

QUEERVENTION ROLISTE



RENNES 2018

LISTE DES PARTIES

SAMEDI APRES-MIDI

LE TÉMOIGNAGE – L'AMOUR EST UNE BEAUTÉ QUI NOUS DÉPASSE

MJ : Thomas Munier

Le jeu : Le Témoignage est un jeu de rôle où vous vous confrontez à une beauté, une horreur ou un mystère qui vous dépasse.

La partie : L'action aura lieu à Rennes, de nos jours, nous jouerons des personnes confrontées à une beauté qui les dépasse : l'amour.

Une séance de jeu de rôle en table ouverte et à cœur ouvert.

<http://outsider.rolepod.net/catalogue/le-temoignage/>



PROMETHÉENS LES CRÉÉS – LES EAUX DE VIE

MJ : Raphael

Vous jouez des Prométhéen-ne-s, des créatures à l'image du monstre de Frankenstein. Votre but, devenir humain-e-s, chose difficile considérant vos corps rebelles et la dévastation que vous laissez dans votre sillage. Votre groupe s'est perdu dans la petite ville de Silent Hill, attiré par le même instinct qui vous pousse à vagabonder. Ici vous êtes sur-e-s, vous trouverez de quoi poursuivre votre quête.



PRINCES & VAGABONDS - AVENTURES DANS LE VASTEMONDE

MJ : Le Grumph

Une aventure med-fan à l'ancienne dans le Vastemonde... (futur projet Chibi en cours de développement).



DONJONS ET DRAGONS V^o ÉDITION – LE TRÉSOR DE LA PIRATE

MJ : Nineufo

Une pirate réunit un groupe d'aventurier-e-s afin de partir en quête d'un trésor de famille perdu.



MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE – ARTISTE MAISTRE

MJ : Olaf

Paris, mai 1630, tout commence avec un rendez-vous près de la place de Grève pour récupérer un ordre de mission. Enquête et action au cœur de la capitale royale. Système de jeu : Basic (D100 principalement).

● ECLIPSE PHASE – RÉVEIL BRUTAL

MJ : Zekka

Horreur, Espace et transhumanisme. Quand un groupe d'investigateur se réveille avec un trou de mémoire de deux semaines, dans une station non répertoriée, ça sent le début des ennuis.



FRIPONES RPG – LE MARIAGE D'ALYSIA QYANDRIN

MJ : SIX

Une dame elfe d'une famille très riche et influente veut se marier avec un membre d'une famille pauvre et en voie d'extinction à laquelle plus personne ne veut s'affilier. Le chef de famille de cette dame demande aux Friponnes (les joueur·euse·s) de comprendre ce qui se passe.



ROSWELL PARANO – NON MERCI

MJ : Yusei

Non Merci est un jeu dans lequel les joueur·euse·s incarnent les membres d'une communauté bien sous tout rapport, ne souhaitant rien moins que vivre des aventures. Toutefois, l'aventure frappe parfois à la porte avec insistance.

C'est un jeu conçu avant tout pour jouer des hobbits refusant l'aventure, mais je vous propose là un scénario inspiré de la série Roswell High dans laquelle vous jouerez des extraterrestres essayant de se faire passer des humain·e·s en plein festival fêtant le cinquantenaire du crash célèbre à Roswell, Nouveau Mexique.



FRIPONNES RPG – FOUTU·E·S GAMIN·E·S !

MJ : Etienne Bat

Deux (très grandes) enfants turbulentes dont un père aimerait se débarrasser. Une grand-mère (vraiment) rock'n'roll. Une maison d'hôtes un peu trop accueillante. Un port de bouseux. Des voyageur·euse·s pas catholiques. Une jolie joaillière. Un gamin futé. Quatre frères patibulaires. Les friponnes au milieu.

Ne secouez pas trop, ça risque d'être explosif...

Bonne humeur et gentillesse (mais on laissera naïveté et la mièvrerie au placard) requises, éclats de rire garantis !



GURPS : CORSAIRE – SUR LA PLAGES ABANDONNÉE...

MJ : Poisseman

Après un abordage réussi, les officier·e·s d'un équipage de corsaires débarquent sur une île pas si déserte que cela.

C'EST PLUS GRAND A L'INTÉRIEUR – DR WHO : LE SECRET DU TARDIS

MJ : Gabrielle et Arjuna

Il n'est jamais bon d'être voyageur·se du temps quand on a une vie professionnelle et sentimentale déjà bien chargée. On s'absente cinq minutes pour aller assister à l'envol d'une nébuleuse et voilà que soudainement tout se complique. Comme à chaque fois tout devait être simple puis le Docteur a évoqué ce "petit problème dans l'interface temporelle et les bidules dans la matrice de régulation thermo-luminique". Et là, les ennuis ont commencé.

"C'est plus grand à l'intérieur" on aurait jamais imaginé à quel point. Et cette exploration imprévue à l'intérieur du Tardis pour remettre les systèmes en marche aurait vite fait de se transformer dans une errance labyrinthique à la fois fascinante et inquiétante dans les différentes vies du Docteur. Sommes-nous vraiment prêt·e·s à voir tout ce que le Docteur s'est caché à lui-même pendant si longtemps ?"



ASTRAYMAN, MAJINARU-TAI – À BOUT DE MAGIE !

MJ : L.Ch.&A.N.

Une planète loin, très loin dans une autre galaxie mais qui ressemble beaucoup à la nôtre, est attaquée par un envahisseur venu du ciel. Envoyant des monstres toujours plus puissants pour soumettre les arrogant·e·s habitant·e·s des Terres de Métal –qui vouent une haine séculaire aux pauvres habitant·e·s des Terres de Pierre que sont l'autre hémisphère de la planète–, l'envahisseur est depuis plusieurs semaines tenu en échec par un escadron de mystérieuses Magical Girls. Alors que les parangons du patriarcat s'offusquent dans les médias d'être défendu·e·s par des jeunes femmes, une force œuvre en secret à dissoudre petit à petit toute forme de magie. Comment défendrez-vous votre planète sans vos pouvoirs surnaturels ?

Astrayman, mājinaru-tai est un jeu de rôle –à paraître– inspiré des séries tokusatsu : Bioman, X-Or, Jiban, San Ku Kai, ... Power Rangers. Le scénario présenté ici s'inspire du groupe d'héroïnes présenté dans Sailor Moon.



FACE AU COLOSSE

MJ : Gulix

Face au Colosse, notre Phalange va se regrouper et partager son expérience avant de lancer l'assaut qui sera, espérons-le, décisif pour le monde.

Inspiré par Shadow of the Colossus (entre autres), ce jeu sans meneur·se vous proposera d'intégrer la Phalange, un groupe de héro·ïne·s désigné·e·s et entraîné·e·s à combattre le Colosse, un être gigantesque qui menace la sécurité de notre monde. Nous commencerons par découvrir ces personnages, puis le Colosse lui-même, avant d'explorer le monde et de découvrir ce qu'ont préparé les Héro·ïne·s. Puis l'Assaut final sera lancé.

Jeu narratif sans meneur·se, inspiré par Sorceress Bloody Sorceress et Swords Without Master pour le système.



PATHFINDER – THE HUMAN CENTIPEDE

MJ : Charly

One-shot paru dans le Casus Belli de Juin 2013, ce scénario vous permettra de découvrir Pathfinder par son versant obscur.

SAMEDI SOIR

INFLORENZA – LA CARLINGUE

MJ : Thomas Munier

Le jeu : Inflorenza est un jeu de rôle d'héroïsme, de martyr et de vilénie dans l'enfer forestier de Millevaux. <http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2/>

La partie : Nous jouons un théâtre écrit par Arjuna Khan : La Carlingue

Estonie. Les inondations successives ont transformé le pays en une gigantesque mare de boue. Constructions, cités et monuments ont été avalés par marécages et tourbières. Au bout d'une éternité d'exploration, d'errance et de souffrance, vos personnages arrivent enfin à cette destination qui a habité leurs rêves pendant si longtemps : la Carlingue. La raison de leur venue dans cet endroit magnétique : l'amour.



PRINCES & VAGABONDS - AVENTURES DANS LE VASTEMONDE

MJ : Le Grumph

Une aventure med-fan à l'ancienne dans le Vastemonde... (futur projet Chibi en cours de développement).



FRIPONES RPG

MJ : Michel Chevalier

Vous jouez les défenseur·euse·s d'une idéologie "peace and love", dans un monde med fan, face à des adversaires cupides, esclavagistes, sexistes,... Vous détestez la violence, mais il y a tellement d'autres moyens pour les convaincre ou les contraindre de libérer votre amie injustement emprisonnée !



ECLIPSE PHASE – RÉVEIL BRUTAL

MJ : Zekka

Horreur, Espace et transhumanisme. Quand un groupe d'investigateur se réveille avec un trou de mémoire de deux semaines, dans une station non répertoriée, ça sent le début des ennuis.



PSI*RUN

MJ : Yusei

Iels ont pris votre vie. Vous vous êtes enfui. Iels veulent vous récupérer. FUYEZ !

*Dans Psi*Run, vous jouez des personnages amnésiques, doté·e·s de super-pouvoirs et poursuivi·e·s par d'étranges et inquiétant·e·s individu·e·s. Pour leur échapper, vous devrez retrouver la mémoire.*

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER RPG – PETITS MONSTRES (BTVS RPG)

MJ : Altamaros

Un groupe d'investigateur·rice·s est à la recherche de bien étranges démons dans Los Angeles.



TROIS LUNES – INTRIGUES A BEAUREGARD

MJ : Poisseman

Vous êtes invité·e·s à participer aux festivités organisées pour l'avènement du premier millénaire par le Roi Amos Fionnelli. Evidemment les festivités ne seront pas si calmes.



BLUEBEARD'S BRIDE – ET IELS VÉCURENT HEUREUX·SES JUSQUE LA FIN DES TEMPS

MJ : Fabrissou

Explorez votre nouvelle demeure, à la recherche de la vérité.



COUREURS D'ORAGE – LA MORT BLEUE

MJ : Sébastien

Coueurs d'Orage est un jeu à l'ambiance médiévale-fantastique. Les joueur·se·s incarnent des combattant·e·s, rôdeur·e·s, filou·te·s, guerrier·e·s-mages, paladin·e·s, et non des mages ou alchimistes. Le système de jeu est léger et permet une grande fluidité. Les personnages sont créé·e·s en quelques minutes.

Le scénario La Mort Bleue proposera un mélange d'ambiance médiévale-fantastique et western. Les personnages arriveront dans la ville de Nouvelle Salem. Celle-ci est située à la limite des terres connues, à l'ombre d'une montagne qui fascine les plus aventureux·ses. Elle est le théâtre quotidien des luttes et des efforts des migrant·e·s. Entre les tribus hostiles et les différentes factions, la Nouvelle Salem est une véritable poudrière. Lorsque les personnages arriveront dans celle-ci : chercheront-iels à faire fortune à tout prix ? Décideront-iels d'aider la population ou même les indigènes ? Provoqueront-iels le réveil du terrible monstre appelé "La Mort Bleue" ?



PRETTY COUPLE

MJ : L.Ch.&A.N.

Pretty Couple est jeu de rôle à autorité partagée dans lequel les participant·e·s improvisent ensemble leur propre comédie romantique. Le décor et l'intrigue sont décidés durant la rapide création des personnages.

LES ORPHELINS DU RADX

MJ : Gulix

Jouez un groupe d'enfants livré-e-s à e-ll-e-ux-mêmes dans un univers diesel-punk où l'Empire de France et la Couronne d'Angleterre se livrent à une Guerre froide après s'être combattu sur tous les continents. Utilisez les pouvoirs que vous confère le RadX avec parcimonie, car cette ressource est rare. Et utilisez votre ruse, votre malice, votre débrouillardise ou votre assurance pour vous tirer des situations dangereuses.

Aventure, conspiration, mystères et merveilles au programme !

Le système est un hack de Swords Without Master. Partage de l'autorité narrative entre les joueur-se-s et le MJ, lancers de dés basés sur des Tons de narration plutôt que sur des caractéristiques, et joueur-se-s pro-actif-ve-s conseillé-e-s.



CHRONIQUES DES FEALS - L'HERITAGE DES TARASQUES

MJ : Kirdinn

Co-construction du contexte de la partie. Le jeu med-fan horrifique sera fortement ancré dans les relations entre les Personnages: drama, émotions, horreur, sexe et sang.

DIMANCHE APRES-MIDI

NUMENERA – LE BATEAU ENCLUME

MJ : Gliz

Découverte de l'univers de Numenera. Nous habitons sur le 9eme monde et nous vivons sur les vestiges des anciens. Nous découvrons tous les jours des Numenera artefacts avec des capacités extraordinaires, souvenirs des anciens mondes. Un univers entre Mad Max et Avatar. Cette partie est un one-shot de découverte de cet univers.



WEREWOLF THE APOCALYPSE version Tiny – CHEMIN CÉLESTE

MJ : Olaf

Bretagne, région de Rennes. Encore un coup du Wyrms, votre meute se retrouve transformée en version miniature alors que votre mission ne fait que commencer. Adaptation d'un scénario de White Wolf Inphobia.



ECLIPSE PHASE – RÉVEIL BRUTAL

MJ : Zekka

Horreur, Espace et transhumanisme. Quand un groupe d'investigateur se réveille avec un trou de mémoire de deux semaines, dans une station non répertoriée, ça sent le début des ennuis.



DONJONS ET DRAGONS V° ÉDITION – DES GÉANT·E·S DANS LA BRUME

MJ : Nineufo

Des nain·e·s sont à la recherche d'aventurier·e·s pouvant les protéger d'attaques de géant·e·s du froid qui semble s'agiter dans les montagnes, mais les tensions entre les empires proches et les rumeurs de dragon·e·s laissent présager plus que de simples raids.



FRIPONES RPG – LE MARIAGE D'ALYSIA QYANDRIN

MJ : SIX

Une dame elfe d'une famille très riche et influente veut se marier avec un membre d'une famille pauvre et en voie d'extinction à laquelle plus personne ne veut s'affilier. Le chef de famille de cette dame demande aux Friponnes (les joueur·euse·s) de comprendre ce qui se passe.

ROSWELL PARANO – NON MERCI

MJ : Yusei

Non Merci est un jeu dans lequel les joueur-euse-s incarnent les membres d'une communauté bien sous tout rapport, ne souhaitant rien moins que vivre des aventures. Toutefois, l'aventure frappe parfois à la porte avec insistance.

C'est un jeu conçu avant tout pour jouer des hobbits refusant l'aventure, mais je vous propose là un scénario inspiré de la série Roswell High dans laquelle vous jouerez des extraterrestres essayant de se faire passer des humain-e-s en plein festival fêtant le cinquantenaire du crash célèbre à Roswell, Nouveau Mexique.



MUTANTS AND MASTERMINDS 3 – LES MILLES ROYAUMES DE SAN FRANCISCO

MJ : Altamaros

Une équipe de super-héros-ines LGBT devra aider GateKeeper, le protecteur de San Francisco à éviter la destruction de la ville voire de la Californie.



GURPS : HUMANYDYNE – CHRONIQUES DE SAN SEPULCRO

MJ : Poisseman

Vous faites partie de l'agence Humanydyne chargée de faire la police auprès des méta-humain-e-s devenu-e-s monnaie courante depuis une soixantaine d'années. Vous êtes appelé-e-s sur le site de construction d'un complexe industriel où un cadavre a été découvert.



BLUEBEARD'S BRIDE – ET IELS VÉCURENT HEUREUX·SES JUSQUE LA FIN DES TEMPS

MJ : Fabrissou

Explorez votre nouvelle demeure, à la recherche de la vérité.



TERRE DE SANG

MJ : Arjuna Khan

Dans terres de sang vous jouez des explorateur-riche-s, des pionnier-e-s, qui arpentent les terres étranges, exotiques et dangereuses du Nouveau Continent.

Que pensiez-vous trouver ? Des jungles torrides ? Des indigènes hérétiques ? Des ruines gigantesques et désolées ?

Mais...

Et si vous ne trouviez rien de tout cela ? Et si vous trouviez votre nature la plus profonde sur ces landes inconnues ?

Et si explorer ces terres sauvages, c'était explorer votre propre âme ?