

EXOLIBRIS

*PAR ALLEGAS
SUR UNE IDÉE DE DOCTEUR FOX
DÉVELOPPÉE PAR SILARKHAR
POUR LE TROISIÈME DÉFI TROIS FOIS FORGÉ DE PTGPTB*



introduction

Les livres sont des portes ouvertes vers d'autres mondes, parfois identiques en tout point au nôtre, parfois totalement différents.

Mais ces mondes sont figés, condamnés à rester tels qu'ils ont été décrits par leurs auteurs, les êtres habitant ces univers obligés de revivre sans cesse les mêmes événements, coincés dans une boucle temporelle dont ils ont conscience mais contre laquelle ils ne semblent pas pouvoir aller à l'encontre.

Néanmoins certains personnages de ces livres parviennent toutefois à s'échapper de leurs histoires.

Comment ?

Il semble que plusieurs réponses existent pour expliquer ce phénomène de fuite. Une fois hors de leur monde, ils rejoignent un autre univers fictionnel, sachant qu'une fois qu'un personnage a réussi à quitter son univers il lui est facile de sortir de toute autre fiction ; et parfois de rares chanceux ou déterminés parviennent jusqu'à notre monde. Ce sont des **Exolibris : les expatriés des livres**.

Utilisation d'images:

L'intégralité des images utilisées dans ce document ont été récupérées sur le site pixabay.com et son sous licence CC0 Creative Commons Libre pour usage commercial Pas d'attribution requise.

Néanmoins, nous avons décidé d'indiquer les noms des artistes par ordre d'apparition de leurs oeuvres:

Ninocare; kellepics; GDJ; Monstresh; Geralt; Clker-Free-Vector-Images; TheMartian; PIROD4D; PublicDomainPictures; Pexels; lechenie-narkomanii

I Créer un exolibris

Alors que la cloche de l'église sonnait son douzième coups et que tout le monde levaient leurs verres pour souhaiter les meilleurs voeux à leurs proche en cette nuit charnière entre 2019 et 2020. Une chose bien étrange se passait dans le collège Jean Moulin de la petite ville.

En effet, une lumière émanait du CDI du collège. Une lumière bleue qui filtrait entre les étagères. Puis la lumière sembla se concentrer sur un seul livre. Comme mué d'une volonté propre, le livre chuta de la bibliothèque, sa couverture puis ses pages se mirent à tourner jusqu'à atteindre la dernière page.

Celle-ci se mit à briller de mille feu quand une main en sortie puis un bras et finalement un corps tout entier celui d'un petit homme aux pieds poilues

-Eh bien mon bon Sam, il semble que finalement tu n'es pas de retour.

Il s'était parlé à lui même, mais ne put s'empêcher de sourire, son maître était parti pour le Havre, il était temps pour lui de vivre une aventure ou il serait le héros.

Bienvenue chères joueuses, chers joueurs et cher démiurge dans EXOLIBRIS un jeu fait par des fans de la culture de l'imaginaire à la destination de ces mêmes fans.

Dans EXOLIBRIS, vous allez avoir l'occasion d'incarner héros ou héroïnes de votre roman, de votre comics, BD, manga préféré et projeté dans un monde différent que celui ou il a vécu: notre monde.

A cette fin, vous allez devoir réfléchir au concept de votre personnage, nous vous conseillons de l'établir en commun avec les autres Exolibris et Démiurge afin de créer un groupe soudé capable de vivre des aventures ensemble sans incompatibilités majeures. Il est important de pouvoir cibler les forces et les faiblesses de votre personnage afin de pouvoir le créer puis l'interpréter au mieux.



A) Les caractéristiques

Un Exolibris est composé de quatre caractéristiques définissant les dons essentiels de votre personnage :

- La vigueur représente la force et l'endurance de votre personnage. Elle sera utilisée pour toute action où le maître mot est le physique.

Exemple : déplacer une charge lourde, lutter contre un adversaire, courir le marathon de New-York, ...

- L'agilité représente la dextérité de votre personnage, son sens de la coordination. Elle sera utilisée pour toute action où les réflexes sont plus vitales que le physique.

Exemple : Escalader la tour Eiffel, faire du Parkour dans les rues de Tokyo, esquiver un vase lancé par un amoureux déçu, voler un portefeuille, ...

- L'esprit représente à la fois le savoir, l'intelligence, la perception mais aussi les capacités sociales de l'Exolibris.

Exemple : se souvenir d'un événement, mentir de façon assurée, repérer un homme dans la foule.

- L'encre est une caractéristique propre aux Exolibris, ce qui leur permet d'utiliser des capacités issues de leurs histoires.

Exemple : utiliser de la magie, une capacité physique inhumaine, ...

A la création, vous disposez de cinq points à répartir entre ces quatre caractéristiques, sachant que les scores de chaque caractéristique doivent être compris entre 0 et 3.



B) La narration

L'Exolibris n'est pas une somme de caractéristique, mais le produit de l'oeuvre dont il est issu. Ceci se traduit par cinq catégories ou l'Exolibris doit en accord avec Démiurge choisir l'une des options possibles correspondant à l'univers d'origine ou à l'histoire personnelle de l'Exolibris en question :

- Inspiration :

Réaliste (historique, contemporain, moderne...)

Fantaisiste (féérique, futuriste, utopique, dystopique...)

- Transfert :

Positif (romance, humour, enfantin...)

Agressif (policier, thriller, horreur...)

- Ton :

Réfléchi (longues descriptions, enquête détaillée...)

Actif (changement de sujet récurrent, violence gratuite...)

- Légende :

Unique (histoire isolée, héro(ïne) d'un seul livre)

Pléthorique (héro(ïne) d'une série)

- Evasion :

Acharnée (après de multiples tentatives ou malgré l'adversité)

Chanceuse (sans même s'en rendre compte)



C) Compétences

Un exolibris ayant un passé, il sait faire plus ou moins de choses.

Ceci se traduit en jeu par des compétences.

Contrairement à de nombreux jeux, il n'y a pas de liste de compétences définit. En effet, nous ne voudrions pas limiter les envies de chacuns par un carcan trop limitatif.

A la place, l'exolibris va pouvoir créer 4 compétences en accord avec Démiurge.

Celle-ci peuvent être très divers. Nous vous conseillons de ne pas être trop limitatif dans les compétences sous peines qu'elles puissent ne jamais servir. Et de préféré une phrase à un ou deux mots.

Ainsi Yann Solo issue des romans Star Wars n'aura pas la compétence pilote de vaisseau mais "Je suis le pilote le plus rapide".

Une fois les 4 compétences choisies, vous allez pouvoir répartir 8 points entre elle en sachant qu'une compétence ne peut être inférieure à 1 et ne peut être supérieur à 4 à la création.



D) Valeurs dérivés

Enfin, il nous faut calculer les valeurs dérivés. Il s'agit du score de points de vie et de magie.

Le score de point de vie est égal à 10 plus votre vigueur + un point par option suivante coché : réaliste, agressif, acharné.

Le score de magie est égal à 10 plus votre encre + un point par option suivante coché : fantaisiste, réfléchie, chanceuse)

II Jouer un Exolibris

A) Le système de jeu

Lors de la réalisation de différentes actions, D miurge pourra demander aux Exolibris d'effectuer un jet de d  pour conna tre l'issue de celle-ci.

Pour faire un jet de d , il faudra proc der de la mani re suivante :

1. Tout d'abord D miurge va indiquer si le test rel ve d'une narration.
2. Si D miurge n'a pas propos  de narration, l'Exolibris peut proposer d'en utiliser une, c'est   D miurge de l'accepter ou pas.
3. Puis D miurge va indiquer de quelle caract ristique d pend le test.
4. Enfin l'Exolibris peut proposer une comp tence en rapport avec l'action propos e.

Dans les faits,

Si aucune narration n'a  t  retenue, l'Exolibris lancera un d  dix

Si Exolibris a coch  la narration retenue, il lancera deux d s dix et gardera le meilleur.

Si Exolibris n'a pas coch  la narration, il lancera deux d s dix et gardera le plus mauvais.

Au score de du d  sera ajout  la caract ristique demand e et si elle a  t  retenue une comp tence.

Enfin le d miurge pourra demander de soustraire   ce score un niveau de difficult  en fonction de l'action demand  :

0 Action facile

2 Action moyenne

4 Action difficile

Le score obtenue d terminera la r ussite de l'action :

3 ou moins : L'action est rat e et D miurge d crit une cons quence f cheuse.

6 ou moins : L'action est rat e.

9 ou moins : L'action est r ussie.

10 ou plus : L'action est r ussie et D miurge d crit une cons quence positive de l'action.

B) Combat, blessure et soin

Il peut arriver en effet, qu'un combat éclate.

Il sera alors demandé un jet opposé de vigueur dans le cas d'un combat à main nues.

Si un des deux adversaires dispose d'une arme blanche, l'autre adversaire pourra se défendre avec un jet de vigueur ou d'agilité à -3.

Enfin, si un adversaire utilise une arme à distance, il devra réussir un jet d'agilité, l'autre adversaire pourra tenter un jet d'agilité à -4.



Si les combats sont rares, les blessures le sont beaucoup moins. En effet, elles sont souvent les conséquences négatives de jet de vigueur ou d'agilité. nous laissons à Démiurge le loisir d'évaluer la perte de point de vie découlant d'une telle blessure. Ainsi que les conséquences que celles-ci peut avoir pour les jets futurs.

Cependant pour l'aider, nous pouvons indiquer les dégâts occasionnés lors des combats :

A mains nues = un dé six

Avec une arme blanche = deux dés six

Avec une arme à distance = deux dés six + trois

La question de se blesser implique de devoir se soigner.

Si des blessures légères comme des échimoses ou des écorchures peuvent se soigner toute seules. Il en est pas de même pour les plaies et fractures qui demanderont à être soigné par un jet d'esprit.

Une fois soignée, l'Exolibris récupère sa vigueur + 2 chaque jour.

C) La magie et capacité surhumaine

Nous avons décidé d'opter pour un système de magie au plus simple. Chaque Exolibris peut disposer de pouvoir ou de capacités surhumaines. A la création de personnages, vous pouvez apprendre autant de capacités que votre score en Encre.

L'utilisation de la magie ou de capacités consomme des points de magies selon la puissance de l'effet recherché:

2 points : sorts ou capacités dont les effets sont réalisable par des humains

4 points : création et manipulation d'élément.

8 points : tout acte dérogeant aux règles de notre monde.



D) Faire progresser son Exolibris

A la fin de chaque scénario, les Exolibris vont recevoir des points d'écritures. Ces points d'écritures vont permettre d'améliorer les compétences et caractéristiques de l'Exolibris.

Gain de points :

terminer un scénario = 5 points

Avoir interprété au mieux son personnage = 2 points

Avoir ramené la bière = 1 point

Utilisation des points :

Apprendre un nouveau sort ou capacité = 3 points

Apprendre une nouvelle compétence = 4 points

Augmenter une compétence = 4 fois le niveau suivant de la compétence en points

Augmenter une caractéristique = 5 fois le niveau suivant de la caractéristique en points

L'utilisation de points doit toujours être justifié par l'histoire de l'Exolibris pour tout ce qui touche aux sorts et aux capacités et par les actions en jeu pour les compétences et les caractéristiques.

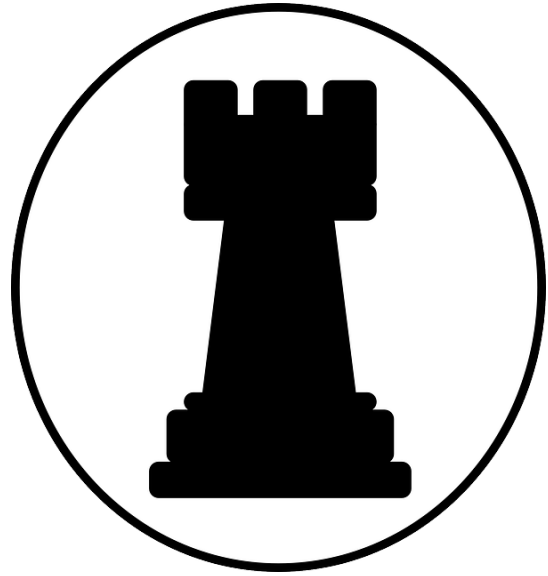
Attention, nous conseillons aux Exolibris de ne surtout pas lire la suite de ce jeu de rôle sans l'accord de Démiurge. En effet les informations écrites ci-après pourrait vous gâcher tout plaisir de la découverte.

III Les factions

La Tour de Babel

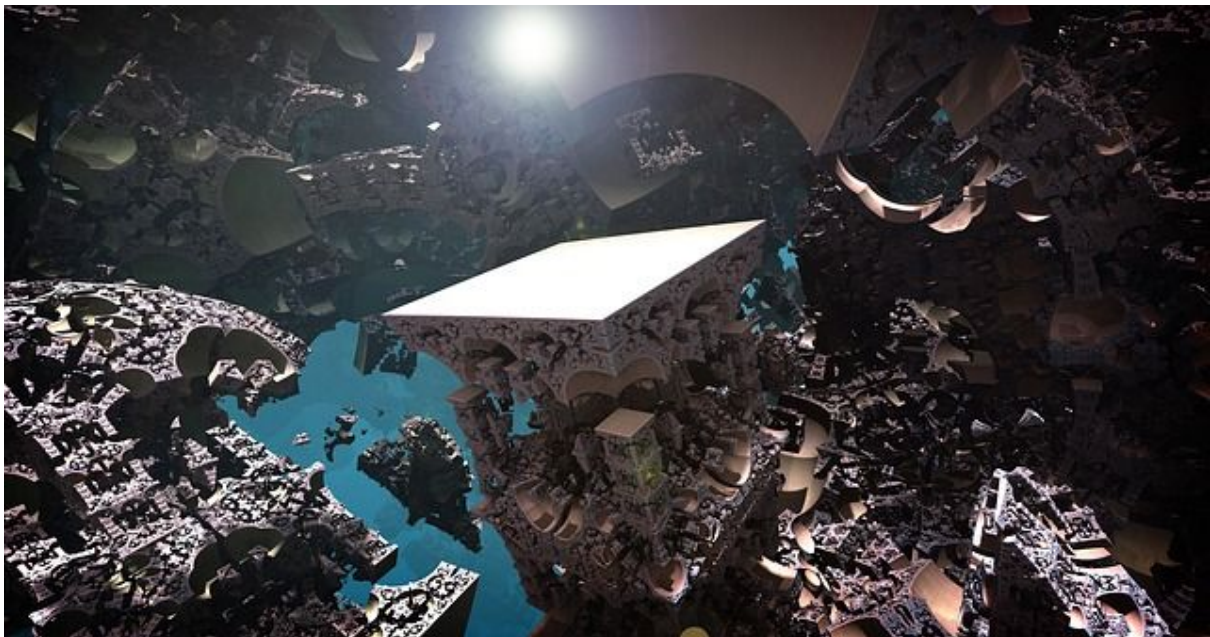
La Tour de Babel est une société secrète qui veut empêcher les Exolibris de sortir des histoires; Ils ont des loges dans toutes les grandes villes du monde, et semblent être une source d'inspiration occulte pour de nombreux écrivains qui leur sont liés par des contrats mystérieux.

Ils peuvent manipuler les médias, et de nombreuses forces gouvernementales. L'arme principale de la tour est la manipulation, ils manipulent des individus pour leur faire trouver et capturer des Exolibris en leur faisant miroiter un gain personnel.



La Tour en elle-même se situe dans un univers fictionnel, ses membres se font appelés les Contrôleurs, ils seraient les créations d'un romancier qui les auraient dotés d'un sens de l'Ordre au mépris du libre-arbitre et de l'individualisme.

Ces êtres ont eux-mêmes réussis à atteindre notre monde mais afin de mieux contrôler les mouvements entre les dimensions. Ils pensent qu'un trop grand nombre d'Exolibris pourrait générer une rupture des barrières entre les dimensions et amener une fusion qui anéantirait le multivers. Pour rétablir l'équilibre, les Exolibris doivent rester dans leur dimension d'origine et y rester.



Les collectionneurs

Les Collectionneurs forment un groupe très secret de gens riches et puissants qui ont réussi à récupérer des objets ou des reliques venant des mondes imaginaires. Ils semblent disposer de moyens de se rendre dans les livres, d'y voyager et d'en ramener des éléments fictionnels.

Ils peuvent être tour à tour des alliés ou des ennemis des personnages. Des contacts avec la Tour sont fortement probables, mais qui utilise l'autre ? Tout dépend du moment et de la perspective.

Selon les rumeurs, les Collectionneurs doivent « consommer » un élément venant d'un univers particulier pour ouvrir un portail vers ce monde, sachant que le terme « consommer » sonne comme définitif et que « élément » ne désigne pas forcément un simple objet.



Exemple typique de collectionneur:

- *Regard calculateur*
- *coupe et barbe impeccable*
- *Vêtement riche mais sobre*

L'association des chasseurs d'Exolibris

L'Association des Chasseurs d'Exolibris est un groupe qui travaille pour la Tour de Babel mais a son propre agenda : ce sont essentiellement des chasseurs de primes qui ramènent les personnages dans leurs ouvrages.

Mais contrairement au larbin lambda manipulé par la Tour, eux savent pour qui et pourquoi ils font ça.

Cette association, appelée parfois l'ACE, est surtout décrite comme un ramassis d'individus sans foi ni loi et font tout pour que cette image reste ancré dans l'esprit des autres factions.

Cependant à leur tête se trouve non pas un Contrôleur mais un être aussi redoutable, on dit qu'il est lui-même un Exolibris mais si puissant que la Tour le laisse tranquille. Les rares fous qui en parlent disent qu'il fut un puissant nécromancien mais fut banni de son univers lorsqu'un anneau fut détruit. Cet individus à sut organiser l'ACE jusqu'à mettre en place un symbole pour les rassembler tous ...



Les repentis

Les Repentis sont un groupe mystérieux d'écrivains à succès ayant autrefois servi la Tour de Babel et semblant à présent œuvrer contre elle pour la libération des personnages.

Pauvres victimes de la manipulation des Contrôleurs, ils ne comprirent que trop tard le rôle qu'ils avaient joué. En effet, l'un des malins plaisirs de la Tour est de s'arranger pour qu'un Exolibris soit capturé avec l'aide de son propre auteur, à l'insu de ce dernier. Certains apprirent par la suite la vérité et veulent désormais aider le plus d'Exolibris possible. Malheureusement ils sont encore peu nombreux, leurs moyens matériels sont limités, leur réseau restreint, mais un Exolibris qui aurait la chance de croiser leur chemin se trouverait des alliés indéfectibles.



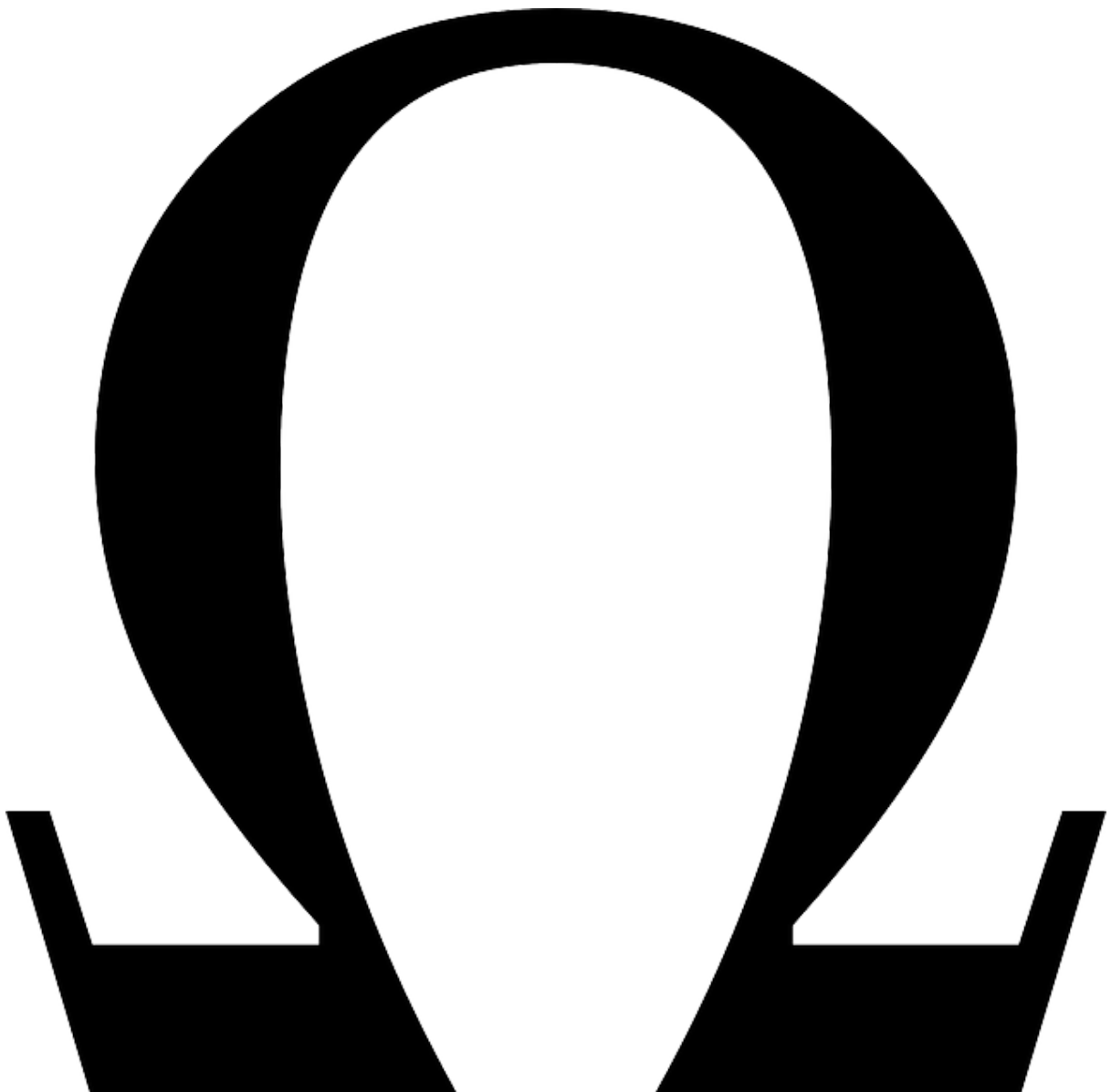
Le projet Omega

Le projet Omega est une organisation mandatée par les gouvernements de riches pays pour créer une arme redoutable à partir de romans.

Il en est à la première étape de son projet : la rédaction d'une saga qui raconte la création d'une machine de manipulation des foules.

Une fois la saga connue, ils comptent se rendre dans le roman pour ramener cette machine dans notre monde.

Mais des ouvrages apocryphes de la Saga circulent sous le manteau, avec des chapitres supplémentaires racontant la vie d'un groupe de rebelles masqués qui sabotent la machine...



V Une aventure

Cette aventure est un scénario d'introduction idéal pour développer votre propre histoire.

A) Arrivé

Cette histoire commence quand les Exolibris émergent de leurs livres respectifs au sein d'une bibliothèque d'une grande ville.

C'est la nuit, seul les lumières des sorties de secours dispense une chiche lumière verte.

Démiurge, s'il est important de laisser les personnages s'appréhender, il faut faire en sorte qu'ils soient poussé à agir rapidement de concert.

Pour ce faire, leur apparition à déclencher les alarmes silencieuses du bâtiment et deux agents de sécurité vont rapidement intervenir.

Comment vont-ils réagir ?

-discuter ?

-Fuire ?

-Affronter ?

C'est une première approche du jet de dé et du système

Dans tous les cas, ils vont sortir de la bibliothèque et découvrir la ville de nuit.

N'oubliez pas que les Exolibris ne sont pas forcément issu d'un monde avec notre développement technologique. Il est donc très important de présenter l'environnement dans ce qu'il a de dépaysant, n'hésitez pas à en rajouter sans sombrer dans le cliché (genre film Visiteurs avec Jean Reno).

Insister sur l'air vicié par exemple si quelqu'un vient d'un monde onirique ou de fantasy, sur les lumières qui brillent sans feu, sur les écrans qui pullulent dans notre environnement.

Le regard des passants à voir des individus pas forcément habillé comme nous.

Pour l'heure sauf exception (roman contemporain) nos Exolibris n'ont ni papiers, ni la moindre idée de la ou ils sont. Il est temps de briser l'image du héros qu'incarne les Exolibris, se sont des SDF. Il va falloir qu'ils se trouvent un endroit ou dormir et de quoi s'alimenter.

S'ils cherchent à acheter à manger, les commerçants risquent de refuser leurs devises ou de les escroquer si par exemple ils présentent des pièces d'or.

(en cas de jets ou idées intéressantes un commerçant pourrait refuser leurs objets mais leurs conseillers de les vendre auprès d'un vendeur d'or ou d'un brocanteur)

S'ils ne trouvent vraiment rien, ils pourraient être ramassé par une association s'occupant des SDF ou ils auront à manger et des vêtements plus adaptés.

Ou arrêté pour tapage nocturne sur la voie.

Alors que l'Exolibris vont se familiariser avec leur nouveau quotidien (chercher un point de chute, voire un job), ils vont se rendre compte qu'ils sont surveillés.

Faites ça discrètement dans un premier temps : l'impression d'être suivie, penser entreapercevoir leurs photos sur un téléphone, un facteur qui passe trois fois dans la même journée, ...

Puis plus franchement par une confrontation direct. un homme essayant de les arrêter en le vainquant et en le questionnant ou en fouillant son corps, ils apprennent que leurs têtes a été mis à pris et que l'ACE est sur l'affaire.

B) Fuite

Leur première victoires a un goût amer, en bouche.

Tout leurs revient en tête et leurs craintes se révèlent justifier, ils sont traqués et n'ont pas beaucoup de solution : ils doivent fuir.

L'objectif ici est de mettre la pression aux Exolibris, leurs assaillants ont toujours un coup d'avance, disposant d'un réseau et de moyens là où eux sont seuls.

-S'ils parviennent à acheter ou voler une voiture, celle-ci se fait incendier dans la nuit ou emmener par la fourrière.

-Ils trouvent un contact pour avoir une arme à feu, celui-ci se fait arrêter devant leurs yeux.

-...

Leur seule solution va être d'agir sur un coup de tête afin de prendre de vitesse leurs poursuivants.

Pour Démiurge, c'est un petit exercice d'improvisation qui doit forcément se finir par une course à pied.

Ils doivent être traqués, acculés (vous pouvez vous inspirez de film comme La mémoire dans la peau).

Mais ils ne sont pas seuls.

Ils vont être contacté par un Collectionneur celui-ci leur promettant de les sortir de ce guêpier contre un menu service.

Démiurge, à ce moment de l'histoire, vous êtes potentiellement devant un personnage homme ou femme qui a toutes les chances de devenir récurrent dans votre aventure, nous vous conseillons donc de bien choisir son visuel et son nom.

(pour le visuel, nous conseillons une photo réaliste, évitez les acteurs trop affecter à un rôle que les Exolibris ne se fasse pas une fausse image du personnage)

Il/elle va leur donner rendez-vous dans un endroit à votre convenance mais toujours bondé et en pleine journée.

Son marché est simple : cartes d'identités, passeports et comptes en banque avec quelques économies.

En contrepartie ?

Il fera glisser un livret contenant le comte ou la nouvelle que vous souhaitez.

Ils devront en ramener un trésor et le lui remettre après tout ce sont des Exolibris, maintenant qu'ils sont sorties d'un livre ils peuvent retourner dans un autre et en sortir à leurs convenances.

C) Une aventure dans une aventure

Si les joueurs et joueuses peuvent s'être fait une idée de ce qu'il va arriver au titre du livre. Il n'en sera pas de même pour les Exolibris qui vont de nouveau rencontrer ce phénomène étrange de dépaysement.

Pour vous faire une idée pensez à Alice aux pays des merveilles.

Voyager dans un livre est quelque chose d'étrange en effet la présence de personnage créé une singularité dans l'histoire qui va en impacter les acteurs de l'histoire en effet leurs comportements peuvent être divers et varié même d'un personnage à l'autre du livre :

-il agit normalement ne se rendant pas compte qu'il vit la même histoire en boucle depuis le début.

-Il a des visions de ce qu'il c'est déjà passé et va revivre; les exolibris lui paraissent étrange car ils ne font pas partie de sa vision.

-Il a conscience d'être dans une boucle, l'arrivée des personnages est pour lui une occasion de briser la routine.

-Il se sait prisonnier d'une même histoire, les Exolibris sont pour lui un moyen de changer l'histoire voir d'en sortir. Il pourrait chercher alors à soutirer le secret de leurs arrivés au Exolibris par tous les moyens possibles.

-...

D) Et après ?

L'objet de leur voyage entre leurs mains, les Exolibris vont ressortir du livre. Seront-ils accompagnés ? ou seul ?

Si par malheurs le personnage du collectionneur ne vous plaît pas ou n'a pas bien prit auprès du groupe peut être auront-ils la surprise de ne pas réapparaître auprès de lui mais auprès d'un autre groupe.

Et oui, vous avez les coudés franches, faites vous plaisir !

Des pistes de jeux qui peuvent être intéressante :

Omega cherche des Exolibris: ils ont besoin de personnes à même de traquer les réfractaires à leurs projets et de réduire de l'intérieur du livre apostat leurs machinations rebelle.

Les repentis essayent de s'organiser, mais se sont des écrivains, pas des hommes de terrains, ils ont besoin d'Exolibris à même de les protéger eux et d'autres Exolibris.

Un Exolibris est rentré dans un roman où il n'aurait jamais du pénétrer et en est ressortie avec une morsure de zombie.

Les ACE promettent de laisser un temps en paix les personnages s'ils aident à attraper l'Exolibris avant qu'une épidémie ne se déclare.

Un collectionneur a ramené un objet d'un livre, ce que le livre ne disait pas c'est que l'objet était maudit et qu'en l'utilisant il l'est devenue lui même. Il a besoin d'un groupe de personne capable d'aller dans le livre et enquêter sur ce qui n'a jamais été écrit.

(et si le secret n'est pas dans le livre, ne faudrait il pas trouver une biographie de l'auteur pour l'interroger directement !)

EXOLIBRIS FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom : _____
 Origine : _____

Points d'écritures disponibles : _____
 Points d'écritures totaux : _____

Description :

Caractéristiques:

Vigueur : _____
 Agilité : _____
 Esprit : _____
 Encre : _____

Narration :

Inspiration Réaliste
 Inspiration Fantaisiste
 Transfert Positif
 Transfert Agressif

Niv Compétences

Ton Réfléchi
 Ton Actif

 Légende Unique
 Légende Pléthorique

 Evasion Acharnée
 Evasion Chanceuse

Magie ou capacité:

Coût Description et/ou nom

Possession :

Point de vie maximum : _____ Actuel : _____ Blessure: _____
 Point de magie maximum : _____ Actuel : _____