

# OULIPAO

Une pièce métallique lisse du sol au plafond, des héros issus de dimensions antérieures, futuristes ou parallèles sont projetés. [Importez un héros de votre choix depuis un autre jeu de rôle avec une part *raisonnable* de son équipement]. Les voilà dans cette pièce avec juste une porte devant eux, des héros perdus mais qui parlent la même langue.

Chaque joueur note pour son personnage des souvenirs, lieux, événement et personnalités croisées [vécus durant une partie, appartenant à son background ou simplement cohérent avec son univers] ainsi que ses hantises.

Quand ils quittent la pièce ils se retrouvent dans un monde vide et blanc. S'ils restent quelques instants au même endroit alors le lieu se modèle selon leurs souvenirs. [Au meneur d'utiliser les lieux, événements et personnalités des PJs pour créer sa scène, on peut mixer plusieurs décors ou événements voir même créer des personnalités hybrides, l'intérêt c'est le mélange des genres]. Les héros sont ici parce qu'ils ont été invoqués par un cœur pur en prise avec une hantise. Si l'on reste trop longtemps au même endroit une hantise prend forme et poursuit sa proie. Les personnages doivent trouver ce cœur pur et le sauver. C'est forcément un personnage issu de l'univers d'un des joueurs et croisé en arrière-plan d'un de leurs souvenirs. Quand un personnage subit un choc physique ou psychique important alors son souvenir à ayant pris forme dans le jeu change subitement ; décor qui change, court des événements modifié, etc.

**LIEUX :**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**EVENEMENTS :**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**PERSONNALITES :**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....