




Introduction

La communauté se regroupe en silence pendant qu'un soldat vous dépouille de vos affaires et vous passe les fers aux pieds.

« Léthane, tu as la responsabilité de la communauté jusqu'à mon retour. »

Un soudard ricane. Rilda fronce les sourcils.

« Ne te moque pas. L'optimisme est une qualité rare. »

Chaque joueur **bloque** ses cartes  ayant le mot-clef **COMPAGNON**, puis **range** ses autres cartes  n'ayant pas le symbole , y compris celles qui sont bloquées.







Les mines sont amères ; certains préfèrent détourner le regard. Des poings se crispent, les mâchoires se serrent, mais pas un mot n'est prononcé. Dans le cliquètement de vos chaînes, vous abandonnez la Citadelle, qui disparaît dans le lointain.

Attaché derrière le chariot de queue, vous accompagnez le convoi qui fait cap à l'est. Il vous semblait pourtant que la citadelle de Dadachaem s'élevait au nord, à proximité du bois de Ronce Ardente.

Après plusieurs jours de voyage, le convoi finit par atteindre le camp des soudards. Vous êtes éreinté mais soulagé de pouvoir enfin reposer vos chevilles écorchées. Une douzaine de silhouettes brillardes s'agitent autour d'un feu. La nuit est tombée depuis longtemps lorsqu'on daigne enfin vous détacher pour vous enfermer dans une étrange cage métallique.

Préparatifs

(vous n'êtes PAS à la Citadelle)

- Pour ce scénario, vous n'avez pas de tremblesol. Sur la page *Communauté* du feuillet Citadelle, si une case de niveau de tremblesol est cochée, décochez-la.
- Remettez les compteurs de points de vie à 0, puis chaque personnage reçoit les points de vie suivants, en fonction du nombre de joueurs :  55,  25,  15,  10.
- Chaque joueur pioche 2 cartes dans son Deck d'Action pour former sa main de départ.
- **Rangez** les cartes  « L'espoir renaît ! » qui sont **bloquées**.
- N'oubliez pas de consulter vos quêtes secondaires, les cartes de la Mappemonde ainsi que les effets de vos bâtiments construits (rappel : vous n'êtes PAS à la Citadelle).
- Mettez une carte  en jeu. Chaque joueur y place sa figurine.

Arrêtez de lire dans l'immédiat et mettez le marque-page ici.

Vous pouvez sauvegarder votre partie tant que le marque-page est ici.

Lorsque le jeu vous invitera à lire l'ÉPILOGUE, lisez-le, après avoir retiré le marque-page.

ÉPILOGUE

Lisez la conclusion en page 17.