

XL
expressions
ludiques

présente...

XL2003

**CONVENTION DE JEU DE RÔLE
GÉNÉRIQUE ET SANS RÈGLE**

*Science-fiction Historique
Merveilleux Contemporain*

Du 7 au 9 Juin 2003

à la guilde des jeux, 31 rue Dussoub Paris II

web : sansregle.free.fr/convention.php
Présentation des scénarios en Avril
Inscriptions par équipe de joueurs en Mai

ÉDITO

XL 2003 est une convention au format un peu particulier qui insiste avant tout sur la qualité de jeu. Pour ce faire nous avons rassemblé des scénarios triés sur le volet, écrits par des scénaristes expérimentés, et abordables sans aucune connaissance préalable pour les joueurs. Ces scénarios seront maîtrisés par des meneurs expérimentés, qui choisiront en concertation avec les joueurs d'utiliser un système de jeu générique simple, ou bien de jouer tout simplement sans règle.

Vous trouverez de la page 4 à la page 13 la présentation des cinq scénarios qui vous sont proposés, puis en page 14 et 15 les détails pratiques pour participer à cette convention. En page 16, nous présentons l'association Expressions Ludiques qui est à l'origine de cet événement, dans le cas où vous souhaiteriez prolonger votre expérience.

Notre but est que vous passiez le meilleur moment possible sur chacun des scénarios que vous aurez choisi.

XL2003 est la première édition d'une convention qui, nous l'espérons, vous plaira et reviendra l'année prochaine !

Éric Lestrade

Note: Tous les scénarios sauf *Petit Bonhomme* ont été joués à la convention de Supaéro, à Toulouse.

Baby(A)lone

- Il est des temps anciens, très anciens, où les premières routes furent tracées. Le fleuve coulait alors plus sauvage, et l'humanité était jeune. De nos cités modernes et policées, il n'y avait encore point trace. Les plus audacieux avaient élu domicile sur les rives du fleuve, et traçaient d'une main encore malhabile quelques sillons dans la terre meuble. Les premières caravanes s'engageaient pour des destinations appartenant au domaine des légendes. Les abords du vieux lac salé recelaient déjà des pouvoirs, et nul n'avait alors osé se les approprier. Et...

- Grand Père, tu radotes. Tout cela je l'ai déjà inscrit sur les tablettes pendant la dernière lunaison. Et puis je n'ai pas la tête à ça, tu sais. Il se passe des choses graves en ce moment. On dit que le Dynaste va mourir. C'est pour cela que je n'ai pas classe aujourd'hui. Les prêtres préparent les grandes cérémonies au palais.

- Tu as raison. Parfois je ne parviens plus bien à distinguer le passé du présent. À mon âge, tout se mélange... Les choses ont tellement changé. Plus rien ne ressemble à ce que j'ai connu. Et depuis que notre Dynaste se meurt, on dirait que c'est toute de la cité qui s'assombrit. Plut-il aux Dieux que je fus emmené à sa place dans les jardins d'Ishtar. Sa fin n'est pas dans l'ordre des choses. La rue bruisse de toutes sortes de rumeurs. Certains y voient un mauvais présage.

- J'ai vu la reine, une fois. Elle est jeune, et comme elle est belle! Elle a peut-être mon âge... Je suis sûr que c'est la plus belle femme au monde.

- C'était la plus belle femme du monde, car elle va mourir, elle aussi, tu le sais. C'est la tradition qui le veut. Elle doit accompagner notre Dynaste pour son dernier voyage, tout comme ceux qui le servent.

- Oui. Certains prétendent qu'elle ne dort plus depuis des nuits et qu'elle passe son temps à se morfondre à son chevet. Et quand on tend l'oreille, on peut percevoir ses sanglots qui résonnent à travers les couloirs de pierre. A cause de ça, plus personne n'ose rire dans la cour du palais.

- Il se fait tard à présent. La nuit est tombée et je suis fatigué. Retourne chez tes parents, et n'oublie pas de faire tes dévotions lorsque tu passeras devant le temple.

BABY(A)LONE

Scénario historique écrit par Emmanuel Daucé

L'histoire

En 2756 avant JC, dans la cité-état Uruk, le dynaste se meurt. Les PJs, hauts dignitaires de la cité, devront s'assurer que la succession se passe dans de bonnes conditions

Les personnages (5)

Kirum. Sœur du dynaste. Prêtresse formée à Eridu. Elle a été placée à la tête du temple par son frère, qui comptait ainsi asseoir son autorité sur celui-ci.

Maruk. Grand stratège du dynaste. Il est chef des armées. Il est le mari de Kirum.

Ashraddon. Grand scribe royal. Très âgé. Père du code de Lois, il en connaît tous les rouages et sait les avancées qu'il peut apporter à la société. Principal conseiller du dynaste.

Asu-Afzal. Grand savant - médecin - architecte. A fait les plans du palais.

Atra-Hasis. Conseiller financier du dynaste, il a des intérêts dans de nombreuses affaires, dont le commerce des esclaves.

L'auteur

L'auteur écrit souvent des scénarios situés dans des époques peu habituelles pour le jeu de rôle. Il aime mettre en avant l'aspect « conte » du jeu de rôle.

Petit Bonhomme

« Aujourd'hui Andrew aurait eu 12 ans. Comme chaque année Mary prépare son gâteau d'anniversaire pour ce soir. Je crois que jamais elle ne se résignera à admettre que nous ne le reverrons plus. »

« Je me souviens de son dernier anniversaire, il y a cinq ans. Andrew s'était battu pendant plusieurs mois pour obtenir une paire de baskets, mais Mary ne voulait pas qu'il en porte en dehors des séances de sport. Il avait été très déçu de ne pas en avoir, et il avait pleuré toute l'après-midi. »

« Il a disparu quelques jours après, au cours d'une simple promenade dans la forêt derrière la maison. La police avait parlé d'une fugue, mais nous ne pouvions pas y croire. Il s'était sûrement perdu. Après de nombreuses recherches les policiers ont fini par abandonner. Comment Andrew aurait-il pu survivre tout seul aussi longtemps par ce temps ? Mais Mary n'a jamais vraiment accepté cette issue. Elle va souvent se promener dans la forêt. »

« Tout à l'heure elle m'a montré les cadeaux pour notre fils : un de ces pulls à la mode, ainsi qu'une paire de baskets, comme chaque année. »

Hello Steve, je suis Wizzy. Tu ne peux ni me voir ni m'entendre, et pourtant je suis près de toi.

Tu connais Jack ? Non, je ne crois pas. Il m'appelle son ami imaginaire. Je ne sais pas pourquoi. Il a l'air de faire une différence entre l'imaginaire et le réel, mais il n'a jamais réussi à m'expliquer cette différence. C'est idiot, n'est-ce pas ?

Je t'ai cherché pendant longtemps, Steve, plus de temps qu'il n'en faut à un mille pattes pour apprendre à voler. C'est Jack qui m'a aidé à te trouver. J'ai un message pour Mary et toi, à remettre en personne exclusivement. Mais maintenant que je vous ai trouvés, je suis un peu embêté : comment vous transmettre ce message ? Il faudrait que vous puissiez me voir et m'entendre. Pour cela, il faudrait que vous écoutiez, que vous soyez attentifs.

C'est à votre tour de me chercher...

PETIT BONHOMME

scénario contemporain merveilleux par Éric Lestrade

L'histoire

Dans une petite ville au nord-ouest de Londres, un couple, un vieux libraire et un jeune homme mènent des vies très ordinaires en tentant d'oublier un passé douloureux. Sauront-ils voir le lutin qui tente de les aider ?

Les personnages (4 ou 5, de préférence 4)

Mary. Employée à mi-temps à la mairie. Elle et son mari, Steve, ont perdu leur enfant Andrew, alors âgé de 7 ans, il y a 5 ans. Mary ne s'est jamais vraiment remise de cette disparition.

Steve. Steve est clerc de notaire. Il tente de protéger Mary du mieux qu'il le peut.

William. William est l'oncle de Steve. Il tient une librairie spécialisée dans le merveilleux.


Jack. Jack est un jeune homme ayant gardé un esprit assez enfantin. Il possède un pouvoir unique...

Wizzy. Wizzy est un lutin qui partage sa vie entre Faerie et l'Angleterre. (*personnage non présent dans la partie à 4*)

L'auteur

L'auteur attache une grande importance aux sentiments des personnages. Son sujet de prédilection est le rapport entre le réel et l'imaginaire.

[Register to Remove Trial Watermark!!](#)



SUA

III^{ÈME} MILLÉNAIRE \

LA GUERRE TOTALE VIENT D'AVOIR LIEU : ELLE A DURÉ UNE DEMI-HEURE \

L'HUMANITÉ EST DÉCIMÉE, MAIS AFFRANCHIE DE LA LOI DES ROBOTS \

À L'OUEST DE LA CITÉ-PUIT KZH²1 UNE CARAVANE DE SURVIVANTS FUIT LES RADIATIONS \

UN SACRÉ CONVOI DE CRAPULES ! SONGES-TU EN ALLUMANT TA DERNIÈRE CIGARETTE \

LA JUNGLE URBAINE DES BAS-FONDS PARAÎT SI LOIN MAINTENANT \

MARCHER DANS LE DÉSERT T'OUVRE AUX VERTUS DE L'AMNÉSIE... \

AU FAIT, QUELLE EST LA DESTINATION ? \

AVEC TOUTE L'EAU QU'IL TE RESTE, SOUS CE CIEL DE TITANE, TU SAIS QUE TU N'EN AS PLUS
POUR LONGTEMPS \

MAIS AVANT D'EN ARRIVER LÀ... OUAIS : IL Y A ENCORE UN OU DEUX PROBLÈMES QUE TU
COMPTES BIEN RÉGLER !

[Register eDocPrinter PDF Pro Online Now!!](#)

SOLAR

Scénario de science-fiction par Hervé Bérenger

L'histoire:

Après l'apocalypse nucléaire, un petit groupe de survivants trompe la mort et l'ennui des steppes désertiques. Au début du scénario, ils se dirigent vers un complexe de bâtiments abandonnés, aperçu sur l'horizon, abri temporaire où l'on compte bien goûter à un repos mérité. Mais ensuite ? Continuer à fuir ? Jusqu'à quand ? Vers où ? Et quel avenir, quel espoir ?

Les personnages (4 ou 5, de préférence 5)

Puck. Le charisme d'un vrai chef, qu'il serait, d'ailleurs, s'il n'était pas aussi instable (ténébreux tendance épileptique). Très confus dès qu'il s'agit de parler de son passé. Profil résolu, crispé, tendu.

Véra. Le calme, la gentillesse, le port de tête, la grâce de Véra... À se demander comment ce concentré de charme et d'innocence a pu atterrir parmi vous, bande de misérables. Distante mais attentionnée. Son regard appuyé, si singulier, effraie : lirait-elle dans les cœurs ?

Barrymore. Alias « Missing Link », parce que le chaînon manquant entre le singe et l'homme, c'est lui. Possède plusieurs mots de vocabulaire. S'intéresse aux haïkus et à l'art floral... non, je déconne.

Blek. S'il fallait se fier aux apparences, on le dirait volontiers fourbe, menteur, habile, lâche et éminemment corruptible, bref : un ami fiable sur qui compter. Mais bien sûr, ce ne sont là que des apparences.

Viktor. Ancien mercenaire, ancien de la Flotte Amirale, ancien tueur à gage. Affable et courtois. Très bon joueur de MasterChess. (*personnage non présent dans la partie à 4*)

L'auteur

L'auteur aime mêler les ambiances étranges et originales avec des intrigues complexes

[Register to Remove Trial Watermark!!](#)

CARGO Par Marc T.



[Register eDocPrinter PDF Pro Online Now!!](#)

CARGO

Scénario contemporain réaliste par Marc Torregrosa

L'histoire:

Cinq marins de fortune se traînent sur un cargo-épave chargé d'une cargaison illégale, du côté de l'Afrique de l'ouest. Ces marins sont eux-mêmes des épaves humaines, désabusés par cette vie et cette déchéance, essayant de maintenir un minimum d'apparences en se raccrochant à leurs rêves d'une autre vie. Mais ici, une partie de la cargaison, qu'ils seront amenés à investiguer, pourra précipiter les choses, et les forcer à faire des choix sur qui ils sont et qui ils veulent être. Pour le meilleur ou pour le pire.

Les personnages (5)

Lukas, dit « Faucon Maltais », l'ukrainien. La froideur d'un tueur et l'âme d'un artiste.

Hamal, dit « Alexandre le moyen », l'égyptien. Un capitaine qui aurait pu être brillant.

Yukawa, dit Clair de Lune (japonais ou coréen). Parfois cynique, parfois imprévisible.

Horacio, dit Hamlet, l'argentin. Méfiant, pessimiste et méticuleux.

Hélène, dite « P'tit Gris », la française. Un marin comme les autres...

L'auteur

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

Blanche-Fleur et les Cinq Nabots



Il était une fois... dans la Vallée Ensoleillée... (désolé, mon gars, mais c'est comme ça qu'on commence), une jeune fille d'une grande beauté, romantique et tyrannique à la fois comme seules les princesses savent l'être. Mais elle s'embêtait profondément, car, à l'approche de ses dix huit ans, aucun homme de plus d'1,30m n'était encore venu au château de son père. Alors celui-ci, étant roi, décida d'organiser un grand tournoi en l'honneur de son anniversaire.

Et parmi la douzaine de chevaliers parvenant, au péril de leur vie, à se frayer un chemin jusque dans notre contrée, il y en avait un dont la Princesse tomba éperdument amoureuse. Ah, il était très beau, et très fort ça oui, mais comment dire... hum... sa tête n'alourdissait pas inutilement ses épaules. Enfin bref, aussi directe que la princesse soit dans ses allusions, il ne comprenait pas. Vraiment, pas. Le cas était désespéré, mais la Princesse s'entêta. Elle convoqua ses cinq pages dans sa bibliothèque, cinq nabots bien de chez nous, et voici le discours qu'elle leur tint, de sa voix posée et agréable, charriant mille promesses de mort certaine :

« Ces étagères sont remplies de cotes de fées. Potassez bien, car l'application pratique, c'est tout de suite. Je ne veux pas savoir comment vous débrouillez, mais entre lui et moi, je veux que cela se passe exactement comme dans l'un de mes livres... »

BLANCHE-FLEUR ET LES CINQ NABOTS

Parodie de conte de fées par Mathieu Ailot

L'histoire

Une princesse est tombée amoureuse d'un prince charmant un brin stupide qui ne comprend pas ce que veut la princesse. Elle va charger ses cinq nabots de monter une histoire tout comme dans un conte de fée et rendre son homme amoureux, enfin, au moins le lui faire comprendre....

Les personnages (indifféremment 4 ou 5)

Tromul. Le forgeron du château. Il fabrique toutes sortes d'objets farfelus. Jouets, gadgets ratés, il aime surtout les maquettes et les automates.

Macha. La cuisinière. Elle règne en maîtresse absolue sur la cuisine, rouleau de pâtisserie toujours à portée .

Bofur. Le chef des gardes du château. Il est vieux et vu son embonpoint, pas la peine d'essayer utiliser sa hallebarde pour autre chose que s'aider à marcher lorsqu'il rentre bourré à la maison.

Asluk. Le page et compagnon de jeux de la Princesse. Elle est insupportable, mais Asluk est un grand romantique.

Emery. Le garçon d'écurie. Il es tendre avec les animaux en général, attentionné. (*personnage non présent dans la partie à 4*)

L'auteur

Spécialiste de l'action sans règle, l'auteur aime emmener ses personnages dans les aventures les plus ambitieuses, à la rencontre de leur destin.

COMMENT PARTICIPER ?

S'inscrire

Pour participer à cette convention en tant que joueur, il faut obligatoirement s'inscrire à l'avance sur le site web de la convention sansregle.free.fr/convention.php, en sélectionnant les scénarios que vous voulez jouer et les créneaux horaires que vous préférez.

Attention : les inscriptions se font par équipes uniquement. En pratique cela signifie que les joueurs doivent se regrouper d'eux-mêmes par équipes de 4 ou 5 joueurs, et que l'un d'entre eux, le responsable de l'équipe, doit inscrire son équipe sur le site web. Rien n'oblige à ce que la composition de l'équipe reste exactement la même durant tous les créneaux qu'elle joue : par exemple, une équipe peut s'inscrire à 4 joueurs pour jouer Petit Bonhomme et Blanche Fleur, et recruter un 5^e joueur le temps d'un créneau pour pouvoir faire Cargo. Le responsable d'équipe doit être là durant tous les créneaux.

Le site comprend un forum spécialement mis en place pour que ceux qui veulent former des équipes se rencontrent.

Les créneaux

Les 5 créneaux sont les suivants :

- [A] Samedi 7 juin de 10h à 17h.
- [B] Samedi 7 juin de 17h à minuit.
- [C] Dimanche 8 juin de 14h à 21h.
- [D] Lundi 9 juin de 10h à 17h.
- [E] Lundi 9 juin de 17h à minuit.

Les prix

Les prix sont essentiellement dus à la location des salles... Les équipes paieront leur participation sur place.

Un créneau : 20 euros par équipe
(soit 4 euros par joueur pour une équipe de 5)

Deux créneaux : 35 euros par équipe
(soit 3,5 euros par créneau et par joueur pour une équipe de 5)

Trois créneaux : 45 euros par équipe

(soit 3 euros par créneau et par joueur pour une équipe de 5)

Le lieu

La convention a lieu à la **Guilde des jeux** (www.laguilddesjeux.fr)

31, rue Dussoubs 75 002 Paris - Métro Réaumur Sébastopol.

Pour ceux qui viennent en voiture, il y a 4 parkings payants à proximité.

Manger et dormir

La guilde des jeux vend des sucreries, mais rien de plus consistant. À vous de prévoir des sandwiches...

Les créneaux du soir se terminent volontairement à minuit pour les retours en métro. Vous n'aurez donc pas à dormir sur le trottoir...

Qu'est ce que l'association Expressions Ludiques ?

Expressions Ludiques a pour but de promouvoir le jeu de rôle qui met au premier plan l'histoire, les personnages ou les thèmes. Plus généralement Expressions Ludiques a pour but de promouvoir le jeu de rôle en tant que moyen d'expression.

En pratique, Expressions Ludiques s'intéresse beaucoup au jeu de rôle générique et au jeu de rôle sans règle qui sont deux types de jeu de rôle qui permettent de diminuer l'importance de l'aspect « simulation » du jeu de rôle, et par conséquent de mieux mettre en valeur l'histoire, les personnages et les thèmes.

Que fait Expression Ludiques ?

Expressions Ludiques organise XL 2003, la première convention de jeu de rôle explicitement dédiée au jeu de rôle générique et sans règle.

Expression Ludique soutient le site Anthologie, consacré au jeu de rôle sans règle (près de 16 000 visites sur la page d'accueil).

Expressions Ludiques est encore jeune, et de nombreux autres projets sont en cours de gestation.

Comment participer à l'action d'Expressions Ludiques ?

En devenant membre de soutien (pas de frais d'adhésion), vous apportez votre caution morale à l'association, vous déclarez que le type de jeu de rôle défendu par Expressions Ludiques vaut la peine d'être développé.

En devenant membre actif (10 euros de frais d'adhésion), vous supportez financièrement l'association.

En vous impliquant dans l'un des nombreux projets d'Expressions Ludiques. Dès votre adhésion vous serez tenus au courant des projets qui ont besoin d'aide pour se concrétiser

En menant votre propre projet qui va dans le sens de l'association (convention, site web, etc...), et avec son aide.

Plus de renseignements sur : sansregle.free.fr/xl.php