

oluce : (la plus courte et la moins dangereuse)

Légende:

(x) paragraphe où l'on trouve l'objet.

{x} numéro que porte cette objet.

On peut finir le jeu de 3 manières différentes:

1ère possibilité:

Equipements: 1 épée, 5 pillules de vigueur (équipement de départ);

(104) 1 fiole de potion bleue;

Notes: (211) La potion est devenue violine.

Robots: (47) libellule modèle D; (208) robot serpent 7; (41) Frelon.

PARAGRAPHE

1-47-70-93-186-361-54-126-104-372-302-350-210-380-137-366-225-208-
137-170-356-73-128-373-211-248-97-237-298-165-288-165-131-359-200-
378-265-309-361-40-305-26-113-63-380-166-227-12-316-140.

FIN.

2ème possibilité:

Equipements: 1 épée, 5 pillules de vigueur (équipement de départ);

(374) 1 uniforme kalazariens; (53) 1 cape d'invisibilité; (296) l'épée de l'état.

Notes: (180) règle du combat singulier {111};

(112) info sur la cape d'invisibilité {Modèle 3}.

Robots: (24) robot cow-boy

PARAGRAPHE

1-24-70-93-186-361-14-58-124-180-224-374-14-102-396-380-309-165-288-
112-165-131-378-274-5-239-137-298-361-40-305-26-113-63-66-85-17-53-
85-150-380-166-244-308-10-71-106-190-296-358-308-4-32-103-111-253-
158-242-330-355.

FIN.

3ème possibilité:

Equipements: 1 épée, 5 pillules de vigueur (équipement de départ);

(48) 1 missile à tête chercheuse; (263) 1 brouilleur de champ magnétique.

Notes: (236) mot de passe {88}; (88) réponse du mot de passe {7}.

Robots: (47) libellule modèle D; (208) robot serpent 7; (41) Frelon.

PARAGRAPHE

1-47-70-93-186-361-380-265-105-236-389-169-293-265-25-333-182-142-
48-206-309-361-40-88-63-380-137-366-225-208-137-170-356-19-400-56-
263-137-298-165-288-221-324-79-288-165-131-359-200-378-265-309-361-
40-88-63-380-166-244-308-4-18-55-75-98-187-7-222-76-264-27-275-301-
156-354.

FIN