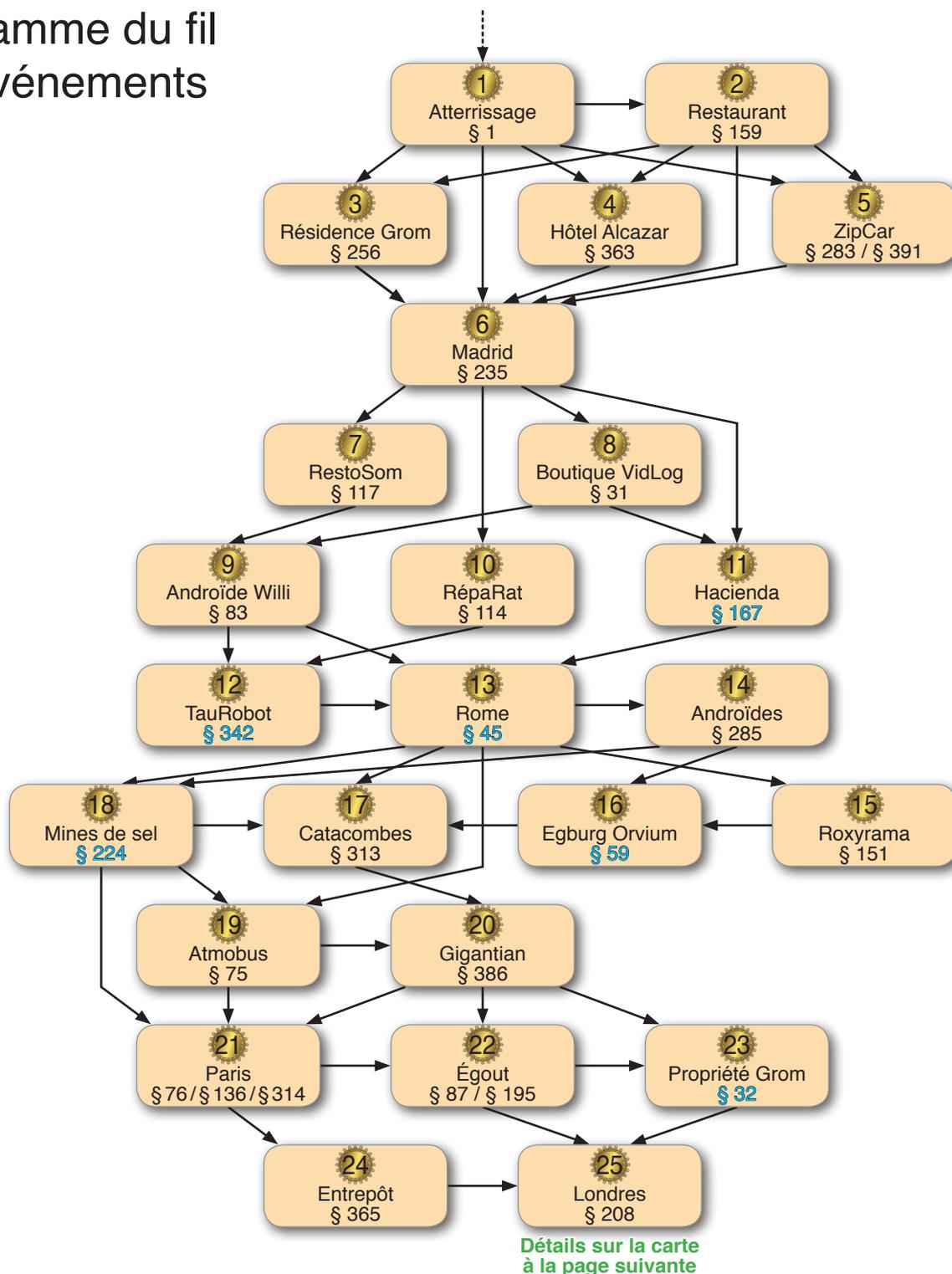


Le Chasseur des étoiles

Diagramme du fil des événements



Légende explicative



Référence au résumé

Texte en bleu

Emplacement d'indices sur le Président

Texte en orange

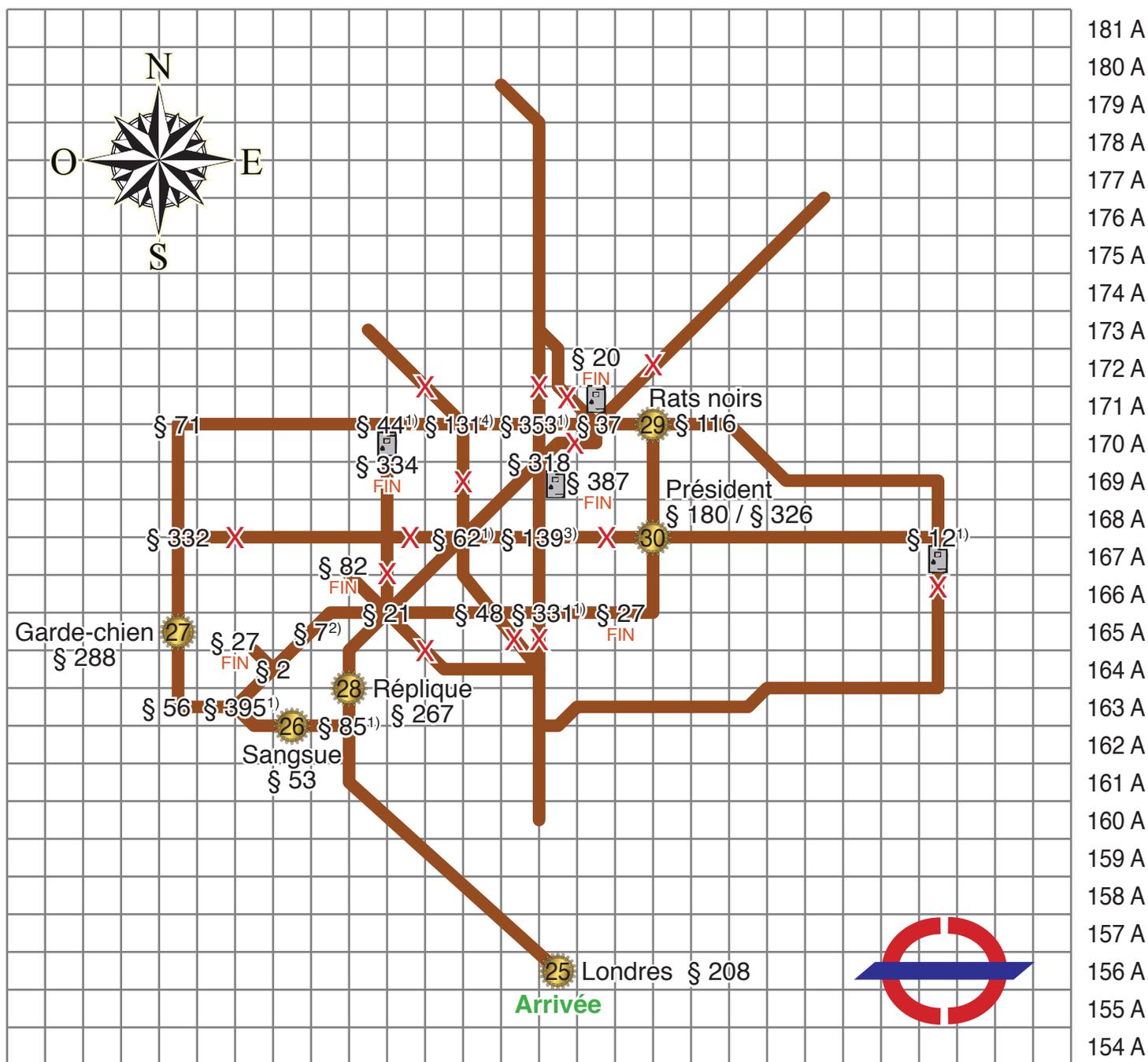
Information demandée; fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

Lien à l'intérieur du résumé ou entre les cartes

Le Chasseur des étoiles

Plan des souterrains de Londres avec coordonnées



840 B
839 B
838 B
837 B
836 B
835 B
834 B
833 B
832 B
831 B
830 B
829 B
828 B
827 B
826 B
825 B
824 B
823 B
822 B
821 B
820 B
819 B
818 B
817 B
816 B
815 B
814 B
813 B

Légende explicative et renvois

Référence au résumé

Porte

Passage bloqué

FIN DU JEU

1) Perte de 2 points de TEMPS

2) Possibilité de manger: + 4 ENDURANCE / - 5 TEMPS

3) En direction du nord: Tester peur, - 1 ENDURANCE et - 1 HABILITÉ si effrayé

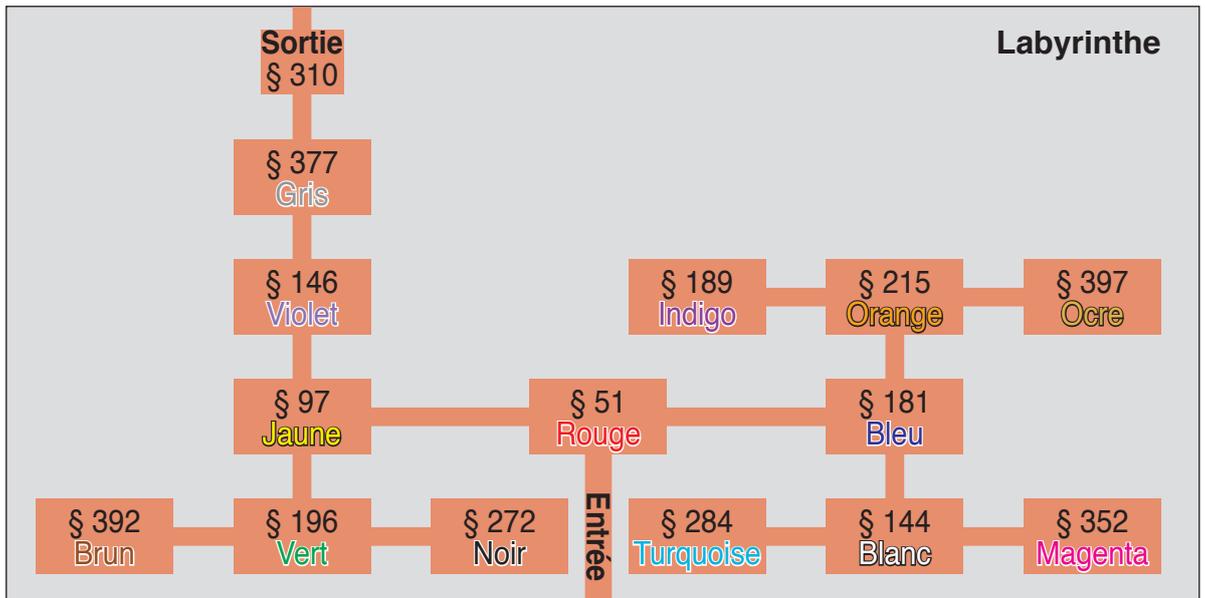
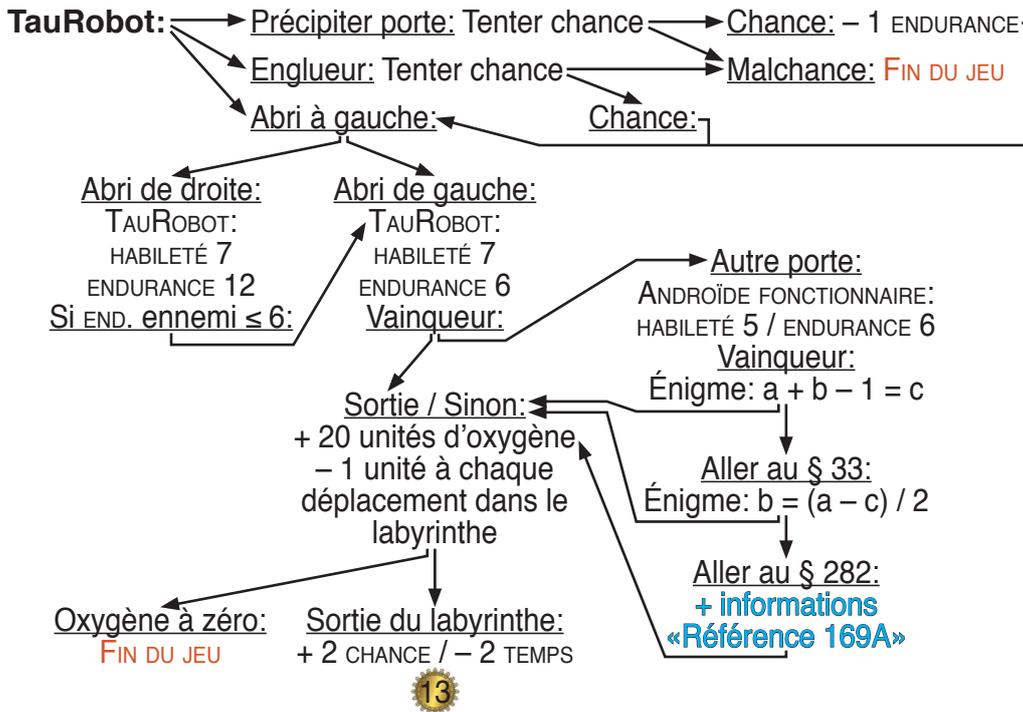
4) Lancer 2 dés quatre fois, FIN DU JEU si double

<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Atterrissage:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rien: - 1 ENDURANCE Cocktail: - 1 HABILITÉ Nourricubes: + 1 ENDUR. <p>Parler androïde: + informations</p> <p>Flèche Argent: - 2 TEMPS</p> <p>Attendre ZipCar: - 2 TEMPS</p> <p>Accompagner:</p> <ul style="list-style-type: none"> Donner nom: Tester peur: - 2 ENDUR. si effrayé Refuser: Tester peur: - 1 ENDUR. si effrayé - 2 TEMPS <p>Fuir: ANDROÏDE POLGROM: HABILITÉ 7 ENDUR. 10 Vainqueur: 5 EST/DROITE</p> <p>Flèche Argent: FIN DU JEU</p> <p>À pied: 5</p> <p>Prendre commandes: Tenter chance</p> <p>Ordinateur: - 2 ENDURANCE / - 2 TEMPS 6</p> <p>Chance: Tenter chance</p> <p>Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Attendre: + 1 END. / - 2 END. / - 2 TEMPS 6</p> <p>Chance: 3 4</p> <p>Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Sud = 3</p> <p>Nord = 4</p>
<p>2</p>	<p>159</p>	<p>Restaurant:</p> <ul style="list-style-type: none"> Courir après: Lancer 1 dé Laisser s'enfuir: <p>1 à 4: LOPSTI: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 8</p> <p>5 ou 6 / Vainqueur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Suivre: Lancer 1 dé 1 à 3 / Combattre: 1^{RE} BRUTE: HAB. 6 / END. 8, 2^E BRUTE: HAB. 7 / END. 10, 3^E BRUTE: HAB. 8 / END. 8 L'ignorer: + 2 ENDUR. 6 Bavarder: + informations sur José 90 + 1 CHANCE 6 Ressortir: - 2 ENDUR. - 2 TEMPS 3 4 Forcer: + 2 ENDUR. - 2 TEMPS 3 4 <p>4 à 6: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur: FIN DU JEU</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>Attendre: FIN DU JEU</p> <p>Démarrer: Tenter chance</p> <p>Chance: - 2 TEMPS</p> <p>Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Droite: 5</p> <p>Gauche: FIN DU JEU</p> <p>Sud = 3</p> <p>Nord = 4</p>
<p>3</p>	<p>256</p>	<p>Résidence Grom:</p> <ul style="list-style-type: none"> S'approcher: Détour: <p>Porte gauche: - 2 TEMPS / Tenter chance 3 fois</p> <p>Porte milieu: - 2 TEMPS / Tenter chance</p> <p>Porte droite: - 2 TEMPS</p> <p>ANDROÏDE GUERRIER: HABIL. 9 / ENDUR. 12</p> <p>Buissons: - 2 TEMPS</p> <p>Rester là: - 2 TEMPS</p> <p>Vaincu / Malchance:</p> <p>GROM: HABIL. 10 / ENDUR. 10</p> <p>Vainqueur / Chance (3 x):</p> <p>Vaincu: + 4 ENDUR.</p> <p>Rester / Vainqueur: - 2 TEMPS + 4 ENDURANCE</p> <p>Approcher ComTerm: FIN DU JEU</p> <p>Suivre Excel:</p> <p>Terminal: 6</p> <p>Parler au garde: ANDROÏDE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8</p> <p>Vainqueur: 6</p> <p>Demi-tour: 6</p>

<p>4</p>	<p>363</p>	<p>Hôtel Alcazar: → Entrer hôtel: → Discuter: - 2 TEMPS → Clients bar:</p> <p>ZipCar: → S'enfuir: - 1 ENDURANCE → Entrer hôtel:</p> <p>Dégainer engleur: FIN DU JEU</p> <p>Court-circuiter: Lancer 2 dés → Double six: + 1 ENDUR. 6 → Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Réparation: + 1 ENDUR. 6</p> <p>Cheval: EXCEL COW-BOY: HABILITÉ 10 ENDURANCE 10 Vainqueur: + 1 ENDURANCE 6</p>
<p>5</p>	<p>283 391</p>	<p>ZipCar: → Est / Droite: - 1 ENDURANCE / Tenter chance → Chance: LURGAN: HABILITÉ 9 ENDURANCE 10</p> <p>Ouest / Gauche: → Gauche: FIN DU JEU → Droite: - 4 TEMPS → Chance:</p> <p>Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur: Tester peur: - 1 END. si effrayé - 2 TEMPS → Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>Avec prudence: - 2 ENDURANCE / - 2 TEMPS 6</p> <p>Se reposer: + 2 ENDURANCE / - 2 TEMPS 6</p> <p>À pied: FIN DU JEU</p>
<p>6</p>	<p>235</p>	<p>Madrid: - 2 TEMPS → Suivre androïde: → Suivre androïde: → Filature → Obéir: FIN DU JEU</p> <p>Émettre signal: FIN DU JEU</p> <p>S'approcher Houlgans: → Refuser: → Nom chef José 90: 4 lettres x 90 = § 360 + 3 ENDURANCE</p> <p>Donner crédits: Lancer 1 dé → 1 à 3: - 1 ENDUR. + 3 ENDUR. → Hacienda: 11</p> <p>4 à 6: + 3 ENDUR. → Plaza de Toros: → Ne pas s'en préoccuper: 10</p> <p>Refuser: → Allée en face: - 2 TEMPS Lancer 1 dé → 1 à 3: Lancer 2 dés = «distance» Lancer 1 dé + ENDUR. [3 x] → Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Tunnel droite: - 2 TEMPS → Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Tunnel gauche: - 2 TEMPS → Si trois fois ≥ «distance»: 7</p> <p>Attaquer: → Président: - 2 TEMPS 8 → Bâtiment administratif: - 2 TEMPS 8</p> <p>Archives: - 2 TEMPS 7 → Sa mission: - 2 TEMPS 8</p> <p>Fuir: - 2 TEMPS Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Chance: → Immuable: Tester peur: FIN DU JEU si effrayé → Riposter: FIN DU JEU</p> <p>Se précipiter à découvert: → Ne pas réagir: + 1 ENDURANCE - 2 TEMPS 11</p>
<p>7</p>	<p>117</p>	<p>RestoSom: → Poursuivre quête: - 1 ENDURANCE / - 1 ENDURANCE → Continuer: 9</p> <p>RestoSom: - 2 TEMPS / + 6 ENDURANCE 9</p>

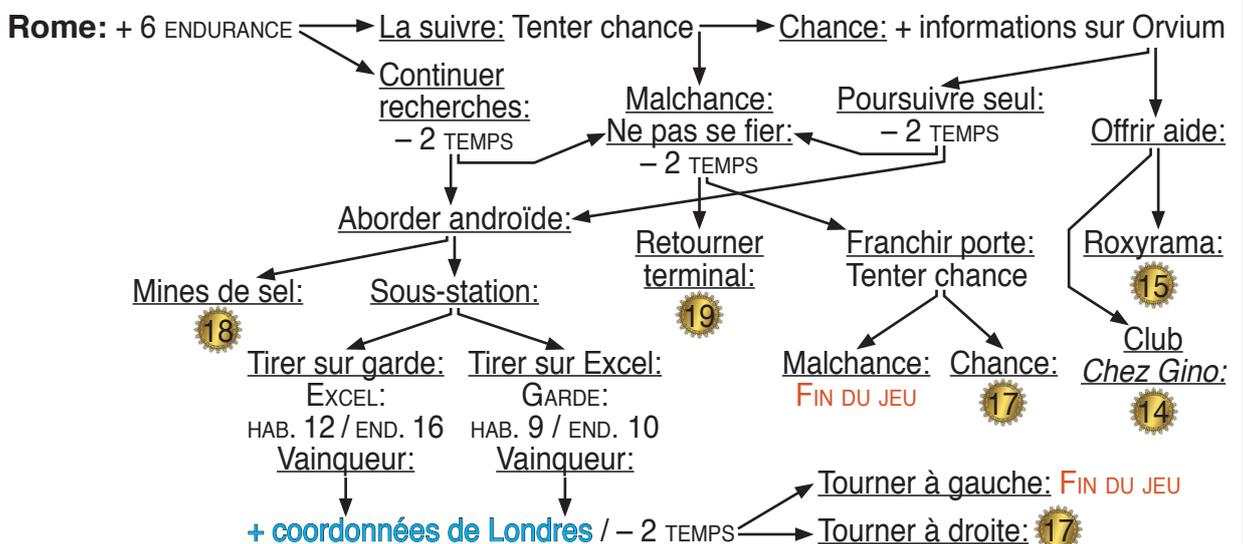
12

342



13

45



<p>14</p>	<p>285</p>	<p>Androïdes: → <u>Combattre:</u> ANDROÏDE POLGROM: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 10 / <u>Vainqueur:</u></p> <p>→ <u>Le suivre:</u> → <u>Fuir vers la gauche:</u> → <u>Continuer seul:</u> 16</p> <p>→ <u>Fuir vers la droite:</u> → <u>Mine de sel:</u> 18</p> <p>Lancer 3 dés</p> <p>Si \leq ENDURANCE: 16 Si $>$ ENDURANCE: → <u>Mine de sel:</u> 18</p> <p>→ <u>Continuer seul:</u> 16</p>
<p>15</p>	<p>151</p>	<p>Roxyrama: - 2 TEMPS → <u>Monter escalier:</u> → <u>Entrer:</u> CRIMINEL: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8</p> <p>→ <u>Suivre couloir / Examiner lieux:</u> → <u>Vainqueur:</u> - 2 TEMPS</p> <p>→ <u>Se mêler:</u> FIN DU JEU → <u>Tenter de fuir:</u> → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Tenter chance:</u> → <u>Chance:</u> Lancer 2 dés = «distance» / Lancer 1 dé + ENDURANCE</p> <p>→ <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Si \geq «distance»:</u> 16</p>
<p>16</p>	<p>59</p>	<p>Egburg Orvium: Roulette russe: Lancer 2 dés pour adversaire puis pour soi-même</p> <p>FIN DU JEU pour le premier des deux qui obtient un double chiffre</p> <p><u>Vainqueur:</u> - 2 TEMPS</p> <p>→ <u>Bouton A:</u> + code de Londres</p> <p>→ <u>Bouton B:</u> + code 169A</p> <p>→ <u>Repartir rapidement:</u> 17</p> <p>→ <u>Accepter de boire:</u> - 4 ENDURANCE - 1 HABILITÉ 17</p>
<p>17</p>	<p>313</p>	<p>Catacombes: - 2 TEMPS / Lancer 2 dés = «distance» / Lancer 1 dé + ENDURANCE [3 x]</p> <p>→ <u>Si trois fois \geq «distance»:</u> + 2 CHANCE</p> <p>→ <u>Si $<$ «distance»:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>S'approcher ZipCar:</u> → <u>Autre moyen:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Dire vérité:</u> 20</p> <p>→ <u>Commerçant:</u> 20</p>
<p>18</p>	<p>224</p>	<p>Mines de sel: → <u>Atterrir:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> + 2 ENDURANCE / - 2 TEMPS</p> <p>→ <u>Combattre:</u> ZIPCAR PIRATE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 8 Pas de perte d'END.</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> + codes Londres et 169A</p> <p>→ <u>ZipCar:</u> voir page suivante</p> <p>→ <u>Fossé de drainage:</u> → <u>Vaincu:</u> → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Échelle gauche:</u> → <u>Échelle droite:</u> 17</p> <p>→ <u>Poursuivre enquête:</u> voir page suivante</p> <p>→ <u>Astroport:</u> 19</p>

		<p>ZipCar: - 2 TEMPS</p> <ul style="list-style-type: none"> Sinon: FIN DU JEU Appuyer bouton: <ul style="list-style-type: none"> Gauche: FIN DU JEU Tout droit: FIN DU JEU Droite: + 2 CHANCE / + 4 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Paris: - 2 TEMPS (21) Londres: - 2 TEMPS Courir le risque: FIN DU JEU <p>Poursuivre enquête:</p> <ul style="list-style-type: none"> Franchir porte: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Malchance: FIN DU JEU Chance: 17 Retourner terminal: 19
<p>19</p>	<p>75</p>	<p>Atmobus: + 3 ENDURANCE / - 2 TEMPS / 1^{ER} PIRATE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 2^E PIRATE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10</p> <p>Pas de perte d'ENDURANCE → Vaincu: 20</p> <p>Vainqueur: Tenter chance → Malchance: - 2 ENDURANCE (21) Chance: - 2 TEMPS / + 6 ENDURANCE (21)</p>
<p>20</p>	<p>386</p>	<p>Gigantian: - 2 TEMPS</p> <ul style="list-style-type: none"> Combattre: GIGANTIAN: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 Se sauver: FIN DU JEU <p>Vainqueur: Lancer 2 dés = «distance» Lancer 1 dé + ENDURANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> Si ≥ «distance»: <ul style="list-style-type: none"> Courte portée: <ul style="list-style-type: none"> Sud: <ul style="list-style-type: none"> Entrer: + 2 ENDURANCE (21) Nord: - 2 TEMPS <ul style="list-style-type: none"> Entrer: 23 Poursuivre route: 21 Grande distance: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: 22 Malchance: 21 (S'INTRODUIRE DANS BUREAU) Entrer: - 2 TEMPS (21) (S'INTRODUIRE DANS BUREAU) Si < «distance»: FIN DU JEU
<p>21</p>	<p>76 136 314</p>	<p>Paris:</p> <ul style="list-style-type: none"> Les suivre: <ul style="list-style-type: none"> Rester: <ul style="list-style-type: none"> S'approcher ComTerm: - 2 TEMPS Rester: - 2 TEMPS S'introduire dans bureau: <ul style="list-style-type: none"> Dire: Admettre: Avouer: FIN DU JEU Se taire: Garder silence: Tester peur 3 x: - 2 END. à chaque fois qu'effrayé <ul style="list-style-type: none"> Perdu ≤ 4 ENDUR.: <ul style="list-style-type: none"> Fou: FIN DU JEU Tour: FIN DU JEU Pion: FIN DU JEU Perdu 6 ENDURANCE: FIN DU JEU Fuir: ANDROÏDE POLGROM HABILITÉ 8 ENDURANCE 12 → Vaincu: 22 24 Vainqueur: 22 24 <p>Puits = 22 Entrepôt = 24</p> <p>Cavalier: + 2 CHANCE EXCEL MANCHOT: HABIL. 4 / ENDUR. 4 Vainqueur: 22 24</p>

<p>22</p>	<p>87 195</p>	<p>Égout: Branche de gauche: FELINA: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 12 / Vainqueur: Lancer 3 dés Branche de droite: Bondir ouverture: Lancer 3 dés = «hauteur» Lancer 1 dé + ENDURANCE Si ≥ «hauteur»: 23 Si < «hauteur»: - 1 ENDURANCE</p> <p>Si ≤ ENDURANCE: - 2 TEMPS Si > ENDURANCE: FIN DU JEU</p> <p>Droite: Gauche: Tenter chance 3 x - 3 END. si malchance</p> <p>Terminal atmobus: Se glisser dans appareil: Retourner à l'autre: + 6 ENDURANCE 25 25</p> <p>Monter dans cet appareil: 25</p>
<p>23</p>	<p>32</p>	<p>Propriété Grom: - 2 TEMPS / + coordonnées de Londres ainsi que codes 169A et 824B ANDROÏDE POLGROM: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 / Vainqueur:</p> <p>Terminal Flèches Argent: Monter dans cet appareil: 25 Monter clandestinement: Retourner dans l'autre: + 6 ENDURANCE 25</p>
<p>24</p>	<p>365</p>	<p>Entrepôt: Porte de droite: Lancer 2 dés = «force androïde» / Lancer 1 dé + ENDURANCE Porte de gauche: Franchir 6 pièces: Lancer 1 dé pour chaque pièce Si correspond au numéro de pièce: FIN DU JEU</p> <p>Si ≥ «force androïde»: Sinon: - 2 TEMPS Si < «force androïde»: - 1 ENDURANCE</p> <p>Terminal Flèches Argent: Grimper dans véhicule: Monter dans cet appareil: 25 Retourner à l'autre: + 6 ENDURANCE 25</p>
<p>25</p>	<p>208</p>	<p>Londres: + 4 CHANCE Sauter sur engin: Vitesse moyenne: FIN DU JEU S'en approcher: Toute allure: Tenter chance GARDE À GUEULE DE CHIEN: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 Vainqueur: Malchance: FIN DU JEU Chance: - 2 TEMPS NORD-OUEST puis NORD</p>
<p>26</p>	<p>53</p>	<p>Sangsue: Tenter chance Malchance: Combattre: SANGSUE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 Chance: - 2 TEMPS / OUEST Éviter: EST Vainqueur: - 2 TEMPS / OUEST</p>

<p>27</p>	<p>288</p>	<p>Garde-chien: – 2 TEMPS / Tenter chance → <u>Malchance:</u> Lancer 2 dés trois fois</p> <p style="margin-left: 150px;"><u>Chance:</u> NORD</p> <p style="margin-left: 250px;"> Sinon: Lancer 2 dés pour soi-même puis pour le garde Si double: FIN DU JEU </p> <p style="margin-left: 250px;"> Si garde > soi-même: GARDE À GUEULE DE CHIEN: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 Si garde ≤ soi-même: NORD <u>Vainqueur:</u> NORD </p>
<p>28</p>	<p>267</p>	<p>Réplique: Tenter chance → <u>Malchance:</u> RÉPLIQUE ANDROÏDE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 <u>Vainqueur:</u> – 2 ENDURANCE / NORD</p> <p style="margin-left: 150px;"><u>Chance:</u> NORD</p>
<p>29</p>	<p>116</p>	<p>Rats noirs: Tenter chance → <u>Malchance:</u> Lancer 2 dés deux fois / – 1 END. pour chaque point du deuxième lancer dépassant le premier lancer – 2 TEMPS / Est ou OUEST ou SUD § 326</p> <p style="margin-left: 150px;"><u>Chance:</u> – 2 TEMPS / Est ou OUEST ou SUD § 326</p>
<p>30</p>	<p>326 180</p>	<p>Président: Tenter chance → <u>Malchance:</u> 1^{ER} GARDE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 2^E GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 3^E GARDE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 4^E GARDE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10 <u>Vainqueur:</u></p> <p style="margin-left: 100px;"><u>Chance:</u></p> <p>Président:</p> <p style="margin-left: 20px;"> Direction A: FIN DU JEU Direction C: FIN DU JEU Direction B: Lancer 2 dés trois fois: FIN DU JEU si double – 4 ENDURANCE </p> <p style="margin-left: 40px;"> Escalier: 1^{ER} GARDE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 2^E GARDE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 <u>Vainqueur:</u> </p> <p style="margin-left: 100px;"> Ascenseur: Lancer 2 dés Si ≤ ENDURANCE: Tirer missile: VAINQUEUR DU JEU Si > ENDURANCE: FIN DU JEU Inutile de s'inquiéter: FIN DU JEU </p>