

# Les Démons des profondeurs

## Légende explicative

③ Référence au résumé

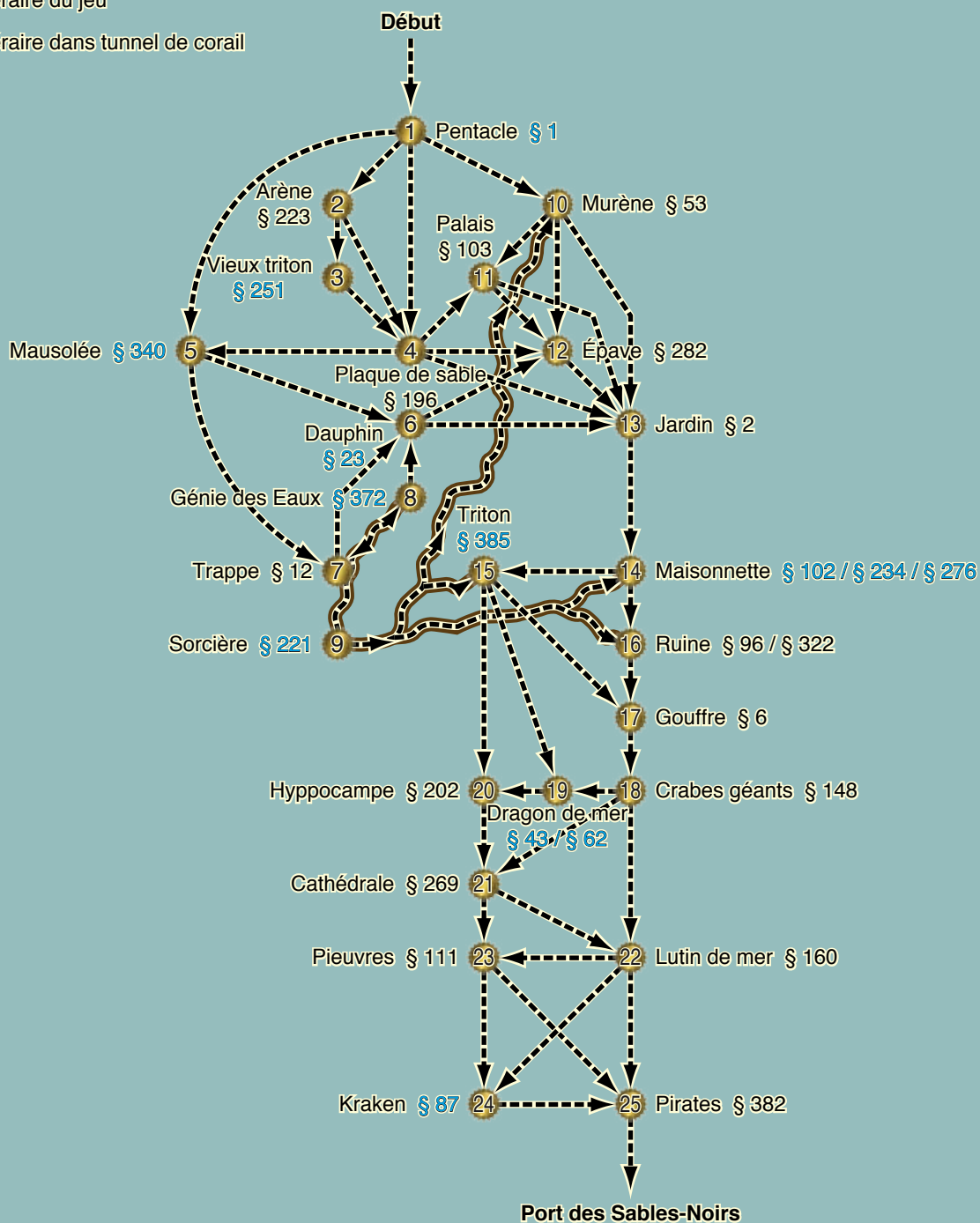
§ 251 Emplacement d'un objet recommandé

Texte en orange Demande d'objet ou d'information;  
fin, fuite ou vainqueur du jeu

Texte en vert Lien à l'intérieur du résumé

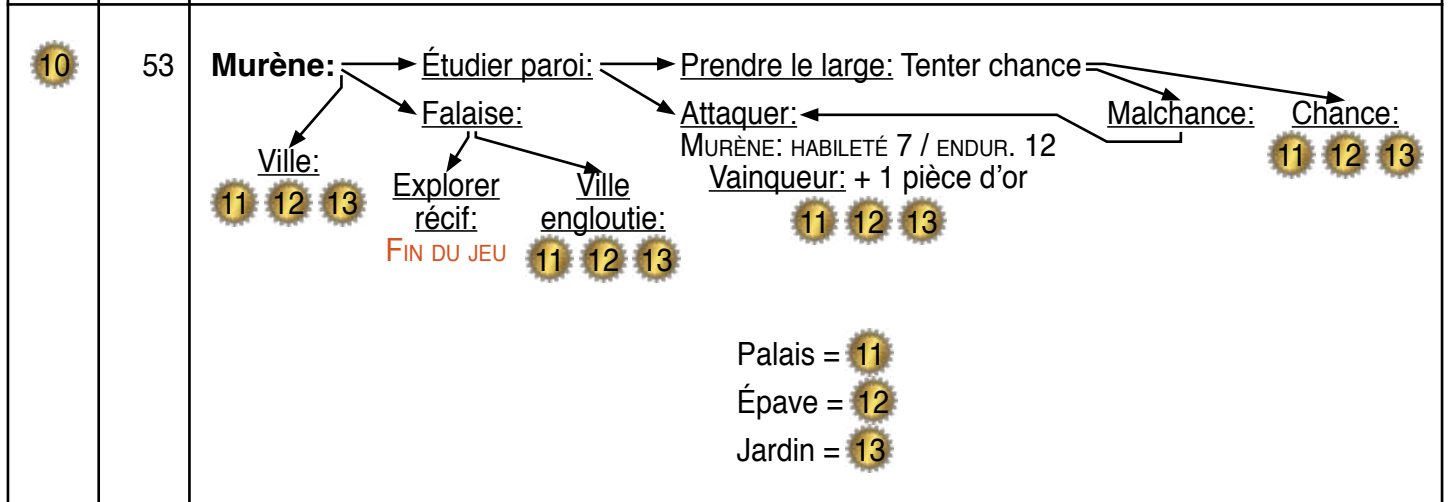
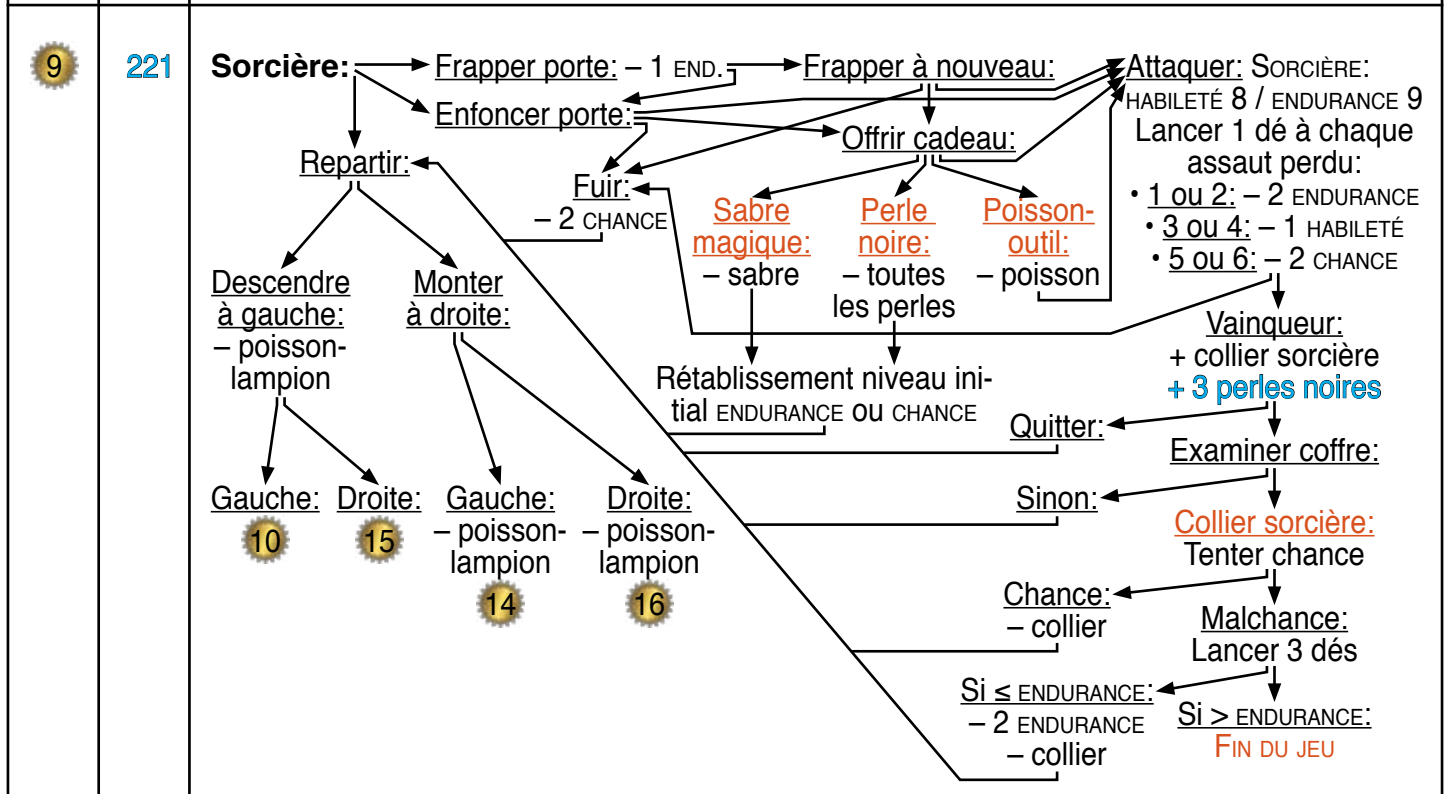
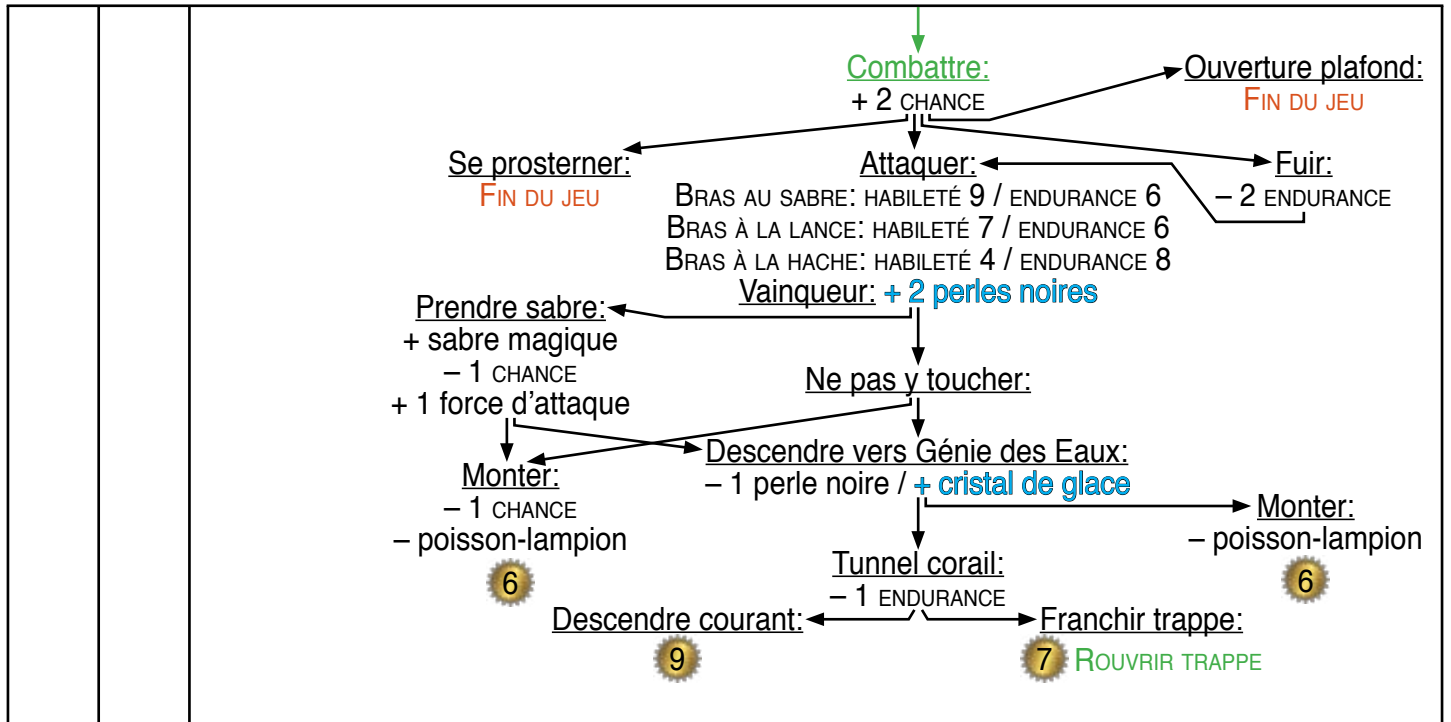
---> Itinéraire du jeu

===> Itinéraire dans tunnel de corail

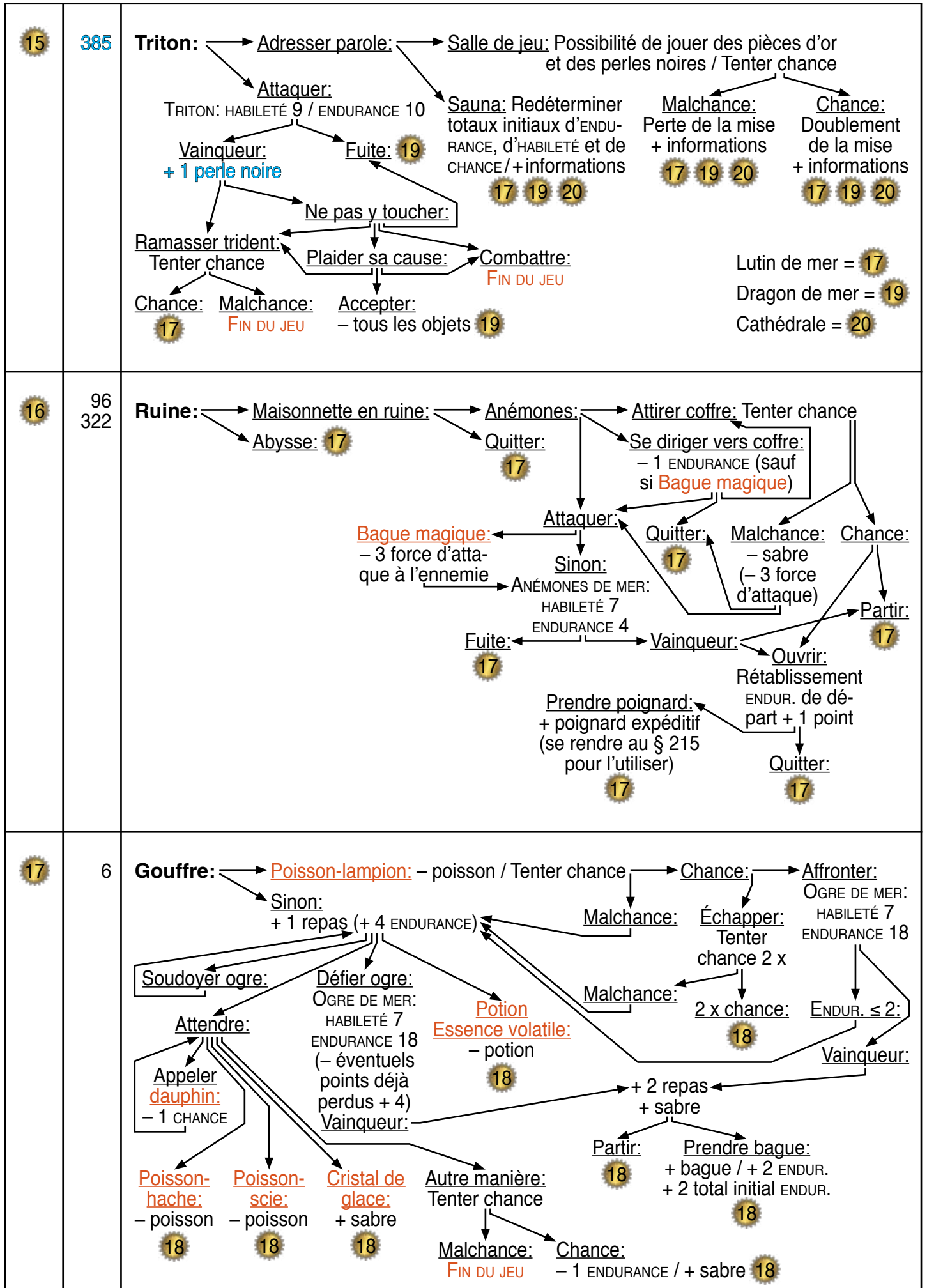


<p>1</p>	<p>1</p>	<p><b>Pentacle:</b> → Explorer cour: → Entrer maison: + informations / + pendentif coquille (automatiquement chanceux 1 fois)</p> <p>Remonter surface: <b>FIN DU JEU</b></p> <p>Quitter: 2 4 5</p> <p>Descendre: 10</p> <p>Gauche: Droite: 10</p> <p>Com battre: 1<sup>ER</sup> SQUELETTE: HAB. 8 / END. 5 2<sup>E</sup> SQUELETTE: HAB. 7 / END. 6</p> <p>Fuite: 2 4 5</p> <p>Monter: 1<sup>ER</sup> BARRACUDA: HAB. 6 / END. 4 2<sup>E</sup> BARRACUDA: HAB. 6 / END. 6 3<sup>E</sup> BARRACUDA: HAB. 5 / END. 6 Vainqueur: + 4 pièces d'or</p> <p>Quitter: 2 4 5</p> <p>Forcer couvercle: Tenter chance</p> <p>Vainqueur: + 4 perles noires</p> <p>Chance: Malchance: - 3 ENDURANCE</p> <p>Couloir autre direction: 10</p> <p>Remonter conduit: 2 4 5</p> <p>Dôme rouge = 2 Plaque de sable = 4 Bâtiment carré = 5</p>
<p>2</p>	<p>223</p>	<p><b>Arène:</b> → Visiter gradins: → Tuer vipères: VIPÈRES DE MER: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 7 - 3 ENDURANCE à chaque perte d'assaut</p> <p>Sol arène: + harpon</p> <p>Quitter dôme: 4</p> <p>Vainqueur: Fuir: 4</p> <p>Sortie su niveau sol: Pénombre: DÉMON FANGEUX: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 - 3 force d'attaque durant ce combat</p> <p>Nager vers lumières: 3</p> <p>Vainqueur: + joyau incolore / + 3 CHANCE 3</p> <p>Fuite: 3</p>
<p>3</p>	<p>251</p>	<p><b>Vieux triton:</b> → Conversation: → Pièces d'or: payer 2 pièces par poisson-outil Perles noires: payer 1 perle par poisson-outil Harpon: → Partir: 4</p> <p>Attaquer: POISSON-SCIE: HABIL. 8 / END. 10 TRITON: HABILITÉ 10 / ENDUR. 5</p> <p>Fuite: 4</p> <p>Vainqueur: + poisson-ville + poisson-hache + poisson-lampion 4</p> <p>Partir: 4</p> <p>Attaquer: POISSON-SCIE: HABILITÉ 8 / ENDUR. 10</p> <p>Vainqueur: 4 Fuite: 4</p> <p>Acheter: + poisson-hache + poisson-scie + poisson-ville + poisson-lampion 4</p>
<p>4</p>	<p>196</p>	<p><b>Plaque de sable:</b> → Écouter voix: → Aider: + 2 CHANCE / + 1 pièce d'or / - moitié END.</p> <p>Attaquer: - 1 END.</p> <p>Sinon: Lancer 1 dé</p> <p>Poudre escampette: → Harpon: Lancer 2 dés</p> <p>1 ou 2: + potion vigueur (ENDUR. au niveau de départ)</p> <p>3 ou 4: Ouvrir bouteille: Tenter chance</p> <p>5 ou 6: Ouvrir et lire: - 2 END. Jeter bouteille: Conserver bouteille: + bouteille</p> <p>Abandonner bouteille: Malchance: - 1 ENDURANCE</p> <p>Chance: HABILITÉ au niveau de départ + 1</p> <p>Repartir: - 2 ENDURANCE</p> <p>Contourner: - 2 ENDURANCE</p> <p>Attaquer: MÉROU: HABILITÉ 8 / ENDUR. 12 Blessé 2 fois l'ennemi: 5</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: - harpon 5</p> <p>Si &lt; HABILITÉ: - harpon 11 12 13</p>

<p>5</p>	<p>340</p>	<p><b>Mausolée:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Retirer couronne:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Explorer:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Visiter:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Quitter: 6</li> <li>Ouvrir trappe:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Partir:                                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Quitter: 6</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Remettre couronne:</b> + 3 CHANCE                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Partir:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Quitter: 6</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Fuir:</b> Tenter chance                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Chance: - 2 CHANCE                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Quitter: 6</li> </ul> </li> <li>Malchance: - 2 CHANCE - 2 ENDURANCE                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Ouvrir trappe: Lancer 3 dés                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Si ≤ ENDURANCE: 7</li> <li>Si &gt; ENDURANCE: - 1 ENDURANCE 7</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Vainqueur:</b> + couronne jade                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Quitter: 6</li> </ul> </li> <li><b>Si ENDURANCE ≤ 2:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Restituer couronne: 6</li> <li>Lutter:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Ouvrir trappe: Lancer 3 dés                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Si ≤ ENDURANCE: 7</li> <li>Si &gt; ENDURANCE: - 1 ENDURANCE 7</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <li><b>Combattre:</b> STATUE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 16             <ul style="list-style-type: none"> <li>Si ENDURANCE ≤ 2:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Restituer couronne: 6</li> <li>Lutter:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Ouvrir trappe: Lancer 3 dés                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Si ≤ ENDURANCE: 7</li> <li>Si &gt; ENDURANCE: - 1 ENDURANCE 7</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li>
<p>6</p>	<p>23</p>	<p><b>Dauphin:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Parler:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Couronne de jade:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aider dauphin: REQUIN: HAB. 8 / END. 15 avec l'aide du dauphin (HABILITÉ 10 / ENDUR. 9)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Fuite: - 1 END. / - 1 CHANCE - 1 HAB. lors du prochain combat - provisions 12 13                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Vainqueur: + dent de requin                                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Dauphin mort: - 1 HABILITÉ lors du prochain combat - provisions 12 13</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Les laisser:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Fuite: - 1 END. / - 1 CHANCE - 1 HAB. lors du prochain combat - provisions 12 13                                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Vainqueur: + dent de requin                                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Dauphin en vie: 12 13</li> <li>Dauphin mort: - 1 HABILITÉ lors du prochain combat - provisions 12 13</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Sinon:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aider dauphin: REQUIN: HAB. 8 / END. 15 avec l'aide du dauphin (HABILITÉ 10 / ENDUR. 9)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Fuite: - 1 END. / - 1 CHANCE - 1 HAB. lors du prochain combat - provisions 12 13                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Vainqueur: + dent de requin                                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Dauphin mort: - 1 HABILITÉ lors du prochain combat - provisions 12 13</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Les laisser:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Fuite: - 1 END. / - 1 CHANCE - 1 HAB. lors du prochain combat - provisions 12 13                                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Vainqueur: + dent de requin                                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Dauphin en vie: 12 13</li> <li>Dauphin mort: - 1 HABILITÉ lors du prochain combat - provisions 12 13</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Attaquer:</b> DAUPHIN: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 9             <ul style="list-style-type: none"> <li>Fuite: REQUIN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 15                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Vainqueur: + dent de requin - 1 HAB. lors du prochain combat - provisions 12 13</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Fuir:</b> - 1 HAB. lors du prochain combat - provisions 12 13</li> <li>Épave = 12</li> <li>Jardin = 13</li> </ul> </li></ul></li></ul>
<p>7</p>	<p>12</p>	<p><b>Trappe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sinon:</b> Tenter chance             <ul style="list-style-type: none"> <li>Chance: - 1 ENDURANCE 6</li> <li>Malchance: FIN DU JEU</li> </ul> </li> <li><b>Poisson-lampion:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Descendre courant: 9                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Rouvrir trappe:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Remonter courant: - 1 ENDURANCE                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Continuer: - 1 END. 8</li> <li>Demi-tour:                                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Descendre courant: 9</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Poisson-scie:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Sabre: - 1 force de frappe                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Poisson-hache: 6</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p>8</p>	<p>372</p>	<p><b>Génie des Eaux:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Parlementer:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Perle noire:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Donner perle: - perle noire CHANCE au niveau de départ + 1 + cristal de glace                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Demander échange:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>D'accord: - perle noire + cristal de glace                                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Monter: + 2 perles noires                                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Conduit vertical: - poisson-lampion 6</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Pas de perle:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Combattre: voir page suivante</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Sinon:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pas de perle:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Combattre: voir page suivante</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Conservé:</b> GÉNIE DES EAUX: HABILITÉ 9 ENDURANCE 11                     <ul style="list-style-type: none"> <li>S'abstenir: - 1 CHANCE - 1 ENDUR.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Repartir: - 1 ENDURANCE</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Attaquer:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Battre en retraite: Fuite: - 2 ENDURANCE                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Descendre courant: 9</li> </ul> </li> <li>Vainqueur: - 1 ENDUR.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Repartir: - 1 ENDURANCE</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>Laisser vivre si END. ennemi ≤ 2:</b> + 2 CHANCE             <ul style="list-style-type: none"> <li>Repartir: - 1 ENDURANCE</li> </ul> </li> <li><b>Franchir trappe:</b> 7</li> <li>ROUVRIRE TRAPPE</li> </ul> </li></ul></li></ul>



<p>11</p>	<p>103</p>	<p><b>Palais:</b> → <b>Aborder:</b> → <b>Rendre service:</b> → <b>Faire l'essai:</b> → <b>Refuser:</b></p> <p><b>Pénétrer tour:</b> → <b>Aborder:</b></p> <p><b>Offrir Couronne de jade:</b> - couronne + 2 bracelets (+ 1 force d'attaque) + informations <b>12 13</b></p> <p><b>Solliciter aide:</b> RÉCIF DE LA BRETAGNE: HABILITÉ 9 ENDUR. 12</p> <p><b>Décliner:</b> - 2 CHANCE <b>12 13</b></p> <p><b>Embrasser:</b> + bague magique <b>12 13</b></p> <p><b>1<sup>ER</sup> OCÉANIDE:</b> HAB. 6 / END. 8  <b>2<sup>E</sup> OCÉANIDE:</b> HAB. 7 / END. 6  <b>3<sup>E</sup> OCÉANIDE:</b> HAB. 6 / END. 7  <b>4<sup>E</sup> OCÉANIDE:</b> HAB. 5 / END. 8</p> <p><b>Vainqueur:</b> <b>12 13</b></p> <p><b>ENDURANCE ≤ 2 ou fuite:</b> <b>12 13</b></p> <p><b>ENDURANCE ennemi ≤ 2: + 2 ENDURANCE / + informations</b> <b>12 13</b></p> <p><b>Attaquer:</b>  <b>1<sup>ER</sup> OCÉANIDE:</b> HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10 → <b>Vainqueur:</b> <b>12 13</b>  <b>2<sup>E</sup> OCÉANIDE:</b> HABILITÉ 7 / ENDURANCE 12 → <b>Fuite:</b> <b>12 13</b></p> <p><b>Vaisseau = 12</b>  <b>Jardin = 13</b></p>
<p>12</p>	<p>282</p>	<p><b>Épave:</b> → <b>Voir:</b> Tenter chance → <b>Chance:</b> → <b>Tuer coquillage:</b> + perle argentée - 2 ENDURANCE</p> <p><b>Renoncer:</b> <b>13</b></p> <p><b>Malchance:</b> - 1 ENDURANCE ARAIGNÉE DE MER: HABILITÉ 7 ENDURANCE 10</p> <p><b>Chercher soute:</b> + 1 pièce d'or</p> <p><b>Chercher cabine:</b></p> <p><b>Quitter:</b> <b>13</b></p> <p><b>Vainqueur:</b> + perle argentée → <b>Jardin:</b> <b>13</b></p> <p><b>Fuite:</b> <b>13</b></p> <p><b>ARAIGNÉE DE MER:</b> HABILITÉ 7 ENDURANCE 10 → <b>Vainqueur:</b> → <b>Fuite:</b> <b>13</b></p>
<p>13</p>	<p>2</p>	<p><b>Jardin:</b> → <b>Droite:</b> → <b>Continuer:</b> → <b>Rebrousser chemin:</b> - 1 ENDURANCE</p> <p><b>Gauche / Demi-tour:</b> → <b>Attaquer:</b> POISSON-LION: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 12 → <b>Vainqueur:</b> <b>14</b></p> <p><b>Ramasser:</b> + 1 pièce d'or - 2 HABILITÉ si pas de <b>Bague magique</b></p> <p><b>Continuer chemin:</b> → <b>Chercher refuge:</b> + 2 CHANCE <b>14</b></p> <p><b>Poursuivre chemin:</b> <b>14</b></p> <p><b>Goûter fruit:</b> + 2 ENDURANCE <b>14</b></p>
<p>14</p>	<p>102 234 276</p>	<p><b>Maisonnette:</b> → <b>Vieil homme:</b> → <b>Objet Greylock (bouteille):</b> - bouteille Rétablissement niveau initial ENDURANCE et CHANCE</p> <p><b>Reculer:</b> <b>16</b></p> <p><b>Sinon:</b> → <b>Attendre:</b> → <b>Sinon:</b> + conseils → <b>Perles noires: + mots magiques</b></p> <p><b>Attaquer:</b> FIN DU JEU</p> <p><b>Sinon:</b> → <b>Perle argentée: - perle</b></p> <p><b>Ne pas rencontrer:</b> <b>16</b></p> <p><b>Dragon de mer:</b> <b>15</b></p> <p><b>Potion Essence volatile: + potion Essence volatile</b></p> <p><b>Potion Bonne fortune: + potion bonne fortune (+ 1 CHANCE et + 1 niveau de départ CHANCE)</b></p> <p><b>Potion vigueur: + potion vigueur (remise à niveau initial ENDURANCE)</b></p> <p><b>Dragon de mer:</b> <b>15</b> → <b>Ne pas rencontrer:</b> <b>16</b> → <b>Dragon de mer:</b> <b>15</b></p>



<p>18</p>	<p>148</p>	<p><b>Crabes géants:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaquer: 1<sup>ER</sup> CRABE GÉANT: HAB. 7 / END. 11 / 2<sup>E</sup> CRABE GÉANT: HAB. 8 / END. 10</li> <li>Lancer nourriture: - 2 repas</li> <li>Fuite: 19 21 22</li> <li>Vainqueur:</li> <li>Repartir: 19 21 22</li> <li>Explorer bâtiment: -1 ENDUR.</li> <li>Goûter chair: + 4 ENDURANCE + pince crabe</li> <li>Quitter: 19 21 22</li> <li>Poursuivre exploration:</li> <li>Combattre: -1 dé ENDURANCE Tenter chance</li> <li>Malchance: -1 dé ENDURANCE</li> <li>Chance: 19 21 22</li> <li>Quitter: 19 21 22</li> <li>Fuite: -2 ENDURANCE 19 21 22</li> </ul> <p>Sombre caverne = 19 Cathédrale = 21 Récif de corail = 22</p>
<p>19</p>	<p>43 62</p>	<p><b>Dragon de mer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Raconter aventure:</li> <li>Cupidité: 2 pièces d'or: + accord dragon</li> <li>Bienveillance: Sinon: + accord dragon 20</li> <li>Haine pirates: 20</li> <li>Fuir: -1 dé ENDURANCE</li> <li>Attaquer: DRAGON DE MER: HABILITÉ 10 ENDURANCE 24</li> <li>Vainqueur: + 2 perles noires / + 12 pièces d'or / + saphir 20</li> </ul>
<p>20</p>	<p>202</p>	<p><b>Hypocampe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cathédrale:</li> <li>Plonger: VERS CARNIVORES: HABIL. 6 / ENDUR. 13</li> <li>S'éloigner / Fuite:</li> <li>Vainqueur: + 2 pièces d'or 21</li> <li>Attaquer: -2 CHANCE</li> <li>Apprivoiser:</li> <li>Passer chemin: +2 CHANCE</li> <li>Chevaucher: Tenter chance</li> <li>Malchance: -2 ENDURANCE</li> <li>Chance: +2 CHANCE 21</li> </ul>
<p>21</p>	<p>269</p>	<p><b>Cathédrale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Examiner vitraux:</li> <li>Faire comme s'il n'existait pas: -2 ENDURANCE</li> <li>Attaquer: DIABLE DE MER: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 13</li> <li>Fuir: Tenter chance</li> <li>Malchance:</li> <li>Vainqueur:</li> <li>Quitter: 22</li> <li>Tour: Nef:</li> <li>Apaiser: -1 repas pour éliminer chacun des 4 poissons</li> <li>Éliminé les 4 poissons-vampires: 22</li> <li>Autres vitraux:</li> <li>Chance: 22</li> <li>Quitter: 22</li> <li>Combattre / Sinon: Chacun des quatre POISSON-VAMPIRE: HABILITÉ 6 ENDURANCE 4 Vainqueur: 22</li> <li>Attaquer: POISSON-ÉPÉE: HABILITÉ 11 ENDURANCE 10 Vainqueur: voir page suivante</li> <li>Attendre: -1 CHANCE</li> <li>Demander qui est-il: Sinon: voir page suivante</li> <li>Leçon escrime: voir page suivante</li> <li>Refuser:</li> <li>Perle noire ou 2 pièces d'or:</li> </ul>

		<p style="text-align: center;"><b>Vainqueur:</b></p> <p><b>Sinon:</b> 23</p> <p><b>Goûter gourde:</b> + 2 ENDURANCE OU ENDURANCE élevée à 10 si &lt; 8 23</p> <p style="text-align: center;"><b>Leçon escrime:</b> - 1 perle noire ou - 2 pièces d'or</p> <p style="text-align: center;"><b>Sinon:</b> + 2 ENDURANCE OU ENDUR. élevée à 10 si &lt; 8</p> <p style="text-align: center;"><b>CYRANO:</b> HABILETÉ 11 / ENDURANCE 10</p> <p><b>Ennemi blessé 3 x:</b> + 1 HABILETÉ + 1 total initial HAB. 23</p> <p><b>Blessé 3 x:</b> + 2 HABILETÉ + 2 total initial HAB. 23</p>
<p>22</p>	<p>160</p>	<p><b>Lutin de mer:</b></p> <p><b>Attaquer:</b> Tenter chance → <b>Malchance:</b> - 2 dés ENDUR. / - 2 force d'attaque lors du prochain combat 23 24</p> <p><b>Raconter histoire:</b> → <b>Chance:</b> Tenter chance → <b>Malchance:</b> - 2 force attaque lors du prochain combat 23 24</p> <p><b>Offrir présent:</b> → <b>Nourriture:</b> + 3 repas 23 24</p> <p><b>Or:</b> - 1 pièce or + 4 CHANCE 23 24</p> <p><b>Objet magique:</b> + informations 24 25</p> <p><b>Conseil:</b> + informations 24 25</p> <p><b>Porter chance:</b> + 4 CHANCE 23 24</p> <p><b>Chance:</b> 23 24</p> <p style="text-align: center;">Pierres et madriers = 23    Formation corallienne = 24    Pirates = 25</p>
<p>23</p>	<p>111</p>	<p><b>Pieuvres:</b></p> <p><b>Attaquer:</b> Tenter chance → <b>Malchance:</b> → <b>Sinon:</b> - 6 ENDUR. / - 1 repas - 1 objet 24 25</p> <p><b>Offrir à manger:</b> → <b>Chance:</b> - 1 ENDUR. - 1 repas - 1 objet 24 25</p> <p><b>Fuir:</b> - 2 repas - 2 objets 24 25</p> <p><b>Pince crabe:</b> + 2 CHANCE 24 25</p> <p><b>Sinon:</b> → <b>Repousser doucement:</b> - 1 objet 24 25</p> <p><b>Bague magique:</b> - bague - 2 ENDURANCE - 1 repas - 1 objet 24 25</p> <p style="text-align: center;">Formation corallienne = 24    Direction opposée = 25</p>
<p>24</p>	<p>87</p>	<p><b>Kraken:</b></p> <p><b>Attaquer:</b> KRAKEN: HABILETÉ 10 / ENDURANCE 30 → <b>Fuite:</b> FIN DU JEU</p> <p><b>Se cacher:</b> → <b>Vainqueur:</b> + 3 CHANCE + 3 perles noires 25</p> <p><b>Regagner eau libre:</b> FIN DU JEU</p> <p><b>Cristal de glace:</b> - cristal 25</p> <p><b>Potion Essence volatile:</b> 25</p> <p><b>Poisson-outil:</b> → <b>Autre solution:</b> → <b>Fuir:</b> FIN DU JEU</p> <p><b>Poisson-hache:</b> - poisson - 4 END. au Kraken</p> <p><b>Poisson-vrille:</b> - poisson</p> <p><b>Poisson-scie:</b> - poisson - 10 END. et - 2 HAB. au Kraken</p> <p><b>Autre tactique:</b></p> <p><b>Autre poisson-outil:</b></p>



25

382

