




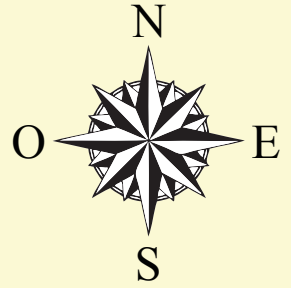
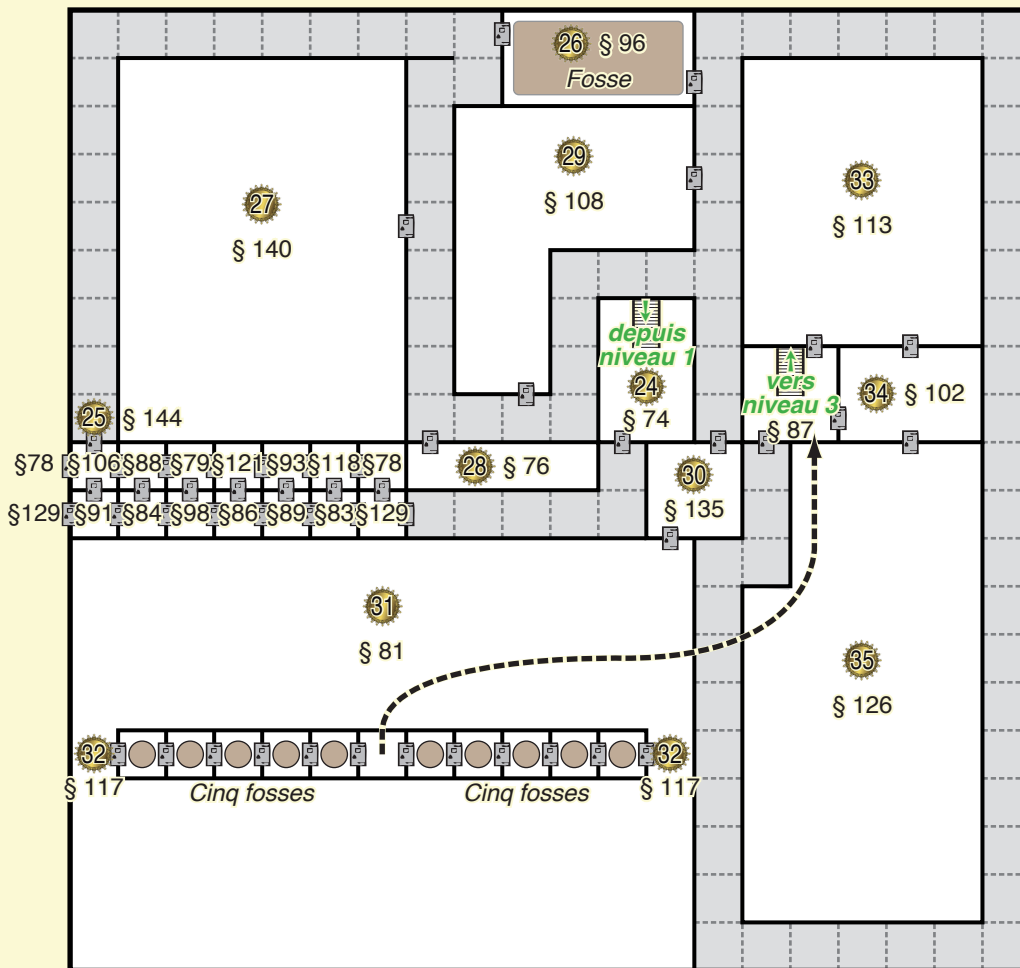


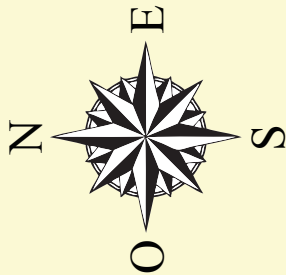
Légende explicative

-  Référence au résumé
-  § 21 Emplacement d'un objet recommandé
- Texte en orange** Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu
- Texte en vert** Lien à l'intérieur du résumé ou entre les cartes
-   Porte / Escaliers
-  Couloir (avec pas de 3 mètres)



Niveau 2





Légende explicative



Référence au résumé



Emplacement d'un objet recommandé

Demande d'objet ou d'information;
fin ou vainqueur du jeu

Texte en orange

Texte en vert

Lien à l'intérieur du résumé ou entre les cartes

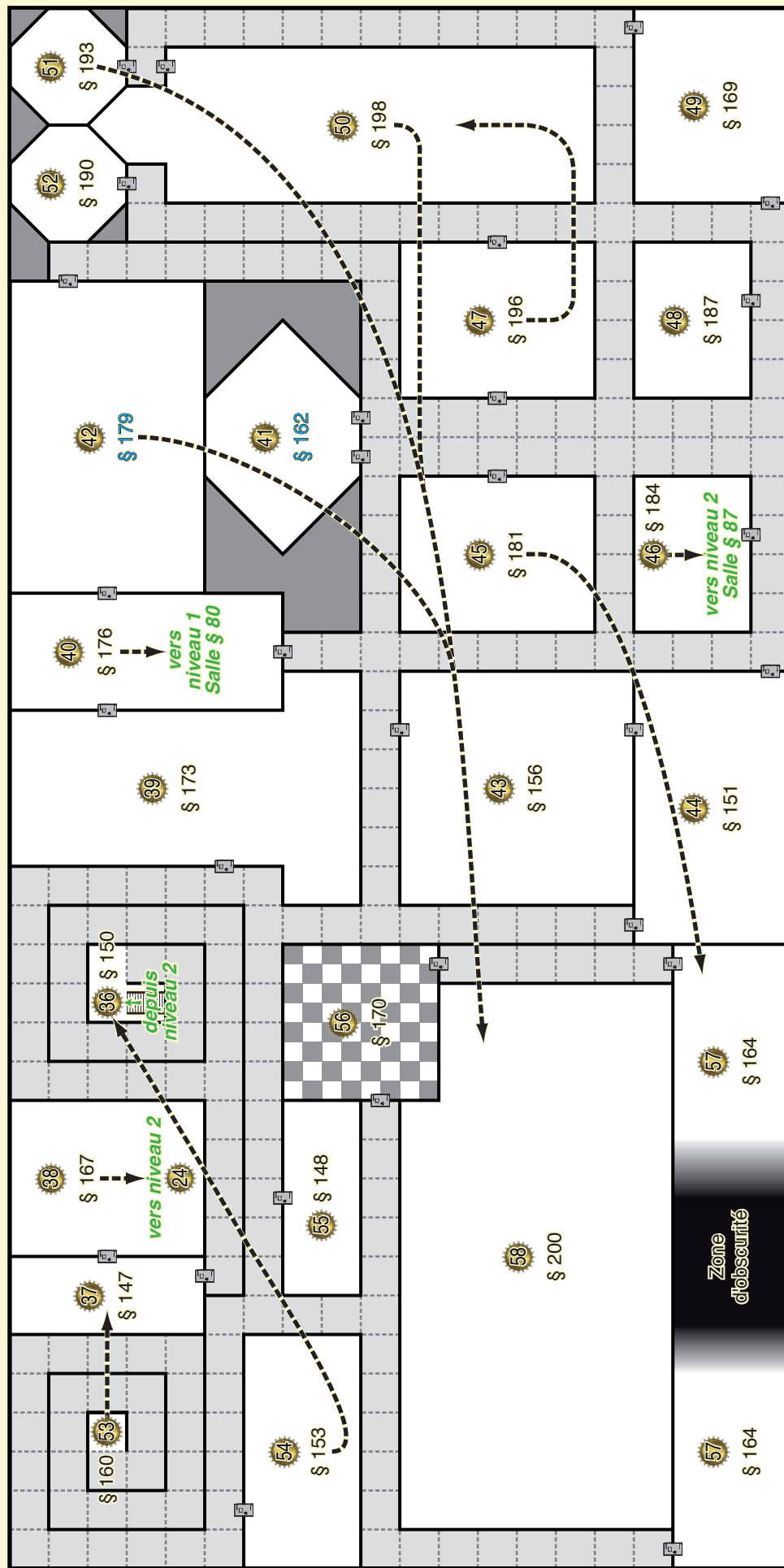


Porte / Escaliers



Couloir (avec pas de 3 mètres)

Niveau 3



<p>1</p>	<p>Intro</p>	<p>Serpent: → Déguerpir: → Déguerpir: 2 → Discuter: → Obéir: 2 → L'étrangler: 2 → Faire entendre raison: 2</p>
<p>2</p>	<p>21</p>	<p>Merlin: → Sinon: Détermination des points de VIE / + pourpoint en peau de dragon (+ 4 DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES) / + 3 fioles à 6 doses de potion curative (+ 2 dés VIE) + 1 pot à 5 doses d'onguent (+ 3 VIE) / + 2 dés x 10 pièces d'or</p> <p>Déjà effectué aventure: Récupération des armes, sortilèges, pièces d'or et autres objets des précédentes aventures</p> <p>Déterminer ses points de VITESSE puis s'équiper des objets suivants au prix d'un point de VITESSE par objet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bidon d'huile • Bottes de rechange • Briquet à pierre • Cadenas • Cliquet • Collier de chien • Corde • Couteau • Couverture • Crampons d'escalade • Fourmilier artificiel • Hache • Hameçons • Harpe • Lanière de cuir • Luth • Marteau • Pansements • 12 feuilles de parchemin • Plume d'oie • Poudre bleue • Poudre d'encre • Potion curative • Rations alimentaires (- 4 VITESSE) • Recueil d'histoires drôles • Sac à dos • 6 sacs • Scie • Tente (- 5 VITESSE) • Tresse d'or • Ustensiles de cuisine (- 4 VITESSE) • Vache à eau • Ver de bibliothèque • Vêtements de rechange • Xylophone + épée Excalibur junior / Lancer 2 dés <p>2 à 6: 4 7 à 12: 3</p>
<p>3</p>	<p>45</p>	<p>Île aux gorilles: → Plonger lac: FIN DU JEU → Combattre / Affronter: FIN DU JEU → Réaction amicale: → Amadouer: → Plonger lac: FIN DU JEU → Grimper arbre: → Conversation: → Langage signes: → Enigme: aller au § 16 → Lancer toupie: 4</p>
<p>4</p>	<p>25</p>	<p>Village: → Ouest: → Nord: OURS BRUN: VIE 50 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 + 3 DOMMAGES tous les 3 assauts → Vaincu: FIN DU JEU → Sud: Lancer 2 dés pour soi-même et pour le lion → Vainqueur: + anneau sonore → Est: → Sentier: → Château ténèbres: → Pénétrer: Lancer 2 dés → 12: → 2 à 11: FIN DU JEU → Si lion < soi-même: → Si lion ≥ soi-même: Lancer 1 dé → 1 à 3: → 4 à 6: 3 → Jouer pogolfit: 5 → Nord vers village: → Demi-tour: → Épicerie: → Forgeron: Lancer 2 dés → 2 à 9: 10 à 12: → Jouer pogolfit: 5 → Apothicaire: Lancer 2 dés → 2 à 9: → 10 à 12: + message de Davydd → Église: voir page suivante</p>

<p>5</p>	<p>24</p>	<p>Portes du Sinistre royaume des morts:</p> <p>→ Demander:]</p> <p>→ Fermer portes:]</p> <p>→ Attaquer:]</p> <p>Suite selon le plan du niveau 1. Dans les couloirs, lancer deux dés tous les 6 carrés. Atteindre au minimum 8 points pour porter un coup à un monstre errant si pas de Torche:</p> <ul style="list-style-type: none"> → 2 à 7: aucun ennemi → 8: SQUELETTE ANIMÉ: VIE 20 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 / Vainqueur: + 10 pièces d'or → 9: 2 GNOMES: VIE 11 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 2 / Vainqueur: + 10 pièces d'or → 10: 2 ORCS: VIE 12 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 2 / Vainqueur: + 15 pièces d'or → 11: 4 KOBOLDS: VIE 8 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 1 / Vainqueur: + 5 pièces d'or → 12: GÉLATINE RAMPANTE: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4 / Vainqueur: + 30 pièces d'or <p>SALLE § 65</p>
<p>6</p>	<p>125</p>	<p>Salle § 125: + 10 pièces d'or / SALLE § 65</p>
<p>7</p>	<p>75</p>	<p>Salle § 75:</p> <p>→ Chercher porte secrète: - 10 % VIE → Poursuivre recherches: FIN DU JEU</p> <p>→ Reprendre chemin: COULOIR → Revenir: COULOIR</p>
<p>8</p>	<p>70</p>	<p>Salle § 70:</p> <p>→ Prendre émeraude: + émeraude maudite (- 4 DOMMAGES) / COULOIR</p> <p>→ Sinon: COULOIR</p>
<p>9</p>	<p>85</p>	<p>Salle § 85: Lancer 1 dé</p> <p>→ 5 ou 6: ARAIGNÉE: VIE 15 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2</p> <p>→ 1 à 4: FIN DU JEU</p> <p>→ Vainqueur: SALLE § 65</p> <p>→ Vaincu: FIN DU JEU</p>

<p>10</p>	<p>90</p>	<p>Salle § 90: FOURMIS: 2 dés x 10 VIE / FRAPPE 1 / DOMMAGES 1 / – 20 fourmis si Fourmilier artificiel</p> <p style="text-align: right;"> Vainqueur: SALLE § 65 ou 11 Vaincu: FIN DU JEU </p>
<p>11</p>	<p>110</p>	<p>Salle § 110: Lancer 2 dés</p> <p>→ 2 à 7: aucun ennemi → 10 12 ou COULOIR</p> <p>→ 8: SQUELETTE ANIMÉ: VIE 20 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 / Vainqueur: + 10 pièces d'or</p> <p>→ 9: 2 GNOMES: VIE 11 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 2 / Vainqueur: + 10 pièces d'or</p> <p>→ 10: 2 ORCS: VIE 12 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 2 / Vainqueur: + 15 pièces d'or</p> <p>→ 11: 4 KOBOLDS: VIE 8 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 1 / Vainqueur: + 5 pièces d'or</p> <p>→ 12: GÉLATINE RAMPANTE: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4 / Vainqueur: + 30 pièces d'or</p>
<p>12</p>	<p>95</p>	<p>Salle § 95: – 4 dés VIE</p> <p>→ Corde: Lancer 2 dés → 2 à 10: 11</p> <p>→ Sinon: Lancer 2 dés → 11 ou 12: 11</p> <p>→ 11 ou 12: 2 à 10:</p>
<p>13</p>	<p>105</p>	<p>Salle § 105: Lancer 2 dés</p> <p>→ 2 à 7: aucun ennemi → COULOIRS</p> <p>→ 8: SQUELETTE ANIMÉ: VIE 20 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 / Vainqueur: + 10 pièces d'or</p> <p>→ 9: 2 GNOMES: VIE 11 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 2 / Vainqueur: + 10 pièces d'or</p> <p>→ 10: 2 ORCS: VIE 12 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 2 / Vainqueur: + 15 pièces d'or</p> <p>→ 11: 4 KOBOLDS: VIE 8 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 1 / Vainqueur: + 5 pièces d'or</p> <p>→ 12: GÉLATINE RAMPANTE: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4 / Vainqueur: + 30 pièces d'or</p>
<p>14</p>	<p>97</p>	<p>Salle § 97: → Cliquet: + 6 doses de potion curative (+ 2 dés VIE) ↓</p> <p>→ Sinon: → SALLE § 82 ou 15 16 17</p>
<p>15</p>	<p>120</p>	<p>Salle § 120: Lancer 1 dé → 4 à 6: Lancer 1 dé → 1 ou 2: FIN DU JEU</p> <p>→ 1 à 3: FIN DU JEU</p> <p>→ 3 à 6: REQUIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4</p> <p style="text-align: right;"> Vainqueur: + dents de requin 14 Vaincu: FIN DU JEU </p>
<p>16</p>	<p>115</p>	<p>Salle § 115: Lancer 2 dés</p> <p>→ 2 à 6: – 1 point de VIE tous les 3 mètres / + 50 pièces d'or + fromage / + vieille botte 14</p> <p>→ 7 à 12: + 50 pièces d'or / + parchemin avec sortilège lumineux (= lumière permanente contre 1 point du VIE) 14</p> <p>→ Quitter: 14</p>

<p>17</p>	<p>100</p>	<p>Salle § 100: VIEILLE PETITE MONSTRESSE: VIE 50 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur: + clef du Royaume SALLE § 80 ou 14</p>
<p>18</p>	<p>72</p>	<p>Salle § 72:</p> <p>Sauter dessus: VIEUX FOSSILE: VIE 7</p> <p>Inoffensif: + 3 doses tue-herbe (dédoublé DOMMAGES infligés au premier assaut à tout Monstre végétal) SALLE § 80</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur: 1^{RE} PLANTE VERTE: VIE 12 FIN DU JEU si touché 3 fois de suite 2^E PLANTE VERTE: VIE 12 3^E PLANTE VERTE: VIE 12 4^E PLANTE VERTE: VIE 12</p> <p>Vainqueur: SALLE § 80</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p>
<p>19</p>	<p>133</p>	<p>Salles § 133 et § 66:</p> <p>Attaquer ou corrompre: 1^{ER} GARDE: VIE 15 / DOMMAGES SUPPLÉMENT. 3 2^E GARDE: VIE 15 / DOMMAGES SUPPLÉMENT. 3</p> <p>Regagner couloir: COULOIR</p> <p>Vainqueur: SALLE § 66</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>Soudoyer: - 100 pièces d'or COULOIR</p> <p>Laisser sonner: 1 à 3:</p> <p>Hacher menu: Lancer 1 dé</p> <p>Anneau sonore: + Djinn (VIE 100 / DOMM. SUPPL. 3) qui se battra à sa place au maximum trois fois</p> <p>Sinon: GNOME: VIE 20 / DOMM. SUPPL. 5 DJINN: VIE 100 / DOMM. SUPPL. 3</p> <p>4 à 6: GNOME: VIE 20 Impossible de riposter en cas de perte d'assaut</p> <p>Vainqueur: Vaincu: FIN DU JEU Vainqueur: + 100 pièces d'or</p>
<p>20</p>	<p>92</p>	<p>Salle § 92: Lancer 2 dés</p> <p>7 à 12: ALTER EGO: moitié de ses propres pointe de VIE</p> <p>2 à 6: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur: + doubles de tous ses objets et pièces d'or 21 22 ou COULOIR</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p>
<p>21</p>	<p>77</p>	<p>Salle § 77:</p> <p>Ouvrir coffre: + fiole avec liquide bleu</p> <p>Quitter: 20 ou COULOIR</p> <p>Goûter: + 6 doses antidote</p> <p>Quitter: 20 ou COULOIR</p>
<p>22</p>	<p>123</p>	<p>Salle § 123:</p> <p>Sauver carotte: Sauver carotte: Affronter baguette: Sortilège végétal: 20 ou COULOIR</p> <p>Xylophone: Continuer: AMPHITÉRIEN: VIE 50</p> <p>Endroit plus catholique: 20 ou COULOIR</p> <p>Vainqueur: 20 ou COULOIR</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>FRAPPE 6 DOMM. SUPP. 3</p> <p>Sinon: Vaincu: FIN DU JEU</p>

<p>23</p>	<p>69</p>	<p>Salles § 69 et § 138:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Courir vers rideau:</u> Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> → 1 ou 2: FIN DU JEU → 3 à 12: <ul style="list-style-type: none"> → <u>Sinon:</u> COULOIR → Clef du Royaume: ARAIGNÉE GÉANTE: VIE 13 FIN DU JEU si perdu 3 assauts d'affilée → <u>Vainqueur:</u> Niveau 2: 24 → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU → <u>Reprendre couloir:</u> COULOIR
<p>24</p>	<p>74</p>	<p>Salle § 74: Selon le plan du niveau 2. Dans les couloirs, lancer deux dés tous les 5 carrés:</p> <ul style="list-style-type: none"> → 2 à 6: aucun ennemi → 7: MÉDUSE: VIE 30 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 2 / <u>Vainqueur:</u> + 15 pièces d'or → 8: 2 NAINS TOXIQUES: VIE 15 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 / <u>Vainqueur:</u> + 10 pièces d'or → 9: 2 GOLLS: VIE 15 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 2 / <u>Vainqueur:</u> + 15 pièces d'or → 10: 2 TRIFIDES: VIE 30 / FRAPPE 8 / DOMM. SUPP. 4 / <u>Vainqueur:</u> + 15 pièces d'or → 11: 5 SCRATS: VIE 10 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 1 / <u>Vainqueur:</u> + 25 pièces d'or → 12: SEMOULE RAMPANTE: VIE 35 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 4 / <u>Vainqueur:</u> + 80 pièces d'or <p>Retourner niveau 1: Niveau 1: SALLE § 138</p> <p>Ouvrir porte: COULOIR</p>
<p>25</p>	<p>144</p>	<p>Couloir: – 1 repas (sinon – 1 VIE) / + talisman contre monstres errants (2 utilisations)</p> <p>Revenir labyrinthe: SALLE § 129</p> <p>Couloir nord: COULOIR</p>
<p>26</p>	<p>96</p>	<p>Salle § 96: – moitié des points de VIE</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Crampons ou Corde et marteau</u> ou sortilège AIP: COULOIR
<p>27</p>	<p>140</p>	<p>Salle § 140:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Quitter:</u> Magie coûte désormais double des points de VIE / COULOIR → <u>Combattre:</u> SNAPPEUR MAGIQUE: VIE 6 / Perte de l'ensemble des pouvoirs magiques dès le 2^e assaut / <u>Vainqueur:</u> COULOIR
<p>28</p>	<p>76</p>	<p>Salle § 76:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Se sauver:</u> Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> → 7 à 12: SALLE § 129 <small>Illogique selon la carte</small> → 1 à 6: FIN DU JEU → <u>Poudre bleue:</u> COULOIR → <u>Combattre:</u> <ul style="list-style-type: none"> 1^{RE} MANTICORE: VIE 30 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 3 2^E MANTICORE: VIE 25 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 3 BÉBÉ MANTICORE: VIE 15 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 3 → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU → <u>Vainqueur:</u> + 150 pièces d'or + bouclier magique (protège chaque 3^e coup) COULOIR

<p>29</p>	<p>108</p>	<p>Salle § 108: → <u>Déconnecter machine:</u> + 6 doses de potion curative (+ 2 dés VIE) → <u>Combattre:</u> 1^{ER} GOLL: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 1 FIN DU JEU 2^E GOLL: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 1 → <u>Vainqueur:</u> COULOIR → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU</p>
<p>30</p>	<p>135</p>	<p>Salle § 135: → <u>Guillotiner spif:</u> Lancer 2 dés → 2 à 9: FIN DU JEU → <u>Regagner couloir:</u> COULOIR → 10 à 12: + 1 dé de graines de spif → <u>Ouvrir porte:</u> 31</p>
<p>31</p>	<p>81</p>	<p>Salle § 81: → <u>Attaquer:</u> WINZING: VIE 15 / FRAPPE 7 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 1 → <u>Revenir:</u> 30 → <u>Vainqueur:</u> 32</p>
<p>32</p>	<p>117</p>	<p>Salle § 117: – 1 dé VIE / Aller à la salle § 94: – 1 dé VIE / Aller à la salle § 122: – 1 dé VIE Aller à la salle § 131: – 2 dés VIE / Aller à la salle § 99: – 2 dés VIE / Aller à la salle § 119: Téléportation vers SALLE § 87</p>
<p>33</p>	<p>113</p>	<p>Salle § 113: SORCIER INVISIBLE: VIE 40 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU → <u>Vainqueur:</u> + sortilège de résurrection (lancer 2 dés et obtenir 10 à 12 pour ressusciter avec total de départ de VIE) SALLE § 87 ou 34</p>
<p>34</p>	<p>102</p>	<p>Salle § 102: → <u>Choisir autre porte:</u> Lancer 1 dé pour chaque carré de 3 mètres à franchir → <u>Retourner par la porte d'arrivée:</u> SALLE § 87 ou 33 ou 35 → 1 à 4: SALLE § 87 ou 33 ou 35 → 5 ou 6: FIN DU JEU</p>
<p>35</p>	<p>126</p>	<p>Salle § 126: → <u>Se débarrasser:</u> 1^{ER} BOTA-BOTA: VIE 5 2^E BOTA-BOTA: VIE 5 3^E BOTA-BOTA: VIE 5 4^E BOTA-BOTA: VIE 5 5^E BOTA-BOTA: VIE 5 → <u>Forcer serrure:</u> 34 → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Vainqueur en maximum 6 assauts:</u> + clef / + sortilège curatif (+ 2 fois 2 dés VIE) SALLE § 87</p>
<p>36</p>	<p>150</p>	<p>Escalier: Selon le plan du niveau 3. Dans les couloirs, lancer deux dés tous les 4 carrés: • 2 à 5: aucun ennemi • 6: Chausse-trappe: – 2 dés VIE • 7: THERN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 5 / <u>Vainqueur:</u> + 150 pièces d'or • 8: 5 VAMPIRES AILÉS: VIE 6 / FRAPPE 3 / DOMM. SUPP. 1 / <u>Vainqueur:</u> néant • 9: Fosse garnie d'épieux: – 2 dés VIE et empoisonnement (– 5 VIE tous les 4 carrés) • 10: 3 PERMANS: VIE 15 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 2 / <u>Vainqueur:</u> + 100 pièces d'or • 11: 2 TUBARINOS: VIE 30 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 / <u>Vainqueur:</u> + 150 pièces d'or • 12: TAPIOCA RAMPANT: VIE 70 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 2 / <u>Vainqueur:</u> + 500 pièces d'or COULOIR</p>

<p>37</p>	<p>147</p>	<p>Salle § 147: GEROFLA: VIE 40 / FRAPPE 6 → <u>Vainqueur:</u> + lampe à huile → <u>Astiquer:</u> → <u>Ouvrir:</u> → <u>Allumer:</u> → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU - 3 DOMMAGES lors des prochains combats → <u>Porte est:</u> 38 → <u>Porte sud:</u> COULOIR</p>
<p>38</p>	<p>167</p>	<p>Salle § 167: Téléportation vers niveau 2 24</p>
<p>39</p>	<p>173</p>	<p>Salle § 173: Devinette → <u>Docteur:</u> → 1^{ER} LÉMURE: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4 → <u>Soldat:</u> → 2^E LÉMURE: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4 → <u>Dentiste:</u> → 3^E LÉMURE: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4 → <u>Marchand:</u> + médaillon du club des lémures → <u>Vainqueur:</u> COULOIR ou 40 → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU</p>
<p>40</p>	<p>176</p>	<p>Salle § 176: Téléportation vers niveau 1, SALLE § 80</p>
<p>41</p>	<p>162</p>	<p>Salle § 162: → <u>Ouvrir:</u> Lancer 1 dé → <u>Sinon:</u> Combattre le nombre de Djinn donné par dé → <u>Sortir:</u> COULOIR → <u>Anneau sonore:</u> <u>Fraternisé avec Djinn</u> COULOIR → <u>DJINN:</u> VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 → <u>Vainqueur:</u> COULOIR → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU</p>
<p>42</p>	<p>179</p>	<p>Salle § 179: Énigme → <u>19 km:</u> → 1^{ER} NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 → <u>21 km:</u> → 2^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 → <u>27 km:</u> → 3^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 → <u>30 km:</u> → 4^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 → <u>24 km:</u> → 5^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 → 6^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 → 7^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 <u>Fraternisé avec sept nains</u> + bidon de cire (+ 2 DOMM. SUPP.) → <u>COULOIR</u> → <u>Porte:</u> 40 → <u>Les suivre:</u> 58 → <u>Vainqueur:</u> COULOIR ou 40 → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU</p>
<p>43</p>	<p>156</p>	<p>Salle § 156: Lancer 2 dés et combattre le nombre de VAMPIRES donné par les dés: VIE donnée par 4 lancers de dés multipliés par 2 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉM. 5 → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU → <u>Vainqueur:</u> + rubis pour chaque vampire tué (= 500 pièces d'or) / COULOIR ou 44</p>
<p>44</p>	<p>151</p>	<p>Salle § 151: → <u>Saisir amulette:</u> + amulette de grenouille (permet 3 téléportations à choix vers des lieux déjà connus) → <u>Quitter:</u> COULOIRS ou 43 → COULOIRS ou 43</p>

45	181	Salle § 181: Téléportation vers 57
46	184	Salle § 184: Téléportation vers niveau 2, SALLE § 87
47	196	Salle § 196: Téléportation vers 50
48	187	Salle § 187: + lunettes cerclées d'or → <u>Les chausser:</u> + infos sur dîner dansant / COULOIR → <u>Sinon:</u> COULOIR
49	169	Salle § 169: Énigme → Répondre 4: FIN DU JEU → Répondre 2 ou 3: FIN DU JEU → Répondre 1: COULOIR
50	198	Salle § 198: Énigme → Répondre 100 000 minutes: COULOIR → <u>Quitter:</u> COULOIR → Réponse différente: + laissez-passer → <u>Se rendre salle § 200:</u> 58
51	193	Salle § 193: Téléportation vers 58
52	190	Salle § 190: → <u>Lunettes cerclées d'or:</u> 1 ^{ER} FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉM. 1 2 ^E FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉM. 1 3 ^E FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉM. 1 → <u>Quitter:</u> COULOIR → <u>Fouiller:</u> - 5 VIE 1 ^{ER} FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 2 ^E FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 3 ^E FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 Atteindre au minimum 8 points pour porter un coup / Manqué chaque 3 ^e assaut → <u>Vainqueur:</u> + baguette à boules de feu COULOIR → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU
53	160	Salle § 160: Téléportation vers 37
54	153	Salle § 153: Téléportation vers 36
55	148	Salle § 148: Lancer 2 dés → 9 à 12: - 1 VIE / COULOIR → 2 à 8: FIN DU JEU
56	170	Salle § 170: → <u>Carrés noirs:</u> FIN DU JEU → <u>Carrés blancs:</u> + potion curative (+ 1 dé VIE) / COULOIR

<p>57</p>	<p>164</p>	<p>Salle § 164: → <u>À l'aveuglette:</u> CRÉATURE: VIE 40 / FRAPPE 7 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 → <u>Sinon:</u> COULOIR</p> <p style="text-align: right;"> <u>Vainqueur:</u> + 300 pièces d'or COULOIRS </p> <p style="text-align: right;"> <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU </p>
<p>58</p>	<p>200</p>	<p>Salle § 200: → <u>Sinon:</u> 1^{ER} NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 2^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 3^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 4^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 5^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 6^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 7^E NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 1^{ER} DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 2^E DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 3^E DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 4^E DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 5^E DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 6^E DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 7^E DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2</p> <p>• Si <u>Anneau sonore</u>: Perte de points de VIE réduite de moitié contre les Djinns;</p> <p>1^{ER} MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6 2^E MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6 3^E MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6 4^E MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6 5^E MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6 6^E MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6 7^E MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6</p> <p>• Avec les Monstres gélatineux, perte de 2 points de VIE également lors d'un assaut remporté, à partir du premier assaut perdu;</p> <p>CHEVALIER NOIR: VIE 80 / FRAPPE 4 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 4</p> <p>• Son armure annule 12 points de DOMMAGE au premier coup reçu, 6 au second coup et 4 aux coups suivants;</p> <p style="text-align: center;"> <u>Vainqueur:</u> VAINQUEUR DU JEU </p> <p style="text-align: center;"> <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU </p> <p><i>Déjà pourfendu ou fraternisé avec les sept nains et les Djinns: Ne combattre que les Monstres gélatineux et le Chevalier noir</i></p>