

<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Arène de la Mort:</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre nourriture: → Mener train: Tenter chance Neutraliser garde: - 4 ENDURANCE - 1 HABILITÉ → Fermer marche: Lancer 2 dés + 3 points <p>Chance: Malchance: - 2 ENDURANCE</p> <p>Si > HABILITÉ: Lancer 1 dé</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: → Glaive et bouclier: BROYEUR D'OS: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10</p> <p>Si 1 à 5: FIN DU JEU</p> <p>Si 6: → Trident et filet: Lancer 1 dé</p> <p>1 à 3: - 1 CHANCE Lancer 2 dés</p> <p>4 à 6: → Vainqueur sans perte d'assaut: GUERRIER ORIENTAL: HABILITÉ 10 ENDURANCE 8</p> <p>Perdu un assaut: FIN DU JEU</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: → Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: → Gauche: → Malchance: Lancer 1 dé</p> <p>1 à 3: - 1 HAB. - 2 END.</p> <p>4 à 6: → Tournoyer fléau: Tenter chance</p> <p>Chance: → Continuer fléau: Tenter chance</p> <p>Avancer à gauche: → Malchance: Tenter chance</p> <p>Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Chance: - 1 END.</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: → Droite: Tenter chance</p> <p>Malchance: ESCLAVE: HABILITÉ 9 ENDURANCE 8</p> <p>Vainqueur: ESCLAVE: HABILITÉ 8 ENDURANCE 8 + 4 ENDURANCE</p> <p>HOMME DU SUD: HABILITÉ 10 ENDURANCE 10</p> <p>Vainqueur: 2</p> <p>Chance: → Reculer: → S'allonger: FIN DU JEU</p> <p>Balancer fléau: Tenter chance</p> <p>Chance: → Malchance: FIN DU JEU</p>
<p>2</p>	<p>261</p>	<p>Chien de l'enfer: Rétablissement ENDURANCE de départ</p> <p>Continuer: 3 7</p> <p>Ouvrir porte: CHIEN DE L'ENFER: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6</p> <p>Lancer 1 dé après chaque assaut: - 1 ENDURANCE supplémentaire si 1 ou 2</p> <p>Vainqueur: → Fouiller paille: + anneau d'or 3 7</p> <p>Continuer: 3 7</p>
<p>3</p>	<p>229</p>	<p>Lances:</p> <p>Continuer: → Sortir lance: + lance 4</p> <p>Rebrousser chemin: 7</p> <p>Continuer: 4</p>

<p>4</p>	<p>5</p>	<p>Arbalète: Lancer 1 dé → 5 ou 6: Ouvrir porte: 5 Continuer: 6 1 à 4: Lancer 1 dé → 2 ou 3: - 1 HABILITÉ / - 3 ENDURANCE 4 à 6: - 2 ENDURANCE 1: FIN DU JEU Ne pas s'arrêter: 6 Ouvrir porte: 5</p>
<p>5</p>	<p>104 376</p>	<p>Fruits: → Manger: + 2 ENDURANCE 6 Quitter: 6</p>
<p>6</p>	<p>258</p>	<p>Orques: → Ouvrir porte: Tenter chance → Malchance: - 2 ENDURANCE Ne pas s'arrêter: 11 Chance: 1^{ER} ORQUE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 2^E ORQUE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 Vainqueur: Ouvrir coffre: + queues de rat / + os d'ogre + pain moisi / + bottes éculées + flèche brisée / + vieux pantalon + 3 piquets en bois + cruche à eau / + cuirasse → Essayer cuirasse: + 1 HABIL. 11 Quitter: 11</p>
<p>7</p>	<p>304</p>	<p>Pont: → Descendre avec corde: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: FIN DU JEU Passer sans payer: 8 Si ≤ HABILITÉ: FAUCHEUR: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9 Vainqueur: Ouvrir coffre: + queues de rat / + os d'ogre + pain moisi / + bottes éculées + flèche brisée / + vieux pantalon + 3 piquets en bois + cruche à eau / + cuirasse → Essayer cuirasse: + 1 HABIL. 11 Quitter: 11 Remonter: → Prendre médaillon: + médaillon en os Retourner embranchement: 3 Objet en or: - anneau d'or 8</p>
<p>8</p>	<p>117</p>	<p>Cul-de-sac: → Retourner croisement: 3 Passer main: → Appuyer sur 1: 9 Appuyer sur 2: - 1 dé ENDURANCE 3 7</p>
<p>9</p>	<p>12</p>	<p>Sorcière: → Ouvrir porte: → Entrer: 1^{ER} VAMPIRE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 2^E VAMPIRE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 - 1 ENDURANCE supplémentaire à chaque assaut Vainqueur: Coffret en bois: Tenter chance + 3 points → Malchance: FIN DU JEU Chance: → Lever levier: FIN DU JEU Abaisser levier: 5 Ranger fiole: + fiole poussière rouge Quitter pièce: 10 Répandre poussière: FIN DU JEU Continuer tunnel: 10 Refermer porte: 10</p>

<p>10</p>	<p>346</p>	<p>Tripophage: → Ouvrir porte: → Enfoncer: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: - 1 HABILITÉ Si ≤ HABILITÉ: TRIPOPHAGE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 11 - 1 HABILITÉ durant ce combat Vainqueur: → Ouvrir pot: → Pénétrer antre: → Quitter: → Courir grotte: → Retourner tunnel: 11 Rester: + anneau d'or → Essayer bottes: + 1 HABILITÉ Continuer inspection: → Soulever couvercle: → Quitter caverne: 11 Médaillon en os: + 1 CHANCE Os DU DIABLE: HABILITÉ 10 ENDURANCE 8 Vainqueur: + anneau d'or 11 Sinon: Lancer 3 dés → Si ≤ HABILITÉ: Os DU DIABLE: HABILITÉ 10 / ENDUR. 8 Lancer 1 dé avant chaque assaut: Si 1 ou 2: FIN DU JEU Vainqueur: + anneau d'or 11</p>
<p>11</p>	<p>287</p>	<p>Diable noir: → Ouvrir porte: → Soulever cloche: - tous les objets / - 1 CHANCE 12 Continuer chemin: 12 → Regagner tunnel: 12</p>
<p>12</p>	<p>222</p>	<p>Glaive: → Conserver glaive: + glaive (épée) magique 13 Continuer chemin: 13</p>
<p>13</p>	<p>7</p>	<p>Énigme: → Déclouer planches: Tenter chance → Malchance: ORQUE MUTANT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 Continuer: 14 18 22 → Chance: Vainqueur: + billes en verre Répondre Fils: + clef en fer 14 18 22 Répondre Père: FIN DU JEU Répondre Grand-père: FIN DU JEU Courir vers porte: FIN DU JEU</p>
<p>14</p>	<p>68</p>	<p>Reine des Sépulcres: → Autre branche: 18 Continuer: 15 Ouvrir porte: → Accepter gantelet: Lancer 3 dés → Si > HABILITÉ: - 4 ENDURANCE REINE DES SÉPULCRES: HABILITÉ 9 / ENDUR. 9 - 3 HABILITÉ durant ce combat Vainqueur: - 1 HABILITÉ / + anneau d'or Attaquer: Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU Chance: - 1 HABILITÉ / - 1 ENDURANCE → Si ≤ HABILITÉ: - 3 ENDURANCE + anneau d'or → Droite: 15 Gauche: 18</p>

<p>15</p>	<p>285</p>	<p>Coffre: → Ouvrir coffre: → Goûter nourriture: + 4 ENDURANCE 16 → Continuer chemin: 16</p>
<p>16</p>	<p>47</p>	<p>Scolopendre géante: → Sinon: SCOLOPENDRE GÉANTE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 7 Vainqueur: → Lance: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: → Continuer tunnel: 17 → Si ≤ HABILITÉ: → Entrer grotte: Tenter chance → Malchance: - 4 ENDURANCE 17 → Chance: 17</p>
<p>17</p>	<p>161</p>	<p>Porte: → Continuer à avancer: 22 → Ouvrir porte: - 2 ENDURANCE 22</p>
<p>18</p>	<p>227</p>	<p>Araignée géante: → Entrer: → Attaquer araignée: ARAIGNÉE GÉANTE: HABIL. 7 / ENDUR. 8 → Continuer: 19 20 Vainqueur en ≤ 5 assauts: + anneau d'or / + conseil 19 20 Sinon: - 2 ENDURANCE Lancer 2 dés Si ≤ HABILITÉ: Poursuivre combat Vainqueur: + anneau d'or + conseil 19 20 Si > HABILITÉ: - 2 ENDURANCE Lancer 2 dés Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p>
<p>19</p>	<p>93</p>	<p>Rats: → Ouvrir porte: 1^{ER} RAT: HABILITÉ 3 / ENDURANCE 2 → Remonter escalier: 20 2^E RAT: HABILITÉ 2 / ENDURANCE 2 3^E RAT: HABILITÉ 3 / ENDURANCE 2 4^E RAT: HABILITÉ 3 / ENDURANCE 2 5^E RAT: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 2 Perdu un assaut: Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU → Vainqueur sans perte d'assaut: → Chance: Poursuivre combat Manger pain: + lime en fer + 2 ENDURANCE Manger bœuf: + 4 ENDURANCE Remonter marches: 20</p>
<p>20</p>	<p>305</p>	<p>Coffre: → Soulever couvercle: + corde / + marteau / + antidote 21 → Ouvrir porte: 21</p>

<p>21</p>	<p>43</p>	<p>Armure:</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre casque ailé: + casque ailé Prendre bouclier: + bouclier (+ 1 HAB.) Déchiffrer runes: Lancer 1 dé <ul style="list-style-type: none"> 1 à 4: 22 5 ou 6: + conseil 22 <p>Se battre: - 2 ENDURANCE 22</p> <p>Porte du fond: 22</p> <p>Quitter pièce: 22</p>
<p>22</p>	<p>3</p>	<p>Maître de l'épreuve:</p> <p>Obéir: HOMME DES CAVERNES: HABILITÉ 7 / Aucune perte d'ENDURANCE</p> <p>Attaquer: - 1 dé ENDURANCE</p> <p>Remporté 4 assauts en premier: Enigme</p> <p>Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Aller au § 25: Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Passer à l'attaque: Lancer 2 dés</p> <p>Lui laisser initiative: Attendre:</p> <p>Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: Feindre gauche: Lancer 2 dés</p> <p>Si > 8: 23</p> <p>Si ≤ 8: Se défendre: Lancer 2 dés</p> <p>Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: Contre-attaquer: Lancer 2 dés</p> <p>Si > 8: 23</p> <p>Si ≤ 8: Ventre: Lancer 2 dés</p> <p>Tête: 23</p> <p>Côtes: Si ≤ HABILITÉ: Lancer 2 dés</p> <p>Tête: Si > HABILITÉ: Lancer 2 dés</p>
<p>23</p>	<p>362</p>	<p>Fontaine:</p> <ul style="list-style-type: none"> Boire: + 1 ENDURANCE / - 2 HABILITÉ 24 Continuer chemin: 24
<p>24</p>	<p>329</p>	<p>Roi-squelette: ROI-SQUELETTE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 7</p> <p>- 1 ENDURANCE à l'ennemi à chaque assaut remporté (- 2 ENDUR. si marteau)</p> <p>Vainqueur: + miroir / + sifflet en bois 25 34</p>
<p>25</p>	<p>129</p>	<p>Puits:</p> <ul style="list-style-type: none"> Corde: Nouveau passage: - corde 26 Sinon: 34 Remonter à l'embranchement: 34
<p>26</p>	<p>190</p>	<p>Embrocheur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Entrer grotte: EMBROCHEUR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 / Vainqueur: Continuer à avancer: 29 <p>Quitter: Briser cochon: + amulette corail - 2 CHANCE</p> <p>Emprunter passage: Revenir: 29</p> <p>Continuer dans la vase: 27</p>

27	359	<p>Statue éléphant: + 5 ENDURANCE / + 1 HABILITÉ</p> <ul style="list-style-type: none"> Soulever trompe: + anneau d'or 28 Continuer tunnel: 28
28	263	<p>Piques:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer à avancer: <ul style="list-style-type: none"> Antidote: Seulement antidote: 30 Sinon: Plus d'une fiole: Lancer 1 dé <ul style="list-style-type: none"> 1 à 3: - 2 ENDURANCE 30 4 à 6: 30 Passer par le trou: 30 Sinon: FIN DU JEU
29	230	<p>Tornade: Lancer 2 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si \leq HABILITÉ: 30 Si $>$ HABILITÉ: - 2 ENDURANCE 30
30	195	<p>Être du chaos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se défendre avec épée: ÊTRE DU CHAOS: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 12 Parler: <ul style="list-style-type: none"> Donner or: - tout l'or Sinon: FIN DU JEU Poignard: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Malchance: - 2 END. à l'ennemi Chance: - 2 END. à l'ennemi Sinon: Casque: - 1 HABILITÉ / - 4 ENDURANCE 31 32 <p>Vainqueur: + combinaison 2 = 358 + boîte en ivoire tête de mort</p> <ul style="list-style-type: none"> Ouvrir boîte: + anneau d'or 31 32 Avancer tunnel: 31 32
31	340	<p>Xoroas: GUERRIER XOROA: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 11 / - 1 HABIL. durant ce combat / <u>Vainqueur:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Fouiller: + corne en os <ul style="list-style-type: none"> Souffler: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} GUERRIER XOROA: HAB. 10 / END. 10 2^E GUERRIER XOROA: HAB. 9 / END. 11 3^E GUERRIER XOROA: HAB. 10 / END. 11 4^{ER} GUERRIER XOROA: HAB. 10 / END. 10 Vainqueur: + lance 32 Rejoindre tunnel: 32
32	155	<p>Fruits:</p> <ul style="list-style-type: none"> Manger: + 2 ENDURANCE / + noix et fruits secs 33 Continuer chemin: 33
33	288	<p>Zombies:</p> <ul style="list-style-type: none"> Franchir gouffre: <ul style="list-style-type: none"> Casque ailé: 36 Sinon: FIN DU JEU Affronter zombies: FIN DU JEU

<p>34</p>	<p>351</p>	<p>Sangsue: → Soulever grille: Lancer 1 dé → 1 à 3: - 2 ENDUR. / - 2 END. à chaque assaut SANGSUE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 6 → Continuer chemin: 35</p> <p>4 à 6: SANGSUE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 4 Si perdu un assaut: - 2 ENDURANCE à chaque assaut suivant</p> <p>Vainqueur: → Continuer tunnel: 35 → Descendre au fond: + information 35</p>
<p>35</p>	<p>174</p>	<p>Chien noir: → Ouvrir porte: → Attaquer: CHIEN À DEUX TÊTES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 L'ennemi mène 2 attaques à chaque assaut → Poursuivre chemin: Sifflet en bois: → Vainqueur: + bracelet en cuivre</p> <p>Gauche: → Droite: 36 Sauter: FIN DU JEU</p> <p>Quitter pièce: → Mettre bijou: - 2 HABILITÉ - 1 CHANCE</p>
<p>36</p>	<p>251</p>	<p>Cloche en bronze: → Sonner: + anneau d'or 37 38 → Continuer: 37 38</p>
<p>37</p>	<p>96</p>	<p>Éboulement: → Dégager pierres: → Chercher torche: + 1^{re} combinaison = 249 38 → Se diriger vers porte: 38</p>
<p>38</p>	<p>375</p>	<p>Langue: → Ouvrir porte: → Porter secours: Lancer 2 dés → Si > HABIL.: Tenter chance → Continuer: 44 → Quitter: 44</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: Chance: + 6 ENDURANCE + bouteille bleue Malchance: - 1 HABILITÉ</p> <p>Descendre marches: 39 → Entrer gueule: LANGUE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 → Vainqueur: → Quitter vers tunnel: 44</p>
<p>39</p>	<p>364</p>	<p>Sirène: Lancer 1 dé → 1 ou 2: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: TENTALLUS: HABIL. 8 / END. 12 → 3 à 6: 40</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>FIN DU JEU si pas remporté au moins l'un des trois premiers assauts Vainqueur: 40</p>
<p>40</p>	<p>21</p>	<p>Marches: → Enjamber marches rouges: → Armure en cuir: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: - 2 ENDURANCE → Graver marches une par une: + 3 ENDURANCE 41</p> <p>Sinon: 41</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: 41</p> <p>Sinon: 41 → Poignard: - 2 ENDURANCE 41</p>

<p>41</p>	<p>141</p>	<p>Urnes: → <u>Regarder à l'intérieur:</u> → <u>Revêtir cape: + cape pourpre / + 1 CHANCE</u> → <u>Quatrième et cinquième urnes:</u> → <u>Poursuivre route:</u> 42</p> <p>→ <u>Continuer chemin:</u> 42</p> <p>→ <u>Renverser contenu:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> 42</p> <p>→ <u>Malchance:</u> - 4 ENDURANCE 42</p>
<p>42</p>	<p>69</p>	<p>Statue: → <u>Ouvrir porte:</u> → <u>Prendre lanterne: IDOLE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 6</u></p> <p>→ <u>Continuer:</u> 43 47 § 143</p> <p>→ <u>Reprendre chemin:</u> 43 47 § 143</p> <p>→ <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Vainqueur avec épée magique: + anneau d'or</u> 43 47 § 143</p>
<p>43</p>	<p>386</p>	<p>Monstre de l'illusion: FIN DU JEU</p>
<p>44</p>	<p>138</p>	<p>Échelle: → <u>Grimper échelle:</u> → <u>Prendre boîte:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Continuer:</u> 45</p> <p>→ <u>Poursuivre route:</u> 45</p>
<p>45</p>	<p>361</p>	<p>Flèches: <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> 46</p> <p>→ <u>Malchance:</u> Lancer 1 dé → 1 à 3: FIN DU JEU</p> <p>→ 4 ou 5: - 1 HABIL. / - 2 ENDUR. 46</p> <p>→ 6: - 1 ENDURANCE 46</p>
<p>46</p>	<p>398</p>	<p>Idole: → <u>Déposer objet en or: - anneau d'or</u> 47 § 23</p> <p>→ <u>Passer sans offrande:</u> 47 § 23</p>
<p>47</p>	<p>23 143</p>	<p>Arche: → <u>Rideau de feu:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Examiner plafond:</u> 48 → <u>Cape pourpre:</u> 48</p> <p>Arche: → <u>Passer en courant:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Revenir et ouvrir porte:</u> 43</p>
<p>48</p>	<p>88</p>	<p>Caisse: → <u>Couper corde avec hache:</u> <u>Tenter chance</u> → <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE</p> <p>→ <u>Couper corde avec épée:</u> → <u>+ 2 aiguilles en cuivre</u> 49</p> <p>→ <u>Continuer chemin:</u> 49</p> <p>→ <u>Chance:</u> → <u>Malchance:</u> - 4 ENDURANCE</p>
<p>49</p>	<p>388</p>	<p>Petit homme: → <u>Donner noix et fruits secs: + information</u> 50</p> <p>→ <u>Reprendre chemin:</u> 50</p>

50	58	<p>Barreaux: → <u>Lime en fer:</u> 51 → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p>
51	106	<p>Portrait: → <u>Décrocher tableau:</u> + 3° combinaison = 176 52 → <u>Continuer chemin:</u> 52</p>
52	228	<p>Troll des collines: Tenter chance → <u>Malchance:</u> TROLL DES COLLINES: HABILITÉ 9 / ENDUR. 10 → <u>Chance:</u> 53</p> <p><u>Vainqueur:</u> Manger: → <u>Continuer route:</u> 53 - 2 HABILITÉ / - 2 CHANCE - 1 ENDURANCE à chaque §</p>
53	211	<p>Cul-de-sac: GUERRIER ORIENTAL: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 9 <u>Vainqueur:</u> → <u>Fiole poussière rouge:</u> 54 → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p>
54	238	<p>Grand sorcier: → <u>Clef en fer:</u> → <u>Impair:</u> → <u>1 ou 3 anneaux d'or:</u> FIN DU JEU → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Pair:</u> FIN DU JEU → <u>5 ou 7 anneaux d'or:</u> FIN DU JEU → <u>9 ou 11 anneaux d'or:</u> → <u>9 anneaux d'or:</u> → <u>11 anneaux d'or:</u> FIN DU JEU → <u>Aller au § 249:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Aller au § 358:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Aller au § 176:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>DÉMON DU FEU: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 4 <u>Vainqueur:</u> DÉMON DU FEU: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 10 Lancer 1 dé à chaque assaut: <u>1 ou 2:</u> - 2 ENDURANCE <u>3 ou 4:</u> - 1 ENDURANCE <u>Vainqueur:</u> Fixer <u>aiguilles en cuivre:</u> → <u>Abaisser leviers:</u> → <u>Appeler magicien:</u> Horloge indique 3 heures</p> <p><u>Levier 3:</u> 55 56 <u>Levier 6:</u> FIN DU JEU <u>Levier 9:</u> FIN DU JEU <u>Levier 12:</u> FIN DU JEU</p>
55	319	<p>Cruche: → <u>Ouvrir porte:</u> → <u>Boire:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> + 4 ENDURANCE 56 → <u>Rebrousser chemin:</u> 56 → <u>Malchance:</u> - 4 ENDURANCE 56</p>

56	232	Bossu: → <u>Suivre conseil:</u> FIN DU JEU → <u>Passage de droite:</u> 57
57	28	Acide: → <u>Sinon:</u> - 1 dé ENDURANCE → <u>Bouclier:</u> + 2 HABILITÉ / + 6 ENDURANCE / + 20 000 pièces d'or / LORD CARNUSS: HABILITÉ 10 ENDURANCE 10 <u>Vainqueur:</u> VAINQUEUR DU JEU → <u>Autre passage:</u> FIN DU JEU
		<p>Emplacement des 9 anneaux d'or</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2 Fouiller la paille après avoir vaincu le CHIEN DE L'ENFER 2. 10 Se trouve dans le pot en terre cuite découvert après avoir abattu le TRIPOPHAGE 3. 10 A l'issue du combat contre l'OS DU DIABLE (un médaillon en os est recommandé pour le vaincre) 4. 14 Après avoir revêtu le gantelet remis par la REINE DES SÉPULCRES et passé l'épreuve de douleur 5. 18 Après avoir vaincu l'ARAIGNÉE GÉANTE 6. 27 Soulever la trompe de la statue de l'éléphant 7. 30 Dans la boîte en ivoire avec tête de mort trouvée à l'issue du combat contre l'ÊTRE DU CHAOS 8. 36 Remis par la colombe blanche après avoir sonné la cloche en bronze 9. 42 Dans la lanterne de l'IDOLE qui nécessite d'être vaincue au moyen d'une épée (glaive) magique <p>Emplacement des 3 combinaisons de placement des anneaux d'or</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 37 Au dos de la porte en fer cachée par l'éboulement est indiqué le code 249 2. 30 A l'issue du combat contre l'ÊTRE DU CHAOS, le code 358 se trouve dans son sac en cuir 3. 51 Au dos du portrait représentant le baron Sukumvit est inscrit le code 176