

## Solutions du JIPI n°1

Ce premier numéro du JIPI vous a donné du fil à retordre ! Bravo à Darca qui a trouvé le médaillon solaire enterré à Naralik aux coordonnées 132;69. Gagnant les 50 000 lumens, il a préféré les remettre en jeu pour la prochaine édition !

	D			R			H			1
	A			A	T	R	A	X	X	2
	R		N	T			L			3
	L				C		L			4
G	A	L	U	P	H		E			5
E					W		B			6
L	Y	S		N	A	H	A	R	K	7
E					A		R		I	8
E			S	E	R	I	D	I	A	9
					K		E		L	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

4	5	1	6	8	9	2	7	3
2	8	7	4	1	3	6	9	5
9	6	3	5	2	7	8	1	4
5	4	9	8	7	1	3	2	6
1	2	6	9	3	4	7	5	8
7	3	8	2	6	5	1	4	9
8	1	4	3	9	2	5	6	7
6	7	5	1	4	8	9	3	2
3	9	2	7	5	6	4	8	1

### Vertical

1. Flan religieux : il fallait penser à la Gelée Mystique !
2. Horticultrice tranquille : les sinans auront reconnu la botaniste du Hameau des deux Ponts à l'atmosphère si tranquille.
5. Se cache à Trépont : cachés dans les grottes, les rats y pullulent.
6. Salutations barbares : Chwaark ! Bonjour en galdur
8. Une arme qui en coûta bien d'autres : il fallait penser à la Hallebarde galduro-naine dont la recette de fabrication a été achetée en échange de plusieurs centaines de glaives à un Leprechaun du nom de Naflug.
10. Gouverna Nukavuri : Il s'agissait de Kial, gouverneur déchû.

### Horizontal

2. Poison sur pattes : l'atraxx est une petite araignée très toxique.
  3. Petit territoire de nains : tout le monde apprécie le dépôt de « NT » !
  5. Artisan indigo : Galuph était un potier bleu qui fût assassiné.
  7. Hommes d'Andersen : Il fallait reconnaître Andersen, le capitaine de la compagnie du Lys d'or !
- Géant cultivé : Nahark est un galdur vendant des ouvrages de nécromancie à Zork-Len
9. Maison : Séridia, notre maison commune !