



Référence au résumé

§ 106

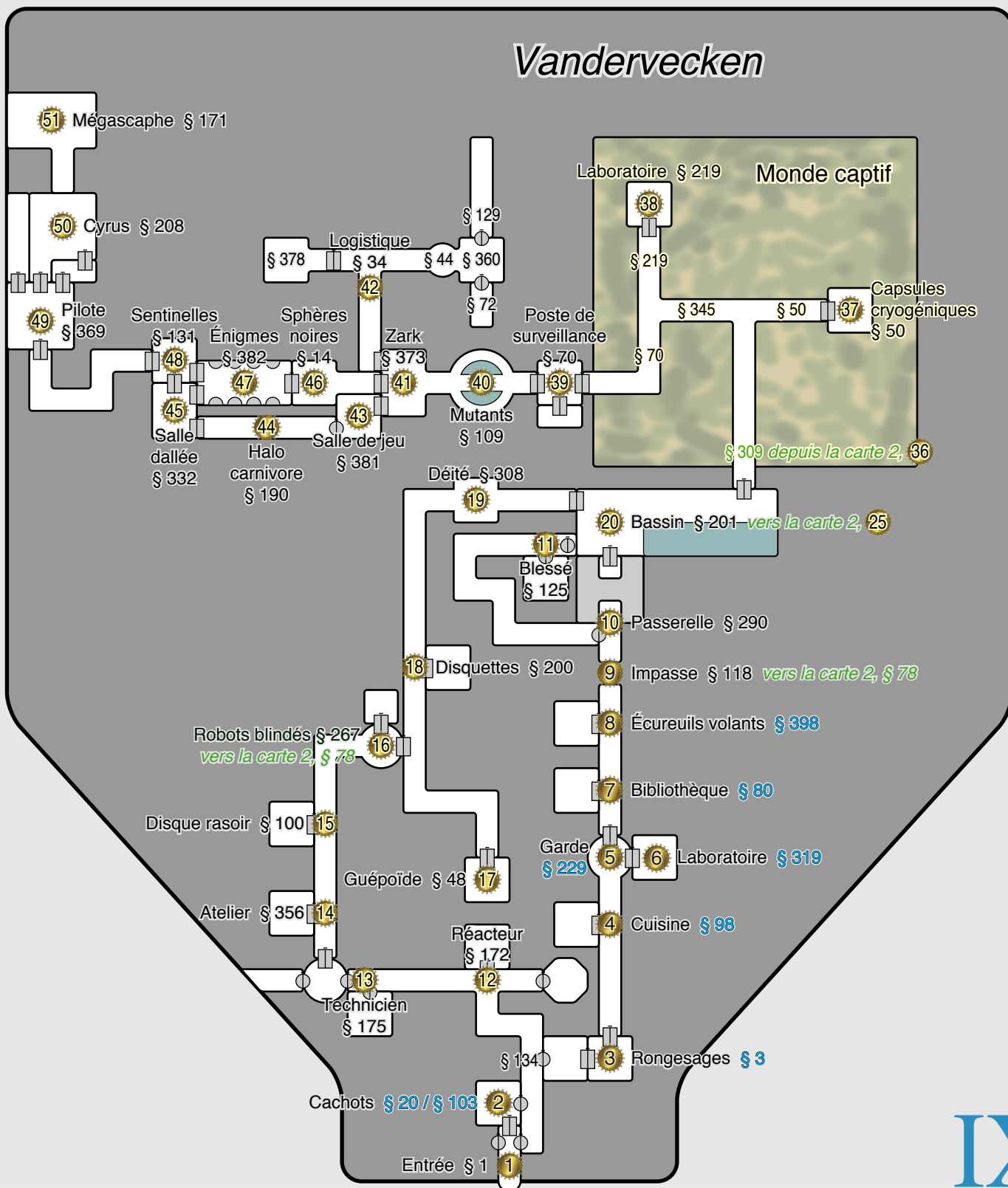
Emplacement d'un objet recommandé

Texte en orange Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert Lien entre les cartes ou à l'intérieur du résumé



Porte / Écoutille



<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Entrée:</p> <ul style="list-style-type: none"> Détritus: <ul style="list-style-type: none"> S'emparer appareil: + appareil électronique S'en désintéresser: Charge antimatière: 2 § 20 Écouteille droite: <ul style="list-style-type: none"> Écouteille gauche: <ul style="list-style-type: none"> Malchance: - 1 PROTECTION Chance: Tenter chance Ouvrir seconde écouteille: 2 § 103 Continuer tunnel: 3 ou 12
<p>103</p> <p>20</p>	<p>103</p> <p>20</p>	<p>Cachots:</p> <ul style="list-style-type: none"> Refermer écouteille et continuer: 3 ou 12 Engager conversation: Détruire robot: GARDE ROBOT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 Vainqueur: + désintégreateur <p>Cachots: GARDE ROBOT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5</p> <p>Vainqueur: + désintégreateur</p> <ul style="list-style-type: none"> Premier cachot: + conseil Deuxième cachot: - 1 PROTECTION Quitter: 3 ou 12 Quitter: 3 ou 12
<p>3</p>	<p>3</p>	<p>Rongesages:</p> <ul style="list-style-type: none"> Retourner au tunnel: 12 Menacer créatures: + clef magnétique Attaquer: <ul style="list-style-type: none"> Ouvrir porte: Fouiller: + cylindre Ouvrir porte: 4 Retourner au tunnel: 12 Porte sécurité: 4 S'y diriger: 4
<p>98</p>	<p>98</p>	<p>Cuisine:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer: 5 Ouvrir porte: + 2 tablettes énergétiques (+ 2 ENDURANCE) 5
<p>229</p>	<p>229</p>	<p>Garde:</p> <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Porte sécurité: 7 Autre porte: 6 Mentir: - 1 PROTECTION <p>Examiner restes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bouton rouge: FIN DU JEU Bouton vert: FIN DU JEU Bouton bleu: FIN DU JEU Bouton vert: + charge antimatière Porte en face: 7 Porte de côté: 6
<p>319</p>	<p>319</p>	<p>Laboratoire: - 1 PROTECTION / BOULE LASER: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 1 Vainqueur: + bombe de gaz / + 3 tablettes / + crabe frais (max. + 2 objets)</p> <ul style="list-style-type: none"> Manger 1 tablette: + 5 ENDURANCE Quitter: 7 (les deux autres tablettes = + 5 ENDURANCE chacune) 7

<p>7</p>	<p>80</p>	<p>Bibliothèque: → Poursuivre chemin: 8 → Ouvrir porte: + 1 livre (Système nerveux des mollusques ou Neurophysiologie ou Robots) 8</p>
<p>8</p>	<p>398</p>	<p>Écureuils volants: → Poursuivre chemin: 9 → Pénétrer: → Caisse: → Poursuivre chemin: 9 → Empporter: + fruits orange 9 → Goûter fruit: FIN DU JEU Créature: → Laisser s'enfuir: → Quitter pièce: 9 → Attraper: → Donner morceau: + fruits orange / + écureuil volant 9</p>
<p>9</p>	<p>118</p>	<p>Impasse: → Bouton gauche: Vers carte 2, § 78 → Deux boutons: Vers carte 2, § 78 → Bouton droite: PREMIER VALET SIDÉRAL: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 DEUXIÈME VALET SIDÉRAL: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 4 TROISIÈME VALET SIDÉRAL: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 4 <u>Vainqueur:</u> 10</p>
<p>10</p>	<p>290</p>	<p>Passerelle: → Écoutille: 11 → Passerelle: → Autre passerelle: 20 → Continuer: → Écoutille: 11 → Passerelle: 20</p>
<p>11</p>	<p>125</p>	<p>Blessé: → Continuer: 20 → Ouvrir écoutille: → Engager conversation: 20 → Menacer: 20 → Tuer: - 1 HABILITÉ 20</p>
<p>12</p>	<p>172</p>	<p>Réacteur: → Droite: → Écoutille: 13 → Pousser porte: → Revenir intersection: 13 → Examiner boîte: → Levier gauche: → Autre levier: → Droite: → Gauche: → Quitter vaisseau: FIN DU JEU → Levier droite: → Autre levier: → Droite: → Gauche: → Explorer salle: FIN DU JEU → Gauche: → Quitter pièce: → Levier gauche: → Autre levier: → Droite: → Gauche: → Atteindre module: FIN DU JEU → Levier droite: → Autre levier: → Droite: → Gauche: → Atteindre module: FIN DU JEU</p>
<p>13</p>	<p>175</p>	<p>Technicien: → Fait face: → <u>Cylindre (clef magnétique):</u> 14 → Autre / Sinon: → Adresser parole: + informations / + clef magnétique 14 → Menacer: + clef magnétique 14 Chance: + cylindre 14 → Attaquer: → Malchance: MAÎTRE TECHNICIEN: HABILITÉ 8 / ENDUR. 5 Tenter chance → Vainqueur: + cylindre 14</p>

<p>14</p>	<p>356</p>	<p>Atelier: → <u>Poursuivre chemin:</u> 15 → <u>Grenade spatiale:</u> + tête androïde 15</p> <p>→ <u>Ouvrir porte:</u> → <u>Attaquer:</u> → <u>Sinon:</u> + tête androïde 15</p> <p>→ <u>Adresser parole:</u> + tête androïde 15</p> <p>→ <u>Pénétrer pièce:</u> + tête androïde 15</p>
<p>15</p>	<p>100</p>	<p>Disque rasoir: → <u>Poursuivre:</u> 16</p> <p>→ <u>Ouvrir porte:</u> DISQUE RASOIR: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 1</p> <p>→ <u>Revêtir:</u> Total PROTECTION = 14 - 1 HABILITÉ 16</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> → <u>Continuer:</u> 16</p>
<p>16</p>	<p>267</p>	<p>Robots blindés: PREMIER ROBOT BLINDÉ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 2 DEUXIÈME ROBOT BLINDÉ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 2 TROISIÈME ROBOT BLINDÉ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 2 QUATRIÈME ROBOT BLINDÉ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 2 CINQUIÈME ROBOT BLINDÉ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 2 SIXIÈME ROBOT BLINDÉ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 2 SEPTIÈME ROBOT BLINDÉ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 2 HUITIÈME ROBOT BLINDÉ: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 2</p> <p><u>2 grenades spatiales</u> ou <u>Charge antimatière</u> ou <u>Vainqueur:</u></p> <p>→ <u>Porte de sécurité:</u> + désintégrateur + 4 ENDURANCE + 1 CHANCE</p> <p>→ <u>Autre porte:</u> → <u>Levier gauche:</u> 17 ou 18</p> <p>→ <u>Deux leviers:</u> Vers carte 2, § 78</p> <p>→ <u>Levier droite:</u> Vers carte 2, § 78</p> <p>→ <u>Lunettes:</u> + lunettes infrarouge</p> <p>→ <u>Explosifs:</u> + 2 grenades spatiales</p>
<p>17</p>	<p>48</p>	<p>Guépoïde: GUÉPOÏDE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 2 / - 1 dé ENDURANCE à chaque assaut</p> <p><u>Vainqueur:</u> choisir deux objets parmi les quatre suivants:</p> <p>→ <u>Cylindre plastique:</u> + cylindre avec billes 18</p> <p>→ <u>Petite valise:</u> + livre sur extra-terrestres 18</p> <p>→ <u>Paquet cartonné:</u> + jeu de cartes 18</p> <p>→ <u>Liquide noir:</u> + encre 18</p>
<p>18</p>	<p>200</p>	<p>Disquettes: → <u>Poursuivre:</u> 19</p> <p>→ <u>Ouvrir porte:</u> + disquette 19</p>
<p>19</p>	<p>308</p>	<p>Déité: Lancer 1 dé à chaque assaut: 1: FOUET: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 / EFFET PRODUIT 3 2: BOULES: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 12 / EFFET PRODUIT 2 3: LANCE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 12 / EFFET PRODUIT 1 4: PISTOLET-LASER: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 / EFFET PROD. 2 5: DÉSINTÉGRATEUR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 12 / EFFET 1 à 6 6: RAYON LASER: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 12 / EFFET FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Quitter salle:</u> 20</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> → <u>Examiner restes:</u> - 1 dé ENDURANCE 20</p>

20	201	Bassin: <ul style="list-style-type: none"> → Porte: 37 ou 38 ou 39 → Porte: 37 ou 38 ou 39 → Examiner bassin: → Pénétrer dans l'eau: 25 (sur carte 2)
21	235	Arbustes: <ul style="list-style-type: none"> → <u>Marché auparavant:</u> NORD / OUEST / SUD / EST → <u>Sinon:</u> - 1 PROTECTION EST / SUD / OUEST / NORD
22	343	Forêt: <ul style="list-style-type: none"> → <u>Explorer:</u> NORD / OUEST / SUD / EST → <u>Sinon:</u> NORD / OUEST / SUD / EST
23	289	Village: <ul style="list-style-type: none"> → <u>Sinon:</u> NORD / OUEST / SUD / EST → <u>Explorer:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Déjà venu:</u> NORD / OUEST / SUD / EST → <u>Approcher village:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>S'enfuir:</u> NORD / OUEST / SUD / EST → <u>Ouvrir feu:</u> FIN DU JEU → <u>Attendre:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Bombe de gaz:</u> FIN DU JEU → <u>Fruits orange:</u> FIN DU JEU → <u>Mâchoire carnivore:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Contenter chef:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Refuser:</u> SUD → <u>Accepter offre:</u> 35 → <u>S'emparer appareil:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Appareil électronique complémet.: + expulseur multidimensionnel</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Appareil électronique ou sinon: - arme ou - 2 PROTECTION</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Sinon, quitter village:</u> NORD / OUEST / SUD / EST → <u>Contenter chef:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Refuser:</u> SUD → <u>Accepter offre:</u> 35 → <u>Menacer:</u> FIN DU JEU → <u>Échanger:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Fruits orange:</u> FIN DU JEU → <u>Objet métallique:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Bombe de gaz:</u> FIN DU JEU → <u>Autre cadeau:</u> NORD / OUEST / SUD / EST → <u>Tête androïde:</u> - tête androïde <ul style="list-style-type: none"> → <u>Appareil électronique: + expulseur multidimensionnel</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Accepter offre:</u> 35 → <u>Mâchoire carnivore:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Contenter chef:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Refuser:</u> SUD → <u>Accepter offre:</u> 35
24	142	Tourbière: Lancer un dé <ul style="list-style-type: none"> → <u>Chiffre impair:</u> NORD / OUEST / SUD / EST → <u>Chiffre pair:</u> - 1 PROTECTION / NORD / OUEST / SUD / EST
25	102	Rivière: <ul style="list-style-type: none"> → <u>Nord / Ouest / Sud:</u> NORD / OUEST / SUD → <u>Est:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Se jeter à l'eau:</u> Lancer 3 dés <ul style="list-style-type: none"> → <u>Si ≤ ENDURANCE:</u> SUD-EST → <u>Si > ENDURANCE:</u> - 1 dé END. 36
26	341	Jetée: <ul style="list-style-type: none"> → <u>Nord / Ouest / Sud / Est:</u> → <u>Examiner:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Prendre embarcation:</u> 35
27	159	Scorpion: SCORPION VOLANT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> NORD / OUEST / SUD / EST

<p>28</p>	<p>158</p>	<p>Scolopendre: → Nord / Ouest / Sud / Est: NORD / OUEST / SUD / EST → Collines: → Pénétrer caverne: → S'enfuir: - 2 ENDURANCE NORD / OUEST / SUD / EST → Objet: → Combattre: SCOLOPENDRE CARNIVORE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 → Rien: → Fuite: -2 ENDURANCE NORD / OUEST / SUD / EST → Livre sur extra-terrestres: → Vainqueur: +5 END./NORD/OUEST/SUD/EST Expulseur multidimensionnel: - 1 arme ou - 2 grenades ou - 4 PROTECTION ou - 1 objet, sinon: FIN DU JEU + 5 ENDURANCE NORD / OUEST / SUD / EST Bombe de gaz: - bombe de gaz + 5 ENDURANCE NORD / OUEST / SUD / EST</p>
<p>29</p>	<p>214</p>	<p>Rivière: → Nord / Ouest / Sud: NORD / OUEST / SUD → Est: → Traverser à la nage: Lancer 3 dés → Si ≤ ENDURANCE: EST → Si > ENDUR.: - 1 dé ENDUR. 36</p>
<p>30</p>	<p>250</p>	<p>Rivière: → Nord / Sud / Est: NORD / SUD / EST → Ouest: → Traverser à la nage: - 1 ENDURANCE / Lancer 2 dés → Si ≤ ENDURANCE: OUEST → Si > ENDURANCE: - 1 dé END. 36</p>
<p>31</p>	<p>127</p>	<p>Rivière: → Sud / Est: SUD / EST → Nord: → Traverser à la nage vers le nord: → Traverser: Lancer 3 dés → Si ≤ ENDURANCE: NORD-OUEST → Ouest: → Sud / Est: SUD / EST → Si > ENDURANCE: - 1 dé ENDUR. 36</p>
<p>32</p>	<p>359</p>	<p>Plante carnivore: Tenter chance → Malchance: PLANTE CARNIVORE: HABILITÉ 0 / ENDURANCE 6 → Chance: → Vainqueur en max. 3 assauts: → Voir forêt: → Sortir forêt: NORD / OUEST / SUD / EST Sinon: FIN DU JEU</p>
<p>33</p>	<p>27</p>	<p>Lianes: Lancer un dé → Chiffre impair: NORD / OUEST / SUD / EST → Chiffre pair: LIANES ÉTRANGLEUSES: HABILITÉ 0 / ENDURANCE 12 - 2 ENDURANCE à chaque assaut Vainqueur: NORD / OUEST / SUD / EST</p>
<p>34</p>	<p>179</p>	<p>Ravin: → Autre direction: NORD / OUEST / SUD / EST par nord du ravin / EST par sud du ravin → Descendre: → Descendre: Lancer 3 dés → Si > ENDUR.: - 1 dé ENDUR. 36 → Si ≤ ENDURANCE: 36</p>
<p>35</p>	<p>96</p>	<p>Embarcation: → Affronter rapides: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: - 1 dé ENDURANCE 36 → Rive ouest: 29 → Rive est: 30 → Si ≤ HABILITÉ: 36</p>

<p>36</p>	<p>324</p>	<p>Poulpe géant: → <u>Livre sur mollusques:</u> – 1 ENDURANCE supplémentaire au Poulpe à chaque assaut remporté</p> <p>→ <u>Sinon:</u> POULPE GÉANT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> + 4 ENDURANCE / <u>Vers carte 1, § 309</u></p>
<p>37</p>	<p>50</p>	<p>Capsules cryogéniques: → <u>Revenir:</u> 38 ou 39</p> <p>→ <u>Vers porte:</u> → <u>Réveiller:</u> → <u>PREMIER MODULE:</u> → <u>S'enfuir:</u> 38 ou 39</p> <p>→ <u>Deuxième module:</u> → <u>Combattre:</u> → <u>Offrir objet:</u> → <u>Crabe frais:</u> + poudre contre mollusques → <u>Livre sur extra-terrestres:</u> + poudre contre mollusques</p> <p>→ <u>Engager conversation:</u> – 1 PROTECTION → <u>Combattre:</u> → <u>IMITATEUR DES GALAXIES:</u> HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Quitter:</u> 38 ou 39</p> <p>→ <u>Attitude menaçante:</u> → <u>Attitude amicale:</u> – 1 PROTECTION → <u>Combattre:</u> → <u>IMITATEUR DES GALAXIES:</u> HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Quitter:</u> 38 ou 39</p> <p>→ <u>Plus menaçant:</u> → <u>Objet:</u> → <u>Livre sur extra-terrestres:</u> → <u>IMITATEUR DES GALAXIES:</u> HABILITÉ 9 / ENDURANCE 6 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Premier module: vers Premier module:</u> → <u>Quitter:</u> 38 ou 39</p> <p>→ <u>Objet:</u> → <u>Expulseur multidimensionnel:</u> – 1 arme ou – 2 grenades ou – 4 PROTECTION ou – 1 objet, sinon: FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Communique:</u> + poudre contre mollusques → <u>Quitter:</u> 38 ou 39</p>
<p>38</p>	<p>219</p>	<p>Laboratoire: → <u>Pénétrer:</u> → <u>Se diriger vers lui:</u> → <u>Mercenaire:</u> + information 39</p> <p>→ <u>Véhicule:</u> 39 → <u>Quitter:</u> 39</p> <p>→ <u>Membre équipage:</u> 39</p>
<p>39</p>	<p>70</p>	<p>Poste de surveillance: → <u>Objet:</u> → <u>Expulseur multidimensionnel:</u> – 2 armes ou – 4 grenades ou – 8 PROTECTION ou – 2 objets, sinon: FIN DU JEU + désintégrateur</p> <p>→ <u>Membre équipage:</u> → <u>Convaincre:</u> → <u>Attaquer:</u> → <u>1^{ER} GARDE:</u> HAB. 6 / ENDUR. 4 → <u>Vainqueur:</u> + désintégrateur</p> <p>→ <u>Obéir:</u> Tenter chance: • Si <u>Chance</u>, perdu 1^{er} assaut; • Si <u>Malchance</u>, perdu 2 assauts 1^{ER} GARDE: HABILITÉ 6 / ENDUR. 4 2^E GARDE: HABILITÉ 6 / ENDUR. 4 <u>Vainqueur:</u> + désintégrateur</p> <p>→ <u>Jeu de cartes:</u> → <u>Attaquer:</u> → <u>2^E GARDE:</u> HAB. 6 / ENDUR. 3 → <u>Vainqueur:</u> + désintégrateur</p> <p>→ <u>Cylindre avec billes:</u> → <u>Bombe de gaz:</u> – bombe de gaz / – 1 dé ENDUR. à chacun des deux gardes → <u>Gardes encore en vie:</u> + désintégrateur</p> <p>→ <u>Porte de sécurité:</u> 40 → <u>Porte coulissante:</u> → <u>Se restaurer:</u> + 5 ENDURANCE 40</p>
<p>40</p>	<p>109</p>	<p>Mutants: → <u>Corniche:</u> → <u>Objet:</u> → <u>Encre:</u> 41</p> <p>→ <u>Pont:</u> 41</p> <p>→ <u>Combattre:</u> → <u>Poudre contre mollusques:</u> 41</p> <p>→ <u>Expulseur multidimensionnel:</u> – expulseur</p> <p>→ <u>Bombe de gaz:</u> – bombe de gaz</p> <p><i>voir page suivante</i></p>

		<p style="text-align: center;">COMBATTRE:</p> <p>Grenade spatiale: Lancer un dé</p> <p>Sinon: PREMIER MUTANT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 DEUXIÈME MUTANT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 Vainqueur: 41</p> <p>Chiffre impair: - 2 dés ENDURANCE à chaque mutant</p> <p>Chiffre pair: - 1 dé ENDURANCE à chaque mutant / - 1 PROTECTION</p>
41	373	<p>Zark:</p> <p>Répondre: Trouver énigme et aller au § 140: Porte droite: 42 Sinon: FIN DU JEU Perdu 1 assaut: Porte milieu: 46 FIN DU JEU Porte gauche: 43</p> <p>Attaquer: ZARK: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 7</p> <p>Objet: Vainqueur sans perte d'assaut: Porte droite: 42 Charge antimatière: Porte milieu 46</p> <p>Répondre question: Livre sur extra-terrestres: Jeu de cartes: Tenter chance Malchance: Chance: Écureuil volant: Donné fruit orange: Expulseur multidimensionnel: - 1 arme ou - 2 grenades ou - 4 PROTECTION ou - 1 objet, sinon: FIN DU JEU</p> <p>Combattre:</p>
42	34	<p>Logistique:</p> <p>Obscurité: Grimper: Accélérateur 4B: FIN DU JEU</p> <p>Couloir «Danger»: FIN DU JEU Actionner levier: FIN DU JEU Tunnel de transmission: FIN DU JEU</p>
43	381	<p>Salle de jeu: Jouer au jeu selon les instructions et les données du livre. Son total de départ de points de DÉFENSE est de 5, le total de DÉFENSE de l'ennemi est de 4 points. Pour attaquer, lancer deux dés: • Si < HABILITÉ: - 1 DÉFENSE à l'ennemi • Si ≥ HABILITÉ: tir manqué</p> <p>Les déplacements sont repérés sur la <i>Feuille de combat</i> par les lettres de A à I. La valeur de POSITION varie de 1 à 16 par incrément de 1 point lorsque indiqué. Vainqueur si le total de DÉFENSE de l'ennemi tombe à zéro 44, sinon FIN DU JEU</p>
44	190	<p>Halo carnivore:</p> <p>Désintégrateur: HALO CARNIVORE: HABILITÉ 0 / ENDURANCE 12</p> <p>Charge antimatière: 45</p> <p>Vainqueur en max. 3 assauts: 45</p> <p>Sinon: FIN DU JEU</p>
45	332	<p>Salle dallée:</p> <p>Choisir dalles n° 54 + 8 + 12 + 49 + 2 + 81 + 15 + 22 + 12 = § 255: 48</p> <p>Sinon: FIN DU JEU</p>
46	14	<p>Sphères noires:</p> <p>Traverser sans prêter attention: 47</p> <p>Expulseur multidimensionnel: FIN DU JEU</p> <p>Revenir à la porte de gauche: 43</p> <p>Revenir à la porte de droite: 42</p>

<p>47</p>	<p>382</p>	<p>Énigmes: → Temps: → Illusions: → Cyrus: → Porte de droite: 48</p> <p>↓ ↓ ↓ ↓ ↓</p> <p>Lumière: Réellement: Sécurité: Porte de gauche: - 3 dés ENDURANCE 48</p> <p>PREMIER CLONE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 3 DEUXIÈME CLONE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 3 TROISIÈME CLONE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 3 QUATRIÈME CLONE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 2 CINQUIÈME CLONE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 2 SIXIÈME CLONE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 2</p> <p>Vainqueur: → Porte de droite: 48</p>
<p>48</p>	<p>131</p>	<p>Sentinelles: → Livre sur robots: - 1 ENDURANCE supplémentaire perdu par robots si combat</p> <p>↓ ↓</p> <p>Sinon: → Poutrelles métalliques: Tenter chance → Malchance: - 2 ENDURANCE</p> <p>↓ ↓</p> <p>Combattre: Chance:</p> <p>1^{RE} SENTINELLE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 9 2^E SENTINELLE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 9 Grenade spatiale ou Vainqueur: 49</p> <p>Combattre: Sauter</p> <p>1^{RE} SENTINELLE: Sauter à terre: sur robot: FIN DU JEU HAB. 4 / END. 9 Tenter chance</p> <p>2^E SENTINELLE: Chance: Malchance: FIN DU JEU HAB. 4 / END. 9 Vainqueur: 49</p>
<p>49</p>	<p>369</p>	<p>Pilote: → Engager conversation: → Aucune idée: → Cyrus: FIN DU JEU</p> <p>↓ ↓ ↓</p> <p>Bondir sur lui: Répondre: N'en sait rien: Ne comprends pas:</p> <p>↓ ↓ ↓ ↓</p> <p>Se fâcher: Porte «Ordinateur»:</p> <p>↓ ↓ ↓ ↓</p> <p>Porte avec étoile: Porte avec croissant: Nouvelle porte: Tirer sur ordinateur: 50</p> <p>FIN DU JEU 50</p>
<p>50</p>	<p>208</p>	<p>Cyrus: → Boire et converser: Lancer 3 dés → Si ≥ ENDURANCE: FIN DU JEU</p> <p>↓ ↓</p> <p>Le capturer: Si < ENDURANCE: En finir: Se précipiter sur lui: 51</p> <p>↓ ↓ ↓</p> <p>Jouer aux cartes: Lui obéir: Malchance: FIN DU JEU</p> <p>↓ ↓ ↓</p> <p>Lunettes infrarouge: 51 Sinon: Tenter chance → Chance: Aidé robot-pilote ou tiré sur ordinateur: 51</p> <p>FIN DU JEU</p>
<p>51</p>	<p>171</p>	<p>Mégascaphe: → Objet: → Expulseur multidimensionnel: FIN DU JEU</p> <p>↓ ↓ ↓</p> <p>Attaquer / Rien: → Cylindre avec billes: - 1 HABILITÉ à Cyrus</p> <p>↓ ↓</p> <p>CYRUS: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 12 Vainqueur: VAINQUEUR DU JEU</p>