LA REINE ET L'ECLIPSE

Par CorenDM, sur une idée de DeReel développée par Amatsu pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. *Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.*

BANDE ORIGINALE

Pour une meilleure expérience immersive, je vous invite à écouter cette playlist pendant la lecture et de vous laisser emporter par l'ambiance recherchée. Elle pourra également être utilisée lors des sessions pour en faire profiter les joueurs et joueuses en choisissant bien sûr les extraits adaptés aux situations.

https://urlz.fr/gIel

CONTEXTE

La nuit se terminait. Pourtant tout était illuminé dehors. Les flammes avaient devancé un soleil qui tardait à se montrer. Par la fenêtre de cette chambre, nous entendions avec crainte les quelques rares gardes encore vaillants se faire massacrer par des envahisseurs que nous ne connaissions pas. Innocents, sans défenses, nous étions cloîtrés les uns contre les autres, terrorisés et en proie à des frissons insoutenables. Comment pouvions-nous être préparés à ces horreurs ?

Nous n'étions que des **enfants**. Nous avions été privilégiés toute notre vie.

Dans les tréfonds de ce château, nous attendions quelque chose ou quelqu'un. Il nous était impossible de songer à cette fin qui tardait. Mais la fin de quoi ? Attendions-nous notre bourreau face auquel nous serions sans défense ? Ou priions-nous pour que quelqu'un vienne nous sauver ?

Finalement, c'est avec force que notre **Mère** ouvrit la porte, dernier rempart éphémère qui n'aurait fait que retarder une mort certaine. Il fallait fuir, et vite. Mère nous prit la main, nous pressa et nous rassura d'une manière bien plus insistante qu'à l'accoutumée. Ce qui eut pour effet de nous angoisser davantage qu'autre chose. Il fallait quitter le château, profiter du désordre qui régnait et qui allait s'immiscer dans les couloirs de la demeure à abandonner.

C'était sans compter sur cette **Eclipse** qui prêta main forte à notre échappatoire, effrayant les pillards et les assassins levant les yeux vers un ciel en proie à l'ombre qui se répandait sur notre chemin. Nous traçant ainsi une ligne droite vers notre salut. L'étrange nuit qui allait continuer d'être nous dissimulait plus facilement et cette éclipse détournait l'attention des fous.

Un changement dans les cieux était en cours, propageant la haine, la peur et la folie.

Notre Mère nous avait sauvés et nous nous sauvions avec elle.

Notre Mère, la Reine.

La Reine.

Et l'Eclipse.

Introduction

La Reine & l'Eclipse est un jeu de rôle « one-shot » qui met en scène **la survie d'une famille dans un environnement teinté de médiéval et de fantasy**. Il est cependant ici question d'un contexte et d'une histoire isolée dans laquelle les joueuses et les joueurs vont prendre place pour atteindre un objectif. L'accent étant principalement mis sur les interactions entre les personnages et leurs réactions envers les situations au cours de leur périple vers le Temple de Sol, seuls quelques rapides éléments de contexte seront à relater aux joueur.euses avant de commencer la partie.

Sécurité Emotionnelle

La Reine et l'Eclipse va mettre en scène des situations du quotidien, quelques interactions sympathiques, mais va aussi et surtout aborder des sujets très durs, l'Ombre faisant ressortir chez les Hommes le pire. Aussi, il est conseillé de se mettre d'accord au préalable sur les thématiques à éviter impérativement, celles à éluder, et celles que l'on peut jouer sans risques. En outre, vous pouvez également utiliser la carte X comme outil complémentaire pour que chaque participant.e puisse indiquer quand la situation devient trop inconfortable en posant son doigt sur la carte. Lorsque cela arrive, l'animateur.ice interrompt immédiatement la scène ou la description en cours pour passer à la suivante sans questions.

Elements de paysages

Sol

Le monde de Sol est ainsi appelé en fonction de l'entité divine qui l'éclaire tous les jours : le **Soleil**. Le culte du Soleil est la religion la plus répandue. Et ce n'est pas pour rien puisqu'il est écrit dans les livres anciens que sans le dieu Soleil, **l'Ombre** règnerait. La vie est usuellement très douce. Les récoltes sont abondantes, la nature très prolifiques, les maladies sont rares. Les gens mènent une vie heureuse.

Le Royaume de Ludii

A l'ouest de Sol, sous les contreforts d'une montagne gigantesque, règnent sur une minuscule royaume une Reine et un Roi très sage. Ils ont trois enfants. Ils sont appréciés de la population, et rendent l'amour qu'ils ont pour celle-ci.

L'Ombre

En conflit permanent, le Soleil et l'Ombre s'affrontent chaque matin, et chaque matin le soleil chasse l'Ombre pour les 12 prochaines heures. Cependant, tous les 7 jours, quand le Soleil est trop fatigué d'avoir combattu, l'Ombre gagne et la nuit persiste pendant 24h de plus, jusqu'au lundi matin. Ce jour de Nuit est appelé **le Septile.**

La Nuit

La Nuit règne l'Ombre. La Nuit, les animaux deviennent inquiétants, ce qui est bon devient mauvais et ce qui est mauvais devient … Pire. Il n'y a pas de lune pour ne serait-ce que déployer une lumière blafarde, et l'Obscurité est totale. La Nuit est un moment dangereux pendant lequel il faut se barricader.

Le Septile

Si la Nuit est le domaine habituel de l'Ombre, elle est beaucoup plus puissante lors de la journée de l'Eclipse, et ce sont pendant ces 12h gagnées sur le Soleil que sous l'influence de l'Ombre, toute créature mâle est dominée par sa haine et ses pulsions. Ceci englobe aussi bien les animaux, qui gagnent alors en volume et sont beaucoup

plus effrayants, que les humains. Seuls les enfants de moins de 15 ans et les femmes préservent leur volonté et leur sobriété. A l'inverse de la gente masculine qui bascule dans une folie dérangeante les poussant à détruire, en proie à leurs émotions primaires. Cet état est appelé le **Malström**. Usuellement, les hommes de bien s'enferment lors des Septiles pour éviter tout débordement qu'ils regretteraient plus tard.

L'Eclipse

Ce Lundi, le Septile n'a pas pris fin. Le Soleil a semble-t-il perdu contre l'Ombre, et pour la première fois depuis des siècle la Nuit se prolonge. L'Ombre est au sommet de sa puissance. Les structures humaines tombent. Les Rois et Reines sont chassés. Le Chaos règne sur Sol. L'espoir se meurt. Pour celleux qui ne sont pas atteint.es par le Malstrom, ne se pose que deux questions : comment survivre, et, combien de temps encore le Soleil mettra à se lever enfin.

Le Temple de Sol

Il existe une légende que sur les plus hauts sommets, le Soleil est plus puissant, et peut chasser localement l'Ombre. Alors les fidèles ont construit en haut de la plus haute montagne un Temple, qui est perpétuellement dans la Lumière du Soleil. Protégé par les mythiques Templière, ce lieu pourrait constituer un Havre. Mais la Légende est-elle vraie ?

MERE & ENFANTS

Vous incarnez ce qui reste d'une famille en proie à l'adversité sous une nuit vouée à durer longtemps.

- Les joueurs se répartissent les 4 rôles disponibles entre la Mère et les Enfants.
- Si la Mère n'est pas choisie, c'est au meneur de l'interpréter.
- Il est possible si les joueur.euses sont mal à l'aise avec l'archétype maternel de remplacer le rôle de la Mère par celui d'une Protectrice autre : Gouvernante, Générale, Intendante, Tante…

La Mère

Reine déchue, guerrière, savante ou philosophe, la Mère incarne une Force de la Nature. C'est la mère dévouée de l'Aînée, du Cadet et de la Benjamine. En tant que telle, elle se doit de les protéger coûte que coûte. Même si Mère paraît fragile au premier abord, elle reste forte et capable de dépasser ses limites si cela est vital. Reine veuve, le Roi est porté disparu, sans doute mort au combat.

- 2 Atouts à définir
- Ferveur 4/6
- Quiétude 4/6

L'Aînée

C'est une fille entre 12 et 16 ans. En tant que première enfant, l'Aînée a appris beaucoup de choses auprès de Mère et Père. Avant l'attaque du château, elle était vouée à reprendre le flambeau de la Maison. Mais est-ce vraiment ce que veut l'Aînée ? Toujours est-il qu'elle est apte à prendre le relais de Mère lorsque cela est nécessaire.

- 1 Atout à définir
- Ferveur 5/6
- Quiétude 3/4

Le Cadet

Garçon entre 8 et 12 ans. Le Cadet veut être le plus fort et vaillant. Il a grandi avec l'idée qu'il sera fort comme son père. Il rêve d'aventures propres à son âge où finalement, il cherche avant tout à s'amuser plutôt qu'à être un futur prince. Le Cadet ne connaît rien à la survie et ses caprices peuvent vite devenir ennuyeux.

- 1 Atout à définir
- Ferveur 3/5
- Quiétude 2/3

La Benjamine

Une Fillette d'environ 6 ans. Benjamine est en proie à ses émotions grandissantes. Elle a peur, elle a froid et elle est vite épuisée. C'est normal, elle est encore petite. Benjamine peut ainsi vite devenir un problème pour Mère qui cherche à être discrète. Pour autant, lorsque Benjamine est coopérative, elle peut elle aussi se faire discrète de part sa taille et sa facilité à trouver des cachettes.

- 1 Atout à définir
- Ferveur 2/4
- Quiétude 2/3

Système de jeu

Il faut fuir.

Le jeu démarre comme une course-poursuite où il est nécessaire d'avancer toujours plus loin pour tenter d'atteindre le Temple de Sol. Des embûches, des rencontres fortuites et d'autres événements vont bien gré, mal gré, compléter ce voyage pour la survie d'une famille et de la subsistance de son nom.

Résolution des actions

Chaque fois qu'un Enfant ou la Mère tente une action dont l'issue est incertaine, 1D6 est à lancer. Le meneur annonce le Trait mis en exergue et le joueur lance le dé. Selon le Trait, il faudra dépasser une valeur ou avoir un score inférieur à celle-ci.

LES 6 TRAITS

Chaque personnage est défini par 6 Traits qui vont couvrir la plupart des actions possibles en jeu.

- **L'Oeil**

  Sens, observation

- **La Main**

  Précision, bricolage, dextérité

- **Le Cœur**

  Empathie, cohésion

- **La Tête**

  Connaissance, savoir

- **Le Corps**

  Force, rapidité, endurance

- **L'Esprit**

  Observation, intimidation

Pour définir les paires de Trait, lancer 5 dés, garder ceux entre 2 et 5, et répartissez les entre les paires de traits.

Max tire 5 Dé, il fait 6 , 1, 3, 4 et 2. Il écarte le 6 et le 1, et choisit de répartir 2 en main/œil, 4 en coeur/tête et 3 en corps/esprit

Chaque Trait est en opposition à celui qui est en face. Chaque paire de Traits va fonctionner comme une balance en vases communicants.

Max choisit ses dominantes : La Main, la Tête et le Corps. Il note donc sur sa feuille de personnage :

- *L'œil : -2 / La Main +2*
- *Le Cœur : -4 / La Tête : +4*
- *Le Corps : +3 / L'Esprit : -3*

Ainsi, il faudra faire sous le seuil fixé avec l'Œil, le Cœur et le Corps pour que ce soit une réussite. Et il faudra un score supérieur ou égal pour la Main, la Tête et l'Esprit pour que ce soit un succès.

Max a choisi de favoriser La Main plutôt que L'Oeil. Il a attribué à la paire la valeur de 2. Ainsi, lorsque l'Aînée doit faire un test avec La Main, il lance 1D6 et doit obtenir une valeur supérieure ou égale à 2 pour réussir. En contrepartie, si elle effectue un test de L'Oeil, la valeur du D6 lancé devra être inférieur ou égal à 2.

SUCCÈS

D'une manière générale, les actions n'ont besoin que d'un dé pour être un succès. Il peut cependant arriver qu'une épreuve particulièrement difficile nécessite jusqu'à 3 succès. Il faudra alors plusieurs dés pour y arriver.

ATOUT

Chaque personnage est doté d'un Atout. Il donne la possibilité de lancer 1D6 en plus lors d'un test où l'Atout sera jugé judicieux d'être utilisé.

- Mère débute l'aventure avec deux Atouts

Quelques exemples d'atout : Meneu.r.se, Discret, Eloquent, Habile, Agile, Ami des animaux, Belle voix …

Benjamine doit se dissimuler dans des hautes herbes. Elle est dotée de l'Atout "Discrète" ; elle lancera donc 2D6 avec Le Corps.

JAUGES

2 Jauges vont permettre aux personnages de se dépasser et ainsi avoir la possibilité d'obtenir plus d'un succès par action. Comprises entre 1 et 6, elles sont comme une réserve de dés qui diminue en fonction des efforts entrepris et des événements vécus. Les Jauges se régénèrent en se reposant et en prenant soin des uns et des autres.

Jauge de Ferveur : elle va retranscrire l'énergie et la fatigue. Puiser dans la Ferveur permet de relancer 1D. Cette décision peut être prise avant comme après un jet.

Jauge de Quiétude : elle va traduire la concentration et l'angoisse. Puiser dans la Quiétude permet d'ajouter 1D à lancer. Cette décision doit être prise avant un jet.

Il est possible pour un personnage de puiser jusqu'à 2D dans les 2 Jauges en même temps. Ainsi, il n'est pas interdit de se retrouver avec 5D à lancer (le dé de base, 2D de Quiétude et 2D de Ferveur).

Au cours du voyage jusqu'au Temple, les Jauges vont diminuer sous l'effet de la fatigue, de la faim, de la peur et des blessures. De nombreux phénomènes risquent ainsi de réduire de 1 à 2D l'une ou l'autre de vos Jauges, ou les 2 à la fois.

Au commencement de la partie, les Jauges ne sont pas à leur maximum comme indiquées sous chaque personnage.

La famille marche depuis plusieurs heures sans s'arrêter jusqu'au prochain croisement qui les mènera au sommet du col. Le meneur décide que Mère et Enfants perdent 1D de Ferveur.

Benjamine aperçoit la silhouette d'une énorme créature de l'Ombre. Elle est susceptible de perdre 1D de Quiétude.

Si une Jauge arrive à 0, le personnage est dans un état émotionnel ou physique particulièrement fragile. Il faut s'arrêter et prendre du repos. Si jamais la Famille décide de continuer avec un personnage dont l'une des Jauges est à 0, celui-ci est dans l'incapacité de lancer les dés.

DÉGÂTS

Subir une attaque inflige des dégâts qui sont répercutés sur la Ferveur. Si une attaque est un succès, il faut relancer le D6 dont la valeur obtenue équivaut aux points à retirer de la Ferveur de l'attaqué. Pour une attaque au corps à corps, il faudra effectuer un test de Corps. Pour une attaque à distance, ce sera avec Main.

- Les dégâts ne peuvent pas dépasser la valeur du Trait utilisé pour l'attaque

ADVERSAIRES	FERVEUR
Créature de l'Ombre	8
Humain	4
Autres	hors-jeu avec 1 succès

Cadet tire à l'arc sur un loup. Il obtient 4 sur son test de Main. Le loup perd 4 de Ferveur.

SOUTIEN

En tant que Famille, les Enfants et la Mère se soutiennent et s'entraident de leur mieux. Si un personnage est dans une situation critique (comme une Jauge à 0), un membre de la Famille peut lui venir en aide. Ceci a pour effet d'imposer un minimum de 2 succès aux prochains tests du personnage qui aide et toute dépense de dés des Jauges est multipliée par 2.

Benjamine est épuisée. Mère décide de la porter sur son dos. Après une heure de marche, elle perdra 2D de Ferveur au lieu de 1.

Mère veut traverser une passerelle en piteux état au-dessus d'un ravin avec Benjamine sur le dos. Là où d'ordinaire il aurait suffi d'un succès pour réussir, Mère doit désormais en obtenir au moins 2.

MENACE

Une 3ème Jauge intervient pour ajouter en tension : la **Jauge de Menace**. A chaque fois que la Famille s'arrête ou met du temps à traverser un lieu, la Menace augmente de 1. Une fois arrivé à 3, quelque chose de menaçant rôde à proximité. Il peut s'agir de pillards ayant suivi la trace des Enfants et Mère. Ou il peut s'agir d'une créature ou un groupe de créatures de l'Ombre qui a pris en chasse la Famille.

Une meute de loups, un ours, une énorme chauve-souris, un groupe de chasseurs, une nuée d'araignées, etc.

Feuille de Personnage

Nom :

Archétype :

L'œil

La Main

Le cœur

La Tête

Le corps

L'Esprit

Vigueur : /_____

Quiétude : /_____

Atouts :

Possessions :

L'aventure

Quelques conseils préalables :

- Le jeu est prévu pour privilégier l'ambiance et la narration conjointe : n'hésitez pas à intégrer les idées de vos joueureuses dans les descriptions, à rebondir sur leurs paroles.
    - *Max déclare que son personnage pleure. Le conteur enchaine : « Alors que les larmes de l'Ainée tombent sur le sol … »*
- La musique aide beaucoup à conceptualiser une ambiance. Ecoutez la bande son proposée mais n'hésitez pas à ajouter des morceaux qui vont vous aider à évoquer des moments, des situations ou des paysages.
- La gestion de la lumière est importante. Sans rentrer dans le simulationisme, une torche ne dure qu'un temps, un feu doit être alimenté, les brusques changements de lumière rendent aveugles. Et dans le noir, les autres sens sont exacerbés. Insistez au maximum sur les éléments auditifs, sur le toucher, sur les odeurs.
- TW Mort : la mort pourrait intervenir lors du périple de la famille, n'hésitez pas si un.e joueureuse fait quelque chose d'incroyablement stupide avec son personnage. Le monde est dangereux et il ne faut pas donner le sentiment que quoi qu'iels font il n'y aura pas de conséquences. Cependant le deuil familial est une thématique compliquée à aborder en jeu, ne soyez pas punitif pour des points de règles ou un mauvais jet de dès.
- Est-ce qu'il faut donner un nom aux archétypes ou les garder anonyme ? Discutez-en avec vos joueurs. Il y a des pours et des contres aux deux possiblités.

Chapitre 1 : La fuite

Exposition :

C'est l'Aube d'un lundi matin. Le Septile devrait se terminer, mais depuis la fenêtre de leur chambre, les enfants observent des hommes armés prendre d'assaut le château. Les enfants se racontent quelques souvenirs joyeux pour se donner du courage : « Comment l'Ainée a tenu la Benjamin pour la première fois dans ses bras. Comment le Cadet a volé des pommes pour ses sœurs l'an dernier à la fête du village…. Laissez les joueurs faire connaissance, développer des histoires communes et des ressentis entre les personnages.

Action :

Les Enfants sont récupérés par Mère. Il faut fuir le château qui est en proie à l'envahisseur. Les claquements d'épée et les cris d'agonie commencent à se faire entendre dans les couloirs. La cavalcade débute. Il faut également se munir de quelques provisions et possessions pour le voyage. Entrer discrètement dans les réserves, retourner dans l'armurerie de père… Lors de leur exploration, ils voient que leur père qui s'était enfermé pour le Septile a disparu de sa cellule.

Chapitre 2 : Les pillards

Exposition :

Une fois à l'extérieur du château, la Famille est interceptée par individus venus piller les lieux, tous masculins. Les Enfants peuvent être agrippés de force et Mère agressée verbalement. Les hommes sont menaçants et montrent clairement l'intention d'en finir avec les habitants du château.

Il faut que cette scène soit tendue et elle pourrait faire perdre quelques dés de Quiétude.

C'est par miracle que les individus sont pris de stupeur face à un événement incroyable dans le ciel : Alors que le Soleil commençait à se lever, il est immédiatement dissimulé par une ombre qui se propage partout sur la surface de Sol : c'est l'Eclipse qui démarre.

Action :

Soit la Famille en profite pour s'échapper, soit les individus sont pris de panique. La fuite doit être éperdue, et se faire dans tous les cas dans l'urgence.

Chapitre 3 : première pause

Exposition :

Après une fuite mouvementée, les joueurs perdent leurs poursuivants à l'orée d'une forêt, usuellement magnifique et apaisante, aujourd'hui repoussante et menaçante, sombre. On entend au loin des cris d'animaux, mais la plupart du temps c'est un silence malaisant qui va accompagner la discussion concernant la suite des évènements.

Mère a entendu parler du Temple de Sol. Elle doit convaincre ses enfants effrayés que c'est la bonne chose à faire. Il y a dans la légende deux trajets possibles (voir carte) : traverser la rivière ou tenter la traversée de la forêt pour atteindre la grotte qui doit mener au Temple. Ensemble, ils vont ensuite décider s'ils doivent traverser la forêt ou tenter de rejoindre la rivière.

Action :

Il faut s'organiser pour se nourrir, et dormir. Le matin, les personnages prennent la direction choisie la veille au soir.

Chapitre 4.1 : La forêt

Les personnages traversent la forêt. La menace augmente régulièrement. L'ambiance est sordide, pesante. Les craquements quand ils marchent sur des branches mortes les font sursauter. Leurs torches faiblissent au fur et à mesure. Il est très difficile de s'orienter. Faites régulièrement monter la pression par des jets.

Après quelques temps, ils sont attaqués par une meute de loup. Qu'iels combattent ou qu'iels fuient ils se perdent dans la nuit.

Après quelques heures de sommeil suivant leur combat, iels marchent encore puis iels arrivent dans une clairière. Un groupe d'hommes atteint de Malström danse dans la nuit au son de tambours primitifs et avec des cris gutturaux, ils assistent au sacrifice de l'un d'entre eux (TW : selon le groupe il est possible de rendre la scène graphique) et il va falloir les éviter ou les affronter également.

Quelques heures de marches plus tard, iels vont tomber sur une cabane, bien approvisionnée et qui semble avoir servi récemment. Vont-iels se saisir des provisions de la personne ? Remplacer ce qu'ils auront pris ? Laisser un paiement. Dans tous les cas ils vont trouver une carte et une boussole pour s'orienter et le lendemain soir, ils arriveront au passage souterrain.

Chapitre 4.2 : La grotte

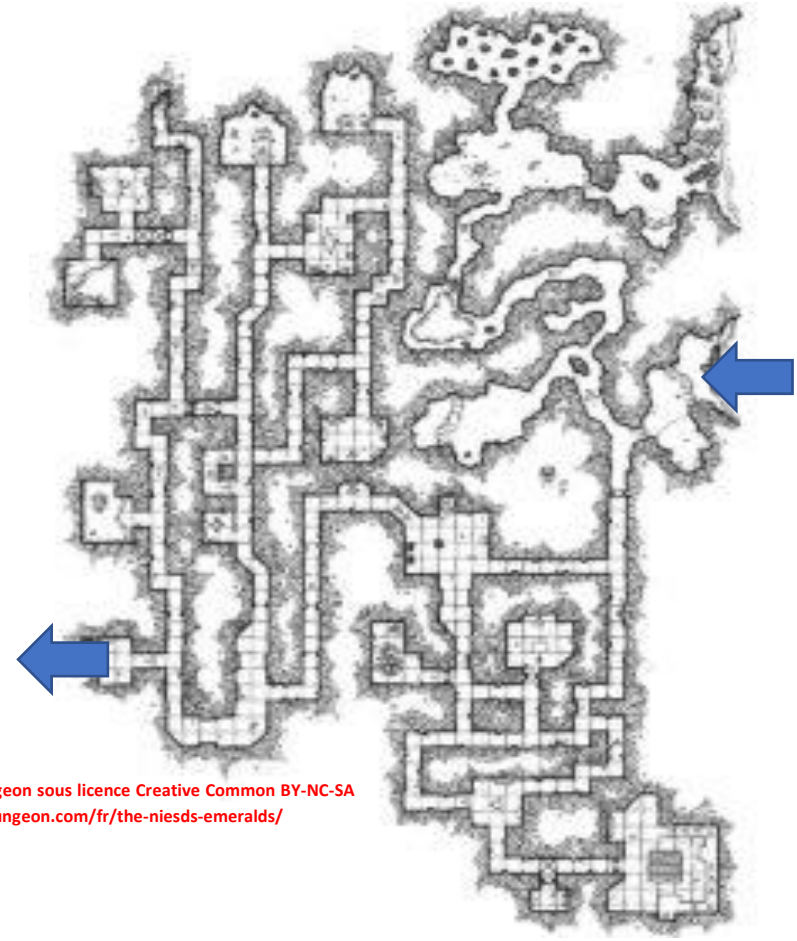
Ouverte à flanc de montagne, la grotte n'inspire pas confiance. Cependant les personnages découvrent vite qu'elle a été étayée et sécurisée comme une mine.

Cependant, une fois entré.es dans la grotte, d'autres péripéties vont leur arriver. Avec un oxygène réduit, les torches éclairent de moins en moins. La grotte est un véritable labyrinthe. L'entrée se fait sur la droite de la carte ci-dessous et la sortie vers le Temple est sur la gauche.

Plusieurs évènements vont se dérouler dans les grottes :

- Iels sont attaqués par des chauves-souris géantes
- TW Cannibalisme : une femme les mène vers son mari devenu cannibale qui dévore une grande partie des gens qui rentrent dans la grotte.

- De nombreux pièges jalonnent les pièces de la grotte : piques qui montent du sol …



Carte par KosmicDungeon sous licence Creative Common BY-NC-SA 4.0 : https://kosmicdungeon.com/fr/the-niesds-emeralds/

Chapitre 5 : La rivière

S'iels font le choix d'aller vers la rivière, ils se rendent vite compte qu'iels ne sont pas les seuls à s'être décidés pour éviter la forêt, et c'est une véritable colonne de réfugiés constituée à la fois de gens marchant sur les chemins de hâlage le long de la rivière, mais aussi de très nombreuses petites embarcations : barques, radeaux …

Ils peuvent ainsi soit se trouver, soit confectionner une embarcation, soit marcher avec la colonne de réfugiés le long de la rivière.

L'ambiance est moins stressante qu'elle ne l'aurait été dans la forêt, mais au milieu de gens désespérés les choses ne sont pas tant plus faciles.

- Iels assistent à des bagarres pour de la nourriture.
- Mère est prise à partie par des réfugiées qui lui en veulent de n'avoir pas su guider la population au travers de l'Eclipse et de fuir ses responsabilités.
- Leur nourriture est volée.

La nuit perpétuelle nuit fortement au cycle circadien des réfugiées et même les femmes ou les ados, normalement intouchés par le Malström, deviennent irritables et nerveux. Les périodes de marche se succèdent aux périodes de sommeil.

Après quelques périodes, iels croisent un premier avant-poste, le long de la rivière. Il est brûlé et iels assistent (TW mort et tortures) à un spectacle horrible : des corps torturés sont pendus, des membres arrachés, écorchés. Le spectacle les choque terriblement.

Le second avant-poste présente un spectacle similaire.

Lorsqu'iels arrivent près de la ville, la colonne est chargée par une armée d'hommes redevenus bêtes, les yeux fous, et il leur faudra une nouvelle fois courir.

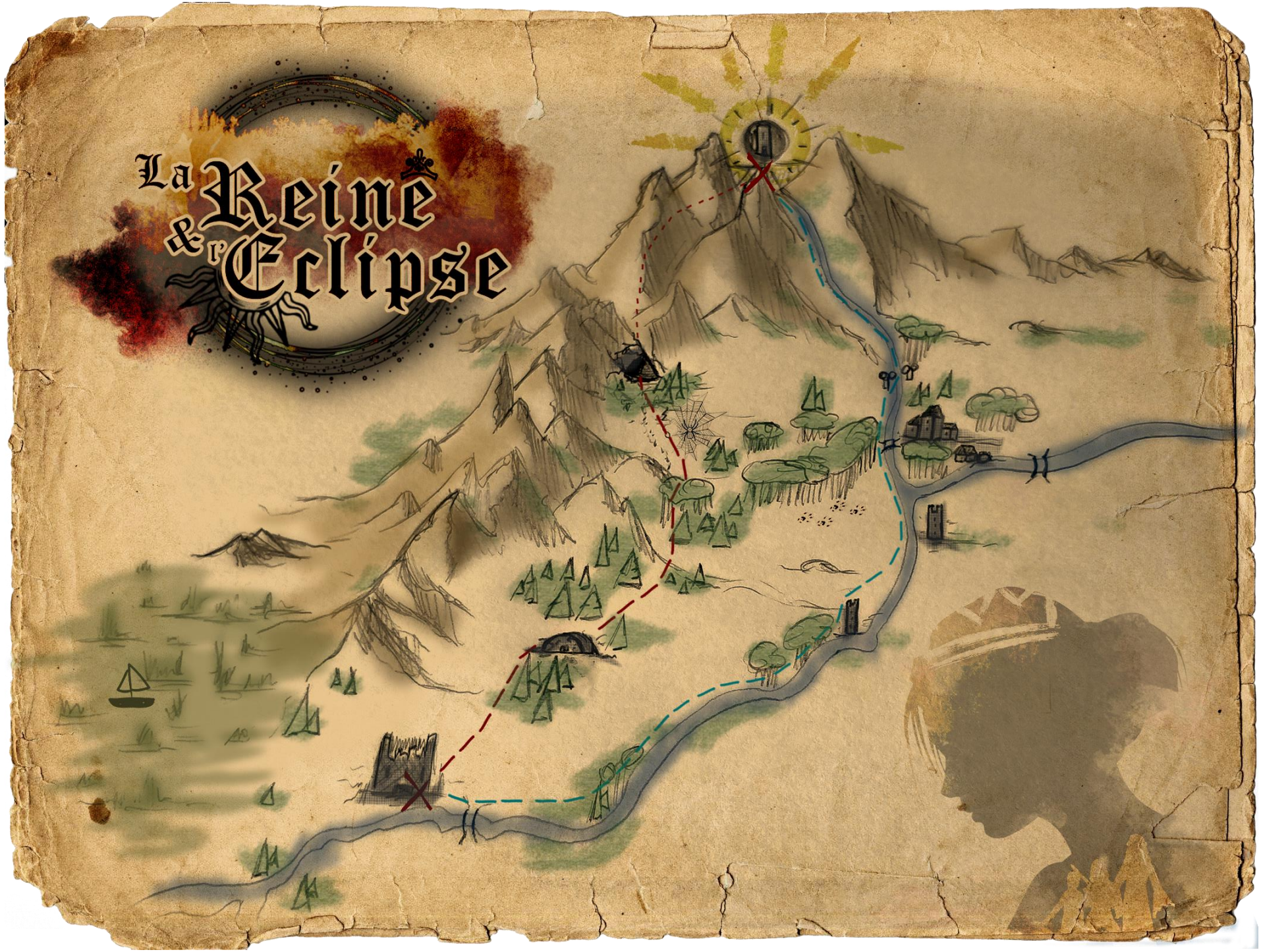
Enfin, après quelques cycles, iels ont le choix : soit ils doivent bifurquer vers l'est et prendre le chemin de la grotte. La traversée vers la grotte se passe sans encombre, mais iels vont ensuite affronter les péripéties du chapitre 4.2. L'autre possibilité est de partir à l'assaut de la Montagne. Vous pouvez reprendre là aussi la majeure partie des péripéties de la grotte en les adaptant.

6 - Rejoindre le Temple

A la sortie de la grotte ou à l'arrivée en haut de la Montagne, iels sont surpris par une chose : la lumière. Ils sont aveuglés, puis discernent doucement les détails du temps : construit à flanc de falaise, à une altitude très élevée, il s'agit d'un bâtiment en pierre de taille, gigantesque, pouvant probablement abriter des milliers de personnes.

Les portes du bâtiment s'ouvrent. Des femmes en arme et armure dorées les accueillent. Iels sont en sécurité.

FIN ?


La Reine & l'Eclipse

Visuels

- Amatsu
- www.pixabay.com

Carte :

- Carte par KosmicDungeon sous licence Creative Common BY-NC-SA 4.0 : https://kosmicdungeon.com/fr/the-niesds-emeralds/