

14+

A Solo Quest  
for 2 Players

# HERO QUEST



## The Rescue of Millandriell (A Rogue Solo Quest)

by Eric LeFerber

# **Note du créateur de cette Quête ...**

**J'**adore la collection de personnages "The Rogue Heir of Elethorn" (Le Roublard Héritier d'Elethorn). Des minis aux illustrations, en passant par les nouvelles Capacités du Roublard, c'est un ajout fantastique à HeroQuest. Mais la cerise sur le gâteau, c'est l'histoire du "Communiqué officiel". Il donne au Roublard une histoire shakespearienne d'un prince prodigue rappelé à son foyer lorsque sa famille s'est retournée contre elle-même.

Bien que cette histoire puisse être considérée comme une introduction au "Mage du Miroir", le Héros principal de ce pack de Quêtes est le Guerrier/Mage Elfe et non le Roublard Elfe. De surcroît, ces Quêtes n'ont pas été conçues en tenant compte des Capacités uniques du Roublard. Je voulais une Quête qui obligerait le joueur à adopter l'état d'esprit d'un voleur sournois, intelligent et mortel. Si le joueur essayait le style de jeu typique « tuez-les tous et pillez », il mourrait rapidement ! Je voulais aussi une histoire axée sur les personnages inspirés par le Communiqué qui se déroulerait différemment de celle du Mage du Miroir. Enfin ; et je voulais que la Quête profite des nouvelles règles des Alliés Animaux... parce que les animaux sont amusants.

De ces idées, "**Le Sauvetage de Millandriell : Quête Solo pour 1 Roublard**" est né dans un rêve. Vous constaterez que cette aventure nécessite un peu plus d'efforts qu'une Quête typique, avec des énigmes à résoudre, des éléments rôlistes supplémentaires ; et plusieurs chemins & résultats pour la rejouabilité. J'espère vraiment que vous prendrez autant de plaisir à jouer à cette Quête que j'en ai eu à la créer !

Remerciement spécial au créateur de cartes de **hQuestBuilder** et aux modèles de Cartes d'**Odanan** pour m'avoir aidé à rendre cela réel (cf. liens ci-dessous).

Cordialement,

Eric



## **My Instagram**

[https://www.instagram.com/insidious\\_customs](https://www.instagram.com/insidious_customs)

## **hQuestBuilder**

<https://www.hquestbuilder.com/>

## **Odanan on Deviant Art**

<https://www.deviantart.com/odanan/gallery>

**P.S.** - Si vous aimez cette Quête, vous pouvez me verser un don via ce lien si vous le souhaitez :

<https://www.paypal.me/EricLeFeber>



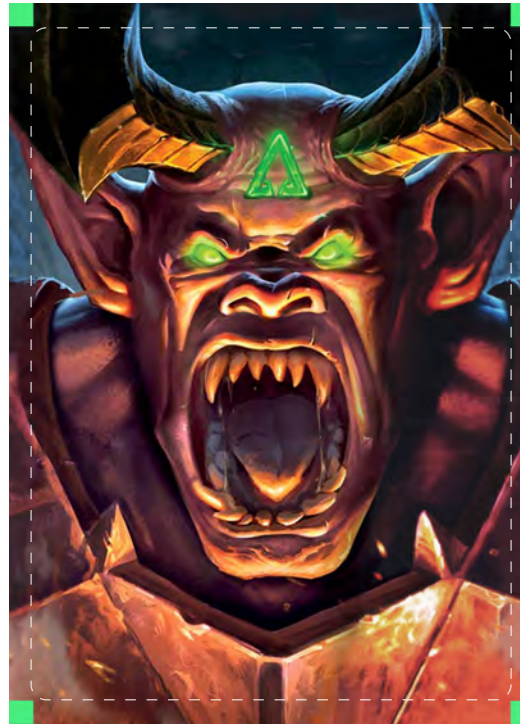
**Sinestra**  
Si vous n'avez pas ou ne voulez pas utiliser de mini, coupez le long de la ligne pointillée & utilisez ce Pion.

**Sinestra**

Connait 2  
Sorts de la  
Terreur :  
Nuage de la  
Terreur (*Cloud of Dread*)  
& Contrôle  
(*Command*)



Movement Squares	Attack Dice	Defend Dice	Body Points	Mind Points
10	2	4	3	7



Il s'agit d'une Aventure Solo pour le Héros Roublard. Si vous avez déjà 1 Groupe expérimenté, c'est un bon moyen d'amener le Roublard à son niveau.

Avant de commencer la Quête, imprimez & découpez la Carte Monstre **Sinestra**, la Carte PNJ **Princesse (affaiblie)** et les Cartes Allié Animal **Loup** (Wolf) & **Rat**.

Pour représenter ces personnages sur le plateau, utilisez des figurines de votre choix ou découpez simplement les Pions fournis. Si vous êtes comme moi et que vous préférez les minis, voici mes suggestions :

**Sinestra** - L'Enchanteresse du Mythic Tier Haslab.

**Princesse (affaiblie)** - La Roublarde de The Rogue Heir of Elethorn.

**Loup (Wolf)** - Le loup de Reaper 77216 : Animal Companions. (Cette mini tient même à l'intérieur de la Tombe pour une belle révélation !)

**Rat** - L'un des Rats décoratifs du jeu de base HeroQuest.

**Tout le reste requis pour cette Quête est inclus dans le jeu de base HeroQuest & dans The Rogue Heir of Elethorn.**

**Note : La Princesse (affaiblie)**

Une fois retrouvée, elle est contrôlée par le joueur. Elle peut se déplacer, attaquer & se défendre comme n'importe quel Héros, mais ne peut pas ouvrir de Portes ni prendre de Trésors.



**La Princesse (affaiblie)**  
Si vous n'avez pas ou ne voulez pas utiliser de mini, coupez le long de la ligne pointillée & utilisez ce Pion

**Princesse (affaiblie)**

\*Débute avec 1 PV (max 2 avec Potion)



Attack Dice	Defend Dice	Starting Points	
		Body	Mind
1	1	1(2)*	3

Mouvement.....1 Dé rouge  
Arme de départ .....Dague  
Armure de départ.....Aucune

**HEROQUEST**

**La Princesse,**  
Millandriell d'Elethorn, sœur de l'Héritier Roublard & nièce de l'Archimage Sinestra. La captivité vous a rendu faible mais n'a pas diminué votre esprit féroce. Votre frère vous donne 1 Dague pour combattre à ses côtés.





**Rat**  
Si vous n'avez pas ou ne voulez pas utiliser de mini, coupez le long de la ligne pointillée & utilisez ce Pion.

**Rat**




Attack Dice	Defend Dice	Starting Points	
		Body	Mind
<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

Mouvement.....10  
Réussit automatiquement à désarmer les Pièges

**HEROQUEST**

**Le Rat est un fidèle allié animal.**

*Ils peuvent être recrutés gratuitement pour accompagner 1 Héros dans 1 Quête Solo, avant le début de la Quête. 1 Héros peut également recruter 1 Animal Allié pour le rejoindre dans 1 Quête de Groupe s'il y a moins de 4 Personnages Héros.*



Ne révélez **PAS** ces alliés animaux **POTENTIELS** au joueur. Contrairement aux Alliés Animaux typiques, ceux-ci ne peuvent être trouvés que durant cette Quête. Ensuite, ils pourront être utilisés normalement.

**Alliés Animaux**

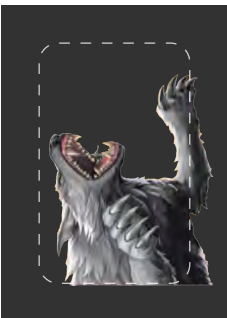
Les alliés animaux sont des compagnons fidèles qui, en circonstances normales, peuvent être recrutés gratuitement pour accompagner 1 Héros dans 1 Quête Solo, avant le début de la Quête. 1 Héros peut également recruter 1 animal allié pour le rejoindre dans 1 Quête de Groupe s'il y a moins de 4 Personnages Héros.

1 animal allié est contrôlé par le joueur qui l'a recruté. L'Allié se déplace & attaque immédiatement après le Tour du Héros de ce joueur. 1 Héros ne peut contrôler qu'1 seul Animal Allié à la fois. 1 animal peut se déplacer, attaquer & se défendre comme n'importe quel Héros, mais ne peut entreprendre aucune autre Action (comme ouvrir des Portes).

L'Allié ne reçoit aucun Trésor. Il ne peut pas utiliser ni transporter d'Équipement, d'Artefact ou d'autres Objets à moins qu'il ne soit explicitement indiqué que ces objets lui sont destinés. Pour 1 Action, tout Héros peut administrer 1 de ses Potions à 1 Animal Allié dans 1 Case adjacente tant qu'aucun Personnage n'est adjacent à 1 Monstre.

**En circonstances normales**, si 1 Héros meurt, tout Animal Allié recruté par le Héros continue la Quête, contrôlé par le joueur du Héros mort, jusqu'à ce que tous les Héros non alliés soient vaincus.

**Dans cette Quête, si le Roublard & la Princesse (affaiblie) meurent, le compagnon animal est considéré comme perdu. Si le Roublard meurt alors que la Princesse est toujours en vie, elle peut poursuivre la Quête avec l'animal allié.**



**Loup (Wolf)**  
Si vous n'avez pas ou ne voulez pas utiliser de mini, coupez le long de la ligne pointillée & utilisez ce Pion.

**Wolf**



Un Loup peut attaquer en diagonale


Attack Dice	Defend Dice	Starting Points	
		Body	Mind
<b>3*</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>1</b>

Movement.....10  
\*A wolf may attack diagonally  
© 2022 Hasbro.

**HEROQUEST**

**Le Loup est un fidèle allié animal.**

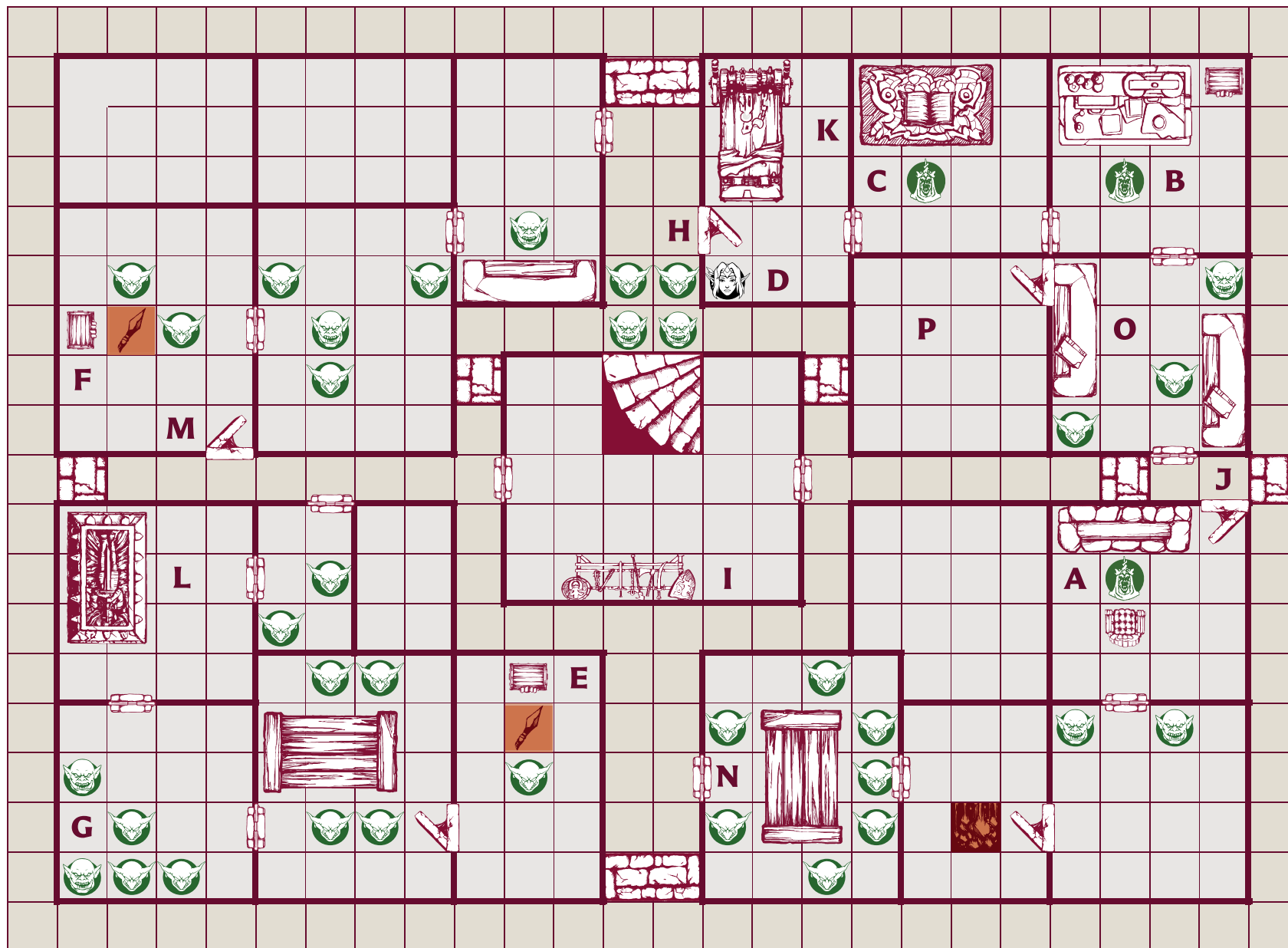
*Ils peuvent être recrutés gratuitement pour accompagner 1 Héros dans 1 Quête Solo, avant le début de la Quête. 1 Héros peut également recruter 1 Animal Allié pour le rejoindre dans 1 Quête de Groupe s'il y a moins de 4 Personnages Héros.*



# Le Sauvetage de Millandriell

(Quête Solo pour 1 Roublard)

par Eric LeFeber



# Le Sauvetage de Millandriell

## (Quête Solo pour 1 Roublard)

par Eric LeFeber

(**Note** : Avant de lire l'introduction au joueur, lisez-lui d'abord le "Communiqué officiel" de Rogue Heir of Elethorn.)

Après avoir lu la note du Cadre du Voile du Corbeau, vous êtes retourné à Elethorn. Les tensions dans le Royaume n'ont fait qu'empirer alors que votre mère, la Reine, est rongée par l'inquiétude de votre sœur, Millandriell. Votre mère n'a pas eu de nouvelles d'elle depuis que votre tante, l'Archimage Sinestra, l'a kidnappée il y a plusieurs semaines.

Vous tentez de consoler votre mère et de l'encourager à s'adresser aux habitants d'Elethorn, dans l'espoir d'empêcher une guerre civile. Hélas, elle est incapable de se concentrer plus de quelques instants sans être submergée par le chagrin. Vous ne voyez qu'une seule solution : libérer votre sœur Millandriell de la forteresse de votre tante Sinestra dans les marais de Gliness Fen !

À votre départ, votre mère vous appelle, "Sinestra a toujours

été une âme douce & gentille ; et n'était plus elle-même depuis un certain temps. Je crains qu'elle ne soit sous l'influence de forces maléfiques, dont on dit qu'elles rôdent sous les marais de Gliness Fen. Vas à présent ! Sauve ta sœur et rappelle-toi, l'INDULGENCE peut être ton alliée & le PARDON une clé."

Vous atteignez la forteresse de votre tante Sinestra : une grande tour ronde, en pierre, qui s'élève des marais puants de Gliness Fen. Après avoir parcouru tout le périmètre, vous ne trouvez aucune entrée.

Tandis que vous cherchez une entrée secrète le long des briques de pierre, un gros rat avec une strie blanche sur le dos émerge de l'une des plus grandes fissures du mur. Il mordille vos doigts, couine et retourne précipitamment dans la fissure. La morsure a rendu vos doigts douloureux, mais la peau est intacte. Vous examinez de plus près les pierres autour de la fissure d'où le rat a émergé. L'une d'elles est lâche. Vous la remuez et une porte secrète s'ouvre dans le mur. Vous entrez et descendez un escalier...

### NOTES

Quand vous utilisez la Compétence de Roublard **Attaque Opportuniste**, les Animaux Alliés & les personnages PNJ sont considérés comme des "Héros".

Il y a également 2 Capacités Spéciales uniques dans cette Aventure : **SE FAUFILER (SNEAK)** & **SE DÉGUISER** (cf. Instructions dans les pages qui suivent).

**A.** (Note : Chaque fois que l'icône **Sorcier de la Terreur** apparaît dans 1 Salle, placez **Sinestra** sur cette tuile. Ne révélez PAS sa Carte **Monstre** avant la Salle C.)

**"Un feu crépite dans la cheminée contre le mur. Un tableau de votre tante Sinestra est accroché au-dessus : sur la peinture, son visage est tordu et ses yeux semblent briller d'un vert étrange.**

***Vous remarquez quelqu'un assis sur la chaise devant vous lorsque vous entendez soudain une voix familière de votre enfance.***

***'Ainsi le prince prodigue est de retour. Peu importe. Aucun des trucs de voleur que tu as appris lors de tes voyages ne peut rivaliser avec ma magie !'***

***La voix se tourne & révèle son visage, c'est votre tante, l'Archimage Sinestra ! Ses yeux brillent de vert, tout comme le tableau au-dessus de la cheminée. Avant que vous ne puissiez réagir, elle vous lance 1 Sort de Feu & disparaît dans un nuage de fumée."***

Résolvez le **Sort de Terreur Boule de Feu (Ball of Flame)** comme vous le feriez normalement.

**Monstre Errant de cette Quête : 2 Gobelins**

**(A. suite...)** *“La voix de Sinestra résonne dans la Salle après son départ, ‘Stupide garçon ! Tu ne peux pas avancer pendant que je te regarde.’”*

**Note :** Lorsque le joueur cherche des Portes Secrètes, il détecte la Porte, mais ne peut l'ouvrir que de 3 manières :

- 1) Il a 1 Animal Allié : Rat qui trouve le mécanisme & le libère.
- 2) Il retourne le Tableau de Sinestra, de sorte qu'il soit face au mur & ne puisse pas "voir" le Roublard.
- 3) Il plante 1 Dague dans chacun des yeux du Tableau.

**B.** *“Une silhouette fantomatique bleue semble travailler devant l'Établi d'Alchimiste. Vous réalisez que c'est une autre manifestation de votre tante Sinestra. Mais cette fois, vous ne ressentez que de bons sentiments de sa part. Sans vous regarder, elle pointe 1 fiole de Potion remplie de liquide rouge sur la Table, puis fait un geste vers 1 Coffre par terre.*

*La silhouette tourne alors la tête vers vous ; et lorsque vos regards se croisent, elle se matérialise dans sa forme physique sinistre & ses yeux s'illuminent d'une étrange lumière verte. Avant que vous ne puissiez réagir, elle jette 1 Sort & disparaît dans un nuage de fumée. Lorsque la fumée se dissipe, vous êtes entouré d'Orcs !”*

Résolvez le **Sort de Terreur Invocation d'Orcs (Summon Orcs)** & combattez comme vous le feriez normalement.

Après le Combat, le joueur peut prendre la Fiole de Potion rouge sur la Table. S'il fouille le Coffre, il trouve 1 Flacon de Poudre dorée.

Si le joueur examine la Fiole, dites-lui : *“Le liquide rouge semble avoir des propriétés magiques. Vous le goûtez & c'est affreux.”*

Si le joueur examine la Poudre : *“Vous vous souvenez avoir vu cette poudre dorée alors que vous rendiez visite à votre tante Sinestra quand vous étiez enfant. Elle avait dit que c'était une puissante magie réparatrice, mais qu'il y avait besoin de quelque chose d'autre pour la rendre efficace.”*

**(B. suite...)** Si le joueur verse la Poudre dans le Liquide, dites ceci : *“Le liquide commence à briller, comme si vous aviez emprisonné un rayon de soleil magique dans une bouteille. Vous cachez rapidement la bouteille dans une pochette en cuir à votre ceinture.”*

**C.** *“Sinestra lit une incantation d'un livre alors que ses yeux pétillent d'une étrange énergie verte. Son visage se contorsionne en des formes monstrueuses, (Note : ouvrez grand la bouche pendant que vous lisez pour renforcer cette image !) la bouche béante inhumainement large.”*

#### Sinestra

Mouvement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
10	2	4	3	7

**Sorts de Terreur : Nuage de la Terreur (Cloud of Dread), Contrôle (Command)**

Le joueur dispose d'1 Action Gratuite : Il peut attaquer **Sinestra** normalement **OU** maintenant ou à tout moment durant le Combat, s'il a trouvé & combiné les **ingrédients** de la **Salle B**, il peut tenter de lancer la Bouteille dans la bouche de **Sinestra** :

Pour cela, lancez 2 Dés de Combat. Si au moins 1 Crâne est obtenu, le joueur réussit. Puis lancez 2d6 pour savoir quelle quantité de Potion elle a avalé :

- 2-5 = *“Elle n'en a bu qu'un peu. Elle hurle de douleur & disparaît dans un nuage de fumée.”*
- 6-8 = *“Elle en a bu la moitié. Elle reprend sa forme fantomatique bleue, vous fait des gestes gentils, mais disparaît ensuite dans un nuage de fumée.”*
- 9-12 = *“Elle a tout bu. La lueur verte s'estompe des yeux de Sinestra ; il semble que l'influence maléfique ait quitté son corps. Elle vous remercie, vous demande de vous excuser pour elle auprès de votre mère ; et disparaît dans une lumière bleue scintillante.”*

Si le joueur tue **Sinestra** au Combat, elle reprend sa forme elfique d'origine.

**D.** (Note : Placez **Millandriell** à l'endroit où apparaît l'icône de la femme elfe & donnez au joueur la Carte PNJ **Princesse (affaiblie)**.)

**(D. suite...)** *“Ta sœur Millandriell est enchaînée au sol dans un coin. Elle a l'air sale & fatiguée, mais elle lève les yeux quand vous ouvrez la porte, 'Frère, c'est toi ?' Vous crochetez rapidement les serrures de ses chaînes & réalisez qu'elle n'est pas en état de se déplacer rapidement. Millandriell dit : 'Donne-moi une de tes dagues, mon frère. Je sais m'en servir.'”*

En raison de son état de fatigue, les Mouvements de **Millandriell** sont réduits de moitié. Il doit maintenant essayer de garder sa sœur en vie & retourner dans l'Escalier.

### Princesse (affaiblie)

Mouvement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
1d6	1	1	1(2)*	3

\*Si le joueur donne 1 Potion de Soins à la Princesse **Millandriell**, elle peut récupérer un maximum de 2 Points de Corps.

**E.** Ce Coffre contient 2 Potions de Guérison restaurant chacune 1d6 PV & 50 po.

**F.** Ce Coffre contient 1 Potion de Guérison restaurant 1d6 PV & 200 po.

**G.** *“Cette Salle semble être une caserne. Des Gobelins & des Orcs y dorment paisiblement, en tas sur le sol.”*

Le joueur peut **attaquer 1** des Monstres qui ne sera pas en mesure de se défendre **OU** tenter de **SE FAUFILER** devant tous les Monstres sans les réveiller. Le joueur **doit** suggérer qu'il se FAUFILE devant les monstres. Pour cela, il lance 1d6 :

- **1 = “Ils se réveillent tous !”**
- **2-4 = “Les Gobelins se réveillent. Les Orcs se réveilleront également si des Gobelins sont encore en vie après 2 Rounds de Combat.”** Si le joueur tue tous les Gobelins en seulement 2 Rounds de Combat, les Orcs restent endormis.
- **5-6 = “Aucun ne se réveille.”**

**(G. suite...)** Si le joueur **attaque 1** des Monstres, ou **traverse** la Salle sans **SE FAUFILER**, tous les Monstres se réveillent immédiatement.

(Note : S'ils ne **SE FAUFILENT PAS** mais portent des **DÉGUISEMENTS**, les Gobelins & les Orcs les remarquent, mais se rendorment (cf. K.).)

**H.** *“Un Groupe d'Orcs & de Gobelins git paisiblement endormi en tas dans le corridor. ‘Ces fainéants ont dû penser que Sinestra ne les trouverait pas ici’, déclare Millandriell.”*

Le joueur peut **attaquer 1** des Monstres qui ne sera **PAS** en mesure de se défendre **OU** tenter de **SE FAUFILER** devant tous les Monstres sans les réveiller. Le joueur **doit** suggérer qu'il **SE FAUFILE** devant eux. Pour cela, il lance 1d6 :

- **1 = “Ils se réveillent tous !”**
- **2-4 = “Les Gobelins se réveillent. Les Orcs se réveilleront également si des Gobelins sont encore en vie après 2 Rounds de Combat.”** Si le joueur tue tous les Gobelins en seulement 2 Rounds de Combat, les Orcs restent endormis.
- **5-6 = “Aucun ne se réveille.”**

Si le joueur **attaque 1** des Monstres, ou **traverse** le Corridor sans **SE FAUFILER**, tous les Monstres se réveillent immédiatement.

(Note : S'ils ne **SE FAUFILENT PAS** mais portent des **DÉGUISEMENTS**, les Gobelins & les Orcs les remarquent, mais se rendorment (cf. K.).)

**I.** Si le joueur fouille le Râtelier d'Armes : *“Ces Armes conviennent parfaitement aux Orcs & aux Gobelins. ‘Sinestra doit avoir une petite armée ici,’ pensez-vous, ‘J’ai intérêt d’être particulièrement FURTIF pour éviter d’être submergé par leur nombre.’ Avant de détourner le regard, une petite lueur de quelque chose de brillant retient vos yeux perçants d’elfe. Sous un Bouclier en bois cabossé se trouve une Épée Courte.”*

Donnez au joueur 1 Carte Équipement **Épée Courte (Short Sword)**.



**J. “Dès que vous franchissez la Porte Secrète, elle se referme ! Le mur de pierre a l'air complètement lisse et vous avez beau essayer, vous ne parvenez pas à trouver de mécanisme de ce côté-ci. Il n'y a aucun moyen de revenir en arrière.”**

**K.** Si le joueur fouille le **Chevalet** : **“Vous trouvez une pléthore de vêtements & armures orcs & gobelins entassés en dessous. ‘Peut-être pourrions-nous les utiliser comme DÉGUISEMENTS pour nous aider à nous échapper’, dites-vous à Millandriell, ‘Vite, mettons-les.’”**

Le ou les Héros portent désormais des DÉGUISEMENTS qui peuvent les aider à s'échapper sans se faire remarquer.

En portant des DÉGUISEMENTS, chaque fois que le ou les héros rencontrent des **Orcs** ou des **Gobelins**, lancez **1 Dé de Combat par Monstre** de la section (Salle ou Corridor) qui voit le ou les Héros.

- Si le joueur obtient **UNIQUEMENT** une combinaison de **Crânes** & de **Boucliers Blancs**, les Monstres restent à leurs occupations & ne les dérangeront pas.
- Mais si le joueur obtient au moins **1 Bouclier Noir**, les Monstres percent leur déguisement & attaquent !
- Si le joueur **attaque** **1** des Monstres, prend **1 Trésor** ou déclenche **1 Piège** en leur présence, les Monstres attaquent immédiatement.

**L.** Avant de placer la **Tombe** on sur le plateau (qui représente **1 Boîte**), sans que le joueur ne le voie, placez **1 figurine** représentant le **Loup** à l'intérieur. Ensuite, placez la figurine du **Rat** sur **1 Case** libre adjacente à la **Tombe**.

**“Une ménagerie de Cages est éparpillée dans la Salle. Elles sont toutes vides, à l'exception d'une petite suspendue au plafond, qui contient un gros Rat avec une bande blanche sur le dos. ‘Est-ce le même Rat que j'ai vu tout à l'heure ?’, pensez-vous.**

**Une grande boîte en bois avec une serrure en métal rouillé se trouve dans le coin de la Salle. Vous entendez un halètement lourd venant de l'intérieur. Au fur et à mesure que vous vous approchez, la boîte claque et tremble. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de la boîte se cogne contre les parois dans une tentative futile de s'échapper. La boîte cesse de trembler & vous entendez un gémissement triste.”**

**(L. suite...)** Note : Le joueur peut libérer **1** des animaux pour gagner **1 Animal Allié**. Toutefois, le joueur ne peut avoir qu'**1** seul **Animal Allié**. Dès qu'il libère l'un des animaux, l'autre s'échappe de sa prison & s'enfuit.

Si le joueur ouvre la **Boîte**, il gagne l'**Animal Allié : Loup**. **“Un grand loup gris bondit hors de la boîte avant que vous ne puissiez bouger. Mais il n'attaque pas. Au lieu de cela, il lèche votre visage avec gratitude ! Vous avez maintenant un fidèle Allié animal : le Loup.”**

Si le joueur ouvre la **Cage**, il gagne l'**Animal Allié : Rat**. **“Le rat saute sur votre épaule & pousse un couinement joyeux. Vous avez maintenant un fidèle Allié animal : le Rat.”**

Donnez la **Carte Animal Allié** appropriée au joueur & suivez les Règles des Animaux Alliés.

**M.** Cette **Porte Secrète** ne peut être découverte & ouverte que depuis l'intérieur de la **Salle**. Elle ne peut **PAS** être découverte ni ouverte tant que le Héros est dans le **Corridor** !

**N.** **“Vous êtes entré au milieu d'un combat de nourriture Gobelin ! Comme vous les avez surpris, vous pouvez effectuer 2 Tours avant qu'ils aient une chance de répondre.”**

**O.** Si le joueur cherche des **Portes Secrètes**, dites : **“Il n'y en a pas, mais la Bibliothèque la plus éloignée des portes semble très suspecte à vos yeux de Voleur.”**

S'il fouille la **Bibliothèque**, dites : **“Les livres sont rangés de la manière habituelle. Ils sont classés en 7 groupes de couleur : Violet, Vert, Bleu, Rouge, Orange, Indigo & Jaune. Vous voyez également un morceau de papier cloué sur le côté de la Bibliothèque qui dit ‘Cet arc-en-ciel de volumes est la propriété de M. Roj V. Biv.’”**

La **SEULE** façon d'ouvrir la **Porte Secrète** est de résoudre l'énigme. Pour se faire, le joueur doit vous dire qu'il touche **1 Livre** de chaque couleur sur l'étagère dans le bon ordre. La séquence est :

- 1) Rouge
- 2) Orange
- 3) Jaune
- 4) Vert
- 5) Bleu
- 6) Indigo
- 7) Violet

**(O. suite...)** (Note : La séquence est dérivée de l'indice ROJ V BIV.)  
**[NdT. : ROJVBIV est un acronyme pour la séquence de teintes communément décrite comme constituant un arc-en-ciel]** Si le joueur résout l'énigme, la Bibliothèque se déplace d'1 Case vers le bas, révélant la Porte Secrète.

**P.** Si le joueur cherche 1 Trésor dans la Salle, dites : **“La Salle semble vide, mais avant de partir, vous remarquez un petit anneau en or coincé entre 2 briques dans le mur. Vous avez trouvé l'Artefact : Anneau du Retour (Ring of Return).”** Donnez la Carte **Artefact** correspondante au joueur.

### Retour aux Escaliers

Lorsque le ou les Héros retournent dans les Escaliers & sortent de la Forteresse de **Sinestra**, il y a 3 fins possibles. Lisez la fin qui correspond à la situation.

- 1) Si le Roublard & Millandriell retournent ENSEMBLE dans les Escaliers : **“Tu souris à ta sœur en montant l'escalier. Toutefois, lorsque vous atteignez la sortie de la Forteresse, vous constatez que le ciel diurne est devenu étrangement vert. Tu attrape la main de Millandriell & dit : « On a dû lui mettre le doigt dans l'œil, ma sœur. Et maintenant, son autre œil est sur nous. Nous devons fuir Gliness Fen & nous dépêcher de rentrer à Elethorn pour avertir notre mère !”**
- 2) Si le Roublard retourne dans les Escaliers alors que Millandriell est morte : **“En atteignant la sortie de la Forteresse, tu constate que le ciel diurne est devenu étrangement vert. ‘Qu'ai-je déclenché ?”, pensez-vous. Vous avez déçu votre mère, votre royaume & votre sœur. Et maintenant, le mal qui se cache sous Gliness Fenn s'est réveillé. Vous ne pourrez plus jamais montrer votre visage dans le Royaume d'Elethorn.**  
  
**Vous levez votre col en vous dirigeant vers des terres inconnues. Peut-être rencontrerez-vous une bande de nobles aventuriers & trouverez-vous un jour le moyen de vous racheter.”**
- 3) Si Millandriell retourne dans les Escaliers alors que le Roublard est mort : **“Lorsque Millandriell atteint la sortie de la Forteresse, elle découvre que le ciel diurne est devenu étrangement vert. ‘Le mal sous Gliness Fenn s'est sûrement réveillé,’ se dit-elle. ‘Je dois retourner à Elethorn pour avertir ma mère.’**

**(3 suite...)** **Alors qu'elle patauge dans les eaux du marais, elle pense : ‘Je ne dois pas dire à ma mère que mon frère est mort, ou elle ne se le pardonnera jamais.’ Millandriell serre fermement la poignée de la Dague de son frère. ‘Je lui dirai qu’après m'avoir sauvé, il a rejoint une bande de nobles aventuriers ... dans une Quête pour le Roi.’”**

**FIN** (Traduction Française : Cyrunicorn 2023, 24 février)



**Si vous avez apprécié cette Quête, pensez à m'envoyer un don via PayPal :**

<https://www.paypal.me/EricLeFeber>

**Et découvrez mes T-shirts Classe de Personnage & d'autres designs inspirés de la fantaisie dans ma boutique Redbubble :**

<https://www.redbubble.com/people/SnakeEyes0217/shop?asc=u>