

001 - 9
 002 - 8
 003 - 4 (3 s'il y un dragon)
 004 - 1 (plusieurs fois)
 005 - 2
 006 - 1
 007 - 4
 008 - 2
 009 - s'il n'y a pas de passage secret, faites le 1 puis le 4, s'il y a un passage secret, faites le 2-1-1-1
 010 - 1
 011 - 1
 012 - 1
 013 - 1 (si vous vous trouvez en présence d'un monstre sous-marin faites le 2 jusqu'à ce qu'il n'apparaisse plus)
 014 - 1
 015 - 1
 016 - 1
 017 - 3
 018 - 1 (n'oubliez pas de sauvegarder la partie)
 019 - 5
 020 - 1
 021 - 1
 022 - 1
 023 - 2
 024 - 2
 025 - 4
 026 - 1
 027 - 1
 028 - 1
 029 - 4
 030 - 1
 031 - 2
 032 - 6
 033 - 6
 034 - 1
 035 - 1
 036 - 1
 037 - 1
 038 - 6
 039 - 6
 040 - 1
 041 - 3
 042 - 3 (s'il y a des monstres tuez-les)
 043 - 1
 044 - 1
 045 - 1
 046 - 1

Vous êtes maintenant dans le labyrinthe.

Identifiez le labyrinthe dans lequel vous vous trouvez parmi les quatre plans de la doc, ensuite, ça va tout seul.

* Après le labyrinthe :

001 - 1
 002 - 1
 003 - 1
 004 - 1
 005 - 1
 006 - 3
 007 - le numéro à choisir est celui que vous avez remarqué en escaladant la tour un peu plus tôt.
 008 - 3
 009 - dire FYNSK.

Solution modifiée par Blood le 28 Février 2008 d'après celle de Phenix Informatique.