

Préparatifs

(vous êtes à la Citadelle)

- Pour ce scénario, votre tremblesol est de **niveau 3** : cochez la case correspondante sur la page *Communauté* du feuillet Citadelle.
- Prenez les cartes **101**, **102**, **103** et **104**. Elles représentent les quatre comédiens que vous accompagnez.
- Remettez les compteurs de points de vie à 0, puis chaque personnage reçoit les points de vie suivants, en fonction du nombre de joueurs : **45**, **20**, **12**, **8**.
- Chaque joueur mélange son Deck d'Action et y pioche 2 cartes pour former sa main de départ.
- Chaque joueur peut **débloquer** tout ou partie de ses cartes ayant le mot-clef **COMPAGNON**. Pour chaque carte ainsi débloquée, il perd 2 points de vie.
- **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.
- Mettez une carte **075** en jeu. Chaque joueur y place sa figurine.

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.
Arrêtez de lire dans l'immédiat.

ÉPILOGUE

Si vous êtes à la Citadelle, ou si vous n'avez aucune carte « Objectif », les circonstances ne vous auront pas permis de rencontrer Pléthor. Vous ne saurez rien des événements qui vont avoir lieu : votre aventure s'achève ici.

Sinon, si votre score cumulé de  et de  est de 10 ou plus, lisez la conclusion **A** en page 6.
Dans le cas contraire, lisez la conclusion **B** en page 7.