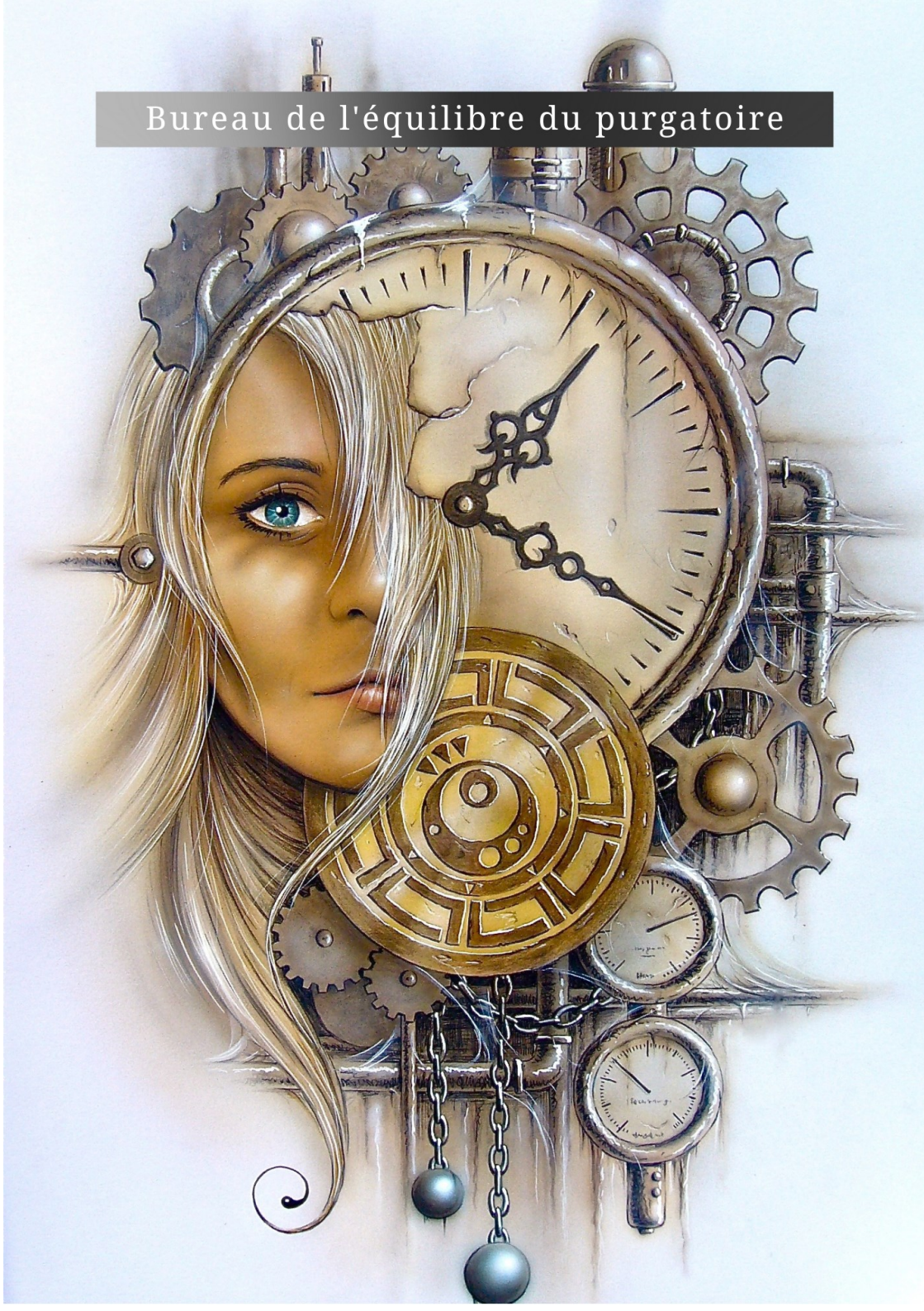
Bureau de l'équilibre du purgatoire



Un jeu de Allegas,
Sur une idée de Stéphane Mignon,
Développée par Sestiano.
Pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le présent jeu est placé sous licence
Creative Commons BY-SA-NC.

Crédits photos

Les photos et illustrations utilisé dans le présent document sont sous Pixabay License : Libre pour usage commercial ; Pas d'attribution requise.

Les photos sont de :

Stefan Keller pour la couverture, les pages 5, 11, 17
Eduardo Davad pour la page 7,
Saarvendra pour la page 22, 25
prettysleepy1 pour la page 24

Table des matières

Vous êtes mort et alors ? Page 06
Bienvenue au BEP Page 08

Présentation du jeu Page 10

Les règles Page 11
- Les conflits Page 13
- Se soigner Page 14
- Le karma Page 14
- Les pouvoirs Page 16

Créer un Funambulte Page 18

Créer un Hôte Page 20

Les factions en présences
- Les anges Page 22
- Les démons Page 24
- Les entropistes Page 25

Scénarios
- Mission 0 Diabète Page 26

Annexes :
- Feuille vierge Hôte Page 30
- Feuille vierge Funambule Page 31
- Feuille balance Page 32

Vous êtes mort et alors ?

Imaginons, que vous êtes un gars moyen, vous avez donc 30 ans, vous avez le même prénom de beauf que tout le monde porte genre Julien ou Jérémie, un prénom dont on peut doubler la première syllabe, car sans ça, on n'arriverait jamais à se souvenir de vous.
Et un nom bien naze genre Durand ou encore Dubois, vous savez ce nom de famille que personne n'a jamais, mais dont tout le monde connaît quelqu'un qui porte son nom.
Donc, vous vous nommez Jonathan Petit alias P'tit Jojo comme vous appelle tout le monde depuis le cour élémentaire un. Et aujourd'hui mon P'tit Jojo manque de bol, vous êtes mort. Un truc con, vous avez regardé à droite avant de traverser et le bus vous a percuté par la gauche. Vous laissez derrière vous une femme, 1,88 gosses et un chien appelé Pistache, car l'année dernière, c'était l'année des P.

Bref, vous êtes P'tit Jojo et aujourd'hui, vous êtes mort et alors ?
Et alors rien, enfin si, il y a quelque chose après la mort, car sinon développer le concept d'un jeu sur la vie après la mort aurait été difficile même pour quelqu'un qui comme moi peut tracer du flood au kilomètre comme cette introduction qui n'en finira pas.

Mais j'y peux rien moi, vous êtes P'tit Jojo et vous avez eut une vie de merde.
Enfin non ! Pas merdique, mais inutile :
Vous n'avez jamais vraiment rien fait de vos dix doigts !
Votre action la plus charitable a consisté à offrir 5 kilos de nouilles aux restos du cœur !
Votre action la plus condamnable de télécharger quelques séries illégalement !

Si bien que même là au jour de votre mort, on s'en fous un peut de vous tant vous êtes inutile !
Aussi, quand vous avez repris connaissance, vous étiez coincé dans

une file d'âme interminable entre un soldat napoléonien et un mec mort dans un accident de trottinette électrique.
Au bout d'un temps interminable, vous êtes arrivés au bout de cette file devant un immense guichet. Là, un homme extrêmement fatigué avec un vieux pull et deux ailes froissées vous a longtemps regardé avant de dire :
-Jonathan Petit, direction purgatoire au vu de votre vie écoulée et du temps passé dessus, nous vous offrirons tous les ans la nouvelle version de FIFA… Passez une bonne éternité !

À cet instant, une trappe s'est ouverte et vous êtes tombés dans un tube mon P'tit Jojo et avez débarqué au purgatoire : un quartier de banlieue, mais un quartier infinie composé de petits pavillons, ou les gens se disaient bonjour pendant qu'ils tondaient la pelouse et qu'il faudrait se faire un barbecue, bien que jamais personne n'inviterait personne au barbecue et resterait chez soit avec sa salade de riz.
Vous êtes apparue devant un de ses pavillons et sur la boite aux lettres il y a votre nom et votre prénom. Encore un peut groggy par le bus qui vous avait heurté de côté, vous rentrez dans votre nouveau chez vous en vous disant que oui vous poseriez bien dans votre sofa avec une petite bière et taperiez bien quelques ballons sur la console. Mais c'était sans compter sur la personne déjà dans votre salon...

Bienvenue au BEP

La dame dans votre salon était en train de broyer minutieusement votre FIFA encore neuf. Quand elle vous vit, elle ouvrit la main et de la poussière de CD s'égraina de ses doigts.
- Ah Monsieur Jonathan Petit, je n'attendais que vous. Permettez, je fais un petit ajustement.
Elle claqua des doigts et aussitôt vous vous retrouviez en costume noire lunette de soleil, le générique du dessin animé de men in black dans la tête et faisant face à cette femme assise derrière un bureau et devant une baie vitrée qui semblait surplomber depuis une centaine d'étages les pavillons du purgatoire.
Elle reprit la parole.

- Bon écouté mon Jonathan, vous êtes une exception, même ici au purgatoire, vous faite partie des 0,00001 % de personne avec un carma à charge nul. Ça veut dire que vous n'êtes ni bon, ni mauvais, vous êtes la neutralité absolue. Rendez-vous compte sur 57,3 millions de morts chaque année, vous n'êtes que 5,73 personnes dans ce cas, pile de quoi faire une table de jeu de rôle moyenne, c'est dingue non ? Nan, ne cherchez pas à répondre ou à réfléchir écoutez plutôt cette présentation.

Elle appuya sur un bouton et un écran descendit du plafond et commença à déchaîner ses infos sous forme de slides datés :

bienvenue au BEP pour Bureau de l'Équilibre du Purgatoire. Vous avez été choisi pour devenir un de nos agents de l'équilibre. Votre mission va être de voyager dans le temps pour conforter le flux temporel.
C'est-à-dire s'assurer que ceux d'en bas ne fassent pas trop de grabuge et que ceux d'en haut... N'en fassent pas trop non plus.
Mais aussi de lutter contre ceux de l'autre équipe les entropistes qui ont une mission complètement opposé à la vôtre.

Vous vous posez des questions et c'est bien normal, mais comprenez qu'il faille bien s'amuser, vous verrez l'éternité, c'est long et pas que sur la fin aussi toutes les réponses vous seront données dans le présent ouvrage.

L'écran se releva et la femme vous regarda avec intérêt pendant un certain temps.
...
...
...
...
Puis devant votre manque de réaction elle s'énerva et hurla :
-Et bien tournez cette putain de page, vous voyez bien qu'on n'a pas de chute pour clôturer cette double introduction.

Présentation du jeu

Comme vous l'aurez comprit dans Bureau de l'équilibre du purgatoire ou BEP, vous allez jouer des morts qui voyage dans le temps et que nous qualifions de Funambules.

Ces funambules vont à chaque époque où ils sont envoyés s'intégrer dans des corps de personnes vivant à cette époque, on parle de corps hôtes.

La mission des funambules est de s'assurer que le cours du temps n'est pas altéré ou ne risque pas d'être altéré.

Pour mener à bien cette mission, ils pourront se référer au destinys master ou DM qui leur donnera toutes les informations nécessaires pour mener à bien leurs missions.

Le principe de BEP veut que nous aimons tous ou sommes tous intéressés par une anecdote historique et qu'il pourrait être amusant de la tordre pour voire ce qu'il pourrait mal se passer et quels changements cela aurait sur notre monde.
BEP se veut à la fois un jeu de voyage dans le temps, avec de nombreux ressorts comiques, mais cachant des propos ou des réflexions profondes le but étant d'amener la personne derrière le funambule à réfléchir sur ses actions et sur l'histoire qu'elle est en train de vivre.

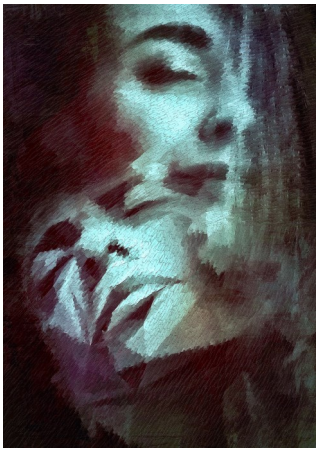
Les règles

Dans BEP, chaque action susceptible d'échouer et/ou qu'il pourrait être intéressant de jouer l'échec devra être résolue sous la forme d'un jet de dé.

Ce jet de dé se fait sur une base 100, c'est-à-dire que les personnes joueuses vont lancer deux dés à 10 facs de couleurs différentes ou un dé à 10 faces représentera les dizaines et l'autre les unités.

À ce jet de dé, la personne joueuse va ajouter :
Un trait provenant du funambule.
Une valeur provenant de l'hôte
Un aspect.

Ce résultat obtenu est à comparer au tableau présent que la page suivante :



Seuil	Action	Palier	Effet
1 à 29	Modeste	1	personne ne prête attention
30 à 49	Sans éclat	2	passe presque inaperçue
50 à 64	Normale	3	on voit que c'est fait
65 à 74	Délicate	4	peut faire l'objet de commentaires des proches
75 à 84	Remar-quable	5	suscite l'admiration des connaisseurs
85 à 98	honorable	6	vaut l'admiration des connaisseurs et des néophytes
99 à 109	Glorieuse	7	marque son époque
110 à 129	Héroïque	8	traverse les siècles
130 à 149	Démoniaque	9	semble inspiré par le malin – le funam-bule gagne 1 point au profit de l'enfer sur sa balance personnelle
150 à 169	Angélique	10	semble inspiré par les anges – le funam-bule gagne 1 point au profit du paradis sur sa balance personnelle
170 à 189	Divine	11	semble inspiré de dieu. Le joueur se substitue le temps de la scène au maître du destin. Il a carte blanche.
190 à 200	Absolue	12	Le joueur a dépassé dieu… Il devient maître du destin et le maître du destin se crée un personnage.

Les conflits

Lors d'un conflit entre plusieurs protagonistes que se soit par le biais d'un échange d'idées, une compétition sportive, … On utilise la règle du premier dans la narration.
C'est-à-dire que la première personne à agir va lancer son jet. Le résultat du jet va donner le seuil de difficulté que va devoir dépassé l'opposant pour prendre l'avantage.
En effet, le premier à agir gagne si les deux opposants ont atteint le même seuil.

En cas de combat, le fonctionnement est identique : l'opposant ayant atteint le pallier le plus haut touche son adversaire.
Attention dans ce cas particulier, on estime que si les deux protagonistes ont atteint le même palier, les deux s'infligent des dégâts.

Les dommages sont égaux aux dégâts de l'arme plus le pallier atteint par l'attaquant – le pallier atteint du défenseur.

Les armes font des dégâts sur la base de dé 6 à lancer :

Bâton	1D6 + Modificateur de Dégât
Arme à 1 main	2D6 + Modificateur de Dégât
Arme à 2 mains	3D6 + Modificateur de Dégât
Pistolet	4D6
Fusil d’assaut	5D6

Les armes supérieures au fusil d'assaut comme un lance-roquette ou autres (dans des aventures prenant place en temps de guerre par exemple) sont considéré comme mortel si touchant la cible.

Se soigner

Dans BEP, la santé des personnages est déterminée par les points d'espérances.
Ceux-ci sont égaux à la somme des aspects psyché et physique.

Ils peuvent être regagnés à raison de :
1D3 suite à l'utilisation de 1er soin (uniquement à la fin du combat et pour des blessures faites durant le combat)
2D6 suite à l'utilisation de médecine (toutes les 24h)
1D6 après 8h de repos complet.

Le karma

Chaque funambule a été sélectionné pour sa balance karmique naturellement nulle.
Au grès de leurs aventures, les funambules vont tendre dans une direction ou une autre qui risque de précipiter son âme vers l'enfer ou s'il a de la chance le paradis.

Seul le MD connaît ce score grâce à la feuille de la balance qu'il va tenir tout le long de la partie.

Il peut néanmoins indiquer au funambule l'évolution de sa balance à l'aide de phrases types :
« Tu sens comme la caresse d'une aile d'ange sur ton visage. »
« Tu sens comme une brûlure dans le cou, le baiser d'un démon ? »

Il est possible pour un funambule de rééquilibrer sa balance d'un point en succombant au vice de son hôte.

Si à la fin de la mission la balance karmique d'un funambule est supérieur à 4, il est envoyé au paradis.

Si à la fin de la mission la balance karmique d'un funambule est inférieur à -4, il est envoyé en enfer.

La balance karmique peut varier en fonction du tableau ci-après :

	Paradis	Enfer
+1	Consacrer du temps pour une personne	Voler une personne démunie
+2	Venir en aide à une personne	Frapper une personne sans raison
+3	faire un don au détriment de ses propres intérêts	Faire passer ses intérêts personnels avant les intérêts du groupe
+5	Sauver plus de 111 personnes	Massacrer plus de 666 personnes

Les pouvoirs

Les funambules pour accomplir leurs missions ont reçu des pouvoirs.
Ceux-ci fonctionne en consommant des points d'essence.
Puis en réalisant un jet base 100 + l'aspect psyché.

Les pouvoirs sont listés ci-après :

Néanmoins, Le DM et les personnes joueuses peuvent créer ensemble de nouveau pouvoir si besoin.

psyché à avoir	Pouvoir	Description	Seuil de difficulté	Cout en PE
1 à 10	Télépathie	communiquer par la pensée	30 et +	1 pour 5min
	Accéder aux souvenirs de son hôte	accéder aux souvenirs de l'hôte pour donner le change ou connaître ses valeurs	Psy de l'hôte	1 par recherche
11 à 15	Détecter une aura	détecter les auras des anges, démons… dans un rayon de psyché×10m	Psy de la créature	3
	Lecture d'une aura	savoir si l'aura est un ange, démon ou autre	Psy de la créature	2 par aura
16 à 20	régénération	doubler les bénéfices d'un soin prodigué	Psy de l'hôte	2
	Communiquer avec les animaux	communiquer avec un animal	30 et +	1 pour 5min
21 à 25	Projection astrale	détacher son esprit pour aller explorer sans être bloqué par les murs	30 et + en fonction de la concentration et du lieu	1 pour 5min
	Attaque psychique	Attaquer avec son esprit	Psy de la créature *2	2 par D6 de dégâts
26 à 30	Accéder à la mémoire des objets	capter un souvenir qui relie un objet à une personne. l'objet doit avoir une vraie valeur sentimentale	Psy de la personne qui attache une importance à l'objet	5
31 à 35	Maquiller son aura	changer son aura pour lui donner l'aspect d'une créature	Psy du funambule *3	5
	Modifier un souvenir de son hôte	modifier un souvenir	Psy de l'hôte *2	3
36 à 40	Intercepter un échange par télépathie	-	Seuil atteint par le télépathe	1 pour 5min
	Communiquer avec arbres et minéraux	Communiquer avec un arbre ou minéral	30 et +	1 pour 5min
41 à 45	Connaître les sentiments d'un humain	(tristesse, dégoût, peur, joie, honte, colère)	Psy de l'humain	5
46 à 50	Modifier une valeur d'un hôte		Psy de l'hôte x3	5

Créer un funambule

Afin de créer un funambule, la personne joueuse va commencer par réfléchir sur qui était de son vivant son funambule et comment il était mort.

Grâce à cela, il va pouvoir se faire une idée de la mentalité de son personnage.
Cette mentalité se traduit par 6 traits s'opposant un à un.
Et à 6 points à dépenser dans les traits.
Attention, investir un point dans un trait équivaut à investir un point en négatif dans le trait opposé.

Exemple : P'tit Jojo se sent réellement impulsif et décide de dépenser 4 points dedans. Pour autant, il pense être assez réfléchit et décide de dépenser ces deux derniers points en Cérébral.

	25	15	10	5	0	5	10	15	25	
Impulsif	+								-	**Calme**
Autoritaire					+/-					**Diplomate**
Intuitif			-				+			**Cérébral**

Aussi, P'tit Jojo aura un bonus de +25 sur tous les jets basé sur impulsif, mais aura -25 sur les jets où il devrait faire preuve d'un calme olympien.

Ensuite de quoi, il va falloir déterminer la Psyché du funambule.
Pour cela, la personne joueuse va lancer 7D6 + 6

Ce score va aussi permettre d'acheter le premier pouvoir du Funambule en effet, il ne peut pas acheter un pouvoir supérieur à sa Psyché.

Par la suite à la fin de chaque mission, il pourra acheter un nouveau pouvoir.

Exemple : P'tit Jojo à fait un total de 32.
Il aurait pu acheter un pouvoir comme « Maquiller son aura ».
Mais décide finalement de prendre « Attaque psychique » qui pour lui correspond plus à son côté impulsif voir explosif.

Créer un Hôte.

La création d'Hôte devrait être réservé au MJ celle-ci se fait en plusieurs étapes :

Tout d'abord vous aller définir l'aspect Physique du personnage.
Comme pour la Psyché du Funambule, l'aspect physique est égal à 7D6 + 6.
Si vous souhaitez éviter les personnages trop déséquilibré, vous pouvez estimer que le Physique moyen d'un individu est de 25.

Puis vous devrez définir les compétences relevant de l'époque et des combinaisons traits et aspects à utiliser.
Vous trouverez ci-après une liste des compétences les plus communes.
Celles-ci seront à adapter à l'époque joué :

Compétence	Aspect	Trait
Art	Cérébral	Psyché
Artisanat	Calme	Physique
Athlétisme	Impulsif	Physique
Combat à distance	Calme	Psyché
Commander	Autoritaire	Psyché
Conduite / pilotage avec chocs	Impulsif	Psyché
Conduite / pilotage rapide	Calme	Psyché
Connaissance des ragots	Diplomate	Psyché
Connaissance des us et coutumes	Diplomate	Psyché
Connaissance Hist/géo	Cérébral	Psyché
Corps à corps	Impulsif	Physique
Danser	Intuitif	Physique
Découvrir un secret	Diplomate	Physique
Dressage	Autoritaire	Psyché
Empathie	Calme	Psyché
Equitation sur un champ de bataille	Impulsif	Physique
Equitation vitesse	Calme	Psyché
Escamoter	Intuitif	Physique
Esquive	Intuitif	Physique
Évaluer	Diplomate	Psyché
Fouille méthodique	Cérébral	Psyché

Compétence	Aspect	Trait
Fouille rapide	Intuitif	Psyché
Furtivité	Intuitif	Psyché
Intimider	Autoritaire	Physique
Jeu de hasard	Intuitif	Psyché
Jeu de réflexion	Cérébral	Psyché
Langues étrangères	Cérébral	Psyché
Lire/écrire	Cérébral	Psyché
Manipuler	Diplomate	Psyché
Marchander / négocier	Diplomate	Psyché
Médecine / chirurgie	Cérébral	Psyché
Nager / grimper	Impulsif	Physique
Parade	Cérébral	Physique
Percer un mensonge	Diplomate	Physique
Persuader	Autoritaire	Psyché
Premiers soins	Intuitif	Psyché
Rassurer remobiliser après une panique	Autoritaire	Psyché
Religions	Cérébral	Psyché
Représentation	Intuitif	Psyché
Sciences	Cérébral	Psyché
Se déguiser	Diplomate	Psyché
Survie	Intuitif	Physique

L'intérêt des compétences n'est pas de définir ce que peut faire ou pas l'hôte mais bien de calculer rapidement le score à ajouter au test base 100 pour calculer la réussite d'une action.

L'hôte est aussi définit par des valeurs.
Ces valeurs sont une sorte de code de conduite ou de moral de l'hôte. Le funambule n'est pas à même de s'opposer à ces valeurs à moins d'utiliser le plus puissant des sorts à sa disposition : Modifier une valeur d'un hôte.

Plus ces valeurs vont être élevés et influencé les actions de la personne jouant ; plus ces valeurs apporteront des bonus en jeu lors des jets base 100.
Pour vous donner une idée de ces impactes, nous vous invitons à consulter les Hôtes prétirés disponibles dans le présent livre.

Enfin, un hôte à au moins un défaut, un vice. Si le funambule met en danger la mission pour laisser libre court à ce vice, sa balance karmique est réduite de 1.
Peut utiliser sur une première session, jouer le défaut peut devenir un impératif pour un jeu en campagne et un véritable ressort scénaristique.

Les anges

Les anges, ont dit que se sont eux qui ont gagnés le gros lot, qu'ils ont été tellement bons durant toute leur vie que même dans la mort, on ne pouvait se passer d'eux.

Dans les faits, la vérité est tout autre, les anges ont la place la plus pourrie qui soit. En effet, s'ils sont sur le terrain, c'est qu'ils ont jugés comme étant sacrifiable. On leur confie des missions qui ne peut que les pervertir et les rapprocher qu'un petit peut plus de l'enfer.

Ceux qui arrivent à durer sont de trois types.

Les bas du front qu'on appelle les fanatiques et qui pour ne pas se corrompre dans leurs actions sont parvenues à auto-justifier leurs actions par le bien commun : si tué une fillette permet de sauver des milliers de vies, on peut même lui faire mal !

Les abandonnaires ou les abonnés absents sont des anges qui ont fuis leurs missions ou ont trouvé une solution pour la faire durée une éternité. Ils se savent condamnés s'ils rentrent au bercail se faire évaluer aussi, ils restent dans leurs coins.
Les abandonnaires ne sont un danger par personne tant que votre mission ne vient pas perturber la leur.

Les gros cœurs, dernière catégorie des anges qui durent, ils sont les plus insaisissables, les plus doucoureux et les plus retords.
Ils ne sont que miel et douceurs trouvant toujours une solution pour arriver à ses fins sans se salir les mains.

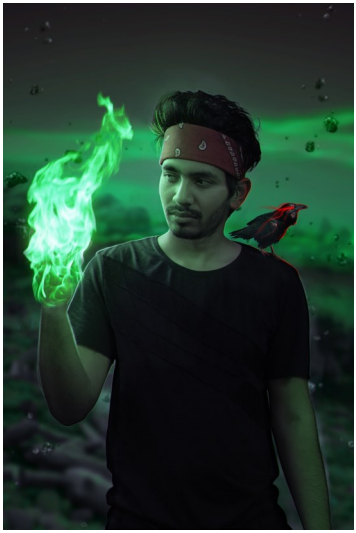
Les démons

Lut mon gars ! Alors nous, c'est les démons, franchement, on ne va pas te faire chichi ; Je t'explique nous, on est là pour s'amuser se détendre, loin des boss et de leurs fourches pointues. Mieux que ça, si on fait un truc vraiment cool, on va pouvoir partir de l'enfer direction pile chez vous !

Ouais sérieusement, nous, on veut passer une éternité de long dimanche après-midi à jouer à FIFA ou à glander dans une zone pavillonnaire.

Bon, on a un problème en fait ce que je dis là ce n'est pas tout à fait vrais, car il y a le cas des Konards.
Les Konards, se sont des démons qui de leurs vivants étaient des psychopathes et la mort ne les as pas vraiment arrangés. Ils sont là pour tuer, pervertir et détruire... Désolé !

Les entropistes



Les entropistes, c'est nous, on est les gentils. Vous les funambules de la BEP vous n'êtes que les restes d'une politique désuète.
Voyez les Romains, quand ils ont chuté, ils n'ont pu que se rattacher à leur gloire passé, pour croire qu'il pouvait encore exister.

Vous autres les entropistes vous n'êtes que ça rien de plus, vous pré-servez ce qui est arrivé, car pensant que cela fait partie d'un plan pour établir le meilleur des mondes.
Mais ouvrez les yeux bons sang !

En quoi votre monde est-il le meilleur, imaginez le nôtre !
Hitler tué dans son petit village natale.
Jésus qui se tape Judas et adopte les enfants de Marie-Madeleine, car l'amour est juste et bon.
Une bonne grosse bombe sur ses tocards de Wall Street.

Voilà notre monde, un monde meilleur, un monde qui ressemblerait enfin à quelque chose ! Et vous, vous faites quoi d'utiles !

Mission 0 Diabète

Synopsis :
Pour leur première mission, une toute jeune équipe de Funambule doit juste s'assurer que cible Alpha et cible Epsilon deux enfants un brin chahuteurs ne mangent pas trop de beignets.
Très rapidement, les funambules vont comprendre que la mission n'est pas du tout ce qu'il semble être alpha et Epsilon étant en réalité Adam et Eve, qui au lieu de s'intéresser à la pomme, sont tombés amoureux des beignets fourrés au chocolat de Aziraphale. Quant à Rampa, le démon serpent tentateur, personne ne sait où il est passé !

Intro : Dans le bureau du BEP.
La même femme que d'habitude les regarde tour à tour et commence :
-Jeune Funambules, pour votre première mission, je vous invite à gérer un problème d'alimentation, deux enfants Alpha et Epsilon, mangent trop de beignets, votre mission est de leur faire manger des fruits.

Si les funambules essayent de demander pourquoi, ou de critiquer l'importance de la mission. La secrétaire sera très évasive, indiquant que toutes missions est importante et que vous êtes bien mal placés pour en comprendre toute son inéfabilité.

Étape 1 : Arrivé dans les hôtes.
Nous recommandons au MJ de ne pas distribuer de suite les hôtes, mais de leur expliquer ce qu'ils ressentent en découvrant de nouveau la vie. Puis des sensations bizarres quand ils découvrent qu'ils sont

un oiseau, une sourie, une grenouille ou encore une araignée !
Expliquez leurs biens que non, ce n'est pas normal, dans les cours de funambulisme du BEP il était bien question d'Hôte humain.

Étape 2 : Le démon chat

Alors qu'ils commencent à chercher à s'orienter, les funambules commences à se sentir observer. Faites leur faire des jets, s'inquiéter, se demander si ça ne vient pas de leurs sens animaux. Puis faites attaquer le chat.
Celui-ci se présente sous le nom de devil-Gatto et va tout faire pour éliminer ceux qu'il sait être des empêcheurs de tourner en rond.
S'en suit un combat, qui semble très compliqué pour les funambules.
C'est alors qu'intervient une jeune fille complètement nue qui chasse le chat en lui disant que ce n'est pas bien de s'en prendre aux autres animaux.

S'ils ne lui parlent pas, Eve va commencer spontanément à leur parler tout en mangeant des beignets.
Et les emmener jusque chez elle.
En passant devant le fameux pommier défendue, elle va leur dire que ça fait trois jours qu'elle a pas vu son ami Rampa.
Si on lui demande d'ou vient les beignets, elle répond que c'est un ami d'Adam, un dénommé Aziraphale qui les fait.

Étape 3 : Chez Adam et Eve

En arrivant chez Adam et Eve, ils doivent avoir compris qu'ils sont au jardin d'Eden.
Sur place, se trouve Aziraphale.
En l'interrogeant, il semble évident qu'il s'agit d'un gros cœur qui a

inventé les beignets pour détourner l'attention de Adam et Eve.
En poursuivant leur interrogatoire, ils comprennent que c'est Devil-Gatto qui lui a soufflé l'idée et a dit s'occuper de Rampa

Étape 4 : A la recherche de Devil Gatto.
Devil Gatto vit dans les bois obscur au fond du jardin.
N'hésitez pas à le faire apparaître comme le chat de Cheshire.
Sur la route, les funambules vont devoir passer de nombreuses épreuves : une rivière déchaîné sans pont, des lianes plein de piquant (si vous voulez rajouter de l'humour pourquoi pas des cochons fabriquant des maisons, ou ce que vous souhaitez).

Étape 5 : L'antre de Devil Gatto.
Si devil Gatto est trop fort pour les funambules seuls, il n'en sera peut-être pas de même s'ils libèrent Rampa le démon serpent.
Une fois le serpent libéré, le chat se fait battre facilement et en perdant connaissance, les funambules peuvent voir l'esprit
d'un antropistre s'enfuir.

Étape 6 : Retour dans l'Eden.
Rampa revient à sa place, mais le mal a été fait et les enfants ne veulent que des beignets.
Faites un tour de table pour savoir qu'elle solution trouve les funambules :
-Voler les ustensiles de cuisine de Arizaphale
-Faire un beignet aux pommes interdites.
-Inventer un dessert encore mieux

Les hôtes de la mission :

Feuille de funambule

Prénom et nom du personnage : _____

Je suis mort à _____ ans

De : _____

_____

De mon vivant j'étais :

_____

_____

_____

_____

Mes traits :

	25	15	10	5	0	5	10	15	25	
Impulsif										**Calme**
Autoritaire										**Diplomate**
Intuitif										**Cérébral**

Ma Psyché est de :_____

Mon pouvoir :_____

Effet : _____

Mon 2ème pouvoir : _____

Effet : _____

Mon 3ème pouvoir : _____

Effet : _____

Feuille de l'hôte

Nom :_____

Prénom : _____

Physique :_____

Ses valeurs :

_____

_____

_____

Son defaut / Vice :

_____

_____

Ce que je sais de son passé :

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Balance karmique :

Funambule :
Joué par :
Balance du paradis :
Balance de l'enfer :

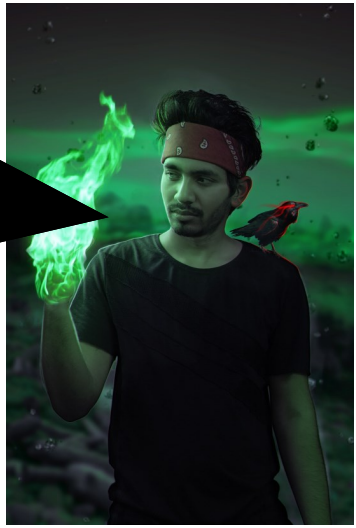
Funambule :
Joué par :
Balance du paradis :
Balance de l'enfer :

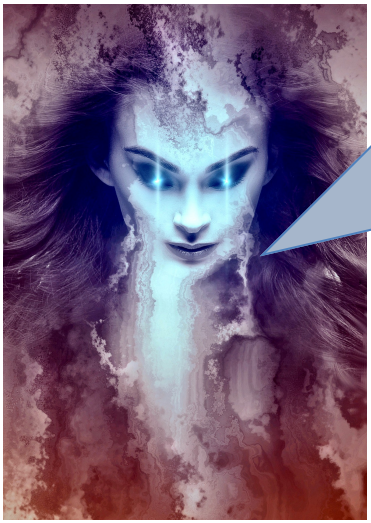
Funambule :
Joué par :
Balance du paradis :
Balance de l'enfer :

Funambule :
Joué par :
Balance du paradis :
Balance de l'enfer :

Funambule :
Joué par :
Balance du paradis :
Balance de l'enfer :

J'ai 300 signes pour vous dire que si ce jeu n'est pas joué et qu'il ne gagne pas 3FF.
Personne ne fera de scénario bonus ou des morts vont dans le passé aider Sylmenas à organiser le 3FF.
Personne ne remonte en 43 pour éviter le meurtre d'Hitler.
Il devient un martyr nazi.
L'Allemagne gagne la guerre.





Quoi, mais c'est même pas dans le bouquin, dégage l'entropiste !
Bienvenue au Bureau de l'équilibre du purgatoire.
Dans ce jeu, on va vous proposer de voyager dans le temps pour s'assurer que personne ne va y mettre le boxons, que se soit les anges, les démons ou ces fieffés entropistes qui font des résumés qu'on leur a même pas demandé !

CC BY NC SA

TroisFoisForgé
Défi PtgPtb de création de Jdr
L'ATTAQUE DU DÉFI
5