



Au Service D'O.S.I.R.I.S

Jeu de rôle moral à trois

3 Mentions légales

4 Remerciements

5 Illustrations

5 Matériel

6 Bienvenue à l'O.S.I.R.I.S

8 Livre 1 : Chinvat

9 Livre 2 : Les Ankous

9 Généralités

10 Le juge céleste

10 Le bouclier

11 Livre 3 : L'Épreuve

12 Le repas de famille

15 La loi des hommes a été brisée

18 Œuvre éternelle

19 Derniers instants

21 La vie sans lui/elle

23 Réincarnation

24 Annexes

24 Ankous

24 Identités à juger

Mentions légales

Par **Erwik**, sur une idée de **K7** développée par **Yamini** pour le dixième défi 3 fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA

Remerciements

À **Yamini** pour l'univers de ce jeu, j'ai découvert pas mal de choses sur les ankous et le zoroastrisme lors de mes recherches

À **Sélène** du podcast [**“Du Bruit Derrière L’Écran”**](#) qui m'avait déjà beaucoup aidé sur ma première forge qui m'avait valu un coup de cœur du jury et que je n'avais pas pu remercier, faute de place

Cette fois encore, elle m'a aidé pour trouver la signification derrière le sigle **O.S.I.R.I.S.** et a fait une passe de relecture salutaire également

Illustrations

Les deux illustrations (contour, couverture et 4ème de couverture) sont issues de Wikipedia et sont dans le domaine public

Les photos de cartes ont été prises par mes soins et sont sous licence Creative Commons BY-NC-SA également

Matériel

Pour jouer, vous aurez besoin d'un jeu de 54 cartes (jeu de cartes classiques + 2 jokers)

Bienvenue à l'O.S.I.R.I.S

Bienvenue à vous, chères âmes éternelles !

Je me prénomme **Mycènes** et je serai votre guide tout au long de votre découverte de l'**O.S.I.R.I.S** et de son fonctionnement.

Depuis la nuit des temps, avant même que votre monde ne soit monde et que la lumière fut, deux entités cosmiques avaient déjà débuté leur combat éternel.

Ils se battront encore lorsque le dernier humain se sera éteint, que mille mondes auront brûlé et que le temps lui-même se sera arrêté.

D'un côté nous avons **Ahura Mazda**, le père de la sagesse et création de toute choses.

Il a fabriqué l'humain à son image et lui a doté du plus grand pouvoir qui soit : le libre arbitre.

C'est une entité cosmique bienveillante et protectrice qui fait de son mieux pour guider l'humanité sur le chemin de la paix et de la félicité. Il est à l'origine de la plupart des religions existant sur les différentes Terres du multivers. C'est ce que vous appelez Dieu sur votre monde si vous préférez.

De l'autre côté du ring cosmique qu'est la réalité, nous avons **Ahriman**. Il s'agit du dieu de la destruction. Il est là pour détruire, corrompre, tenter les humains, tester leur libre arbitre et leur bonté.

Ce combat éternel entre le bien et le mal est reproduit à plus petite échelle dans le cœur de chaque créature vivante sur chacun des mondes du Multivers.

C'est pour que le bien triomphe à la fin des temps que l'**O.S.I.R.I.S** a été créée par le père de la sagesse.

Il s'agit de l'**Organisation de Sélection Impartiale de Répartition des Individus Spirituels**

Notre tâche est très simple et pourtant indispensable au bon fonctionnement de chaque univers et chaque réalité.

Chaque fois qu'un être humain s'éteint dans votre monde ou un autre, son âme est transférée au pont éternel de **Chinvat**.

Les fidèles serviteurs de l'**O.S.I.R.I.S**, les **Ankous** vont alors se charger de juger cette âme humaine et vont pouvoir trancher sur son avenir spirituel.

C'est excessivement rare (une fois tous les 6 000 ans) mais si l'âme s'est conduite de manière parfaite en n'ayant jamais fait de mal à quiconque, alors son âme est conduite à la Maison des Chants. Elle pourra y vivre une félicité en attendant la victoire d'**Ahura Mazda**.

Plus communs, les monstres et les criminels, qui ont fait un mal trop grand sont conduits à la Maison du mensonge. Ils subiront mille souffrances en attendant qu'**Ahriman** soit enfin vaincu pour de bon.

La plupart des âmes humaines sont imparfaites, ni bonnes, ni mauvaises, ces dernières vont pouvoir se réincarner et essayer de faire mieux dans une vie future.

Vous êtes des Ankous, des serviteurs loyaux et éternels de l'**O.S.I.R.I.S** et vous aurez la lourde tâche de choisir quoi faire de l'âme humaine jugée.

Pour ce faire, je vous invite à

1 – Vous familiariser avec **Chinvat**, le pont éternel. Il s'agit de l'endroit où vous vivez désormais. C'est aussi là que se déroulera l'épreuve, qui va permettre de tester l'âme humaine.

2 – Remplir votre dossier d'**Ankou**.

Cela permet à l'organisation d'en savoir plus sur vous. C'est aussi autant d'aides sur comment jouer votre personnage

3 – Lire le chapitre sur comment gérer l'épreuve de jugement de l'âme humaine qui vous expliquera le déroulement de la partie.

4 – En annexe vous trouverez des dossiers d'**Ankou** pré remplis ainsi que des identités d'âmes à juger au cas où vous manqueriez d'inspiration au moment de les créer pour la partie.

Livre 1 : Chinvat

Le pont de **Chinvat** est une structure gigantesque dans un matériaux à l'apparence de la pierre mais bien plus dur que tout ce qui existe sur votre monde. Bien plus dense aussi.

Chacun des multiples mondes qui existent dans chacun des nombreux univers est relié au pont de **Chinvat** à chacune des époques.

Chaque réalité qui a existé, existe et existera est reliée au pont de **Chinvat**. Que ce monde soit matériel ou le fruit de l'imagination d'un être humain.

De l'autre côté du pont se situe le monde d'après. On y trouve :

La **Maison des chants**, paradis éternel pour les justes.

La **Maison des mensonges**, enfer infini pour les pécheurs

Le palais céleste, y demeurent les dirigeants de l'**O.S.I.R.I.S.** Y est présent également un large trône d'or où viendra s'asseoir **Ahura Mazda** à la fin des temps après sa victoire.

Le pont de **Chinvat** semble infini, il repose sur le **Styx**, un océan sans fin entre le temps et l'espace, composé de ténèbres qui engloutissent tout. Seuls les **Ankous** passeurs peuvent, grâce à leurs barques, naviguer sur le **Styx**. Ce sont eux qui amènent les âmes humaines depuis leurs mondes respectifs sur le pont.

Sur le pont de **Chinvat** on trouve de nombreux cabinets, lieux de résidence des **Ankous** juges et avocats, ainsi que des tribunaux où se déroule le jugement de chaque âme.

Livre 2 : Les Ankous

Généralités

L'**O.S.I.R.I.S** gère le pont de **Chinvat** et le monde d'après par le biais de ses serviteurs : les **Ankous**.

Il s'agit d'anciennes âmes humaines que l'organisation a trouvées remarquables. Elles se sont alors vues proposer le choix de rejoindre l'**O.S.I.R.I.S** et d'oeuvrer au bien commun.

C'est votre cas. Pour remplir votre dossier d'agent de l'**O.S.I.R.I.S**, j'aurai besoin des informations suivantes :

1 – Un nom d'usage. Il s'agit généralement d'un surnom ainsi que d'un mot ou une courte phrase décrivant votre tempérament. C'est ainsi que l'on vous appellera à l'avenir.

Pour moi, il s'agit de « Mycène la pédagogue »

2 – Des racines. Il s'agit de quelques mots sur votre passé car ce dernier fait de nous ce que nous sommes.

Avant de rejoindre l'**O.S.I.R.I.S**, j'étais agent touristique dans la ville de Londres dans les années 2000

3 – Un **sigil**. Il s'agit d'un objet de puissance, qui va vous permettre de sonder les souvenirs de l'âme humaine et vous aider à la juger. Chacun des **sigils** possède une forme et une couleur différentes, propre à l'**Ankou** qui le possède.

Mon **sigil** est une canne en bois avec un cygne en cristal à son extrémité. Il irradie d'une lueur orangée.

Tous les **Ankous** n'ont pas la même fonction au sein de l'**O.S.I.R.I.S**. Vous êtes trois, mettez vous d'accord entre vous pour choisir votre rôle :

1 – Le juge céleste : l'**Ankou** qui tranche à la fin de l'épreuve.

2 – Le bouclier : l'**Ankou** qui a comme mission de démontrer que l'âme humaine s'est bien comportée lors de son périple sur Terre.

3 – Le marteau : l'**Ankou** qui a comme mission de démontrer que l'âme humaine a commis des péchés graves lors de son séjour sur la Terre.

Chacun des rôles est détaillé plus bas, n'hésitez pas à les lire pour vous aider à choisir. Moi, lors du procès précédent, j'étais juge céleste.

Le juge céleste

Le juge céleste est celui qui aura le dernier mot à la fin du procès. C'est également lui qui a choisi dans son tribunal quelle sera l'âme humaine qui sera jugée cette fois ci.

En plus du dossier d'**Ankou** pour l'**O.S.I.R.I.S**, le juge céleste possède la lourde tâche de créer l'identité de l'âme à juger.

Il s'agit d'une phrase ou deux, qui permettent de décrire qui est l'âme humaine qui va être jugée lors de l'épreuve.

Mon dernier humain jugé était Hieronimus, un riche marchand romain lors de l'antiquité

En annexe, vous trouverez plusieurs identités complètes avec leurs qualités et leurs mauvais penchants en cas de manque d'inspiration.

Le bouclier

L'**Ankou** dit « le bouclier » est là pour défendre l'âme humaine jugée. Son but est de démontrer que l'âme s'est comportée en suivant les principes d'**Ahura Mazda** et que cette dernière a fait de bonnes actions durant son périple dans le monde des vivants.

Après avoir bien étudié le dossier, il indique une qualité intrinsèque de l'âme humaine. Il peut éventuellement s'inspirer d'une des quatre vertus cardinales qui sont « prudence », « tempérance », « force » et « justice »

Hieronimus était quelqu'un de profondément honnête.

Le marteau

L'**Ankou** dit « le marteau » est là pour pointer du doigt tous les mauvais agissements de l'âme humaine que l'on juge.

Il a également bien étudié le dossier et indique un mauvais penchant de l'âme humaine. Il peut s'il le souhaite, s'inspirer d'un des sept péchés capitaux qui sont : « la gourmandise », « l'orgueil », « la colère », « l'envie », et « la luxure ».

Le but n'est pas de créer un monstre (ces derniers vont directement à la Maison du mensonge). On évitera les tueurs en série, les pédophiles etc. etc.

Ce qu'on veut c'est avoir une personnalité ambiguë qui va nous permettre de se poser des dilemmes moraux,. Hieronimus aimait un peu trop les femmes de son vivant

Livre 3 : L'Épreuve

L'âme humaine va être jugée pour savoir si elle doit être récompensée dans la Maison des chants, être punie dans la Maison du mensonge ou être réincarnée.

En cas de réincarnation, il va falloir décider également dans quel corps et pour quelle vie, moins bonne ou meilleure que celle-ci ?

Les **Ankous** sont seuls juges.

Le juge céleste, le marteau et le bouclier vont pouvoir parcourir à leur gré les souvenirs de l'humain désormais décédé. Et c'est sur la base de ces souvenirs que le sort de l'humain va se décider.

Différents types de scènes vous sont proposées. Vous aurez besoin pour les jouer d'un paquet de 54 cartes

Chacun(e) son tour, on choisit un type de scène (sauf scène de réincarnation), on lit les règles pour la scène en question à voix haute, puis on joue la scène en question à l'aide des règles fournies.

N'hésitez pas, lorsque vous aurez fait le tour des types de scènes disponibles, à inventer les vôtres.

Le repas de famille

L'humain qui est décédé dîne ou déjeune avec des membres de sa famille. C'est le moment de voir comment il se comporte avec eux et pourquoi pas jouer des conflits et/ou des discussions profondes.

Le joker est placé au centre de la table de jeu. Il s'agit de l'âme humaine.

Les autres cartes sont réparties comme suit :

- Un tas avec les figures
- Un tas avec les autres cartes

Le juge céleste décide du moment de la journée (petit déjeuner, déjeuner, dîner) et du contexte (repas de fête, au restaurant, en vacances dans un chalet à la montagne etc.)

Le bouclier décide de l'époque de la vie de l'âme humaine, son enfance, l'âge adulte ou la vieillesse

Chacun(e) à son tour, on tire une carte dans le tas de cartes qui contient les figures

Si la figure obtenue n'a pas déjà été placée, on la place à notre convenance autour du joker, sinon on passe à la suite.

On peut la placer en face ou à côté, afin de représenter la configuration à table lors du repas.



On décrit également qui il/elle est et à quoi il ressemble ainsi que son lien avec l'âme humaine.

Le type de figure ainsi que sa couleur sont des indications claires pour décrire le personnage :

- Roi : Chef(fe) de famille
- Reine : la personne la + âgée ou la + jeune à table, au choix
- Valet : Personne qui a préparé le repas
- As : Invité(e) et/ou pièce rapportée
- Cœur = aime l'âme humaine d'un amour sincère qui peut être passionnel, filial, fraternel etc.
- Carreau = rivalité saine entre ce personnage et l'âme humaine
- Pique = n'apprécie pas ou peu l'âme humaine
- Trèfle = en conflit ouvert avec l'âme humaine

Quand tous les invités ont été placés autour de la table, le repas peut débuter.

Exemple : Hieronimus est un jeune adulte et fête l'équinoxe en famille lors d'un dîner

A côté de lui, on retrouve Etracus le chef de famille et marchand célèbre qui pousse son fils à le dépasser

En face il y a Tilia, la nouvelle femme d'Etracus suite à la mort de la mère d'Hieronimus qui n'aime pas beaucoup son fils et sa fille adoptive Lucia, un peu plus jeune qu'Hieronimus et qui l'admirerait véritablement

Chacun(e) son tour, on tire une carte dans le paquet qui ne contient aucune figure et on vient la placer pour être en contact avec au moins la carte joker et une ou deux autres cartes. Ce sont les personnages concernés par la discussion

La couleur indique le type de discussion qui va être jouée. Prenez bien en compte l'identité du convive

Le bouclier joue toujours l'âme humaine, le juge céleste et le marteau choisissent qui incarner pour la scène

Cœur = Discussion à propos des vies respectives des personnages

Carreau = Discussion à propos du repas en cours

Pique = Un personnage dit du mal de personnes absentes

Trèfle = Sujet qui “fâche” (religion, politique etc...)



Exemple :

Tulia, qui a préparé le repas, dit du mal des employés de son mari Etracus, qu'elle juge fainéants et incomptents. Hieronimus et Lucia réagissent à son point de vue qu'ils jugent péremptoire

Etracus et Hieronimus parlent de leurs affaires courantes et ce qu'ils peuvent apporter (OU PAS) à l'autre

Hieronimus demande à Lucia comment se passe son futur mariage. Etracus se propose de financer ce dernier. Lucia n'est pas certaine de vouloir épouser un homme qu'elle n'aime pas malgré que ça soit un des meilleurs partis de la ville

Quand on a joué les 3 discussions, la scène se clôture.

La loi des hommes a été brisée

L'humain décédé a brisé la loi des hommes en étant adulte. La scène de son interrogatoire par une personne dépositaire de l'autorité va permettre d'en savoir plus sur ses motivations profondes et si c'est vraiment une si mauvaise personne que ça.

Le joker est placé au centre de la table de jeu, il s'agit de l'âme humaine.

Le marteau tire une carte du paquet sans figures. Le chiffre indique la gravité du crime (1 = infraction sans importance, 10 = crime horrible) et la couleur, sa nature :

- Coeur = Vol / Escroquerie sans préméditation
- Carreau = Vol / Escroquerie avec préméditation
- Pique = Violence sans préméditation
- Trèfle = Violence avec préméditation

Exemple :

Une bagarre a éclaté et Hieronimus a tué quelqu'un mais sans préméditation

Le juge céleste tire une carte dans le tas qui comporte les figures, il s'agit de la personne dépositaire de l'autorité qui va interroger l'âme humaine.

On dépose la carte en face du joker et le juge céleste décrit qui est cet enquêteur et à quoi il ressemble en s'aidant de la carte tirée comme suit :

- Roi : Enquêteur d'élite d'une section spéciale
- Reine : Personne d'expérience
- Valet : "Bleu", c'est sans doute son tout premier interrogatoire
- As : Un expert dans son domaine qui travaille pour l'autorité uniquement pour des cas spécifiques type profiler, mentaliste ou équivalent.
- Cœur = Quelqu'un de profondément bienveillant
- Carreau = Quelqu'un de très compétent
- Pique = Quelqu'un de pas très compétent
- Trèfle = Un "pourri"

Exemple :

Un soldat romain tout fraîchement arrivé en ville et qui se prénomme Décimus qui est en charge de l'affaire.

Le bouclier tire une carte dans le tas qui comporte les figures. Il s'agit de la victime, cette dernière n'apparaît pas dans la scène, on pose la carte sur le tas avec les figures. On a néanmoins besoin de savoir qui c'est. Le bouclier la décrit en s'aidant de la carte tirée comme suite

- Roi : Personne dépositaire de l'autorité dans le monde
- Reine : Personne riche et/ou célèbre et/ou puissante
- Valet : Personne vulnérable (enfant, personne âgée, personne en situation de handicap)
- As : "mauvaise" personne
- Cœur = C'est une connaissance de l'âme humaine
- Carreau = C'est un(e) inconnu(e)
- Pique = C'est un rival de l'âme humaine
- Trèfle = C'est un ennemi de l'âme humaine



Exemple : Hieronimus a tué Quintus, le marchand le plus riche et le plus influent de la ville mais également un adversaire redoutable en commerce, qui a toujours fait du mal à Hieronimus et sa famille.

On joue la scène d'interrogatoire, le juge céleste joue l'enquêteur et le bouclier joue l'âme humaine.

À tout moment le marteau peut interrompre la scène et tirer une carte dans le tas de cartes sans figures.

Ce sont des nouveaux éléments de l'enquête qui sont amenés à la connaissance de l'enquêteur par une personne tierce, jouée à l'occasion par le marteau

Cœur = Alibi potentiel pour l'âme humaine

Carreau = Circonstance atténuante

Pique = Circonstance aggravante

Trèfle = Nouvelle preuve incriminant l'âme humaine

Si l'âme humaine avoue ou que trois cartes ont été tirées par le marteau, la scène s'arrête

Oeuvre éternelle

L'âme humaine a laissé une œuvre de son vivant au monde. Les Ankous analysent en quoi c'est une bonne chose ou au contraire une malédiction pour l'humanité.

Le joker cette fois n'est pas présent, ce que l'on va étudier c'est uniquement l'œuvre qu'il/elle a créée et laisse au monde

Le bouclier décide de la nature de cette œuvre : littéraire, musicale, autre

Le juge céleste tire une carte dans le paquet de cartes sans figures. Il s'agit de la qualité intrinsèque de l'œuvre et de son rayonnement.

Un 2 est une création anecdotique qui sera vite oubliée

Un 10 est un chef d'œuvre générationnel qui pourra inspirer en bien (ou en mal) les générations suivantes.

Le juge céleste et le marteau jouent chacun un(e) expert(e) en art et discutent de que l'œuvre apporte à l'humanité.

A tout moment, ils peuvent poser des questions au bouclier pour avoir des précisions sur la nature de l'œuvre

A tout moment, le bouclier peut également les interrompre pour contredire une affirmation quant à la nature de l'œuvre.

Le marteau et le juge céleste ne peuvent que faire des interprétations, le bouclier reste seul juge de la nature exacte de la création de l'humain.

Derniers instants

L'humain est désormais très vieux et/ou très malade. Il va bientôt quitter son monde et rejoindre le pont de Chinvat.

Il a fait venir deux personnes importantes pour lui/elle afin de pouvoir leur exprimer ses dernières volontés.

Pour ce type de scène, on ne va utiliser que le tas de cartes qui comprend des figures.

On pose le joker au centre de la table de jeu. Il s'agit de l'âme humaine

Le juge céleste tire une carte dans le paquet de cartes qui contient des figures, c'est la première personne conviée qu'il va incarner pour la scène. On la pose en face du joker

La carte tirée permet de savoir qui est cette personne :

- Roi : Personne que le personnage admire
- Reine : Intérêt amoureux du personnage
- Valet : Personne qui dépend du personnage
- As : Personne qui admire le personnage
- Cœur = La relation est agréable avec le personnage
- Carreau = Relation apaisée avec le personnage
- Pique = Tout n'a pas été clairement dit avec le personnage avant son départ prochain
- Trèfle = Des conflits ne sont pas encore résolus avec le personnage

Le marteau fait de même pour la deuxième personne conviée. À la différence, que si la même figure est tirée, on tire à nouveau une carte. C'est le personnage qu'il/elle va incarner



Exemple

Hieronimus est sur son lit de mort. À son chevet, il y a son jeune fils, autrefois turbulent mais enfin rentré dans le rang : Vibius. Le pauvre, que va t'il pouvoir faire sans lui?

Sa femme Servia est là aussi, hélas il n'a pas pu lui avouer ses infidélités, le fera-t-il maintenant ou se taira-t-il à jamais ?

Le bouclier qui incarne l'âme humaine va pouvoir exprimer ses dernières volontés, les autres participant(e)s vont pouvoir réagir à travers de leurs personnages.

La vie sans lui/elle

Les Ankous regardent les souvenirs de gens + ou - proches de l'humain désormais décédé.

Cela va leur permettre de voir si la vie pour ces individus est meilleure ou pire ou inchangée, maintenant que l'âme humaine ne parcourt plus le monde avec eux/ elles.

Pour ce type de scène, on ne va utiliser que le tas de cartes qui comprend des figures.

Chacun à notre tour, on va tirer une figure et raconter ce que devient la personne maintenant que l'humain n'est plus.

En cas de doublon (on tire une figure qui a déjà été tirée précédemment), on tire une carte à nouveau.

La figure et sa couleur vont pouvoir nous guider pour raconter l'histoire de leur vie sans l'humain à leurs côtés

- Roi : Quelqu'un d'important
- Reine : Quelqu'un qui devait s'occuper de l'âme humaine
- Valet : Quelqu'un de dépendant de l'âme humaine
- As : Quelqu'un qui avait peu de liens profonds avec l'âme humaine
- Cœur = La vie se passe beaucoup moins bien depuis que l'âme humaine n'est plus
- Carreau = La vie se passe un peu moins bien depuis que l'âme humaine n'est plus
- Pique = La vie se passe ni moins bien ni mieux sans l'âme humaine
- Trèfle = La vie est beaucoup mieux depuis la disparition de l'âme humaine



Exemple :

Le fils d'Hieronimus, Vibius est très triste que son père ne soit plus mais sa mère s'occupe de lui comme il faut et il verra sa vie être une bonne vie malgré ça

Pour Servia, la disparition de cet homme volage qui passait plus de temps à gérer ses affaires et à la tromper ne va pas fondamentalement changer sa vie

Réincarnation

Pour cette toute dernière scène, on va uniquement se servir du tas de cartes sans figures.

Le bouclier tire une carte, le chiffre indique la “valeur” de la vie de l’identité qui est en train d’être jugée. Plus le chiffre est élevé, plus la vie de l’âme avant sa mort était agréable et épanouissante

Puis chacun(e) à notre tour on tire une carte, c'est une vie potentielle pour la réincarnation.

Plus son chiffre est élevé, plus cette vie sera agréable et pleine de félicité. Plus il est bas, plus la vie sera dure et pénible

Quand c'est fait, on discute tous / toutes ensemble pour décider dans quelle vie sera réincarné l'humain décédé

Quand on estime avoir assez argumenté, on vote à main levé pour chaque carte, sachant que la voix du juge céleste compte double

Ensuite, le bouclier raconte la naissance de sa nouvelle vie



Exemple :

La vie d'Hieronymus était plutôt agréable (7) et comme corps disponible on a 8 (légèrement mieux), 10 (bien mieux) et 2 (vie horrible)

Après discussion enflammée et à cause du meurtre d'un concurrent, Hieronymus se voit réincarné dans un corps à 2, future vie bien plus difficile

Annexes

Ankous

Mycène la pédagogue, ancienne guide touristique de Londres, années 2000. Son sigil est une canne en bois avec un cygne en cristal à son extrémité

Samael le juste, ancien magistrat chinois de l'antiquité. Son sigil est une fleur de lotus en jade

Yvan le joyeux, barde à la cour de Louis XIV, son sigil est une mandoline plaquée or

Identités à juger

Hieronimus, marchand de l'antiquité romaine

Qualité : honnêteté

Mauvais penchant : les belles femmes

Gardakan, magicien de haut niveau tout droit venu d'un univers de jeu de rôle

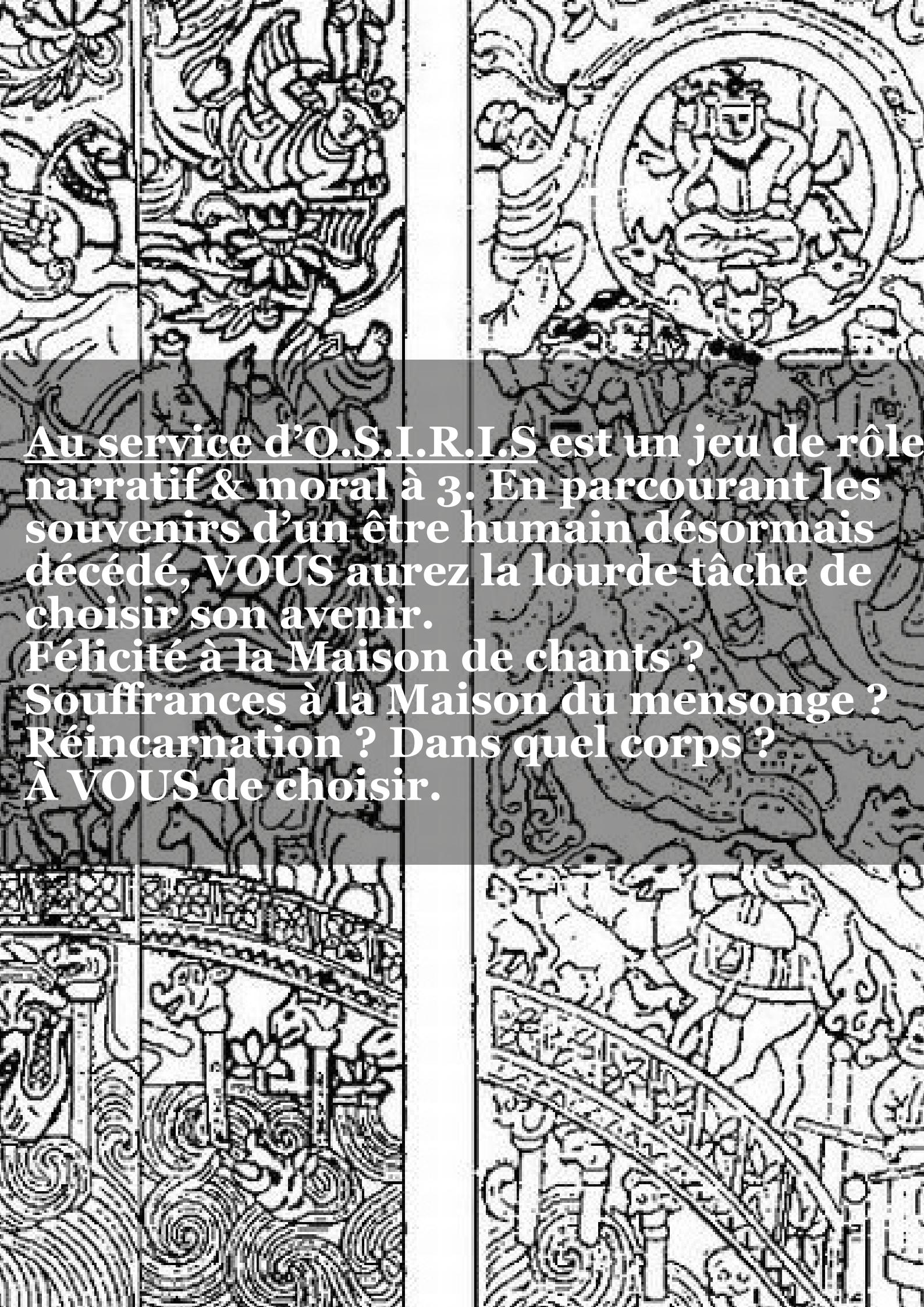
Qualité : Grand sens du devoir

Mauvais penchant : balance parfois des boules de feu sans réfléchir

Paul abbé français des années 2010

Qualité : Donne beaucoup pour les pauvres

Mauvais penchant : Ne respecte pas toujours le voeu de chasteté



Au service d'O.S.I.R.I.S est un jeu de rôle narratif & moral à 3. En parcourant les souvenirs d'un être humain désormais décédé, VOUS aurez la lourde tâche de choisir son avenir.
Félicité à la Maison de chants ?
Souffrances à la Maison du mensonge ?
Réincarnation ? Dans quel corps ?
À VOUS de choisir.