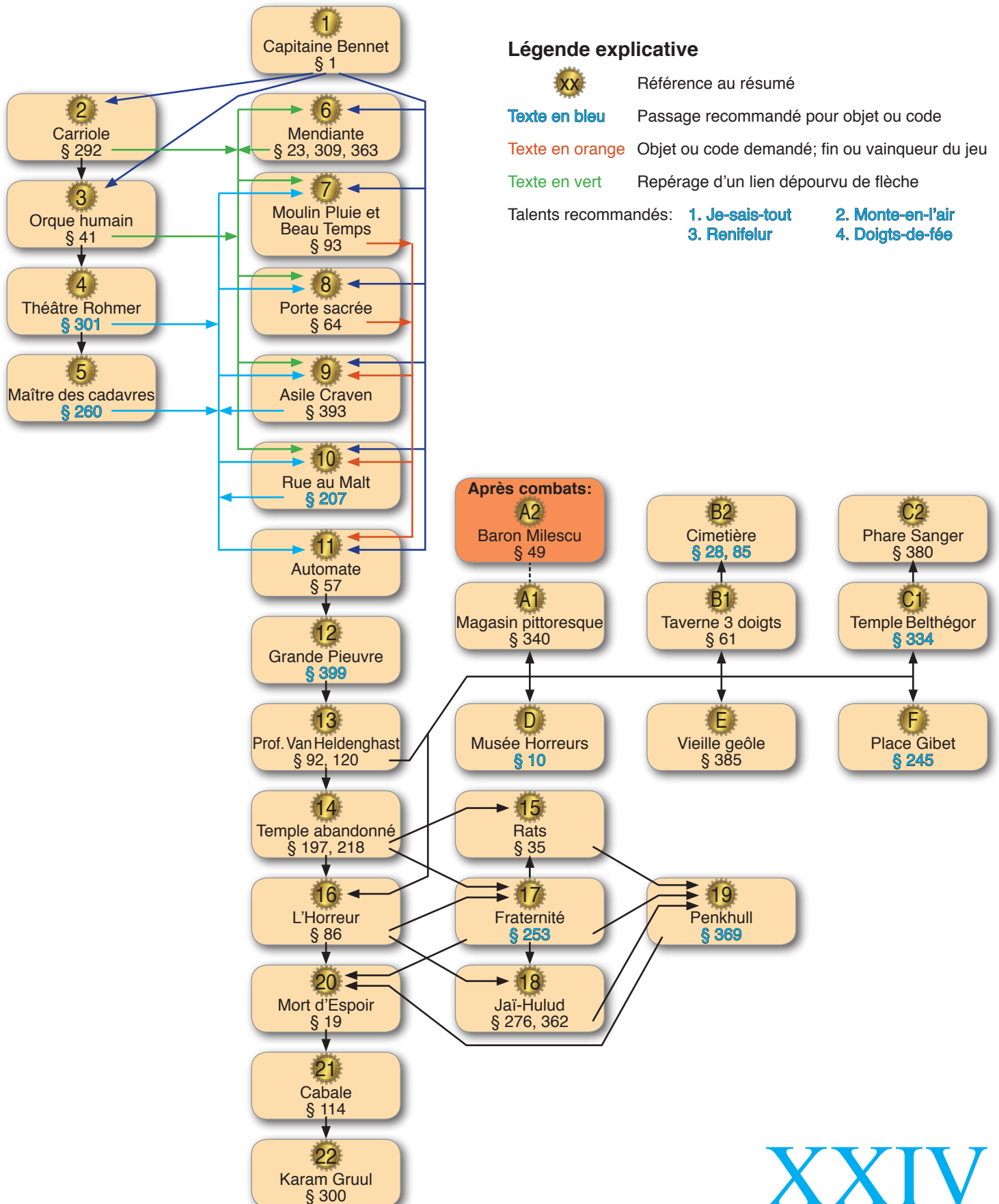
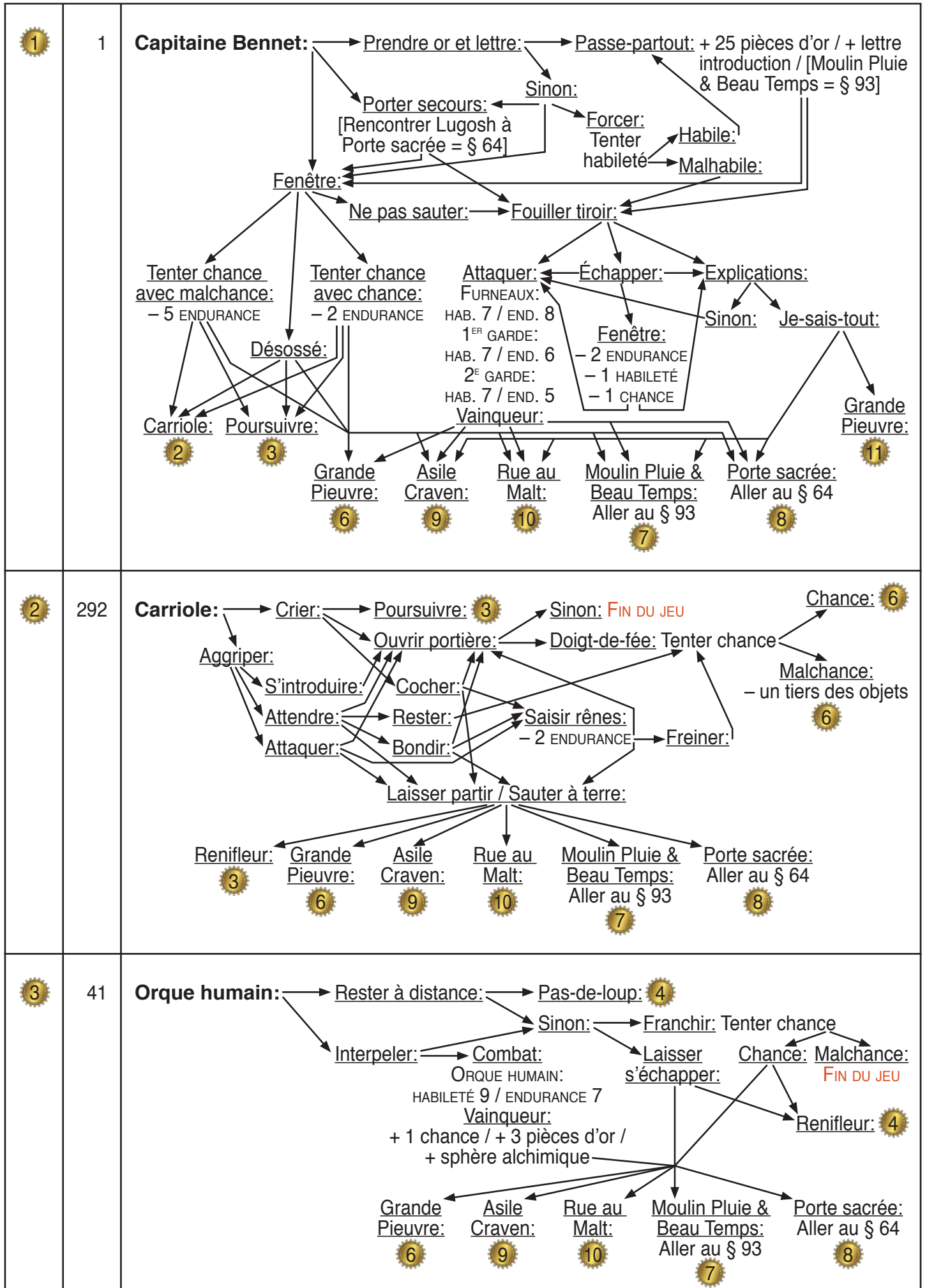


# L'Arpenteur de la lune

## Diagramme du fil des événements





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

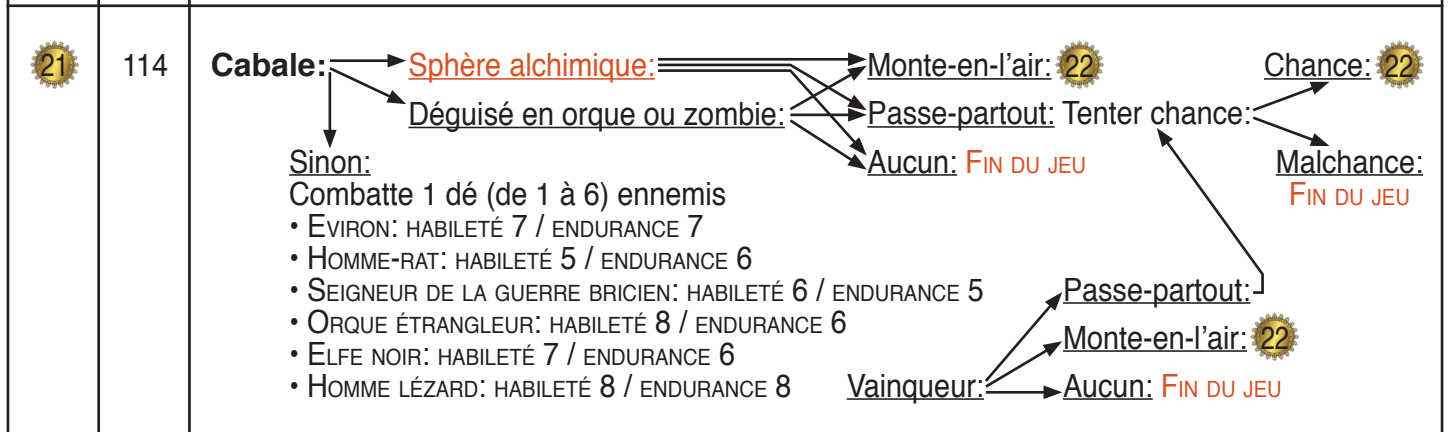
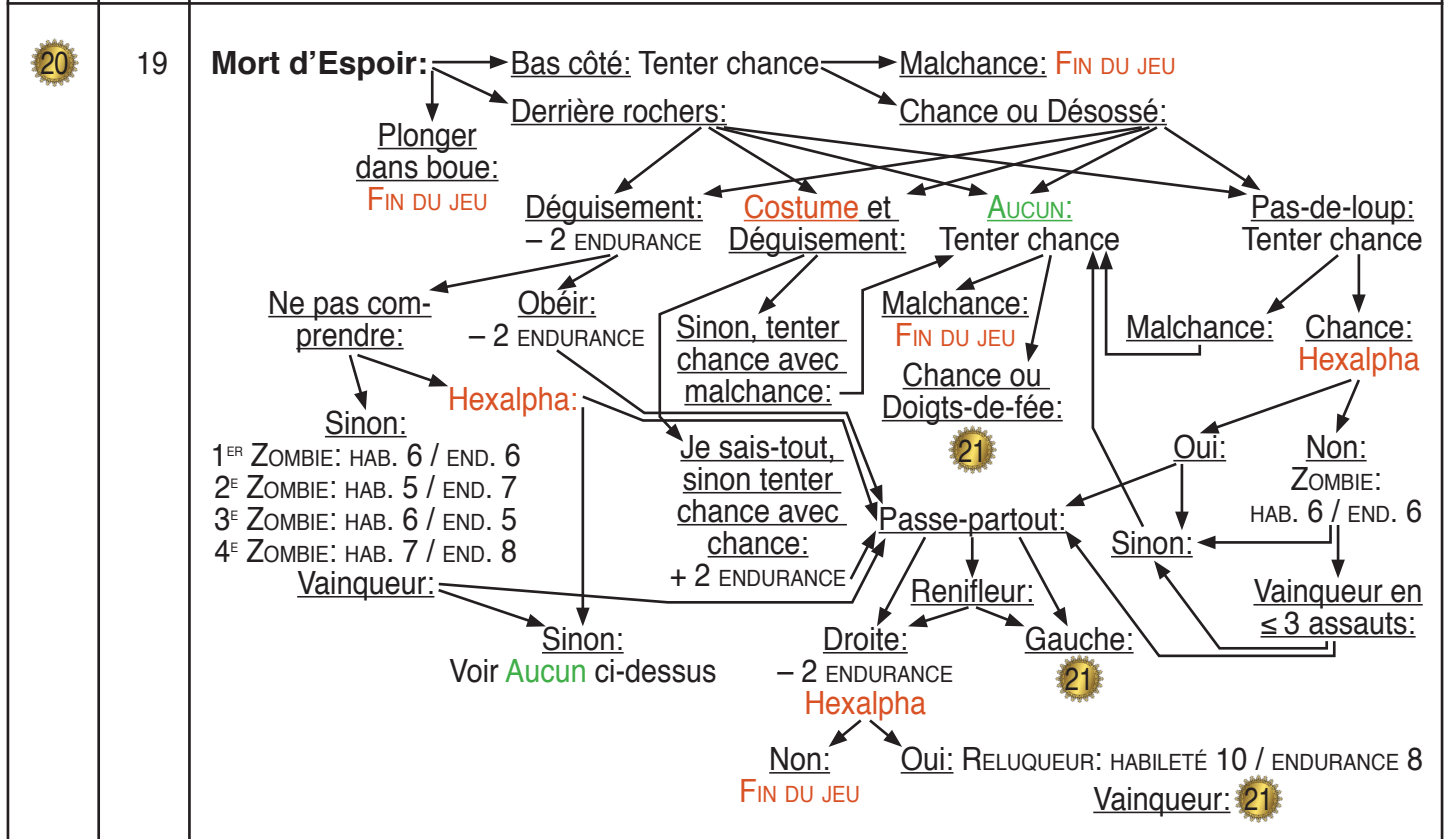
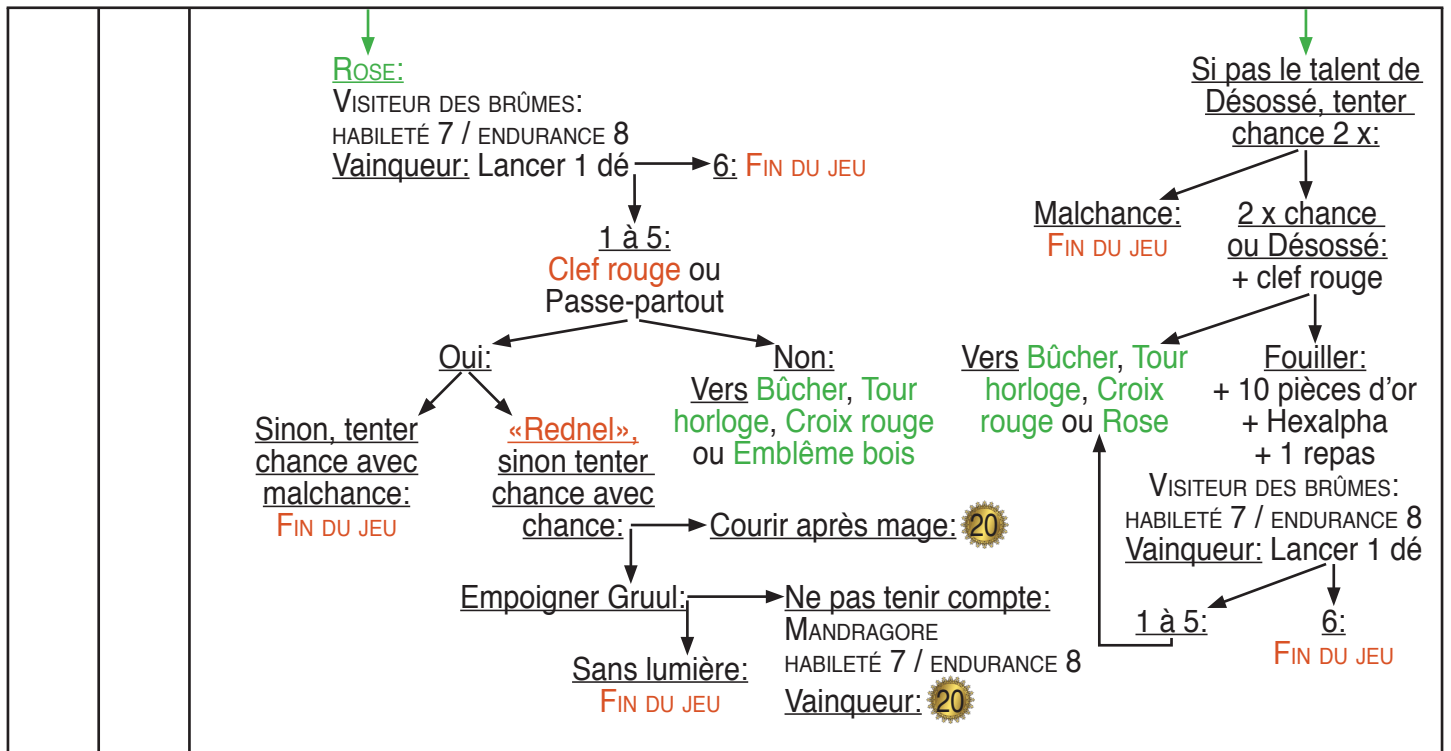


<p>10</p> <p>207</p>	<p><b>Rue au Malt:</b></p>	<pre> graph TD     Rue[Rue au Malt] --&gt; Deguisement[Déguisement:]     Rue --&gt; Sinon1[<b>Sinon:</b>]     Deguisement --&gt; Attaquer[Attaquer: VIPÈRE XEN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7]     Attaquer --&gt; VipereS[<b>Vipère s'échappe:</b>]     Attaquer --&gt; VipereA[Vipère a ≤ 3 ENDURANCE:]     VipereS --&gt; EnFinir[En finir:]     VipereS --&gt; Lachever[L'achever:]     VipereS --&gt; Monter[Monter:]     VipereA --&gt; NePasMal[Ne pas faire de mal: + avertissement de Lishek]     NePasMal --&gt; LaisserS[La laisser s'échapper: + «Kehsil»]     LaisserS --&gt; AsileCraven[Asile Craven: 9]     LaisserS --&gt; RueMalt[Rue au Malt: 10]     LaisserS --&gt; GrandePieuvre[Grande Pieuvre: 11]     Sinon1 --&gt; PasDuLoup[Pas-du-Loup ou Avertissement de Lishek:]     Sinon1 --&gt; SinonT1[Sinon, tenter chance avec chance:]     Sinon1 --&gt; SinonT2[Sinon, tenter chance avec malchance: - 1 talent]     SinonT1 --&gt; Plus4Or[+ 4 pièces d'or]     Plus4Or --&gt; Enveloppe[Enveloppe: Antidote]     Plus4Or --&gt; Papier[Papier dans main: + information]     Enveloppe --&gt; Oui[Oui:]     Enveloppe --&gt; Non[Non: FIN DU JEU]     Papier --&gt; Redescendre[Redescendre:]     Redescendre --&gt; GrandePieuvre2[Grande Pieuvre: 11]     Redescendre --&gt; AsileCraven2[Asile Craven: 9]     Redescendre --&gt; PorteSacree[Porte sacrée: Aller au § 64]     Redescendre --&gt; Moulin[Moulin Pluie &amp; Beau Temps: Aller au § 93]     </pre>
<p>11</p> <p>57</p>	<p><b>Automate:</b> «Darnoc», «Kehsil», «Retsam», «Rotkod»</p>	<pre> graph TD     Automate[Automate: «Darnoc», «Kehsil», «Retsam», «Rotkod»] --&gt; Aucun[Aucun mot: 12]     Automate --&gt; Mots34[3 ou 4 mots: FIN DU JEU]     Automate --&gt; Mots12[1 ou 2 mots:]     Mots12 --&gt; PasserChemin1[Passer chemin: 12]     Mots12 --&gt; Accepter[Accepter:]     Mots12 --&gt; Attaquer[Attaquer:]     Mots12 --&gt; SphereAlchimique1[Sphère alchimique: + 1 CHANCE 12]     Accepter --&gt; Saisir[Saisir main: FIN DU JEU]     Accepter --&gt; Pretexte[Prétexte:]     Pretexte --&gt; SphereAlchimique2[Sphère alchimique: + 1 CHANCE 12]     Pretexte --&gt; PasserChemin2[Passer chemin: 12]     Attaquer --&gt; SinonT1[Sinon, tenter chance avec chance:]     Attaquer --&gt; SinonT2[Sinon, tenter chance avec malchance: FIN DU JEU]     Attaquer --&gt; Desosse[<b>Désossé ou Combattant:</b>]     Desosse --&gt; SiCombattant[Si Combattant: 12]     Desosse --&gt; SiDesosse[Si Désossé:]     SiDesosse --&gt; Chance[Chance: - 1 dé ENDURANCE 12]     SiDesosse --&gt; Malchance[Malchance: - 2 dés ENDURANCE 12]     </pre>
<p>12</p> <p>399</p>	<p><b>Grande Pieuvre:</b> - 2 pièces d'or / + 4 ENDURANCE / possibilité de se déguiser en noble bricien</p>	<pre> graph TD     GP[Grande Pieuvre] --&gt; Joueurs[Joueurs:]     Joueurs --&gt; Miser[Miser: - pièces d'or]     Miser --&gt; TenterM[Tenter chance avec malchance:]     Miser --&gt; TenterC[Tenter chance avec chance:]     TenterM --&gt; Perdre[Perdre:]     TenterC --&gt; Perdre     Miser --&gt; Doigts[Doigts-de-fée:]     Doigts --&gt; PlusMise[+ mise et + 10x la mise en pièces d'or]     PlusMise --&gt; Cabale[Cabale:]     PlusMise --&gt; Fraternite[Fraternité:]     PlusMise --&gt; LHorreur[L'Horreur:]     PlusMise --&gt; Karam[Karam Gruul:]     PlusMise --&gt; Rester[Rester seul: + informations]     Cabale --&gt; Sclipser1[S'éclipser: 13]     Fraternite --&gt; Sinon1[Sinon:]     Sinon1 --&gt; Sclipser2[S'éclipser: 13]     Sinon1 --&gt; JeSais[Je-sais-tout ou Déguisé en noble: + broche Rose-Calice 13]     LHorreur --&gt; Prolonger[Prolonger:]     Karam --&gt; Deguisé[<b>Déguisé en noble:</b>]     Rester --&gt; Sinon2[Sinon: voir page suivante]     Sinon2 --&gt; RepondreOui[Répondre oui:]     Sinon2 --&gt; RepondreNon[Répondre non:]     RepondreOui --&gt; Sclipser3[S'éclipser: 13]     RepondreNon --&gt; Insister[Insister: - 2 END. / - pièces d'or 13]     </pre>

		<p style="text-align: center;"><u>Sinon:</u></p> <p> <u>Répondre:</u> - 2 ENDURANCE / Tenter chance  <u>L'éconduire:</u> - 2 ENDURANCE / Tenter chance  <u>Lui sauter à la gorge:</u> ELFE NOIR: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7  <u>Vainqueur:</u> + 11 pièces d'or / + potion de soins (+ 3 END. / + 1 CHANCE)  <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE / Tenter chance  <u>Chance:</u>  <u>Combattant, si non tenter chance et chanceux:</u> - 1 HABILITÉ  <u>Sinon tenter chance et malchanceux:</u>  <u>Parlementer:</u> - 2 ENDURANCE / - pièces d'or <b>13</b>  <u>Quitter:</u> <b>13</b> </p>
<p><b>13</b></p>	<p>92 120</p>	<p><b>Prof. Van Heldenghast:</b></p> <p> <u>Attaquer:</u> FEMME AU MONOCLE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 10  <u>Après un assaut:</u>  <u>Suivre:</u> + 4 ENDURANCE / + 2 repas / + 30 pièces d'or / + épée + informations [Passé délai de 9 heures = § 75]  <u>Coup de grâce:</u> - 2 ENDURANCE / - 1 CHANCE  <u>Broche Rose-Calice</u>  <u>Oui:</u> <b>14</b> / <u>Non:</u> <b>14</b>  <u>Magasin pittoresque:</u> <b>A1</b> / <u>Taverne Trois doigts cassés:</u> <b>B1</b> / <u>Temple Belthégor:</u> <b>C1</b> / <u>Musée Horreurs:</u> <b>D</b> / <u>Vieille geôle:</u> <b>E</b> / <u>Place Gibet:</u> <b>F</b> </p>
<p><b>14</b></p>	<p>197 218</p>	<p><b>Temple abandonné:</b></p> <p> <u>Sinon:</u> - 2 ENDURANCE / Tenter chance  <u>Sieste:</u> + 4 ENDURANCE  <u>Voir:</u> <b>16</b> / <u>Suivre:</u> <b>16</b> / <u>Entrer:</u> - 2 ENDURANCE  <u>«Cainam»:</u> CONRAD: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 / <u>Vainqueur:</u> <u>Voir:</u> <b>16</b> / <u>Surveillance:</u> <b>17</b>  <u>Examiner sphères:</u> - 2 ENDURANCE / <u>Fuite:</u> - 2 ENDURANCE / <u>Fouiller:</u> - 2 ENDURANCE  <u>Épée:</u> - 2 ENDURANCE / <u>Serrure:</u> - 2 ENDURANCE / <u>Bouclier:</u> + 1 CHANCE / <u>Serrure:</u> - 2 ENDURANCE / <u>Épée:</u> + 1 CHANCE / <u>Sinon:</u> <u>Voir:</u> <b>16</b> / <u>Fouiller:</u> <u>Surveillance:</u> <b>17</b> / <u>Renifleur:</u> <b>15</b>  <u>Surveillance:</u> <b>17</b> </p>
<p><b>15</b></p>	<p>35</p>	<p><b>Rats:</b></p> <p> <u>Céder:</u> - 1 CHANCE / - 3 ENDURANCE  <u>Mourir:</u> - 3 ENDURANCE  <u>Retirer panneau:</u>  <u>Radu trompé:</u> - 1 CHANCE / - 3 ENDURANCE  <u>Sinon:</u> <b>FIN DU JEU</b>  <u>Doigts-de-fée:</u> <b>19</b> </p>







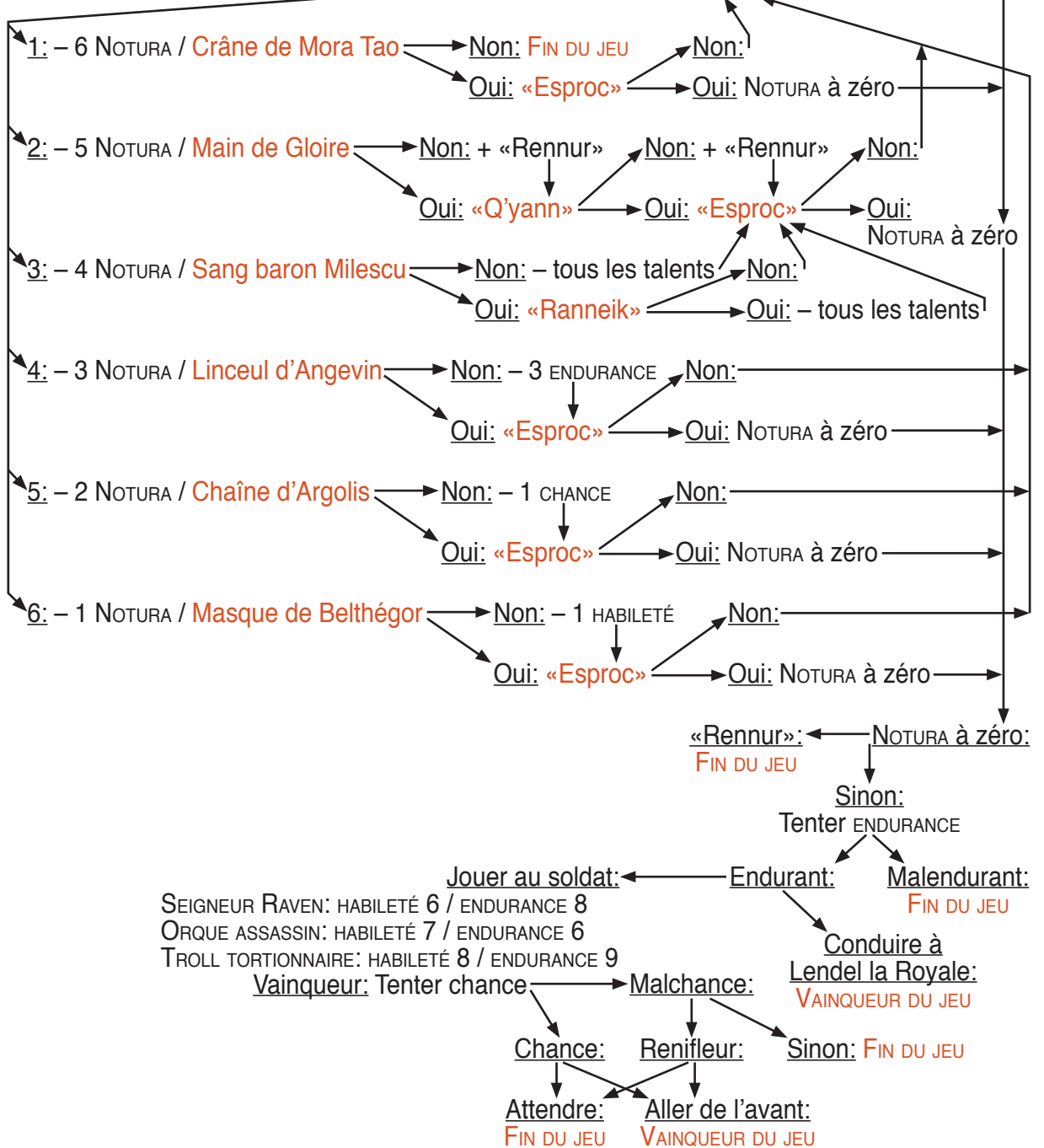




300

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

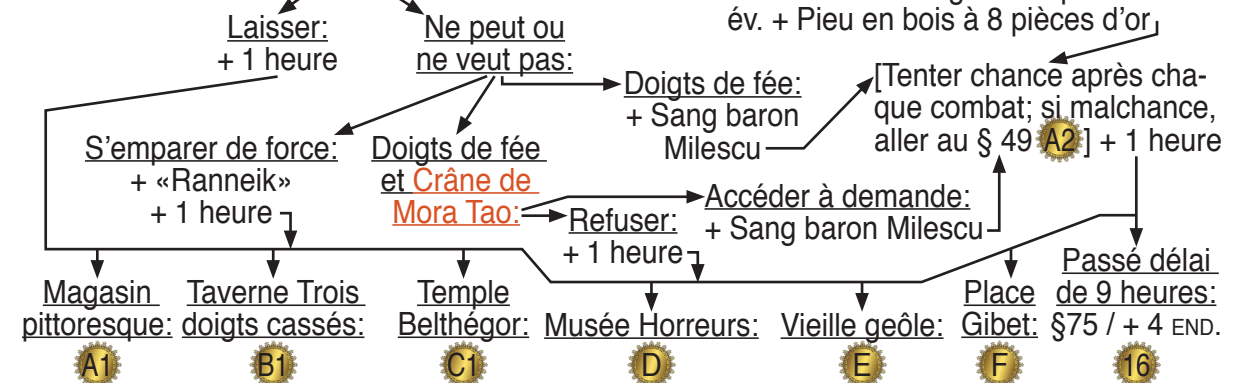
Lancer un dé jusqu'à épuisement de ses points de NOTURA: → NOTURA à zéro:



340

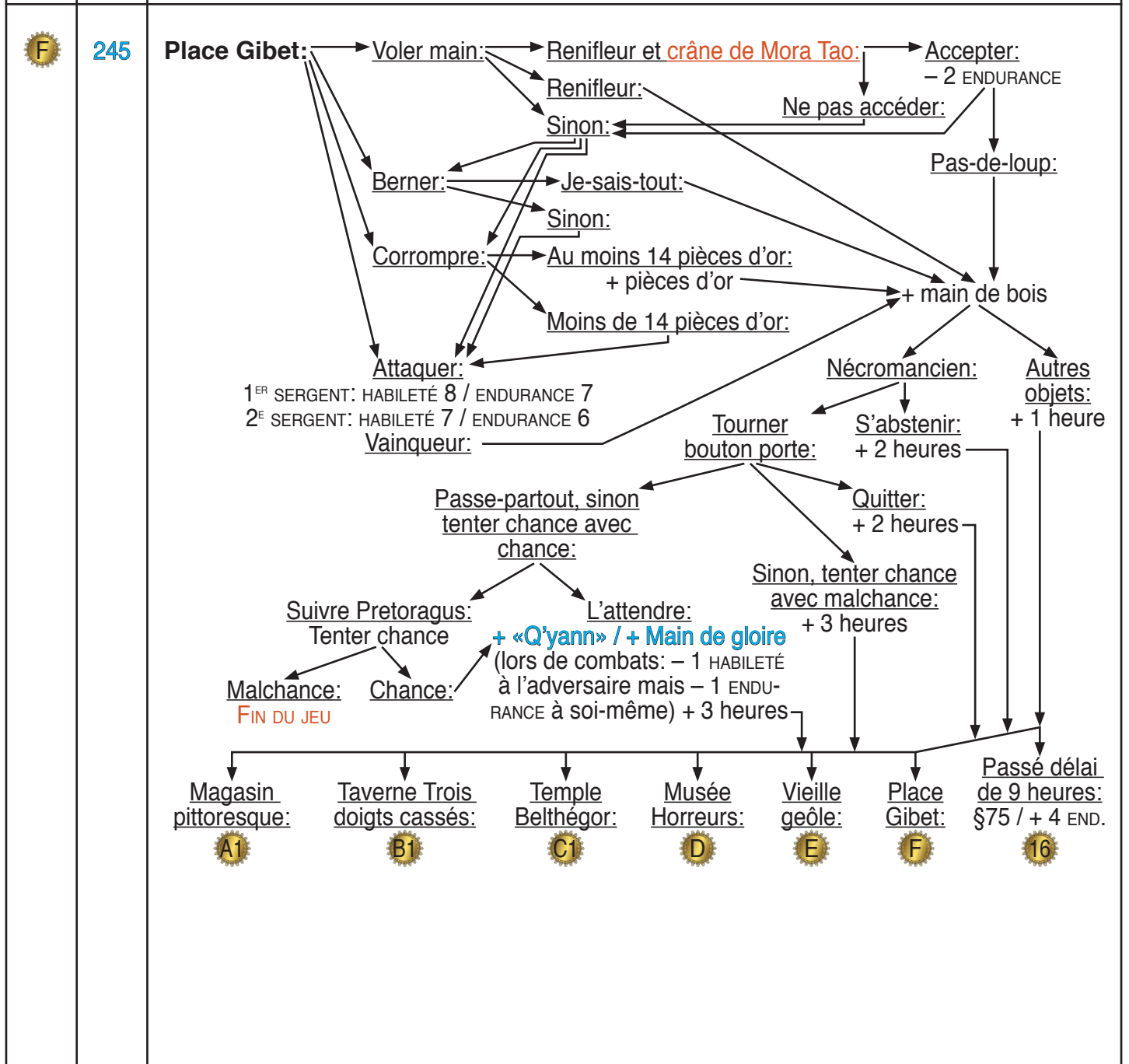
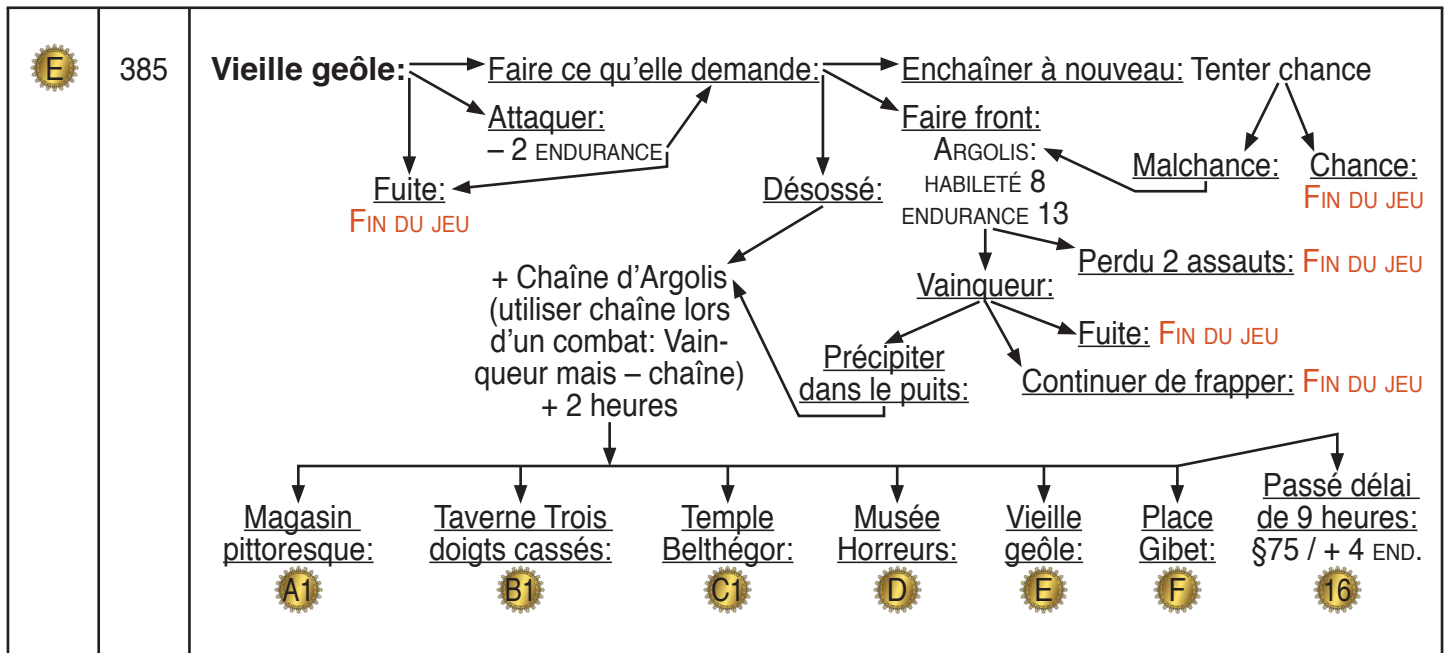
**Magasin pittoresque:**

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

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



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

Origine	Inventaire	Utilisation
<p>1</p> <p>1</p> <p>6</p> <p>13</p>	<p><b>Liste des paragraphes cachés</b></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><b>Où trouver des pièces d'or ?</b></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>	