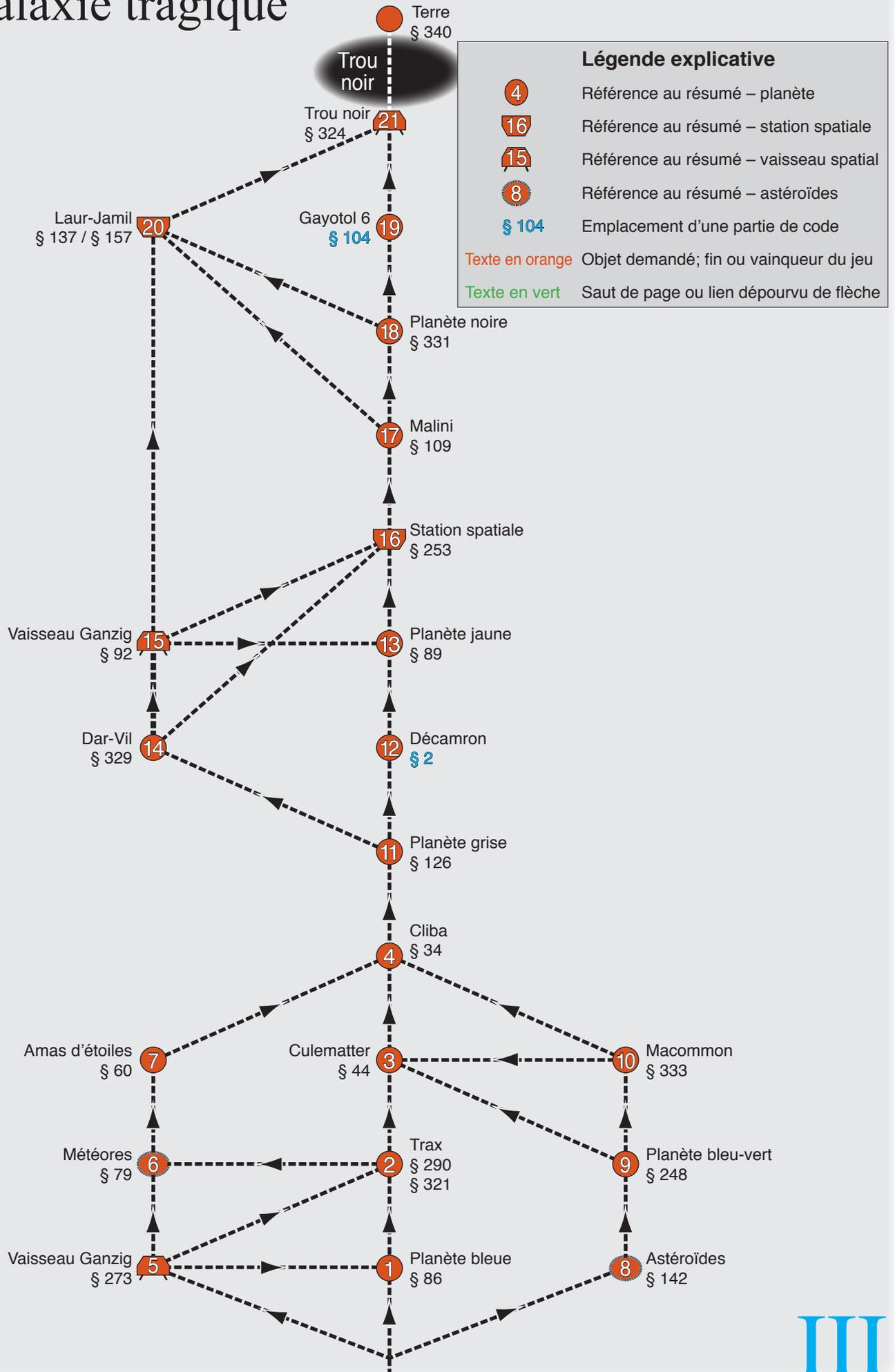
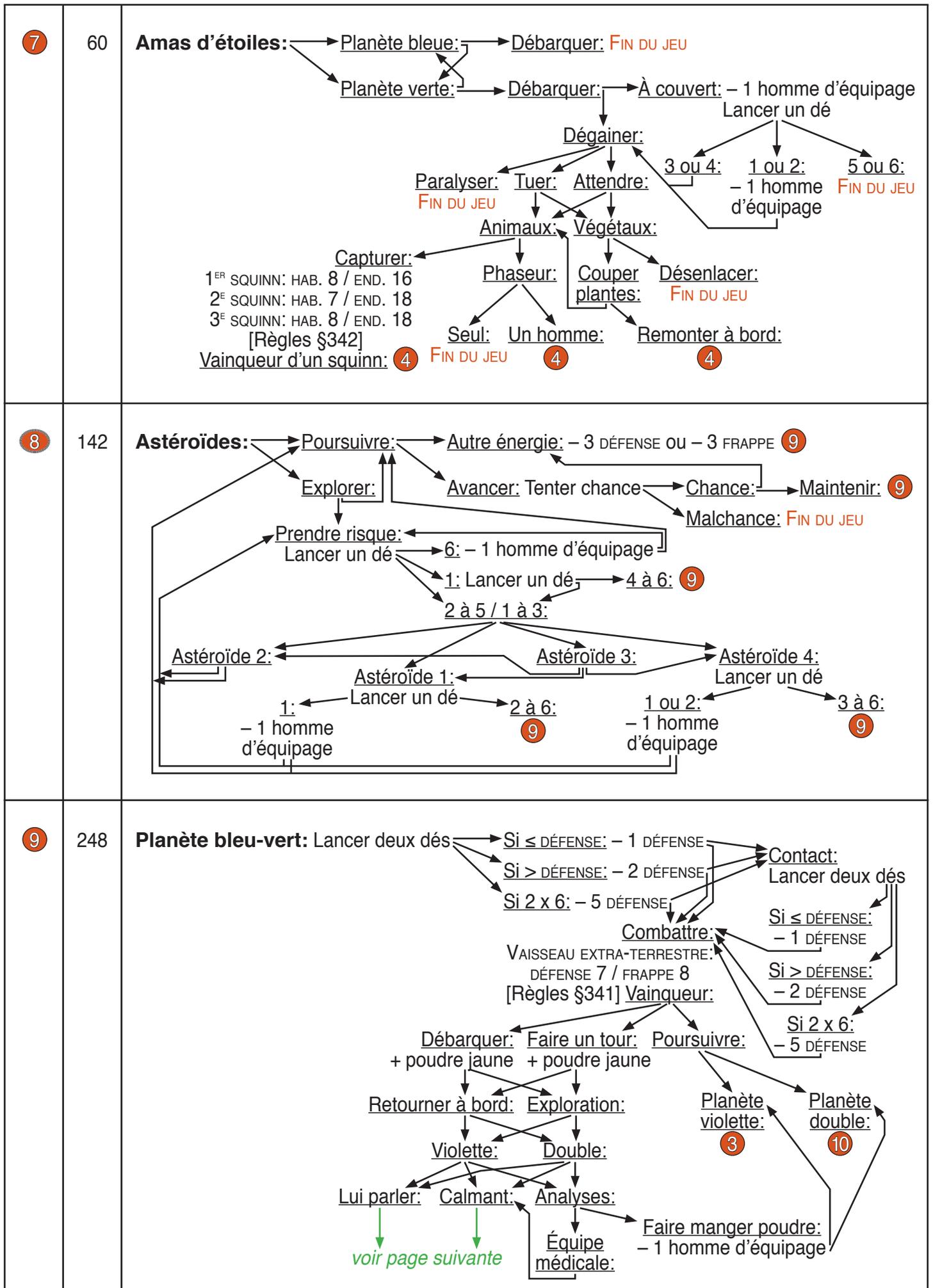


La Galaxie tragique





		<p> <u>Lui parler:</u> MEMBRE D'ÉQUIPAGE + 3 HAB. au membre équipage [Règles §342] Après 2 assauts: Lancer un dé 1 à 4: Mener 1 assaut supplémentaire 5 ou 6: Équipe médicale: Analyses: Faire manger poudre: - 1 homme d'équipage Calmant: Lancer un dé → 5 ou 6: - 3 ENDUR. à un agent de sécurité 1 à 4: Lancer 2 dés Si ≥ HABILITÉ: Officier médical: Membre d'équipage ne peut plus jouer de rôle Si < HABILITÉ: Officier médical: Planète violette: 3 Planète double: 10 </p>
<p>10</p>	<p>333</p>	<p> Maccommon: → Poursuivre route: Étoile violette: 3 Vide spatial: 4 Répondre favorablement: Ville: Poursuivre visite: Se ranger à son avis: Astronomie / Retourner sur Terre: Poursuivre: CHARGNARD: HABILITÉ 8 [Règles §343] Proposer aide: Donner ingénieur: - Officier ingénieur Garder ingénieur: Détente: FIN DU JEU Retourner vaisseau: Éviter combat: Vainqueur: + 1 membre d'équipage (HAB. 9 / END. 12) Suivre: Lancer deux dés Si > HABILITÉ: FIN DU JEU Si ≤ HABILITÉ: Étoile violette: 3 Vide spatial: 4 Étoile violette: 3 Vide spatial: 4 Étoile violette: 3 </p>
<p>11</p>	<p>126</p>	<p> Planète grise: → Continuer: 14 Explorer: → Investigations: Revenir vaisseau: Lancer 2 dés Larguer avion: Quarantaine: Lancer 3 dés Double 1 ou double 6: - Officier ingénieur / Lancer 2 dés Sinon: Lancer 2 dés Isoler soude: Planète bleue: 12 Planète rouge: 14 Point réduit: 15 Évacuer air: Antidote: Lancer 2 dés Si ≤ HABILITÉ: Officier médical: - Officier médical Si > HAB.: Officier médical: Si ≤ HABILITÉ: Officier scientifique: Lancer 2 dés 2 x Si > HABILITÉ: Officier scientifique: Sinon: Chiffre double ou 7: - Officier ingénieur ou/et - Officier médical </p>
<p>12</p>	<p>2</p>	<p> Décamron: → Poursuivre: Espace intersidéral: 16 Accepter: Planète jaune: 13 Refuser: Ne pas courir risque: 1^{ER} TECHNICIEN: HAB. 7 / END. 7 2^E TECHNICIEN: HAB. 5 / END. 6 3^E TECHNICIEN: HAB. 6 / END. 6 [Règles §343] Accepter: Changer d'avis: Perdu 6 ENDURANCE: Vainqueur: voir page suivante </p>

<p>13</p>	<p>89</p>	<p>Planète jaune:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: 16 Explorer: <ul style="list-style-type: none"> Vaisseau: 16 Examiner: Lancer 2 dés pour chaque membre d'équipage Chercher vie: <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: 16 Vaisseau: 16 <p>Si ≤ HABILITÉ: 16</p> <p>Si > HABILITÉ: - 1 membre d'équipage ou FIN DU JEU 16</p>
<p>14</p>	<p>329</p>	<p>Dar-Vil:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: Planète grise: 16 Visiter: <ul style="list-style-type: none"> Autre destination: 15 Sinon: Lancer deux dés <ul style="list-style-type: none"> Si > HABILITÉ: Lancer deux dés <p>Officier scientifique: Lancer deux dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si ≤ HAB. Officier scientifique: Lancer deux dés Si > HAB. Officier scientifique: Lancer deux dés <p>Officier scientifique: Lancer deux dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si > HAB. Officier scientifique: Lancer deux dés Si ≤ HABILITÉ: Lancer deux dés <p>Officier scientifique: Lancer deux dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si > HAB. - 3 Officier / Si > HABILITÉ - 3 / Gardes vainqueurs: <ul style="list-style-type: none"> VOTRE GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 VOUS-MÊMES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7 AUTRE GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 [Règles §342] Si ≤ HAB. - 3 Officier / Si ≤ HABILITÉ - 3: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} GARDE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7 2^E GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 [Règles §342] Lancer dé à chaque assaut: <ul style="list-style-type: none"> • Si 1: - 1 END. à un membre d'équipage • Si 6: - 1 ENDURANCE à un garde <p>Équipage vainqueur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: voir page suivante Interrompre combat: FIN DU JEU Commandant: voir page suivante <p>Officier scientifique: voir page suivante</p> <p>Ordinateur: voir page suivante</p>

		<p>Officier scientifique: Lancer deux dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si > HAB. Officier scientifique: Idée bonne: Si ≤ HAB. Officier scientifique: Essayer: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> Si ≥ HAB. Officier ingénieur: Tenter chance Si < HAB. Officier ingénieur: Chance: Malchance: FIN DU JEU <p>Ordinateur: Essayer: Lancer 2 dés</p> <p>Commandant: Essayer: <ul style="list-style-type: none"> Planète grise: 16 Autre destination: 15 </p>
<p>15</p>	<p>92</p>	<p>Vaisseau Ganzig:</p> <ul style="list-style-type: none"> Déjà eu affaire aux Ganzig: <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: VAISSEAU EXTRA-TERRESTRE: DÉFENSE 12 / FRAPPE 8 [Règles §341] Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Planète grise: 16 Autre planète: 13 Refuser: Obéir: 20 § 157 Sinon:
<p>16</p>	<p>253</p>	<p>Station spatiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer: 17 Reprendre itinéraire: 17 Réparer: <ul style="list-style-type: none"> Aborder: DÉFENSE et FRAPPE du vaisseau à leur niveau initial Lancer un dé pour chaque membre d'équipage <ul style="list-style-type: none"> 5 ou 6: Lancer deux dés <ul style="list-style-type: none"> Si < HABILITÉ Officier médical: 17 Si ≥ HABILITÉ Officier médical: - membre d'équipage ou FIN DU JEU après avoir quitté prochaine planète 17 1 à 4: 17
<p>17</p>	<p>109</p>	<p>Malini:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: <ul style="list-style-type: none"> Forme de roue: 20 § 137 Planète noire: 18 223-473-85: Tirer: 1^{ER} MALINIEN: HABILITÉ 8 2^E MALINIEN: HABILITÉ 7 3^E MALINIEN: HABILITÉ 9 [Règles §343] 223-473-83: Laisser s'approcher: Vainqueur: Se rendre: <ul style="list-style-type: none"> Attendre: - 2 ENDURANCE à chaque membre d'équipage Suivre: <ul style="list-style-type: none"> Participer épreuves: Raconter: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> Si ≤ HABILITÉ: <ul style="list-style-type: none"> Planète noire: 18 Forme de roue: 20 § 137 Si > HABILITÉ: Vaisseau: <ul style="list-style-type: none"> Participer / Assister: ROBOT TUEUR: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 4 [Règles §342] Lancer 1 dé dès 2^e assaut: <ul style="list-style-type: none"> Si 5 ou 6: - 1 ENDURANCE au robot Si 1 à 4: robot ne perd pas d'ENDURANCE Vainqueur: + malinite / + secteur 83 [erroné] S'évader: <ul style="list-style-type: none"> Compétition: <ul style="list-style-type: none"> Participer / Assister: <ul style="list-style-type: none"> Se rendre: <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: Évasion: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} GARDE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 2^E GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 3^E GARDE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 [Règles §342] Lancer 1 dé à chaque perte: <ul style="list-style-type: none"> Si 4 à 6: - 4 ENDURANCE au lieu de - 2 Si 1 à 3: - 2 ENDURANCE

<p>18</p>	<p>331</p>	<p>Planète noire:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: 19 Explorer: <ul style="list-style-type: none"> Officier scientifique: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> Si > HABILITÉ: Officier scientifique: FIN DU JEU Si ≤ HABILITÉ: Officier scientifique: <ul style="list-style-type: none"> Planète verte: 19 Station spatiale: 20 § 137 Officier ingénieur: + métal vert, ↑ Sinon: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> Si > HABILITÉ: <ul style="list-style-type: none"> Planète verte: 19 Station spatiale: 20 § 137 Si ≤ HABILITÉ: FIN DU JEU
<p>19</p>	<p>104</p>	<p>Gayotol 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: 21 Débarquer: <ul style="list-style-type: none"> Adultes: <ul style="list-style-type: none"> Obéir: 21 Informations: VIEIL HOMME: HABILITÉ 6 1^{ER} GAYOTOLIEN: HABILITÉ 7 2^E GAYOTOLIEN: HABILITÉ 5 [Règles §343] Vainqueur: 21 Suivre enfant: <ul style="list-style-type: none"> Vaisseau: 21 Profiter offre: HABILITÉ et ENDURANCE initiales à tout l'équipage <ul style="list-style-type: none"> Aide: + temps spatial 21 Refuser: LUFF: HABILITÉ 8 1^{ER} TECHNICIEN: HABILITÉ 7 2^E TECHNICIEN: HABILITÉ 6 3^E TECHNICIEN: HABILITÉ 7 [Règles §343] Vainqueur: 21 Honorer marché: 21
<p>20</p>	<p>137 157</p>	<p>Laur-Jamil:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: 21 Négocier: <ul style="list-style-type: none"> Refuser: 21 Accepter sacrifice: Lancer un dé pour chaque membre d'équipage • Si 6: – membre d'équipage correspondant <ul style="list-style-type: none"> Accepter: <ul style="list-style-type: none"> Inviter équipage: CRÉATURES DE BAR: HAB. 7 / ENDUR. 6 [Règles §343] Vainqueur: 21 Refuser: 21 Monnaie d'échange: <ul style="list-style-type: none"> Poudre jaune ou malinite ou métal vert: <p>Laur-Jamil:</p> <ul style="list-style-type: none"> Réviser vaisseau: FRAPPE et DÉFENSE initiales au vaisseau 21 Responsable: + temps spatial 77 [erroné] 21 Loisirs: <ul style="list-style-type: none"> Seul: <ul style="list-style-type: none"> Inviter équipage: CRÉATURES DE BAR: HAB. 7 / ENDUR. 6 [Règles §343] Vainqueur: 21
<p>21</p>	<p>324</p>	<p>Trou noir:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pas en possession des coordonnées: FIN DU JEU Informations suffisantes: <ul style="list-style-type: none"> 83 – 21 = § 62 FIN DU JEU 83 – 45 = § 38 FIN DU JEU 83 – 77 = § 6 FIN DU JEU 159 – 21 = § 138 VAINQUEUR DU JEU 159 – 45 = § 114 FIN DU JEU 159 – 77 = § 82 FIN DU JEU 288 – 21 = § 267 FIN DU JEU 288 – 45 = § 59 (!) FIN DU JEU 288 – 77 = § 211 FIN DU JEU <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Source des codes:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 Secteur: 288 Temps: 45 [erroné] 12 Secteur: 159 Temps: – [correct] 17 Secteur: 83 Temps: – [erroné] 19 Secteur: – Temps: 21 [correct] 20 Secteur: – Temps: 77 [erroné] </div> <p>Résumé achevé par Jean-Philippe Coppex en 1985</p>