



Þrygssandhættir



« Nous déposons au pied du monde cette gerbe de chrysanthèmes afin de ne pas oublier qui nous étions et qui nous serons. »

Par Tunime, sur une idée de KcoQuidam développée par K7 pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

L'antimonde était notre endroit notre vie et notre avenir. À la citadelle, nous célébrions les victoires, nous dansions et nous nous enivrions de chansons et de victuailles. Le jour de la chute, une rune faite de flamme et de lumière aveuglante embrasa le ciel. Le plus grand mage de la citadelle qui répondait au nom d'Anagarthème observa la rune et s'évanouit. "Une rune inconnue m'a embrasé l'esprit", avait-il dit à son réveil. Il demanda le rassemblement de l'ensemble des habitants de la citadelle. L'antimonde arrivait à sa fin. Il fallait réveiller l'Ancien Monde pour permettre de renouveler le cycle. Pour cela quatre personnes seraient envoyées dans le Nouveau Monde pour veiller à la régénération. Il fallait aller au gouffre de l'oubli. Lieu dangereux et impitoyable.

Chrysanthème est un jeu pour 4 personnes ou plus. Les joueuses incarnent les destructeurs de l'antimonde qui effectueront le périple de la résurrection et la maitresse du jeu ou MJ décrira les manifestations du mal qui se mettront sur la route des personnages.

L'antimonde, antithèse de la vie et de l'avenir annonçait sa fin en embrasant le ciel de la rune de la fin des temps joyeux. Le soleil noir et bleu de l'antimonde éclairait la citadelle. Bastion de l'Anagarthème. Sage parmi les sages. Observait l'antimonde depuis sa création et observerait sa fin.

Il lui fallait des élues. Porteuse de l'avenir pour que le cycle de la réincarnation puisse se poursuivre. Qu'un Nouveau Monde émerge de l'ancien et que ce monde puisse survivre au travers. Des élues capables d'abandonner la félicité de ce monde et ceux qu'elles ont côtoyés depuis l'aurore de leur existence. Le choix ne sera pas facile. Et nul ne pourrait prédire ce qu'il adviendra...

Nos émotions

Les élues sont choisies pour leurs capacités à avoir des émotions. À ressentir la puissance de l'empathie, du doute, des certitudes et de la rage. Ces émotions seront les pierres blanches qui marqueront le passage de l'antimonde dans le grand cycle de la réincarnation.

Le jeu se joue avec un paquet de cartes classique de 52 cartes par joueuse. Le dos des cartes doit permettre de différencier les différents paquets, car les cartes ne seront jamais utilisées telles quelles, mais toujours mélangées avec des cartes provenant des autres paquets des joueuses. Il faut pouvoir distinguer quelles cartes proviennent de quel paquet.

Ces cartes sont les émotions des joueuses.

♣ Les trèfles représentent le doute, le scepticisme ou encore la perplexité.

♠ Les piques la certitude, l'assurance et même la vérité.

♦ Les carreaux l'empathie, la compassion et parfois la considération.

♥ Et les cœurs la rage, l'intimidation et enfin la violence.

Le paquet collectif est gardé derrière son écran ou à proximité face caché par le MJ, qui a la responsabilité de le mélanger et qui peut consulter ce qui a été ajouté à tout moment.

Au début de la partie, un paquet collectif est formé des cartes provenant des paquets de chaque joueuse. Chacune d'elle choisit librement et secrètement huit cartes qu'elle souhaite intégrer au paquet collectif.

À chaque fois que le groupe effectue un repos ou qu'une ellipse dans l'histoire est effectuée, tous les membres du groupe ajoutent secrètement une à trois cartes de son choix au paquet collectif, de façon que celui-ci contienne de nouveau un minimum de huit cartes.

Les joueuses n'ont jamais le droit de s'exprimer quant aux cartes qu'elles ont intégrées au paquet et ne peuvent consulter le paquet commun. Elles pourront consulter à tout moment la défausse qui sera visible pour l'ensemble des élues et de la maîtresse de jeu.

Lorsque l'ensemble des paquets des joueuses sont vides ou qu'il est impossible de former, un paquet collectif de 8 cartes minimum, les cartes contenues dans la défausse et les cartes restées dans le paquet collectif sont redistribuées entre les propriétaires d'origine. Pour cela, aidez-vous des dos de cartes. Puis reformez le paquet collectif comme en début de partie.

« Lorsque notre esprit est épuisé. Lorsque nous sommes à court de souffle. Lorsque nous avons besoin de rêver alors il est temps de poser son couchage, de regarder le ciel et d'entonner un chant pour se souvenir et avancer le lendemain. » - Anagarthème

Jouer sans émotion

Dans ce livret, vous trouverez de nombreux tableaux qui fonctionnent à l'aide de tirage de cartes. Cette méthode de jeu est idéale si vous n'avez pas le temps de planifier chaque étape, si vos joueuses n'ont pas d'idée à exploiter, que vous voulez prendre une nouvelle direction ou quand vous souhaitez changer de décors pour votre partie.

Pour ce faire, tirez au hasard une carte dans le paquet commun et reportez-vous au tableau que vous voulez utiliser. Remettez ensuite la carte dans le paquet commun si celui-ci fait 8 cartes ou moins sinon défaussez-la.

Si vous avez peu de temps pour votre partie, vous pouvez demander à vos joueuses de prendre au hasard 10 cartes de leurs paquets de mélanger puis d'en écarter deux. Les cartes conservées formeront un paquet commun rapidement pour le reste de votre aventure.

« Vos émotions sont votre force. Mais n'oubliez jamais que vous êtes aussi faillible et qu'il est bon de faire confiance de temps en temps. » - Anagarthème

Agir

« Ne tentez pas, faites. Ne reculez pas, avancez. Ne pliez pas, restez droites. » - L'Anagarthème

Quand une joueuse entreprend une action importante au résultat incertain, la maîtresse de jeu pioche une carte du paquet collectif et la montre au groupe. La joueuse ayant tenté l'action peut accepter le tirage ou en demander un autre, sans limites. Une carte tirée est toujours mise dans la défausse.

Avant le tirage, dans le cas d'une action particulièrement difficile, la maîtresse peut annoncer une valeur minimum de carte et/ou une couleur qui permettront d'indiquer si la carte est positive ou négative. Les cartes sans valeurs affichées telles que les valets ont une valeur de 11, les reines de 12 et les rois de 13. La MJ est encouragée à effectuer un arbitrage spécifique à la carte qui a été tiré, et à ne pas se contenter d'une simple logique échec/réussite.

♣ Tirer un trèfle permet de récolter des informations, d'échapper à un piège ou de faire preuve de ruse.

♠ Les piques permettent de faire preuve de sang-froid, d'éviter la surprise et d'influencer autrui par sa force de caractère.

♦ Les carreaux permettent d'aider, de soigner ou de comprendre autrui.

♥ Enfin, les cœurs permettent de triompher d'une injustice ou d'effectuer des actions physiquement ou psychologiquement fortes.

Un personnage peut décider de résoudre positivement une action sans tirer de carte (ou après un tirage désavantageux, qui est donc ignoré) en acceptant d'en payer le prix. Il est possible d'effectuer ce sacrifice pour l'action d'un autre personnage. Le prix à payer peut ou non être annoncé par la maîtresse de jeu. Plus l'action est difficile et héroïque, plus le coup en est grand. Cela peut aller de la perte d'un objet à la mort.

Payer le prix

« Nul ne peut avancer sans jamais tomber » - Anagarthème

Lorsque la carte tirée est négative ou quand un joueur choisit de payer le prix, la maitresse du jeu indique le résultat de la situation. La joueuse n'a pas le choix de choisir ce qu'elle a payé. Ce choix appartient uniquement à la maitresse du jeu.

Le prix à payer peut-être varier. Les élues peuvent perdre des objets chers ou bien changer entièrement leur voyage.

Ci-dessous un tableau pour vous aider à faire payer le prix aux élues :

Résultat sur un tirage de carte	Le prix à payer
1	Le personnage va se réincarner dans une des nouvelles vies qui ont été ramenées par le cycle de la réincarnation.
2	Un souvenir cher à disparu. Il va falloir rebrousser chemin pour le retrouver.
3	Votre pouvoir noir a été dérobé par un habitant de l'antremonde.
4	Trois cartes du paquet commun sont tirées au hasard et l'élue doit choisir l'une d'entre elles qui seront utilisées pour la prochaine action nécessitant une carte.
5	Un interlocuteur important refuse de parler aux élues estimant qu'elles ne sont pas dignes de confiance.
6	Vous perdez la route vers la prochaine étape.
7	Une des étapes prend une forme monstrueuse et grotesque.
8	Un esprit du passé de l'élue refait surface. Il s'oppose ouvertement au cycle de la résurrection.
9	Une des élues se retrouve séparée du reste du groupe.
10	Un objet important pour le prochain sanctuaire a été dérobé par un des sbires de l'antimonde.
11	Une malédiction affaiblit temporairement les capacités physiques et mentales de l'élue. La prochaine carte tirée sera forcément un 1.
12	Un allié proche de l'élue la trahit en dévoilant un secret crucial à un adversaire.
13	Le pouvoir noir se met à agir de façon erratique et le personnage succombe au mal.



La magie de l'antimonde

« Le pouvoir noir est comme un vent qui souffle. Il n'est ni brulant ni froid. Il est comme la caresse la plus douce que vous ayez jamais connue. Il est comme l'eau de source pure et cristalline qui abreuve la voyageuse assoiffée. Prenez garde à faire appel à lui. Une fois que vous avez goûté à ses joies, il peut tout vous prendre » - Anagarthème

Les joueuses peuvent faire appel à la magie de l'antimonde, restes de l'incarnation de leur monde qui meure et agonise. Cette magie s'appelle le « Pouvoir noir » et seules les élues ont le don qui en permet son utilisation. Ce formidable pouvoir permet de réaliser presque tout et le personnage qui l'utilise doit annoncer quelle est la finalité du pouvoir.

Malheureusement, elles doivent en limiter l'usage sous peine de céder au même mal et ont l'influence qui ronge l'antimonde. Lorsqu'un personnage veut lancer un sort, la MJ annonce laquelle des couleurs devra être tirée depuis le paquet de cartes commun pour effectuer le sortilège.

Les cartes représentent les bases du pouvoir noir et ses quatre formes.

- ♣ Les Trèfles sont pour la divination.
- ♠ Les Piques pour l'influence mentale et le contrôle météorologique.
- ♦ Les Carreaux pour le soin et la télépathie.
- ♥ Et les Cœurs pour la magie de combat.

Après l'annonce, la joueuse décide si elle lance son sort ou non. Si elle choisit d'utiliser le pouvoir noir, la maitresse de jeu pioche des cartes, une par une, jusqu'à tirer la bonne. Toutes les cartes ainsi tirées sont défaussées. Si le paquet se vide sans que la bonne carte soit tirée, le mal prend le contrôle (voir plus loin).

Le départ

« Je vous ai fait venir ce jour, car le périple de la résurrection doit commencer. Notre monde touche à sa fin. Ne pleurez pas. Il est temps de vous hâter vers le gouffre pour que ce périple ait une chance de réussir. » - Anagarthème -

Toutes les joueuses choisissent un nom pour leurs personnages, quel lien unit ce personnage aux autres et quel talent ils peuvent apporter au voyage.

Les talents sont multiples et peuvent être aussi bien très circonstanciels que très communs.

Ci-dessous quelques exemples de talents que les élues peuvent avoir :

Résultat sur un tirage de carte	Votre talent
1	Vous pouvez sauter de très longues distances.
2	Votre chant apaise même les esprits les plus troublés.
3	Vous savez parfaitement naviguer sur les mers et les océans.
4	Votre cuisine est délicieuse et ravit les papilles.
5	Votre beauté surnaturelle subjugué tout le monde.
6	Vous êtes tellement intrépide que la peur ne vous fige pas sur place.
7	Vos sens sont très développés et il vous est facile de les utiliser pour pister.
8	Vous avez toujours été la meilleure à cache-cache.
9	Les mécanismes n'ont aucun secret pour vous.
10	Vous escaladez toutes les parois avec aisance.
11	Vous maniez les armes comme une grande maîtresse.
12	Vous savez soigner presque tous les maux.
13	Vous pouvez fabriquer n'importe quel objet avec peu de chose.

Deux fois dans la partie, le personnage pourra l'utiliser pour résoudre une situation à son avantage sans effectuer de tirage ou à la suite d'un tirage désavantageux, qui sera ignoré. Une fois le talent déterminé, chaque personnage exprime un espoir, une peur ou un regret. Ces derniers aideront la MJ à créer des étapes dans le voyage des personnages.

Le périple de la résurrection

Sur le chemin, le groupe va faire face aux conséquences de la disparition de l'antimonde : démons en déroute, des communautés devant faire face à des pénuries de vivres, malédictions ayant perdu leur sens, etc. Il est semé d'embûches et très difficile à emprunter.

Le périple est obligatoire pour la survie de l'univers. Si le voyage venait à échouer, l'univers serait alors détruit et un nouveau big bang aura lieu détruisant l'antimonde, l'antremonde et les mondes à venir.

Il est important de composer son aventure. Chaque regret, peur ou espoir a la possibilité de former un des éléments du voyage. Sur une feuille blanche, dessinez votre point de départ qui lors de la première fois sera la citadelle. Dessinez ensuite le point d'arrivée, qui pour cette première fois sera le gouffre, le plus éloignée possible de la citadelle et enfin dessinez un lieu qui correspond à l'un des regrets, une peur ou l'espoir fournis par une des joueuses. Si les joueuses le souhaitent, elles peuvent fournir plus d'information.

Pour vous aider à créer une étape en tant que maitresse, écrivez l'émotion sur une feuille. Imaginez un lieu ou un personnage qui représente cette émotion et dessinez-le. Indiquez la mission que vous donneriez pour résoudre un problème lié à cette émotion. Découpez cette image et placez-la à proximité de la précédente étape.

Voici quelques exemples sous forme de table pour un tirage de cartes aléatoire que vous pouvez utiliser en faisant piocher dans le paquet commun :

Résultat sur un tirage de carte	Nouvelle étape
1	Un champ de fleurs blanches, les tyllènes, qui endorment les gens qui s'en approchent. Au centre, plusieurs personnes sont paisiblement en train de dépérir. Le contact des fleurs inflige des brûlures puis, en plusieurs heures, la chaire se dissout et est absorbée par ces plantes carnivores.
2	Des ruines emplies de démons lézards géants en chasse. Leurs yeux ne perçoivent que le mouvement et les sources de lumière vives, mais leur ouïe est très fortement développée.
3	Une communauté pille des ruines souterraines. Retrouver la clé runique nécessaire pour activer les différentes portes et traverser les ruines ne sera pas facile, et si la famille qui l'a récupérée apprend sa valeur, elle exigera un prix élevé.
4	Une vieille érudite prétend avoir réussi à exorciser un démon qui avait pris possession de son chien, puis à l'apprivoiser, une fois qu'il eut repris sa propre forme, qui est monstrueuse.
5	Un puissant vent balaie une plaine et la poussière que cela déplace égare les voyageurs. Un village frontalier dispose des outils de navigation nécessaires à la traversée.
6	Un village est composé uniquement de jeunes enfants et tous ne se souviennent plus pourquoi il n'y a aucun adulte. C'est la faute à une malédiction qui retransforme les gens en enfants une fois qu'ils ont l'âge adulte.
7	Un lac souterrain illuminé par des pierres phosphorescentes abrite des poissons translucides dont les os sont visibles. Quiconque boit l'eau du lac rêve de souvenirs d'inconnus ayant péri ici.
8	Une tour renversée dont les murs intérieurs sont recouverts d'anciennes peintures murales montrant des rites oubliés. Le sol de la tour est en réalité un plafond, et tout mouvement est inversé.
9	Un désert de sable noir parsemé de statues figées d'animaux et d'humains. Le sable est brûlant de jour et glacé de nuit. Les statues, selon la légende, seraient d'anciens voyageurs pétrifiés par un sort ancien.
10	Une forêt où les arbres chuchotent aux passants. Les feuilles, une fois touchées, provoquent des visions brèves du passé de la forêt et de ses habitants disparus.
11	Une ancienne arène où des squelettes de créatures fantastiques sont figés dans des postures de combat. L'arène s'active la nuit, ramenant brièvement les combattants à la vie pour un duel éternel.
12	Un village niché dans des montagnes enneigées où le temps semble figé. Les habitants agissent selon des cycles répétitifs et ne semblent pas percevoir le passage des jours.
13	Une puissante créature mythique cherche à laisser son souvenir derrière elle et sait où se trouve la prochaine étape du cycle de la résurrection.

« Il n'est nulle épreuve que vous ne saurez résoudre » - Anagarthème

La destination

Le gouffre est le passage qui permet de passer à l'antremonde pour la régénération. L'antremonde est une version brisée du monde tel que vous le connaissez. Il ne deviendra un monde complet que si la restauration a lieu.

Juste avant que les quatre élus traversent le gouffre, la MJ compte les cartes du paquet collectif puis les écarte définitivement du jeu. Les doutes, les certitudes, l'empathie et la rage sont ainsi laissés dans l'antimonde tel l'amour laissé.

Dans le cas où le paquet collectif ne pourrait être reformé par un minimum de huit cartes par élus après le gouffre, le périple touche à sa fin et le cycle de la résurrection est un échec.

Vous pouvez réutiliser cette mécanique à plusieurs reprises si vous envisagez de faire échouer les joueuses au périple de la résurrection.

Enfin les personnages entreprennent le voyage de la résurrection en se jetant dans le gouffre pour atteindre l'antremonde. Et un nouveau chemin est à créer ensuite.

Succomber au mal

« Si vous avez succombé au pouvoir noir. N'ayez crainte. Vos amis seront là pour vous aider à vous relever. » - Anagarthème

Le Mal est la volonté de l'antimonde qui cherche à ne pas réaliser la résurrection du monde. Succomber au mal indique que le personnage fera une action ou déclenchera un événement qui retardera ou annulera la résurrection tant qu'il ne sera pas résolu. Ces événements peuvent même prendre la forme d'étapes. Gardez en tête que ces événements ne sont pas à l'avantage du personnage qui a succombé. Ce sont des épreuves qui jonchent la route et qui sont faites pour ralentir ou pour empêcher les élus d'arriver à la fin du cycle de la résurrection.

Ces situations peuvent être nombreuses et elles ont pour but de stopper et de mettre fin au périple de la résurrection.

Voici un tableau vous donnant des pistes sur les possibilités :

Résultat sur un tirage de carte	Le personnage a succombé au mal
1	Le personnage se transforme en démon et agit à l'encontre du groupe pour résoudre les problématiques.
2	La magie devient hors de contrôle et une ville devient le repère de zombies et créatures grotesques.
3	Les habitants d'un village font des choix judiciaires discutables face à des innocents.
4	Un roi despotique et monstrueux apparaît.
5	Un événement de la résurrection provoque l'extinction d'une espèce.
6	Un scientifique de l'antimonde se dresse contre les élus avec des robots mécaniques.
7	Le Roi d'un pays se met à convoiter une relique d'un village isolé.
8	Les habitants d'une ville se transforment en zombies et êtres monstrueux et attirent les humains pour les dévorer.
9	Une créature mythique se réveille provoquant peur et destruction.
10	Un héros important pour la résurrection a disparu.
11	Un double maléfique d'un des personnages se matérialise dans le monde et défait ce qui a été fait par les élus.
12	Le personnage est perdu dans le flux du temps et de l'espace et se réincarne dans une des personnes ou créatures de l'antremonde.
13	La bombe nucléaire a été utilisée.

Il est conseillé à la MJ de ne pas s'interdire de faire succomber au mal les personnages. Cela donnera lieu à de nombreuses nouvelles aventures.

Composer le périple au-delà du gouffre.

Le périple de la résurrection se passe en trois fois.

La première c'est la vie qui doit voir apparaître les arbres, les animaux et même les humains. C'est l'âge de la réapparition. Au cours de cet Âge, le concept de langage est absent et par conséquent, tout le monde parle la même langue, animaux, végétation et humains se comprennent. Les continents, les îles et autres terres reviennent.

Puis vient l'âge de la séparation ou les espèces se séparent et formes clan et le langage devient multiple. C'est aussi l'âge où les humains deviennent évolués, créent des villes et s'éparpillent à travers le monde.

Enfin vient l'âge de l'accomplissement. C'est à cet Âge que les humains développent des technologies avancées, regardent vers les étoiles et que les humains se déchirent volontairement pour de la terre ou des ressources.

Au-delà du gouffre, les élus de l'antimonde parlent toutes les langues et le concept de mort définitive n'a pas de sens pour leur être. Indirectement c'est la magie de l'antimonde qui maintient leur existence. Cette existence prendra fin quand le périple de la résurrection prendra fin.



La résurrection se poursuit

Pour permettre à chaque chose de ressusciter, quel qu'en soit l'âge, il faut entrer dans un des nombreux sanctuaires de la résurrection. Celui-ci peut être gardé par l'une des manifestations de l'antimonde. Les sanctuaires sont la dernière étape d'un âge.

Un sanctuaire est un lieu empli d'émotions et de pouvoir. Il renferme l'essence même de ce qui a été et qui sera.

Ces sanctuaires sont des lieux importants pour le cycle de la résurrection. Le sanctuaire peut prendre de nombreuses formes aussi bien mythiques que très théoriques. Il peut être aussi un marqueur de l'histoire du monde à venir.

Voici un tableau pour vous aider à constituer votre sanctuaire à l'aide d'un tirage de carte.

Résultat sur un tirage de carte	Le Sanctuaire
1	Un dédale sur une île isolée gardée par une créature mythique et monstrueuse.
2	Une grotte profonde et glaciale. Les échos du vent se font entendre.
3	Un temple sous-marin qui est l'ancre de sirène prise au piège par de la pollution.
4	Un château rempli de créatures mortes-vivantes qui sont le résultat d'une malédiction proférée par un ancien dirigeant.
5	Une tour de cristal dans un désert infini, accessible uniquement lorsque les étoiles sont alignées.
6	Un labyrinthe de miroirs déformants qui révèle des visions du passé de l'antimonde et du futur du monde ressuscité.
7	Un canyon mystique où des esprits animaux cherchent le repos ou la réincarnation grâce au cycle.
8	Une bibliothèque infinie dont les murs de livres semblent sans fin, renfermant le savoir de plusieurs âges.
9	Un grand cirque antique où se passe une représentation d'un grand acte théâtral accompagné de courses de chars.
10	Un lac sombre et brumeux, où le sanctuaire émerge seulement au clair de lune.
11	Un village perdu qui ressemble trait pour trait à un des villages de l'antimonde.
12	Une forêt où les arbres tentent de s'en prendre aux voyageurs pour s'agrandir.
13	Un jardin éternel où chaque plante représente un souvenir perdu et précieux de l'antimonde.

L'antimonde se manifeste

Pour permettre à toute chose de continuer à exister, l'antimonde doit disparaître. Néanmoins sa volonté continue à rester vivace et à se battre pour ne pas permettre que le cycle de la résurrection ait lieu. Il tente tout ce qui lui est en son pouvoir pour stopper les élus.

L'antimonde est comme un organisme en train de mourir. Il doit disparaître pour laisser le monde renaître, mais refuse de disparaître.

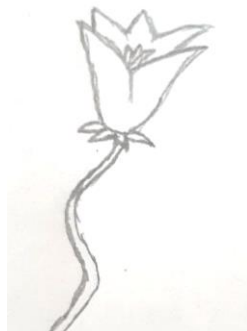
Les antagonistes, les créatures monstrueuses, des phénomènes naturels dangereux sont d'autant de manifestations que l'antimonde prend pour faire échouer le périple. Il arrive même que des personnages de l'antremonde deviennent des agents de l'antimonde.

Voici un tableau d'antagonistes venant de l'antimonde que vous pourriez rencontrer durant le périple.

Résultat sur un tirage de carte	Un Antagoniste
1	Un scientifique fou.
2	Une reine insecte.
3	Le Minotaure.
4	Un Mort vivant qui vole la peau de ses victimes pour prendre leur apparence
5	Un moine renégat qui détrouse les voyageurs.
6	Un Magicien qui capture de jeunes gens pour ses expériences.
7	Une reine peinée et devenue monstrueuse par la perte de ses enfants
8	Un crapaud dictateur, belliqueux, et accompagné de son armée.
9	Un pirate sanguinaire.
10	Un joueur de flûte qui attire les rats en ville.
11	Un couple d'ogres bouché qui dévore les enfants.
12	Un golem de pierre qui tue les imprudents qui s'aventurent dans son domaine.
13	Une version maléfique de l'Anagrathème.

L'échec du périple

Les élus ne connaissent pas la mort. Toutefois, le périple peut échouer si les élus se retrouvent piégés par les manifestations de l'antimonde ou si ces dernières décident de ne pas aller au bout du périple.



Inspiration :

Illusion of Time

Terranigma

Chrono trigger

Chrono Cross

Image :

Freepik cover : https://it.freepik.com/foto-gratuito/primopiano-sul-dettaglio-della-decorazione-con-glitter_16625605.htm#fromView=search&page=1&position=25&uuid=e17c259c-fd26-4f95-902f-d350576ae2fa

KcoQuidam ; Tunime

Synopsis

La fin de votre monde est annoncée. La rune de la fin des temps a embrasé le ciel qui n'avait connu de mémoire que le soleil noir et bleu. Vous avez été désignés par l'Anagarthème pour réaliser le cycle de la résurrection nécessaire au retour du monde véritable. La puissance de vos émotions en sera la clé.