

A low-angle, upward-looking photograph of a large tree trunk. The trunk is thick and covered in rough, brown bark, extending from the bottom center towards the top. The canopy is dense with green and yellow leaves, filling the upper two-thirds of the frame. The sky is a pale, hazy blue with soft, wispy clouds. The overall lighting is bright and natural, suggesting a sunny day.

LIVRE DE SCÉNARIOS

SCÉNARIO : LES MERCENAIRES DU 7^e JOUR

1 - L'EMBUSCADE DANS LE BOSQUET

Introduction :

Le voyage touche presque à sa fin et vous progressez à travers un bosquet dense, ses feuilles dansant sous la caresse d'une brise marine. Chaque souffle d'air chargé d'embruns murmure que la cité d'Oréiss, à l'est d'Ednel, n'est plus très loin. Au loin, les collines bordant la route se découpent sur le ciel pâle, annonçant les derniers obstacles avant votre arrivée.

La calèche que vous escortez suit le chemin sinueux, ses roues grinçant légèrement à chaque virage. Son bois simple, ses ornements discrets, tout en elle évoque un banal moyen de transport. Mais cette apparence modeste est une ruse : à l'intérieur se trouve la fille d'un haut dignitaire d'Oréiss, une figure clé du commerce et de la politique maritime. C'est pourquoi l'attaque frappe comme un coup de tonnerre.

Un sifflement strident brise le calme, suivi du rugissement de brigands dévalant la colline. Leurs armes scintillent sous la lumière déclinante, et vous bondissez hors de la calèche, prêts à faire ce pourquoi vous avez été engagés.

Avant même que vous ne puissiez vous mettre en place, une volée de flèches fend l'air. Les projectiles, tirés par des archers embusqués, s'abattent avec une précision déconcertante, vous forçant à esquiver précipitamment. Derrière vous, les chevaux hennissent, arrachent leurs attaches et s'enfuient, ajoutant à la confusion.

En quelques secondes, le calme du bosquet a cédé la place au chaos. Cette attaque n'a rien d'un simple brigandage. Ces assaillants savaient. Qui, où et quand. Vos armes prêtes, vous échangez un regard déterminé et vous vous élancez vers la colline.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Caravane (à cheval sur les 2 cases)	Plateau	2	1
		3	1
Arbre (1)	Plateau	1	4
Arbre (2)	Plateau	1	10
Arbre (3)	Plateau	2	6
Arbre (4)	Plateau	2	8
Arbre (5)	Plateau	3	11
Arbre (6)	Plateau	4	4
Arbre (7)	Plateau	4	7

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Chien entraîné	Plateau - Roi d. P. : Ennemi	Facile	1	8
Arbalétrier	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	2	9
La Reine des usurpateurs	Ennemi - Boss	Facile	2	12
Mage Rouge	Ennemi - Intermédiaire	Normale	3	10
Membre du clan du 7 ^e jour	Plateau - Roi d. P. : Ennemi	Difficile	4	8
Chien entraîné	Plateau - Roi d. P. : Ennemi	Normale	4	12

Position des héros au choix		
Position 1	1	1
Position 2	1	2
Position 3	2	2
Position 4	3	2
Position 5	4	1
Position 6	4	2

Règles de construction du deck :

Effectuez les règles de construction de votre deck comme indiqué dans le jeu de base.

Chaque héros peut choisir une Essence de corruption puis prendre une Affliction de Niveau 1.

Chaque héros peut choisir un Équipement.

Chaque héros effectue 3 phases de renforcement.

Le deck doit contenir minimum 16 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Tous les héros se trouvent dans la colonne 12. À 5 héros, un des héros doit être dans la colonne 11.

Conditions de défaite :

Un héros est mort et ne peut pas être réanimé.

Règles spécifiques :

Au début de chaque tour des ennemis, tous les héros qui ne sont pas placés sur la case adjacente située à gauche d'un "Arbre" subissent 3 dégâts.

La "Reine des usurpateurs" est retirée du plateau si elle perd sa dernière vie. Et, si la "Reine des usurpateurs" n'est pas le dernier ennemi lorsqu'elle quitte le plateau, chaque héros effectue une phase de renforcement supplémentaire à la fin de l'affrontement.

Butins :

Chaque héros effectue 3 phases de renforcement.

Chaque héros récupère sa carte de Héros : Adeptes.

Chaque héros peut choisir un équipement.

Outro :

Le tumulte du combat s'apaise enfin, les derniers brigands tombant sous vos coups ou prenant la fuite. Parmi eux, une femme aux mouvements étranges disparaît dans l'ombre du bosquet, s'éclipsant sans laisser de trace. Vous échangez un regard, vos armes toujours levées, mais la poursuivre maintenant serait une erreur.

Puis un frisson vous traverse, un doute qui s'insinue lentement. Un instant de flottement s'installe, suffisant pour que la réalisation vous frappe de plein fouet. La calèche !

Le choc vous arrache à votre immobilité et vous vous élancez en contrebas. Lorsque vous atteignez enfin le convoi, vos craintes se confirment. Les portes sont grandes ouvertes, oscillant sous la brise. Les coffres éventrés déversent leur contenu dans la terre battue. Mais ce n'est pas le pillage qui vous inquiète. La fille du dignitaire a disparu.

Le silence se fait pesant, suspendu entre la stupeur et l'incrédulité. Puis l'urgence vous rattrape, mêlée à une colère sourde. Cette attaque n'avait rien d'opportuniste : ils savaient exactement ce qu'ils faisaient, chaque geste de cette embuscade avait été planifié. Ils croient avoir réussi. Vous serrez vos armes... Ils ont tort.

2 - LE PORT ABANDONNÉ

Introduction :

La piste laissée par les brigands vous entraîne loin des sentiers battus, s'éloignant de la route principale vers Oréiss. Alors que le soleil décline à l'horizon, des silhouettes délabrées émergent devant vous : un vieux port abandonné, niché dans une crique oubliée. Autrefois un lieu d'activité florissant, il ne reste plus que des quais à moitié effondrés, des entrepôts croulants et des filets de pêche en lambeaux accrochés aux piliers rongés par le sel.

L'air salé est plus prononcé ici, mêlé aux relents de bois pourri et d'algues en décomposition. Le silence, presque total, n'est troublé que par le clapotis des vagues et le cri lointain d'une mouette solitaire. Mais sous ce calme apparent, une tension flotte. Quelque chose vous observe depuis les ombres.

Un bruit sec résonne, suivi du craquement du bois sous un poids lourd. Vos regards convergent vers un entrepôt partiellement effondré, d'où s'échappent des murmures étouffés et des ombres furtives. Puis tout bascule. Un cri fend l'air.

« Ils nous ont retrouvés ! Retenez-les ! »

Un brigand surgit de derrière un tas de caisses, donnant l'alerte. D'autres silhouettes émergent des recoins sombres,

prenant position derrière les piliers du quai et dans les hauteurs des entrepôts. Ils se préparent à défendre leur prise coûte que coûte.

Vos armes se lèvent instinctivement. Le vieux port devient un champ de bataille où chaque erreur peut être fatale. Mais il n'y a pas d'autre choix. Vous devez récupérer la jeune femme. Avant qu'il ne soit trop tard.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	3	10
Mur (2)	Plateau	4	8
Eau (1)	Plateau	1	6
Eau (2)	Plateau	2	1
Eau (3)	Plateau	2	2
Eau (4)	Plateau	2	3
Eau (5)	Plateau	2	4
Eau (6)	Plateau	2	6
Eau (7)	Plateau	2	10
Eau (8)	Plateau	3	1
Eau (9)	Plateau	3	3
Eau (10)	Plateau	3	8
Eau (11)	Plateau	3	11
Eau (12)	Plateau	3	12
Eau (13)	Plateau	4	3
Eau (14)	Plateau	4	5
Eau (15)	Plateau	4	7

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Arbalétrier	Ennemi - Intermédiaire	Normale	1	7
Guetteur de la garde	Ennemi - Basique	Difficile	2	8
Roi des scelleurs	Ennemi - Boss	Facile	2	12
Brigadier de la garde	Ennemi - Intermédiaire	Facile	3	4
Mage Rouge	Ennemi - Intermédiaire	Normale	4	2
Chien entraîné	Plateau - Roi d. P. : Ennemi	Facile	4	6
Soldat de la garde	Ennemi - Basique	Difficile	4	9

Position des héros au choix		
Position 1	1	1
Position 2	1	2
Position 3	1	3
Position 4	1	4
Position 5	1	5

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 17 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 20 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 8 cartes [Deck de base](#).

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

La “Roi des scelleurs” est retirée du plateau s' il perd sa dernière vie. Et, si le “Roi des scelleurs” n’est pas le dernier ennemi lorsqu’il quitte le plateau, chaque héros effectue une phase de renforcement supplémentaire à la fin de l’affrontement.

Butins :

Chaque héros effectue 3 phases de renforcement.

Chaque héros récupère sa carte de [Héros : Maître](#).

Outro :

Les derniers échos du combat s’effacent, laissant place au bruit des vagues et aux pas précipités des brigands survivants. Se regroupant en hâte, l’un d’eux, un large sourire aux lèvres, saisit une torche enflammée et la jette sur un tas de caisses imbibées d’huile.

« Brûlez, pourritures ! » hurle-t-il avant de se précipiter vers une barque intacte.

Vous comprenez trop tard l’ampleur de leur plan. Les flammes s’embrasent instantanément, dévorant le bois sec et se propageant à une vitesse terrifiante. Alors que le chaos s’intensifie, les brigands brisent les dernières embarcations, s’assurant que toute poursuite depuis la mer soit impossible.

Vos regards se tournent vers une barque qui s’éloigne déjà du rivage. À son bord, la jeune femme que vous étiez venus sauver. Ligotée, impuissante, elle disparaît peu à peu dans l’obscurité des flots. Avec elle, le magicien chauve que vous avez affronté. Son assurance débordante vous irrite autant qu’elle vous inquiète. Droit, bras croisés, il arbore l’assurance d’une victoire certaine.

Les flammes rendent toute poursuite impossible. Forcés de battre en retraite, vous reculez précipitamment pour éviter d’être pris au piège. C’est alors qu’un détail capte votre attention : des documents éparpillés parmi les débris. Vous les ramassez en hâte, le souffle court, vos gestes précipités par la chaleur qui vous encercle.

Une fois à une distance sûre, couverts de suie, vous examinez les papiers récupérés. Parmi eux, un nom revient sans cesse : une taverne dissimulée dans un quartier reculé du port d’Oréiss. Un point de rassemblement pour les mercenaires.

Vous échangez un regard. C’est là que tout se jouera. Avec les premiers rayons de l’aube en arrière-plan, vous vous remettez en route. Ils ont pris l’avantage. Mais la partie est loin d’être terminée.

3 - LE ROI DES PARIEURS

Introduction :

Oréiss se dévoile au détour d’un sentier bordé de collines verdoyantes. La ville côtière, baignée par la lumière dorée de l’aube, s’étire langoureusement le long de la mer. Ses bâtiments blancs aux toits orangés respirent une prospérité tranquille, tandis que le parfum salé de l’océan flotte dans l’air. Pourtant, derrière cette sérénité trompeuse, vos pensées restent focalisées sur un seul objectif : la taverne.

Nichée dans un recoin du port, c’est un bâtiment modeste mais robuste, façonné de bois sombre marqué par les assauts du temps et de l’air marin. Derrière ses fenêtres crasseuses, une lumière vacillante danse sur les murs, projetant des ombres incertaines. La porte, entrouverte, laisse filtrer des murmures feutrés et l’odeur âcre du tabac froid mêlée au malt. Vous entrez.

L’intérieur est sombre et chargé d’une tension invisible. Une cheminée centrale éclaire faiblement la pièce, ses flammes projetant une lueur incertaine sur les visages burinés des habitués. Marins, pêcheurs et autres figures plus discrètes sont éparpillés autour de tables encombrées de chopes et de dés. Pourtant, votre attention se porte aussitôt sur un groupe en retrait, plus statique, plus attentif. Des manteaux épais. Des capes sombres. Un symbole discret,

mais reconnaissable : Les Mercenaires du 7^e jour.

Le craquement du plancher sous vos pas brise le tumulte ambiant. Des discussions s'interrompent. Les mercenaires, eux, ne détournent pas le regard. Ils observent. Ils évaluent. Le silence ne dure qu'un instant, mais il pèse lourd.

Au comptoir, un groupe de marins échange un coup d'œil inquiet. Plus loin, un vieil homme – sans doute le tenancier – frotte nerveusement une chope, sans jamais lever les yeux.

Un homme se lève. Barbe bien taillée, gestes mesurés, assurance palpable. Il vous jauge un moment avant de briser le silence d'une voix grave, teinte de moquerie.

« Vous avez fait une erreur en venant ici. »

Sa main glisse lentement vers la garde de son arme. Le message est limpide. L'affrontement est inévitable. Autour de vous, l'air semble s'alourdir, saturé d'une tension qui frôle le point de rupture. Les civils réagissent aussitôt : certains se précipitent vers la sortie, d'autres se tassent derrière les tables, espérant passer inaperçus. Puis, sans prévenir, tout explose.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	2
Mur (2)	Plateau	2	2
Mur (3)	Plateau	4	2
Porte fermée	Plateau - Vert	3	2

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Table (1)	Plateau - Taverne	2	4
Table (2)	Plateau - Taverne	2	8
Table (3)	Plateau - Taverne	2	11
Table (4)	Plateau - Taverne	2	12
Table (5)	Plateau - Taverne	3	5
Table (6)	Plateau - Taverne	3	8
Table (7)	Plateau - Taverne	3	11
Table (8)	Plateau - Taverne	3	12

Mise en place particulière :

Pensez à lire l'effet des "Table" avant le début de l'affrontement.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Tabouret (1)	Plateau - Taverne	1	4
Tabouret (2)	Plateau - Taverne	1	8
Tabouret (3)	Plateau - Taverne	1	11
Tabouret (4)	Plateau - Taverne	1	12
Tabouret (5)	Plateau - Taverne	2	3
Tabouret (6)	Plateau - Taverne	2	5
Tabouret (7)	Plateau - Taverne	2	7
Tabouret (8)	Plateau - Taverne	2	10
Tabouret (9)	Plateau - Taverne	3	4
Tabouret (10)	Plateau - Taverne	3	6
Tabouret (11)	Plateau - Taverne	3	7
Tabouret (12)	Plateau - Taverne	3	10
Tabouret (13)	Plateau - Taverne	4	5
Tabouret (14)	Plateau - Taverne	4	8
Tabouret (15)	Plateau - Taverne	4	11
Tabouret (16)	Plateau - Taverne	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Saucisson aux noisettes (1)	Plateau	1	7
Saucisson aux noisettes (2)	Plateau	2	1
Saucisson aux noisettes (3)	Plateau	4	1

Saucisson aux noisettes (4)	Plateau	4	10
Vin unique d'Oréïss	Plateau	1	1

Position des héros au choix	Position
Position 1	Sur un "Tabouret" au choix
Position 2	Sur un "Tabouret" au choix
Position 3	Sur un "Tabouret" au choix
Position 4	Sur un "Tabouret" au choix
Position 5	Sur un "Tabouret" au choix

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté	Position
Villageois angoissé	Plateau	Facile	Sur un "Tabouret" aléatoire
Villageois paniqué	Plateau	Facile	Sur un "Tabouret" aléatoire
Villageois riche et affolé	Plateau	Difficile	Sur un "Tabouret" aléatoire
Villageoise bouleversée	Plateau	Normale	Sur un "Tabouret" aléatoire
Villageoise effrayée	Plateau	Normale	Sur un "Tabouret" aléatoire

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté	Position
Chien entraîné	Plateau - Roi d. P. : Ennemi	Normale	Sur un "Tabouret" aléatoire
Membre du clan du 7 ^e jour	Plateau - Roi d. P. : Ennemi	Facile	Sur un "Tabouret" aléatoire
Roi des parieurs	Ennemi - Boss	Facile	Sur un "Tabouret" aléatoire
Chien entraîné	Plateau - Roi d. P. : Ennemi	Facile	Sur un "Tabouret" aléatoire
Membre du clan du 7 ^e jour	Plateau - Roi d. P. : Ennemi	Normale	Sur un "Tabouret" aléatoire
Arbalétrier	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	Sur un "Tabouret" aléatoire

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 18 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 21 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

Prévoyez le temps de jeu nécessaire pour effectuer cet affrontement ainsi que le suivant.

Faites une pile avec X "Clé" dont la "Clé" de couleur Vert, mélangez-les faces incolore et placez la pile à côté du plateau.

X-1 étant le nombre d'ennemis sur la plateau.

Chaque ennemi tué durant l'affrontement laisse une clé aléatoire sur la case où se trouve son cadavre. Lorsque les héros obtiennent la "Clé" Vert, rangez toutes les autres clés dans la boîte du jeu.

La "Roi des parieurs" quitte le plateau s'il perd sa dernière vie.

À la fin de l'affrontement, si tous les villageois sont encore sur le plateau, chaque héros peut choisir la carte Récompense de son choix dans une des piles Récompense d'une couleur qu'il possède.

À la fin de l'affrontement, retirez les civiles puis laissez le plateau dans l'état où il se trouve pour le prochain affrontement. Les héros ne changent pas de position.

Butins :

Chaque héros effectue 3 phases de renforcement.

Outro :

Les derniers sous-fifres gisent à vos pieds, vaincus par votre détermination et votre habileté. Peu à peu, le chaos s'apaise, remplacé par un silence épais. Au centre de la pièce, un seul homme tient encore debout.

Son manteau jaune est froissé, ses épaules légèrement affaissées, son souffle court. Mais ce n'est pas l'épuisement qui attire votre attention. C'est son regard. Pas de peur. Pas de résignation. Autre chose. Une lueur insidieuse brille dans ses yeux. Comme s'il lui restait une carte à jouer. Il essuie d'un revers de main un filet de sang au coin de sa bouche et vous adresse un sourire fatigué.

« Vous êtes coriaces... je vous l'accorde. Mais si vous pensez que tout se termine ici... »

Sa voix tremble légèrement sous l'effort, mais l'arrogance y persiste, comme s'il tenait encore la pièce maîtresse de cette partie. Vous restez en alerte. Quelque chose cloche. L'homme ajuste son manteau, redresse la tête. Il n'a plus l'avantage, mais il se comporte comme s'il en avait encore le contrôle.

« Allez-y... continuez à jouer les héros. »

Il recule d'un pas. Son sourire s'élargit imperceptiblement. L'air devient plus lourd. Ce n'est pas fini.

4 - LES MERCENAIRES DU 7^e JOUR

Introduction :

La tension est presque palpable. L'homme en manteau jaune, toujours debout malgré sa défaite imminente, reste figé à quelques mètres. Son sourire fatigué vacille légèrement alors que vous resserrez votre prise sur vos armes, prêts à en finir.

Mais avant que vous ne puissiez avancer, un claquement sec retentit derrière vous. Un souffle de magie déchire l'air. Vous vous retournez d'instinct. Une silhouette imposante se tient dans l'encadrement de la porte. Sa veste bleu scintille sous l'effet des résidus d'énergie. Le magicien. Celui que vous avez affronté la veille. Il avance d'un pas mesuré, impassible, mais son ton moqueur tranche avec son expression.

« Les renforts sont arrivés, Votre Altesse. »

Il s'incline légèrement, dans une parodie de respect. Un mouvement furtif dans l'ombre attire votre attention. Une seconde présence. La femme aux mouvements étranges. Celle du bosquet. Elle glisse hors de la pénombre avec une aisance troublante, croisant les bras avec un sourire narquois.

« Tiens, tu sais être courtois, toi ? »

Le magicien ne cille pas et lui jette un regard en coin.

« Tout à fait. Et avoue que je suis bien plus charmant quand je fais semblant. »

Un rire bref lui échappe, puis elle se tourne vers le manteau jaune.

« Toujours en train de te faire tabasser ? Tu as vraiment besoin de nous pour garder cette couronne ? »

Le concerné ne relève pas. Visiblement, il a l'habitude. Mais quelque chose change. Son regard s'assombrit, son amusement s'efface, remplacé par une intensité meurtrière. L'énergie de la pièce bascule en un instant. Vous le sentez. L'avantage vient de tourner. Sans réfléchir, vous vous repositionnez, vos muscles tendus, vos armes prêtes. L'affrontement est inévitable.

Mise en place :

La plateau de jeu reste dans l'état exact dans lequel vous l'avez laissé à l'affrontement précédent. Seuls de nouveaux ennemis sont positionnés. Si un ennemi doit apparaître sur une case où se trouve un héros, ce héros se déplace sur une case la plus proche de son choix.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Le Roi des parieurs	Ennemi - Boss	Facile	1	10
Le Roi des scelleurs	Ennemi - Boss	Facile	2	3
La Reine des usurpateurs	Ennemi - Boss	Facile	4	11
Sergent de la garde	Ennemi - Intermédiaire	Normale	3	3
Soldat de la garde	Ennemi - Basique	Normale	1	6

Capitaine de la garde

Ennemi - Puissant

Difficile

4

9

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 16 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 24 cartes.

Le deck doit avoir au moins 6 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Le "Roi des parieurs", le "Roi des scelleurs" et la "Reine des usurpateurs" sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

Au début de l'affrontement, si un héros se trouve sur une case où doit être positionné un ennemi, ce héros se place sur une case de son choix, le plus proche possible du héros.

L'affrontement commence par le tour des ennemis.

Outro :

Le dernier des chefs s'effondre lourdement, son arme heurtant le sol dans un fracas sourd. La taverne, autrefois bruyante et animée, n'est plus qu'un champ de bataille. Les corps des mercenaires vaincus jonchent le sol parmi les tables renversées et les éclats de bois. L'odeur de sueur et de fumée plane encore, vestige du combat qui vient de s'achever. Vous prenez une inspiration profonde. Le silence n'a jamais semblé aussi lourd. Mais une pensée vous frappe. Où est la fille ?

Sans perdre une seconde, vous fouillez la taverne, retournant chaque recoin, du comptoir aux chambres à l'étage. Un bruissement étouffé vous fait soudain marquer un arrêt. Derrière une pile de barils renversés se trouve une trappe dissimulée. Vous descendez dans une cave sombre et humide, où l'air chargé de renfermé et de bois moisi alourdit chaque respiration. Vos torches révèlent peu à peu l'espace restreint, jusqu'à ce que vous aperceviez la jeune femme.

Son visage est marqué de fatigue, quelques ecchymoses sur sa peau pâle, mais ses yeux restent vifs. Elle vous fixe un instant avant de détourner légèrement le regard, reprenant pied avec la réalité. Elle est en vie. Vous tranchez ses liens. Elle vacille légèrement, mais ses jambes tiennent bon. Sans un mot, vous remontez à la surface.

L'air marin s'engouffre dans la taverne lorsque vous en poussez les portes, un contraste brutal avec l'atmosphère étouffante du bâtiment. Puis, vous les voyez. Une douzaine de gardes, alignés face à vous, leurs expressions fermées. La jeune femme avance d'un pas, relevant légèrement le menton. Un murmure parcourt les rangs.

« La fille du Grand Architecte... »

Le soldat en tête incline légèrement la tête. Les armes s'abaissent. Le danger est passé. Sans un mot, escortés, vous prenez la direction de la haute ville. L'air marin, vif et chargé de sel, caresse vos visages. Les lumières du port s'éteignent peu à peu derrière vous, tandis que le soleil monte lentement à l'horizon. La fatigue est toujours là, mais plus légère. Sous la lumière éclatante du matin, la ville s'éveille lentement alors que votre mission prend fin.