

- Le puits  dissimule un numéro caché (46), qui n'est autre qu'un élémentaire d'eau furibond ! Ouvrez la machine  pour en faire un gros glaçon en lui lançant le sortilège Blizzard. Pour cela, tracez un cercle sur l'écran de votre appareil au-dessus de la carte . Il ne vous reste maintenant plus qu'à briser le monstre gelé en tapotant l'écran de votre appareil.

Prenez la carte .



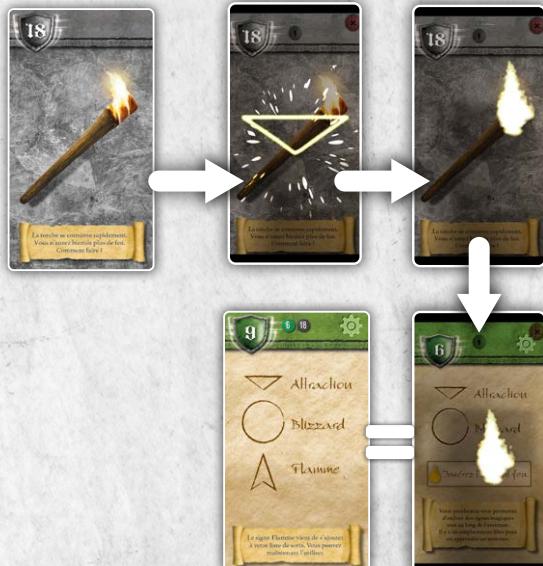
- L'objet scintillant au fond du puits est une clef. Rouvrez la machine  et lancez le sortilège Attraction au-dessus de la carte  pour la faire remonter jusqu'à vous. Pour cela, tracez un triangle sur l'écran de votre appareil.

Prenez la carte .



- Votre torche  est sur le point de s'éteindre. Ouvrez la machine  et tracez le triangle sur l'écran de votre appareil au-dessus de la carte  pour lancer le sort Attraction. Une flamme apparaît ! Positionnez-la au-dessus de la carte  de sorte à la faire glisser là où il vous est indiqué d'insérer l'élément feu.

Prenez la carte .



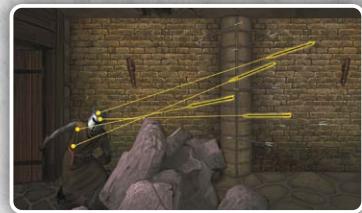
- Glissez la clef  récupérée au fond du puits dans la serrure de la porte verrouillée  :  $60 + 24 = 84$  .



► Vous êtes la cible d'une volée de flèches ! Ouvrez la machine **81** .

Aidez-vous du bord d'une carte pour tracer des lignes imaginaires correspondant à la trajectoire de chaque flèche. Quatre d'entre elles sont susceptibles de vous transpercer. Sélectionnez-les pour les éviter !

Prenez la carte **50** .



► Cet endroit **50** est bien sombre. Ouvrez la machine **6** et tracez le signe Flamme au-dessus de la carte **50** pour lancer le sort sur la torche fixée au mur. Prenez la carte **68** .



► Faites tourner les 3 cercles de cristaux de quartz situés sur la sculpture du lion **68** jusqu'à reproduire la constellation du même nom figurant dans le cul-de-sac **43** .

Prenez la carte **21** .



► Ouvrez la machine **9** et tracez le signe du sortilège Flamme au-dessus de la mèche de la grenade **21** . Celle-ci est maintenant allumée.

Prenez la carte **39** .



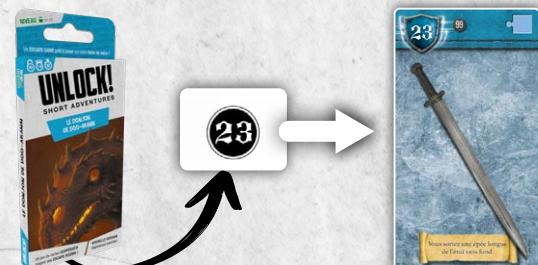
► Fort de votre grenade **39** , vous pouvez faire sauter le mur du fond du cul-de-sac **43** : **39** + **43** = **82** .

Prenez la carte **82** .



► Pour combattre le squelette, vous aurez besoin d'une arme. Heureusement, vous avez trouvé l'étui **99** d'un malheureux aventurier. Cet étui ressemble à celui que vous aviez en main avant de commencer l'aventure et que vous avez sans doute posé tout près, non ? Regardez au fond de l'étui de vos cartes, vous y apercevrez le numéro 23.

Prenez la carte **23** .



- Maintenant que vous disposez d'une solide épée **23**, vous devriez pouvoir vous débarrasser facilement du squelette **12** qui vous barre la route : **23** + **12** = **35**. Prenez la carte **35**.



- Vous pénétrez dans l'antre du dragon **35**. Pour l'affronter, vous possédez un arc **78** et une flèche **22**. Parfait pour abattre le monstre qui vous menace ! Placez l'encoche de la flèche **22** au centre de la corde de l'arc, représenté par un C, puis visez l'œil du monstre Q, conformément à l'indice de la carte **29** (la croix au niveau de l'œil). De l'encoche à l'œil, vous pouvez lire **CINQ**. Prenez la carte **5**.



- Le dragon **5** n'est que blessé et voilà qu'il crache ses flammes **+2** dans votre direction ! Levez votre bouclier **31** pour vous protéger ! **31** + **+2** = **33**. Prenez la carte **33**.



- Pour terrasser le dragon **33**, une seule solution : employer votre sortilège le plus puissant. Pour cela, utilisez votre parchemin **29** sur lequel est tracé un pentacle. Ouvrez la machine **9** et tracez l'un après l'autre les signes de vos trois sorts pour reproduire le pentacle dessiné.



**BRAVO !** le dragon est vaincu. Vous récupérez son trésor, que vous glissez dans votre étui sans fond, et quittez le donjon de Doo-Arann. Vous êtes maintenant prêt à affronter de nouveaux dangers. Au fait, comment expliquer que vous n'ayez pas croisé la route du magicien maléfique Doo-Arann ? Bon, peut-être irez-vous le chercher un jour. Mais ceci est une autre histoire...