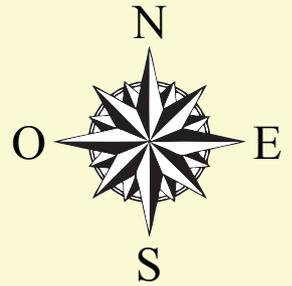


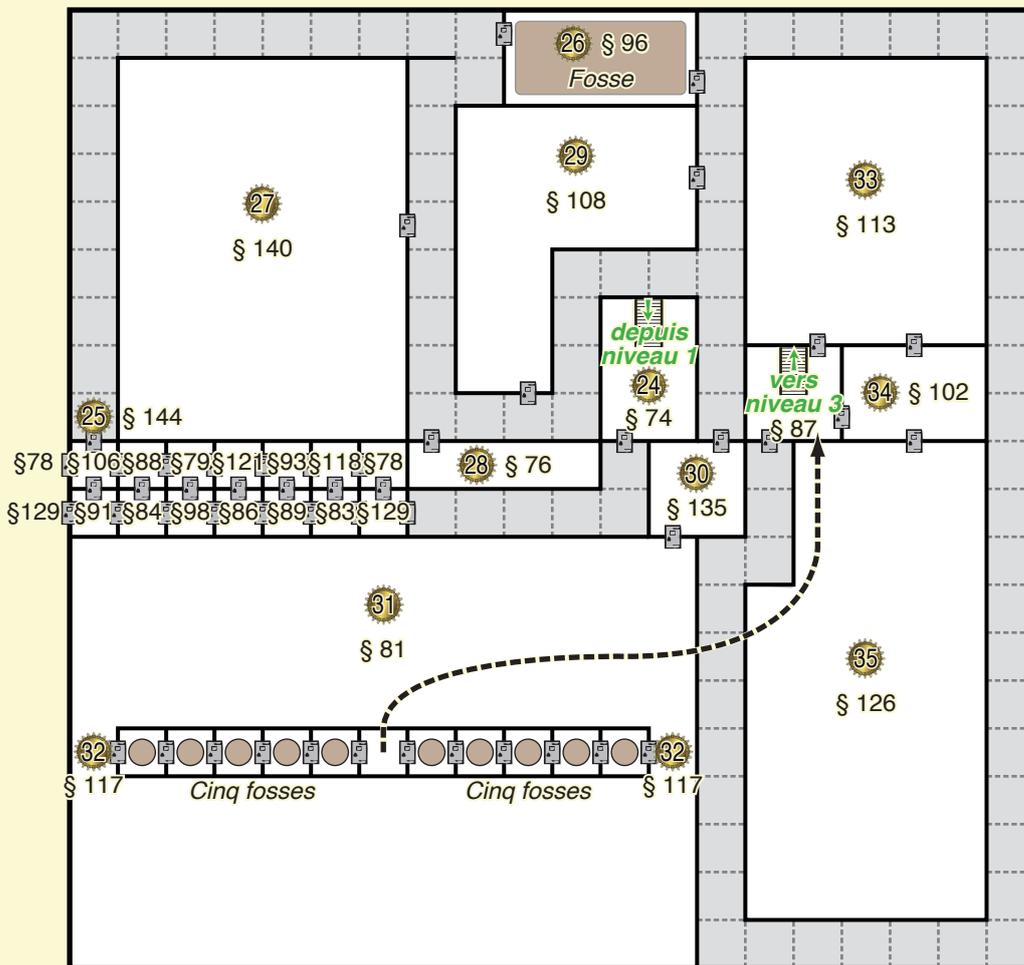


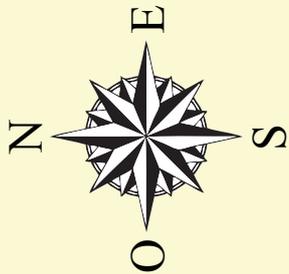
## Légende explicative

-  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

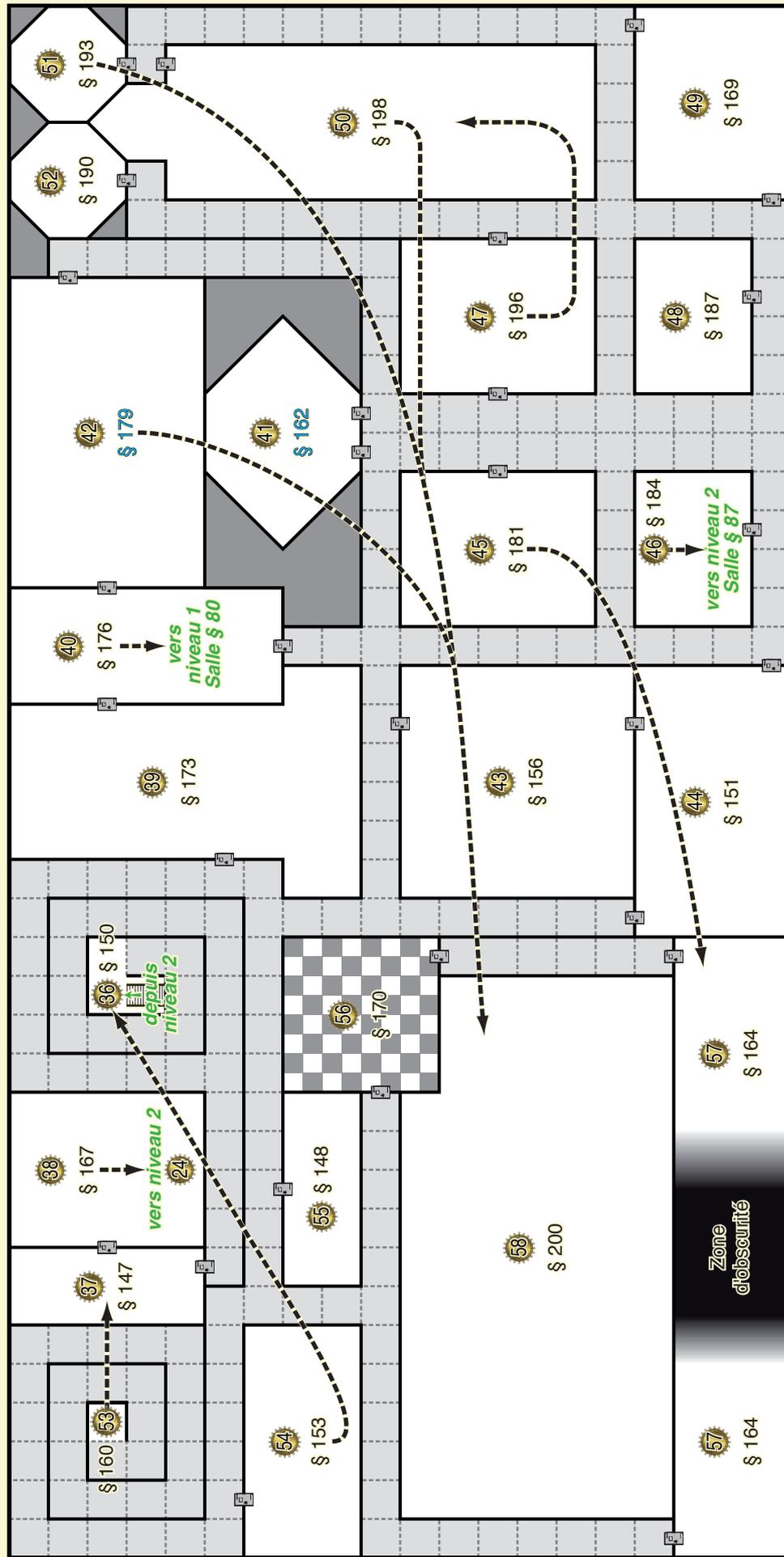


Porte / Escaliers



Couloir (avec pas de 3 mètres)

## Niveau 3



<p>1</p>	<p>Intro</p>	<p><b>Serpent:</b> → <u>Déguerpir:</u> → <u>Déguerpir:</u> 2          → <u>Discuter:</u> → <u>Obéir:</u> 2          → <u>L'étrangler:</u> 2 → <u>Faire entendre raison:</u> 2</p>
<p>2</p>	<p>21</p>	<p><b>Merlin:</b> → <u>Sinon:</u> 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><u>Déjà effectué aventure:</u> 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"> <li>• 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</li> </ul> <p>2 à 6: 4    7 à 12: 3</p>
<p>3</p>	<p>45</p>	<p><b>Île aux gorilles:</b> → <u>Plonger lac:</u> FIN DU JEU          → <u>Combattre / Affronter:</u> FIN DU JEU          → <u>Réaction amicale:</u> → <u>Amadouer:</u> → <u>Plonger lac:</u> FIN DU JEU          → <u>Grimper arbre:</u> → <u>Conversation:</u> → <u>Langage signes:</u> → <u>Enigme:</u> aller au § 16          → <u>Lancer toupie:</u> 4</p>
<p>4</p>	<p>25</p>	<p><b>Village:</b> → <u>Ouest:</u> → <u>Nord:</u> OURS BRUN: VIE 50 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 + 3 DOMMAGES tous les 3 assauts → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU          → <u>Sud:</u> Lancer 2 dés pour soi-même et pour le lion → <u>Vainqueur:</u> + anneau sonore          → <u>Est:</u> → <u>Sentier:</u> → <u>Château ténèbres:</u> → <u>Pénétrer:</u> Lancer 2 dés → 12: → 2 à 11: FIN DU JEU          → <u>Si lion &lt; soi-même:</u> → <u>Si lion ≥ soi-même:</u> Lancer 1 dé → 1 à 3: → 4 à 6: 3          → <u>Nord vers village:</u> → <u>Demi-tour:</u> → <u>Épicerie:</u> → <u>Forgeron:</u> Lancer 2 dés → 2 à 9: 10 à 12: → <u>Jouer pogolfit:</u> 5          → <u>Apothicaire:</u> Lancer 2 dés → 2 à 9: → 10 à 12: + message de Davydd → <u>Jouer pogolfit:</u> 5          → <u>Église:</u> voir page suivante</p>

<p>5</p>	<p>24</p>	<p><b>Portes du Sinistre royaume des morts:</b></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 <b>Torche</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 2 à 7: aucun ennemi</li> <li>→ 8: SQUELETTE ANIMÉ: VIE 20 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 / <b>Vainqueur</b>: + 10 pièces d'or</li> <li>→ 9: 2 GNOMES: VIE 11 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 2 / <b>Vainqueur</b>: + 10 pièces d'or</li> <li>→ 10: 2 ORCS: VIE 12 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 2 / <b>Vainqueur</b>: + 15 pièces d'or</li> <li>→ 11: 4 KOBOLDS: VIE 8 / FRAPPE 7 / DOMM. SUPP. 1 / <b>Vainqueur</b>: + 5 pièces d'or</li> <li>→ 12: GÉLATINE RAMPANTE: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4 / <b>Vainqueur</b>: + 30 pièces d'or</li> </ul> <p>SALLE § 65</p>
<p>6</p>	<p>125</p>	<p><b>Salle § 125:</b> + 10 pièces d'or / SALLE § 65</p>
<p>7</p>	<p>75</p>	<p><b>Salle § 75:</b></p> <p>→ Chercher porte secrète: - 10 % VIE → Poursuivre recherches: <b>FIN DU JEU</b></p> <p>→ Reprendre chemin: COULOIR → Revenir: COULOIR</p>
<p>8</p>	<p>70</p>	<p><b>Salle § 70:</b></p> <p>→ Prendre émeraude: + émeraude maudite (- 4 DOMMAGES) / COULOIR</p> <p>→ Sinon: COULOIR</p>
<p>9</p>	<p>85</p>	<p><b>Salle § 85:</b> Lancer 1 dé</p> <p>→ 5 ou 6: ARAIGNÉE: VIE 15 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2</p> <p>→ 1 à 4: <b>FIN DU JEU</b></p> <p>→ Vainqueur: SALLE § 65</p> <p>→ Vaincu: <b>FIN DU JEU</b></p>

<p>10</p>	<p>90</p>	<p><b>Salle § 90:</b> FOURMIS: 2 dés x 10 VIE / FRAPPE 1 / DOMMAGES 1 / – 20 fourmis si <b>Fourmilier artificiel</b></p> <p style="text-align: right;">                 Vainqueur: SALLE § 65 ou 11                  Vaincu: FIN DU JEU             </p>
<p>11</p>	<p>110</p>	<p><b>Salle § 110:</b> 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><b>Salle § 95:</b> – 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><b>Salle § 105:</b> 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><b>Salle § 97:</b> → 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><b>Salle § 120:</b> 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><b>Salle § 115:</b> 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><b>Salle § 100:</b> 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><b>Salle § 72:</b></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<sup>RE</sup> PLANTE VERTE: VIE 12 FIN DU JEU si touché 3 fois de suite 2<sup>E</sup> PLANTE VERTE: VIE 12 3<sup>E</sup> PLANTE VERTE: VIE 12 4<sup>E</sup> PLANTE VERTE: VIE 12</p> <p>Vainqueur: SALLE § 80</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p>
<p>19</p>	<p>133</p>	<p><b>Salles § 133 et § 66:</b></p> <p>Attaquer ou corrompre: 1<sup>ER</sup> GARDE: VIE 15 / DOMMAGES SUPPLÉMENT. 3 2<sup>E</sup> 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: + 100 pièces d'or</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p>
<p>20</p>	<p>92</p>	<p><b>Salle § 92:</b> 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><b>Salle § 77:</b></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><b>Salle § 123:</b></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. SUPPL. 3</p> <p>Sinon: Vaincu: FIN DU JEU</p>

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

<p>29</p>	<p>108</p>	<p><b>Salle § 108:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Déconnecter machine:</u> + 6 doses de potion curative (+ 2 dés VIE)</li> <li>→ <u>Combattre:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>1<sup>ER</sup> GOLL: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 1</li> <li>2<sup>E</sup> GOLL: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 1</li> </ul> </li> </ul> <p><b>FIN DU JEU</b></p> <p style="text-align: right;"> <u>Vainqueur:</u> COULOIR  <u>Vaincu:</u> <b>FIN DU JEU</b> </p>
<p>30</p>	<p>135</p>	<p><b>Salle § 135:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Guillotiner spif:</u> Lancer 2 dés             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>2 à 9:</u> <b>FIN DU JEU</b></li> <li>→ <u>10 à 12:</u> + 1 dé de graines de spif</li> </ul> </li> <li>→ <u>Regagner couloir:</u> COULOIR</li> <li>→ <u>Ouvrir porte:</u> 31</li> </ul>
<p>31</p>	<p>81</p>	<p><b>Salle § 81:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Attaquer:</u> WINZING: VIE 15 / FRAPPE 7 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 1</li> <li>→ <u>Revenir:</u> 30</li> </ul> <p style="text-align: right;"><u>Vainqueur:</u> 32</p>
<p>32</p>	<p>117</p>	<p><b>Salle § 117:</b> – 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><b>Salle § 113:</b> SORCIER INVISIBLE: VIE 40 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2</p> <p style="text-align: right;"> <u>Vaincu:</u> <b>FIN DU JEU</b>  <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><b>Salle § 102:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Choisir autre porte:</u> Lancer 1 dé pour chaque carré de 3 mètres à franchir</li> <li>→ <u>Retourner par la porte d'arrivée:</u> SALLE § 87 ou 33 ou 35</li> </ul> <p style="text-align: right;"> <u>1 à 4:</u> SALLE § 87 ou 33 ou 35  <u>5 ou 6:</u> <b>FIN DU JEU</b> </p>
<p>35</p>	<p>126</p>	<p><b>Salle § 126:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Se débarrasser:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>1<sup>ER</sup> BOTA-BOTA: VIE 5</li> <li>2<sup>E</sup> BOTA-BOTA: VIE 5</li> <li>3<sup>E</sup> BOTA-BOTA: VIE 5</li> <li>4<sup>E</sup> BOTA-BOTA: VIE 5</li> <li>5<sup>E</sup> BOTA-BOTA: VIE 5</li> </ul> </li> <li>→ <u>Forcer serrure:</u> 34</li> <li>→ <u>Sinon:</u> <b>FIN DU JEU</b></li> <li>→ <u>Vainqueur en maximum 6 assauts:</u> + clef / + sortilège curatif (+ 2 fois 2 dés VIE) SALLE § 87</li> </ul>
<p>36</p>	<p>150</p>	<p><b>Escalier:</b> Selon le plan du niveau 3. Dans les couloirs, lancer deux dés tous les 4 carrés:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>2 à 5:</u> aucun ennemi</li> <li>• <u>6:</u> Chausse-trappe: – 2 dés VIE</li> <li>• <u>7:</u> THERN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 5 / <u>Vainqueur:</u> + 150 pièces d'or</li> <li>• <u>8:</u> 5 VAMPIRES AILÉS: VIE 6 / FRAPPE 3 / DOMM. SUPP. 1 / <u>Vainqueur:</u> néant</li> <li>• <u>9:</u> Fosse garnie d'épieux: – 2 dés VIE et empoisonnement (– 5 VIE tous les 4 carrés)</li> <li>• <u>10:</u> 3 PERMANS: VIE 15 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 2 / <u>Vainqueur:</u> + 100 pièces d'or</li> <li>• <u>11:</u> 2 TUBARINOS: VIE 30 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 / <u>Vainqueur:</u> + 150 pièces d'or</li> <li>• <u>12:</u> TAPIOCA RAMPANT: VIE 70 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 2 / <u>Vainqueur:</u> + 500 pièces d'or</li> </ul> <p style="text-align: center;">COULOIR</p>

<p>37</p>	<p>147</p>	<p><b>Salle § 147:</b> 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><b>Salle § 167:</b> Téléportation vers niveau 2 24</p>
<p>39</p>	<p>173</p>	<p><b>Salle § 173:</b> Devinette → <u>Docteur:</u> → 1<sup>ER</sup> LÉMURE: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4          → <u>Soldat:</u> → 2<sup>E</sup> LÉMURE: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMM. SUPP. 4          → <u>Dentiste:</u> → 3<sup>E</sup> 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><b>Salle § 176:</b> Téléportation vers niveau 1, SALLE § 80</p>
<p>41</p>	<p>162</p>	<p><b>Salle § 162:</b> → <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><b>Salle § 179:</b> Énigme → <u>19 km:</u> → 1<sup>ER</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          → <u>21 km:</u> → 2<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          → <u>27 km:</u> → 3<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          → <u>30 km:</u> → 4<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          → <u>24 km:</u> → 5<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          → 6<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          → 7<sup>E</sup> 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><b>Salle § 156:</b> 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><b>Salle § 151:</b> → <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	<b>Salle § 181:</b> Téléportation vers 57
46	184	<b>Salle § 184:</b> Téléportation vers niveau 2, SALLE § 87
47	196	<b>Salle § 196:</b> Téléportation vers 50
48	187	<b>Salle § 187:</b> + lunettes cerclées d'or → <u>Les chausser:</u> + infos sur dîner dansant / COULOIR → <u>Sinon:</u> COULOIR
49	169	<b>Salle § 169:</b> Énigme → Répondre 4: FIN DU JEU → Répondre 2 ou 3: FIN DU JEU → Répondre 1: COULOIR
50	198	<b>Salle § 198:</b> Énigme → Répondre 100 000 minutes: COULOIR → <u>Quitter:</u> COULOIR → Réponse différente: + laissez-passer → <u>Se rendre salle § 200:</u> 58
51	193	<b>Salle § 193:</b> Téléportation vers 58
52	190	<b>Salle § 190:</b> → <u>Lunettes cerclées d'or:</u> 1 <sup>ER</sup> FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉM. 1 2 <sup>E</sup> FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉM. 1 3 <sup>E</sup> FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMMAGES SUPPLÉM. 1 → <u>Quitter:</u> COULOIR → <u>Fouiller:</u> - 5 VIE 1 <sup>ER</sup> FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 2 <sup>E</sup> FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 3 <sup>E</sup> FANTÔME: VIE 10 / FRAPPE 6 / DOMM. SUPP. 1 Atteindre au minimum 8 points pour porter un coup / Manqué chaque 3 <sup>e</sup> assaut → <u>Vainqueur:</u> + baguette à boules de feu COULOIR → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU
53	160	<b>Salle § 160:</b> Téléportation vers 37
54	153	<b>Salle § 153:</b> Téléportation vers 36
55	148	<b>Salle § 148:</b> Lancer 2 dés → 9 à 12: - 1 VIE / COULOIR → 2 à 8: FIN DU JEU
56	170	<b>Salle § 170:</b> → <u>Carrés noirs:</u> FIN DU JEU → <u>Carrés blancs:</u> + potion curative (+ 1 dé VIE) / COULOIR

<p>57</p>	<p>164</p>	<p><b>Salle § 164:</b> → <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><b>Salle § 200:</b> → <u>Sinon:</u> 1<sup>ER</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          2<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          3<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          4<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          5<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          6<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          7<sup>E</sup> NAIN: VIE 20 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3          1<sup>ER</sup> DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2          2<sup>E</sup> DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2          3<sup>E</sup> DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2          4<sup>E</sup> DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2          5<sup>E</sup> DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2          6<sup>E</sup> DJINN: VIE 30 / FRAPPE 5 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2          7<sup>E</sup> 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<sup>ER</sup> MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6          2<sup>E</sup> MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6          3<sup>E</sup> MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6          4<sup>E</sup> MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6          5<sup>E</sup> MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6          6<sup>E</sup> MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6          7<sup>E</sup> MONSTRE GÉLATINEUX: VIE 10 / FRAPPE 6</p> <p>• Avec les Monstres gélatineux, perte de 2 points de VIE également lors d'un assaut <b>remporté</b>, 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><u>Déjà pourfendu ou fraternisé avec les sept nains et les Djinns:</u>          Ne combattre que les Monstres gélatineux et le Chevalier noir</p>