maître, l'obligea à quitter la ville, et le jeta sur la route. Mélancolique et quelque peu aigri, il s'est juré de se venger un jour de son maître.

Tout jeune voyageur, **Valenth** est encore un gamin de quinze ans environ. Frère de Tegath il accompagne celui-ci depuis quelques années déjà et a déjà su prouver que, malgré son jeune âge, il savait se rendre utile et n'était pas sujet aux égarement de son frère.

Lisen est une femme d'une quarantaine d'années. Toujours capable de porter bouclier et armure, elle préfère cependant servir Brorne d'une autre façon, en tant que conseiller, diplomate ou parfois stratège lorsque la situation le nécessite.

Tel est pris, qui croyait...



TEL EST PRIS, QUI CROYAIT...

Scénario dans le monde médiéval fantastique d'Elric par Alexis Guenard

Système de jeu : Elric

L'histoire

Pikarayd, peu d'étrangers s'aventurent dans ce pays sous l'égide d'une église du Chaos.

Tout débute dans une auberge où nos héros croyaient trouver un peu de repos. Ils devront faire preuve de hardiesse et d'ingéniosité ainsi qu'utiliser au mieux leurs capacités et savoirs-faire, afin de se sortir au mieux du guêpier dans lequel le destin les a embarqués !

Les personnages joueurs devront faire face aux autorités nationales, à un clan barbare rebelle, tout en parcourant le pays dans la rigueur de l'hiver débutant de ces highlands. Mais surtout, ils devront choisir leur voie tout en restant solidaires pour espérer survivre.

Leur chevauchée pourra les mener vers un sorcier chaotique assoiffé de puissance et ivre de nouvelles découvertes ésotériques. Peut être voir la manifestation de la Balance à travers les manifestations de la nature et des éléments. Mais à part d'eux même, il semble que la Loi ne posera pas son perfectionnisme.

Les personnages (4 ou 5)

L'ancien soldat, excelle dans le maniement des armes et la condition physique, la vie l'a mené à monnayer ses services.

Le voyageur, ses aventures l'ont mené sur bien des chemins et appris à flairer le danger, naturel ou non, ainsi que, bien sûr, à l'éviter ou à l'affronter.

Le filou, de larcins en larcins, la survie et la duperie lui sont devenus des habitudes, et tuer pour ne pas être tué une nécessité.

Le chaman, l'ésotérisme porté par les esprits de la nature, ainsi que leur connaissance. Il sait combien la nature peut être belle mais impitoyable

Le noble spolié, bafoué par ses anciens rivaux de succession, le destin l'a fait jouer de ses bonnes manières et de son savoir vivre pour s'en sortir au jour le jour et non jouir de la vie. Au moins le voilà aguerri.

CLAUSTROZOMBIA



Le noir, blackout complet.

Mon esprit revient peu à peu à la surface, attiré par une vive lumière blanche. Je me réveille, mais là où devraient se mélanger plusieurs idées comme "Quelle heure est-il?", "Où sont les toilettes?", "Je me rappelle pas avoir été présenté à ce type qui dort à mes côtés" et autres pensées diverses, deux seulement apparaissent :

"Où suis-je?"

"Qui suis-je?"

Je ne me rappelle de rien.

Autour de moi, des murs matelassés, il en est de même du sol et du plafond. Je porte une blouse blanche, comme celle de patients un peu dérangé mentalement, un numéro en guise de seule identification. En m'approchant de l'unique carreau de ma cellule rembourrée, je vois des portes, muni de carreaux identiques au mien. Peu à peu, je peux distinguer dans plusieurs de ces ouvertures le regard aussi perdu que le mien de personnes que je n'ai jamais vu auparavant...

Où sommes-nous ?

CLAUSTROZOMBIA

scénario d'horreur parodique par Phelessor
Système de jeu : Zombies

L'histoire

Dans un monde où la Russie n'est plus, où l'Europe est devenue le pôle de la civilisation, et où les médias contrôlent et filtrent toute l'information, les personnages que rien ne relie entre eux se réveillent amnésiques dans ce qui ressemble à un bloc de détention. Ils vont errer, tentant d'échapper aux dangers que recèle ce lieu étrange, à la recherche de leur passé, voir de la sortie.

Les personnages (3 à 5)

Numéro Un : un homme d'une cinquantaine d'année, bien bâti, barbu comme ces bons vieux écossais que l'on peut voir dans des films comme Braveheart. Mais apparemment, il n'a pas l'air à son aise.

Numéro Deux : un homme d'une trentaine d'années, un look à la Tom Cruise sans le charisme qui va avec, mais qui sait se déplacer avec souplesse et agilité.

Numéro Trois : brune, mignonne.... mais qui donne l'air d'être extrêmement timide. Apparemment myope car elle plisse toujours ses yeux.

Numéro Quatre : barbu, l'air intelligent, réservé, calme et très pensif. Un presque sosie du Docteur Brown.

Numéro Cinq : son visage fait contraste avec la tenue blanche qu'il porte, car il a un physique plus approprié avec la dernière collection "Jean Goudi J'tevide" de chez Clochard, Vagabond & Co.

Numéro Sept : Stressé le résume. Il gigote de partout, panique et ferait une crise cardiaque pour un grincement de porte. "Souffle dans le sac, respire, détends-toi" serait la conversation que vous auriez le plus souvent avec lui.



Déconseillé aux
débutants

Orsay – XL 2005

SÉLECTION
AVATARS

DU GUI DANS L'AMBRE

Scénario médiéval-fantastique dans le monde d'Ambre par Liza

Système de jeu : Ambre

L'histoire

Oberon règne d'une main de fer sur son royaume et ses héritiers à Ambre. Ambre le centre du monde dont les Ombres, sortes de terres parallèles, ne sont que les reflets déformés. Ambre dont les princes et princesses encore jeunes mais déjà maîtres ès intrigue se battent pour les faveurs de leur Père et Roi. Ambre que les Ombres menacent de détruire en une suprême ironie. C'est à vous jeunes princes qu'échoient l'honneur et le devoir de partir à travers les Ombres avant que votre cité, votre royaume, votre pouvoir ne soient à jamais détruits.

Les personnages (4 à 6)

Les joueurs incarneront un fils ou une fille d'Oberon dans leur jeunesse.

Osric est un homme colérique et fier mais aussi un excellent bretteur. Fils aîné d'Oberon, il aurait dû être le premier prétendant au trône. Cependant ce n'est pas le cas et cela le rend de mauvaise humeur.

Damien ne recherche ni le trône ni la gloire. Plein d'élan, il n'hésite pas à partir à l'aventure. Il est bien aidé de ses étranges pouvoirs.

Eric est ambitieux et ça se voit. Ce n'est pas parce qu'il est fils illégitime qu'il ne compte pas parmi les prétendants.

Bleys a été nourri au biberon de la magie et des intrigues. On peut compter sur lui pour chercher avant tout son intérêt.

Fiona est une jeune sorcière pleine de talents. Ce n'est pas parce qu'on est une fille qu'on doit se laisser marcher sur les pieds par ses frères. Ce n'est pas non plus pour ça aussi qu'on ne doit pas les utiliser.

Caine sait jouer du couteau comme on dit. Il sait aussi beaucoup de choses mais ça n'est pas lui qui vous les dévoilera. Confiez-lui un secret et vous êtes sur qu'il le gardera précieusement, ce qui ne veut pas dire qu'il ne s'en servira pas.

LES ENFANTS D'ÉRIN

Scénario historique par Le Mérovingien

Systeme de jeu : Sans règle

L'histoire

Irlande, août 1798. Un été comme les autres pour les habitants de Penn Mana, hameau côtier du comté de Mayo. Cinq adolescents pauvres, catholiques et illettrés sont en train de quitter l'enfance. Ils commencent à comprendre pourquoi leurs parents peinent à les nourrir, pourquoi ils en veulent autant à ces « Anglais » qui détiennent les terres, les richesses et le pouvoir. Mais ils savent aussi qu'il n'y a rien à faire, sauf à devenir l'un de ces « Whiteboys », dont les actes terroristes entraînent de sauvages représailles de la part des yeomen anglais.

C'est alors que la nouvelle arrive à Penn Mana : « les Français sont dans la Baie ! » Les libérateurs sont arrivés et les yeomen ont fui Cloverick. Les hommes de Penn Mana partent grossir les rangs des insurgés ; laissant leurs femmes et leurs enfants seuls au village... Va alors commencer pour Maureen, Bruce, Kevin, Eileen et Sean une aventure qui leur permettra d'entrer définitivement, douloureusement, dans l'âge adulte.

Les personnages (3 à 5)

Maureen Malone, 16 ans. Fille de pêcheur, elle regrette de ne pas être un garçon pour pouvoir aider son père en mer ; et aussi pour partir rejoindre ces mystérieux étrangers dont on dit que les bateaux attaquent ceux des Anglais...

Bruce McKenna, 16 ans. Fils d'un métayer alcoolique et d'une femme « rendue folle par les Anglais », il courtise Maureen Malone et veille sur sa petite sœur Eileen. Il rêve de tuer tous les Anglais, mais n'est pas assez fou pour rejoindre les « Whiteboys ».

Kevin Flanagan, 17 ans. Orphelin de père, il est le soupirant officiel d'Eileen McKenna, la « jolie fille » du village, qui est de surcroît la seule personne à croire à ses rêves : partir pour Rome la ville éternelle et, qui sait, y devenir pape ?

Eileen McKenna, 15 ans. Sœur de Bruce, elle craint de finir comme sa mère et serait prête à tout pour quitter l'Irlande. C'est pour cela qu'elle se laisse courtiser par Kevin Flanagan, qui lui a promis de l'emmener à Rome, la ville où les catholiques ne sont pas persécutés...

Sean Flanagan, 12 ans. Frère cadet de Kevin, il ne veut plus être considéré comme un gamin et fait tout ce qu'il peut pour se faire remarquer des « grands » -- même si cela doit lui valoir la colère du Père Murphy, qui n'est peut-être pas seulement le curé du village...

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 la mise en scène de belles histoires dans des mondes virtuels, passés, à venir ou purement imaginaires.



La nuit des damnés

*Scénario original et illustrations
par Sébastien « Seb » Bermès (1992)
Version longue (7 joueurs)
par Philippe « WilyBird » Marty (1997)*

LA NUIT DES DAMNÉS

Scénario historique mystérieux par Sébastien Bermès et Philippe Marty

Systeme de jeu : Sans règle

(scénario issu de la convention de Supaéro)

L'histoire

XVIIIe siècle. L'Oncle Timothéus se meurt. Il a fait venir, dans sa demeure châtelaine au bord du lac, les derniers membres de sa famille dispersée. Tous sont venus. Tous et même plus encore. Chacun attend de connaître les dernières volontés du vieil oncle. Par compassion ? Intérêt ? Ou besoin de rédemption

Les personnages (5 ou 7, éventuellement 4)

Lady Lennyson : astrologue anglaise, héritière des plus grands mages élysabéthains, elle vit actuellement à Paris où elle se fait courtiser par tout le gratin mondain, autant pour son savoir et son charisme que pour sa beauté pure et foudroyante...

Hyéronimus : jeune artiste et peintre parisien, son apparente décadence morale (et physique) relève-t-elle d'une contenance qu'il souhaite se donner afin d'entretenir le mythe de la bohème ou bien d'un réel vague à l'âme...

Ladislas : de retour des Amériques, il reste très énigmatique sur la teneur de ses activités là-bas et les raisons de son retour sur le vieux continent...

Lord Plunter : descendant de la noblesse londonienne, il a récemment souhaité s'éloigner des fastes de cette vie tumultueuse et a repris une demeure familiale dans les Vosges françaises afin d'y quérir le repos de l'âme...

Père Félicien (PNJ à 4 joueurs) : confesseur et confident de Lord Plunter, il est le berger qui veille au grain, la bonne parole, la main tendue, l'accompagnateur des derniers instants...

Maître Courcel (PNJ à 4 et 5 joueurs) : notaire et exécuteur testamentaire de l'Oncle Timothéus...

Evans (absent à 4 et 5 joueurs) : pauvre ère désemparé et amnésique qui fait irruption dans la demeure de l'Oncle en cette étouffante soirée d'orage...



Les auteurs

Sébastien Bermès : auteur de nombreux scénarios pour la convention de Supaéro, il écrit en 1992 *La nuit des damnés* qui est le point de départ de l'expansion du jeu de rôle sans règle dans cette convention.

Philippe Marty : après une dizaine d'années de pratique du jeu de rôle, *La nuit des damnés* fut sa première partie dite « sans règle » et une révélation... pour laquelle il écrira un peu plus tard une version « longue » à 7 joueurs ; le co-auteur a renoué avec son hobby depuis la convention XL2003 après une pause d'une demi-douzaine d'années, son imaginaire plus vivace que jamais !

Ils arrivent

Ils sont des *milliers*

Je les sens...

des dizaines de vaisseaux volants s'approchent

et moi je suis dans ma tour, impuissant

Je me battrai jusqu'au bout

Même si cela ne servira à rien

je pense aux loups, au jour de la lumière que je ne verrai pas

J'ai le coeur lourd

Et pourtant je me sens léger

léger la lumière
libre

je me sens libre

je suis libre

**Libre
comme l'air**

LIBRE COMME L'AIR

Scénario médiéval fantastique par Eric Lestrade

Systeme de jeu : Sans règle

(scénario issu de la convention de Supaéro)

L'histoire

Le monde de Daân est immense et plat avec un soleil qui brille éternellement au zénith. Des villes verticales ponctuent irrégulièrement une plaine qui semble sans limite. Les hommes, ignorant l'agriculture, puisent leur nourriture de la pêche et se servent de vaisseaux volants pour traverser les grandes étendues herbeuses.

Dans ce monde étrange, cinq personnages à la recherche de leur liberté vont découvrir leur vraie nature alors que les événements se précipitent autour d'eux.

Les personnages (3 à 5)

Yülgen, grand guerrier et général aimé du peuple, apparemment affecté à une mission de routine.

Jôl, le navigateur. Instinctif et peut-être un peu introverti, il voit le monde d'un oeil différent. Tout le monde le respecte parce que son pouvoir de navigateur est essentiel : il fait voler les vaisseaux.

Id, jeune prêtresse, imprégnée de la prophétie du Jour de la Lumière. Si elle n'a pas l'habitude de réfléchir par elle-même, elle possède tous les ferments d'une plus grande liberté d'esprit. Ce personnage peut être masculin au besoin.

Ghérin (partie à 4) marchand et explorateur, il a voyagé plus loin que n'importe quel homme. Il sait ce que les prêtres se refusent à admettre. Débrouillard, il compte bien tirer son épingle du jeu, même si la situation initiale est quelque peu inconfortable pour lui.

Sêrèk, (partie à 5) imposant pêcheur. Il a été enrôlé pour défendre sa ville natale. Il est à présent en bas de la hiérarchie militaire, mais son influence sur ses camarades n'est pas à négliger.

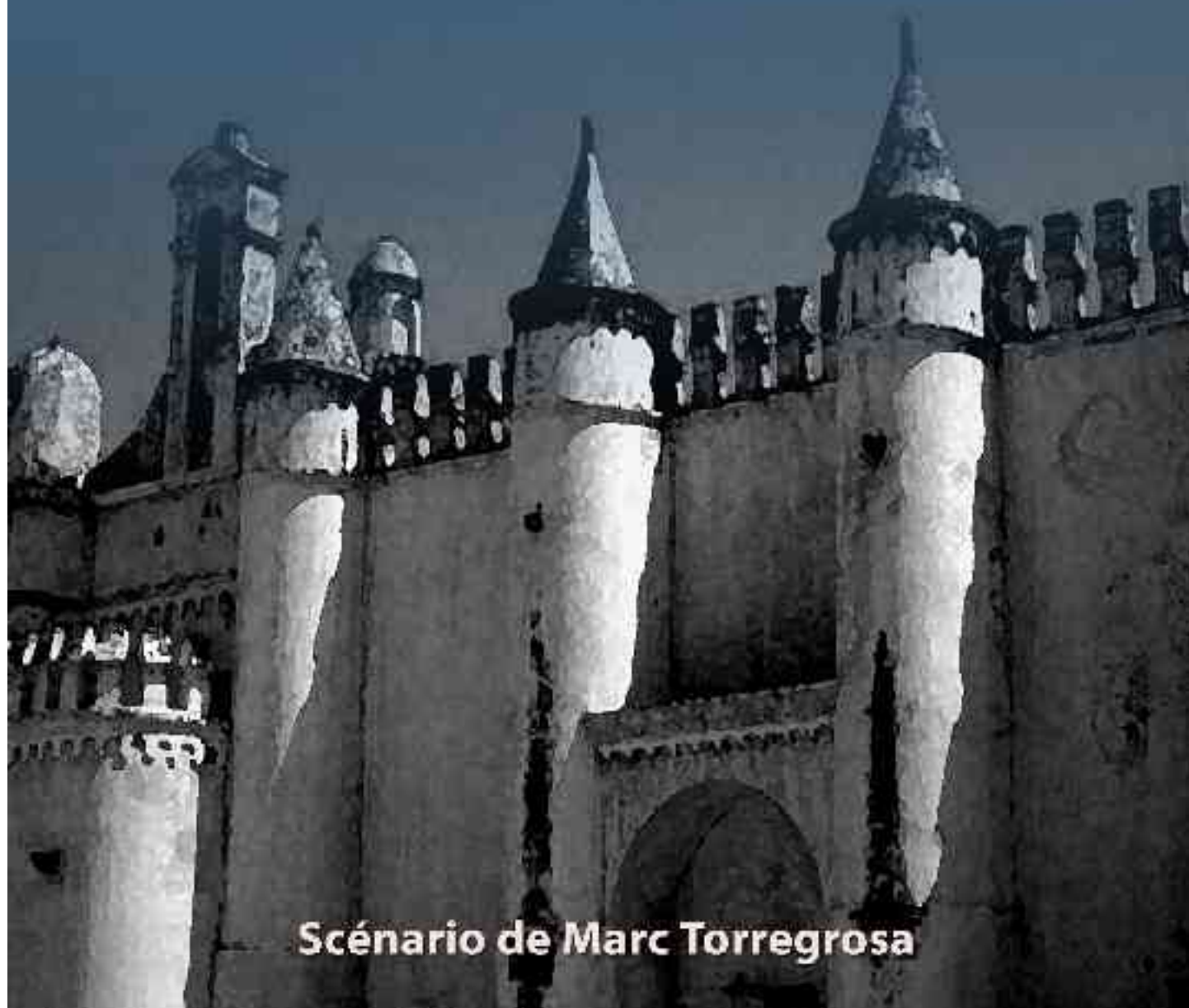
Note : le sexe de Jôl, Id et éventuellement Ghérin peut être changé.

L'auteur

Écrivant des scénarios pour convention depuis près de 10 ans, il attache une grande importance à l'imaginaire, aux sentiments des personnages et aux thématiques. Il propose ici une vision inhabituelle du médiéval-fantastique, inspirée en partie de Mononoke Hime de Miyazaki.

La solitude du Condor

Scénario de Marc Torregrosa



Déconseillé aux
débutants

LA SOLITUDE DU CONDOR

Un huis clos psychologique par Marc Torregrosa

Système de jeu : Sans règle

L'histoire

Comme chaque année à la même date depuis leurs retraites, les cinq personnages ont coutume de se retrouver dans le riche château paraguayen d'un général en exil. Chaque année à la même date, ces six hommes célèbrent par un banquet leur fidélité à leur "juste cause" et leur totale impunité. Cette année, alors que l'âge et l'état de santé de leur hôte laissent craindre que ce soit le dernier banquet qui les réunisse tous, il leur est promis un banquet encore plus mémorable qu'à l'accoutumée.

Les personnages (3 à 6)

Après le coup d'état de 1973 au Chili, une répression féroce s'abat sur l'Amérique Latine : l'Opération Condor. Disparitions, assassinats, tortures sont méticuleusement orchestrés sans la moindre émotion. Bien des décennies après, alors que le monde a changé, ce sont cinq vieillards qui se retrouvent pour affronter leurs doutes et leurs certitudes. Trois ex-généraux, un ex-colonel des services spéciaux, un ex-politique.

Spécial

Les thèmes abordés par ce scénario explorent certains cotés sombres de l'âme humaine et sont assez éprouvants si les joueurs s'investissent. Ce scénario demande de ce fait de la part des joueurs une certaine maturité pour donner toute son ampleur. Il sera attendu beaucoup d'investissement émotionnel et de jeu d'acteur de la part des joueurs.

L'auteur

Écrivant des scénarios depuis plus de vingt ans, l'auteur aime confronter les personnages à l'horreur du réel.

LES MYSTERIEUSES CITES D'OR

suite... et fin ?



par Philippe « WilyBird » Marty (2004)

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

Une uchronie au siècle des conquistadors par Philippe Marty
Système de jeu : Sans règle

L'histoire

*Le XVIème siècle. Des quatre coins de l'Europe,
de gigantesques voiliers partent à la conquête du nouveau monde.*

*À bord de ces navires,
des hommes avides de rêve, d'aventure et d'espace, à la recherche de fortune.*

Qui n'a jamais rêvé de ces mondes souterrains ?

De ces mers lointaines peuplées de légendes ?

Ou d'une richesse soudaine qui se conquerrait au détour d'un chemin de la cordillère des Andes ?

*Qui n'a jamais souhaité voir le Soleil souverain guider ses pas au coeur du pays Inca,
vers la richesse et l'histoire des Mystérieuses Cités d'Or ?*

Bon, certes, il s'agissait là de la première Cité d'Or, en 1532. Mais où donc reposent les six autres ? Qui les a trouvées ? Quand ? Et à quel prix ?...

Les personnages (3 ou 4 , éventuellement 5)

Esteban : un des trois jeunes héros de la série originale revient, plus mature, pour le meilleur et pour le pire !

Mendoza : on retrouvera l'incontournable marin aventurier dans une position plus paternaliste mais toujours aussi calculateur.

Sancho & Pedro (PNJ(s) à 3 ou 4 joueurs) : un rôle de composition, à grignoter seul ou en duo, pour ces inénarrables frères ennemis qui frappent là où on ne s'y attend pas.

Anna : la petite nouvelle qui vient compléter cette nouvelle équipe d'espagnols à la poursuite de l'Eldorado, avec fougue, dynamisme et mystère ...

Spécial

Ce scénario sera mieux apprécié si certains des joueurs connaissent la série.

L'auteur

Issu de la génération *Récré A2*, la série animée *Les mystérieuses cités d'or* a fatalement contribué à stimuler son imaginaire, avant même que ses pas le guide vers le jeu de rôle ; l'idée d'explorer cet univers en jeu de rôle a certainement dû en effleurer plus d'un et internet propose au moins deux ou trois sites francophones explorant des suites possibles à cette série ; l'auteur a choisi une piste relativement inattendue, cherchant son inspiration aussi bien dans d'autres œuvres de fictions mythologiques que des ouvrages de vulgarisation sur l'histoire précolombienne.



Ces Grands d'Hommes ne savent pas ce qu'ils font. Sans cesse ils se déchirent, criant contre le vent, inconscients pour leur espèce, ils sont voués à disparaître. Comment ces êtres ont pu acquérir telle emprise sur leur environnement ? Leurs nids s'étendent à l'infini mais ils ne cherchent qu'à détruire oubliant leur progéniture. Même nous qui avons sauvé un des Pairs, nous ne pourrons empêcher nos fidèles detracteurs d'assouvir leur vengeance.

Bientôt un monde nouveau verra le jour, où ils n'auront plus leur place.

Inspiration : James Herbert

Genre : Apocalypse nucléaire, horreur

Personnages : Cinq jeunes gens tentent de survivre dans les égouts londoniens

Scénario sans règle

By Dyonisme

SEWER

Scénario post-apocalyptique par Johnny Lebeau
Système de jeu : Sans règle

L'histoire

Londres 2046, quatre jeunes gens se réunissent pour perpétrer leur rituel obscur. Pendant ce temps, une jeune fille court les prévenir de la menace qui pèse sur leur tête. Mais c'est sans compter sur ce qui rode dans les égouts, à l'affût de la moindre faiblesse humaine pour sortir de l'ombre...

Arriveront-ils à comprendre l'enjeu qui se cache derrière cette ultime confrontation? Qui est Memnoch, le démon qu'ils vénèrent secrètement?

Les personnages (4 ou 5)

Steven : 23 ans. Le leader. Famille très aisée. Veut devenir réalisateur.

Gurney : 23 ans. Le Déconneur. Fils unique. Veut faire du théâtre.

Ari : 24 ans. L'Introverti (pas timide!). Fils d'une famille nombreuse aux revenus modestes. Fait de l'alto, veut intégrer un orchestre.

Matthew : 23 ans. Le bon copain. Fils de profs, frère de Katrin. Veut devenir projectionniste.

Katrin : 25 ans. La grande sœur idéale. Indépendante, sœur de Matthew. Est infirmière.

Spécial

Si la connaissance des œuvres de James Herbert ne nuit pas au scénario, elle en ôte une part de surprise. Dans ce scénario, c'est l'implication et le ressenti psychologique des joueurs qui sont mis en avant.

L'auteur

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

COMMENT PARTICIPER ?

Joueurs

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

- remplissez le formulaire d'inscription en fin de plaquette 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 du Royaume des Avatars à cette adresse :

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

Vous ne pouvez pas vous inscrire à l'avance pour les parties libres, elles seront formées sur place.

Les inscriptions peuvent se faire jusqu'au mercredi 13 avril 2005 (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 6 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.

Meneurs

Si vous désirez maîtriser un ou plusieurs scénarios à la convention, c'est gratuit (et le casse-croûte est offert !). Écrivez à Eric Lestrade (eric.lestrade@noos.fr) le plus tôt possible, de préférence avant le 10 avril 2005, en précisant le(s) scénario(s) et le(s) créneau(x) choisi(s), et vous recevrez vos scénarios très rapidement.

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

Les tarifs

Prix individuels :

- Inscriptions à l'avance : 1 créneau : 2,5 € 2 créneaux : 4,5 € 3 créneaux : 6 €
- Inscriptions sur place : 3 € par créneau ou bien **8 € pour toute la convention**

Prix par équipe : 1 créneau : 10 € 2 créneaux : 18 € 3 créneaux : 24 € 4 créneaux : 28 €

Meneur : 0 € (inscriptions à l'avance)

Le programme

Créneau	Scénario	Système	Joueur
Samedi de 12h30 à 13h : accueil			
[A] Samedi 16 avril 13h-19h	- Le fléau des dragons - Du gui dans l'Ambre - Le chant des âmes - ClaustroZombia - Les enfants d'Erin - La solitude du Condor - Libre comme l'air - Sewer	Prophecy Ambre DD 3.5 Zombies Sans règle Sans règle Sans règle Sans règle	4, 5 ou 6 4, 5 ou 6 4 ou 5 3, 4 ou 5 3, 4 ou 5 3, 4, 5 ou 6 3, 4 ou 5 4 ou 5
	<i>Parties libres pour divers jeux de rôle : Shadowrun,...</i>		
[B] Samedi 16 avril 20h-2h	- Armoria - Les mystères d'Ollimétéolt - Tel est pris, qui croyait... - La nuit des damnés - Libre comme l'air - Les mystérieuses cités d'or - Sewer	DD 3.5 Thoan Elic Sans règle Sans règle Sans règle Sans règle	4 ou 5 4, 5 ou 6 4 ou 5 4, 5 ou 7 3, 4 ou 5 3, 4 ou 5 4 ou 5
	<i>Parties libres pour divers jeux de rôle : Polaris,...</i>		
[C] Dimanche 17 avril 3h-9h	- Le fléau des dragons - Du gui dans l'Ambre - Le chant des âmes - ClaustroZombia	Prophecy Ambre DD 3.5 Zombies	4, 5 ou 6 4, 5 ou 6 4 ou 5 3, 4 ou 5
	<i>Parties libres pour divers jeux de rôle</i>		
Dimanche 12h00 à 12h45 : spectacle gratuit d'escrime médiévale			
[D] Dimanche 17 avril 13h-19h	- Armoria - Les mystères d'Ollimétéolt - Tel est pris, qui croyait... - Les enfants d'Erin - La nuit des damnés - Les mystérieuses cités d'or - La solitude du Condor	DD 3.5 Thoan Elic Sans règle Sans règle Sans règle Sans règle	4 ou 5 4, 5 ou 6 4 ou 5 3, 4 ou 5 4, 5 ou 7 3, 4 ou 5 3, 4, 5 ou 6
	<i>Parties libres pour divers jeux de rôle</i>		

Si vous êtes inscrit à un créneau, **présentez vous au moins 15 minutes avant le début** de la partie pour confirmer votre présence. Les inscriptions sur place quant à elle 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.

Le lieu

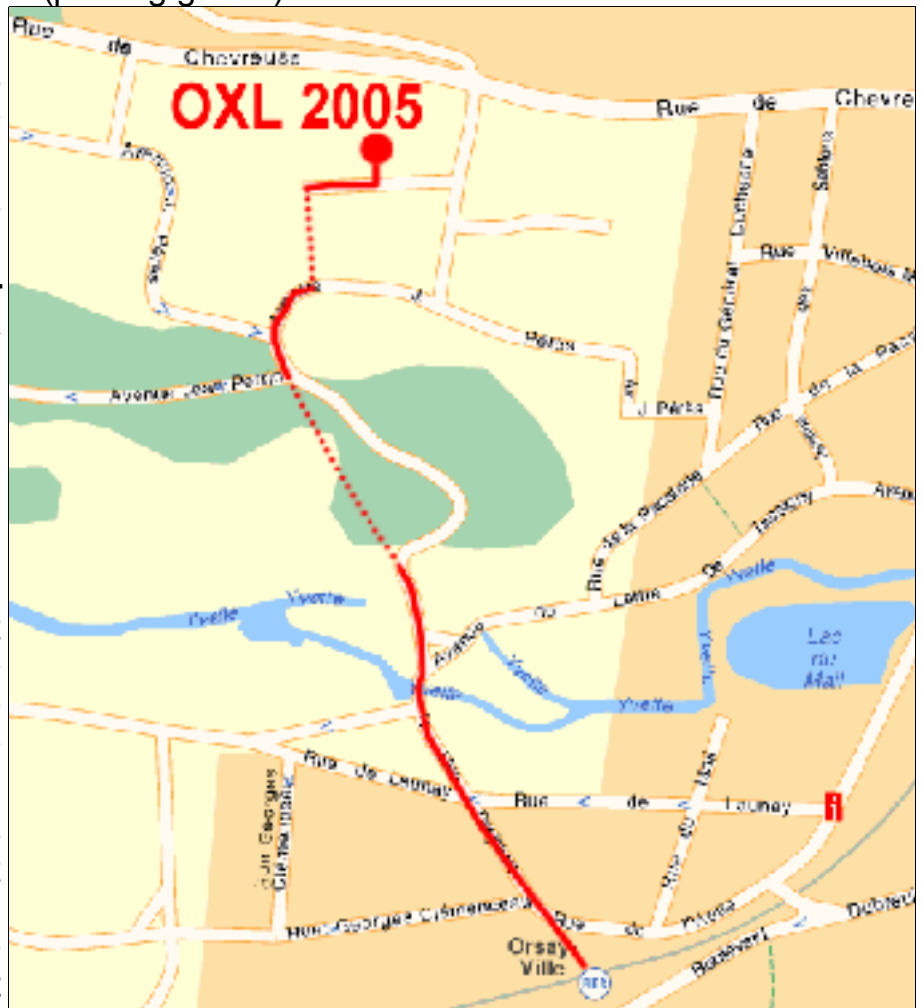
La convention a lieu sur le campus de Paris-sud à **Orsay**. L'adresse exacte est *Campus Université Paris 11, 91405 Orsay cedex*, dans le **bâtiment 450**. Vous pouvez venir à pied ou bien en voiture (parking gratuit)

À pied (à la sortie du RER, moins de 10 minutes de marche dans un cadre bucolique !)

- En provenance de Paris prenez le **RER B** direction **Saint-Rémy-lès-Chevreuse** (RER toutes les 15 minutes),
- descendez à la station **Orsay Ville**,
- sortez du RER côté "direction Paris" (chemin piéton souterrain),
- prenez à gauche et descendez la rue obliquant à droite jusqu'à la grande grille en métal,
- franchissez les grilles par le passage piéton et suivez le sentier piéton qui escalade la colline en ligne droite (et légèrement sur la gauche ; alors que la route serpente en obliquant à droite) jusqu'au "château" (bat 300),
- continuez tout droit en direction du "resto-U" (batiment en face du château, de l'autre coté de la route qui serpente toujours),
- passez à droite du resto-U, entre celui-ci et le bâtiment 452,
- franchissez le parking, vous êtes au bâtiment 450.

Pour vous aider, le parcours sera fléché.

Le dernier RER vers Paris le samedi est à 23h54 et le premier RER le dimanche est à 5h11.



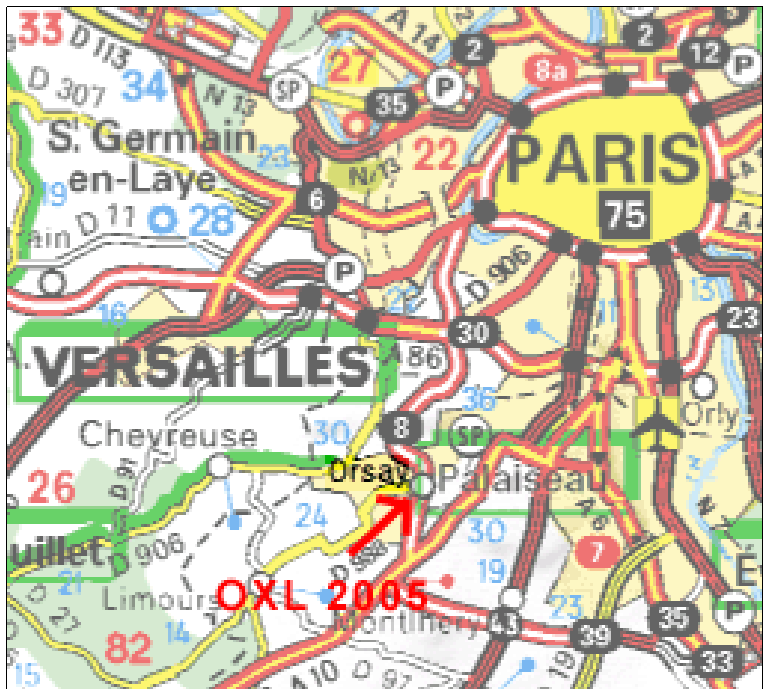
Orsay – XL 2005

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 indiquée 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.



ORSAY - XL 2005

Version C

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 16 avril, 13-19 h :

[B] Samedi 16 avril, 20-2 h :

[C] Dimanche 17 avril, 3-9 h :

[D] Dimanche 17 avril, 13-19 h :

Tarifs

Inscriptions par équipe

1 créneau : 10 €

2 créneaux : 18 €

3 créneaux : 24 €

4 créneaux : 28 €

Inscriptions individuelles

1 créneau : 2,5 €

2 créneaux : 4,5 €

3 créneaux : 6 €

4 créneaux : déconseillé !

Nombre de créneaux choisis :

.....

Montant total :

.....

Chèques à l'ordre du Royaume des Avatars, à envoyer à :

Expressions Ludiques, 7 rue du Dr Laurent, 75013 Paris

Attention : clôture des inscriptions le mercredi 13 avril !

(Nous ne pouvons garantir la prise en compte de toute demande qui nous parviendrait passé cette date.)

Orsay - XL 2005 a lieu les samedi 16 et dimanche 17 avril à l'université Paris Sud, Campus Université Paris 11, 91405 Orsay cedex, RER-B Orsay-Ville

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

