

SOLUCE AU ROYAUME DE L'EPOUVANTE:

EQUIPEMENTS :

Au départ :

Aucun.

Pendant l'aventure :

3 (+1 épée E.J) ; 33 (+1 globe somnifere) ; 18 (+1 brassée de mille-feuilles) ; 10 (+1 pièce d'or spéciale, +1 parchemin avec code) ; 79 (+500p d'or) ; 100 (+1 jeton de passage) ; 90 (+1 rameau de pêcher) ; 8 (+3 fioles curatives) ; 132 (+1 rouleau de parchemin) ; 22 (+1 sphère d'alarme) ; 30(+1 rubis) ; 49 (+6 potions curatives) ; 106 (+1 baguette avec cavité, +1 balle de plomb, +1 parchemin codé) ; 107 (+1 ticket gratuit music-hall) ; 117 (+2D6*100p d'or) ; 161 (+1 jeton octogonal en cuivre) ; 143 (+1 jeton octogonal en cuivre) ; 130 (+1 jeton octogonal en étain) ; 170 (+1 jeton octogonal en cuivre) ; 175 (+1 jeton octogonal en étain) ; 134 (+1 ticket gratuit musée municipal) ; 164 (+1 jeton octogonal en cuivre) ; 125 (+2D6*100p d'or) ; 160 (+1 jeton octogonal en étain) ; 167 (+1 jeton octogonal en étain).

NOTES :

33 (-3pts de VIE) ; aller à la maison de Merlin avant le 39 pour récupérer 4 objets (marteau, scie, hache, clous) ; aller à la maison de Merlin avant le 85 pour récupérer (fausse barbe et moustache) ;

PARAGRAPHE

**1-2-3-55-33-83-7-28-50-18-50-10-4-63-41-79-37-21-100-70-111-128-5-52-
68-31-90-56-16-8-56-132-72-120-6-43-51-105-135-22-58-92-73-103-27-30-
48-80-74-49-53-39-81-99-64-108-114-86-106-40-77-91-85-93-107-98-109-
117-102-133-158-141-161-121-143-130-127-162-131-170-127-162-146-175-
145-134-115-155-164-112-137-152-118-148-125-138-129-160-142-163-166-
179-167-153-173-165-169-178-174-171.**