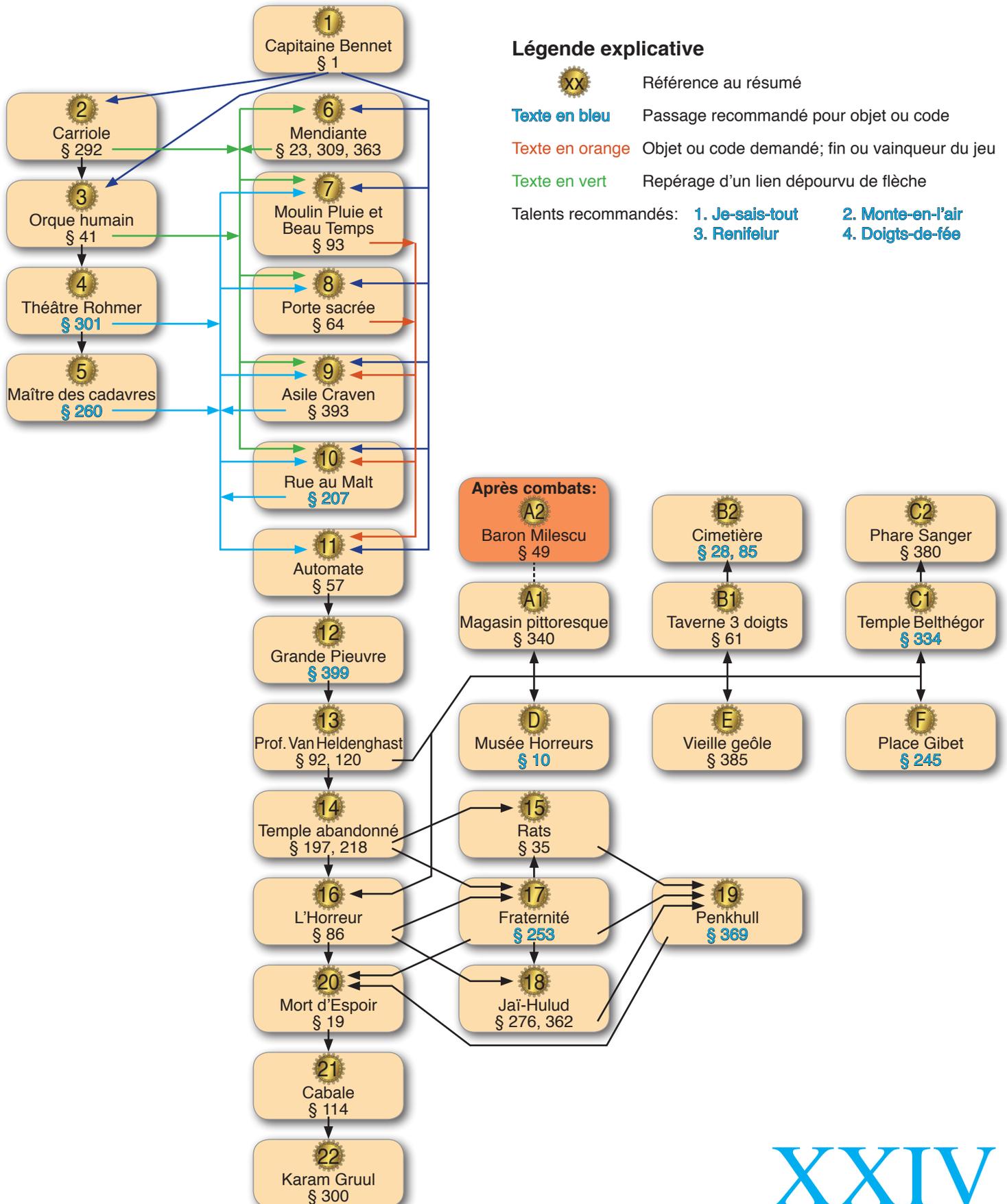
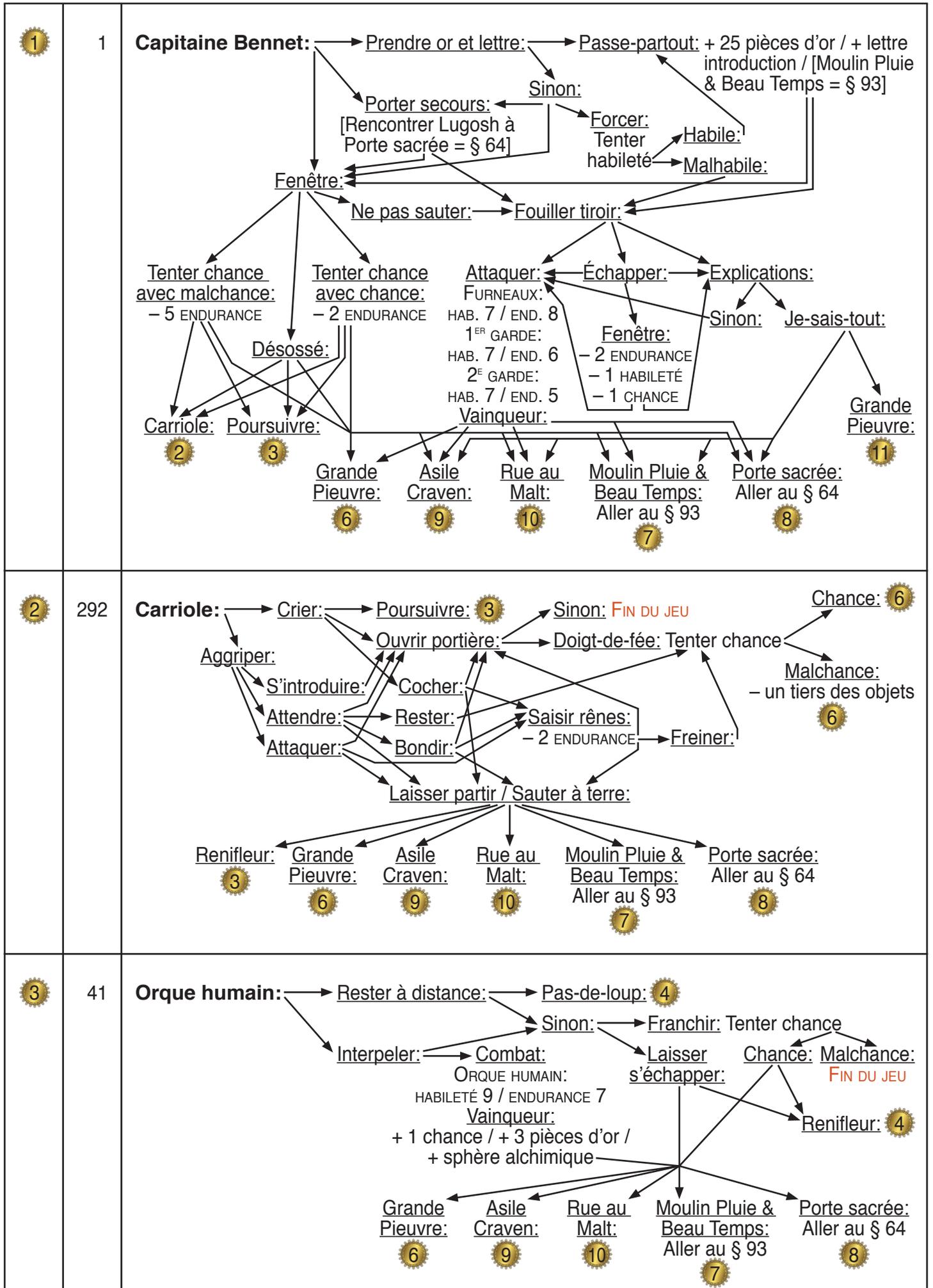


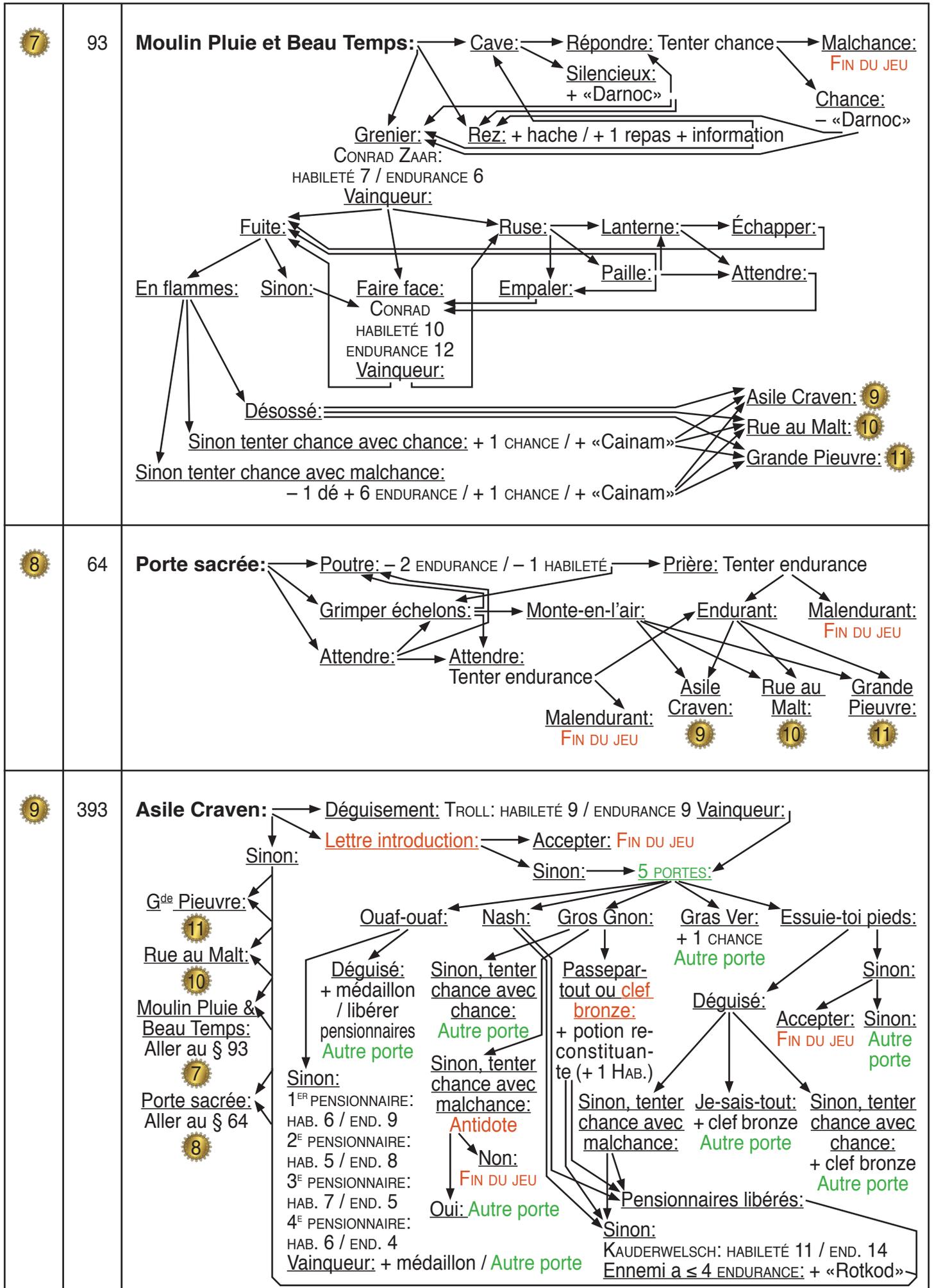
L'Arpenteur de la lune

Diagramme du fil des événements



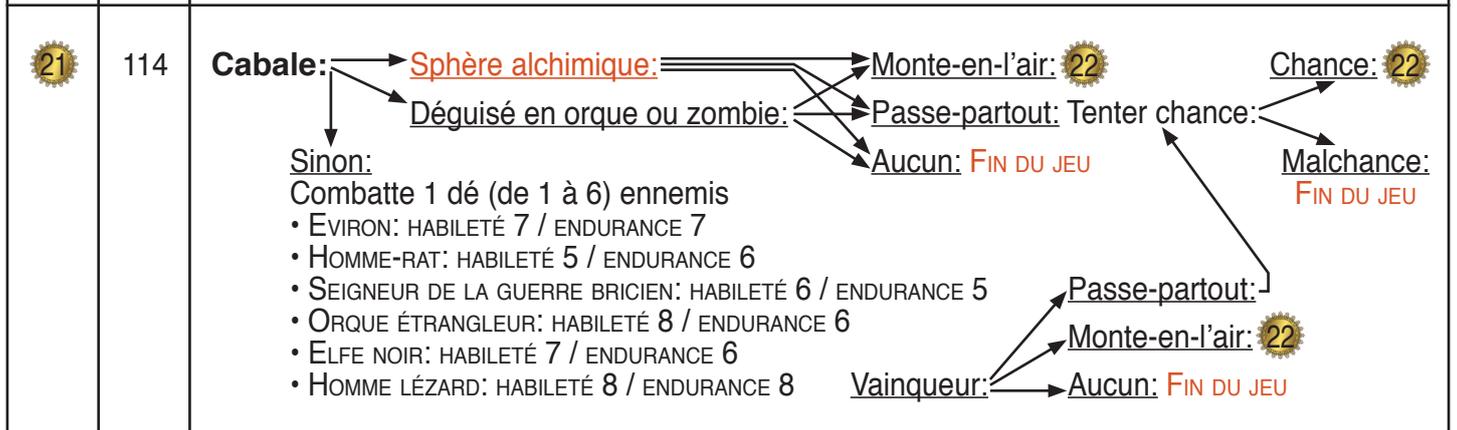
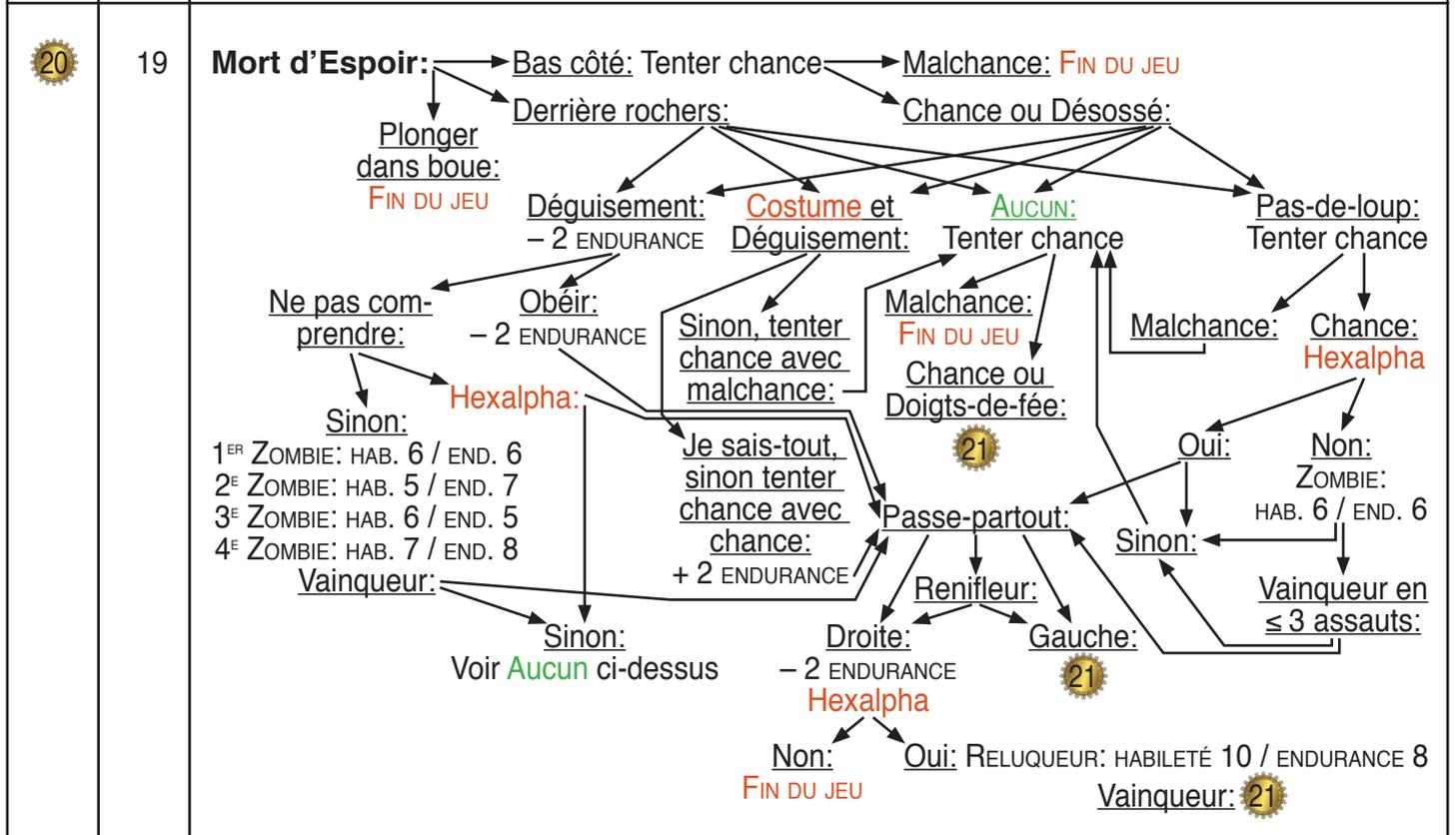
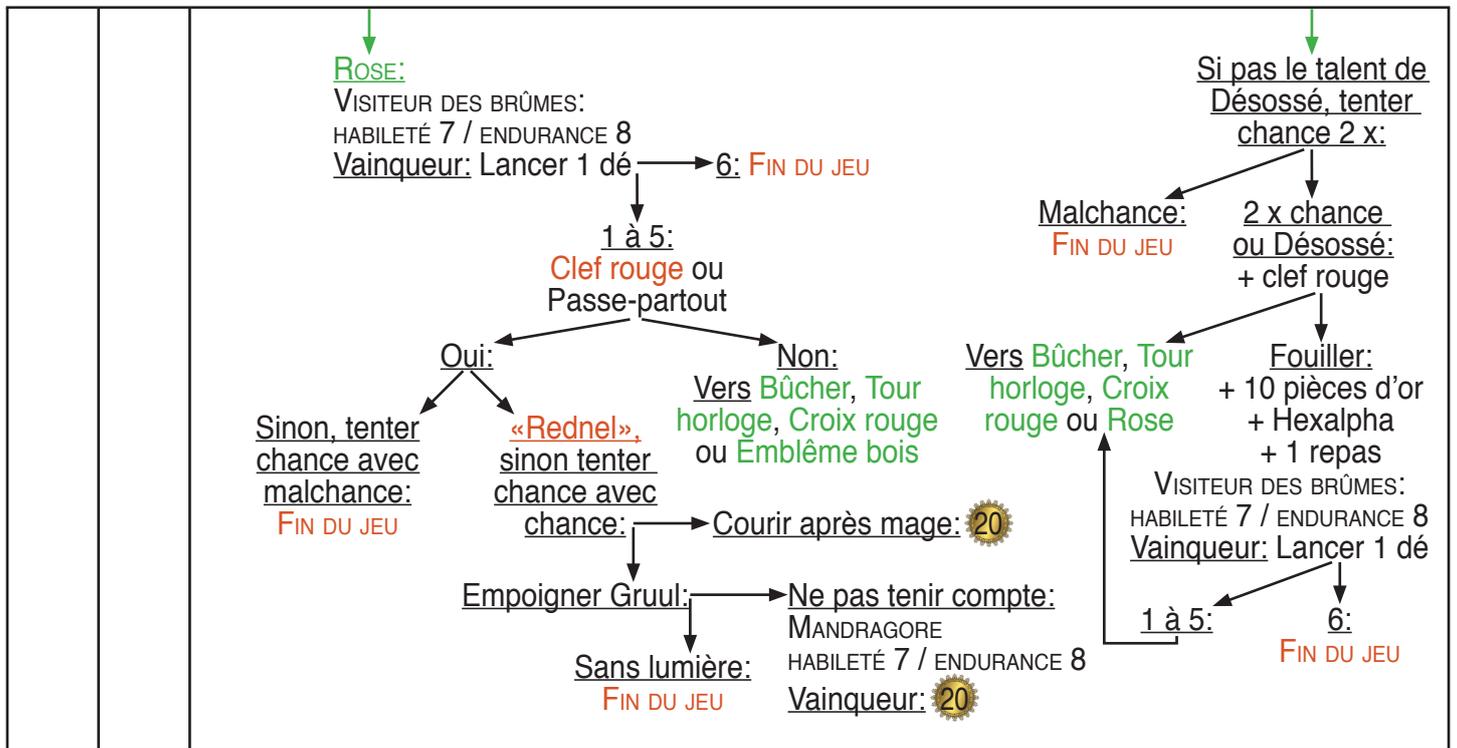


<p>4</p> <p>301</p>	<p>Théâtre Rohmer:</p>	
<p>5</p> <p>260</p>	<p>Maître des cadavres:</p>	
<p>6</p> <p>23 309 363</p>	<p>Mendiant:</p>	



<p>10</p> <p>207</p>	<p>Rue au Malt:</p>	<p>Déguisement: → Attaquer: Vipère XEN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7</p> <p>Sinon: → Vipère s'échappe: → Vipère a ≤ 3 ENDURANCE:</p> <p>En finir: → Ne pas faire de mal: + avertissement de Lishek</p> <p>L'achever: → La laisser s'échapper: + «Kehsil»</p> <p>Monter: → Asile Craven: 9, Rue au Malt: 10, Grande Pieuvre: 11</p> <p>Pas-du-Loup ou Avertissement de Lishek: → Sinon, tenter chance avec chance: → + 4 pièces d'or</p> <p>Sinon, tenter chance avec malchance: → - 1 talent</p> <p>Enveloppe: Antidote → Oui: → Redescendre: → Moulin Pluie & Beau Temps: Aller au § 93</p> <p>Non: FIN DU JEU</p> <p>Papier dans main: + information</p> <p>Grande Pieuvre: 11, Asile Craven: 9, Porte sacrée: Aller au § 64, Moulin Pluie & Beau Temps: Aller au § 93</p>
<p>11</p> <p>57</p>	<p>Automate: «Darnoc», «Kehsil», «Retsam», «Rotkod»</p>	<p>Aucun mot: 12</p> <p>3 ou 4 mots: FIN DU JEU</p> <p>1 ou 2 mots: → Passer chemin: 12</p> <p>Attaquer: Sphère alchimique: + 1 CHANCE 12</p> <p>Accepter: → Saisir main: FIN DU JEU</p> <p>Prétexte: Sphère alchimique: + 1 CHANCE 12</p> <p>Passer chemin: 12</p> <p>Désossé ou Combattant: → Si Combattant: 12</p> <p>Si Désossé: Tenter chance → Chance: - 1 dé ENDURANCE 12</p> <p>Malchance: - 2 dés ENDURANCE 12</p>
<p>12</p> <p>399</p>	<p>Grande Pieuvre: - 2 pièces d'or / + 4 ENDURANCE / possibilité de se déguiser en noble bricien</p>	<p>Joueurs: Miser: - pièces d'or → Tenter chance avec malchance: → Perdre:</p> <p>Tenter chance avec chance:</p> <p>Doigts-de-fée: + mise et + 10x la mise en pièces d'or</p> <p>Patronne: (Eviron) → Cabale: S'éclipser: 13 → Insister: - 2 ENDURANCE / - pièces d'or 13</p> <p>Fraternité: Sinon: S'éclipser: 13</p> <p>Je-sais-tout ou Déguisé en noble: + broche Rose-Calice 13</p> <p>L'Horreur: Prolonger:</p> <p>Karam Gruul: Déguisé en noble: Répondre oui: S'éclipser: 13</p> <p>Répondre non: Insister: - 2 END. / - pièces d'or 13</p> <p>Rester seul: + informations → Sinon: voir page suivante</p>

		<p style="text-align: center;">Sinon:</p> <ul style="list-style-type: none"> Répondre: - 2 ENDURANCE / Tenter chance L'éconduire: - 2 ENDURANCE / Tenter chance Lui sauter à la gorge: ELFE NOIR: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 Vainqueur: + 11 pièces d'or / + potion de soins (+ 3 END. / + 1 CHANCE) Malchance: - 2 ENDURANCE / Tenter chance Chance: <ul style="list-style-type: none"> Sinon tenter chance et malchanceux: Combattant, sinon tenter chance et chanceux: - 1 HABILITÉ Quitter: 13 Parlementer: - 2 ENDURANCE / - pièces d'or 13
<p>13</p>	<p>92 120</p>	<p>Prof. Van Heldenghast:</p> <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: FEMME AU MONOCLE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 10 Après un assaut: <ul style="list-style-type: none"> Suivre: + 4 ENDURANCE / + 2 repas / + 30 pièces d'or / + épée + informations [Passé délai de 9 heures = § 75] Coup de grâce: - 2 ENDURANCE / - 1 CHANCE Broche Rose-Calice Oui: 14 Non: 14 Magasin pittoresque: A1 Taverne Trois doigts cassés: B1 Temple Belthégor: C1 Musée Horreurs: D Vieille geôle: E Place Gibet: F
<p>14</p>	<p>197 218</p>	<p>Temple abandonné:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sinon: - 2 ENDURANCE / Tenter chance Sieste: + 4 ENDURANCE Voir: 16 Surveillance: 17 Chance: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: Voir: 16 Surveillance: 17 «Cainam»: CONRAD: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 Vainqueur: Voir: 16 Surveillance: 17 Suivre: <ul style="list-style-type: none"> Entrer: - 2 ENDURANCE Examiner sphères: - 2 ENDURANCE Fuite: - 2 ENDURANCE Fouiller: - 2 ENDURANCE Épée: - 2 ENDURANCE Serrure: - 2 ENDURANCE Bouclier: + 1 CHANCE Serrure: - 2 ENDURANCE Épée: + 1 CHANCE Sinon: Voir: 16 Fouiller: Surveillance: 17 Renifleur: 15
<p>15</p>	<p>35</p>	<p>Rats:</p> <ul style="list-style-type: none"> Céder: - 1 CHANCE / - 3 ENDURANCE Mourir: - 3 ENDURANCE Retirer panneau: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: FIN DU JEU Doigts-de-fée: 19 Radu trompé: - 1 CHANCE / - 3 ENDURANCE

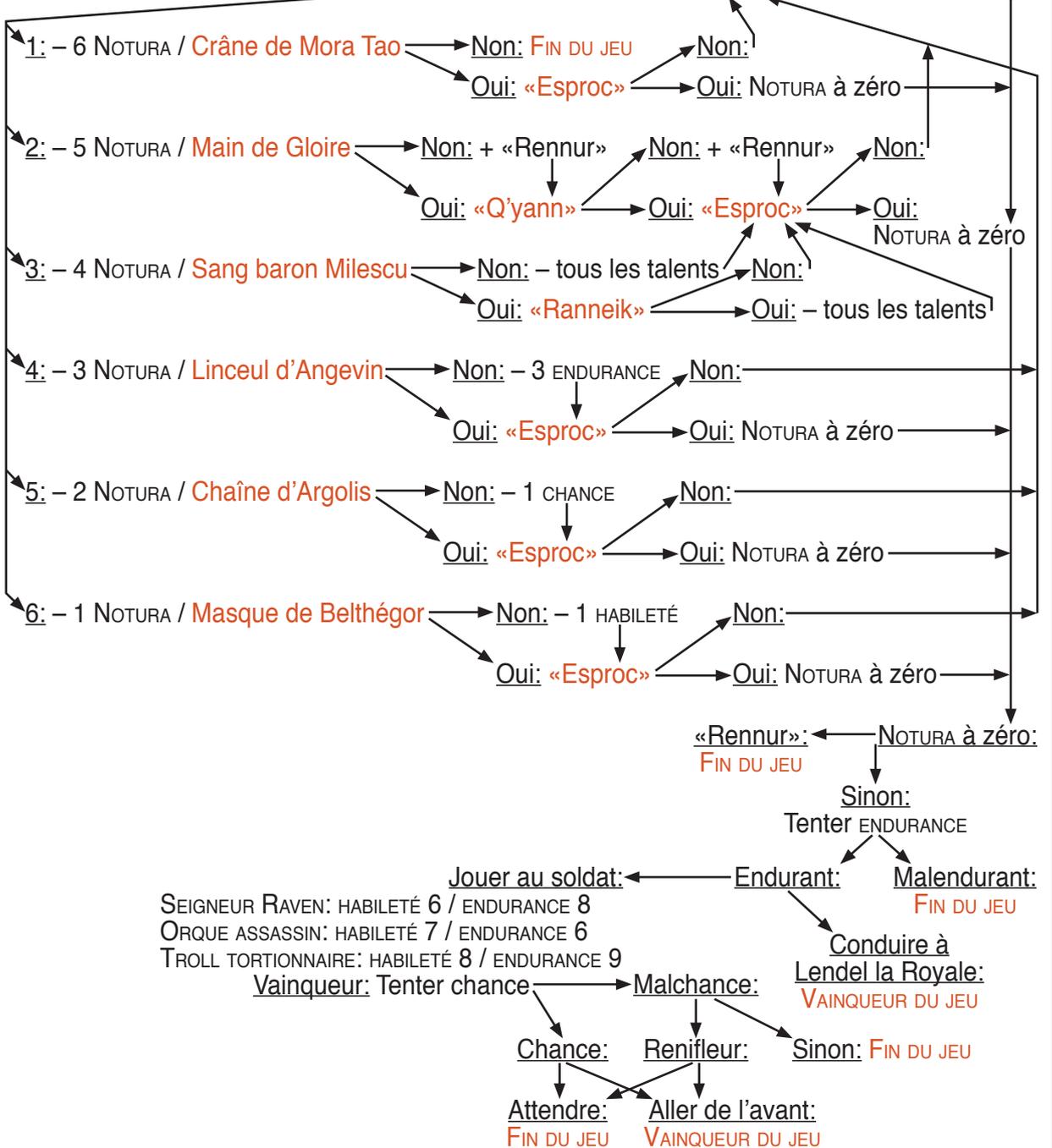


22

300

Karam Gruul: 1 dé + 6 points de NOTURA attribués à Karam Gruul.

Lancer un dé jusqu'à épuisement de ses points de NOTURA: → NOTURA à zéro:

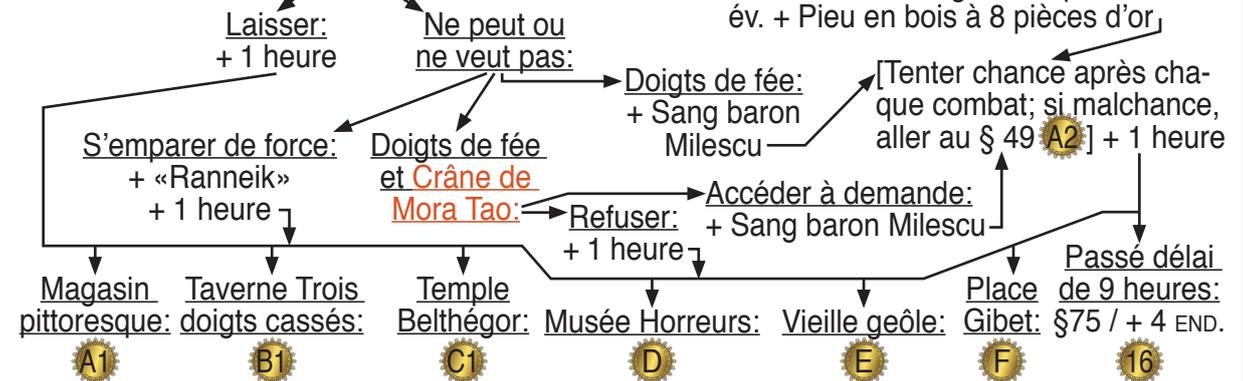


A1

340

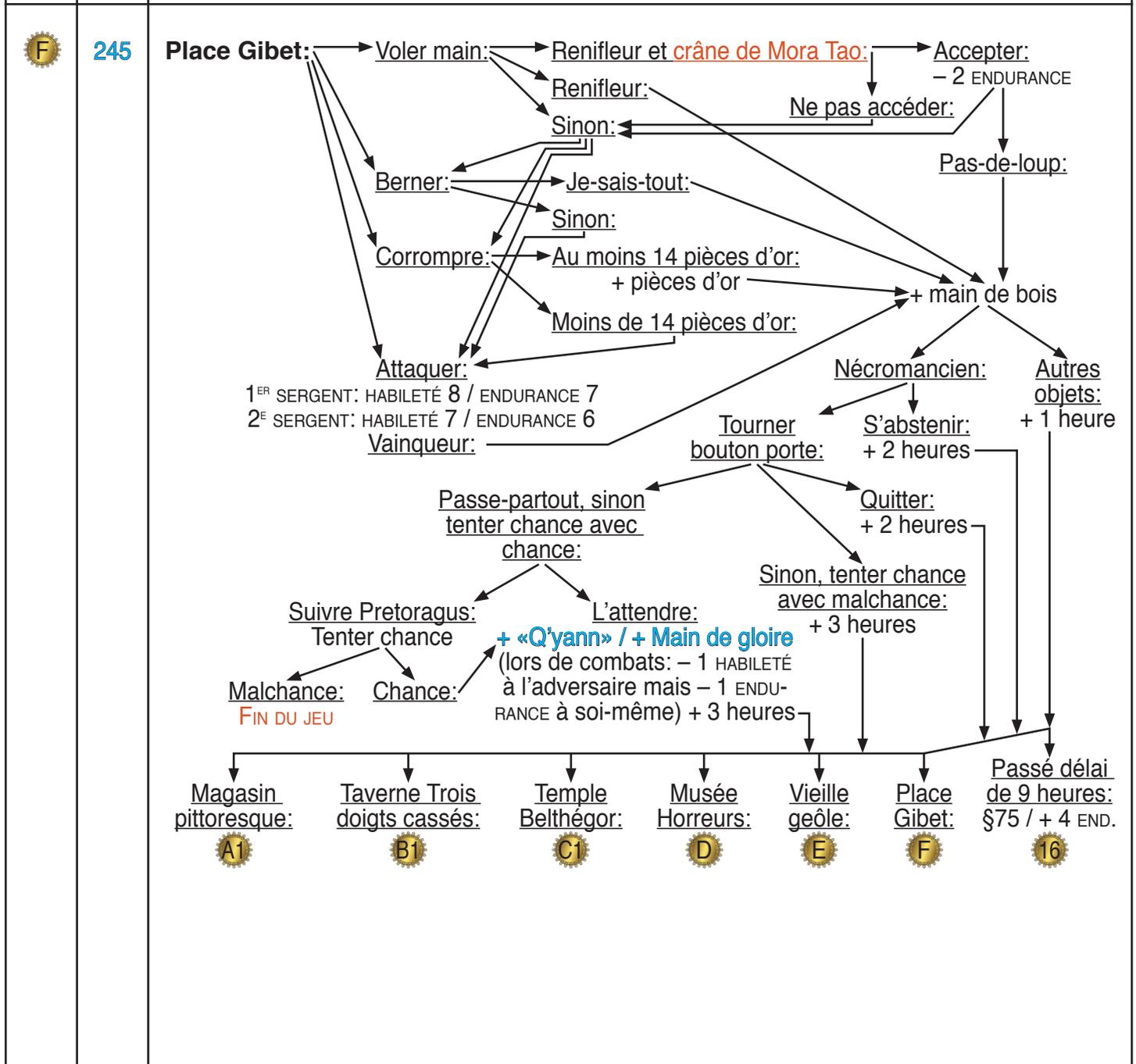
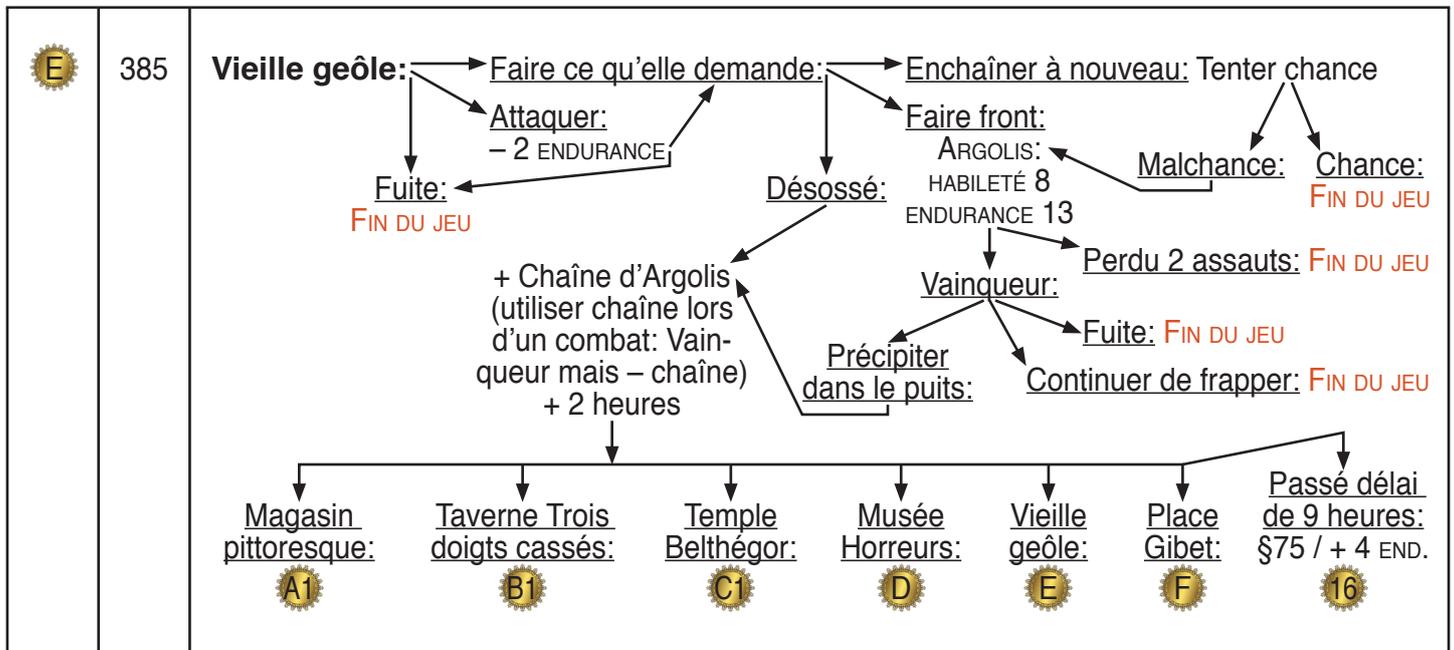
Magasin pittoresque:

Payer: - 40 pièces d'or / + Sang baron Milesco / év. + Crucifix d'argent à 3 pièces d'or / év. + Pieu en bois à 8 pièces d'or,



<p>A2</p>	<p>49</p>	<p>Baron Milescu: Crucifix d'argent → Oui: BARON MILESCU: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 15 Vainqueur: Pieu en bois</p> <p>Non: Tenter chance</p> <p>Malchance: - 2 dés ENDURANCE / Retour au paragraphe Vainqueur du précédent adversaire</p> <p>Chance: - sang baron Milescu / Retour au paragraphe Vainqueur du précédent adversaire</p> <p>Non: - sang baron Milescu / Retour au paragraphe Vainqueur du précédent adversaire</p> <p>Oui: - sang baron Milescu / + 1 CHANCE / Retour au paragraphe Vainqueur du précédent adversaire</p>
<p>B1</p>	<p>61</p>	<p>Taverne 3 doigts:</p> <p>Refuser: → Doigts-de-fée: + 1 CHANCE → Ne peux ou ne veux pas: B2</p> <p>Boire: - tous les objets</p> <p>S'obstiner: → Payer: - 8 pièces d'or → Renifleur: récupération des pièces d'or payées + 5 pièces d'or B2</p> <p>Payer: - 4 pièces d'or → Sinon: + 1 heure</p> <p>Sinon: + 1 heure</p> <p>Renifleur: récupération des objets volés + 5 pièces d'or B2</p> <p>Magasin pittoresque: A1 Taverne Trois doigts cassés: B1 Temple Belthégor: C1 Musée Horreurs: D Vieille geôle: E Place Gibet: F Passé délai de 9 heures: \$75 / + 4 END. 16</p>
<p>B2</p>	<p>28 85</p>	<p>Cimetière:</p> <p>Sinon: → Pelle: - 1 dé ENDURANCE / Tenter endurance → Malendurant: FIN DU JEU</p> <p>Accorder temps → Accepter: → Se remettre au travail: HOGG: HAB. 6 / END. 9 KILMARNEY: HAB. 7 / END. 10 → Après deux assauts: → Cesser relation: Faire affaires:</p> <p>Déguisement et costume vampire: Tenter chance → Malchance: → Chance: + «Daednu»</p> <p>Ouest: Tenter chance → Malchance: - 2 ENDURANCE → Retenir: CHAUVE-SOURIS: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 / Vainqueur:</p> <p>Chance: → Laisser partir: → Fouiller: → Nord: → Est: → Désossé: GUERRIER: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 9 / Vainqueur: + Crâne Mora Tao</p> <p>Nord: → Est: → Endurant: → Refuser: + Crâne Mora Tao</p> <p>Est: → Endurant: → Rendre crâne: → «Daednu»: + 3 heures</p> <p>Monte-en-l'air: → Pas-de-loup: + 3 heures → Fuir: FIN DU JEU</p> <p>Comparer: - toutes les pièces d'or / + 4 heures</p> <p>Sinon: + 3 heures</p> <p>Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Sinon: + 3 heures</p> <p>Magasin pittoresque: A1 Taverne Trois doigts cassés: B1 Temple Belthégor: C1 Musée Horreurs: D Vieille geôle: E Place Gibet: F Passé délai de 9 heures: \$75 / + 4 END. 16</p>

<p>C1 334</p>	<p>Temple Belthégor:</p> <ul style="list-style-type: none"> Temple Belthégor: → Renifleur: → Phare de Sanger: C2 Phare de Sanger: C2 → Sinon: → Renoncer: + 1 heure Renifleur: → Arracher: → Déchiffrer: aller au § 323 + masque de Belthégor (mettre masque: + 1 talent mais - masque) / + 2 heures Sinon: → Arracher: → Déchiffrer: aller au § 323 + masque de Belthégor (mettre masque: + 1 talent mais - masque) / + 2 heures <p>- 2 ENDURANCE / Avant chaque combat, tenter chance: Si chance: libre de combattre ou non; si malchance: obligé de combattre / + 3 heures</p> <p>Magasin pittoresque: A1 Taverne Trois doigts cassés: B1 Temple Belthégor: C1 Musée Horreurs: D Vieille geôle: E Place Gibet: F Passé délai de 9 heures: \$75 / + 4 END. 16</p>
<p>C2 380</p>	<p>Phare Sanger:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fuite: - 1 dé ENDURANCE / Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU Attaquer: Tenter chance → Chance: PRÉDATEUR OBISIEN: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 11 Autre échappatoire: → Chance: PRÉDATEUR OBISIEN: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 11 Sinon: → Autre moyen: → Esquiver: FIN DU JEU Monte-en-l'air: → Sphère alchimique: + 1 CHANCE Après chaque assaut: Tenter chance → Malchance: + 1 CHANCE Après 2 assauts: + 1 CHANCE → Temple Belthégor: + 3 heures Après 2 assauts: + 1 CHANCE → Sinon: + 3 heures <p>PRÉDATEUR OBISIEN: HAB. 11</p> <p>PRÉDATEUR OBISIEN: HABILITÉ 11</p> <p>Magasin pittoresque: A1 Taverne Trois doigts cassés: B1 Temple Belthégor: C1 Musée Horreurs: D Vieille geôle: E Place Gibet: F Passé délai de 9 heures: \$75 / + 4 END. 16</p>
<p>D 10</p>	<p>Musée horreurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> S'introduire subrepticement: → Payer: - 3 pièces d'or Renoncer: + 1 heure Faire queue: - 3 pièces d'or Suivre: → Tenter de voler: → Sinon: Tenter chance + 2 points Lancer 1 dé + 1 → Payer: - ce nombre en pièces d'or Monte-en-l'air: → Crâne de Mora Tao: → Chance: Tenter chance Accéder: - 3 ENDUR. → Ne pas accéder: - 4 ENDURANCE Malchance: Tenter chance Chance: Malchance: Tenter chance «Cainam»: CONRAD: HAB. 10 / END. 12 Vainqueur: + 1 heure Sinon: + 1 heure + Linceul d'Angevin (Utiliser linceul: ENDURANCE de départ mais - linceul) <p>Magasin pittoresque: A1 Taverne Trois doigts cassés: B1 Temple Belthégor: C1 Musée Horreurs: D Vieille geôle: E Place Gibet: F Passé délai de 9 heures: \$75 / + 4 END. 16</p>



Origine	Inventaire	Utilisation
	Liste des objets	
1	Lettre d'introduction	9
3 5	Sphère alchimique	11 C2 21
4	Couteau de scène	17
5	Costume: • Noble bricien • Vampire • Orque	12 B2 20
6	Antidote	9 10
7	Hache	
9	Clef en bronze	9
9	Médaille du pensionnaire	17
10	Avertissement de Lishek	10
12 16	Broche Rose-Calice	13 17
13	Épée	
A1	Sang du baron Milescu	22
A1	Crucifix en argent	A2
A1	Pieu en bois	A2
B2	Crâne de Mora Tao	A1 D F 17 22
C1	Masque de Belthégor	22
D	Linceul d'Angevin	22
E	Chaîne d'Argolis	22
F	Main de bois	F
F	Main de gloire	22
17	Statuette avec portrait de Baphet Loup-garou	19
18	Joyau Trephen	
19	Clef rouge	19
19	Hexalpha	20
	Liste des codes	
5	« Retsam »	11
5	« Esproc »	22
7	« Darnoc »	11
7	« Cainam »	D 14
9	« Rotkod »	11
10	« Kehsil »	11
A1	« Ranneik »	22
B2	« Daednu »	B2
F	« Q'yann »	22
19	« Rednel »	19
22	« Rennur »	22

Origine	Inventaire	Utilisation
<p>1</p> <p>1</p> <p>6</p> <p>13</p>	<p>Liste des paragraphes cachés</p> <p>Rencontrer Lugosh à la Porte sacrée: § 64</p> <p>Aller au Moulin de la Pluie et du Beau Temps: § 93</p> <p>Pourchasser l'Horreur: § 378</p> <p>Passé le délai de 9 heures: § 75</p>	<p>1 à 6 9 10</p> <p>1 à 6 9 10</p> <p>16</p> <p>A1 à F</p>
<p>1</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>19</p>	<p>Où trouver des pièces d'or ?</p> <p>25 pièces d'or</p> <p>3 pièces d'or</p> <p>3 pièces d'or</p> <p>4 pièces d'or</p> <p>nombreuses pièces d'or</p> <p>11 pièces d'or</p> <p>30 pièces d'or</p> <p>10 pièces d'or</p> <p>Résumé achevé par Jean-Philippe Coppex le 18 décembre 2022</p>	