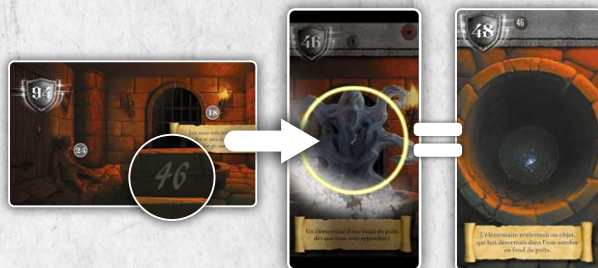
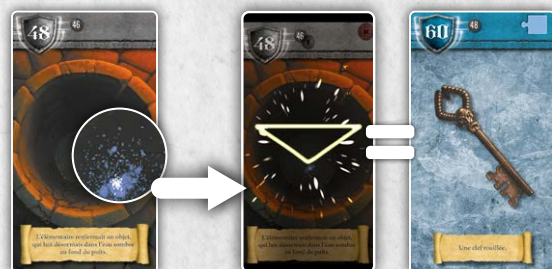


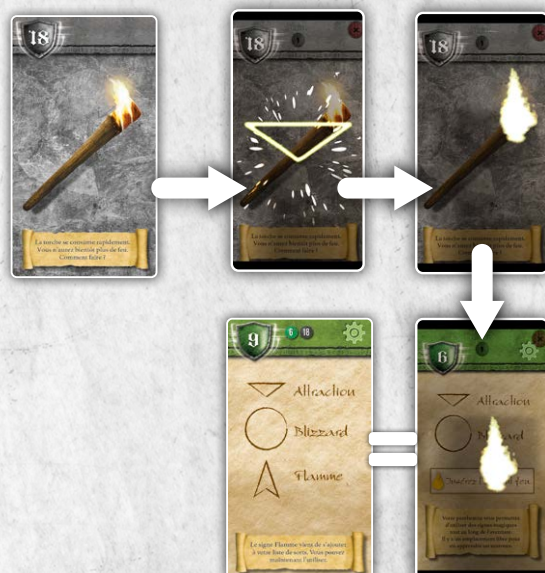
- Le puits dissimule un numéro caché (46), qui n'est autre qu'un élémentaire d'eau furibond ! Ouvrez la machine pour en faire un gros glaçon en lui lançant le sortilège Blizzard. Pour cela, tracez un cercle sur l'écran de votre appareil au-dessus de la carte . Il ne vous reste maintenant plus qu'à briser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



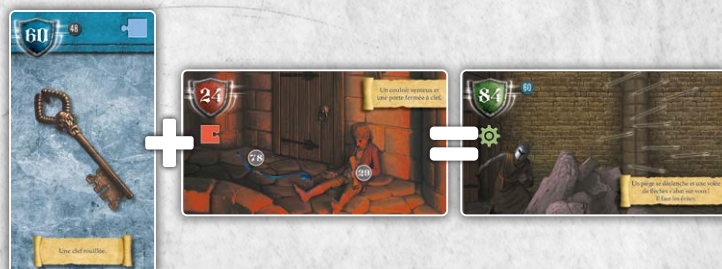
- L'objet scintillant au fond du puits est une clef. Rouvrez la machine et lancez le sortilège Attraction au-dessus de la carte pour la faire remonter jusqu'à vous. Pour cela, tracez un triangle sur l'écran de votre appareil. Prenez la carte .



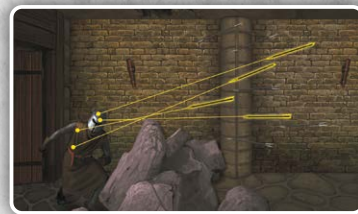
- Votre torche est sur le point de s'éteindre. Ouvrez la machine et tracez le triangle sur l'écran de votre appareil au-dessus de la carte pour lancer le sort Attraction. Une flamme apparaît ! Positionnez-la au-dessus de la carte de sorte à la faire glisser là où il vous est indiqué d'insérer l'élément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



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



- 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** .



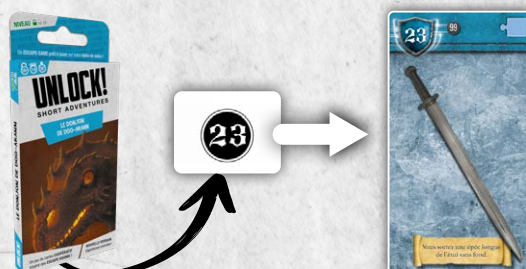
- Ouvrez la machine **9** et tracez le signe du sortilège Flamme au-dessus de la mèche de la grenade **21** . Celle-ci est maintenant allumée.
Prenez la carte **39** .






- 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 , vous devriez pouvoir vous débarrasser facilement du squelette  qui vous barre la route : $\text{23} + \text{12} = \text{35}$. Prenez la carte .






- Vous pénétrez dans l'ancre du dragon . Pour l'affronter, vous possédez un arc  et une flèche . Parfait pour abattre le monstre qui vous menace ! Placez l'encoche de la flèche  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  (la croix au niveau de l'œil). De l'encoche à l'œil, vous pouvez lire CINQ. Prenez la carte .



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



- Pour terrasser le dragon , une seule solution : employer votre sortilège le plus puissant. Pour cela, utilisez votre parchemin  sur lequel est tracé un pentacle. Ouvrez la machine  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...