

# Le monde de Théos

## Le Continent de Dragonia

Aux confins de Dragonia, la guerre gronde depuis quelque temps. Trois villages, chacun porteur de son nom, de son symbole et de son identité propre, se tiennent sur le fil du rasoir, conscients que le moindre faux pas pourrait sceller leur perte. Les ressources se font rares, les routes deviennent dangereuses, et chaque village doit désormais rassembler vivres, richesses et soldats pour espérer protéger ses terres et son peuple face au conflit imminent. Les anciens murmurent que Dragonia n'a jamais été aussi proche d'un affrontement total.

## Semaine 1: La Menace fantôme

Alors que tous les regards se tournent vers la guerre imminente, une menace plus sombre surgit des ombres. Des villages entiers sont retrouvés pillés et réduits en cendres, leurs habitants massacrés sans laisser de survivants ni de traces compréhensibles. Les rumeurs se multiplient : esprits vengeurs, armée invisible ou malédiction ancienne réveillée par le sang versé.

Face à l'urgence, trois villages envoient chacune une milice vers les ruines d'un hameau récemment détruit. Cette mission n'est pas une simple enquête, mais une épreuve où chaque décision peut sceller la survie de tous. Pour comprendre et arrêter cette menace, les groupes devront apprendre à se faire confiance et à forger des alliances fragiles.

L'aventure débute à l'orée d'une forêt oppressante, près des vestiges calcinés du village, là où les premiers signes de la Menace fantôme attendent d'être révélés. Le silence y est pesant, seulement troublé par le craquement des branches et le souffle du vent entre les troncs noircis. Une odeur de cendre flotte dans l'air, rappelant la violence récente qui s'est abattue sur ces terres. Chaque pas rapproche les milices d'une vérité inquiétante, tandis que la forêt semble les observer, comme si quelque chose, tapi dans l'ombre, guettait le moment propice pour frapper !

## Semaine 20 juillet

- Coût additionnel au tarif de base : 105\$
- Âges : 10 à 14 ans, mixte

Cinq journées complètes d'aventures.

**JEUDI SOIR** : la Grande Quête, on soupe sur place et dort sous la tente.

## Semaine 2: L'artéfact

À l'issue des événements de la première semaine, les trois milices ne sont plus de simples forces envoyées par leurs villages. Marquées par la violence et les choix difficiles, elles sont désormais endurcies par la guerre. En affrontant la Menace fantôme, elles ont découvert un artefact ancien, d'une importance capitale, dont la véritable nature reste voilée, mais dont la présence attire déjà le danger.

Il devient vite évident que cet objet ne doit pas tomber entre de mauvaises mains. Des forces inconnues se mettent en mouvement, attisées par son pouvoir, et des rumeurs inquiétantes annoncent un déséquilibre grandissant sur le continent. Liées par ce secret, les milices reçoivent une mission de la plus haute importance : protéger l'artéfact coûte que coûte.

Mais la guerre ne touche pas que les combattants. Les habitants non guerriers sont pris au piège, vulnérables face aux pillages et aux forces obscures. Les milices doivent alors choisir entre défendre l'objet ou sauver les innocents, sachant que chaque décision aura des conséquences durables !

## Semaine 3 août

- Coût additionnel au tarif de base : 105\$
- Âges : 10 à 14 ans, mixte

Cinq journées complètes d'aventures.

**JEUDI SOIR** : la Grande Quête, on soupe sur place et dort sous la tente.

A scroll with a speech bubble containing text. The scroll is unrolled, showing a light brown, textured surface. It is held by four wooden rollers at the corners. A large, orange-outlined speech bubble is centered on the scroll, containing the following text:

*Oyé ! Oyé !*  
*Cherchons volontaire*  
*pour les milices en*  
*Dragonía !*  
*Mission : découvrir la*  
*Menace fantôme et*  
*protéger les villageois !*

*Cherchons volontaire  
pour les milices en  
Dragonía !*

*Mission : découvrir la  
Menace fantôme et  
protéger les villageois !*