

La Planète rebelle



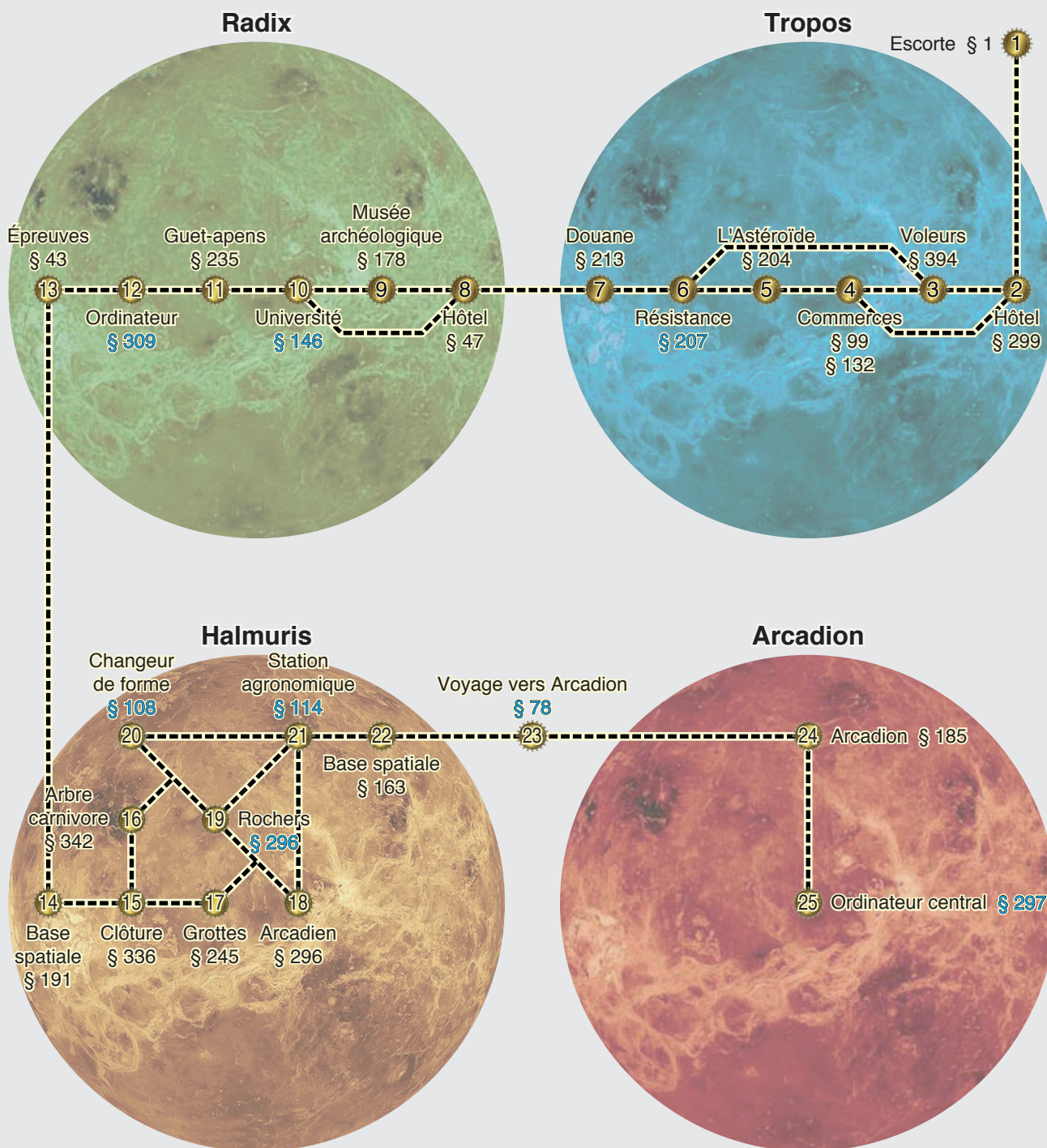
Référence au résumé

§ 207

Emplacement d'une partie de code ou d'un objet indispensable

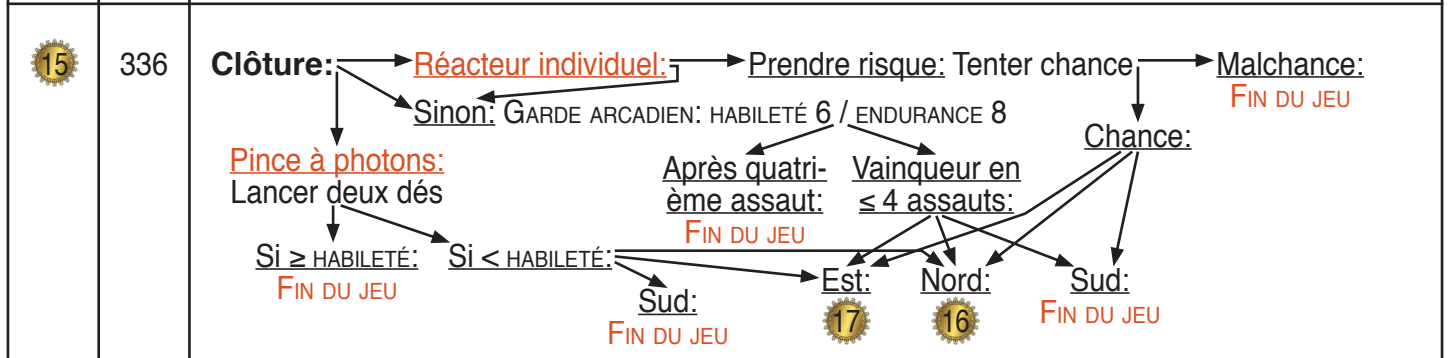
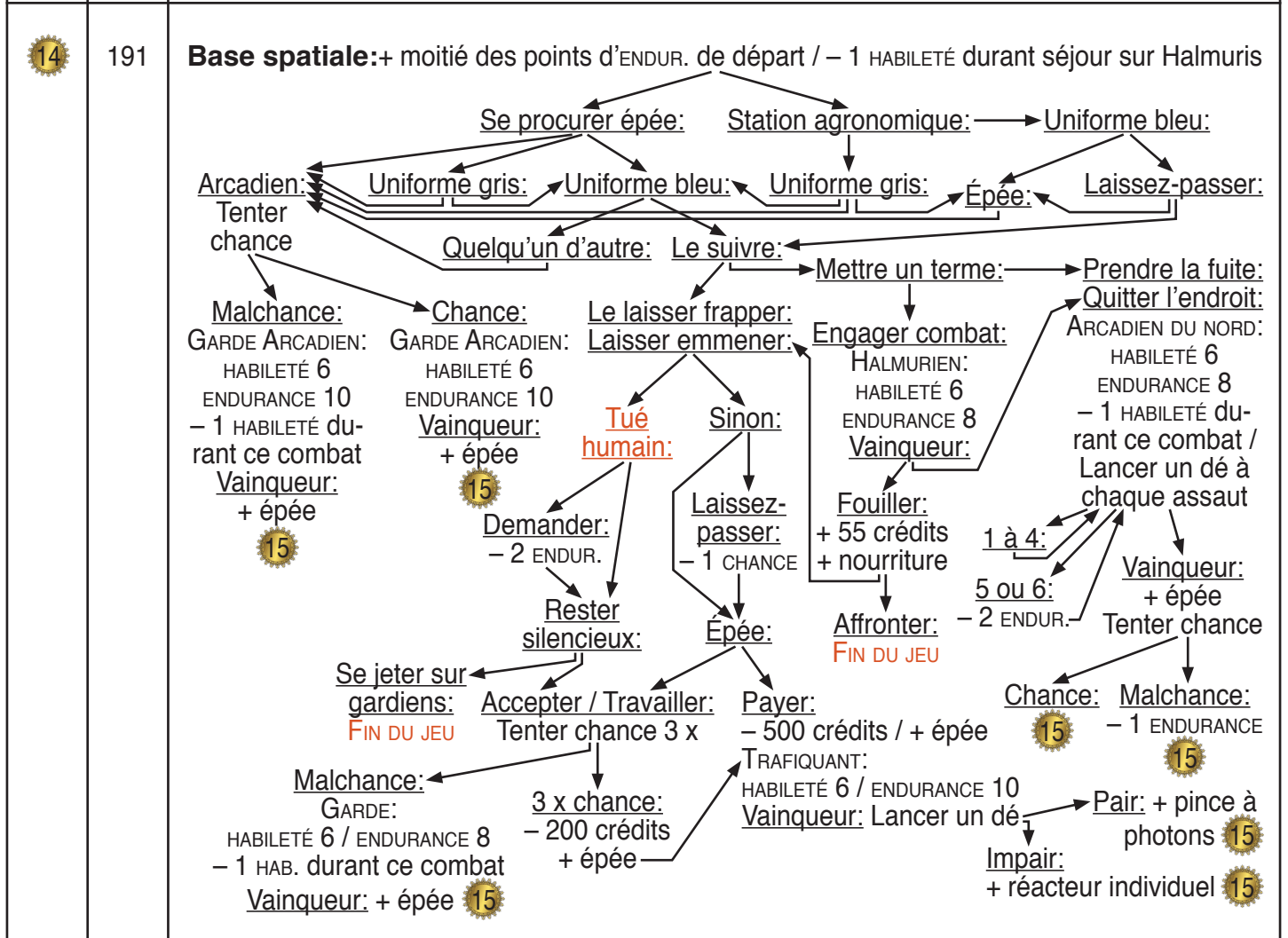
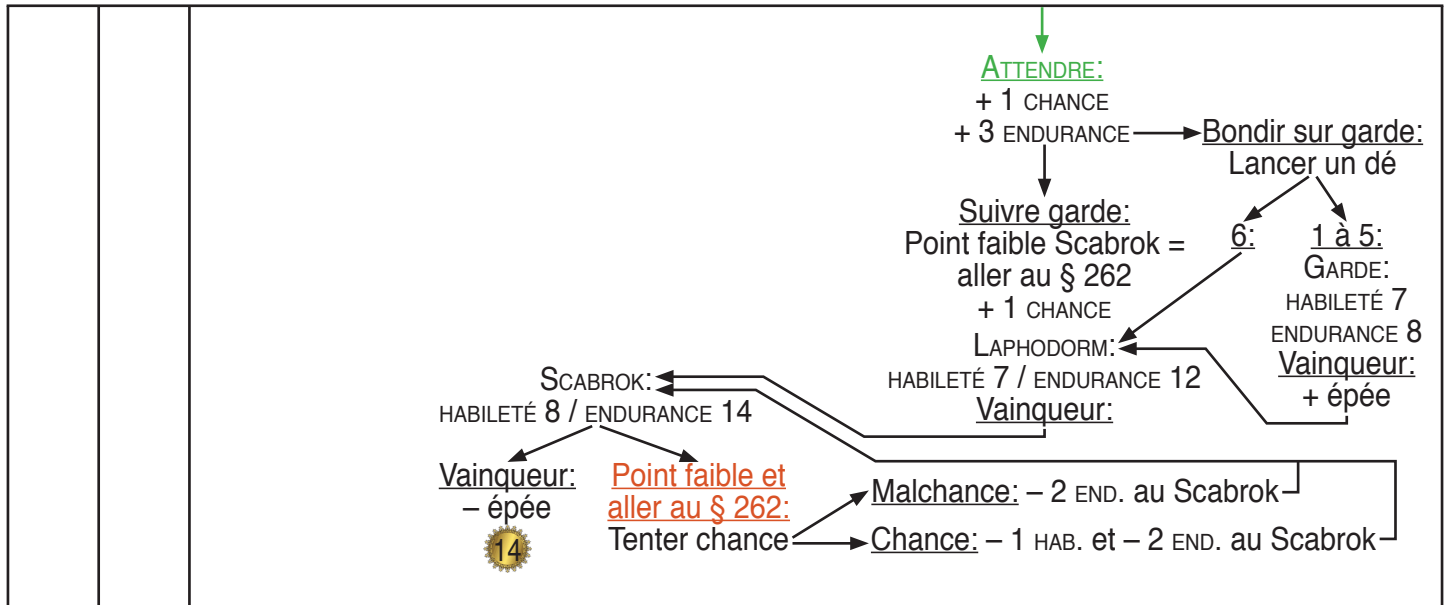
Texte en orange Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert Saut de page ou lien dépourvu de flèche



<p>5</p>	<p>204</p>	<p>L'Astéroïde:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bellatrix: → S'éloigner: - 1 CHANCE → Laisser faire: 6 R.E.V.E.: → Forcer serrure avec épée: → Se débattre: - 2 ENDURANCE 6 Personne: Régnant Tropos: → Forcer serrure avec épée: <ul style="list-style-type: none"> ARCADIEN DU NORD: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 1^{ER} ARCADIEN DU SUD: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 10 2^E ARCADIEN DU SUD: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 3^E ARCADIEN DU SUD: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 8 Plus d'épée: Se laisser fouiller: - 10 crédits → S'éloigner: → Rester: FIN DU JEU Sinon: - 10 crédits → Suivre: → Retourner: → Rester: FIN DU JEU Bouton tuni- que aigle: → Rester: 6 Pris taxi: → Refuser: → Répondre: Tenter chance → Accepter: → Sinon: 6 Se dé- noncer: FIN DU JEU Combattre: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} ARCADIEN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 2^E ARCADIEN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 3^E ARCADIEN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 4^E ARCADIEN: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 8 Objet: <ul style="list-style-type: none"> Bidon huile: - 2 HAB. à un arcadien → Avertisseur manuel: - avertisseur Disque lumineux: - 1 HAB. à un arcadien durant 6 assauts → Chance: - 1 ENDURANCE Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Malchance: FIN DU JEU Chance: - 1 ENDURANCE → Laisser faire: 6 Se débattre: - 2 ENDURANCE 6 Retrouver: Lancer 1 dé → Impair: - 2 ENDUR. 6 → Pair: Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU Malchance: PROVOCATEUR: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 12 → Vainqueur: 6 Chance: - 1 HAB. au provocateur → Bidon huile: - 2 HABILITÉ à un arcadien Objet: <ul style="list-style-type: none"> Bidon huile: - 2 HABILITÉ à un arcadien Avertisseur manuel: - avertisseur Disque lumineux: - 1 HAB. à un arcadien durant 6 assauts Vainqueur: → Quitter club: Tenter chance → Videophone: 6 Chance: - 1 ENDURANCE → Se débattre: - 2 ENDURANCE 6 Malchance: FIN DU JEU → Laisser faire: 6
<p>6</p>	<p>207</p>	<p>Résistance: - 2 ENDURANCE (- 3 END. si pas mangé de la journée)</p> <ul style="list-style-type: none"> Demander preuves: → Convaincre: → Obéir: FIN DU JEU Objeter: → Obéir: FIN DU JEU Pas de preuve: + chanson contenant code 101 + épée / + 2 CHANCE / + 6 ENDURANCE 7 Pas agent double: FIN DU JEU
<p>7</p>	<p>213</p>	<p>Douane:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laissé s'échapper arcadien: Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU Sinon: → Chance: → Possibilité de se débarrasser d'objets Sinon: + moitié des points d'ENDURANCE de départ 8 Corde ou scanner infrarouge: + moitié des points d'ENDUR. de départ 8 Corde et scanner infrarouge: Lancer deux dés → 1 ou 2: - l'un des deux objets + moitié des points d'ENDUR. de départ 8 3 à 6: Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU Chance: - les deux objets /+ moitié des points d'END. de départ 8

<p>10</p>	<p>146</p>	<p>Université: → Sciences: → Discretion: → S'épancher: + numéro bureau professeur Zacharias = 239 / + 1 CHANCE</p> <p>→ Arts et littérature: → Intervenir: → Rester discret: → Quitter: → Ne pas tenter:</p> <p>Personne indiquée et se rendre au § 239: → Sinon: → Quitter: 11</p> <p>→ S'attarder: 1^{RE} BRUTE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 8 2^E BRUTE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 END. ≤ 4 ou END. brutes ≤ 2 x 2: + 3 ENDURANCE</p> <p>→ Conférence: - 1 CHANCE + 2 ENDUR. 11</p> <p>→ Café: - 20 crédits + 2 ENDUR. - 1 CHANCE 11</p> <p>→ Malchance: GARDE: HABILITÉ 8 / ENDUR. 10</p> <p>→ Consulter: FIN DU JEU</p> <p>→ Empporter: + 2 disquettes 11</p> <p>→ Vainqueur: Chance: Tenter chance</p> <p>→ Neutraliser: SECRÉTAIRE ARCADIEN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 + 1 HABILITÉ durant ce combat</p> <p>→ Vainqueur: Tenter chance</p>
<p>11</p>	<p>235</p>	<p>Guet-apens: → Prochaine station: Tenter chance → Malchance: 1^{ER} ARCADIEN: HABILITÉ 7 / ENDUR. 8 2^E ARCADIEN: HABILITÉ 6 / ENDUR. 6</p> <p>→ Continuer: FIN DU JEU</p> <p>→ Chance: → Vainqueur:</p> <p>→ Sinon: → Grenade à neutrons: Tenter chance → Malchance: → Chance: 12</p> <p>→ Robot destructeur: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 16 - 1 ENDURANCE supplémentaire à chaque assaut perdu</p> <p>→ Point faible: Lancer 2 dés</p> <p>→ Si ≤ HABILITÉ: - 2 END. ou - 1 HAB. supplémentaire perdu par robot en cas d'assaut remporté</p> <p>→ Si > HABILITÉ: → Vainqueur: 12</p>
<p>12</p>	<p>309</p>	<p>Ordinateur: - 50 crédits → Besoin micro-ordinateur pour lire disquettes: → Porky Palace: → Sinon: PORKY: HABILITÉ 6 ENDURANCE 10 → Vainqueur:</p> <p>→ Sinon: + 4 ENDURANCE</p> <p>→ Le Zodiac: + informations + rendez-vous</p> <p>→ Robot masseur ou 400 crédits: - robot-masseur ou - 400 crédits</p> <p>→ Rendez-vous dans la matinée: Sur la table se trouve le livre «2100 - 2200» = code 100 - tous les objets / - épée 13</p> <p>→ Sinon: FIN DU JEU</p> <p>→ Tué Porky: - 75 crédits - 2 CHANCE</p> <p>→ Sinon: + 1 CHANCE</p>
<p>13</p>	<p>43</p>	<p>Épreuves: → Parler: → Porte gauche: → Rester là: + 1 ENDURANCE / ARAIGNÉE DE RADIX HABILITÉ 5 ENDURANCE 6 → Vainqueur:</p> <p>→ Se taire: FIN DU JEU</p> <p>→ Porte droite: FIN DU JEU</p> <p>→ Lumière: → Attendre: → Enfoncer: - 1 ENDURANCE</p> <p>→ voir page suivante</p>



<p>16</p>	<p>342</p>	<p>Arbre carnivore: → Autre abri: FIN DU JEU → Pénétrer: → Atteindre tronc: ARBRE CARNIVORE: HABILITÉ 0 / ENDUR. 12 Lancer 2 dés avant chaque assaut S'extirper: FIN DU JEU Vainqueur en max. 7 assauts: - 1 repas / + 4 ENDURANCE 1 à 6: - 2 ENDUR. → 7 à 12: - 2 ENDUR. à l'arbre Droite: 19 Gauche: 20</p>
<p>17</p>	<p>245</p>	<p>Grottes: → Grotte gauche: FIN DU JEU → Grotte droite: Tenter chance Malchance: - 2 ENDUR. → Manger: - 1 repas / + 4 ENDURANCE Chance: → Sinon: + 1 ENDURANCE → Droite: 18 Gauche: 19</p>
<p>18</p>	<p>296</p>	<p>Arcadien: → Faire détour: - 1 CHANCE 21 → Voler au secours: ARCADIEN DU CENTRE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 Lancer un dé au premier assaut perdu 1 à 3: → Vainqueur: + 3 ENDURANCE / + 1 CHANCE 21 4 à 6: - 2 HABILITÉ pendant 2 assauts</p>
<p>19</p>	<p>171</p>	<p>Rochers: + 1 ENDURANCE Poursuivre: → Gauche: 20 Demi-tour: → Tout droit: 21 Savoir: → Combattre: URUBU DES CIMES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 8 Vainqueur sans perte d'assaut: → Fissure gauche: Morsure de rat-cisaille Lancer un dé Fissure droite: + bâton / + 150 crédits / + détecteur mental Regagner chemin: → Redescendre: → Bâton: Mordu par rat-cisaille: Tenter chance Pair: - 2 ENDUR. / - 1 HABILITÉ → Malchance: FIN DU JEU Impair: - 2 ENDUR. → Chance: - 2 ENDURANCE Brisé bâton Sinon: → Gauche: 20 Sinon: → Tout droit: 21 Sinon: → Chance: → Malchance: - 1 ENDUR.</p>
<p>20</p>	<p>108</p>	<p>Changeur de forme: → Fuir: → Répondre: → Détecteur mental: Ajouter ENDUR.: + 4 ENDURANCE 21 Attendre: → Attaquer: → Bâton: → Sinon: → Homme cherché: Faire - 100 au § si rencontre Dardo / + 2 CHANCE 21 CHANGER DE FORME: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 14 → Sinon: Brisé: → Vainqueur: 21</p>

<p>21</p>	<p>114</p>	<p>Station agronomique:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sans traverser champs: FIN DU JEU Vers hommes: <ul style="list-style-type: none"> Rester: FIN DU JEU Franchir: <ul style="list-style-type: none"> Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: - 2 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Falaise: <ul style="list-style-type: none"> Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: - 2 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Demander à Dardo: FIN DU JEU Malchance: - 4 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Demander à Mizar: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: FIN DU JEU Aller au § 155: + informations sur le code (palindrome à 9 chiffres) + 1 CHANCE / + 4 END. 22 Malchance: - 4 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Station agronomique: FIN DU JEU
<p>22</p>	<p>163</p>	<p>Base spatiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pince à photons: 23 <ul style="list-style-type: none"> Ravitailer patrouille: 23 Tenue grise: <ul style="list-style-type: none"> Réparer moteur hélicoptère: FIN DU JEU
<p>23</p>	<p>78</p>	<p>Voyage vers Arcadien: + moitié des points d'END. de départ / + 1 HABILITÉ perdu sur Halmuris</p> <ul style="list-style-type: none"> Ouvrir: <ul style="list-style-type: none"> Robot-médecin: <ul style="list-style-type: none"> Attendre: FIN DU JEU Tirer au clair: <ul style="list-style-type: none"> Laisser l'emmener: <ul style="list-style-type: none"> S'éloigner: FIN DU JEU Enfoncer porte: <ul style="list-style-type: none"> Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: <ul style="list-style-type: none"> ARCADIEN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Parler calmement: <ul style="list-style-type: none"> Prendre de force: + code accès arsenal = 110 24 Arracher arme: <ul style="list-style-type: none"> Se montrer patient: <ul style="list-style-type: none"> Abandonner: 24 Détecteur mental: + code accès arsenal = 110 + 1 CHANCE 24 Malchance: <ul style="list-style-type: none"> ARCADIEN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Parler calmement: <ul style="list-style-type: none"> Prendre de force: + code accès arsenal = 110 24 Arracher arme: <ul style="list-style-type: none"> Se montrer patient: <ul style="list-style-type: none"> Abandonner: 24 Détecteur mental: + code accès arsenal = 110 + 1 CHANCE 24 Faire entrer: + 1 CHANCE <ul style="list-style-type: none"> Seul: FIN DU JEU Répondre oui: <ul style="list-style-type: none"> Tout compris: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Se laisser faire: <ul style="list-style-type: none"> Ne penser à rien: + 1 HABILITÉ <ul style="list-style-type: none"> Vagabonder: <ul style="list-style-type: none"> SPHINX: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Voir écran: FIN DU JEU Détruire: <ul style="list-style-type: none"> Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: - 2 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre chemin: <ul style="list-style-type: none"> DRAGON-COMÈTE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> S'en saisir: FIN DU JEU S'en désintéresser: <ul style="list-style-type: none"> SANGSUE VAMPIRE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10 <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Quitter: <ul style="list-style-type: none"> Accepter: FIN DU JEU Qui se trouve là? FIN DU JEU Échapper: FIN DU JEU

24 185 **Arcadion:** → Interroger humain: **FIN DU JEU**
 → S'y rendre:

Source	Radix § 376			Tropos § 343			Halmuris § 155			
Binaire	1	0	0	1	0	1	0	0	1	
Décimal	256	128	64	32	16	8	4	2	1	
Total	256	0	0	32	0	8	0	0	1	297

→ Aller au § 297: **25**
 → Sinon: **FIN DU JEU**

25 **297** **Ordinateur central:**

→ Bas des marches: → **Code arsenal connu et aller au § 110:**
 + cartouche d'elmonite explosive
 + mine magnétique
 + grenade à neutrons
 + désintégrateur
 + scanner à infrarouge
 Maximum deux objets

→ Pénétrer salle: → Sinon: →

→ **Scanner à infrarouge:** →

→ **Épée laser:** → **Ouvrir boîtiers:** →

→ **Désintégrateur:** → **Démonter:** → **FIN DU JEU**

→ **Pinces à photons:** →

→ **Mine magnétique:** → **Gauche:** → **FIN DU JEU**

→ **Grenade neutrons:** → **En face:** → **FIN DU JEU**

→ **Elmonite:** → **Droite:** → **FIN DU JEU**

→ **Diviser en trois:** → **VAINQUEUR DU JEU**

Grenade à neutrons: → **Désintégrateur:** → **Sinon:** → **FIN DU JEU**

→ Lancer un dé

Impair:
 PREMIER ARCADIEN:
 HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8
 DEUXIÈME ARCADIEN:
 HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6
Vainqueur:

Pair:
 ARCADIEN DU NORD:
 HABILITÉ 6 / ENDURANCE 8
 DEUXIÈME ARCADIEN:
 HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6
 Lancer un dé à chaque assaut contre le 1^{er} Arcadien

→ **Vainqueur:** → **1 à 4:** → **5 ou 6:** → **2 ENDUR.**